

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO – FAU
CURSO DE DESIGN

**ANSEIOS: A representação gráfica de sentimentos através de um mini
portfólio ilustrado**

Maceió

2022

VICTOR SOTERO RAMOS

**ANSEIOS: A representação gráfica de sentimentos através de um mini
portfólio ilustrado**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao
Curso de Design da Universidade Federal de
Alagoas para a obtenção do Grau de Bacharel em
Design.

Orientadora: Prof. Dctre. Eva Rolim Miranda

Maceió

2022

Catálogo na Fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca Central
Divisão de Tratamento Técnico

Bibliotecário: Marcelino de Carvalho Freitas Neto – CRB-4 – 1767

R175a Ramos, Victor Sotero.

Anseios : a representação gráfica de sentimentos através de um mini portfólio ilustrado / Victor Sotero Ramos. – 2022.

80 f. : il. color.

Orientadora: Eva Rolim Miranda.

Monografia (Trabalho de conclusão de curso em Design) – Universidade Federal de Alagoas. Faculdade de Arquitetura e Urbanismo. Maceió, 2022.

Bibliografia: f. 78-79.

Apêndices: f. 80.

1. *Design* gráfico. 2. Ilustração. 3. Portfólios. 4. LGBTQIA+. 5. Teoria Queer. I. Título.

CDU: 7.05:613.885

AGRADECIMENTOS

Que fique registrado, os primeiros agradecimentos serão feitos a mim mesmo, que consegui, apesar de todas as dificuldades, finalizar esse curso e este trabalho. Foram muitos erros e arrependimentos durante essa jornada, de mais de 5 anos, mas finalmente posso gritar: EU ME FORMEI!!!

Gostaria de agradecer também a Universidade Federal de Alagoas - UFAL. Apesar dos muitos surtos, este espaço foi de grande importância na construção do meu caráter, além do meu fortalecimento e entendimento como ser humano. Foi aqui onde conheci pessoas que fariam da minha vida algo muito mais saboroso de usufruir, e eu não trocava essa experiência por nada.

Uma menção honrosa à Clara, Lis e Rayrã. Vocês foram as primeiras pessoas da minha turma com quem tive uma interação e, por alguma ironia do destino, nós quatro nos tornamos os únicos alunos restantes nele. No fim, o importante é que somos *os que eram pra ser*.

Não poderia deixar de agradecer à minha orientadora, Eva. Seu jeitinho descontraído e *aperreado* (e muito!), típico do pernambucano, como você tanto diz, me cativaram desde a primeira aula. Eu não poderia ter escolhido outra docente dentro dessa universidade para me auxiliar nessa tarefa tão importante.

Por último, mas não menos importante, Rosalia, minha mãe. A mulher que sempre acreditou em mim e nos meus sonhos, que comprou, sem pensar duas vezes, meus primeiros materiais de desenho quando demonstrei interesse há cerca de 10 anos atrás, antes mesmo de eu cogitar essa graduação. À você, eterno agradecimento. É com muito pesar no coração que deixo registrado, para toda a academia, meu descontentamento em não te ter aqui para comemorar e partilhar dessa conquista.

Onde quer que esteja, celebre comigo. Até que um dia nos encontremos de novo. Te amo!

RESUMO

Profissionais de áreas criativas necessitam de materiais expositivos para comprovar suas capacidades técnicas. Neste Trabalho de Conclusão de Curso - TCC, propõe-se a criação de um mini portfólio ilustrado baseado num poema de autoria própria, incorporando os conhecimentos práticos e teóricos do *Design* na produção de ilustrações. Seu objetivo é transmitir e traduzir em imagens, o processo de descoberta, aceitação e os sentimentos do autor em relação a sua própria sexualidade. Com auxílio da Metodologia de Bruno Munari (2002) e o *Design Thinking*, de Tim Brown (2009), adaptada às necessidades deste projeto, concluímos que este TCC mostra a importância da ilustração como ferramenta de comunicação visual e representação gráfica.

Palavras-chave: *Design* Gráfico; Ilustração; Portfólio; LGBT; *Queer*.

ABSTRACT

Professionals in the creative field have the necessity of an expository material to prove their technical capabilities. In this final paper, it is proposed the creation of a mini illustrated portfolio based on a self-authored poem, incorporating the practical and theoretical knowledge of design in the confection of these illustrations. The objective is to translate the process of discovery, acceptance and the author's feelings about his own sexuality. Assisted by Bruno Munari's (2002) methodology and Tim Brown's Design Thinking (2009), adapted to this project's needs, this paper shows the importance of illustration as a visual communication tool and graphic portraying.

Key-words: Graphic Design; Illustration; Portfolio; LGBT; Queer.

LISTA DE FIGURAS

- Figura 01: *La-Boîte-en-valise*, de Marcel Duchamp.
- Figura 02: Captura de tela do *Behance* do ilustrador Helder Oliveira (mobile e desktop).
- Figura 03: Captura de tela da página do *Instagram*, Design Ativista (desktop).
- Figura 04: Cronograma do projeto, metodologia de Munari (2002) e *design thinking* (BROWN, 2009).
- Figura 05: Palavras-chave, resultado de um *brainstorm*.
- Figura 06: Os componentes do problema.
- Figura 07: Charge de autor desconhecido.
- Figura 08: Captura de tela do site portfólio de Marcio Batista (2022).
- Figura 09: Ilustrações de Thales Fernando - POMB
- Figura 10: *Star/Moon* (2021), de Helder Oliveira.
- Figura 11: Portfólio do designer e ilustrador, Thales Fernando - POMB.
- Figura 12: Portfólio de design de Kim Chi Yen (2021).
- Figura 13: *Curriculum vitae*, retirado do portfólio de Kim Chi Yen (2021).
- Figura 14: Tópicos do portfólio de Stevie Lokajaya (2022).
- Figura 15: Pranchas expositivas do portfólio de Alina Mozer (2022).
- Figura 16: Painel visual do produto.
- Figura 17: Painel visual dos semelhantes.
- Figura 18: Painel visual do público-alvo.
- Figura 19: Persona.
- Figura 20: Recorte da pintura *Anjo Caído* (1847), de Alexandre Cabanel.
- Figura 21: *Le Faux Miroir* (1929), de René Magritte.
- Figura 22: Painel imagético do personagem.
- Figura 23: Primeiros rascunhos de ideias do personagem.
- Figura 24: O personagem.
- Figura 25: Paleta de cores do projeto.
- Figura 26: Interação personagem-cenário.
- Figura 27: Rascunho da ilustração um - *descobrir*.
- Figura 28: Recorte da ilustração um - *descobrir*.
- Figura 29: Rascunho da ilustração dois - *o medo*.
- Figura 30: Ilustração dois - *o medo*.
- Figura 31: Rascunho da ilustração três - *esperança*.
- Figura 32: Ilustração três - *esperança*.
- Figura 33: Rascunho da ilustração quatro - *liberdade*.
- Figura 34: Ilustração quatro - *liberdade*.
- Figura 35: Rascunho da ilustração cinco - *redescobrir*.
- Figura 36: Ilustração cinco - *redescobrir*.
- Figura 37: Rascunho da ilustração seis - *aprender*.
- Figura 38: Ilustração seis - *aprender*.
- Figura 39: Rascunho da ilustração sete - *viver*.

Figura 40: Ilustração sete - *viver*.
Figura 41: Sample da fonte *Glassure*.
Figura 42: Sample da fonte *Shandora italic*.
Figura 43: Sample da fonte *Montserrat*.
Figura 44: Rascunho do *layout* da capa e sobre o autor.
Figura 45: Margens das páginas.
Figura 46: *Layout* da capa.
Figura 47: *Layout* da página sobre o autor.
Figura 48: *Layout* das páginas expositivas.
Figura 49 e 50: “Capa” e página “sobre o autor”.
Figura 51: Páginas expositivas.
Figura 52: *Sample* da fonte *Making Moves*.
Figura 53: *Sample* da fonte *I Know a Ghost*.
Figura 54: *Layout* da capa.
Figura 55: *Layout* da página de apresentação.
Figura 56: *Layout* da página “sobre o autor”.
Figura 57: *Layout* da paleta de cores.
Figura 58: *Layout* das páginas de exposição.
Figura 59: Capa finalizada.
Figura 60: Página sobre o autor.
Figura 61: Página “o poema”.
Figura 62: Página “paleta de cores”.
Figura 63: Páginas de ilustração (exemplo de rolagem infinita).

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1.1. Apresentação do tema	12
1.2 O design gráfico e a Ilustração	14
1.3. Anseios: o poema	18
1.4. Objetivo Geral	20
1.6. Justificativa	20
1.5. Estrutura do TCC	21
METODOLOGIA	23
2.1. As etapas projetuais	25
DESENVOLVIMENTO	28
3.1. O conceito	29
3.2. O público-alvo	30
3.3. Recursos necessários	30
3.4. Análise e coleta de dados	31
3.4.1. Componentes indiretos	32
3.4.2. Componentes diretos	33
3.5. Análise de semelhantes	34
3.6. Painéis visuais	40
3.7. Os olhos como janela da alma	42
3.8. O personagem	44
3.9. Paleta de cores	46
3.10. As ilustrações	47
PROTOTIPAÇÃO	58
4.1. Primeiro protótipo	59
4.4. Segundo protótipo	65
RESULTADO FINAL	70
CONSIDERAÇÕES FINAIS	76
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	78
APÊNDICES	80
APÊNDICE A	80

1. INTRODUÇÃO

1.1. Apresentação do tema

A construção de um material expositivo adequado é de extrema importância para qualquer profissional da área criativa. Entre os *designers*, é necessário estar munido de um portfólio que evidencie suas competências e conhecimentos técnicos na área, caso queira enfrentar o mercado de trabalho. Quando tratamos de ilustradores, o portfólio passa a ter função maior que expor e divulgar seu trabalho, serve também como ferramenta que enfatiza todo o processo criativo do artista e o conecta ao seu consumidor.

Ao longo dos anos, o conceito de portfólio é caracterizado de diversas formas por variados autores, mas algo é comum em todas essas definições: a catalogação do conhecimento em um período de tempo. Segundo Waterman (1991), em geral, portfólios têm sido descritos como uma coletânea de evidências que documentam o desenvolvimento, as competências e habilidades do indivíduo.

O portfólio, em publicações acadêmicas, é um pouco diferente do portfólio que conhecemos no mundo da ilustração e comunicação visual. Sua maior utilização é na educação, com objetivo voltado para a análise da documentação do aprendizado de um aluno. Na comunicação visual, por outro lado, um portfólio é uma ferramenta de exposição do seu trabalho.

Durante muitos anos, consumir arte era um luxo da alta sociedade. Construir um material portátil de exposição permite o surgimento de um espaço que otimiza as obras que o compõem, além de facilitar o seu consumo. Nos dias atuais, com as infinitas possibilidades de reprodução em massa, enxergamos a arte com outros olhos, podendo inclusive perpassar o espaço físico e material das coisas.

Levando isto em consideração, pode-se dizer que Duchamp foi um dos primeiros artistas a pensar em como dispor suas obras de forma portátil. Em seu artigo, *O Livro de Artista e o Espaço da Arte*, Panek (2005) discute os conceitos por trás das três caixas de Marcel Duchamp: *a Caixa de 1914*, *a Caixa Verde*, de 1934 e *a La-Boîte-en-valise*, de 1941. Segundo a autora, Duchamp confeccionou três exemplares da Caixa de 1914, onde colocou em cada uma a reprodução fotográfica

— INTRODUÇÃO

de dezesseis notas manuscritas e do desenho *Avoir l'apprenti dans le soleil*. A *Caixa Verde* possuiu apenas um exemplar, onde ele trabalhou a documentação de sua obra, *La mariée mise à nu par ses célibataires, même*.

“Duchamp trabalhou questões distintas na Caixa Verde e na Boîte en Valise. Na Caixa Verde, trabalhou a documentação de uma obra, reproduzindo sem seqüencialidade as notas, os desenhos e os diagramas que permitiram a consecução do Grande Vidro. Na Boîte en Valise, ao contrário, ele trabalhou com sequencialidade de leitura, na reprodução de quase toda a sua obra” (PANEK, 2005, p. 4).

Figura 01: *La-Boîte-en-valise*, de Marcel Duchamp.



Fonte: [Pinterest.com](https://www.pinterest.com). Acesso em: 20 de julho de 2022.

Ainda de acordo com Panek (2005), a terceira e última caixa, *La-boîte-en-valise*, possui uma característica que a difere das outras: há um deslocamento do espaço expositivo, o caracterizando como *museu portátil*. Ela contém as reproduções de quase toda a obra de Duchamp e foi projetada como os mostradores destinados às caixas de costura e aquarela da época.

Dito isso, é importante frisar que um *designer*, ao projetar, não deve se preocupar apenas com a estética utilizada para comunicar, mas também com a mensagem e conteúdo a ser comunicado. Segundo Rocha (2020, p. 1), “o *designer* gráfico pode utilizar seu conhecimento prestado ao campo comercial de produtos

termo *designer*, como profissional, eram os artistas da época que exerciam essas funções.

Ao falarmos de linguagem visual, Meggs e Purvis (2009) destacam três mudanças relevantes como consequência deste período. A primeira ocorreu na tipografia, com o aumento extrapolante em variedade de formas, tamanhos e estilos de fontes. A segunda, com a possibilidade de utilizar cor, além do preto e branco. E a terceira, com a criação e difusão da fotografia, onde a ilustração e as imagens se tornam reproduzíveis.

Segundo Villas-Boas (2003), o *Design* gráfico é uma área de conhecimento que está ligada à organização de elementos textuais e não-textuais que compõem uma peça gráfica destinada à reprodução, cujo objetivo é comunicar algo. É como traduzir visualmente um conceito ou ideia, por meio de técnicas formais, além de trabalhar a estruturação da relação imagem-texto.

“A primeira função do *Design* gráfico, a principal, é identificar, dizer o que é determinada coisa, ou de onde ela veio [...]. Sua segunda função, conhecida no âmbito profissional como *Design* da informação, é informar e instruir, indicando a relação de uma coisa com outra quanto à direção, posição e escala [...]. A terceira função, muito diferente das outras duas, é apresentar e promover [...]; aqui, o objetivo do design é prender a atenção e tornar sua mensagem inesquecível” (HOLLIS, 2000, p. 4).

Por ora, aprofundaremos na terceira função proposta por Hollis (2000): *prender a atenção e tornar a mensagem inesquecível*.

O cérebro humano é capaz de processar uma imagem muito mais rápido que um texto, é o que fazemos diariamente, do momento em que acordamos até o momento que voltamos a dormir. Somos constantemente bombardeados com informações visuais, principalmente na era digital, em que nossos celulares são capazes de transmitir e recebê-las numa velocidade muito grande. No entanto, esse excesso de informações pode adormecer nossa percepção e é comum que algo passe despercebido.

Então o que fazer para chamar atenção? Como se destacar? As soluções são variadas, a depender da mensagem que quer ser passada, do público que a receberá, onde será veiculada, além de muitos outros fatores. Se levarmos em

consideração o problema proposto neste trabalho: *unir ilustração e design para a construção de um mini portfólio digital*, precisamos contextualizar o que é a ilustração e qual seu papel no *design* gráfico.

Estas não são perguntas fáceis de responder. Muitas pesquisas sugerem que ela nasceu como uma ferramenta utilitária e costuma-se caracterizá-la apenas como auxiliar do texto. Entretanto, por ser uma prática que acompanha a história de como os humanos se comunicam, não deixa de ser uma forma de arte visual que transmite informação a partir de algo que possa ser descrito e analisado.

Durante muitos anos, a ilustração foi interpretada como algo à parte do *Design* e houve uma enorme necessidade de se separar das artes visuais, focando na tipografia como principal elemento gráfico. Contudo, de acordo com Cavalcante (2020, p. 160), “a ênfase dada à tipografia como elemento singular do *design* gráfico não impediu, nos tempos atuais, que a ilustração encontrasse um ambiente favorável de integração.” Ilustração e tipografia estão próximas em essência, já que a letra é também forma.

Historicamente, o seu uso no meio editorial foi capaz de condicionar uma noção do que é ilustração, de acordo com parâmetros que reforçam uma inferioridade ao texto. Segundo Ribeiro (2009), a parte textual de um livro passou a ser considerada peça fundamental e a ilustração, uma criação secundária, auxiliar.

Apesar da ilustração carregar em si, a expressão pessoal de quem a cria, seu uso tende a crescer segundo múltiplas contribuições. Essa ideia encontra-se com a proposta de Jorge Frascara para um *design* gráfico realizado com a prioridade de ser voltado essencialmente para o bem estar das pessoas. De acordo com Frascara:

"Existem muitos exemplos de comunicação visual eficazes no terreno da publicidade de produtos de consumo, mas agora é necessário orientar essa experiência para a redução de problemas sociais e para o provimento de serviços necessários para as pessoas". (FRASCARA, 2008 *apud* NEVES, 2011, P. 47)

Com isso em mente, podemos passar a enxergar ilustração como uma ferramenta voltada para a comunicação consciente. Por exemplo, páginas do

Instagram, como o *Design Ativista*, têm se utilizado de ilustrações de artistas para potencializar suas mensagens e alcançar mais pessoas (figura 03).

Figura 03: Captura de tela da página do Instagram, Design Ativista (*desktop*).



Fonte: *Instagram* (imagem adaptada pelo autor).

É importante ressaltar que uma imagem pode desempenhar várias funções ao mesmo tempo, mas seguem a mesma lógica hierárquica da linguagem verbal. As ilustrações podem, e devem, ser estudadas como elementos do *design* pois, ainda que em sua forma mais rudimentar, exercem a capacidade de comunicar visualmente.

“A ilustração pode ser entendida como uma representação gráfica circunscrita ao amplo espectro do que se convencionou chamar imagem. [...] De uma maneira geral, pode-se dizer que a imagem manifesta o imaginário humano na construção do mundo na sua dimensão sociocultural.” (CAVALCANTE, 2010, p. 189).

É preciso também elucidar a relação imagem-observador. Comunicar algo só é possível quando, de um lado, há um remetente e, do outro, um destinatário, e isto independe de sua natureza informacional, seja visual ou textual. A imagem é uma construção de quem a observa, gerando uma relação de dependência, pois a informação só é capaz de ser transmitida se houver quem a receba.

O processo de visualização e interpretação de uma imagem, quando destrinchado em etapas, inicia no seu recebimento. Construir uma narrativa faz parte do processo de visualização de uma imagem. Ao examinarmos a ilustração, podemos estabelecer que visualizar é formar imagens mentais, que, junto a si, carregam um significado. A princípio, possuímos a habilidade de identificar os elementos individuais que a compõem — e podem ser descritos e interpretados — formando o conjunto, ao qual atribui-se um significado. O resultado é a organização de uma narrativa que reflete as experiências socioculturais do indivíduo. Este processo, por exemplo, se assemelha às etapas projetuais de metodologias de *design*.

1.3. Anseios: o poema

A materialização deste projeto se deu com a possibilidade de converter o poema *Anseios* em uma sequência de imagens que contam uma história, através do processo criativo de *design*. Ao investigar o poema, podemos enxergar as nuances por trás de cada trecho, que servem de auxílio para o autor e ilustrador deste trabalho na confecção de cada ilustração. A seguir, segue uma análise dos trechos desse poema, que visa elucidar e permitir a melhor tradução possível deste texto em imagens.

*“Entender, dentro de si, um desejar que é diferente.
Saber que, mesmo ali, sua verdade não era bem-vinda.
E, por isso, sentir sua existência sendo negada.”*

Este trecho retrata o momento de descoberta como homem gay. É sobre sentir algo que, à princípio, parece errado, apesar de carregar muito significado. Um sentimento que machuca e assusta, mesmo sem entender o porquê.

*“Esconder, acima de tudo, aquilo que sabe ser a verdade.
Encolher, sem medir esforços, o que foi descoberto.
E aceitar que, independente de suas esperanças, sua vida agora acabou.”*

Aqui, o eu lírico deixa explícito seus medos acerca de existir. É sobre o desejo de sumir, desaparecer e os pesos que carrega ao longo da vida. O sentimento de solidão que o destrói é o mesmo que o faz olhar para dentro.

*“Encontrar, fora de si, um semelhante.
Esvaziar, antes que ancorasse, aquele peso que ainda carregava.
E, por fim, entender que não se está sozinho.”*

Neste trecho, descobre o semear em meio a solidão. A partir de agora, é capaz de se enxergar semelhantes e entender que não está sozinho. É quando percebe que, como ele, são muitos e estão em todos os lugares.

*“Explorar, sem medo de existir, o que o mundo oferece.
Conhecer, sentir e se permitir.
E assim, renasce sendo verdadeiro a quem mais importa: eu.”*

Entender e aceitar. O autor finalmente retrata sua capacidade de olhar no espelho e se reconhecer. Ao começar um diálogo interno, diferente do que está acostumado, ele consegue sentir que o peso que tanto carregou, agora, é tão leve quanto uma pena.

*“Tantos caminhos a trilhar. Para onde ir? Onde ficar?
Sem nenhum rumo ou direção, encontrará
Aquilo que um dia já foi e nunca deixou de ser,
Mesmo que por muito tempo escondido, voltará.”*

Este trecho aborda a calma e um sentimento de contemplação com o todo. Depois de destacar seus momentos mais sombrios até então, o autor evidencia o sentimento de estar sem direção, pois já não há algo que o ancore. A vida, cheia de surpresas, mesmo sem algo para guiá-lo, apresenta infinitos caminhos a seguir.

*“Olhar para o novo sem ignorar o que passou
Seu futuro não faria sentido sem seu passado
Entender que você é, acima de tudo, uma soma.”*

Neste ritmo, o eu lírico reconhece suas dores e como elas o moldaram. Compreende que, por mais que um dia tenha doído, se tornou uma soma, serviu de aprendizado. Entende também que, apesar de não doer mais, muitas outras dores ainda virão. O amanhã só depende do hoje, que um dia dependeu do ontem.

*“Eles dizem saber o caminho que estão trilhando
Eles dizem entender o que passa lá dentro
Eu sou eterna mudança, evolução
E busco em mim, somente em mim, o desejo de viver”*

Por fim, conclui-se que, apesar de sua jornada em busca do autoconhecimento, sua vida sempre será repleta de mudanças e reviravoltas. O eu lírico coloca apenas em si, a obrigação de viver e ignora completamente os indivíduos que dizem saber e entender de sua vida. Vivemos sob uma ótica

pessoal e intransferível de enxergar as coisas, e ninguém, além de você mesmo, será capaz de viver a sua vida.

1.4. Objetivo Geral

- Elaborar um mini portfólio ilustrado que incorpore os elementos projetuais e metodológicos do *Design* no processo criativo das ilustrações.

1.5. Objetivos Específicos

- Aumentar o número projetos acadêmicos que utilizam a ilustração como objeto principal de pesquisa;
- Possibilitar e facilitar a exposição online do trabalho de um ilustrador;
- Evidenciar a importância e contribuição da ilustração para o *design* gráfico e de informação.

1.6. Justificativa

Por já atuar como ilustrador *freelancer*, o autor deste trabalho sentiu a necessidade de um material expositivo diferenciado, que destaque o seu trabalho e comunique seus posicionamentos e ideais, além de enfatizar suas habilidades de composição criativa. Segundo Rocha (2020), a Internet passou a ser a maior biblioteca de conhecimento que a humanidade já viu, além de ser um dos maiores espaços de mudança cultural. Ainda assim, “após um extenso levantamento verificou-se que não existe registro de uma graduação brasileira específica para a formação de ilustradores profissionais, nem tecnológica e nem em bacharelado” (NOGUEIRA, 2016, p. 2).

Além da falta de uma graduação ou curso técnico voltado para a área, há também uma lacuna quantitativa de artigos acadêmicos, dissertações de mestrado e teses de doutorado que abordam a ilustração como objeto.

“Quando se busca o tema em artigos acadêmicos, pesquisas de mestrado e/ou doutorado em âmbito nacional são poucos os resultados encontrados, bem como quando se busca por congressos, livros etc. Um exemplo: se buscarmos por “ilustrador” no Portal de Periódicos da CAPES/MEC, serão exibidos apenas 52 resultados. Quando utilizado o termo em

inglês “*illustrator*” aparecerão outros 6.041 resultados. Porém, se mudarmos a palavra de busca para “*designer*”, por exemplo, serão exibidos 45.094 resultados. Já utilizando o termo “ilustração”, encontraremos 511 resultados, “*ilustración*” outros 1.333 resultados e “*illustration*” outros 91.686 resultados. Entretanto, nada comparado a se utilizarmos “*design*”, onde aparecerão 2.057.555 resultados. Isso demonstra que há pouca pesquisa, principalmente em português, para a área de ilustração.” (NOGUEIRA, 2016, p. 10).

Os *designers* brasileiros enfrentam a realidade árdua de seguir uma carreira profissional não regulamentada no país. É, de fato, um dos primeiros conhecimentos adquiridos na graduação: para ser *designer* no Brasil, não é necessário um diploma que comprove seus anos de estudo e pesquisa na área. Essa é a mesma realidade de quem busca atuar como ilustrador no mercado de trabalho, agravada em dobro, se considerarmos o *designer* em formação que deseja estudar, pesquisar e trabalhar com ilustração.

Se a validação acadêmica por meio de diploma não é o suficiente para garantir sucesso no mercado de trabalho, como comprovar sua capacidade técnica? Como garantir destaque? Uma possibilidade é através de um portfólio pensado para estes ilustradores.

1.5. Estrutura do TCC

No capítulo 1, dedicado à apresentação do tema e ao referencial teórico aprofundamos a discussão sobre a ilustração e sua relação com o *design* gráfico. *O que é? Como e quando deve-se utilizá-la? É apenas uma imagem ou um desenho?* Para isso, utilizaremos principalmente a tese de doutorado de Cavalcante (2016). No capítulo 2, apresentaremos a metodologia e todo o processo projetual, desde o momento que nos deparamos com um problema; à idealização de soluções; à execução desta solução e seus respectivos resultados. A obra metodológica que usaremos como base é híbrida, uma junção de elementos projetuais de Bruno Munari (2002) e *Design Thinking* (BROWN, 2009).

O desenvolvimento será apresentado no capítulo 3 onde discutiremos todo o processo de elaboração do material proposto, seguindo as etapas propostas no cronograma (figura 04). Abordaremos também o processo criativo do personagem, das ilustrações, seus respectivos conceitos, paletas de cores e outros elementos gráficos.

— INTRODUÇÃO

O capítulo 4 apresentará a prototipação, onde se encontram as discussões acerca das possibilidades de layout das páginas a serem utilizadas e as composições organizacionais de informação propostas, desde a capa, folhas de apresentação, pranchas expositivas e a página final. Seguido do capítulo 5 onde traremos resultado final, a forma como deverá ser utilizado e distribuído, e onde será exposto.

E, por fim, no capítulo 6, apresentaremos as considerações finais acerca do produto, do processo e os resultados adquiridos na relação: problema-solução proposto.

2. METODOLOGIA

A metodologia de projeto é um conjunto de etapas, que tem como objetivo final solucionar um problema. Estas etapas são distribuídas de forma lógica e ordenada, para garantir que, quando replicadas, gerem o mesmo resultado. Para este projeto, adotou-se uma metodologia híbrida, unindo aspectos das etapas metodológicas de Munari (2002) e conceitos do *design thinking* (BROWN, 2009). Tendo isso como base, foi montado o cronograma do projeto (figura 04).

Figura 04: Cronograma do projeto, metodologia de Munari (2002) e *design thinking* (BROWN, 2009)..

ETAPAS METODOLÓGICAS	ATIVIDADES
IMERSÃO O PROBLEMA	Apresentação do tema; Referencial teórico; Pesquisa bibliográfica (leitura de artigos, teses e dissertações acerca do tema);
DEFINIÇÃO DO PROBLEMA COMPONENTES DO PROBLEMA	Definição do problema e destrinchamento; Vivência do autor;
COLETA E ANÁLISE DE DADOS	Análise de materiais gráficos semelhantes; Requisitos e parâmetros;
CRIATIVIDADE	Idealização e conceitos;
MATERIAIS E TECNOLOGIAS	Plataformas digitais utilizadas para expor;
EXPERIMENTAÇÃO PROTOTIPAÇÃO	Primeiros desenhos; <i>Layout</i> das páginas;
VERIFICAÇÃO	Implementação; Verificação dos requisitos e parâmetros;
DESENHO FINAL SOLUÇÃO	Produto final e sua aplicação.

Fonte: Autoral.

2.1. As etapas projetuais

2.1.1. A imersão e o problema

De acordo com Munari (2002), o problema é a primeira etapa de qualquer projeto, onde ele reforça que todo problema de *design* surge de uma necessidade. Nesse Trabalho de Conclusão de Curso, o problema encontrado foi a falta de abordagem acadêmica que usem o tema ilustração como objeto de pesquisa e a necessidade de um material expositivo diferenciado, voltado para ilustração.

2.1.2. Definição do problema e seus componentes

Ao identificar e entender o problema, somos capazes de definir quais as etapas e limitações projetuais devemos seguir. Nesta etapa, Munari (2002) indica que ainda não é o momento de procurar por ideias, mas sim delimitar os caminhos que serão trabalhados. Neste projeto, refere-se a criação de mini portfólio digital ilustrado que utilize os conhecimentos de *design* e seus processos para destacar o trabalho de um ilustrador.

Nesta etapa, o problema é destrinchado e dividido em categorias, gerando subproblemas voltados para áreas específicas. Segundo Munari (2002), esta operação facilita o entendimento do problema porque consegue colocar pequenos problemas isolados em evidência. Os componentes podem ser divididos em *diretos* e *indiretos*, com base na forma como eles afetam o problema, como sugere sua nomenclatura.

Ao discutirmos os componentes diretos, refere-se ao estilo de ilustração utilizado pelo artista, à mensagem que este ilustrador gostaria de passar em seu portfólio, às suas habilidades técnicas de execução, que serão expostas, e ao tema central das ilustrações. Por outro lado, quando citados os componentes indiretos, podemos considerar o mercado de trabalho e a história do autor e suas vivências.

2.1.3. Coleta e análise de dados

Neste caso, Munari (2002) relata que, após destrinchar o problema em vários outros menores, é preciso analisar os dados e referências visuais de cada um desses elementos. Esta etapa permite o agrupamento dos componentes em busca de conexões que possam levar a mesma solução ou soluções semelhantes.

Além disso, é onde incentiva-se a análise de materiais semelhantes, buscando características positivas que possam ser almejadas ou características negativas, que devem ser evitadas. Essa análise permite que sejam estabelecidos requisitos e parâmetros para o projeto.

Neste caso, são estabelecidas três principais características que usaremos como requisitos projetuais para a criação deste modelo de portfólio: a portabilidade das caixas de Duchamp, a estética visual de ilustrações infantis e as características sociais do *design* ao comunicar, como frisa o autor argentino, Jorge Frascara (2008). A partir da implementação do produto finalizado, pode-se realizar as últimas análises para identificação de possíveis melhorias do projeto.

2.1.3. Criatividade

O problema geral é solucionado através de uma sucessão de atividades coordenadas que levam em consideração os dados coletados e analisados de cada componente. Nesta etapa metodológica, utilizam-se várias ferramentas que estimulam a criatividade e a solução de problemas. Dentre os exemplos, estão os painéis semânticos, *brainstorming* e mapas mentais.

Painéis semânticos tendem a sintetizar os dados coletados e analisados em etapas anteriores, direcionando o projeto e servindo de apoio imagético no processo criativo. Após seu desenvolvimento, procura-se identificar os elementos que melhor representam o resultado esperado. Ao definir estes, é possível dar início a construção gráfica do portfólio.

A criatividade acaba sendo a etapa onde se estabelece uma tradução dos dados coletados e analisados em linguagem gráfica que sintetizará o autor, suas ilustrações e a mensagem que deseja ser passada.

2.1.4. Materiais e Tecnologias

Esta etapa se dá através de outra coleta de dados, referente aos materiais e tecnologias que o profissional *designer* tem acesso para a execução do projeto. Neste projeto, por se tratar de um portfólio digital, não há necessidade de impressão. No entanto, considerando o acesso ao meio digital e redes sociais, e que são nesses ambientes que se encontram os grandes nomes da ilustração no mercado nacional e internacional, é possível pensar numa estratégia gráfica de

comunicação voltada para este meio. Para isso, plataformas de exposição de imagens e vídeos, como o *Behance*, serão adequadas para divulgação.

2.1.7. Experimentação e Prototipação

Segundo Munari (2002), a etapa da experimentação é onde há a possibilidade de descobrir novas aplicações de materiais, técnicas ou instrumentos. No projeto gráfico, trata-se do momento de testagem e experimentação das diversas ideias geradas junto aos materiais e tecnologias disponíveis ao *designer*, descobertos nas etapas anteriores.

2.1.9. Verificação

Nesta etapa, Munari (2002) afirma que é necessário apresentar o protótipo do material para um possíveis usuários (ou consumidores), buscando validar se os objetivos do material estão sendo alcançados ou não, além de dizer se as ideias e conceitos estão adequadas e alinhadas com as propostas. A partir da implementação do produto finalizado, pode-se realizar as últimas análises para identificação de possíveis melhorias do projeto.

2.1.10. Desenho final de construção e Solução

Após validado, é o momento de começar o desenho final para a confecção do material proposto. Em projetos gráficos, tende a ser o detalhamento gráfico e conceitos por trás de cada escolha feita durante o projeto, em forma de memorial. Estes desenhos de construção tem o intuito de comunicar todas as informações necessárias para a materialização do protótipo. Neste projeto, por se tratar de um portfólio digital sem impressão, podemos dizer que esse desenho é o *layout* do portfólio.

Aqui, precisamos considerar o problema proposto no início deste trabalho: a criação de um mini portfólio ilustrado. A materialização dessa proposta, mesmo que de forma digital, é vista como a solução.

3. DESENVOLVIMENTO

3.1. O conceito

O projeto nasce da necessidade de expor e documentar, a nível material e subjetivo, as ilustrações do autor deste trabalho e a forma que suas vivências pessoais reverberam em sua arte. As ilustrações, como ferramenta a ser utilizada, possuem um lado simbólico, que parte da sua construção pessoal. De um lado, a episteme, que se relaciona com a percepção externa e, do outro, a esteticidade, que, além de ser uma manifestação social cultural do indivíduo, também carrega expressões do profissional (CAVALCANTE, 2010). O poema “Anseios”, do autor deste trabalho, serve de base na construção dessas ilustrações.

*Entender, dentro de si, um desejar que é diferente,
Saber que, mesmo ali, sua verdade não era bem-vinda
E, por isso, sentir sua existência sendo negada.*

*Esconder, acima de tudo, aquilo que sabe ser a verdade,
Encolher, sem medir esforços, o que foi descoberto
E aceitar que, independente de suas esperanças, sua vida agora acabou.*

*Encontrar, fora de si, um semelhante,
Esvaziar, antes que ancorasse, aquele peso que ainda carregava
E, por fim, entender que não se está sozinho.*

*Explorar, sem medo de existir, o que o mundo oferece.
Conhecer, sentir e se permitir.
E assim, renascer sendo verdadeiro a quem mais importa: si.*

*Tantos caminhos a trilhar. Para onde ir? Onde ficar?
Sem nenhum rumo ou direção, encontrará
Aquilo que um dia já foi e nunca deixou de ser,
Mesmo que por muito tempo escondido, voltará.*

*Olhar para o novo sem ignorar o que passou.
Seu futuro não faria sentido sem seu passado.
Entender que você é, acima de tudo, uma soma.*

*Eles dizem saber o caminho que estão trilhando,
Eles dizem entender o que se passa lá dentro.
Eu sou eterna mudança, evolução
E busco em mim, somente em mim, o desejo de viver.*

No poema, o eu lírico deixa explícito para o leitor, como sugere o título, os anseios acerca de sua existência. Ao longo das estrofes, trilha caminhos distintos, explorando temas como sexualidade, depressão e ansiedade.

Com ênfase na sua trajetória de aceitação como pessoa LGBT e seus dilemas com a saúde mental, o autor deste Trabalho de Conclusão de Curso busca contar sua história através da ilustração, apoiando-se nas metodologias e conceitos de *design* para comunicar uma mensagem com eficácia.

“Sua linguagem, com os seus elementos, códigos, sintaxe e propriedades seqüenciais, está capacitada para transmitir mensagens narrativas completas e eficazes, especialmente no caso do “livro-álbum”, cujas ilustrações formam um conjunto de imagens sequenciais sob um fio narrativo coerente e suscetível de ser lido como um relato dotado de certa autonomia em relação ao texto, no caso de tê-lo. A narratividade da ilustração difere da narrativa do texto pelo grau de concretude e pela interiorização receptiva” (ARMENGOL, 2005, p. 239).

O projeto **Anseios** é, então, um mini portfólio digital ilustrado, que contará com sete ilustrações inéditas que representam, cada uma delas, um trecho deste poema. É, também, uma história curta narrada através de um personagem, que se encontra numa trajetória em busca de si, para quem a jornada da vida traz muitas dores e aprendizados, que coexistem para além dos prazeres.

Importante ressaltar que, apesar das abstrações poéticas, a narrativa dessa história se passa em ordem cronológica, percorrendo desde os primeiros momentos da descoberta como homem gay; abordando o medo e a forma como isso afetou suas relações; até a aceitação e o autoconhecimento.

3.2. O público-alvo

O público-alvo estabelecido para este produto é, em sua maioria, composto por consumidores de arte e ilustração, produtores de cultura, diretores de arte e outros profissionais da área criativa (agências de publicidade e marketing, editoras de livros, *designers*, entre outros) que possam se tornar possíveis contratantes de ilustradores e *designers*.

3.3. Recursos necessários

Por se tratar de um material completamente digital, não haverá impressão em seu processo de confecção, portanto, não há necessidade de analisar possibilidades de papelaria. No entanto, para desenvolver o projeto, precisa-se de

acesso à internet e a da utilização de *softwares* de edição de imagens, como o *Adobe Photoshop*, ou de edição de vetores, como o *Adobe Illustrator*.

“No início, toda linguagem gráfica - e isso quer dizer diagramação, blocos de textos, formato dos tipos - foi decorrente dos limites e das restrições das tecnologias existentes no momento. Os tipos móveis e os tipos de chumbo, as imagens litográficas e as primeiras fotografias em clichê, definiram os padrões visuais da gráfica até o final dos anos 70. Mesmo as inovações bauhausianas não podem ser comparadas com o big bang que viria a acontecer na década seguinte” (NAKATA, 2012, p. 87-88).

Para além de sua execução, se trata de um material expositivo, portanto, deve-se levar em consideração onde e como ele será exposto. A plataforma digital *Behance* é uma das principais no quesito expositivo pensada para este projeto, tanto pelo layout simples e objetivo, como pela facilidade de manuseio e acesso.

Os recursos e ferramentas apresentados acima foram os escolhidos e utilizados pelo autor na realização deste projeto, mas não são obrigatórios. Para obter os mesmos resultados, é necessário que a pessoa interessada em reproduzir este modelo de projeto consiga criar as ilustrações e trabalhar seu layout e disposição, independente dos meios utilizados.

3.4. Análise e coleta de dados

Com o objetivo de sintetizar as informações propostas, foi realizado um *brainstorm*, onde encontrou-se um grupo de palavras que servirá de norteador para a construção deste projeto (figura 05). Essas palavras são a essência do projeto e estão dispostas de forma hierárquica, com base em seu peso e tamanho.

Figura 05: Palavras-chave, resultado de um *brainstorm*.



Fonte: Autoral.

A partir disto, podemos dividir este projeto em três eixos: (1) ilustração e storytelling; (2) exposição, diagramação e design; (3) vivência queer e LGBTQIA+ (Figura 06).

No capítulo 1.2, ao contextualizar o que é ilustração e sua ligação com o *design*, entendemos sua relevância para este projeto, e, a partir dos eixos separados na etapa anterior, conseguimos estabelecer e separar os componentes do problema (figura 06), analisando a forma como poderão vir a afetar individualmente o desenvolvimento deste projeto, como proposto por Munari (2002).

Figura 06: Os componentes do problema.

COMPONENTES DIRETOS	COMPONENTES INDIRETOS
(1) ilustração e storytelling (2) exposição, diagramação e design;	(3) vivência queer e LGBTQIA+

Fonte: Autoral.

3.4.1. Componentes indiretos

Neste projeto, ao analisar os componentes indiretos (3), é preciso fazer recortes sociais para entender as motivações do autor deste trabalho, como membro da comunidade *queer*, e a forma que isso pode afetar sua entrada, e até mesmo sua solidificação, no mercado de trabalho.

As experiências socioculturais de uma pessoa *queer* não são unânimes, mas são capazes de afetar a sua percepção de mundo e comprometer a interpretação de significados. Um bom exemplo disso são as lâmpadas fluorescentes tubulares, utilizadas numa agressão ao público *LGBTQIA+*¹. A partir deste caso, a imagem do objeto passou a carregar mais de uma função no imaginário coletivo da comunidade: amedrontar e agredir. Nos dias atuais, isso reverbera para além da comunidade, onde pessoas que tiveram conhecimento do caso também atribuem às lâmpadas uma memória de violência, conforme mostra a charge de alto teor homofóbico (figura 07).

¹ Em 2010, o site G1 compartilhou uma matéria que relatava um caso de suposta homofobia. Um grupo de cinco jovens agrediu várias pessoas, na Avenida Paulista, e uma das vítimas teve seu rosto atingido por um bastão lâmpada fluorescente. Este caso teve grande repercussão na mídia pois alguns dos violentados pelos jovens, em depoimentos dados à polícia, afirmaram que os agressores gritaram “suas bichas” e “vocês são namorados” antes de agredí-los. (G1)

Figura 07: Charge de autor desconhecido.



Fonte: [Memedroid](#). Acesso em: 01 de julho de 2022.

Além da homofobia enfrentada no cotidiano, pesquisas apontam que a inserção de Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis, Transexuais, Queer, Intersex, Assexuais e mais – LGBTQIA+ no mercado de trabalho formal pode ser muito conturbada (FERREIRA; SIQUEIRA, 2007). O preconceito e a discriminação contra pessoas que vivenciam sua sexualidade e afetividade fora dos padrões heteronormativos ainda está presente no processo de contratação. Segundo Ferreira e Siqueira (2007), o grupo de pessoas que fogem e não se identificam com os padrões heteronormativos são os que mais apresentam as principais dificuldades para conseguir um emprego ou firmar-se em uma profissão.

3.4.2. Componentes diretos

Por outro lado, os componentes diretos são divididos em dois grupos, como mostra a figura 06. De um lado, temos: (1) a ilustração e *storytelling*; e (2) exposição e diagramação. Ou seja, o grupo (1) é referente à ilustração e os elementos que a compõem: o estilo – popularmente conhecido como *traço*, por ilustradores e desenhistas –, as habilidades técnicas e o *storytelling*. O grupo (2) é referente ao portfólio e sua execução prática: a mensagem, a composição estética e as informações contidas.

Referente ao grupo (1), trazemos o conceito de estilo – *traço* do ilustrador – feita pelo psicólogo alemão, Rudolf Arnheim, que o caracteriza como nada mais que “um modo válido de ver o mundo, uma vista da montanha sagrada que oferece uma imagem diferente de cada lugar mas que pode ser vista como a mesma de qualquer parte” (ARNHEIM, 1980, p. 453). Ou seja, por se tratar de um modo de representação ligado à personalidade do artista, nem sempre será capaz de ser analisado ou descrito isoladamente, sem estar associado ao significado daquilo que foi ilustrado.

A produção de uma narrativa – *storytelling* – sugere que as pessoas adotam uma perspectiva orientada por um personagem, seja através da fala, gestos ou desenhos (YUAN, MAJOR-GIRARDIN e BROWN, 2018). Um personagem, ao interagir com um cenário, resulta numa ilustração mais complexa em contexto e é capaz de despertar maior interesse em seu leitor, de quem será exigida uma maior capacidade de interpretação.

Partindo para o grupo (2), é preciso estudar e analisar os padrões de estrutura, layout, diagramação e informações contidas nos portfólios de profissionais de áreas criativas. Aqui, escolhemos analisar os de *design* e ilustração. Além disso, também se enquadram aqui os elementos estéticos do *design*, como a escolha da paleta de cor, forma e tipografia.

3.5. Análise de semelhantes

Visando entender os aspectos que compõem estes portfólios, analisaremos primeiro o estilo das ilustrações. Como arte, possuem diversos estilos e técnicas a serem exploradas para sua execução, a depender da mensagem, seu tom e seu objetivo. Neste projeto, buscou-se inspiração em ilustrações de livros infantis.

Analisando o site onde o designer e ilustrador, Marcio Batista (2022), expõe seus trabalhos (figura 08), podemos notar a presença de alguns aspectos: a utilização de cores meio-complementares, a representação gráfica do cotidiano e um desapego da materialidade física e anatômica da realidade.

— DESENVOLVIMENTO

Figura 08: Captura de tela do site portfólio de Marcio Batista (2022).



Fonte: www.marciobatista.com. Acesso em: 07 de julho de 2022.

Esta linguagem visual, exercida de forma lúdica ou não, aumenta sua quantidade de informação e as possibilidades de leitura, ampliando o interesse e, conseqüentemente, seu consumo.

“O livro, como produto de comunicação de uma sociedade plural, encontra diversas formas e suportes para se expressar. [...] Da mesma forma, a ilustração extremamente literal ou puramente ornamental e decorativa não representa mais a diversidade, a pluralidade e a riqueza de informações visuais a que as crianças de hoje têm acesso” (NAKATA, 2012, p.85).

A técnica utilizada e os estilos das ilustrações destinadas à literatura infantil não precisam seguir normas, mas trabalham em conjunto, a favor do livro, mesmo que as escolhas sejam feitas de forma subjetiva.

Figura 09: Ilustrações de Thales Fernando - POMB.



Fonte: [POMB](#) (imagem adaptada pelo autor). Acesso em: 05 de julho de 2022.

As ilustrações do designer e ilustrador, Thales Fernando (figura 09), também conhecido como POMB, e do ilustrador, Helder Oliveira (figura 10), não se atêm à realidade de forma descritiva. Em seus trabalhos, tende a dar significados às coisas que o rodeiam, por meio de abstrações e construções complexas de imagens.

Figura 10: Star/Moon (2021), de Helder Oliveira.



Fonte: blog.holiventrae.com. Acesso em: 07 de julho de 2022.

— DESENVOLVIMENTO

Voltando para o grupo (2), observamos que os portfólios, normalmente, seguem a mesma hierarquia estrutural (figura 11 e 12): uma capa, que informa, de forma sucinta, o título e o conteúdo que reside naquele material; uma folha de apresentação do profissional; os trabalhos a se exibir; e um encerramento. Portanto, para este projeto, seguiremos o mesmo esquema hierárquico de estrutura.

Figura 11: Portfólio do designer e ilustrador, Thales Fernando - POMB.



Fonte: [POMB](#) (imagem adaptada pelo autor). Acesso em: 05 de julho de 2022.

A capa, por se tratar do primeiro contato com um possível cliente, é o elemento que apresenta seu portfólio, define o clima e expõe a mensagem a ser transmitida – seja de seriedade, descontração, profissionalismo ou diversão.

Figura 12: Portfólio de design de Kim Chi Yen (2021).



Fonte: [Behance.net](#). Acesso em: 07 de julho de 2022.

A folha de apresentação, por outro lado, tende a ser mais técnica e objetiva. É onde o consumidor entende o profissional e suas motivações, além de revelar

— DESENVOLVIMENTO

um pouco sobre si e suas competências. Vale ressaltar que alguns portfólios apresentam, junto a esta folha, um resumo do *curriculum vitae* do profissional (figura 13).

Figura 13: *Curriculum vitae*, retirado do portfólio de Kim Chi Yen (2021).



Fonte: [Behance.net](https://www.behance.net). Acesso em: 07 de julho de 2022.

Outro aspecto interessante a se observar é a separação por tópicos (figura 14), como forma de agrupar trabalhos que façam parte da mesma categoria de execução projetual. No entanto, na execução deste projeto, por se tratar de uma narrativa única, este modelo de disposição de informação não será considerado.

Figura 14: Tópicos do portfólio de Stevie Lokajaya (2022).



Fonte: [Behance.net](https://www.behance.net). Acesso em: 28 de julho de 2022.

As pranchas expositivas (figura 15), por outro lado, não aparentam possuir uma regra clara acerca de layout e disposição, mas também seguem um padrão

de estrutura – uma imagem, ou mais, seguida de um texto explicativo, seja sobre o conceito, inspirações ou detalhes técnicos do produto, ou vice-versa. A falta de amarras e de um padrão de layout específico permite uma liberdade de criação muito maior.

Figura 15: Pranchas expositivas do portfólio de Alina Mozer (2022).



Fonte: Behance.net. Acesso em: 07 de julho de 2022.

A princípio, se analisarmos estes mesmos portfólios sob uma perspectiva estética-funcional, chegaremos a outras conclusões. Isto se dá, porque no conhecimento popular, estética refere-se a tudo que é beleza física, porém, a origem da palavra se dá no termo grego *aisthetiké*, que significa “aquele que nota, que possui percepção sobre algo” (SOPENA, *Diccionario Griego-Espanõl*, 1953, tradução do autor).. Considerando isto, devemos colocar em pauta o uso da estética aliada à função e utilizar-se dos conceitos do *belo* voltado para o melhor desempenho.

A relação imagem-texto é muito explorada nesses portfólios pois, a partir dela, somos capazes de comunicar, ilustrar e embelezar nossos projetos, sem perder sua funcionalidade, que, neste caso, é expor seu trabalho, sem que o leitor perca o interesse. Nessa relação, outro aspecto que se destaca é a ordenação esquerda-direita de leitura como aliada na disposição das informações, obrigando, de certa forma, o leitor a observar as imagens, admirá-las, e, por fim, entender, no texto, aquilo que não foi absorvido ao interpretá-las.

3.6. Painéis visuais

3.6.1. Painel visual do produto

Para a elaboração do painel visual do produto foram coletadas referências estéticas das principais inspirações para este TCC. Entre eles, artistas e ilustradores brasileiros, como Helder Oliveira (@holiventrae), Fits (@fitsfito) e Caio Martins (@caiofmartins).

Figura 16: Painel visual do produto.



Fonte: Ilustrações de artistas como Helder Oliveira, Fits e Caio Martins.

A partir desta síntese visual, consegue-se extrair as características estéticas almeçadas para este no projeto. Entre elas, estão: as formas orgânicas abstraídas; a utilização de cores análogas e complementares, para gerar interesse e aumentar as camadas sensoriais estimuladas; e

3.6.2. Painel visual dos semelhantes

A confecção deste painel visual teve como prioridade os elementos estéticos dos portfólios analisados no capítulo 3.5, de profissionais de áreas do *design* e ilustração.

Figura 17: Painel visual dos semelhantes.



Fonte: Elaborada pelo autor, imagens retiradas do Google.

3.6.3. Painel visual do público-alvo

O público-alvo deste produto são os consumidores, produtores de cultura, diretores de arte e outros possíveis profissionais da área criativa que possam vir a ser contratantes. Este painel permite que o autor consiga conceber um contexto para o público-alvo.

Figura 18: Painel visual do público-alvo.



Fonte: Elaborada pelo autor, imagens retiradas do Google.

Para aprofundar ainda mais na imersão a este público, utilizou-se da construção de uma persona. O intuito, aqui, é: entender quais as coisas que o motivam e estabelecer a sua relação com o *design*.

Figura 19: Persona.



Áquiles, 34 anos.

Bacharel em Design pela Universidade Federal de Alagoas, atua no mercado de trabalho como diretor de arte em um agência de publicidade há aproximadamente 10 anos. Apaixonado por desenhos animados desde a infância, encontrou nas ilustrações uma forma de unir sua carreira ao seus hobbies.

Fonte: Autoral.

3.7. Os olhos como janela da alma

A frase popular “os olhos são a janela da alma” — cuja autoria não é certa — traz, em si, um conceito místico para o olhar, que também foi muito explorado na literatura e nas artes. O poeta Edgar Allan Poe (1808-1849) foi um, de muitos, que deu ênfase aos olhos em suas obras. *O Coração Delator* (1843), é um conto de terror sobre a sanidade e a loucura. Nele, o personagem narrador descreve metodicamente um crime que cometeu, na tentativa de provar sua sanidade.

“Ser-me-ia completamente impossível dizer-lhes como primitivamente a ideia entrou no meu cérebro; mas, uma vez concebida, nunca mais me abandonou, noite e dia. Fim, não tinha algum. A paixão foi estranha ao caso, por completo. Eu estimava deveras o pobre velho, que nunca me fizera o menor mal, que nunca me insultara. Nem mesmo invejava o seu dinheiro. Creio que foi o seu olho! Sim foi isso, decerto! Um dos olhos dele parecia os dum abutre — um olho azul claro, recoberto por uma película nevoenta. Cada vez que esse olho me fitava, sentia gelar-me o sangue; e assim, lentamente — por graus — muito gradualmente —, introduziu-se na minha mente a ideia de arrancar a vida do velho, para, dessa forma, me livrar para sempre daquele olho” (Edgar Allan Poe, *O Coração Delator*, de 1843).

— DESENVOLVIMENTO

O texto, no entanto, é recheado de descrições que não deixam dúvidas, para o leitor, o estado mental do personagem. O que chama a atenção é a motivação do crime — o olhar do velho.

Figura 20: Recorte da pintura *Anjo Caído*, de Alexandre Cabanel.



Fonte: [Musée Fabre](#) (adaptada pelo autor). Acesso em: 02 de julho de 2022.

A pintura *Anjo Caído* (1847), de Alexandre Cabanel (1823-1889), é um retrato nu de *Lúcifer* momentos após sua queda do céu, que carrega em seu olhar o sentimento de raiva e nos dá um *insight* em relação aos tormentos que lhe acompanham (figura 20).

Figura 21: *Le Faux Miroir* (1929), de René Magritte (1898-1967).



Fonte: [Museu de Arte Moderna](#). Acesso em: 02 de julho de 2022.

O *falso espelho* (1929), de René Magritte (1898-1967), é uma pintura surrealista que brinca com a lógica do espectador (figura 21). Em seus quadros, o pintor enfatiza a necessidade de uma reação à vida cotidiana através do inesperado. Nessa pintura, o espelho não se limita a reproduzir as aparências, é

preciso ir além. O olho humano está superdimensionado e, ao invés de mostrar o que está por dentro, reflete o exterior, um céu com nuvens.

3.8. O personagem

Com base nos dados coletados na etapa de análise de semelhantes e na investigação do poema, decidiu-se na criação de um personagem que auxiliasse a contar esta história, vide narrativa proposta. Partindo do conceito dos olhos como um elemento de travessia do real para o imaginário, explorados por estes artistas (capítulo 3.7), inspirou-se no olho humano para sua idealização. Além disso, com o uso da ilustração e imagem, que garante uma liberdade de criação, propõe-se uma abstração e deslocamento da forma anatômica para remeter ao místico e fantástico.

Buscando inspiração na natureza e elementos orgânicos, criou-se um painel visual para a construção deste personagem. Como destacado anteriormente, os olhos são o elemento central na construção deste painel, buscando características físicas e biológicas de animais e plantas que, de alguma forma, se assemelham ao olho humano (figura 22).

Figura 22: Painel imagético do personagem.

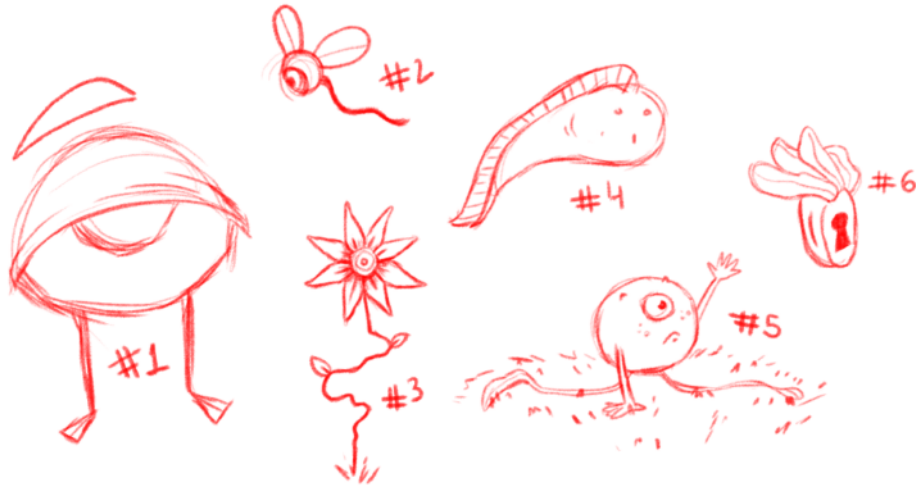


Fonte: Imagens retiradas do Google.

— DESENVOLVIMENTO

A partir desta síntese visual, foi possível destacar outros elementos, a qual foram atribuídos significados baseados em suas funções na natureza. Foram criados seis rascunhos diferentes (figura 23), na tentativa de representar estes elementos, conforme figura abaixo.

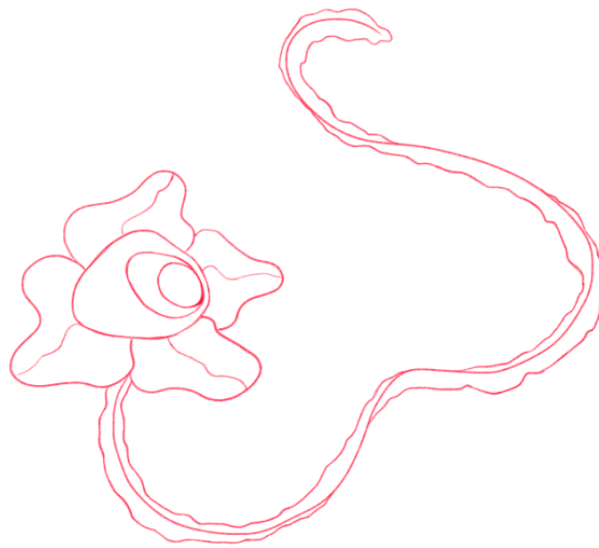
Figura 23: Primeiros rascunhos de ideias do personagem.



Fonte: Autoral.

Dos rascunhos realizados, foram escolhidos dois elementos — a cauda, como instrumento de locomoção, e as pétalas de uma flor, como sinal de leveza e suavidade — que junto aos olhos, formam o personagem. Além disso, representam também características biológicas dos seres que as possuem. Dito isto, criou-se um personagem amorfo, que se caracteriza pela figura distorcida, ou até mesmo irreconhecível, de sua forma e sua constante transformação.

Figura 24: O personagem.



Fonte: Autoral.

Decidido o personagem, partiu-se para o estudo da paleta de cores e a confecção das ilustrações que serão expostas neste portfólio.

3.9. Paleta de cores

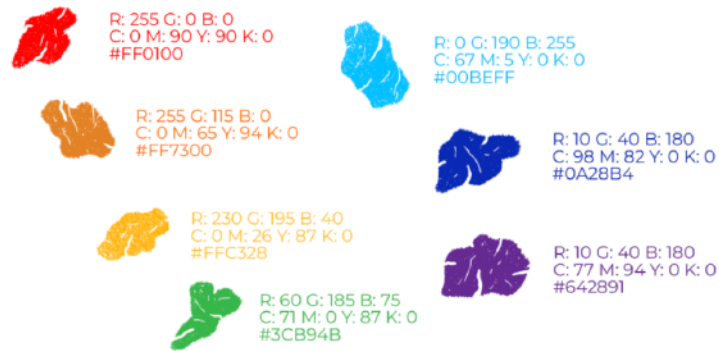
A relação das cores e sentimentos representam vivências em comum que se fincaram em nossa linguagem e pensamento. Ter conhecimento acerca dessas simbologias garante ao profissional da área criativa a capacidade de guiar os sentimentos de quem a interpreta, a nível subconsciente. Segundo Heller (2012),

“quem trabalha com cores, como os artistas, os cromoterapeutas, os designers gráficos ou de produtos industriais, os arquitetos de interiores, os conselheiros de moda, precisam saber de que forma as cores afetam as pessoas” (HELLER, 2012, p. 21).

Cores são imbuídas de significado e seus efeitos são determinados pelo contexto em que as percebemos e sempre serão avaliadas a depender de onde e como aplicadas (HELLER, 2012). A paleta de cores selecionada para este projeto apropria-se das cores do arco-íris, símbolo ligado à comunidade LGBTQIA+, que é representado na bandeira do movimento. A ideia é trazer representações abstratas acerca dos significados atribuídos às cores, estimulando sentimentos e sensações em quem as observa.

O arco-íris é composto por sete cores — vermelho, laranja, amarelo, verde, azul, anil e violeta, dispostas nesta mesma ordem. Cada uma, dentro deste projeto, representará uma das ilustrações.

Figura 25: Paleta de cores do projeto.



Fonte: Autoral.

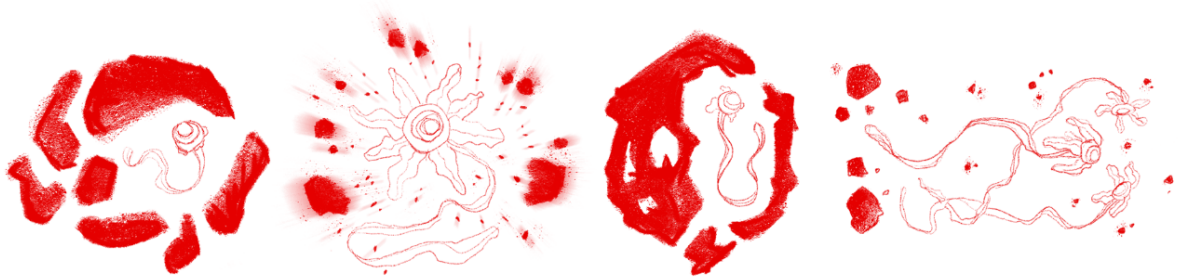
Quando associamos sentimentos a cores, usamos como base contextos muito mais amplos que a cor em si. Sendo assim, passam a representar, em ordem estabelecida na imagem acima, o despertar do desejo, o medo, o otimismo, o equilíbrio, a harmonia, o respeito e a espiritualidade.

3.10. As ilustrações

Os sentimentos, apesar de abstratos, podem ser representados graficamente, seja por cores, rabiscos ou formas, e são um reflexo do que tal sentimento desperta dentro de nós. Quando não são impostos limites à imaginação, cada pessoa os representará de acordo com uma experiência vivida que a remeta a este sentimento. No entanto, mesmo que em representações diferentes, a tendência é que os elementos utilizados possuam semelhanças entre si.

A produção de uma narrativa sugere que as pessoas adotam uma perspectiva orientada pelo personagem, seja através da fala, gestos ou desenhos (YUAN, MAJOR-GIRARDIN e BROWN, 2018). Um personagem, ao interagir com um cenário (figura 26), resulta numa ilustração mais complexa em contexto e é capaz de despertar maior interesse em seu leitor, de quem será exigida uma maior capacidade de interpretação.

Figura 26: Interação personagem-cenário.



Fonte: Autoral.

O vácuo do espaço sideral serve de referência primordial na construção de um cenário que represente sua avassaladora solidão. A falta de uma atmosfera cheia de partículas que possam interagir com a luz do sol impossibilitam um céu iluminado, causando a sensação de vazio.

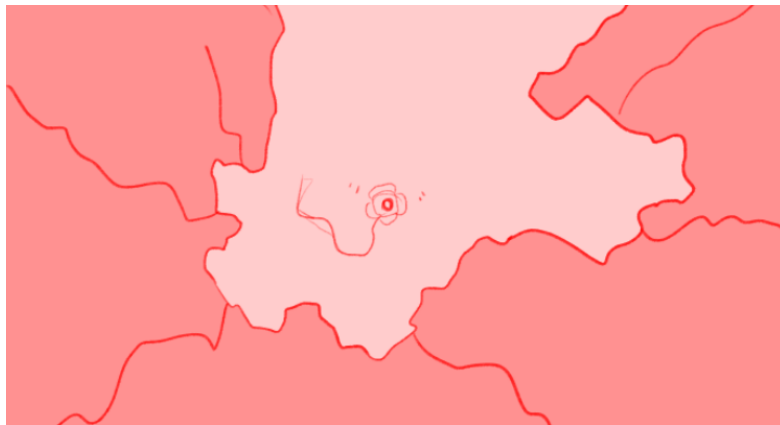
Nas ilustrações a seguir, o personagem é uma representação do eu interior, em constante mudança; a sua essência. O cenário, no entanto, traduz a corporalidade física-material do ser, além de simbolizar seu estado mental e espiritual. Com o propósito de manter coeso o conjunto de todas as ilustrações, decidiu-se que as cores do arco-íris não farão parte do personagem.

Destaca-se também a dualidade do interior em relação ao exterior, representada pelo personagem e as estruturas ao seu redor, respectivamente. A suavidade na forma deste personagem contrasta com a dureza das rochas, que gera conflito, tornando as peças mais interessantes e ricas em expressividade.

Ilustração um: descobrir.

A composição da primeira ilustração deste material é uma tentativa de capturar o momento do despertar da sexualidade. Se dá com o personagem levemente deslocado à esquerda, cercado por estruturas rochosas que o cercam, o encurralam e o ameaçam, como mostra a figura abaixo.

Figura 27: Rascunho da ilustração um - *descobrir*.



Fonte: Autoral.

Considerando o reflexo da sociedade em que vivemos, ser gay ainda é motivo de preconceito e o momento de descoberta, normalmente, não tende a ser agradável. Sua fragilidade perante ao meio é ressaltada pela abstração da posição fetal, possibilitando a representação do sentimento de desamparo que o consome (figura 28). A proximidade com as rochas pontiagudas causa uma sensação de perigo e desconforto.

Figura 28: Recorte da ilustração um - *descobrir*.

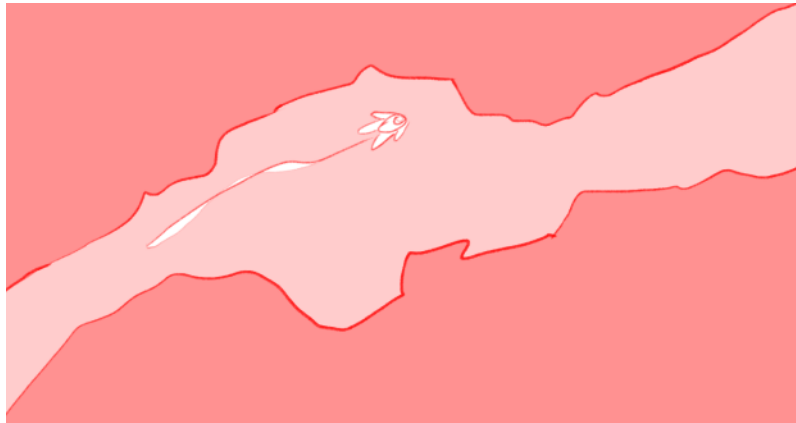


. Fonte: Autoral.

Ilustração dois: medo.

O medo é um estado emocional de criaturas vivas, uma resposta do organismo em situação de eventual perigo. O cérebro, ao tomar consciência desta situação, libera uma série de reações químicas provocando as sensações que caracterizam o medo. Essas sensações preparam o corpo deste indivíduo para se proteger do perigo, os colocando em estado de *luta ou fuga*.

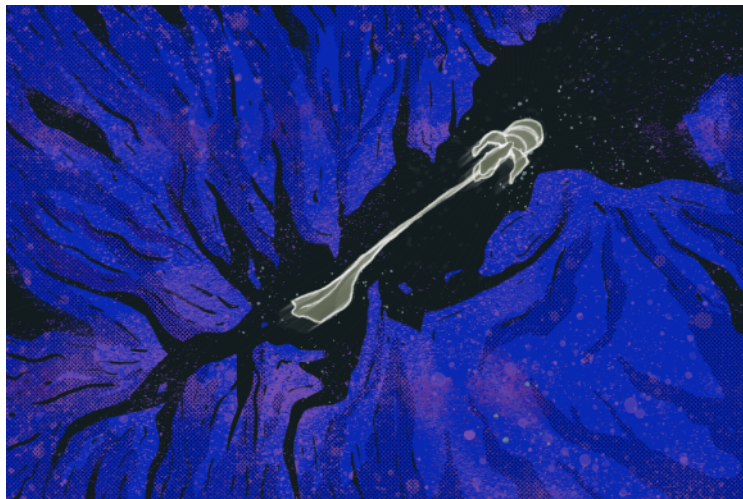
Figura 29: Rascunho da ilustração dois- o medo.



Fonte Autoral.

O estreitamento no espaço de transição representa a ideia de que não há saída, logo, necessitamos fugir (figura 29). Paralelo a isto, as rachaduras passam a se multiplicar, representando a dor e necessidade de afastar-se, provocando a ruptura de si mesmo (figura 30).

Figura 30: Ilustração dois - o medo.



Fonte: Autoral.

Ilustração três: esperança.

Localizado ao centro da ilustração, o personagem e seu reflexo invertido formam um movimento circular que remete a uma dança (figura 31). É, também, uma alusão ao *yin-yang*, duas forças do universo que são, ao mesmo tempo, antagônicas e complementares, em uma eterna oscilação de predominância.

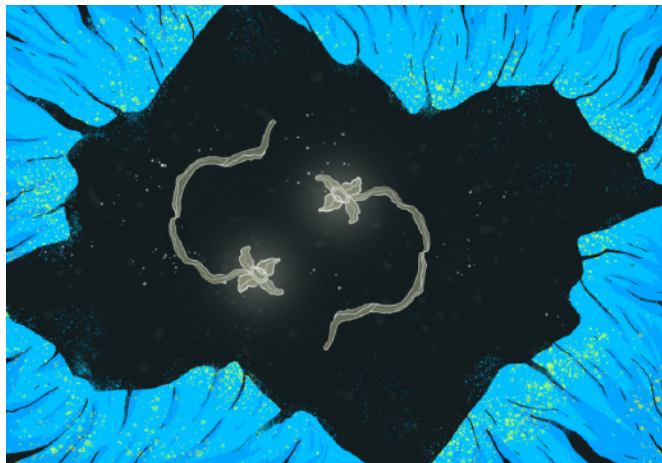
Figura 31: Rascunho da Ilustração três - *esperança*.



Fonte: Autoral.

As rochas apresentam sinais de restauração, mas ainda possuem rachaduras, o que indica que seus traumas e sofrimentos não desapareceram (figura 32). Além disso, vai de antemão ao sentimento de solidão previamente apresentado, ao retratar o despertar de uma pequena chama — a aceitação.

Figura 32: Ilustração três - *esperança*.



Fonte: Autoral.

Ilustração quatro: liberdade.

Aqui, a relação do personagem com seu redor é posta em conflito, causando um rompimento brusco daquilo que o cerca. A estrutura rochosa se divide em várias partículas, como se estivessem em deterioração (figura 33).

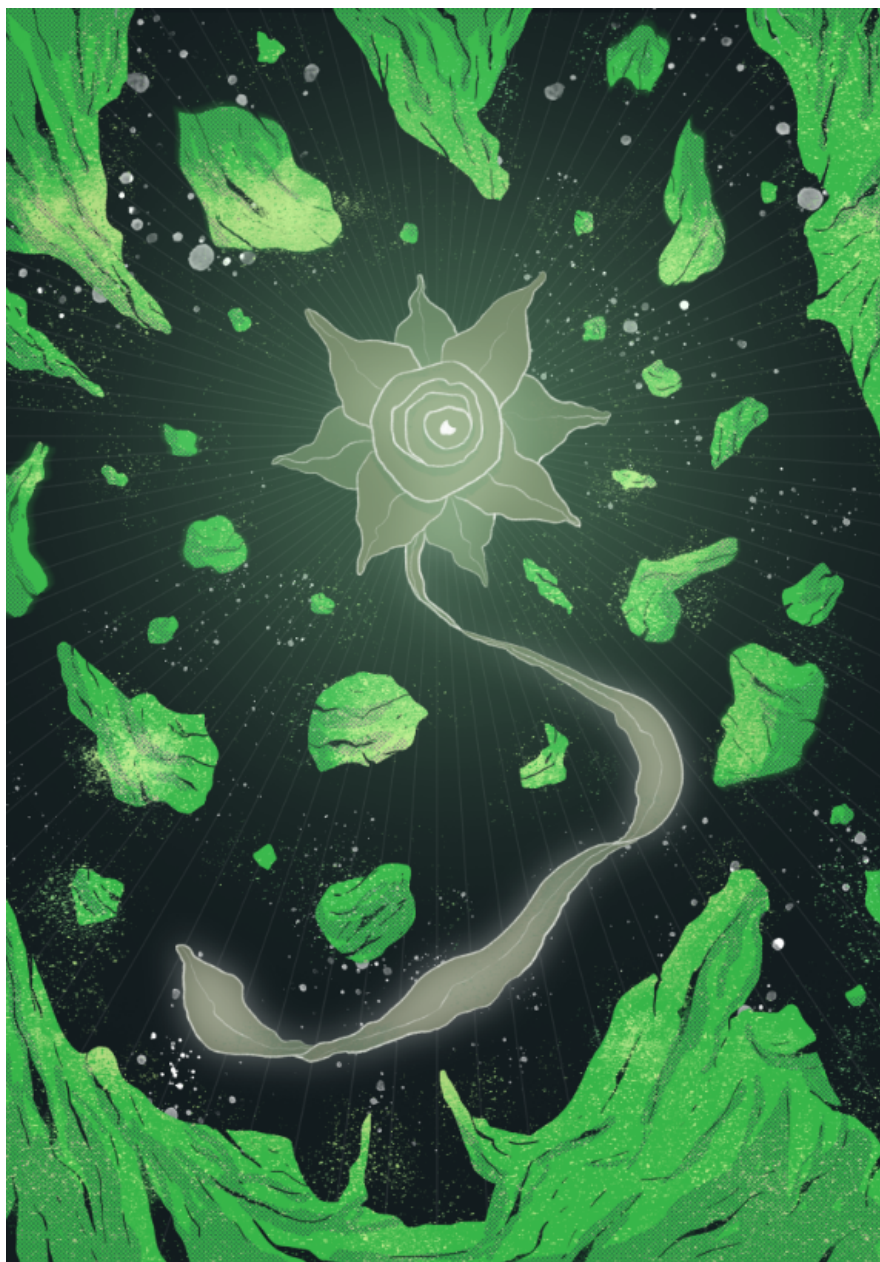
Figura 33: Rascunho da ilustração quatro - *liberdade*.



. Fonte: Autoral.

Resultado dessa quebra e do posicionamento centralizado, o brilho que emana de si aumenta e passa a ser o destaque principal da peça, indicando que a possibilidade de aceitação, diferente das ilustrações anteriores, passa a partir de dentro (figura 34).

Figura 34: Ilustração quatro - *liberdade*.



Fonte: Autoral.

Ilustração cinco: redescobrir.

O posicionamento do personagem em relação ao ambiente faz alusão a uma queda (figura 35). A liberdade representada anteriormente não é o suficiente para apagar os traumas já adquiridos, muito menos seus efeitos ao longo da vida.

Figura 35: Rascunho da ilustração cinco - *redescobrir*.



Fonte: Autoral.

Aqui, a essência se encontra partida, insinuando uma perda de algo que considerava ser inerente (figura 36). As dores e frustrações de outras relações o atormentam e o medo e a solidão novamente se instalam, porém, dessa vez, por outros motivos.

Figura 36: Ilustração cinco - *redescobrir*.



Fonte: Autoral.

Ilustração seis: aprender.

Figura 37: Rascunho da ilustração seis - *aprender*.



Fonte: Autoral.

É uma representação do processo regenerativo aguçado, encontrado nos axolotes, um animal que, junto aos girinos e salamandras, fazem parte do grupo dos anfíbios. Esta habilidade resulta no processo biológico conhecido como meiose, onde a célula se divide, gerando filhos com metade do seu material genético (figura 37 e 38). É, em tese, a regeneração da alma e o acolhimento de suas feridas.

Figura 38: Ilustração seis - *aprender*.



Fonte: Autoral.

Ilustração sete: viver.

Na sétima e última ilustração, há um deslocamento do personagem para a direita, representando o avanço percorrido (figura 39). Outro elemento que se sobressai, é que está acompanhando.

Figura 39: Rascunho da ilustração sete - *viver*.



Fonte: Autoral.

Suas “réplicas” são representações simbióticas da essência, como diferentes versões de si ocupando e coexistindo no mesmo espaço. Também é possível notar que sua relação com o ambiente já não é mais conflitante, remetendo à superação total ou parcial dos traumas adquiridos (figura 40).

Figura 40: Ilustração sete - *viver*.



Fonte: Autoral.

4. *PROTOTIPAÇÃO*

Iniciando a construção do projeto editorial deste portfólio, é necessário resgatarmos os requisitos e parâmetros estabelecidos a partir das análises de semelhantes, no capítulo 3.5, e os componentes diretos do grupo (2), no capítulo 3.4.2 — os padrões de estrutura, layout, diagramação e informações contidas nos portfólios de profissionais de áreas criativas.

“Design segundo a afirmação de FERLAUTO (2001), é linguagem. Linguagem quase sempre não verbal. E para falar de não-verbal é preciso falar de verbal. O mundo verbal se organiza por subordinação. Nele existe uma clara hierarquia, uma ordem estabelecida pela predicação, no uso de sujeito, predicado e complemento. Isso a gente aprende desde pequeno, desde que é alfabetizado. Já o território do não-verbal, que aparenta não ter essa hierarquização, se organiza pelas formas e dimensões de cores, cheiros, sons, imagens etc. No design gráfico, entre outras coisas, a seleção da tipografia (corpo, família), a diagramação, a seleção das imagens e fotos. (NAKATA, 2012, p. 87).

O estudo, criação e aplicação dos caracteres é o que chamamos de tipografia, se caracterizando pelos estilos, formatos e arranjos visuais das palavras. Segundo Jury (2006, p. 12), tipografia é a área da ciência que estuda a influência estético-formal e a funcionalidade dos tipos. Também conhecidos como fontes, manifestam a composição visual de um texto e seus aspectos comunicacionais vão além da capacidade de leitura de um texto, eles a conduzem e a facilitam.

Segundo Mota e Amendola (2016, p. 781), “a importância do uso de tipos é garantir um trabalho esteticamente agradável, com significação e de fácil usabilidade”.

4.1. Primeiro protótipo

A partir disso, decidiu-se utilizar a fonte *Glassure*, para o título e a fonte *Shandora Italic* para o subtítulo e poemas. No corpo do texto do portfólio, utilizamos a fonte *Montserrat Regular*.

Figura 41: Sample da fonte *Glassure*.



Fonte: dafont.com (elaborada pelo autor).

A *Glassure* (figura 41) é uma fonte experimental inspirada nos movimentos realizados por artesãos ao esculpir vidro, padrões de mármore e movimento artístico *art nouveau*. A fonte *Shandora Italic* (figura 42), no entanto, é uma fonte serifada simples, que possui, em sua forma, movimentos e linhas orgânicas.

Figura 42: Sample da fonte *Shandora Italic*.



Fonte: dafont.com (elaborada pelo autor).

A *Montserrat* (figura 43) é uma fonte da família de mesmo nome, inspirada nos cartazes e placas antigas da cidade de *Montserrat*, na Argentina. Seu formato quadrado, sem serifa, é perfeitamente adequado para a leitura em plataformas digitais.

Figura 43: Sample da fonte *Montserrat*.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Fonte: dafont.com (elaborada pelo autor).

Partindo dos exemplos de portfólio analisados previamente, a hierarquia de leitura esquerda-direita e a ordem estrutural das páginas, propõe-se a criação do *layout* das páginas.

Figura 44: Rascunho do *layout* da 'capa' e 'sobre o autor'.



Fonte: Autoral.

Foram realizados esboços manuais de um esquema de *layout* (figura 44). Neste esquema, podemos começar a idealizar o peso, tamanho e disposição visual dos elementos na capa e página de apresentação do autor. A partir disso, constrói-se um *layout* mais técnico, com dimensões e margens (figura 45).

— PROTOTIPAÇÃO

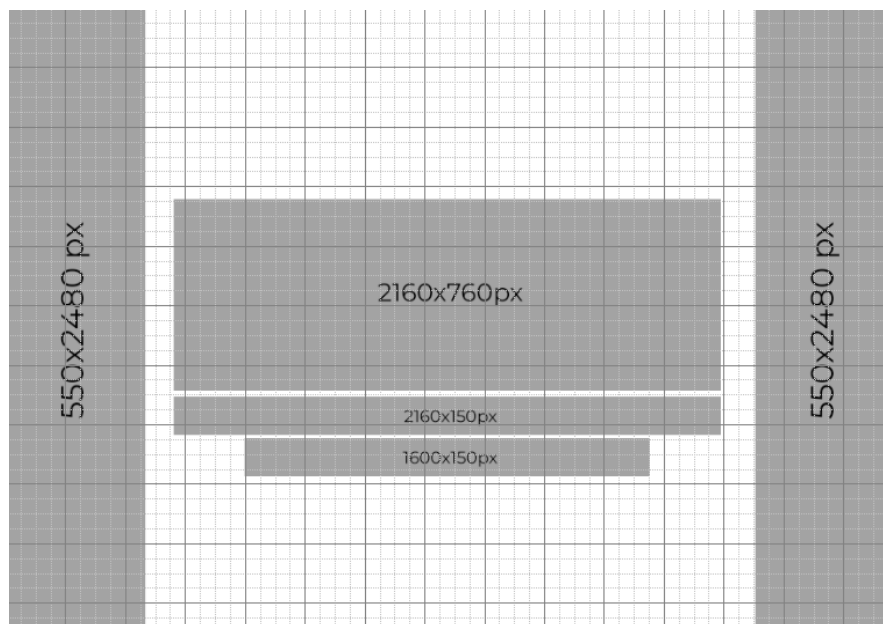
Figura 45: Margens das páginas.



Fonte: Autoral.

Levando em consideração a possibilidade de uma futura impressão, decide-se adotar o tamanho de uma folha A4, em modo paisagem, que possui 297x210mm (3508x2480px). Foram delimitadas margens de 250px para todas as páginas, em todas as direções.

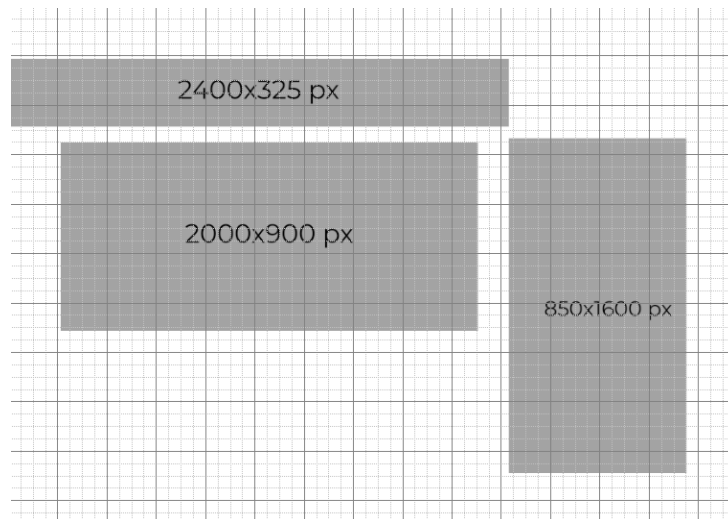
Figura 46: *Layout* da capa.



Fonte: Autoral.

Na capa (figura 46), além das margens de 250px, delimitou-se uma região de 550x2480px dos lados direito e esquerdo. Ao centro desta página, reservou-se um espaço de 2160x760px para o título, além do espaço voltado para a paleta de cores e subtítulo, com 2160x150px e 1600x150px cada.

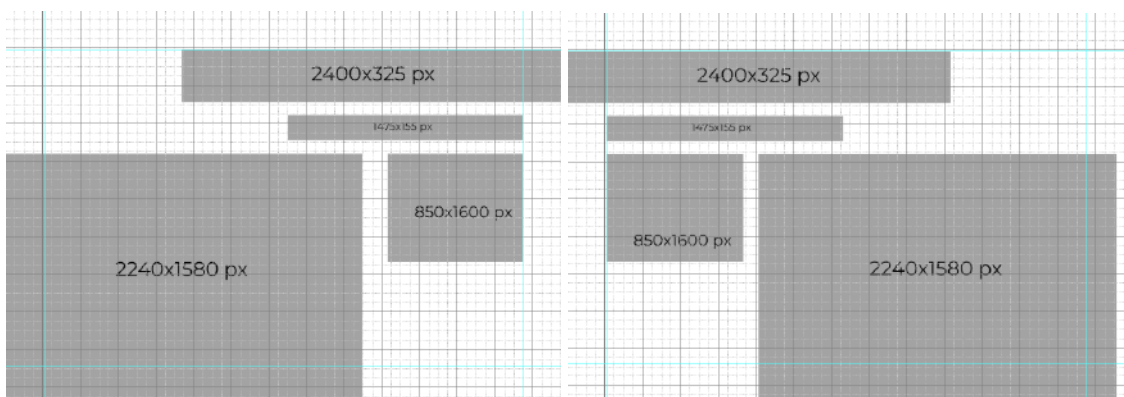
Figura 47: Layout da página “sobre o autor”.



Fonte: Autoral.

Na folha de apresentação do autor (figura 47), optou-se pela utilização de uma mancha gráfica, de 2400x325px, sangrando da esquerda para a direita. Reservou-se também um espaço de 2000x900px para o texto de apresentação, onde o autor conta um pouco sobre si e sua motivação com o projeto. Ao lado, um espaço de 850x1600px, reservado para sua foto.

Figura 48: Layout das páginas expositivas. Fonte: Autoral.



Fonte: Autoral.

Por se tratar de uma disposição lado a lado, as páginas expositivas (figura 48) utilizam das mesmas manchas gráficas, com as mesmas dimensões, alternando sua sangria da esquerda para a direita, e vice-versa. Abaixo da mancha gráfica, um espaço de 1475x155px, reservado para a identificação da cor (figura 49) de cada ilustração, e outro, de 850x1600px, onde se encontra o trecho do poema. Ao seu lado oposto, um espaço de 2240x1560px, aproximadamente, para a exposição das ilustrações.

Estes padrões de *layout* geraram as seguintes alternativas (figuras 49, 50 e 51).

Figura 49 e 50: “Capa” e página “sobre o autor” finalizadas.



Fonte: Autoral.

No entanto, se resgatarmos as discussões feitas nos capítulos 3.4 e 3.5, quando analisamos as composições estruturais de portfólios semelhantes, podemos notar que esta estrutura — capa, sobre o autor, páginas de exposição e página final —, quando expostas lado a lado, não valorizam, e muito menos agregavam, o valor sentimental das ilustrações produzidas.

Figura 51: Páginas expositivas finalizadas



Fonte: Autoral.

Outro elemento que deixou a desejar foram as tipografias escolhidas para os títulos, subtítulos e poemas — *Glassure* e *Shandora Italic*. Quando isoladas, se apresentavam como promissoras, mas, ao aplicá-las no material, não valorizavam o projeto editorial. A disposição das páginas lado a lado, junto a este *layout*, tornavam a leitura muito mecânica e sem peso emocional algum. Além disso, as manchas gráficas utilizadas também não traziam o efeito desejado pelo autor.

Portanto, decidiu-se reavaliar as tipografias e a exposição lado a lado, além de escolhas estéticas, como a cor do fundo e identificação de cor de cada ilustração, na confecção de um segundo protótipo.

4.4. Segundo protótipo

Seguindo a mesma ordem projetual da construção do primeiro protótipo, propusemos a elaboração de um novo *layout*, mas, desta vez, fazendo escolhas opostas em relação aos apresentados anteriormente. Para a realização deste, decidiu-se manter alguns elementos: as margens estabelecidas, as dimensões de 3507x2474px e ordem estrutural das páginas, além da escolha tipográfica do corpo do texto, com a fonte *Montserrat*.

As tipografias escolhidas para o segundo protótipo remetem a escrita manual (figuras 52 e 53), como rabiscos, que se assemelham ao estilo das ilustrações.

Figura 52: Sample da fonte *Making Moves*.



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Fonte: dafont.com (elaborada pelo autor).

A fonte escolhida para o título foi a *Making Moves* e, para o subtítulo, a *I Know a Ghost*. Para este projeto, no título, utilizamos a versão em caixa baixa, apesar de não apresentar muita variação de sua versão em caixa alta, como mostrado no *sample* da fonte (figura 52). A fonte *I Know a Ghost* (figura 53), por outro lado, apresenta variações de caixa alta e baixa.

Figura 53: Sample da fonte *I Know a Ghost*.



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Fonte: dafont.com (elaborada pelo autor).

Propõe-se, também, uma outra forma de leitura, com a rolagem para baixo, que se baseia em sites de navegação experimental, como o *Deep Sea* (<https://neal.fun/deep-sea/>), de Neal Agarwal, e o site portfólio de Victor Work (<http://by-victorwork.com/v2/>). Este modelo linear de leitura é caracterizado pela rolagem infinita, onde tudo parece uma única imagem.

Na construção do *layout* da capa, adotou-se o mesmo esquema hierárquico do primeiro protótipo (figura 44), com título centralizado e subtítulo disposto logo abaixo. No entanto, foi descartado o uso dos espaços reservados à esquerda e à direita. Estes espaços foram repensados e realocados ao canto inferior da página

que sangrará e terá continuação na página posterior, como mostram as figuras 54 e 55.

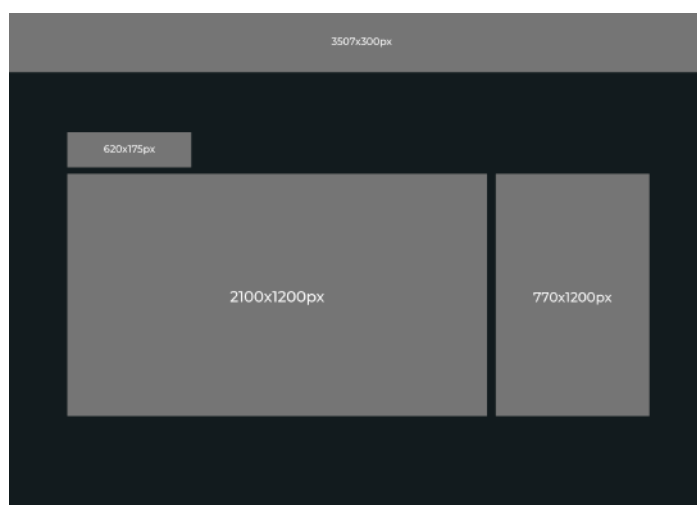
Figura 54: *Layout da capa.*



Fonte: Autoral.

O título, no primeiro protótipo, possuía uma altura excessiva e ocupava muito espaço, e junto a tipografia, causava uma sensação de sufocamento da página, sem espaços de descanso visual. Visando solucionar estes dois problemas, foram propostas a mudança de tamanho, para 1550x460px e a alteração da cor de fundo, para um tom de preto, também usado nos fundos das ilustrações.

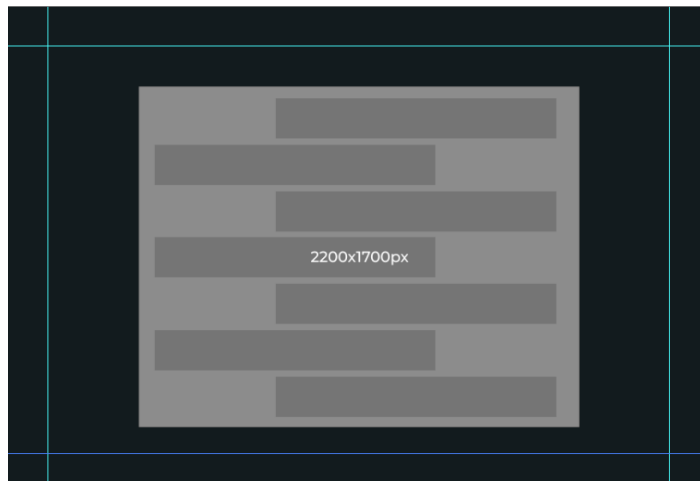
Figura 55: *Layout da página “sobre mim”.*



Fonte: Autoral.

Na página seguinte (figura 55), reservou-se o espaço de 3507x300px, como resultado do sangramento da página anterior. Abaixo, um espaço de 620x175px, reservado para tópico e, em seguida, dois espaços de 2100x1200px e 770x1200px, para o texto explicativo sobre o autor e sua foto, respectivamente.

Figura 56: *Layout* da página “anseios - o poema”.



Fonte: Autoral

A página destinada ao poema ocupa um espaço de 2200x1700px ao centro da imagem, onde ele será disposto, alternando suas estrofes por justificação à esquerda e à direita, como mostra a figura 56.

Figura 57: *Layout* das páginas “paleta de cores”.



Fonte: Autoral.

As páginas seguintes, por outro lado, não possuem um *layout* específico, apenas seguirão a lógica de informação linear e infinita, ocupando total ou parcialmente a prancha (figura 58).

Figura 58: *Layout* das páginas de exposição.



Fonte: Autoral.

As alterações feitas no *layout* deste protótipo resultaram no portfólio final, que será discutido no próximo capítulo.

5. RESULTADO FINAL

O produto final, exposto na plataforma *Behance*, é constituído por 16 pranchas de 3507x2474px, que sangram entre si, criando a ilusão de uma imagem contínua, e devem ser lidas de cima para baixo, acompanhando a rolagem. A seguir, explicaremos as motivações e escolhas dos elementos de cada uma dessas pranchas.

Figura 59: Capa finalizada.



Fonte: Autoral.

A capa (figura 59) coloca em evidência os dois elementos contrastantes que estão presentes em cada ilustração: o personagem e o cenário, composto de elementos rochosos previamente discutidos no capítulo 3.10. De forma simplificada, sem o uso da paleta de cores, e aplicando elementos tipográficos que remetem à escrita manual, introduz o leitor à esta história.

A página de apresentação do autor (figura 60) é, em essência, uma explicação breve sobre o projeto, que é também sua história, e as motivações que o levaram a trabalhar com este tema. Aqui, as rochas presentes nas ilustrações servem de elementos de apoio na construção de uma identidade para o material.

Figura 60: Página “sobre mim”.



Fonte: Autoral.

O desenho presente na margem superior é uma continuação do desenho da margem inferior da capa. No canto inferior direito, usou-se uma marca d'água, para dar um pouco de textura. Na próxima página, se encontra o poema completo.

A página do poema é dividida em 7 estrofes (figura 61) e apresenta, como todas as outras, elementos de apoio presentes nas ilustrações. Aqui, no entanto, estes elementos são coloridos e representam cada estrofe com uma cor do arco-íris, que remete à bandeira LGBTQIA+ e à representação da diversidade.

Figura 61: Página “o poema”.



Fonte: Autoral.

A paleta de cores será apresentada na página seguinte. Sua exposição é feita na diagonal, com parágrafo de explicação técnica da cor — RGB, CMYK e hexagonal.

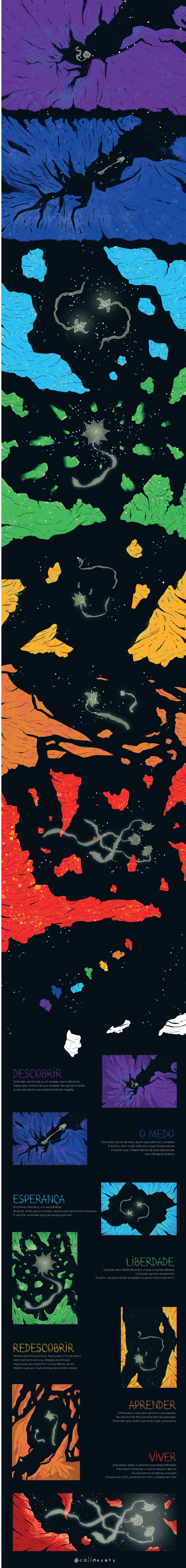
Figura 62: Página “paleta de cores”.



Fonte: Autoral.

Algumas das ilustrações precisaram ser adaptadas ao formato paisagem de 3507x2474px. Levando em consideração a exposição total destas ilustrações, foram criadas sem respeitar as margens, sangrando umas nas outras e reforçando a ideia de imagem infinita.

Figura 63: Páginas de ilustração (exemplo da rolagem infinita).



Seguindo a ordem estrutural estabelecida na construção deste portfólio, decidiu-se resgatar a ideia das páginas expositivas do primeiro protótipo (figura 49), aplicadas à estética visual e funcional desta segunda versão (figura 63).

O produto final, na íntegra, foi publicado na plataforma *Behance* e está exposto publicamente. Seu uso, compartilhamento e distribuição é autorizado de acordo com a CC BY-NC-ND 3.0 BR (Atribuição - Não Comercial - Sem Derivações 3.0 Brasil), contanto que sejam atribuídos os créditos ao autor, que não seja utilizado para fins comerciais e sem alterações. Este portfólio pode ser acessado através do link a seguir: [Behance](#).

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

— CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo geral deste projeto foi o de elaborar um mini portfólio ilustrado, incorporando os elementos projetuais de *design* no processo criativo das ilustrações. Este projeto, ao utilizar a ilustração como objeto central de pesquisa, levantou questões acerca de sua utilização e funcionalidade. Por estarem enraizadas em nosso imaginário, as imagens possuem significado e já eram capazes de comunicar antes mesmo do desenvolvimento da língua falada e escrita.

A construção deste portfólio se deu a partir da materialização do poema *Anseios*, de autoria própria, acompanhado de conhecimentos práticos e teóricos de design: como o uso das formas, tipografia e cores para compor representações visuais; e os conceitos de imagem (ilustração) e suas interpretações, além de abordar o papel do designer ao comunicar ou contar uma história.

Auxiliado por uma metodologia mista, de Munari (2002) e o *Design Thinking* (BROWN, 2009), foi possível elaborar um produto gráfico de alta complexidade subjetiva. No entanto, aplicar estas etapas projetuais de design na ilustração foi desafiador. Ilustrar, para o autor deste trabalho, é uma atividade de muita carga emocional e, muitas das vezes, justificar suas escolhas baseando-se numa metodologia tão linear foi complicado.

Levando em consideração todas as discussões feitas neste TCC, consideramos que a ilustração é uma importante ferramenta de comunicação visual, principalmente quando aliada aos conceitos de *design*.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARMENGOL, Tereza Durán. **Ilustración, comunicación, aprendizaje**. Revista de Educación, núm. Extraordinário, 2005, p. 239-253. Data de entrada: 7 jul. 2005. Em: <http://www.revistaeducacion.educacion.es/re2005/re2005_18.pdf>. Acesso em 29 de julho de 2022. (Tradução livre.)

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual**, 2a ed. São Paulo. Pioneira Editora da Universidade de São Paulo, 1980, p. 453.

CAVALCANTE, Nathalia Chehab de Sá; COELHO, Luiz Antonio Luzio (Orientador); GARCIA, Eliana Lúcia Madureira Yunes (Co-orientador). **Ilustração: uma prática passível de teorização**. Rio de Janeiro, 2010. 285p. Tese de Doutorado - Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

FRASCARA, Jorge. **Diseño gráfico para la gente** - la ed. 4a reimp. - Buenos Aires: Infinito, 2008. 270 p. : il. 24 x 17 em. (Biblioteca de Diseño dirigida por Carlos Alberto Méndez Mosquera) isbn 978-987-96370-2-9 1. *Diseño Gráfico*. I. Título cdd 741.5

HELLER, Eva. **A Psicologia das Cores: Como as cores afetam a emoção e a razão**. São Paulo: Editora Gustavo Gili, 2012.

HOLLIS, Richard. **Design Gráfico: Uma História Concisa**. Tradução Carlo Daudt. São Paulo. Editora Martins Fontes, 2000.

MEDEIROS, M. **O trabalhador homossexual, o direito à identidade sexual e a não discriminação no trabalho**. In: POCAHY, Fernando. (Org.). Rompendo o silêncio: homofobia e heterossexismo na sociedade contemporânea. Porto Alegre: Nuances, 2007.

MOTA, Marcelo José da; AMENDOLA, Mariangela Fazano; "TIPOGRAFIA E DESIGN NA CONSTRUÇÃO DA LINGUAGEM VISUAL DA LETRA", p. 777-789 . In: **Anais do 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design [= Blucher Design Proceedings, v. 9, n. 2]**. São Paulo: Blucher, 2016.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

NAKATA, Milton. **ILUSTRAÇÃO DE LIVRO INFANTIL - Design contribuindo no seu processo de realização**. In: ENSAIOS EM DESIGN - Produção e diversidade. São Paulo, Canal 6 Editora, 2012, p. 76 - 103)

NEVES, Flávia de Barros. **Contestação gráfica: engajamento político-social por meio do design gráfico**. In: BRAGA, M. C. (Org.). O papel social do design gráfico. História, conceitos & atuação profissional. São Paulo: Senac. 2011.

RIBEIRO, Marcelo Gonçalves. **Macunaíma [de Daibert]: múltiplas representações de um [anti-] herói sem caráter**. Rio de Janeiro, 2009. Tese de Doutorado, PUC-Rio, set. 2009, p. 15.

SIQUEIRA, M. V. S.; FERREIRA, R. C.; ZAUL-FELLOWS. **Gays no ambiente de trabalho: uma agenda de pesquisa**. In: Encontro Anual da Associação Internacional em Administração, 30, 2006, Salvador. Anais. Salvador: ANPAD, 2006.

YUAN, Ye; MAJOR-GIRARDIN, Judy; BROWN, Steven. **Storytelling Is Intrinsically Mentalistic: A Functional Magnetic Resonance Imaging Study of Narrative Production across Modalities**. *J Cogn Neurosci* 2018; 30 (9): 1298–1314. doi: https://doi.org/10.1162/jocn_a_01294

ANSEIOS

a representação gráfica de sentimentos

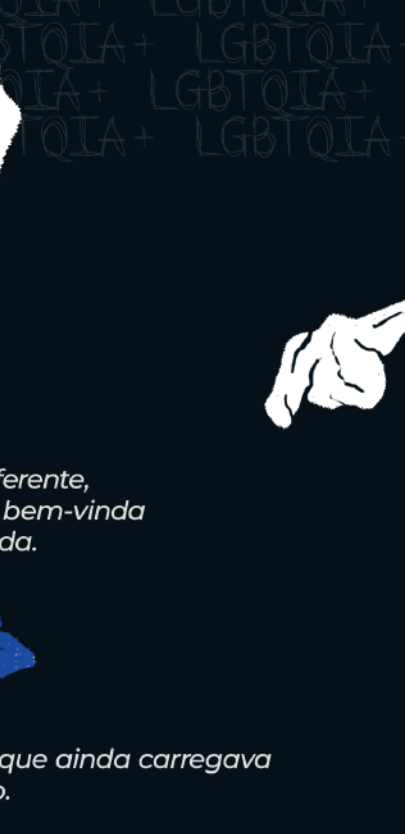
Sobre o autor

Victor Sotero — SOTS — é designer, graduado pela Universidade Federal de Alagoas (2022), e ilustrador. Encontrou na ilustração uma forma de expressão artística.

"Sou filho de artesã e sempre vivi rodeado de materiais de pintura e artesanato, daí, surgiu minha paixão pela arte. Meus trabalhos costumam abordar as temáticas que me atravessam, pois minha vivência é um agente potencializador do que tenho pra contar. Acredito que a ilustração, inserida no contexto do Design, é uma importante ferramenta de comunicação visual.

O projeto Anseios surgiu da necessidade de expressar uma trajetória de descobertas, medos, dores e felicidades, que vivi ao me descobrir e, posteriormente, me aceitar como homem gay."

Esta é a minha história.



Entender, dentro de si, um desejo que é diferente,
Saber que mesmo ali, sua verdade não era bem-vinda
E, por isso, sentir sua existência sendo negada.

Esconder, acima de tudo, aquilo que sabe ser a verdade,
Encolher, sem medir esforços, o que foi descoberto
E aceitar que, independente de suas esperanças,
sua vida agora acabou.

Encontrar, fora de si, um semelhante,
Esvaziar, antes que ancorasse, aquele peso que ainda carregava
E, por fim, entender que não se está sozinho.

Explorar, sem medo de existir, o que o mundo oferece,
Conhecer, sentir e se permitir.
E assim, renascer sendo verdadeiro a quem mais importa: si.

Tantos caminhos a trilhar. Para onde ir? Onde ficar?
Sem nenhum rumo ou direção, encontrará
Aquilo que um dia já foi e nunca deixou de ser,
Mesmo que por muito tempo escondido, voltará.

Olhar para o novo sem ignorar o que passou,
Seu futuro não faria sentido sem seu passado.
Entender que você é, acima de tudo, uma soma.

Eles dizem saber o caminho que estão trilhando,
Eles dizem entender o que se passa lá dentro.
Eu sou eterna mudança, evolução
E busco em mim, somente em mim, o desejo de viver."

PALETA DE CORES

O arco-íris, símbolo associado à bandeira LGBTQIA+, é composto por sete cores — vermelho, laranja, amarelo, verde, azul, anil e violeta. Dispostas em ordem reversa, cada uma delas, dentro deste projeto, representa uma ilustração e um trecho do poema.

R: 255 G: 0 B: 0
C: 0 M: 90 Y: 90 K: 0
#FF0000

R: 255 G: 115 B: 0
C: 0 M: 55 Y: 34 K: 0
#FF7300

R: 250 G: 195 B: 40
C: 0 M: 20 Y: 87 K: 0
#FFC328

R: 60 G: 185 B: 75
C: 71 M: 0 Y: 87 K: 0
#3CB94B

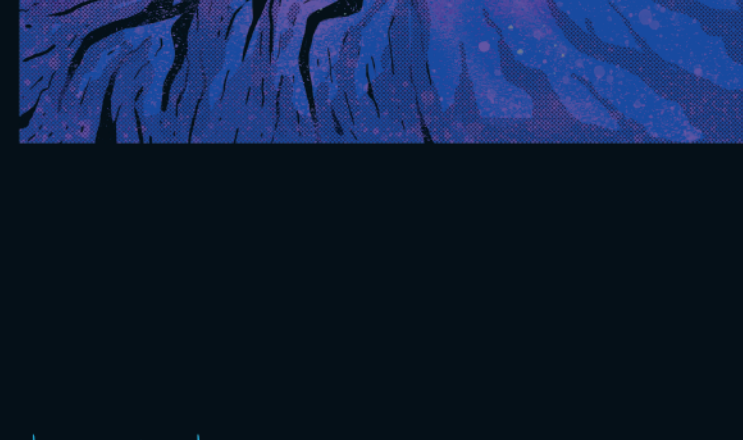
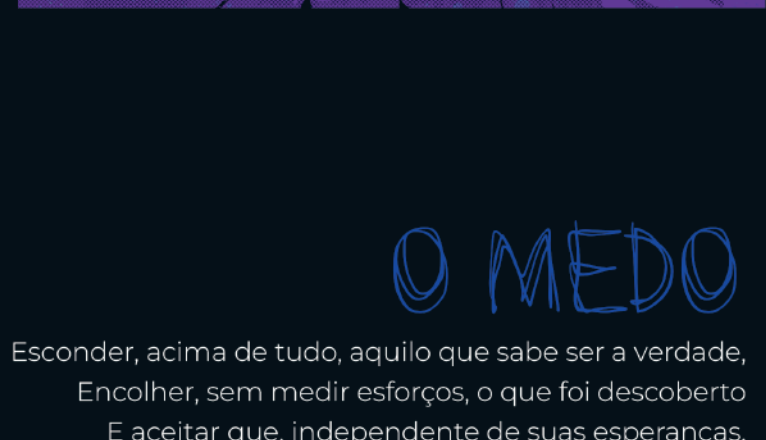
R: 0 G: 190 B: 255
C: 67 M: 5 Y: 0 K: 0
#00BEFF

R: 10 G: 40 B: 180
C: 93 M: 52 Y: 0 K: 0
#0A28B4

R: 10 G: 40 B: 180
C: 77 M: 94 Y: 0 K: 0
#642891

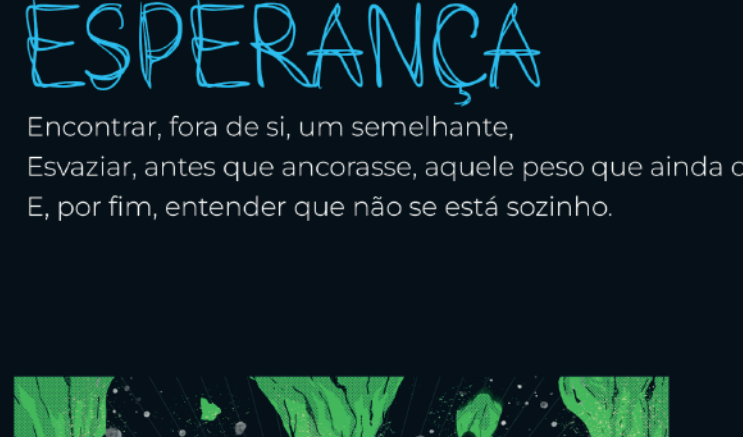
DESCOBRIR

Entender, dentro de si, um desejo que é diferente,
Saber que, mesmo ali, sua verdade não era bem-vinda
E, por isso, sentir sua existência sendo negada.



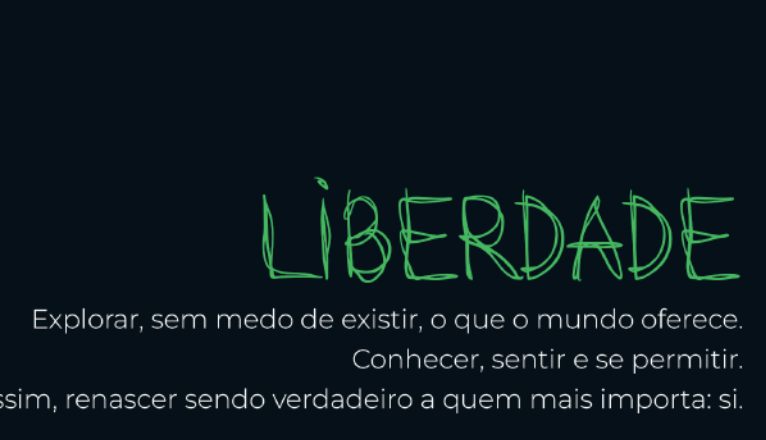
O MEDO

Esconder, acima de tudo, aquilo que sabe ser a verdade,
Encolher, sem medir esforços, o que se descoberto
E aceitar que, independente de suas esperanças,
sua vida agora acabou.



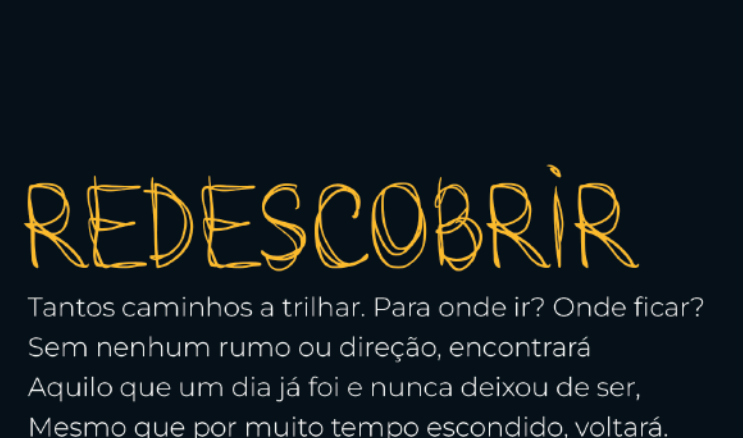
ESPERANÇA

Encontrar, fora de si, um semelhante,
Esvaziar, antes que ancorasse, aquele peso que ainda carregava
E, por fim, entender que não se está sozinho.



LIBERDADE

Explorar, sem medo de existir, o que o mundo oferece,
Conhecer, sentir e se permitir.
E assim, renascer sendo verdadeiro a quem mais importa: si.



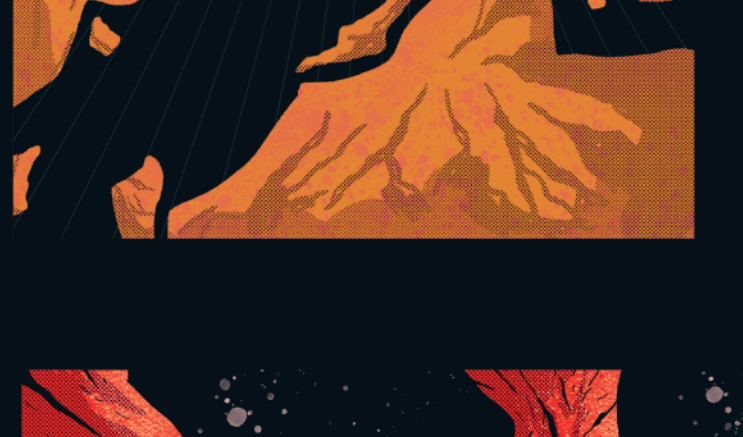
REDESCOBRIR

Tantos caminhos a trilhar. Para onde ir? Onde ficar?
Sem nenhum rumo ou direção, encontrará
Aquilo que um dia já foi e nunca deixou de ser,
Mesmo que por muito tempo escondido, voltará.



APRENDER

Olhar para o novo sem ignorar o que passou,
Seu futuro não faria sentido sem seu passado.
Entender que você é, acima de tudo, uma soma.



VIVER

Eles dizem saber o caminho que estão trilhando,
Eles dizem entender o que se passa lá dentro.
Eu sou eterna mudança, evolução
E busco em mim, somente em mim, o desejo de viver.

