UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA FACULDADE DE ARQUITETURA, URBANISMO E DESIGN

CAROLINA MARIA ABREU SILVA

CACHINHOS DOURADOS E OS TRÊS URSINHOS: O DESIGN COMO FERRAMENTA PARA A CRIAÇÃO DE ILUSTRAÇÕES INFANTIS

UBERLÂNDIA - MG
2024

CAROLINA MARIA ABREU SILVA

CACHINHOS DOURADOS E OS TRÊS URSINHOS: O DESIGN COMO FERRAMENTA PARA A CRIAÇÃO DE ILUSTRAÇÕES INFANTIS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Uberlândia como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Design.

Área de concentração: Design

Orientador: Prof. Dr. João Carlos Riccó Placido da Silva

Uberlândia – MG
2024

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao professor João Plácido pela orientação nesta caminhada acadêmica e neste trabalho.

Agradeço também a todos os professores que fizeram parte da minha formação, com destaque aos professores Juscelino Machado, Juliana Braga, Aline Teixeira, Lucas Pantaleão e Cristiane de Alcântara.
Aos colegas meus colegas de faculdade pelo constante apoio e carinho. Agradeço aos meus amigos, Giovana Machado, Emerson Batista e Ana Laura Castro, e minha psicóloga, Laura Matos, por terem me acompanhado de perto durante o processo de criação deste trabalho e por terem acreditado neste projeto antes mesmo de ele existir.

Por fim, agradeço incondicionalmente aos meus pais pelo apoio, amor e cuidado que me motivam a seguir em frente e me trouxeram até aqui.

Uberlândia – MG
2024

RESUMO

"Cachinhos Dourados e os Três Ursinhos" é uma história originária da Inglaterra, registrada por escrito pela primeira vez no século XX. Esse conto inspirou a autora a criar uma história infantil para um livro ilustrado hipotético, adaptando a narrativa original para uma que reflete a realidade brasileira no século XXI. Com o roteiro a disposição, esse trabalho objetifica desenvolver um projeto de três ilustrações que representem a história, utilizando-se da metodologia de Design de Bruno Munari com a aplicação de ferramentas e técnicas de ilustração e design como a análise de similares, o brainstorm, o thumbnailing e o mapa mental.

Palavras-chave: Design, Ilustração, Cachinhos Dourados e os Três Ursinhos

ABSTRACT

“Goldilocks and the Three Bears” is a story originated from England, first registered in writing in the 20th century. This tale has inspired the author to create a children's story for a hypothetical illustrated book, adapting the original narrative to reflect Brazilian reality in the 21st century. With the script available, this project aims to develop three illustrations representing the story, using Bruno Munari's Design methodology and applying illustration and design tools and techniques such as the analysis of similar works, brainstorming, thumbnailing, and mind mapping. Keywords: Design, Ill

Keywords: Design, Illustration, Goldilocks and the Three Bears

SUMÁRIO

1.INTRODUÇÃO 7
2.OBJETO DE ESTUDO 7
3.OBJETO GERAL 7
4.OBJETIVOS ESPECÍFICOS 7
5.JUSTIFICATIVA 8
6.METODOLOGIA 8
7.REVISÃO BIBLIOGRÁFICA 9
7.1 . ILUSTRAÇÃO 9
7.2. DESIGN 9
7.4 BRAINSTORM 9
7.5. LINEART 9
7.6. THUMBNAIL 9
7.7. MOODBOARD (PAINEL SEMÂNTICO) 10
7.8. MAPA MENTAL 10
7.9. CHARACTER SHEET (FOLHA DE MODELO DE PERSONAGEM) 10
7.10. MESA DIGITALIZADORA 10
7.11.ILUSTRAÇÃO DIGITAL 10
8. DESENVOLVIMENTO 11
8.1. DEFINIÇÃO DO PROBLEMA 11
8.2. COMPONENTES DO PROBLEMA 13
8.3. RECOLHIMENTO DE DADOS 15
8.4. ANÁLISE DE DADOS 17
8.5. CRIATIVIDADE 20
8.6. MATERIAIS E TECNOLOGIAS 25
8.7. EXPERIMENTAÇÃO 26
8.8. MODELO 28
8.9. VERIFICAÇÃO 30
8.10. DESENHO DE CONSTRUÇÃO 31
9. NOTAS CONCLUSIVAS 33
10.REFERÊNCIAS 34

1. INTRODUÇÃO

Livros ilustrados são objetos de estudo do design definidos como uma composição de texto e ilustração que possui "relação dialogal das narrativas verbal e visual para a compreensão da história" (FERREIRA, 2008). Os livros ilustrados compõem um grande nicho no mercado de design editorial: o setor de livros infantis. No entanto, o reconhecimento da ilustração como um produto de design é uma questão persistente, considerando que, até o presente momento, não há registro de universidades federais que ofereçam cursos independentes de ilustração ou desenho no Brasil. Assim, a fim de ter um material de trabalho para esse projeto, um reconto de Cachinhos Dourados e os Três Ursinhos desenvolvido pela autora servirá de ponto de partida para compor um projeto de três ilustrações infantis, com o intuito de exemplificar a aplicação de ferramentas de design em um produto de ilustração. O resultado deve demonstrar o valor do design na prática e aplicação de ilustrações em um projeto editorial.

2. OBJETO DE ESTUDO

Nesse trabalho, será investigado o objeto da ilustração como forma de comunicação visual na literatura infantil, com ênfase na elaboração de três ilustrações para um livro infantil hipotético, abordando aspectos gerais de design de cenário, design editorial e design gráfico.

3. OBJETIVO GERAL

O objetivo geral do trabalho é entender como a ilustração pode ser um produto de design por meio da produção de um livro ilustrado a partir da aplicação da metodologia de Design de Bruno Munari(1981). O resultado do projeto deverá incluir métodos e ferramentas aprendidos ao longo da graduação em Design pela UFU, e demonstrar o valor do design como estratégia de planejamento e execução de uma obra visual por meio da ilustração.

4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Os objetivos específicos são:

- Entender como é produzida uma ilustração com o uso de metodologias de design.
- Definir problemas, pesquisar, analisar e criar soluções de design para o projeto de ilustrações.
- Definir um design de personagem para a protagonista da história.
- Definir o design dos ursos de pelúcia.
- Definir o design do cenário de cada ilustração a partir do conceito.
- Desenvolver três ilustrações para um livro infantil hipotético utilizando-se do design como fundamento para desenvolver e entregar o projeto.

5. JUSTIFICATIVA

O projeto justifica-se pela necessidade de mais estudos acadêmicos voltados para o projeto de ilustrações como produto do design. Esse trabalho é um exemplo da aplicação efetiva de um pensamento de design na ilustração.

6. METODOLOGIA

A metodologia utilizada na elaboração desse projeto leva em consideração a metodologia introduzida por Bruno Munari em seu livro "Das coisas nascem coisas" (1981). Devido ao produto desejado por esse trabalho, foi feita uma adaptação com o foco na produção de uma sequência de ilustrações, considerando os estudos de Andrew Hall em "Fundamentos essenciais da ilustração" (2011). Sendo assim, o processo decorrerá em dez etapas, sendo elas:

I. Definição do problema;
II. Componentes do problema;
III. Recolhimento de dados;
IV. Análise de dados;
V. Criatividade;
VI. Materiais;
VII. Experimentação;
VIII.Modelo;
XI. Verificação;
X. Desenho final.

7.REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Para a elaboração deste trabalho, foram levados em consideração os ensinamentos de Bruno Munari, Ellen Lupton, Eva Heller, Andrew Hall como direcionadores no processo de criação.
A priori, é necessário definir alguns conceitos para o entendimento do trabalho:

7.1. ILUSTRAÇÃO

Ilustração é, de acordo com Andrew Hall (2012), uma construção da imagem, seja ela feita por meio da pintura, impressão, digitalização, desenho ou colagem. De acordo com o mesmo autor, as ilustrações podem ser produzidas almejando sua incorporação no mercado editorial, publicitário, corporativo entre outros.

7.2. DESIGN

De acordo com Ellen Lupton (2009), design é um processo de resolução de problemas que envolve a criação de soluções visuais e funcionais para atender às necessidades humanas. É um processo que transcende a estética, e objetiva a funcionalidade, usabilidade e experiência do usuário.
Bruno Munari, em seu livro "Das coisas nascem coisas" (1981) define Design como a concepção de objetos, sistemas e experiências, com o objetivo de resolver problemas de forma funcional e estética. Segundo Munari, esse deve ser acessível e servir às pessoas de modo que incorpore forma e função de maneira harmoniosa.
Ambos enfatizam que é design é um meio de desenvolver projetos que atendam às necessidades humanas de forma acessível, eficaz e que promovam uma experiência completa para o usuário.

7.4 BRAINSTORM

Brainstorm, em português, chuva de ideias, é uma técnica de geração de ideias, que consiste na expressão livre e sem julgamento de uma pessoa ou grupo acerca de um assunto. O registro dessas ideias é feita preferencialmente em papel, para análise e consulta posterior.

7.5. LINEART

Lineart é a parte de contornos de um desenho, utilizada para definir as formas e composição de uma ilustração. É uma base que estrutura um desenho.

7.6. THUMBNAIL

A thumbnail é uma técnica de rascunho rápida, feita para que o artista possas visualizar uma ideia de composição de maneira rápida e sem a necessidade de aperfeiçoamento. A técnica de thumbnailing consiste em fazer diversas thumbnails antes de prosseguir com uma ilustração, a fim de exercitar a visão do ilustrador e gerar ideias antes de criar o rasciinho de fato.

7.7. MOODBOARD (PAINEL SEMÂNTICO)

O moodboard (painel semântico, em português), é uma ferramenta de visualização de um conceito. O uso de texturas, cores, imagens e materiais é incentivado para expor visualmente um conceito.

7.8. MAPA MENTAL

De acordo com Lupton (2011), o mapa mental é uma técnica que consiste em explorar de maneira ágil o escopo de um problema. Ainda, de acordo com a autora, "Partindo de um termo ou ideia central, o designer rapidamente mapeia as imagens e propostas associadas.

7.9. CHARACTER SHEET (FOLHA DE MODELO DE PERSONAGEM)

O Character Sheet (ou folha de Desing de personagem) é um documento no qual é representado um personagem. É uma maneira de registrar as cores, proporções e estilo de um personagem, para facilitar a aplicação das cores em outras áreas de um projeto.

7.10. MESA DIGITALIZADORA

É uma ferramenta utilizada para a criação de ilustrações digitais. Esse equipamento é composto por uma superfície lisa e uma caneta com sensibilidade de pressão. A utilização desse equipamento, conectada a um computador com acesso a um software de ilustração permite que o usuário desenhe na mesa digitalizadora assim como faria em um papel, e o desenho é transmitido instantaneamente para a tela do computador.

7.11. ILUSTRAÇÃO DIGITAL

A ilustração digital é a ilustração feita por meio de softwares no computador, tablet ou celular.

8.DESENVOLVIMENTO

Neste momento, a metologia de Bruno Munari orienta o desenvolvimento do projeto em 10 etapas.

8.1. DEFINIÇÃO DO PROBLEMA

Esse projeto se inicia com o roteiro de um livro ilustrado. O ponto de partida é uma história de um conto de origem inglesa, escrita por Robert Southey em 1937: "Cachinhos Dourados e os Três Ursinhos".

Ao entrar sem ser convidada, ela experimenta as cadeiras, camas e mingaus que os ursos deixaram em casa, e é surpreendida pela chegada dos habitantes da residência e expulsa por ter bagunçado os itens pessoas da família. A lição de moral da história original é, segundo o artigo de Samuel Jay Keyser (2022), que uma criança não deve ser mal-educada e violar a privacidade alheia.

Para este projeto, foi produzida uma versão autoral do conto de Southey (1937) que leva em conta os símbolos e personagens principais, mas que incorpora elementos atuais e regionais para passar uma mensagem adequada para o tempo contemporâneo. A nova moral da história é a de que o crescimento é inevitável, e pode ser abraçado como agradável e interessante desde a infância.

Na narrativa desenvolvida por esta autora, uma garota de 8 anos explora a sua casa e busca por aventuras com seus três ursinhos de pelúcia. A busca da menina por objetos ao redor da casa leva a menina a perceber que ela está crescendo, e que suas preferências mudam ao longo dos anos.

Sendo assim, esse projeto objetifica definir uma solução definitiva para essa representação visual da história, criando uma proposta artística, simples e comercial no formato de três ilustrações para o desenvolvimento posterior de um livro infantil.

Finalmente, o roteiro da história criada pela autora está disposto a seguir.

"Era uma vez uma garota apelidada de Cachinhos dourados,
Que estava sempre acompanhada de seus três ursinhos.
Seus cabelos eram tão brilhantes quanto o relógio do vovô,
E mamãe os arrumava para balançarem como molinhas.

Cachinhos gostava de brincar de casinha,
De fazer perguntas que o seu irmãozinho não entende,
De de perguntar "porquê" de tudo para a mamãe,
E de assustar o vovô quando ele chega em casa!

Em uma certa tarde, depois de muito brincar,
Cachinhos dourados e os três ursinhos ficaram entediados.
Então, eles resolveram explorar a casa, começando pela cozinha.
Os quatro acharam na mesa quatro bebidas diferentes.

Cachinhos viu a bebida favorita de cada um na mesa:
Para o irmão, é uma mamadeira com leite.
Para a mamãe, é uma caneca com chá.
Para o vovô, é uma xícara com café.

A menina parou e pensou sobre as bebidas.
Ela amava de leite quando era pequena.
Agora, ela preferia iogurte.
Será que quando ela crescer, vai gostar de chá e café?

Os três ursinhos e cachinhos foram passear pela sala.
Ali viram os jogos de lotérica do vovô.
O jogo de videogame da mamãe,
E os blocos de empilhar do irmão.

Cachinhos não gostava mais de brincar com blocos.
Ela gostava de brincar de boneca e de esconde-esconde.
A menina pensou: será que a mamãe e o vovô, que são grandes,
Já gostaram de bonecas e esconde-esconde um dia?

A menina foi para os quartos e olhou para os sapatos:
O irmão só usava sandálias.
O vovô viva de sapatos sociais.
A mamãe ficava linda de salto altos.

Quando olhou para os próprios tênis,
Cachinhos pensou consigo mesma:
Será que um dia meu irmão, que é pequeno,
Vai usar tênis como eu?

Quando olhou para seus ursinhos, porém,
Cachinhos pensou em como ela já foi menor.
Ela não queria ter que tomar mamadeira,
Brincar de blocos e usar sandalinhas a vida inteira!

Cachinhos ficou com um pouco de medo
De não gostar mais de iogurte, bonecas e tênis.
Depois de pensar um pouco, ela declarou:
Eu vou continuar gostando das mesmas coisas!

E ao fim do dia de aventuras em casa,
Cachinhos e seus ursinhos se foram dormir ao pensar:
Quando a garota for maior, ela vai gostar de coisas diferentes,
Mas agora ela sabe do que gosta e o futuro vai ser uma aventura!”

8.2. COMPONENTES DO PROBLEMA

A partir de um brainstorm no papel, foram apontados diversos possíveis pontos de estudo para a criação das ilustrações. Na imagem abaixo é possível identificar os tópicos que identificam as preocupações de investigação.

Tendo como ponto de partida esse brainstorm, foram selecionados pontos principais para serem investigados com mais detalhes, e em seguida, foram postos tópicos de menor importância para a pesquisa. O critério de avaliação das questões se dá pelo propósito do trabalho, no qual perguntas relacionadas ao Design de personagem, por exemplo, destacam-se em relação ao estudo da textura do cabelo cacheado: este último não é primordial para a criação do projeto.

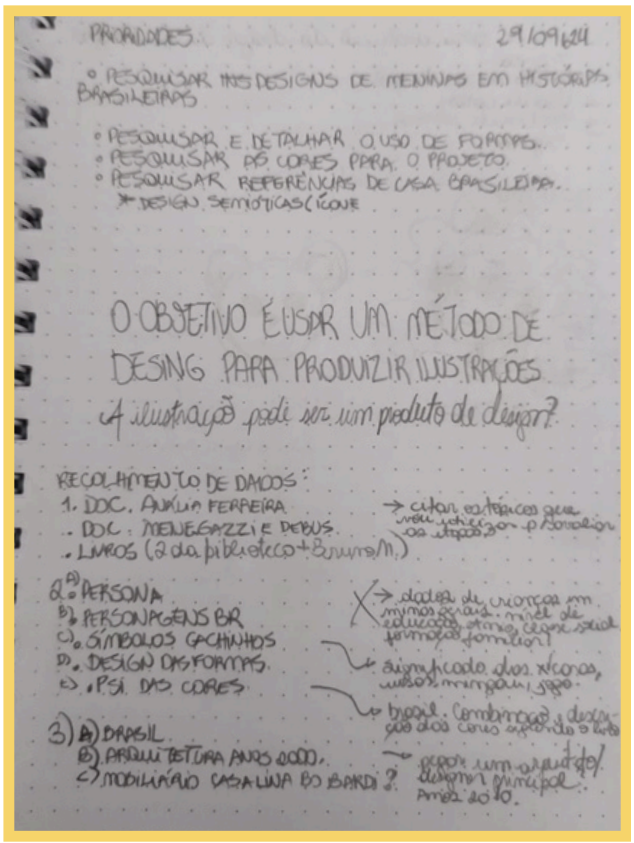


Imagem do brainstorm criado pela autora em papel.

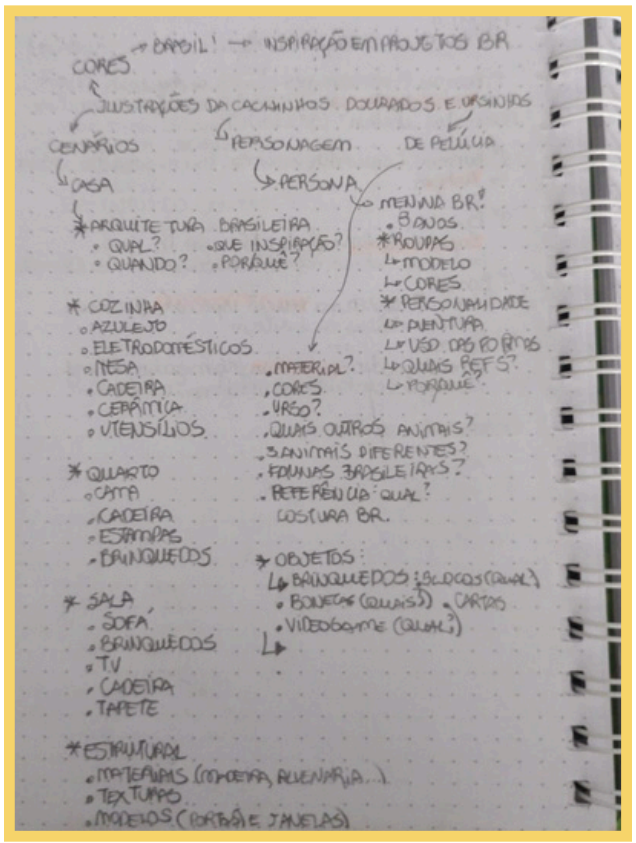


Imagem do brainstorm criado pela autora em papel.

Além do mais, deve ficar evidente a diferenciação entre ilustração e arte neste trabalho. A fim de entregar um projeto conciso, claro e criado a partir de um briefing, a "arte" produzida ao final desse processo será denominada ilustração. Essa diferenciação se dá pela abrangência de significados do termo "arte", e pela não incorporação de um processo metódico em sua criação.

Sendo assim, os problemas a serem resolvidos são:

1. Qual é o embasamento teóricodo projeto?
a. Quais tipos de materiais serão utilizados? (livros, artigos, teses, etc.)
b. Qual é o conceito a ser seguido na criação do personagem e montagem do cenário?
c. Quais serão as cores a serem aplicadas no projeto?

2. Como será representada a cachinhos dourados retratada na história?
a. Quais serão as outras personagens brasileiras a serem analisadas para a criação dessa personagem?
b. Quais símbolos devem constar no desenho da personagem?
c. Quais formas devem guiar o design da personagem?
d. Quais cores serão escolhidas para a personagem?

3. Como será o cenário da história?
a. Onde está casa retratada na história?
b. Quais são as inspirações para a criação da arquitetura e design de interiores da casa?
c. Qual é a inspiração para a seleção da mobília retratada na história?

8.3. RECOLHIMENTO DE DADOS

Nessa etapa, há o recolhimento de dados pertinentes para solucionar cada um dos 3 tópicos propostos na etapa anterior. Na imagem abaixo é possível identificar as referências dispostas para análise.

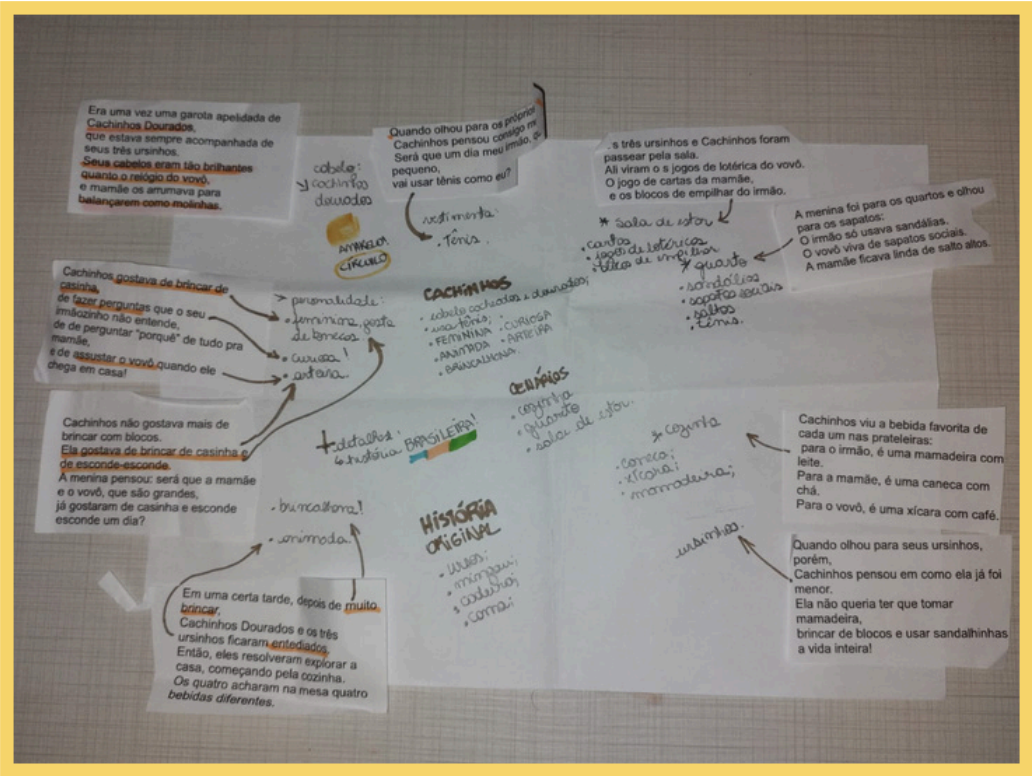


Imagem do mapa mental criado pela autora em papel.

Nesse momento, A dissertação de Anália Ferreira (2017) foi utilizada para entender os componentes de uma ilustração desenvolvida por meio do design. Ademais, são relevantes os livros "Intuição, ação e criação: Graphic Design Thinking" de Ellen Lupton (2013) , "Fundamentos Essenciais da Ilustração" de Andrew Hall (2012); Psicologia das Cores de Eva Heller (2021) e "Das coisas nascem coisas" de Bruno Munari, que serão importantes para embasar decisões sobre o uso de cores, formas, perspectivas e enquadramento nas ilustrações.

No que se diz respeito às referências de personagens brasileiras, é de suma importância as pesquisas para gerar uma análise de similares. Nesse momento, a pesquisa se volta para a busca de personagens de histórias infantis tradicionais brasileiras para entender os elementos que as tornam relevantes no cenário nacional. Assim, foram escolhidos personagens marcantes no cenário brasileiro na década de 2010, visando entender os elementos comuns entre as personagens com maior chance de que as crianças tenham entrado em contato.

A escolha das personagens, feita com base na popularidade através do tempo, teve como critério que essas fossem meninas entre 7 e 10 anos, protagonistas de histórias ilustradas e desenhos animados populares. Essas foram:

MÔNICA E MAGALI, DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS E DESENHO ANIMADO "TURMA DA MÔNICA":

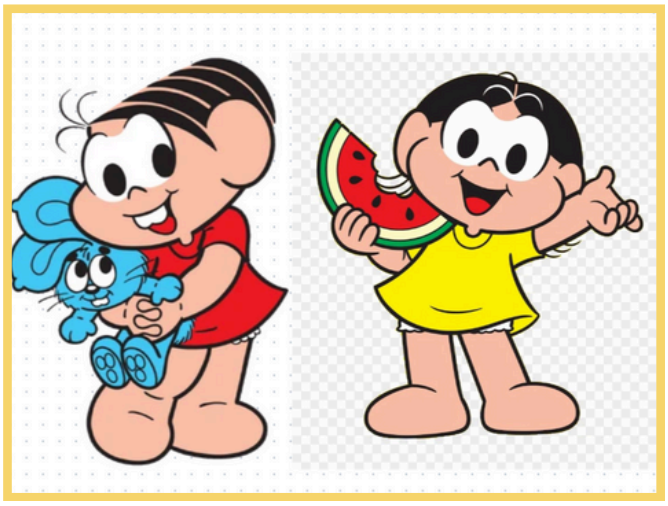


Imagem retirada do painel semântico criado pela autora. Link nas referências.

EMILIA E NARIZINHO , PERSONAGENS DE MONTEIRO LOBATO EM SUAS ADAPTAÇÕES PARA TV E LIVROS ILUSTRADOS EM "O SÍTIO DO PICAPAU AMARELO"



Imagem retirada do painel semântico criado pela autora. Link nas referências.

Além da pesquisa sobre a personagem, foi feita uma pesquisa breve acerca do mobiliário a ser incorporado no cenário do projeto.

Ademais, foram investigadas as cores a serem aplicadas no projeto, levando em consideração o tema brasileiro e o contexto de criação para o olhar de uma criança.

8.4. ANÁLISE DE DADOS

Para iniciar esse processo, foi confeccionado um mapa mental que consta as informações relativas a elementos visuais no texto. Características como o cabelo da garota, elementos interativos como a caneca de café e a boneca são destacadas para serem levadas em consideração na criação do projeto.

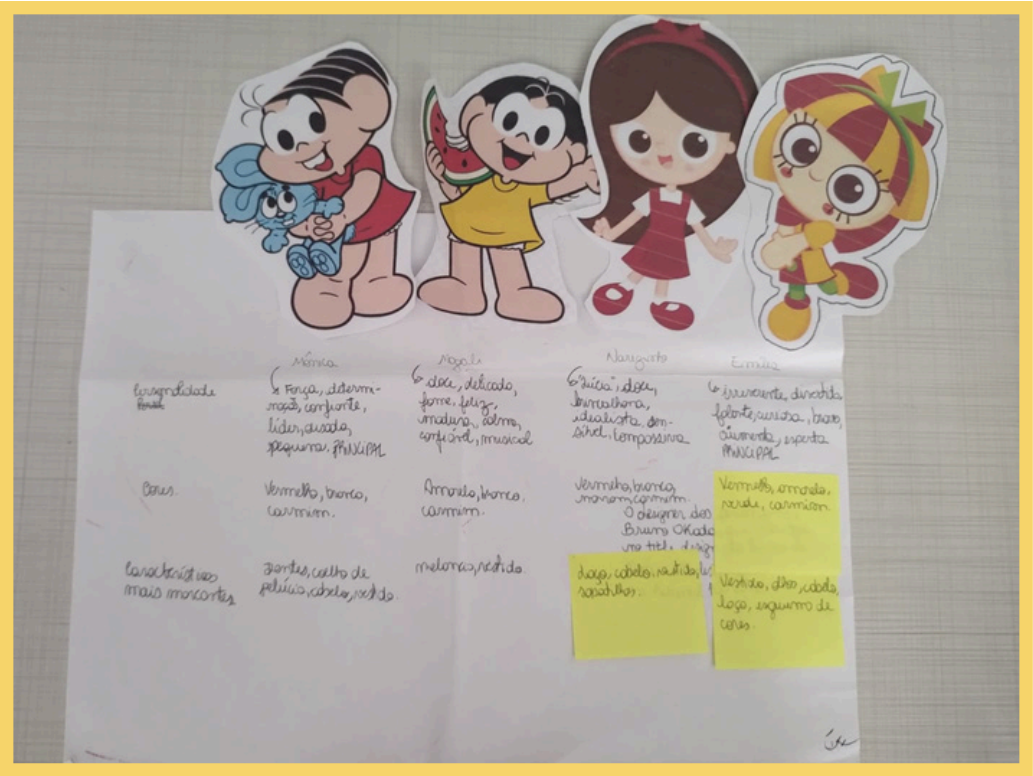


Imagem da análise de similares criado pela autora em papel.

Nesse momento, foi iniciada uma análise de similares entre as personagens. Foram analisadas as cores aplicadas, as formas comuns no design de cada menina e a escolha de vestimentas para cada uma.

Assim, como é visível no esquema visual acima, foram retiradas as informações básicas acercas dos personagens e seus designs. Mônica é forte, independente e brava. Magali é fofa, curiosa e delicada. Narizinho é doce e generosa, e Emília é irreverente, curiosa e inquieta.

Nesse momento, a personalidade de Cachinhos dourados foi determinante para a seleção e entendimento de características. Cachinhos é curiosa, independente e fofa. Para passar essa mensagem em seu design, foi dada a conclusão de que serão usados os elementos:

I. Olhos grandes e bem contornados, para destacar a curiosidade da garota.

II. Cabelo cacheado, divertido e longo, de modo a trazer o elemento da história original e para indicar a independência que ela tem ao escolher seus penteados e pentear seu próprio cabelo (e ficou desarrumado!)

III. Roupas com uma mistura de cores, para representar a natureza multifacetada e em constante crescimento e mudança de Cachinhos.

IV. Formas circulares e silhueta marcante. Essa escolha leva em consideração a ideia do imaginário coletivo de que a forma circular evoca infantilidade, fofura e calma, e a silhueta deve trazer esses elementos atrelados à uma composição instigante e com movimento; de modo a espelhar a personalidade de Cachinhos.

Em um segundo momento, foi realizada a análise e seleção da mobília para os cenários. A fim de representar o design de produtos nacionais, a seleção teve como critério a contemporaneidade da mobília e o impacto dos designers destes móveis no cenário do design de produto e interiores brasileiro.
Assim, três dos elementos selecionados que foram aplicados foram:

MOLE, POR SERGIO RODRIGUES
REEDIÇÃO DO SOFÁ MOLE, DE 1957



Imagem retirada do painel semântico criado pela autora. Link para acesso nas referências.

MESA DE JANTAR CIRCULAR, POR JOAQUIM TENREIRO



Imagem retirada do painel semântico criado pela autora. Link para acesso nas referências.

PAINEL DE AZULEJOS DO MINISTÉRIO DAS RELAÇÕES EXTERIORES, POR ATHOS BULCÃO



Imagem retirada do painel semântico criado pela autora. Link para acesso nas referências.

E, por fim, foram selecionadas as cores a serem aplicadas nas ilustrações. Nesse momento, foram selecionadas três cores: verde, amarelo, azul. A escolha dessas cores passou pelo conceito da incorporação da brasilidade no projeto. Eis uma análise simples das cores, a partir dos estudos de Heller (2002) :

Verde é uma cor que representa a juventude, a saúde, a imaturidade e o natural.
Amarelo é uma cor que representa o crescimento, a juventude e a criatividade.
Azul é uma cor que evoca calma, simpatia e harmonia.

E todas as cores juntas, no contexto do nosso país, representa a bandeira nacional. No entanto, outra conotação é a associação a materiais produzidos por partidos políticos de direita. Uma vez que esse não é o propósito do projeto, foi apresentada a inserção da cor rosa gera um equilibro e incrementa a imagem de inocência infantil para as ilustrações. Além dessa, a cor marrom – que representa o comodismo e o aconchegante - foi escolhida como apoio, como uma extensão da cor amarela para ser utilizada em detalhes.

8.5. CRIATIVIDADE

A partir da investigação dada nas estaps de análise de dados, foi possível determinar o conceito a ser seguido na etapa e criatividade.

O conceito para esse projeto é constituir as ilustrações do reconto de Cachinhos Dourados com elementos contemporâneos de design de interiores e gráfico brasileiros. A história conta a jornada de uma menina curiosa e aventureira, e as ilustrações devem refletir a busca por aprender e crescer com por meio de composições dinâmicas e interessantes. Assim, a obra deve trabalhar com os detalhes no design da personagem e no cenário, além de utilizar de símbolos originários da história original, de modo a incitar a curiosidade nas crianças de 8 - 10 anos que são o público alvo da história.

Uma vez estabelecidas as características que a serem incorporadas, é iniciada a etapa de rascunhos para definir a fisionomia da personagem.

Para trabalhar com o movimento completa nas mãos e facilitar o processo de sketching, foram usados papel, lápis e borracha. Após explorar a fisionomia e o rosto, um dos rascunhos foi escolhido para o design final, A escolha foi pautada na alta expressividade, que alinha com os traços de personalidade da menina.



Imagem dos rascunhos da personagem criados pela autora em papel.



Imagem dos rascunhos da personagem criados pela autora em papel.

Em seguida, foram feitas experimentações com as expressões faciais da personagem, a fim de trazer à tona novamente a essência curiosa e fofa de Cachinhos. Duas características inspiradas nas personagens analisadas anteriormente foram incorporadas: um dente faltando (que representa o estereótipo de uma criança arteira e foi influenciado pelos dentes marcantes da personagem Mônica; e um laço de cabelo, que realça a feminilidade da menina e ajuda a compor a silhueta, acrescentando interesse visual, o qual foi inspirado pelo laço no cabelo de Emília.

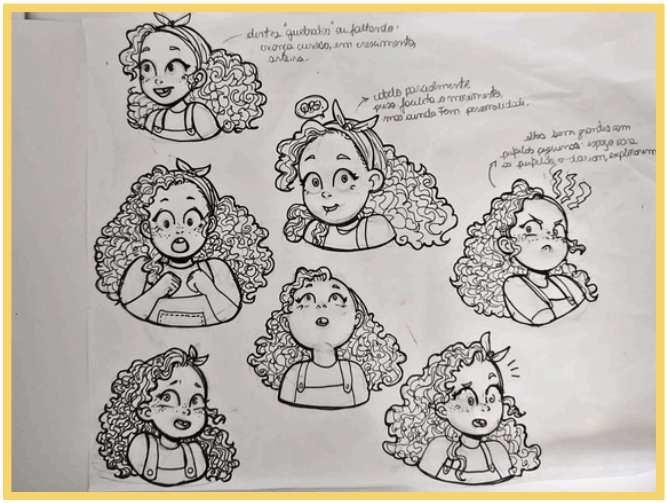


Imagem do rascunho da personagem em lineart criado pela autora.



Imagem do rascunho da personagem em cores criado pela autora.

A partir do desenho original , foi feita a aplicação de cores no design da personagem. A partir deste momento, o uso de scaner e impressão foi crucial para experimentar com marcadores sem comprometer as das versões anteriores dos desenhos.

Posteriormente, foi feita uma exploração com papel, tesoura e marcadores. A escolha do design final surgiu a partir da experimentação com estampas, texturas e cores baseadas em roupas de designers brasileiros, como visto no painel semântico:

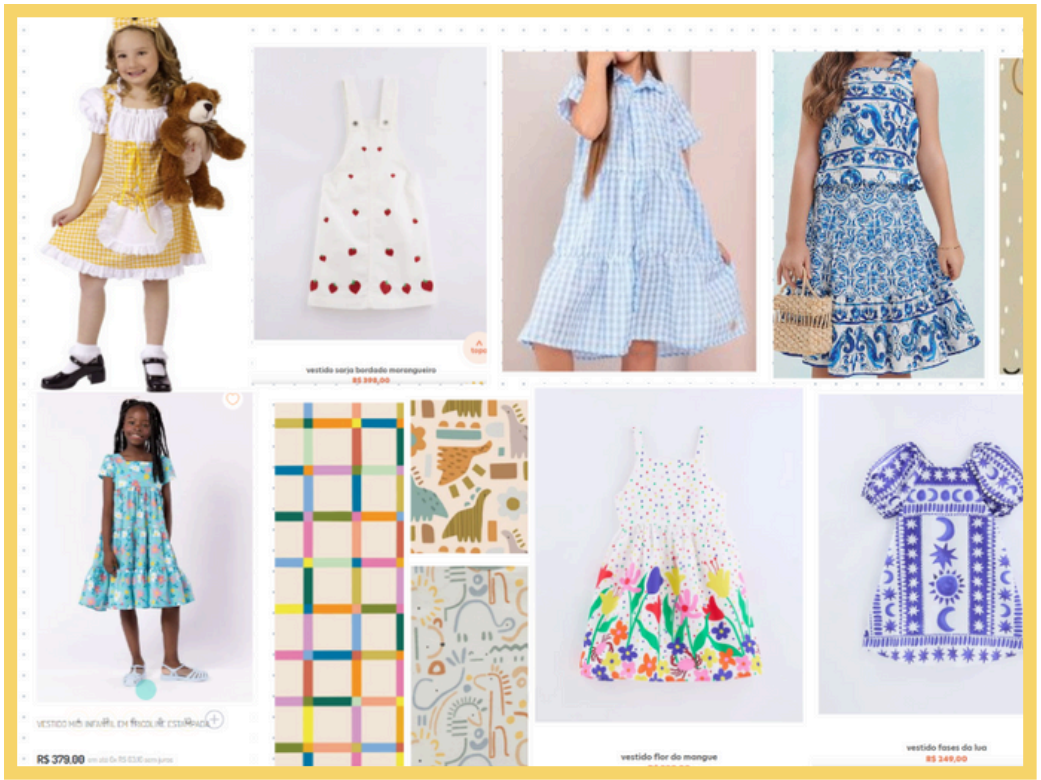


Imagem retirada do painel semântico criado pela autora. Link para acesso nas referências.

A escolha de materiais como jeans e algodão objetiva representar materiais comuns em roupas brasileiras infantis. O mesmo pode ser dito pela escolha por estampas em xadrez, que são uma marca dos vestidos de festa junina comumente usados por muitas meninas nessa idade. Ademais, uma das características físicas da personagem na história é o uso de tênis, que também foi incorporado.
Por fim, esse desenho é a conclusão do design de personagem de Cachinhos, compondo o Character Sheet.



Imagem do Character Sheet de Cachinhos criado pela autora em papel.

Além do design de Cachinhos, um ponto importante da história são os ursos de pelúcia da personagem. Para esses, foi feita uma breve investigação acerca das cores e características a serem aplicadas em seus designs.
Os ursos na história original não têm laços de familiaridade com Cachinhos. No entanto, nessa versão da história cada um dos ursos reflete a personalidade de um parente da garota. Para começar esse pequeno processo, foi feito um painel semântico.



Imagem retirada do painel semântico criado pela autora. Link para acesso nas referências.

O primeiro urso representa seu irmão mais novo, que brinca com blocos, usa sandálias e bebe leite na mamadeira. Uma vez que ele é uma criança pequena e "nova", para ele foi escolhida a cor verde, em um tom que evoca jovialidade. Ele possui um laço ao redor do pescoço, que foi escolhido com base nas imagens de referência. O posicionamento lembra gravatas borboleta, utilizadas por meninos em ocasiões formais, e também remete ao símbolo de algo novo, como um presente embalado e amarrado com um grande laço.

O segundo urso representa a mãe de cachinhos. Ela joga videogames, usa saltos altos e gosta de beber chá. A mãe é a referência feminina de Cachinhos, e o uso da cor rosa para representar a mulher é intuitiva no design da ursinha. A pelúcia também tem um laço na cabeça, que aplica a associação do imaginário coletivo de que um laço na cabeça indica que uma criança ou boneco é uma menina. Por fim, essa ursa tem uma marca de expressão abaixo dos olhos, para representar uma mulher mais velha, e não uma outra criança.

Finalmente, o terceiro urso representa seu avô, que joga na lotérica, usa sapatos sociais e aprecia um bom café. Para representar o vovô, que está na terceira idade e adotou um estilo de vida mais calmo, a cor azul reflete a sua personalidade. Outra característica de pessoas mais velhas é a deterioração da visão. Mesmo pessoas que nunca tiveram problemas de vista podem precisar de óculos para ajudar na terceira parte da vida, e esse elemento foi incorporado nesta pelúcia. Ademais, foi incorporado um retalho na perna do ursinho, um detalhe que reforça a longevidade do brinquedo, que precisou ser remendado.



Imagem do Character Sheet dos ursinhos de pelúcia criado pela autora em papel.

8.6. MATERIAIS E TECNOLOGIAS

O momento de escolha do material a ser utilizado nas ilustrações finais é intuitivo. Para explorar e gerar novas ideias, o papel é ideal e permite a incorporação de camadas, o uso do tato e criatividade com a colagem. No entanto, para esse projeto existem recursos limitados de marcadores, canetas nanquim e lápis de cor. Já em relação à ilustração digital, a ilustradora possui experiência e acesso a aplicativos e uma mesa digitalizadora que facilita a criação por meio dessa ferramenta.

A fim de criar um produto para o uso comercial que seja facilmente editável e que permita a seleção das cores almejadas pela designer, a escolha da arte digital é intuitiva.

8.7. EXPERIMENTAÇÃO

A partir do briefing estabelecido, dá-se início o processo de experimentação com o desenho final. Nesta etapa, foi utilizada a ferramenta de ilustração chamada "Thumbnailing" que foi feito uma vez para cada ilustração.

As referências para a composição neste momento foram Hooky, por Miriam Bonastre; Turma da Mônica - Lições, por Vittor Cafaggi e Lu Cafaggi; Eventos Semiapocalípticos - Gilmar, por Yoshi itice.

Ao fim, foram escolhidos três dos rascunhos que melhor representaram os três personagens nos respectivos cenários mencionados na história: o quarto, a sala e a cozinha.



Imagem do processo de thumbnailing da ilustração do quarto criado em papel pela autora.

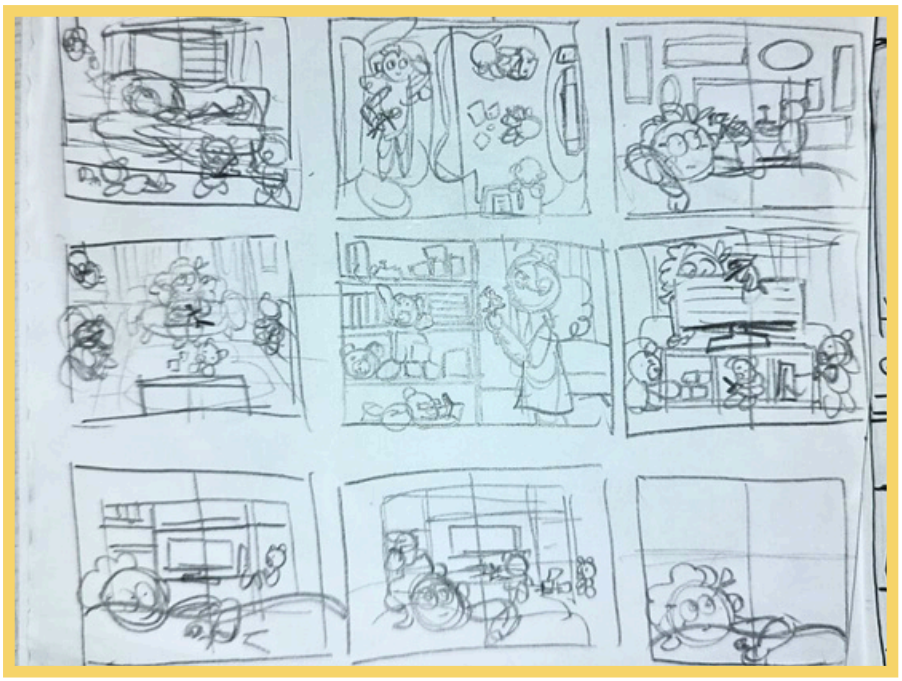


Imagem do processo de thumbnailing da ilustração da sala criado em papel pela autora.

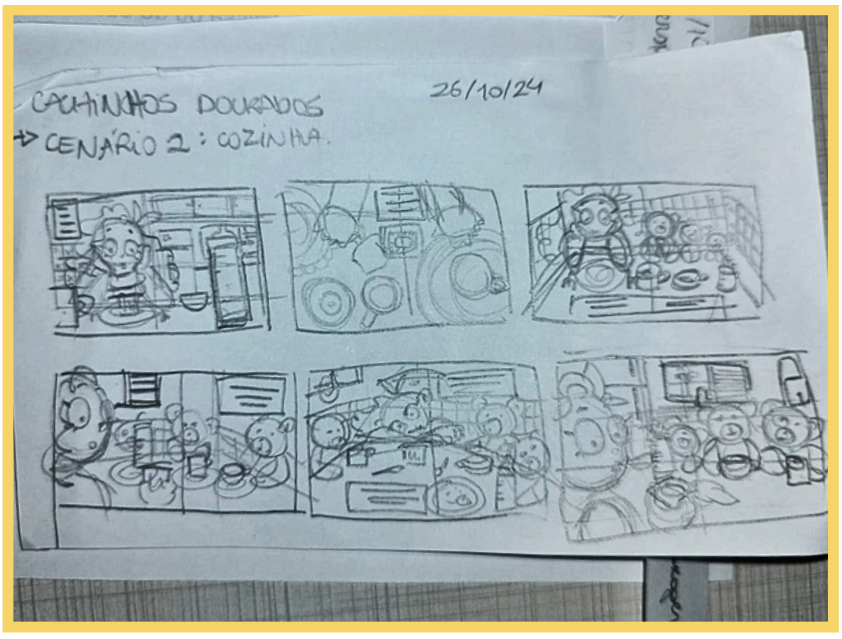


Imagem do processo de thumbnailing da ilustração da cozinha criado em papel pela autora.

8.8. MODELO

Após a criação do esboço, é chegado o momento de experimentar com a criação do modelo para teste. Para isso, foram feitas versões mais detalhadas no papel para finalizar a composição e experimentar com gradientes.

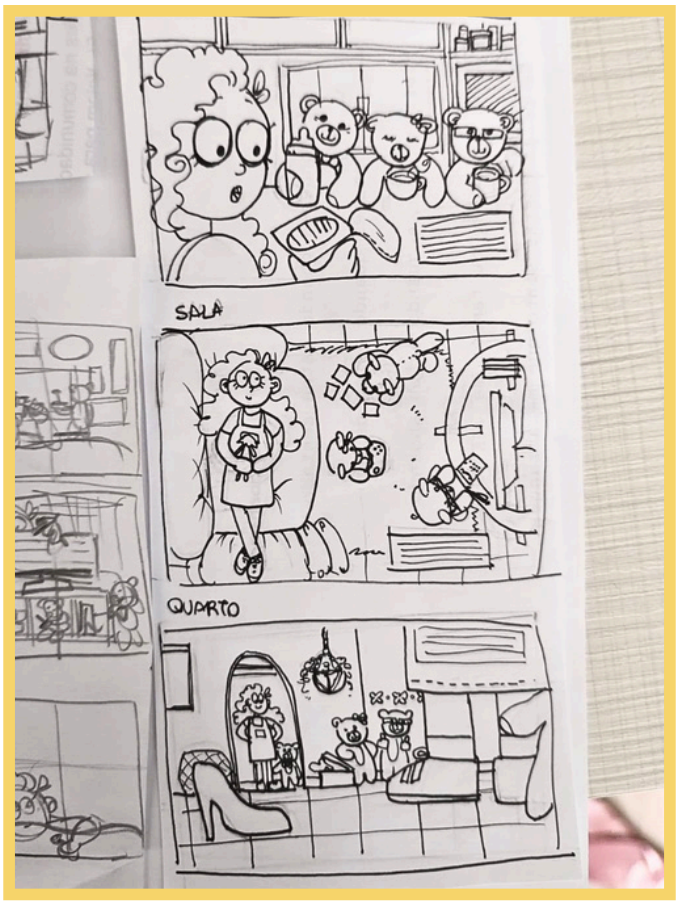


Imagem do modelo de ilustrações em lineart criado pela autora em papel.

Na ilustração da cozinha, Cachinhos está no primeiro plano, olhando para o para seu iogurte, e o sentido de leitura da imagem é guiada em linha reta, mostrando os três ursos em segundo plano, segurando as outras bebidas. O uso de gradiente facilita a divisão dos planos e o entendimento da imagem, com foco na personagem e nos recipientes de bebida.

Na ilustração do quarto, Cachinhos aparece no espelho com os olhos voltados para baixo. Ela é a primeira parte do desenho a ser percebida, devido ao seu detalhamento e o acúmulo de cores em seu design. Em seguida, os ursinhos são percebidos ao lado do espelho, o salto alto é visto no segundo plano na parte direita da imagem, e os pés de Cachinhos no primeiro plano e na parte esquerda do desenho.

Na ilustração da sala, Cachinhos é o primeiro elemento a ser visto, e a simplicidade da composição criou o desafio de guiar a leitura da imagem. Assim, os ursos se posicionam como a própria linha de leitura sob o fundo de um tapete sem variações do cores.

Por fim, foi feita a aplicação das cores seguindo essa visualização, adaptando o gradiente de acordo com os marcadores coloridos disponíveis para o desenho no papel.



Imagem do modelo de ilustrações em gradiente criado pela autora em papel.



Imagem do modelo de ilustrações em cores criado pela autora em papel.

8.9. VERIFICAÇÃO

Antes de passar para a próxima etapa, foi feita uma breve verificação sobre a composição das ilustrações.

Quanto à tonalidade da pelúcia dos ursos, a cor não foi aplicada neste momento; mas deverá ser aplicada na versão digital.

Quanto à ilustração da sala, será necessário reimaginar a fonte de luz. O uso do brilho proveniente da televisão é uma possibilidade.

Na ilustração do quarto, a origem da luz da janela deve ser levada em consideração, uma vez que a criação de profundidade é importante para destacar os diferentes planos da ilustração. Finalmente, na ilustração da cozinha, é interessante repensar o posicionamento dos armários atrás dos ursinhos. O ursinho que representa o vovô não ficou destacado com essa estante, e a remoção dessa seria interessante para facilitar a leitura da imagem.

8.10. DESENHO DE CONSTRUÇÃO

Para a criação dos desenhos finais, foi utilizado o scaner e o desenho foi desenvolvido no aplicativo Clip Studio Paint. O uso de camadas foi essencial para sobrepor o desenho original e adaptá-los para ilustrações com um padrão de tamanho. As ilustrações foram feitas em uma proporção de 4000x8000 pixels, com o objetivo adaptar o rascunho a um formato quadrado, pensando na geração de um livro ilustrado hipotético.
Assim, foi feita a adaptação dos rascunhos no aplicativo, que gerou a versão de lineart digital dos desenhos.

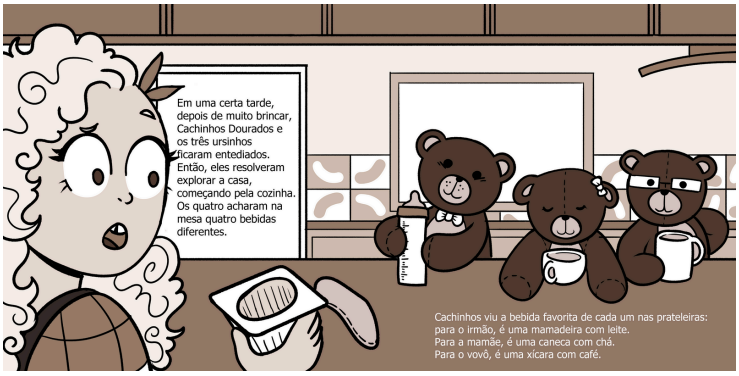


Imagem da ilustração da cozinha em gradiente criado pela autora em formato digital.



Imagem da ilustração da sala em gradiente criado pela autora em formato digital.

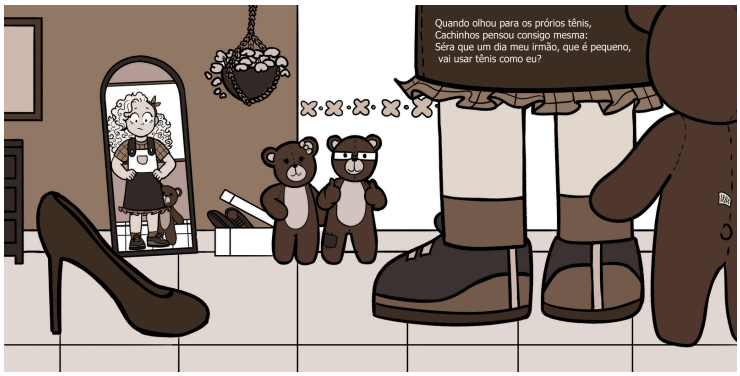


Imagem da ilustração do quarto em gradiente criado pela autora em formato digital.

Por conseguinte, houve a aplicação das cores no desenho com o apoio do Character Sheet. Aqui, foram corrigidas as tonalidades das pelúcias dos ursos, adiconadas as fontes de luz e aplicado o sombreado na imagem. A fim de criar coesão entre as ilustrações, as cores base e a média de espessura da lineart são as mesmas em todos os desenhos.

Finalmente, esses são os resultados desse processo de criação.



Imagem da ilustração do quarto em cores criado pela autora em formato digital.

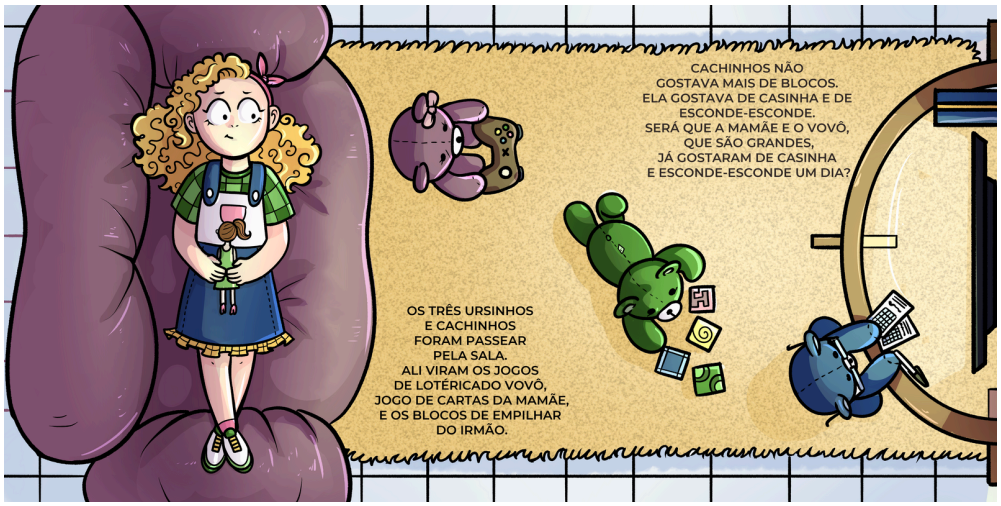


Imagem da ilustração do quarto em cores criado pela autora em formato digital.



Imagem da ilustração do quarto em cores criado pela autora em formato digital.

9. NOTAS CONCLUSIVAS

O processo de criação de uma ilustração é complexo, e a utilização de metologias de design é um facilitador para a geração de um produto que responde às necessidades de um projeto, e é importante para permitir o fluxo a criatividade e impor critérios objetivos na seleção de alternativas.

A criação de qualquer projeto de design envolve ferramentas facilitadoras e, nesse trabalho, foi evidente a importância das ferramentas para facilitar o fluxo do projeto. O uso do mapa mental, do painel semântico, do brainstorm, do Character Sheet e da técnica de thumbnailing foram essenciais para a visualização do projeto escrito e para a representação visual do projeto.

Deste modo, foi possível cumprir os objetivos propostos, uma vez que foram desenvolvidos os designs de personagem para a protagonista e os três ursos de pelúcia; foram criados os cenários de cada ilustração e foi possível criar os três produtos de ilustração propostos ao início do projeto.

Por fim, o produto deste trabalho demonstra o resultado de um projeto que passa por um processo de design e representa a importância da integração do design de cenário, design de personagem e design gráfico para a geração de um projeto multifacetado.

10. REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. NBR 6023: informação e documentação: referências: elaboração. Rio de Janeiro: ABNT, 2018.

Ferreira, A. A. S. (2017). Comunicação visual no livro ilustrado: palavra, imagem e design contando histórias - Universidade Federal de Campina Grande.

Fundação Athos Bulcão. Disponível em: <https://www.fundathos.org.br/>. Acesso em: 1 nov. 2024.

Lupton, E. (2011). Intuição, ação, criação, Graphic design thinking. Editora Editora Gustavo Gili.

Hall, A. (2012). Fundamentos Essenciais Da Ilustração. ROSARI.

Heller, E. (2021). Psicologia das Cores. Editora Olhares.

Munari, B. (1998). Das coisas nascem coisas. Martins Fontes.

Keyser, S. J. (2022). The Story of Robert Southey and the Three Bears. Berfrois. Disponível em: <https://www.berfrois.com/2022/05/samuel-jay-keyser-the-story-of-the-three-bears/>. Acesso em 29 set. 2024.

Produtos Camaleando. Disponível em: <https://www.camaleando.com.br/escrivaninha-tudi-de-ch-o.html>. Acesso em 20 out. 2024.

Google arts e Culture: <https://artsandculture.google.com/>. Acesso em 2024.

Joaquim Tenreiro. Disponível em: <https://etel.design/designers-e-artistas/modernistas/joaquim-tenreiro>. Acesso em 2024.

Zanine Caldas. <https://dpot.com.br/zanine-caldas.html>. Acesso em 2024.

Quadro Branco da autora. Disponível em <https://www.canva.com/design/DAGMs1XKwFk/LG-CrShv-pjXxTL1CNqd9A/edit>. Acesso em 06 nov. 2024.

Pinterest. Disponível em: <https://pin.it/DoQbN8Dts>. Acesso em 28 out. 2024.