

O DESENVOLVIMENTO CRIATIVO DAS ILUSTRAÇÕES DA SÉRIE PERSONAGENS DA ILHA

Maria Collier de Mendonça¹

Marcos Bernardes²

Eduardo Napoleão³

Robson Freire⁴

Richard Perassi⁵

RESUMO: Este artigo relata o processo criativo da série de ilustrações *Personagens da Ilha*, desenvolvido na disciplina de Laboratório de Artes Gráficas da Univali, tendo como inspiração os desenhos de Joana Lira. A discussão envolve o ensino de habilidades práticas focadas em criatividade e ilustração. Os aprendizados principais confirmam a importância de estruturarmos o processo de *design* na condução de projetos criativos com estudantes de *design*; portanto, este estudo pretende contribuir para futuras experiências didáticas com escopos similares.

PALAVRAS-CHAVE: *Design Thinking*; *Design* Gráfico; Ilustração. Criatividade

ABSTRACT: This article reports the creative process of the illustration series *Characters of the Island*, developed at Univali's Graphic Arts Lab course; and having Joana Lira's drawings as inspiration. The discussion involves the teaching of practical skills focused on creativity and illustrating. Key learnings confirm the importance of structuring the design process while conducting creative projects with Design students. Thus, the study aims at contributing to future teaching experience with similar scopes.

KEYWORDS: Design Thinking. Graphic Design. Illustration. Creativity.

¹ Doutora em Comunicação e Semiótica PUC-SP, Professora Adjunta no Departamento de Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE): mariacmendonca@gmail.com

² Doutorando e Mestre em Design UDESC, *Universidade do Estado de Santa Catarina*, Professor nos cursos de Design Gráfico e Design de Jogos e Entretenimento Digital Univali: oi@marcosbernardes.com

³ Doutorando e Mestre em Design UFSC, *Universidade Federal de Santa Catarina*, Professor nos cursos de Design Gráfico e Design de Jogos e Entretenimento digital Univali: eduardonapoleao@univali.br

⁴ Mestre em Administração Univali, Professor nos cursos de Marketing e Produção Publicitária Univali: robson.freire@univali.br

⁵ Doutor em Comunicação e Semiótica PUC-SP, Professor Titular nos Programas de Pós-Graduação PPGEGC e Pós-Design da UFSC, *Universidade Federal de Santa Catarina*: Richard.perassi@gmail.com

1 Introdução

A experiência criativa descrita neste artigo foi realizada por Maria Collier de Mendonça, estudante de segunda graduação em *design* gráfico, sob orientação dos professores Marcos Bernardes, Eduardo Napoleão e Robson Freire na Univali, Florianópolis. Vale ressaltar que enquanto a primeira autora cursava graduação em *design* na Univali; realizava simultaneamente sua pesquisa pós-doutoral na Universidade Federal de Santa Catarina, supervisionada pelo professor Richard Perassi, explorando a metodologia de *design thinking* no contexto da semiótica aplicada ao *branding*. Atualmente, a primeira autora é professora adjunta no Departamento de Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco, no Recife-PE.

A série de ilustrações, intitulada *Personagens da Ilha*, foi desenvolvida com base na modelagem do processo criativo recomendada por Timothy Samara no livro *Drawing for Graphic Design* (SAMARA, 2012). O *briefing* da atividade, proposta pelo professor Marcos Bernardes, requisitou que cada estudante escolhesse um(a) artista gráfico(a), cujas características de *design* deveriam ser analisadas para que inspirassem o desenvolvimento criativo de uma nova série de ilustrações gráficas. A série a ser criada deveria trazer uma nova temática, diferente das anteriormente trabalhadas pelo(a) artista estudado(a), para que o trabalho resultasse numa releitura das obras analisadas.

A série apresentada teve como inspiração os desenhos da ilustradora recifense Joana Lira, cuja obra é centrada na cultura pernambucana. Ao propormos a releitura, incorporamos características, temas e personagens da cultura da Ilha de Santa Catarina às novas ilustrações que criamos em 2019.

A discussão aqui proposta aborda, portanto, o ensino de habilidades práticas focadas em criatividade e ilustração. Dessa maneira, este relato pretende contribuir para futuras experiências didáticas com escopos similares.

2 Fundamentação teórica

No artigo *o design gráfico e sua história*, Rafael Cardoso (2008) esclarece que o *design* gráfico compreende atividades de criação e produção de objetos de comunicação visual, frequentemente impressos. Em seguida, explica significados atribuídos aos termos *design* e gráfico. Conforme este autor, a palavra *design* começou a ser utilizada no Brasil na década de 1960 e se refere à concepção e à elaboração de projetos voltados à produção de artefatos

industriais ou ao desenvolvimento de sistemas de interação entre usuários e objetos. Etimologicamente, o termo *design* vem do latim *designare*, do qual também se originam os verbos *desenhar* e *designar*. Portanto, o trabalho dos *designers* envolve a representação de conceitos utilizando códigos de expressão visual, integrados aos processos que dão forma e estrutura para essas relações (CARDOSO, 2008).

Já o termo *gráfico* tem sido utilizado em português desde o século XIX. Segundo Cardoso (2008), esta palavra deriva do grego *graphein*, que significa escrever, descrever ou desenhar; mas também dá origem às palavras grafar, grafismo, grafite, grafologia e outros vocábulos terminados com o sufixo *grafia* (tipografia, fotografia, etc.). Como exemplo, Cardoso (ibid.) enfatiza que as oficinas e instalações de produção de materiais impressos são popularmente chamadas de gráficas. Além disso, o termo gráfico dá nome a vários processos de impressão de textos e imagens; por exemplo, à gravura em madeira ou metal, à litografia, à serigrafia e ao *offset* (CARDOSO, 2008).

Apesar da origem centrada na impressão industrial de diversos materiais, atualmente a área de *design* gráfico “estende-se para muito além dos objetos propriamente gráficos, ou seja, aqueles que resultam da impressão com tinta sobre papel” (CARDOSO, 2008, p.1). Nesse contexto, Cardoso (ibid.) destaca o desenvolvimento de projetos de sinalização e sistemas de identidade visual, bem como a inserção de blocos de texto em suportes audiovisuais e a criação de *websites*. E ressalta que o trabalho de *design* gráfico combina um suporte, seja ele de papel ou página virtual, com elementos tipográficos (letras, números, caracteres) e visuais (cores, imagens, traços, sombras).

Para Cardoso (2008), as atividades principais do *design* gráfico envolvem o planejamento, a diagramação e a ilustração dos objetos de *design*. O planejamento abrange todas atividades voltadas para o melhor aproveitamento do suporte escolhido, por exemplo, o cálculo do número de páginas e cadernos de um livro; as dimensões e o posicionamento de um cartaz ou *banner*, bem como a exploração de soluções técnicas e informáticas para um suporte eletrônico. Já a diagramação diz respeito à disposição espacial dos elementos visuais e tipográficos sobre o suporte escolhido (blocos de texto, imagens, margens, linhas e sombras, etc.). E a ilustração diz respeito a todos os processos utilizados para se produzir e se posicionar as imagens na composição gráfica, desde os desenhos às manipulações digitais das fotografias (ibid.).

Este relato enfoca especificamente o trabalho de ilustração. Para tanto, concentrou-se no processo de desenho, considerando-o “uma atividade de invenção, muito mais do que de apropriação” (SAMARA, 2012, p. 9). De acordo com Samara (ibid.), os desenhos são criados por meio um intenso diálogo entre intuição e análise, porque desenhar é criar imagens, que também informam um processo conceitual relacionado à manipulação da composição e à interação dos conteúdos durante muitos estágios do desenvolvimento de cada projeto. Nesse contexto, Samara argumenta que o processo de *design* é “único para cada *designer* e, muitas vezes, para o contexto de cada projeto em particular” (ibid., p. 87). Isso acontece porque a criação do desenho em si envolve a integração do ato de desenhar com o “processo global de ideação considerando os demais elementos de *design* e o processo de produção”. (ibid., p. 87)

Ainda segundo Samara (2012), os esboços informam os processos de desenho e, assim, demonstram a evolução do processo criativo, o qual resulta no trabalho final após diversos experimentos e refinamentos executados pelos *designers*. Além disso, desenhos e imagens podem ser literais ou abstratos, pictóricos ou não, dependendo dos objetivos a que tais ilustrações e imagens atenderão no projeto de *design* (SAMARA, 2012). Este autor também ressalta que imagens e ilustrações são fatores importantíssimos para se transmitir a identidade visual de um projeto de *design*.

[...] Imagens são os elementos gráficos que dão vida a um design. Seja como foco principal de uma página ou como um elemento secundário, desempenham um papel essencial na comunicação de uma mensagem e, portanto, são um fator vital para determinar a identidade visual de um projeto (AMBROSE; HARRIS, 2012, p. 70).

Nessa linha de pensamento, Newark (2009) enfatiza o potencial específico que as ilustrações possuem para diferenciarem projetos de *design*, afirmando que as ilustrações personalizam o *design* porque são os elementos gráficos mais próximos da arte no trabalho de *design*:

[...] A ilustração nos leva de volta à presença de uma pessoa, um ponto de vista diferenciado e idiossincrático. Certas ideias só podem ser comunicadas pela ilustração, que é a parte do design gráfico mais diretamente ligada à arte (NEWARK, 2009, p. 86).

Assim, quando comparadas às fotografias, as ilustrações abrem possibilidades para os *designers* transmitirem informações gráficas e sensações estético-afetivas para além das cenas realistas, geralmente presentes nas imagens fotográficas. Nas palavras de Samara:

O designer não apenas fica livre das limitações do ambiente e dos objetos do mundo real, mas também tem o potencial de introduzir sobreposição conceitual, seletividade aprimorada dos detalhes e o aspecto pessoal e interpretativo de sua visualização – por meio da escolha do material, da composição e das qualidades gestuais. Assim como em todo tipo de imagem, uma ilustração pode apresentar um tema de maneira concreta, objetiva ou realista ou de forma abstrata e simbólica. O designer pode adicionar detalhes que normalmente não existiriam em uma cena real ou pode exagerar movimento, textura, arranjo, espaço e iluminação. [...] No entanto, a força da ilustração em relação à fotografia está na comunicação com uma sensibilidade visual que é emocional, poética, orgânica e inatamente humana (SAMARA, 2010, p. 173).

Neste relato, os experimentos realizados buscaram a exploração e a criação de ilustrações por meio de diferentes técnicas e recursos de desenho; dentre eles: o desenho de observação à mão, a digitalização de desenhos e a manipulação digital das imagens utilizando o aplicativo *Adobe Capture* e o *software Adobe Illustrator*. Os referenciais teórico-metodológicos incluíram os autores Samara (2010; 2012); Ambrose e Harris (2012) e Newark (2009). Entretanto, o método de trabalho utilizado por Joana Lira, descrito no livro *Outros Carnavais* (LIRA, 2008), também foi incorporado ao processo de *design*.

O trabalho de Joana Lira é particularmente inspirado na exuberância da cultura popular brasileira. Sua produção abarca utensílios, estampas, ilustrações, esculturas, peças de cerâmica e outros objetos. A artista formou-se em *design* gráfico no Recife em 1997, estabeleceu residência na cidade de São Paulo, em 1999, e trabalhou durante dez anos na criação da cenografia do carnaval recifense (2001-2011). A história da arte e a cultura pernambucana são referências frequentes nos trabalhos de Lira, que também desenvolve identidades visuais de marcas, objetos e estampas assinadas para empresas como a Tok & Stok, entre outras: “sempre buscando um *design* do envolvimento, capaz de agregar valor cultural, histórico e sentimental à forma e à utilidade” (LIRA, 2020, on-line). Seus trabalhos foram expostos individualmente no Instituto Tomie Ohtake em São Paulo (2018), no SESC Santo André (2017) e no Recife (1997). As produções da artista também participaram de coletivas no MAM-SP (2010), na 5ª Bienal Brasileira de *Design*, em Florianópolis (2015); além de em mostras em países estrangeiros como Alemanha, China, Bélgica e Espanha (ibid.).

Na opinião de Kiko Farkas (apud. LIRA, 2008), o trabalho de Joana Lira reúne a força expressiva e mitológica do cordel com as cores brilhantes do maracatu e do *mangubeat*, integrando a cultura pernambucana e a cultura brasileira à contemporaneidade global:

[...] a mesma força expressiva que se originou dos limitados recursos técnicos da xilogravura e depurou todos os excessos, resultando numa poesia visual única. Essa linguagem, a princípio dura e sintética, evoluiu na mão de grandes artistas (Suassuna, Samico...), que somaram uma visão fantástica e mitológica ao universo do cordel. [...] também os maracatus, com suas indumentárias brilhantes, e o manguêbeat e suas derivações, que resultam no uso de cores pulsantes e luminosas, com contrastes violentos e inusitados. [...] A capacidade de unir a tradição local à criação artística individual e à percepção dos processos industriais faz de Joana Lira uma excelente designer. Naturalmente brasileira, inevitavelmente pernambucana – mas indiscutivelmente global (FARKAS, apud. LIRA, 2008, p. 38-39).

No período de 2006 a 2008, Joana Lira desenhou a cenografia do carnaval recifense, sempre inspirada anualmente na obra de um artista local. Em 2006, a decoração do carnaval do Recife homenageou Ariano Suassuna; em 2007, Lula Cardoso Ayres e, em 2008, Abelardo da Hora. No livro *Outros Carnavais* (LIRA, 2008), a artista relata o processo criativo de cada ano e também apresenta esboços de ideias, extraídos de seus cadernos de desenho. Além disso, enfatiza que a partir da escolha da obra visual de Ariano Suassuna, em 2006, a criação dos desenhos figurativos passou a orientar seus projetos cenográficos para o carnaval recifense.

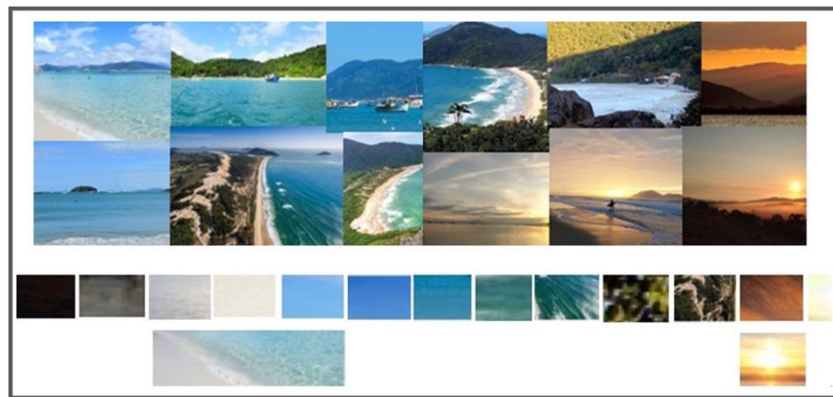
[...] Além de ter uma obra literária vasta, repleta de personagens marcantes e conhecidos do grande público, Ariano é um grande artista plástico, autor das *Iluminogravuras*, que misturam desenhos de temática medieval com poemas de sua autoria. [...] tínhamos nas mãos um generoso material de base para inspirar as ilustrações. Foi trabalhoso, mas igualmente prazeroso, dar vida e forma a personagens como Chicó, João Grilo, o Padeiro e sua Mulher, o Bispo, o Diabo, o Gato Que Descome Dinheiro, a Baleia, o Cachorro de Duas Cabeças (LIRA, 2008, p. 119).

Ao desenvolvermos a série *Personagens da Ilha*, escolhemos Joana Lira como inspiração. Por esse motivo, estudamos as características das linhas, formas, cores, texturas, demais elementos gráficos e temas encontrados nos seus desenhos; juntamente ao estudo da cultura local e das respectivas paisagens da Ilha de Santa Catarina.

Para compor o painel de referências relativas às representações visuais da Ilha de Santa Catarina, recorreremos ao trabalho “*O Mapa da Ilha: explorando os ícones, índices e símbolos na identidade multicultural de Santa Catarina*”, escrito por Collier de Mendonça e Perassi (2018). Texto no qual os autores investigam aspectos iconográficos, indicativos e simbólicos da Ilha de Santa Catarina, a partir da comunicação de imagens, disponíveis on-line, referente às paisagens naturais e às manifestações culturais locais.

Segundo Collier de Mendonça e Perassi (2018), nas fotografias com aspectos e elementos naturais da Ilha de Santa Catarina, predominam imagens de paisagens diurnas, luminosas e panorâmicas, ao invés de cenas tipicamente vespertinas ou noturnas. A maioria das imagens pesquisadas, referentes à natureza local, apresenta tonalidades claras e cores “frias”, azuis e verdes: límpidas, translúcidas e sem forte saturação. Assim, a mensagem coletiva converge para paisagens radiantes com horizontes amplos (figura 1).

Figura 1 – Signos naturais icônico-indiciais e simbólicos.



Fonte: Facebook, Instagram -painel composto com recortes de imagens coletadas na pesquisa de Collier de Mendonça e Perassi (2018).

Já nas fotografias com aspectos culturais, predominam elementos e imagens relacionados à cultura açoriana, muito presentes na Ilha de Santa Catarina. Todavia, a maioria das cores e tonalidades retratadas nas cenas com aspectos culturais são terrosas e “quentes”. Em contraste com a lucidez presente nas imagens das paisagens naturais, as cores das imagens culturais são mais saturadas e opacas; como também mais expressivas, poéticas e emotivas (figura 2).

Figura 2 – Signos culturais icônico-indiciais e simbólicos.



Fonte: Facebook e Instagram – painel composto com recortes de imagens coletadas na pesquisa de Collier de Mendonça e Perassi (2018).

Vale ressaltar que a Ilha de Santa Catarina, na qual está localizada a parte insular da cidade de Florianópolis, foi colonizada por imigrantes açorianos que trouxeram seus costumes e tradições para esta região do litoral sul do Brasil. Dentre eles, destacam-se as atividades pesqueiras e o artesanato da renda de bilro. Por fim, mesmo que o estado de Santa Catarina apresente influências estrangeiras de diferentes países e continentes, os signos da cultura açoriana predominam na comunicação fotográfica especificamente referente à Ilha de Santa Catarina conforme a pesquisa de Collier de Mendonça e Perassi (2018).

3 Metodologia de projeto

De acordo com Samara (2012, p. 88), o processo criativo de *design* pode ser mapeado utilizando-se diferentes modelos; contudo, tais modelos geralmente apresentam estágios similares de investigação, os quais interagem uns com os outros. Em virtude disso, Samara propõe a síntese desses modelos nas seguintes etapas: *exploration*, *focus*, *construction*, *testing* e *refinement*; as quais traduzimos como exploração, enquadramento, construção, testagem ou prototipação e, por fim, refinamento ou resolução.

[1] Exploração: o(a) *designer* examina uma variedade de abordagens diferentes para compreender seus respectivos potenciais no contexto estudado e realiza *brainstorming* visuais para descobrir diversas possibilidades.

- [2] **Enquadramento:** comparando os resultados da exploração, o(a) *designer* avalia quais possibilidades, ou combinações entre possibilidades, podem resultar nas direções mais interessantes e mais claras para a visualização do tema.
- [3] **Construção:** o(a) *designer* integra e constrói os componentes da forma e composição, trabalhando com atributos que ele ou ela selecionou.
- [4] **Testagem ou prototipação:** enquanto os desenhos ganham formas, o(a) *designer* experimenta variações de escalas, ritmos, posições, etc. para determinar como essas opções podem confundir, esclarecer, ou aprimorar as imagens construídas.
- [5] **Refinamento ou resolução:** para além da mera simplificação, este estágio concerne na edição das formas para refinar as relações entre a composição, os espaços e os demais atributos visuais, de modo a torná-las singulares; ou seja, com propósitos claros e completos.

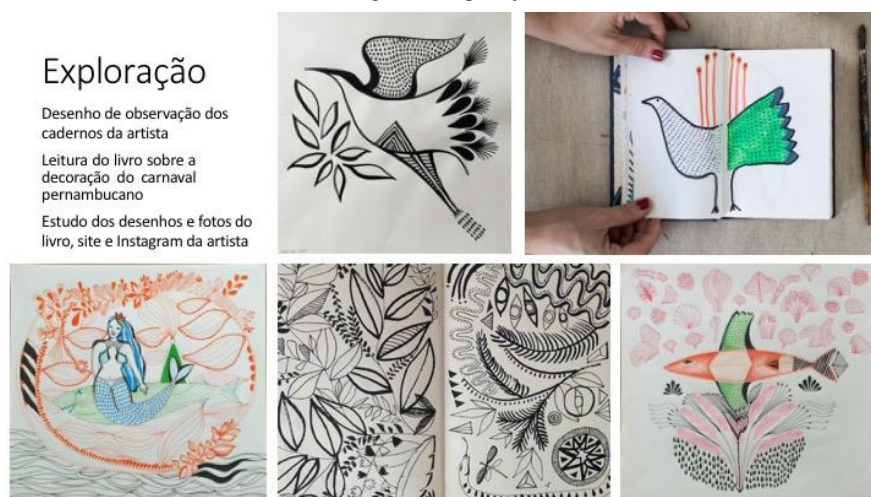
4 Desenvolvimento do projeto

[1] Exploração

Na primeira etapa do processo criativo foi realizado o levantamento de referências visuais e elementos gráficos, seguido pela execução de desenhos de observação no caderno de campo da primeira autora. Durante a pesquisa visual, as referências foram extraídas do livro *Outros Carnavais* (LIRA, 2008) e do *website* da artista (LIRA, 2020). Além disso, foram levantadas imagens fotográficas, extraídas do *Google* imagens para realização de desenhos à mão. Os materiais utilizados para os desenhos de observação foram lápis grafite, canetas hidrográficas, canetas tipo nanquim de ponta fina e um *sketchbook* em papel *Canson*.

O primeiro exercício incluiu registros de paisagens naturais e culturais da Ilha de Santa Catarina. Seu objetivo foi levantar os personagens – incluindo elementos da fauna e flora, figuras humanas e objetos culturais – que pudessem integrar a série de ilustrações. Inicialmente, os desenhos de observação foram feitos ao longo de visitas realizadas por Maria Collier de Mendonça às praias da Barra da Lagoa, Sambaqui e Santo Antônio de Lisboa. Esses desenhos seguiram o estilo realista. O fato de Joana Lira costumar iniciar seus processos criativos esboçando as ideias em cadernos de desenho, conforme descrito pela artista (LIRA, 2008), nos motivou a adotar os mesmos materiais e métodos (figura 3).

Figura 3 - Exploração



Fonte: Joana Lira (2020). Disponível on-line em: <https://www.joanalira.com.br/home/>
Acesso em: 8 dez. 2020.

Após irmos a campo para registrarmos cenas reais, continuamos a pesquisa visual. Nesse momento, reunimos informações extraídas dos desenhos de observação, da pesquisa previamente publicada por Collier de Mendonça e Perassi (2018) e da análise das características marcantes nas ilustrações de Lira. De maneira que a primeira etapa do processo criativo correspondeu a um mergulho na obra de Joana Lira, seguido por um mergulho no campo, ou seja, na observação e registro visual das paisagens culturais e naturais que posteriormente integrariam as artes a serem criadas na série *Personagens da Ilha*.

[2] Enquadramento

Nesta etapa, levantamos possibilidades e combinações de elementos visuais que direcionaram os caminhos criativos para a concepção dos *Personagens da Ilha*. Escolhemos os personagens e objetos culturais para compor as narrativas visuais. Dentre eles, destacaram-se as cenas da pesca da tainha observadas na Barra da Lagoa, bem como os pássaros, barcos e pescadores puxando as redes desenhados nessa praia; além de as mulheres rendeiras e seus artesanatos desenhados nas praias de Sambaqui e Santo Antônio de Lisboa. Nesse momento, também observamos características da paisagem local incluindo aspectos naturais da mata atlântica e dessas praias da Ilha; somados aos elementos culturais especialmente herdados da colonização açoriana (barcos, rendas, casas, igrejas, etc.).

O mergulho na paisagem local ocorreu concomitantemente ao mergulho nos trabalhos de Lira. A identidade visual marcante da ilustradora pernambucana nos inspirou a percorrer uma viagem imaginária e simbólica desde a cultura regional nordestina até o litoral sul do país. Nesse momento, o caderno de desenhos foi extremamente importante para enriquecer o processo criativo. Então, fizemos colagens e reproduções inspiradas nos desenhos da artista para compreendermos suas características principais. Dentre elas, citamos contornos com traços firmes e linhas finas a grossas; cores intensas, vibrantes e contrastantes; planos chapados preenchidos com desenhos pictóricos e formas orgânicas (figura 4).

Figura 4 - Enquadramento

Enquadramento e inspiração

Linhas firmes com contornos de finos a espessos
Cores vibrantes e saturadas
Temática da cultura regional
Preenchimento com padrões sintonizando
temáticas escolhidas



Fonte: Joana Lira (2020). Disponível on-line em: <https://www.joanalira.com.br/home/>
Acesso em: 8 dez. 2020.

[3] Construção

Após selecionarmos os principais atributos e características encontrados nos desenhos de Joana Lira e nas paisagens da Ilha de Santa Catarina, partimos para a construção das composições visuais integrantes da série *Personagens da Ilha*. Para tanto, criamos uma biblioteca digital com vários elementos gráficos figurativos, a partir dos esboços feitos à mão nos cadernos de campo. Dentre eles, constaram: pássaros, peixes, canoas, redes de pesca, rendeiras, rendas, árvores, folhas, galhos, flores, etc.

Conforme explicam Ambrose e Harris (2011, p. 76), os esboços são uma técnica que os *designers* utilizam para representar rapidamente as ideias no papel. Podem ser úteis em várias etapas do processo criativo, mas tendem a ser mais utilizados durante a geração de ideias. Segundo estes autores (ibid.), há *designers* que fazem esboços à mão, enquanto outros preferem fazê-los digitalmente:

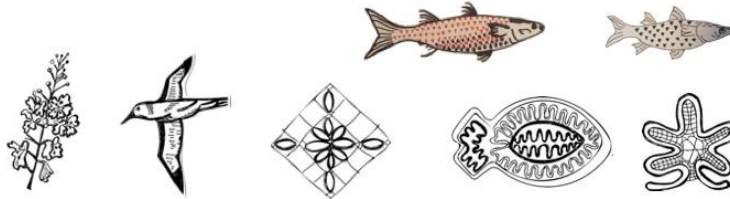
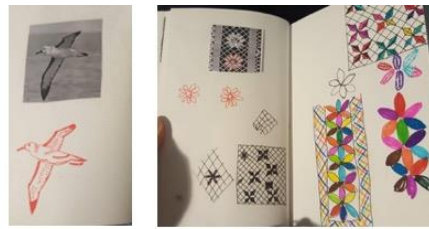
Por sua natureza, os rascunhos implicam o desenho rápido de uma ideia visual e, portanto, devem ser feitos da maneira que for mais rápida e eficiente para o designer. Em vez de utilizar materiais tradicionais como lápis e papel, alguns designers preferem “esboçar” diretamente no computador usando um tablet, ou mesa digitalizadora, de desenho. Com os esboços digitais, as ideias podem ser facilmente arquivadas e enviadas por e-mail, e ainda podem ocupar menos espaço do que as cópias em papel. Os designers, no entanto, devem usar o método que considerarem mais fácil e rápido (AMBROSE; HARRIS, 2011, p. 76).

Figura 5 – Construção – Caderno de campo

Construção

Após exercitar traços inspirados na artista, foi criada uma biblioteca com diversos desenhos feitos à mão.

Em seguida, foram escaneados os melhores desenhos em preto e branco, com o app Adobe Capture, os quais foram aprimorados no software Adobe Illustrator.



Fonte: Maria Collier de Mendonça (2019).

Os esboços foram desenhados à mão. Depois disso, foram digitalizados utilizando o aplicativo *Adobe Capture*. Em seguida, foram vetorizados para criarmos os *layouts* da série utilizando o *software* Adobe Illustrator. A decisão conceitual foi estilizar os esboços, inicialmente realistas, adotando traços bem definidos com linhas marcantes e planos chapados, para que fosse possível incorporar elementos presentes no trabalho de Joana Lira em nossa releitura.

Vale ressaltar que as cores presentes nos aspectos e elementos culturais da Ilha de Santa Catarina (COLLIER DE MENDONÇA; PERASSI, 2018) orientaram as escolhas das paletas utilizadas no desenvolvimento da série *Personagens da Ilha*, sintonizando também as tonalidades vibrantes dos trabalhos de Lira. Por fim, esta etapa incluiu recursos tecnológicos importantes no processo de *design*, os quais agilizaram os estágios posteriores, referentes à prototipação da composição visual e ao refinamento dos *layouts* a serem criados.

[4] Testagem ou prototipação

Após criarmos a biblioteca digital com as formas e as ilustrações, extraídas da digitalização dos desenhos feitos à mão, montamos as composições visuais utilizando o *software* Adobe Illustrator. Assim, a etapa de testagem ou prototipação deu “vida” aos personagens e objetos escolhidos para representarem visualmente a Ilha de Santa Catarina.

Nesse momento, experimentamos diferentes combinações de cores e testamos várias espessuras para adequarmos linhas e contornos das imagens. Trabalhamos com tons vibrantes que transmitissem a exuberância local. Além disso, diagramamos as imagens e as formas nos

espaços visuais e aprimoramos as relações dentre massas, volumes, movimentos, figuras e fundos em cada *layout*.

Os preenchimentos dos fundos dos *layouts* combinaram desenhos figurativos da natureza (peixes, flores, folhas) com desenhos de objetos e elementos culturais, que inspiraram a experimentação de texturas imitando, por exemplo, as redes de pesca. Além disso, alguns personagens e objetos da cultura local se destacaram como imagens centrais na criação da série: a canoa, a renda, a tainha e o guapuruvu, árvore símbolo de Florianópolis.

A partir disso, as soluções mais interessantes foram comparadas e aprimoradas. Então, agregamos formas orgânicas como gotas, flores e folhas, além de outros elementos para composição dos fundos das imagens. Conforme nos lembram Ambrose e Harris (2011), pensar em formas nos ajuda a construir e a aprimorar as relações espaciais entre os elementos de *design*, para que eles preencham cada página harmoniosamente (AMBROSE; HARRIS, 2011, p. 120).

Figura 6 – Testagem ou prototipação

Testagem ou prototipação



Fonte: Maria Collier de Mendonça (2019)

[5] Refinamento e resolução

Nesta etapa realizamos os ajustes finais para criação de ilustrações esteticamente belas e harmoniosas. De acordo com Ambrose e Harris (2011, p. 83), o refinamento do projeto de *design* inclui mudanças pequenas, porém, importantes para aprimorar as ideias e, assim, aumentar o potencial comunicativo do trabalho de *design*.

Ao final, refinamos as composições dos espaços e atributos visuais para expressar uma identidade única nas ilustrações série *Personagens da Ilha*. Para isso, elaboramos as texturas e elementos decorativos dos fundos, tais como as redes de pesca por trás do desenho da tainha; as pequenas tainhas debaixo das redes e da canoa; ou as decorações referentes às rendas e às folhagens conforme vemos na figura 7.

Figura 7 – refinamento e resolução

Conjunto da série Personagens da Ilha



Fonte: Maria Collier de Mendonça (2019)

5. Considerações finais

Este relato de experiência registra o processo criativo da série *Personagens da Ilha*, desenvolvida na disciplina de Laboratório de Artes Gráficas da Univali, Florianópolis; integrando atividades propostas pelos docentes aos estudantes de graduação em *Design* desta instituição.

Os procedimentos metodológicos basearam-se nos estágios do processo criativo descritos por Samara (2012). Inicialmente, foram realizados desenhos de observação à mão, utilizando o *sketchbook* e canetas coloridas; seguidos pela digitalização dos esboços, que viabilizou o desenvolvimento digital das composições visuais referentes aos *layouts* da série *Personagens da Ilha*, utilizando o *software Adobe Illustrator*.

O projeto objetivou encorajar o desenvolvimento das habilidades criativas dos estudantes, particularmente enfocando a criação de ilustrações voltadas a trabalhos de *design* gráfico. Ao longo da criação dos *Personagens da Ilha*, as visitas de campo estimularam a prática

do desenho de observação à mão e, conseqüentemente, favoreceram a aprimoração das habilidades pretendidas, ao mesmo tempo em que se tornaram uma prazerosa atividade de lazer para a primeira autora.

Em linhas gerais, a elaboração do projeto ampliou o repertório artístico, bem como as capacidades analíticas e interpretativas da estudante a partir da inspiração na obra de Joana Lira, ilustradora que também se inspirou em artistas plásticos consagrados como Ariano Suassuna, Lula Cardoso Ayres e Abelardo da Hora.

Houve também, o aprimoramento de conhecimento acerca das paisagens naturais e culturais da Ilha de Santa Catarina. Em seguida, a experiência proporcionou o exercício criativo da mixagem de elementos integrantes das identidades culturais pernambucanas e catarinenses, encontrando traços lusitanos como principal ponto comum presentes nas tradições e costumes da costa brasileira.

Sem dúvida, o ambiente de aprendizagem, especialmente nos cursos relacionados à criatividade e ao *design*, requer a adoção de procedimentos metodológicos para que os alunos e professores vivenciem juntos experiências estimulantes, capazes de motivar o engajamento e o prazer de ensinar e aprender a desenhar coletivamente. Em virtude disso, esperamos que este artigo sirva como referência para a condução de futuros projetos semelhantes, relacionados a atividades de pesquisa e ensino nos níveis de graduação e pós-graduação.

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

Referências Bibliográficas

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. *Layout*. Porto Alegre: Bookman, 2012.

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. *Design thinking*. Porto Alegre: Bookman, 2011.

CARDOSO, Rafael. O design gráfico e sua história. *Revista Artes Visuais, Cultura e Criação*. Rio de Janeiro, p. 1-7. 2008.

COLLIER DE MENDONÇA, Maria; PERASSI, Richard. O Mapa da Ilha: explorando os ícones, índices e símbolos na identidade multicultural de Santa Catarina. In: XV Congresso Internacional IBERCOM (15. : 2017 : Lisboa) XV Congresso IBERCOM 2017: comunicação, diversidade e tolerância [recurso eletrônico]. Org.: Maria Immacolata Vassallo de Lopes ... [et al.]. São Paulo:

ECA-USP ; Lisboa: FCH-UCP, 2018. p.1997-2011 Disponível em: <http://assibercom.org/ebook-ibercom-2017.pdf>. Acesso em: 7 dez. 2020.

LIRA, JOANA. Outros Carnavais. Nos bastidores da folia ou como o trabalho de cenografia surgiu, cresceu e apareceu na maior festa de rua do Recife. São Paulo: DBA Artes Gráficas, 2008.

JOANA LIRA. Disponível em: <https://www.joanalira.com.br/sobre/> Acesso em 5 dez. 2020.

NEWARK, Quentin. *O que é design gráfico?* Porto Alegre: Bookman, 2009.

SAMARA, Timothy. *Drawing for graphic design: understanding conceptual principles and practical techniques to create unique, effective design solutions*. Beverly: Rockport Publishers, 2012.

SAMARA, Timothy. *Elementos do design: guia de estilo gráfico*. Porto Alegre: Bookman, 2010.