



**UFC**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**CENTRO DE TECNOLOGIA**  
**DEPARTAMENTO DE ARQUITETURA, URBANISMO E DESIGN**  
**DESIGN**

**GABRIEL DA SILVA FERREIRA**

**A RELAÇÃO ENTRE O DESIGN E A**  
**ILUSTRAÇÃO: PRODUÇÃO DE UM MINI**  
**GUIA PARA NOVOS ILUSTRADORES**

**FORTALEZA**

**2022**

GABRIEL DA SILVA FERREIRA

A RELAÇÃO ENTRE O DESIGN E A  
ILUSTRAÇÃO: PRODUÇÃO DE UM MINI GUIA  
PARA NOVOS ILUSTRADORES

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao  
ao curso de Design da Universidade Federal do  
Ceará, como requisito parcial à obtenção do  
título de Bacharel em Design.

Orientadora: Prof. Dr. Alexia Carvalho Brasil.  
Coorientadora: Prof. Dr. Camila Bezerra  
Furtado Barros.

**FORTALEZA**

**2022**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Biblioteca Universitária  
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

F1r FERREIRA, GABRIEL.  
A RELAÇÃO ENTRE O DESIGN E A ILUSTRAÇÃO : Produção de um mini guia para novos ilustradores  
/ GABRIEL FERREIRA. – 2022.  
103 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Tecnologia,  
Curso de Design, Fortaleza, 2022.

Orientação: Profª. Dra. Alexia Carvalho Brasil.

Coorientação: Profª. Dra. Camila Bezerra Furtado Barros.

1. Ilustração. 2. Design. 3. Relação Design-Ilustração. 4. Metodologia da Ilustração. 5. Publicação independente. I. Título.

CDD 658.575

---

GABRIEL DA SILVA FERREIRA

A RELAÇÃO ENTRE O DESIGN E A  
ILUSTRAÇÃO: PRODUÇÃO DE UM MINI GUIA  
PARA NOVOS ILUSTRADORES

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao  
ao curso de Design da Universidade Federal do  
Ceará, como requisito parcial à obtenção do  
título de Bacharel em Design.

Orientadora: Prof. Dr. Alexia Carvalho Brasil.  
Coorientadora: Prof. Dr. Camila Bezerra  
Furtado Barros..

Aprovada em: 11/07/2022.

BANCA EXAMINADORA

---

Profª. Dra. Alexia Carvalho Brasil (Orientadora)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Profª. Dra. Camila Bezerra Furtado Barros (Co-orientadora)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Me. Lia Alcântara Rodrigues  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Profª. Me. Ana Cecília de Andrade Teixeira  
Universidade Federal da Bahia (UFBA)

## **AGRADECIMENTOS**

Em primeiro lugar deixo meus calorosos agradecimentos a Profa. Dra. Alexia Brasil, que me apoiou e me acolheu durante todo o processo de desenvolvimento do tcc. Aqui agradeço também às Profas. Camila Barros, Lia Alcântara e Cecilia Andrade que me auxiliaram também na produção da minha pesquisa e do meu projeto. Agradeço a todos os professores e professoras que me fizeram chegar até a etapa de conclusão de curso, todo o conhecimento compartilhado por vocês foi muito importante pro meu desenvolvimento pessoal, acadêmico e profissional.

Agradeço a todas as pessoas que me ajudaram em alguma etapa do tcc, as pessoas do grupo de ilustração do curso de design da UFC, as pessoas que participaram da entrevista (Bianca Tavares, Cecilia Andrade, Mônica Rodrigues, Marin, Mario Sanders, Rafael Maciel e Robson Fernandez) e a Beatriz de Paula, que me ajudou com as regras de escrita para o documento final.

Aos meus pais deixo os agradecimentos por terem me apoiado quando eu entrei no curso, e as minhas irmãs por estarem sempre ao meu lado. Aos meus amigos eu agradeço por toda ajuda e por terem estado comigo nos momentos mais difíceis, agradeço as amigas do tempo de colégio, as amigas que fiz durante a faculdade, as amigas que fiz pelos lugares que passei e a todas as pessoas que me fizeram crescer de alguma forma, vocês têm um espaço generoso em meu coração.

## RESUMO

Há tempos a relação entre o design e a ilustração é inegável, pois as duas áreas têm grande conexão quando se trata de comunicar visualmente alguma informação e mostrar a solução para diversos problemas. Isso pode ser visto a partir de alguns pontos dentro da história de diferentes civilizações e culturas e posteriormente diferentes sociedades. Para além disso, o trabalho do ilustrador e do designer se relacionam, como tantas outras profissões criativas, através do fazer, de processos e de metodologias. Levando em conta toda essa relação, o trabalho tem como proposta destrinchar um pouco mais a relação design-ilustração, através de análises históricas e metodológicas, para ter um material base para a produção de um mini guia informativo/publicação independente que ajude novos ilustradores a se encontrarem dentro do mercado de ilustração. O mini guia traz informações sobre conceitos e metodologias sobre ilustração, experiências e vivências do autor e de outros profissionais designers-ilustradores para entender um pouco mais esse vínculo entre as duas áreas, além de dicas a respeito do mercado de trabalho no ramo da ilustração, um pouco sobre a ilustração e o mercado local, materiais de pesquisa em ilustração e materiais de prática em ilustração.

**Palavras-chave:** Ilustração; Design; Relação design-ilustração; Metodologia da ilustração; Publicação independente.

## **ABSTRACT**

The relationship between design and illustration has long been undeniable, as the two areas have a great connection when it comes to visually communicating some information and showing the solution to various problems. This can be seen from some points within the history of different civilizations and cultures and later different societies. Furthermore, the work of the illustrator and the designer are related, like so many other creative professions, through doing, processes and methodologies. Taking into account all this relationship, the work aims to unravel a little more the design-illustration relationship, through historical and methodological analyses, to have a base material for the production of a mini informative guide/independent publication that helps new illustrators to find themselves within the illustration market. The mini guide brings information about concepts and methodologies about illustration, experiences and experiences of the author and other professional designer-illustrators to understand a little more about this link between the two areas, as well as tips about the job market in the field of illustration, a little about illustration and the local market, illustration research materials and illustration practice materials.

**Keywords:** Illustration; Design; Design-illustration relationship; Illustration methodology; Independent publication.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>9</b>
<b>2</b>	<b>PROBLEMA</b> .....	<b>11</b>
<b>3</b>	<b>OBJETIVO</b> .....	<b>12</b>
3.1	Objetivo Geral .....	12
3.2	Objetivos específicos .....	12
<b>4</b>	<b>JUSTIFICATIVA</b> .....	<b>13</b>
<b>5</b>	<b>CONTEXTUALIZAÇÃO</b> .....	<b>14</b>
<b>6</b>	<b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b> .....	<b>29</b>
6.1	O que é design e o que é ilustração? .....	29
6.1.1	O que é design? .....	29
6.1.2	O que é ilustração? .....	31
6.2	Relação design-ilustração .....	34
7.1	Objetivo geral .....	36
7.2	Objetivos específicos .....	36
7.3	Diretrizes .....	36
<b>8</b>	<b>ENTREVISTAS</b> .....	<b>37</b>
8.1.1	Perguntas que apareceram com mais frequência durante as reuniões .....	37
8.1.2	Por que entrevista? .....	37
8.1.3	Como cheguei às perguntas? .....	38
8.1.4	Como se chegou aos entrevistados? .....	38
8.1.5	Entrevistados .....	38
8.2	Conteúdo extraído das entrevistas para criação de dicas do guia .....	38
<b>9</b>	<b>MATERIAL PARA GUIA</b> .....	<b>42</b>
9.1	O que é ilustração? .....	42
9.2	Metodologias .....	42
9.2.1	Felix Scheinberger .....	42
9.2.2	Alan Male .....	43
9.3	Outros materiais de apoio .....	45
<b>10</b>	<b>MEMORIAL DESCRITIVO</b> .....	<b>48</b>
10.1	Introdução .....	48
10.2	Entrevistas .....	54
10.3	Mini guia .....	56
10.4	Projeto Gráfico .....	63
10.5	Ilustrações .....	75
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>89</b>
	<b>APÊNDICE A – ENTREVISTAS</b> .....	<b>90</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Sabe-se que o ser humano sempre foi estimulado a buscar formas de resolver, investigar ou, até mesmo, criar novos problemas que estavam e vêm estando presentes em seu cotidiano. Desde o início da figura humana como ser pensante, a comunicação foi um desses objetos de investigação, como reforça Meggs (2009, p.10) ao afirmar que:

“O desenvolvimento da escrita e da linguagem visual teve suas origens mais remotas em simples figuras, pois existe uma ligação estreita entre o desenho delas e o traçado da escrita. Ambos são formas naturais de comunicar ideias e os primeiros seres humanos utilizavam as figuras como um modo elementar de registrar e transmitir informações.” (MEGGS; PHILIP B.,2009, p. 10)

Tal afirmação é de grande importância pois o design e a ilustração estão estritamente ligados à comunicação. A comunicação visual – incluso o design e a ilustração, vem passando séculos, estando presente em basicamente tudo o que rodeia a vida cotidiana, desde um simples panfleto até uma grande instalação, levando em conta que “tudo o que nossos olhos veem é comunicação visual” (Munari. 2006, p. 65).

Na presente pesquisa, pretende-se relacionar essas duas grandes áreas – design e ilustração, e para isso, é necessário conhecer o percurso histórico de cada uma e o modo pelo qual ambas se conectaram no decorrer dos anos. Salienta-se que a contextualização histórica tem foco no percurso ocidental, dividido em três etapas: pré-imprensa, imprensa e pós-imprensa.

Além de tratar sobre a história do design e da ilustração, é necessário frisar que tais áreas serão abordadas a partir de uma visão contemporânea. Ou seja, toda a produção apresentada no contexto histórico será abordada a partir de conceitos atuais sobre design e ilustração, considerando as mudanças linguísticas ao longo das décadas, o que permite entender como os feitos do passado influenciam na compreensão atual de design e ilustração. Cardoso (2005, p.9) ainda diz que “Do ponto de vista da história do design, as disputas em torno da aplicação do termo interessam mais pelo que revelam sobre as partes contestantes do que sobre o sentido da palavra em si.”<sup>1</sup>

Com um apanhado histórico, será possível relacionar, conceitualmente, o design e a ilustração que vemos presentes em quase tudo que rodeia nossa sociedade.

---

<sup>1</sup> Para complementar a ideia trazida por Rafael Cardoso, Joana Quental traz que “É importante salientar que, embora a figura do ilustrador fosse reconhecida apenas no séc. XV e o conceito de design só seja fixado no séc. XIX, os artífices da época medieval já cumpriam, no essencial, essas actividades.” (2009, p. 35)

Mostrando os conceitos que envolvem os principais temas deste trabalho, a pesquisa terá foco em mapear áreas que interseccionam o design e a ilustração, e objetiva trazer visões de profissionais, inseridos no mercado local, a respeito de cada área abordada. Isso, com a finalidade de produzir um artefato que sirva de ferramenta para os estudantes entenderem melhor a relação design-ilustração e conheçam uma parte do mercado que o designer ilustrador pode estar inserido.

## **2 PROBLEMA**

Como desenvolver um produto editorial sobre design e ilustração que atue como um guia introdutório para novos ilustradores?

### **3 OBJETIVO**

#### **3.1 Objetivo Geral**

O presente trabalho busca entender as relações históricas e metodológicas, de forma breve, entre design e ilustração, para assim produzir um guia que auxilie ilustradores em formação.

#### **3.2 Objetivos específicos**

Os seguintes tópicos apresentam os objetivos específicos desta pesquisa:

3.2.1 Entender e mostrar a relação entre design e ilustração através de uma pesquisa exploratória.

3.2.2 Conversar com outros alunos para reunir material para entrevistar designers-ilustradores que já estão no mercado.

3.2.3 Fazer curadoria dos profissionais que serão feitas as entrevistas.

3.2.4 Fazer entrevistas para conseguir mais informações sobre o mercado de ilustração.

3.2.5 Fazer ilustrações para guia a partir das metodologias estudadas.

3.2.6 Diagramação e produção do guia.

#### **4 JUSTIFICATIVA**

A ilustração sempre foi um meio importante de comunicação, Meggs coloca diversas vezes durante a História do Design Gráfico (2009) essa importância. Quando fala das primeiras imagens produzidas nas cavernas o autor já mostra algumas das principais funções da ilustração. “Foi, mais precisamente, a alvorada das comunicações visuais, porque essas primeiras figuras foram feitas para sobrevivência e com fins utilitários e ritualísticos”. Ainda nas páginas da História do Design Gráfico (2009) o autor apresenta a ilustração como forma de estratégias políticas e comerciais no século XVIII e XIX. Por fim, quando falamos da ilustração na atualidade, percebemos as figuras geradas por ilustradores como forma de registro, ferramenta educativa, estratégia de marcas, entretenimento e em muitas outras áreas e funções. Além disso, o seguinte trabalho se justifica pela existência de poucas pesquisas dentro do nosso país que estudem a relação entre essas duas áreas, apesar de serem áreas muito próximas. Podemos pontuar que o curso de Design ainda está construindo essa relação com a Ilustração, onde antes não se via tão nítida essa ligação entre as duas áreas, apesar de muitos estudantes de Design mostrarem interesse em ilustração.

## 5 CONTEXTUALIZAÇÃO

A fundamentação nesta pesquisa tem como foco trazer um breve panorama histórico do design e da ilustração, para reforçar e defender a relação design-ilustração e facilitar a compreensão dos conceitos trazidos para a pesquisa, e conceituar e entender como o design e a ilustração estão relacionados.

A linha histórica parte de um período pré-imprensa, que inicia-se nas primeiras representações imagéticas até a produção das primeiras peças gráficas na prensa móvel de Johannes Gutenberg, logo o período imprensa vai da metade do século XV até fim do modernismo e, por fim, a pós-imprensa que inicia-se nas revoluções digitais do século XX e perdura até os dias atuais.

De acordo com os estudos de Meggs (1992), os primeiros traçados humanos já encontrados têm mais de 200 mil anos de idade, e Leroi-Gourham (1964 apud Joana Quental 2009, p.21) considera que as primeiras representações figurativas, as obras mais antigas da história da humanidade, são datadas a 30.000 a.C. Considera-se, neste estudo, o início da história da ilustração desde o período Paleolítico, pois de acordo com Manfredo Massironi (2009, p.117), o desenho ilustrativo é identificado como:

“gráficos que representam a realidade externa ou entidades que, mesmo não experimentadas pelos observadores na vida real, são desenhadas para parecer potencialmente observáveis. [...] Assim, o critério para colocar um desenho nessa categoria não é o status ontológico do sujeito, mas simplesmente o modo de representação de objetos, cenas e personagens. Significados simbólicos ou alegóricos são completamente irrelevantes. Agrupo gráficos de todas as idades sob a rubrica de desenhos ilustrativos, desde gravuras em cavernas pré-históricas até os quadrinhos cyberpunk de hoje.” (MASSIRONI; MANFREDO, 2009, p.117)

Figura 1: Registro de pintura rupestre localizada em Kakadu National Park, na Austrália. O parque australiano possui locais que foram datados com mais de 20.000 anos e têm registros visuais de culturas que antecedem a formação das civilizações.



Fonte:  
[venturenorth.com.au/northern-territory-tourism-blog/the-best-rock-art-in-kakadu-national-park/](http://venturenorth.com.au/northern-territory-tourism-blog/the-best-rock-art-in-kakadu-national-park/) <sup>2</sup>

Figura 2: Representações de animais que foram encontradas nas paredes da Gruta de Lascaux, localizada no sudoeste da França, as representações datam C. 17.000-15.000 a.C.



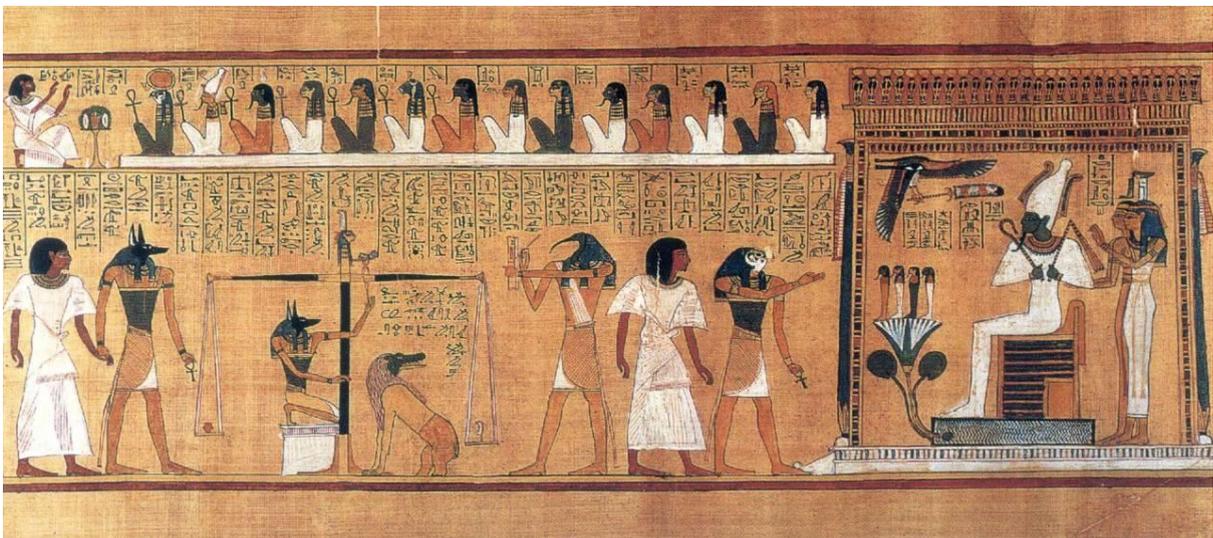
Fonte:[https://www.ancient.eu/Lascaux\\_Cave/](https://www.ancient.eu/Lascaux_Cave/)  
[natgeo.pt/viagem-e-aventuras/2018/04/descubra-tres-lugares-incriveis-dedicados-arte-rupestre-na-europa](https://natgeo.pt/viagem-e-aventuras/2018/04/descubra-tres-lugares-incriveis-dedicados-arte-rupestre-na-europa) <sup>3</sup>

<sup>2</sup> Disponível em: Pixabay. Acesso em: 11 de Julho de 2022.

<sup>3</sup> Disponível em: Cotton Coulson, National Geographic Creative. Acesso em: 11 de Julho de 2022.

O desenho ilustrativo foi mostrando-se importante desde o início da humanidade, como já foi apresentado anteriormente, e continuou sendo uma importante ferramenta até os dias atuais. No ano 3.100 a.C., surge a primeira escrita pictográfica pelos sumérios, em que existe uma transição da cultura aldeã para a civilização. Segundo Meggs (2009), o registro escrito mais antigo são as tabuletas da cidade de Uruk, que eram objetos que auxiliavam em diversas tarefas da vida cotidiana. Pouco tempo depois, a civilização egípcia passou a usar a escrita pictográfica como modo de formar narrativas visuais. Meggs (2009, p.28) ainda afirma que “os antigos egípcios tinham um senso extraordinário de design e eram sensíveis às qualidades de decoração e textura de seus hieróglifos”.

Figura 3: Ilustração feita em papiro do Livro dos Mortos egípcio.



Fonte: Meggs(2009), A História do Design Gráfico. <sup>4</sup>

Posteriormente, na Grécia, as pessoas começam a utilizar a ilustração como forma de conhecer o ambiente a sua volta e firmar o saber em seu território. Joana Quental (2009, p.29) afirma que no final do século IV a.C. a imagem começa a ser produzida como forma de facilitar a compreensão textual de livros da época.

Em meados ao ano 600 d.C, com um grande desenvolvimento da escrita e das representações imagéticas, já era possível ter uma melhor noção do que compreendemos hoje como design e ilustração presentes nos livros romanos. Entretanto, apenas no século XII d.C começaram a surgir as primeiras fábricas de papel na Europa, de acordo com Quental (2009,

<sup>4</sup> Disponível em: <https://frontispicio.wordpress.com/2016/04/16/o-livro-egipcio-dos-mortos/>  
Acesso em: 11 de Julho de 2022.

p. 55), possibilitando a velocidade e a eficiência na produção dos impressos na época e sendo essencial para evolução do design e da ilustração, como será mostrado nos próximos tópicos.

Figura 3: Iluminura com cena cotidiana de um conde do reino da Boêmia do séc. XIII.



Fonte: COSTA, Ricardo. Codex Manesse: quatro iluminuras do Grande Livro de Canções manuscritas de Heidelberg (século XIII) - análise iconográfica. Segunda parte, 2002.<sup>5</sup>

E, também, é importante dizer já existiam métodos de impressão na China, que, segundo Meggs (2009, p.55), foi onde surgiu os primeiros métodos de impressão, e isso é reforçado por Joana Quental (2009, p. 55). Essa prática só chegou posteriormente a Europa, no início do século XIV. Nessa época, a impressão xilográfica foi amplamente utilizada: assim como a invenção do papel, a impressão foi de suma importância para a evolução das áreas abordadas neste trabalho.

<sup>5</sup> Disponível em:

<https://www.ricardocosta.com/artigo/codex-manesse-tres-iluminuras-do-grande-livro-de-cancoes-manuscritas-de-heidelberg-seculo>. Acesso em: 11 de Julho de 2022.

Figura 4: gravura chinesa Colinas no verão (c. 950) – Dong Yuan – Shanghai Museum.



Fonte: <https://jornalggn.com.br/cultura/as-gravuras-milenaes-da-china/> <sup>6</sup>

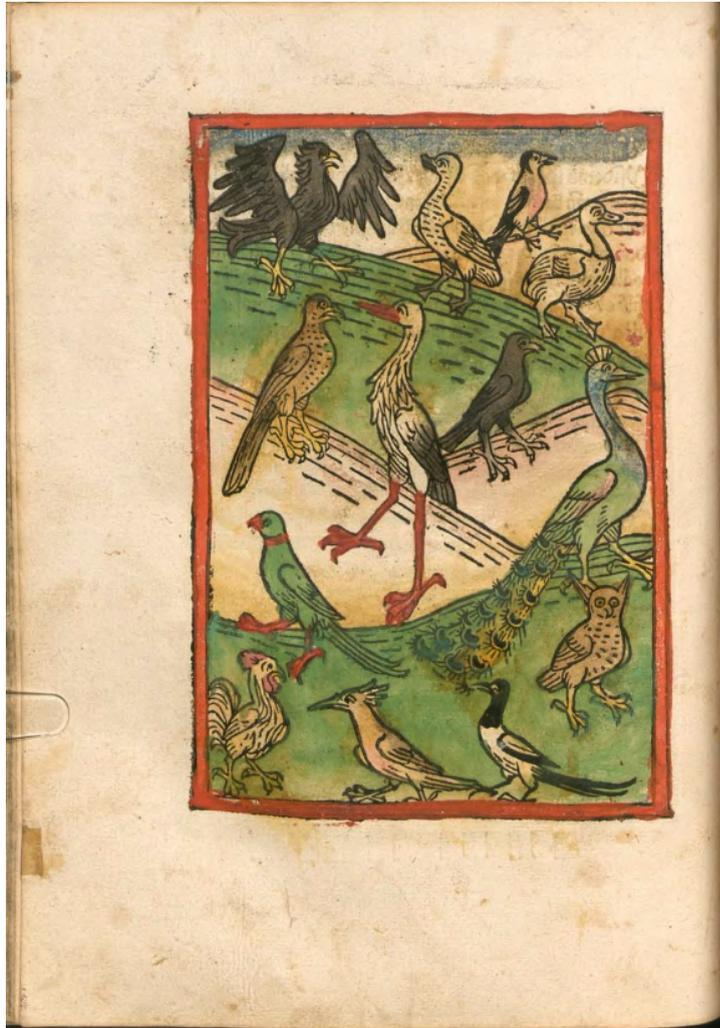
Conforme comentado anteriormente, a produção de papel na Europa deu-se apenas no século XII. E, com base em Meggs (2009, p.95) foi no século XV, por volta de 1450, na Alemanha, que Johannes Gutenberg “reuniu pela primeira vez complexos sistemas e subsistemas necessários para imprimir um livro tipográfico[...]”. Quental (2009, p.58) expõe que “a Alemanha sobressaía na renovação gráfica, com a colaboração de artistas e impressores tipográficos no desenvolvimento de livros ilustrados e da chamada folha volante ou avulso.”. Ainda no século XV, Gutenberg desenvolve a famosa Bíblia de 42 linhas, que apresentava um grande avanço no que se refere a design e ilustração.

Com o desenvolvimento da impressão tipográfica na Alemanha, a produção dos livros foi potencializada no país, e, em seguida, outros países passaram a adotar a impressão tipográfica, consequentemente aumentando o número de publicações literárias em parte da Europa, além de outros tipos de publicações. Segundo Meggs (2009, p.105):

“A impressão se expandiu rapidamente. Em 1450, os mosteiros e as bibliotecas da Europa abrigavam meros 50 mil volumes. Por volta de 1480, 23 cidades do norte da Europa, 31 cidades italianas, sete cidades francesas, seis cidades espanholas e portuguesas e uma cidade inglesa tinham gráficas. Em 1500, a impressão era praticada em mais de 140 cidades. Calcula-se que mais de 35 mil edições para um total de 9 milhões de exemplares foram produzidos.” (MEGGS; PHILIP B.,2009, p.105)

<sup>6</sup> Disponível em: <https://jornalggn.com.br/cultura/as-gravuras-milenaes-da-china/>  
Acesso em: 11 de Julho de 2022.

Figura 5: página de *Buch der Natur* (1475), de Konrad von Meigenburg. Esta foi a primeira história natural escrita em alemão, e a série de xilogravuras da primeira edição foram as primeiras ilustrações de livros de história natural. Também considerada como a primeira enciclopédia alemã.



Fonte: <https://www.historyofinformation.com/detail.php?id=2207>

<sup>7</sup> Disponível em: <https://www.historyofinformation.com/detail.php?id=2207>  
Acesso em: 11 de Julho de 2022.

Figura 6: impressão da Bíblia de Gutenberg, mistura entre tipos e ilustração.



Fonte: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-50887912><sup>8</sup>

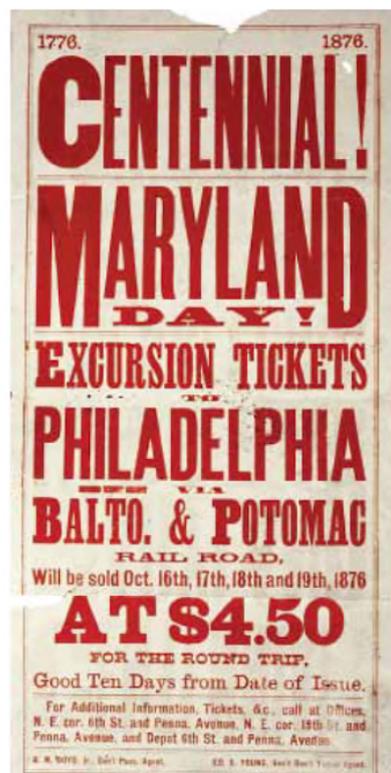
Também deve ser destacado nesta pesquisa a origem do livro tipográfico ilustrado, que mostra de maneira mais direta a relação entre o design e a ilustração que já existia no séc. XV.

<sup>8</sup> Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-50887912>  
Acesso em: 11 de Julho de 2022.

Depois de muitos anos, no fim do século XVIII, era notável as grandes mudanças políticas e sociais presentes na Europa, acompanhadas de intensas revoluções industriais. Todo esse cenário favoreceu para o crescimento de grandes cidades industriais em todo o continente europeu, propiciando a melhora tecnológica, mas trazendo vários custos sociais, como aponta Meggs (2009, p.175). A comunicação tipográfica acompanhou essas mudanças nas cidades industrializadas, que fomentavam cada vez mais a produção de impressos na época. Meggs (2009, p.175) comenta que:

“A Revolução Industrial gerou uma mudança no papel social e econômico da comunicação tipográfica. Antes do século XIX, a disseminação de informações por meio de livros e folhetos era sua função dominante. O ritmo mais rápido e as necessidades de comunicação de massa de uma sociedade cada vez mais urbana e industrializada produziram uma expansão rápida de impressores de material publicitário, anúncios e cartazes” (MEGGS; PHILIP B.,2009, p.175)

Figura 6: panfleto em tipos de madeira feito em 1876.



Fonte: Meggs(2009), A História do Design Gráfico.<sup>9</sup>

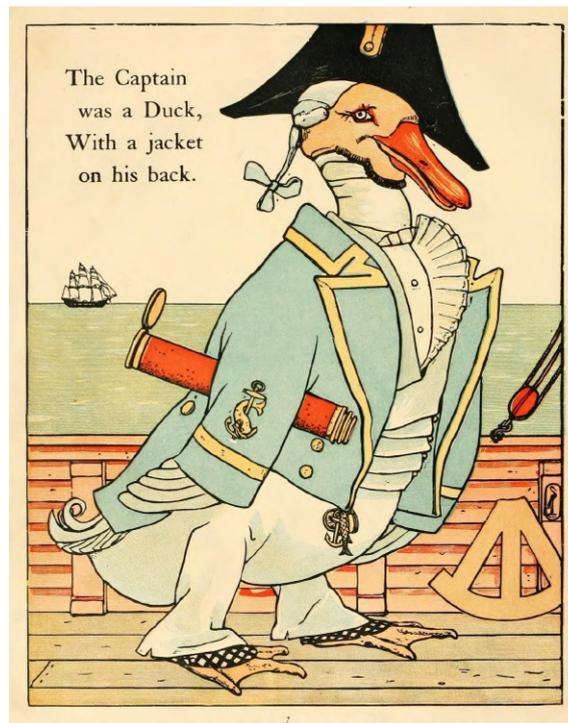
Em 1796, Senefelder inventa a litografia, na Alemanha, como alternativa mais barata de impressão, o que apresentou um avanço em relação à impressão colorida e às

<sup>9</sup> Disponível em: Meggs(2009), A História do Design Gráfico. Acesso em: 11 de Julho de 2022.

representações mais fiéis do que era pretendido representar. De acordo com Meggs (2009), a gravura em cobre começou a se popularizar por volta de 1870.

No final do século XIX, na Inglaterra, se iniciou o movimento *arts and crafts* liderado por William Morris, que “clamava por clareza de propósito, fidelidade à natureza dos materiais e métodos de produção e expressão pessoal tanto por parte do designer como do trabalhador” (MEGGS, 2009). Joana Quental (2009, p.87) ainda afirma que Walter Crane teve “influência na educação da arte e do design” quando se uniu ao movimento *arts and crafts*, trazendo a ilustração para os livros infantis.

Figura 7: ilustração *The Fairy Ship* (1870), de Walter Crane. Ilustrador infantil da época, que acreditava que as crianças poderiam aprender por meio de imagens.



Fonte:

[http://lounge.obviousmag.org/solidos\\_de\\_revolucao/2013/10/as-ilustracoes-fantasticas-de-walter-crane.html](http://lounge.obviousmag.org/solidos_de_revolucao/2013/10/as-ilustracoes-fantasticas-de-walter-crane.html)<sup>10</sup>

Pouco tempo depois, no início do século XX, surgiram muitas escolas que tiveram influência para a construção do design, como diz Helen Armstrong (2019, p.19):

<sup>10</sup> Disponível em:

[http://lounge.obviousmag.org/solidos\\_de\\_revolucao/2013/10/as-ilustracoes-fantasticas-de-walter-crane.html](http://lounge.obviousmag.org/solidos_de_revolucao/2013/10/as-ilustracoes-fantasticas-de-walter-crane.html)  
Acesso em: 11 de Julho de 2022.

“Irreverentes visionários, quase todos jovens, na faixa dos vinte e poucos anos, os designers da vanguarda queriam nada menos que mudar o mundo. E, no princípio do século 20, não hesitaram em contestar a sociedade por meio do design. Imersos no caos - industrialização, transformações tecnológicas, guerra mundial -, eles buscavam a ordem e o sentido. Esses artistas se expressaram em manifestos e criaram, cartazes, livros, revistas e tipos, recorrendo a vocabulários visuais espantosamente inovadores.” (ARMSTRONG; HELEN, 2019, p.19)

Essas escolas perduraram por até quase metade do século XX e, com o surgimento das inovações tecnológicas na época, diferentes formas de pensar sobre design e ilustração também foram surgindo.

Figura 7: páginas do livro ilustrado *La Fin du Monde*, de Fernand Léger(1919).



Fonte: <https://medium.com/fgd1-the-archive/la-fin-du-monde-1919-349e5d36cec2><sup>11</sup>

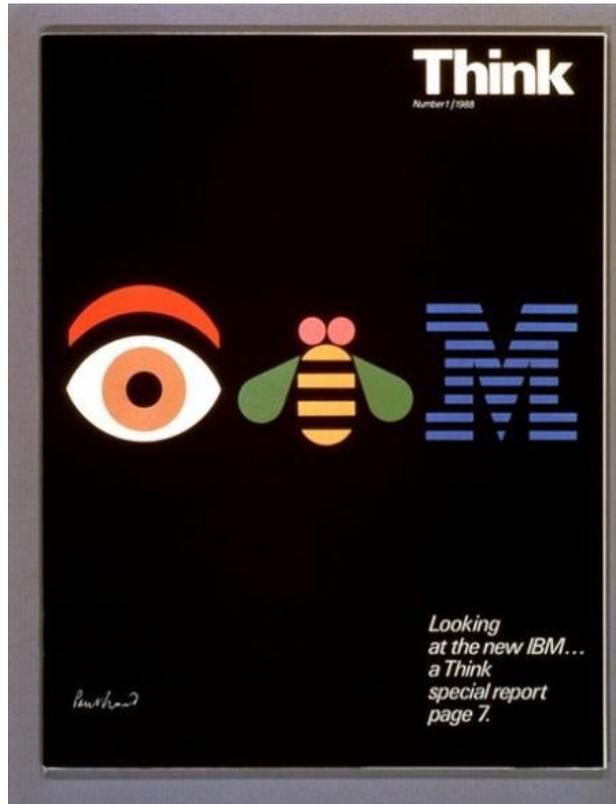
Esse tópico é iniciado levando em conta as grandes mudanças tecnológicas, além do fato de que o design havia deixado de ser centralizado na Europa.

Nos anos da década de 1940, surge a primeira escola de design americana, resultado de um design mais teórico e de um tratamento mais intuitivo, como coloca Quental (2009, p.99). Armstrong (2019, p.75) ainda diz que Paul Rand, um dos precursores do design

<sup>11</sup> Disponível em: <https://medium.com/fgd1-the-archive/la-fin-du-monde-1919-349e5d36cec2>  
Acesso em: 11 de Julho de 2022.

modernista nos Estados Unidos, “associou a concepção criativa à clareza formal”. Esse modo de pensar exerceu grande influência no design e na ilustração desse período.

Figura 8: cartaz “Eye Bee m”, de Paul Rand (1981). Rand projetou este cartaz para a apresentação do prêmio Golden Circle, evento interno da IBM.



Fonte: Meggs(2009), A História do Design Gráfico<sup>12</sup>

À medida que os avanços tecnológicos iam intercorrendo, os mesmos induziam mudanças nas produções do século XX. Como exemplo disso, Quental (2009, p.100) diz que:

“Em finais dos anos 50, a fotografia ocupava praticamente o lugar da ilustração; preferia-se, essencialmente, a verdade fotográfica à recriação ilustrada. Liberta dos desígnios narrativos e descritivos que normalmente a ocupavam, a ilustração reinventa-se em novas abordagens” (QUENTAL; JOANA, 2009, p.100)

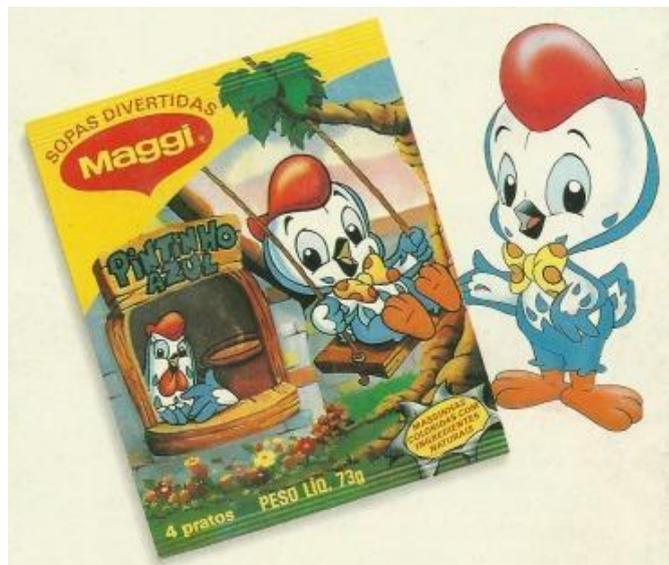
O pós-modernismo soma ainda mais no que diz respeito às novas abordagens de fazer a ilustração. O design pós-moderno tende a eliminar a metodologia projectual e vale-se, sobretudo, do gosto e da vontade de quem o faz, como diz Quental (2009, p.103). Essa

<sup>12</sup> Disponível em: <http://blog.colourstudio.com/2013/08/how-paul-rand-and-ibm-fathered-apple.html>  
Acesso em: 11 de Julho de 2022.

“vontade de quem o faz” deu abertura para várias experimentações dentro do design e da ilustração, estabelecendo-se a partir da década de 1980, além de várias críticas ao que já vinha sendo produzido. Meggs (2009, p.600) comenta que “as normas culturais da sociedade ocidental eram esmiuçadas e questionava-se a autoridade das instituições tradicionais. O pluralismo crescia à medida que as pessoas passavam a contestar as doutrinas subjacentes ao modernismo”. Joana Quental (2009, p.103) ainda reforça dizendo que:

“O pós-modernismo permitiria uma maior abertura e diversidade na abordagem teórica do design enquanto disciplina, questionando, por exemplo, a noção de autoria. O grafismo revela-se temperamental, movido de uma energia e dinamismo ausentes nas obras do modernismo.”(QUENTAL; JOANA, 2009, p.103)

Figura 10: embalagem da sopa maggi, de 1992.



Fonte:

<https://propagandasdegibi.wordpress.com/2012/05/23/sopa-do-pintinho-o-azul-1992/><sup>13</sup>

A Revolução Digital possibilitou a agilização na produção gráfica a partir dos anos da década de 1980. “Durante o último quartel do século XX, a tecnologia eletrônica e a informática avançaram a um ritmo extraordinário, revolucionando muitas áreas da atividade humana.” diz Meggs (2009, p.626). Os hardwares e os softwares que vinham sendo produzidos viabilizaram cada vez mais experimentações, ampliando o mundo do design e da ilustração.

<sup>13</sup> Disponível em: <https://propagandasdegibi.wordpress.com/2012/05/23/sopa-do-pintinho-azul-1992/>  
Acesso em: 11 de Julho de 2022.

Figura 10: capa do jogo Super Mario World 2, de 1995. A ilustração está presente desde a concepção do jogo até a produção do mesmo.



Fonte: <https://www.gamevicio.com/noticias/2020/01/relembrar-e-viver-7-super-mario-world-2-yoshi-s-island/> <sup>14</sup>

Atualmente, é visto diversos tipos e técnicas de ilustração, e ao tratar-se de ilustração aplicada ao design, as ramificações ligadas à ilustração aumentam. A busca dos ilustradores por encontrar sua identidade dentro dessa área no século XXI também contribuiu para a pluralidade de produções ilustradas aplicadas ao design. Scheinberger (2019, p.42) afirma que “O avanço das mídias digitais promoveu um fenômeno estranho nos últimos anos: o *charme* se tornou um fator decisivo no design”, o que pode justificar a busca por mostrar visões únicas dentro da ilustração.

<sup>14</sup> Disponível em: <https://www.gamevicio.com/noticias/2020/01/relembrar-e-viver-7-super-mario-world-2-yoshi-s-island/>  
Acesso em: 11 de Julho de 2022.

Figura 11: lettering ilustrado para restaurante italiano, por Cyla Costa.



Fonte: <https://www.behance.net/gallery/31819693/Affamato><sup>15</sup>

Figura 12: ilustrações para projeto editorial, por Script & Seal.



Fonte: <https://www.behance.net/gallery/54224241/USPS-Total-Eclipse-Script-Seal><sup>16</sup>

<sup>15</sup> Disponível em: <https://www.behance.net/gallery/31819693/Affamato> .Acesso em: 11 de Julho de 2022.

<sup>16</sup> Disponível em: <https://www.behance.net/gallery/54224241/USPS-Total-Eclipse-Script-Seal> .Acesso em: 11 de Julho de 2022.

Figura 13: algumas das ilustrações usadas para concepção do filme Ratatouille, *Harley Jessup with Dominique R. Louis, Digital, 2004–2005*.



Fonte: The Art of PIXAR, 2011.<sup>17</sup>

Figura 14: ilustração do site do Iconic Network.



Fonte: <https://iconic.network/><sup>18</sup>

<sup>17</sup> Disponível em: The Art of PIXAR, 2011. Acesso em: 11 de Julho de 2022.

<sup>18</sup> <https://iconic.network/> Acesso em: 11 de Julho de 2022.

## 6 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 6.1 O que é design e o que é ilustração?

Neste tópico, pretende-se falar brevemente sobre o conceito de design e de ilustração, a partir da visão de diferentes profissionais e pesquisadores das áreas estudadas nesta pesquisa, além de trazer, pelo menos, duas metodologias do design e da ilustração que possam relacionar-se entre si.

#### 6.1.1 O que é design?

Como já visto o design está presente em praticamente tudo e os conceitos de design vêm se transformando, Rafael Cardoso (2005) já traz em seu estudo que “existe cada vez menos consenso entre os criadores de definições” (sobre o que é entendido por *design*) e que:

“Em um mundo constituído por redes artificiais de grande complexidade, o design tende a se tornar cada vez mais ubíquo, permeando todas as atividades de todas as pessoas em todos os momentos, e chegando mesmo a desmontar (até certo ponto) a separação rígida entre produtor e usuário.” (CARDOSO, RAFAEL. 2005)

Nesta pesquisa o design é entendido como área de estudo onde, apontado por Quental (2009, p.6), não é apenas uma forma de resolver problemas. Tem-se ciência que, em grande parte das vezes, é fazer metodológico, mas isso não impede do design ser criativo, experimental, e questionador do mundo a sua volta, como coloca Heller (2016, p.6) ao falar que “Um designer organiza ferramentas existentes para comunicar mensagens de forma criativa. Um grande designer é aquele cuja imaginação transcende as ferramentas existentes para criar oportunidades de inovação”<sup>19</sup>, mostrando que o designer pode ser a pessoa que usa as ferramentas para resolver os problemas a sua volta, mas também pode ser aquele que transcende as ferramentas, criando novas oportunidades, mostrando a importância de pensar o design de uma forma menos rígida.

E quando se fala em design também é falado em processos de criação e produção, atrelado a esses processos existem metodologias que servem de apoio para a execução de projetos de design. Na pesquisa “Análise de Metodologias em Design: a informação tratada por diferentes olhares” Freitas, Coutinho e Waechter concluem que:

---

<sup>19</sup> “A designer marshals existing tools to creatively communicate messages. A great designer is one whose imagination transcends the existing tools to create opportunities for innovation.”

“Diante as considerações, observamos que as metodologias são o caminho para uma atividade projetual em design concisa, baseada em conhecimentos teóricos e da prática profissional[...]” (FREITAS, R; COUTINHO, S; WAECHTER, H.. 2013, p.13)

A seguir estão dois exemplos de metodologias, que foram analisadas em Análise de Metodologias em Design (FREITAS, R; COUTINHO, S; WAECHTER, H.. 2013) , que podem ser aplicadas ao design, a primeira por Gui Bonsiepe e a segunda por Bruno Munari:

#### **Gui Bonsiepe:**

- **Problematização:** compreensão do problema e dos fatores essenciais e influentes do problema;
- **Análise:** lista de verificação, documentação ou análise fotográfica, e desenhos esquemáticos, técnicos e estruturais;
- **Definição do problema:** lista de requisitos, estabelecimento de prioridades entre os requisitos e formulação do projeto;
- **Anteprojeto ou Geração de alternativas:** técnicas de geração de alternativas;
- **Prototipação:** testes para verificação antes do desenvolvimento do projeto;
- **Realização do projeto:** desenvolvimento do projeto.

#### **Bruno Munari:**

- **Definição do problema:** *briefing*;
- **Componentes do problema:** decomposição do problema em partes;
- **Coleta de dados:** pesquisa de similares;
- **Análise dos dados:** análise das partes e qualidade funcionais dos similares, compreensão do que não se deve fazer do projeto;
- **Materiais e tecnologia:** coleta de dados sobre materiais e tecnologias disponíveis para o projeto em questão;
- **Realização do projeto:** desenvolvimento do projeto;
- **Experimentação dos materiais e das técnicas para novas aplicações;**
- **Modelo:** esboços, desenhos e modelos;
- **Verificação:** grupo focal;
- **Desenho de construção:** comunicação de todas as informações para a construção de um protótipo e construção de um modelo em tamanho natural.

### 6.1.2 O que é ilustração?

A ilustração sempre esteve em uma linha tênue com o desenho, mas o que diferencia a ilustração dessa outra área de estudo? O que faz a ilustração ser ilustração?

Como já foi apresentado, a ilustração esteve presente no cotidiano das pessoas desde a era primitiva, apesar de, assim como o design, não ser entendida como ilustração. E o que o desenho tem a ver com isso? O desenho, em grande parte das vezes, mostrou-se – e ainda se mostra – como uma técnica auxiliadora para a produção de ilustrações, tendo em vista que frequentemente<sup>20</sup> o desenho pode estar no processo de criação de uma ilustração. O desenho pode ter características muito próximas à ilustração, mas como Quental (2009, p.290) expõe:

“Julga-se ser este o aspecto que caracteriza o desenho da ilustração face a outros desenhos<sup>21</sup>: são as palavras que desencadeiam o processo de desenho na ilustração, são elas o texto, e muitas vezes o pretexto para se ilustrar; são as palavras que têm sobre o ilustrador/designer essa capacidade de, pela sinestesia, estimular imagens e ideias e de se fazerem entender pelo desenho, num jogo de permanente procura poética.” (QUENTAL, JOANA. 2009, p.290)

Pode-se entender que a ilustração traz visões únicas a partir do olhar de quem produz, e isso é fundamental. Scheinberger (2019, p.27) diz que “o mais importante em uma ilustração é o seu ponto de vista inerente, isto é, a ideia que existe por trás dela” e acrescenta falando que “as ideias são a alma de uma ilustração. Se sua imagem não estiver baseada em uma ideia, ela não será capaz de atingir nenhum observador.”

Pode-se concluir que a ilustração é uma representação imagética, feita – em maior parte das vezes – com o auxílio do desenho, levando em conta que a ilustração sempre terá uma finalidade, enquanto o desenho existe por ele mesmo. Além disso, a ilustração busca trazer perspectivas únicas a partir do processo criativo ou, como coloca Scheinberger (2019, p.14), a partir de uma série de tomada de decisões.

Assim como o design, a ilustração, por mais que não seja sempre evidente, possui metodologias aplicadas ao processo de criação. Aqui será mostrado duas estruturas de criação aplicadas à ilustração: a primeira por Scheinberger (2019) e a segunda por Alan Male (2007).

#### **Felix Scheinberger:**

<sup>20</sup> Leva-se em consideração que a ilustração pode ser produzida a partir de outras técnicas além do desenho.

<sup>21</sup> “Aqui referimo-nos ao desenho relativo ao produto final, não ao desenho que suporta e apoia o pensamento em projecto” (QUENTAL, 2009)

Na metodologia apresentada por Scheinberger em *Ser Ilustrador*, o autor divide sua metodologia em sete etapas. Em um primeiro momento é necessário estudar e pesquisar sobre o tema que estará presente na ilustração, pois sem isso concretizado, é muito capaz que haja bloqueios durante a criação da ilustração. “Pesquise sobre ele [tema], faça perguntas. Pegue-o pela mão, olhe para todos os seus lados, desmonte-o e volte a montá-lo”. Felix Scheinberger traz a etapa da pesquisa como algo similar ao briefing presente no processo de criação das metodologias de design, “De modo geral, a pesquisa pode ser dividida em quatro etapas de trabalho: ela começa com uma descrição do problema, que é seguida pela coleta de informações, pela composição de uma estrutura e, finalmente, por uma avaliação de resultados obtidos”. Logo em seguida se tem o *brainstorming*, técnica de trabalho que tem como objetivo gerar um maior número de ideias possíveis e que, também, nesse momento o ilustrador consiga encontrar inspiração para o desenvolvimento da ilustração. Após essas duas etapas o mapeamento mental é uma importante ferramenta para organizar todas as ideias geradas para a etapa de inspiração, onde, para complementar as pesquisas já realizadas, é feito um levantamento de arquivos, imagens, livros e outros materiais que o ilustrador achar interessante para seu projeto. Para o fim dessa etapa de concepção da ilustração, Scheinberger coloca “Um dos jeitos mais simples de desenvolver uma ideia é conversar com alguém sobre um certo tema, em vez de pensar sobre ele sozinho. Na prática a reflexão conjunta é capaz de revelar novos aspectos e desfazer eventuais bloqueios”. Para a etapa de produção e finalização temos os esboços, depois de toda a pesquisa e concepção já estabelecida, e a escolha da técnica que se adequa ao que está sendo ilustrado.

- **Pesquisa:** início do processo criativo, envolvendo a descrição do trabalho, a coleta de informações, a composição de uma estrutura e a avaliação dos resultados obtidos;
- ***Brainstorming* ou *brainwriting*:** no *brainstorm*, os participantes expõem ideias, que podem ser combinadas, ampliadas ou retomadas, e no *brainwriting*, é feito uma cadeia de associação de palavras;
- **Mapeamento mental:** tem como função facilitar a visualização do projeto, organizando ideias através de um mapa;
- **Inspiração:** semelhante ao *conceptboard*<sup>22</sup>, serve para reunir imagens que tenham relação com o projeto;
- **Conversa:** compartilhar e conversar sobre ideias a respeito do projeto, a fim de encontrar novas soluções;

---

<sup>22</sup> *conceptboard*: ferramenta em que são apresentadas referências para o projeto.

- **Esboços:** ajudam a pensar como a ilustração final vai ficar;
- **Escolha de técnica:** por fim, o ilustrador deve escolher a técnica que mais se adequa ao que pretende ser feito.

### **Alan Male:**

Male (2007, p.16) determina como a primeira tarefa, para realizar uma ilustração, fazer o briefing, devem ser feitas perguntas como “Porque estou fazendo esse trabalho? Como devo proceder? Quais ferramentas serão necessárias para realizar o trabalho?”. Nessa etapa inicial é importante entender quem é o cliente, para quem a ilustração será direcionada, quantas ilustrações serão feitas, qual o formato, dimensões, onde será utilizada e qual problema deve ser resolvido com a ilustração. Para responder essas perguntas Alan Male (2007, p.18) diz que é necessário identificar e entender o contexto, dessa forma perceber o que realmente importa para a ilustração e se é necessário realizar alguma pesquisa para ter mais informações a respeito do tema a ser trabalhado. Quando finalizado o briefing, o ilustrador parte para o processo conceitual, o autor apresenta algumas ferramentas que podem auxiliar nesse momento do projeto, brainstorming, avaliação das ideias geradas durante o brainstorming. Após isso fazer pesquisas associadas ao que surgiu durante a etapa anterior, essas pesquisas podem ter relação ao temas ou as técnicas, assim como o briefing é importante fazer perguntas para auxiliar na pesquisa, (2007, p. 33)

“O projeto faria uma adequada contribuição para o conhecimento? Pode ser alcançado pelos métodos descrito nos objetivos? É apropriado e oportuno realizar uma projeto dessa natureza agora? é o assunto matéria contemporânea e/ou genérica com algo que é 'de ponta' e isso teria um impacto que poderia ser positivo ou negativo em relação ao raciocínio? Alguém tem o conhecimento prévio e as habilidades intelectuais e práticas para fazer isso trabalhar? É o aprendizado e a experiência anteriores uma qualificação para realizar este projeto e seu lugar na curva de aprendizado suficientemente alto suficiente? Que recursos são necessários? Alguém tem necessidade específica de fornecê-los? São materiais, estúdio ou outro espaço apropriado e suficiente? São instalações especializadas e/ou equipamento necessário? Existe a necessidade de mudar temporariamente? Quanta supervisão, tutorial ou é necessária ajuda especializada? Qual é o plano de tempo proposto? Tem alguma confiança para concluir no prazo estabelecido?” (MALE, ALAN. 2007, p.33)

Depois da pesquisa é dado início a parte mais prática do projeto, onde se iniciam os desenhos, a partir de tudo que foi feito anteriormente, a principal parte do projeto. Nesta fase deverá ser feitos vários desenhos pensando o espaço, a forma, como os elementos vão se comportar entre si, externalizando tudo o que se pensa para a construção da ilustração, além disso o autor ainda coloca algumas perguntas que podem ser feitas durante o desenho de

algumas figuras “O que? ‘Morfologia’: forma, estrutura, anatomia, como é feito; Por quê? ‘Ecologia’: onde, quando e com quê?; Como? ‘Biologia’: como funciona ou funcionou, o que isso faz?”. Por fim, Male fala um pouco sobre o processo de estilização, onde o ilustrador usa esse momento para experimentar técnicas e estilos, nesse momento é oportuno o uso de um sketchbook ou um caderno para registrar essas experimentações e escolher o que será ideal para finalizar o projeto.

- **Briefing:** definição dos objetivos do projeto;
- **Responder o briefing:** analisar problema e definir requisitos;
- **Processo conceitual:** processo para compreender o projeto a partir de ferramentas criativas;
- **Pesquisa:** ajudar a entender, coletar e analisar dados para o projeto;
- **Desenhos:** forma de externalizar as ideias, desde a concepção até a conclusão;
- **Estilização:** escolha da técnica para finalização do projeto.

## 6.2 Relação design-ilustração

Como já mostrado o design e ilustração vêm se relacionando e sendo trabalhados desde eras primitivas, apesar de ainda não existir a designação de designer e ilustrador. A persona que trabalha design e ilustração, ambas trabalham com o objetivo de comunicar algo, muitas das vezes de forma criativa, e conseguimos perceber que em cada contexto tem-se um designer-ilustrador: o homo-sapiens, o escriba, os que faziam iluminuras, o xilógrafo e o impressor, até chegar aos dias atuais onde é encontrado o profissional que se designa como designer-ilustrador.

Procurando a melhor forma de entender como essas áreas estão relacionadas, a pesquisa parte para a relação através das metodologias. Isso tendo em vista que, o design possui metodologias aplicadas de formas mais tangíveis, enquanto a ilustração, também possui metodologias, mas que nem sempre são nítidas. Percebemos que em um projeto de design é necessário entender o problema por trás do projeto, assim funciona na ilustração também, além dessa etapa existem outras como análise do problema e geração de ideias, mas que dentro da ilustração essas etapas acontecem em alguns momentos de maneira mais rápida e às vezes não são notadas tão facilmente. Para exemplificar melhor as imagens a seguir mostram algumas das etapas nas metodologias de design e nas metodologias de ilustração que se equivalem.

Figura 15: Tabela retirada da apresentação que mostra a relação entre a metodologia aplicada por Bonsiepe e a metodologia aplicada por Scheinberger.

<b>Metodologia de projeto de design:</b> <b>Bonsiepe:</b>	<b>Metodologia de projeto de ilustração:</b> <b>Scheinberger:</b>
Problematização;	Pesquisa;
Análise;	Brainstorm/brainwritting;
Definição do problema;	Mapeamento mental;
Anteprojeto ou geração de alternativas;	Inspiração;
Prototipação;	Conversa;
Realização do projeto.	Esboços;
	Escolha da técnica.

Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 16: Tabela retirada da apresentação que mostra a relação entre a metodologia aplicada por Munari e a metodologia aplicada por Male.

<b>Metodologia de projeto de design:</b> <b>Munari:</b>	<b>Metodologia de projeto de ilustração:</b> <b>Alan Male:</b>
Definição do problema;	Briefing;
Componentes do problema;	Responder o briefing;
Coleta de dados;	Processo conceitual/ Ferramentas criativas;
Análise dos dados;	Pesquisa;
Materiais e tecnologia;	Desenhos;
Realização do projeto;	Estilização.
Experimentação dos materiais e das técnicas para novas aplicações;	
Modelo;	
Verificação;	
Desenho de construção.	

Fonte: imagem do próprio autor.

Após entender essas relações entre o design e a ilustração por meio de uma contextualização histórica e metodológica se iniciou o projeto proposto.

## **7 PROJETO DO GUIA**

### **7.1 Objetivo geral**

O guia tem como principal objetivo reunir uma parte da pesquisa realizada, além de trazer entrevistas e dicas para novos ilustradores.

### **7.2 Objetivos específicos**

Os seguintes tópicos apresentam os passos seguintes para a execução do projeto:

- 6.2.1 Separar conteúdo da pesquisa para guia.
- 6.2.2 Coletar as entrevistas feitas para guia.
- 6.2.3 Planejar etapas para projeto gráfico.
- 6.2.4 Execução do projeto.

### **7.3 Diretrizes**

Os seguintes tópicos apresentam as diretrizes deste projeto:

- 6.3.1 Deve ser digital.
- 6.3.2 Deve ser de fácil acesso.
- 6.3.3 Deve ter uma linguagem simples.
- 6.3.4 Deve conter as entrevistas e um resumo das partes mais importantes da pesquisa teórica.
- 6.3.5 A estrutura do guia deve ser modular para facilitar a diagramação.
- 6.3.6 Todos os capítulos devem conter ilustrações.

## **8 ENTREVISTAS**

Neste capítulo encontram-se as entrevistas, que serviram de base para parte do conteúdo, e um pouco de como se deu esse processo.

Tendo em vista que um dos objetivos da pesquisa é ajudar alunos em formação a entender a relação entre o design e a Ilustração e tirar dúvidas a respeito dos temas, foi pensado na entrevista como maneira de aproximar pessoas que já estão no mercado de Ilustração/design com os alunos do curso de design da UFC.

Logo após a decisão de realizar a entrevista, foi pensado em quais etapas deveriam ser realizadas, em um primeiro momento se percebeu a necessidade de conversar com alunos de diferentes semestres do curso de Design da UFC, para entender quais as dúvidas que mais se fazem presentes para os alunos que têm interesse em se aprofundar no campo da ilustração. Já em relação às reuniões, entrei em contato com oito alunos de diferentes semestres do curso de Design da UFC, todos com interesse em ilustração, expliquei inicialmente o que a pesquisa tratava e se eles estariam de acordo a participar.

Com os alunos que resolveram participar da pesquisa foram marcadas três reuniões, de aproximadamente uma hora cada, a primeira para explicar a pesquisa de uma forma mais detalhada, a segunda para pensar as perguntas da entrevista junto aos alunos e a terceira para seleção de perguntas.

### **8.1.1 Perguntas que apareceram com mais frequência durante as reuniões:**

**8.1.1.1** Como você enxerga a relação entre design e ilustração?

**8.1.1.2** De que forma o seu conhecimento em design influencia no processo de criação de uma ilustração?

**8.1.1.3** Quando se trabalha com design é mais fácil se inserir no mercado de ilustração?

**8.1.1.4** Quando a ilustração é capaz de resolver um problema?

**8.1.1.5** Como funciona trabalhar com ilustração em Fortaleza?

**8.1.1.6** Por fim, quais são os principais critérios para cobrar por trabalhos de ilustração.

### **8.1.2 Por que entrevista?**

Escolhi a entrevista por ser um modo de eu conseguir entrar em contato direto com profissionais de design-ilustração para a pesquisa e também conseguiria respostas mais assertivas a respeito de alguns temas.

### **8.1.3 Como cheguei às perguntas?**

As perguntas foram pensadas em grupo com outros alunos do curso de design que são ilustradores, assim poderia trazer dúvidas de outros alunos para a pesquisa, com orientação da professora Alexia Brasil. E acho que o grupo foi muitíssimo importante para a realização das entrevistas (deixo aqui meus agradecimentos novamente ao grupo de ilustração do Design-UFC que me ajudou).

### **8.1.4 Como se chegou aos entrevistados?**

Falando sobre a escolha dos entrevistados, procurei ilustradores-designers que eu já tinha contato ou que tinham contato com pessoas que eu conheço para que eu conseguisse as entrevistas para a pesquisa com mais facilidade. Logo após mapear essas pessoas eu entrei em contato, perguntei se seria possível fazer a entrevista e fiz a entrevista com as pessoas que toparam.

### **8.1.5 Entrevistados**

Bianca Tavares, Cecília Andrade, Marin, Mario Sanders, Mônica Rodrigues, Rafael Maciel e Robson Fernandez.<sup>23</sup>

## **8.2 Conteúdo extraído das entrevistas para criação de dicas do guia**

### **8.2.1 ENTENDA QUE TIPO DE ILUSTRAÇÃO VOCÊ ESTÁ FAZENDO.**

Existem vários processos e métodos para fazer uma ilustração, alguns mais simples outros mais complexos, tendo em vista esse ponto é importante entender qual o objetivo da ilustração que será feita. Por exemplo, quando você está desenvolvendo uma “comission” para uma pessoa física existe a possibilidade apenas de você fazer uma ilustração de uma fotografia cedida pela cliente, que é um processo mais simples, ou desenvolver novas poses, diferentes cenários e elementos pedidos pela cliente, o que vai tornar a ilustração mais complexa, com a necessidade de mais etapas para a execução. Agora quando partimos para trabalhos de ilustração voltados para empresas é extremamente importante ter métodos para a produção, porque em grande parte das vezes essas ilustrações passaram por mais etapas de

---

<sup>23</sup> No apêndice A encontram-se as entrevistas realizadas.

aprovação, terão mais ilustrações a serem trabalhadas e elementos visuais que estarão juntos a ilustração.

Tá, mas como eu entendo de fato que tipo de ilustração eu estou fazendo?

Conversando com a cliente. Assim como em projetos de design, peça informações a respeito do serviço, como “Qual a finalidade da ilustração?”, “Onde será utilizada?” e algumas outras que veremos na próxima dica.

### **8.3.2 TENHA MATERIAL PREPARADO PARA RECEBER SERVIÇOS.**

Quando se trabalha com projetos é interessante ter alguns materiais de apoio para conseguir receber demandas com mais tranquilidade. Ao conversar com a cliente você irá fazer perguntas para entender melhor a demanda, certo? Que tal já ter alguma dessas perguntas já definidas. A partir das entrevistas conseguimos listar algumas dessas perguntas:

Qual a finalidade da ilustração? Onde e por quanto tempo será utilizada?

Tem um prazo de uso ou não? Qual o prazo de entrega? Quais as referências?

Exige um tipo de traço específico? Que finalização precisa ter? Vai ser vetorial? Vai ser manual? Tem um acabamento mais plástico? Preciso entregar os originais ou só uma versão para reprodução? Quantas rodadas de ajustes são toleradas?

O que pode vir a ser cobrado extra ao longo do processo?

Para além do briefing é importante você ter modelos de contrato a disposição, ter um portfólio com ilustrações que você já produziu e conhecer preços praticados no mercado de ilustração.

Aqui vão alguns sites que podem te ajudar nessa etapa:

<http://sib.org.br/direitos-autorais/orcamento-padrao/>

[http://sib.org.br/wp-content/uploads/2013/08/irv\\_sib\\_2011.pdf](http://sib.org.br/wp-content/uploads/2013/08/irv_sib_2011.pdf)

<https://iconic.network>

<http://www.adegraf.org.br/wp-content/uploads/2018/12/Tabela-ADEGRAF-2021-2022-WEB-MAR2021-1.pdf>

Como já colocado pelas pessoas entrevistadas é improvável que você consiga praticar no início da sua carreira como ilustrador os preços que aparecem nas tabelas, então você vai ir adaptando o valor do seu trabalho a partir das demandas e das suas experiências dentro do mercado de ilustração.

### **8.3.3 QUAIS OS CRITÉRIOS PARA COBRAR POR UMA ILUSTRAÇÃO.**

Dando continuidade a dica anterior, é preciso cobrar preços justos pelo seu trabalho, isso não vai afetar apenas seu trabalho, como também o trabalho de outros ilustradores que estão começando. Sempre é discutido dentro do design sobre como temos que conversar com a cliente sobre a importância do projeto e o trabalho que existe por trás do resultado final, questões essas que são aplicadas a diversas outras áreas criativas, inclusive ilustração. Por isso é necessário educar as pessoas que estão contratando o serviço a entender o trabalho que existe e o processo para a produção da ilustração, para que assim você consiga cobrar um preço mais justo pelo seu trabalho.

Dito isso vamos a alguns pontos extremamente relevantes para a precificação:

A primeira coisa que deve-se ter em mente para precificar a ilustração é o tempo -

Todo o tempo que você gastou com estudos, práticas e experiências são importantes levar em conta na hora de precificar, além do tempo que você vai levar para fazer a ilustração.

Em seguida devemos entender a complexidade do projeto, e isso você vai entender quando conversar com o cliente a respeito da demanda como foi dito na dica anterior.

Outro ponto importante é entender “a diferença do valor (não monetário, mas o valor agregado) da ilustração muitas vezes se dá pelo tamanho do cliente e onde a ilustração será utilizada e veiculada. Não se cobra o mesmo valor para uma marca local e para a Nestlé, por exemplo.”

E o último tópico dessa dica é planejar as etapas do projeto, isso vai te ajudar a calcular o orçamento.”

### **8.3.4 CONHEÇA OS CAMINHOS QUE PODEM SER TRILHADOS.**

Tudo pode influenciar na criação de uma ilustração. Cada vivência e experiências que você já teve pode influenciar na criação, costumo pensar que a ilustração é interdisciplinar, por essa fácil conexão que existe entre outras áreas, e logo pode ter muitos caminhos. Trago nessa última dica, na verdade, questões para você pensar seu caminho enquanto profissional de ilustração.

Com o que você se vê trabalhando daqui a alguns anos e que passos devem ser dados?

Você já pensou que caminho você quer seguir dentro da ilustração?

Essas são questões importantes para refletir, pois o planejamento é algo fundamental para atingir certos objetivos. Tenha um caderno, agenda ou mesmo algum diário virtual (abaixo

estão alguns links de agendas virtuais), onde você possa listar esses objetivos e tarefas, tudo nos mínimos detalhes para ajudar a entender melhor o que deve ser feito.

<https://todoist.com/app/today>

<https://trello.com/pt-BR>

E falando sobre possibilidades, além do mercado, você já pensou que existem caminhos acadêmicos que podem ser seguidos, existem profissionais que trabalham com educação a partir da ilustração, através de cursos, oficinas e pesquisas sobre ilustração.

Por fim, quais são as habilidades que você precisa aprimorar para ter mais chances de se inserir no cenário desejado?

Por exemplo, se você pretende seguir para algo relacionado a concept art é interessante que você saiba mais sobre o desenho de cenários e personagens, então você irá estudar mais a respeito desses temas.

## **9 MATERIAL PARA GUIA**

### **9.1 O que é ilustração?**

Durante meu TCC procurei conceitos que me direcionassem a entender o que é ilustração, para além do que eu já sabia. Trago para o guia dois conceitos que me nortearam durante a pesquisa. Pode-se entender que a ilustração traz visões únicas a partir do olhar de quem produz, e isso é fundamental. Scheinberger (2019, p.27) diz que “o mais importante em uma ilustração é o seu ponto de vista inerente, isto é, a ideia que existe por trás dela” e acrescenta falando que “as ideias são a alma de uma ilustração. Se sua imagem não estiver baseada em uma ideia, ela não será capaz de atingir nenhum observador”. Além disso, Manfredo Massironi fala também que “Desenhos ilustrativos são gráficos que representam a realidade externa ou coisas que, mesmo que não experimentados por observadores na vida real, são, no entanto, levados a parecer potencialmente observáveis.”

Então acredito que a ilustração é isso: o modo como enxergamos o mundo e mostramos para outras pessoas a partir de uma visão criativa.”

### **9.2 Metodologias**

Durante a minha pesquisa estudando a relação entre o design e a ilustração, analisei como algumas metodologias aplicadas ao design e metodologias aplicadas a ilustração se relacionavam. Resolvi trazer para o guia a explicação de duas estruturas de criação aplicadas à ilustração: a primeira por Scheinberger (2019) e a segunda por Alan Male (2007).

#### **9.2.1 Felix Scheinberger**

Na metodologia apresentada por Scheinberger em Ser Ilustrador, o autor divide sua metodologia em sete etapas. Em um primeiro momento é necessário estudar e pesquisar sobre o tema que estará presente na ilustração, pois sem isso concretizado, é muito capaz que haja bloqueios durante a criação da ilustração. “Pesquise sobre ele [tema], faça perguntas. Pegue-o pela mão, olhe para todos os seus lados, desmonte-o e volte a montá-lo”. Felix Scheinberger traz a etapa da pesquisa como algo similar ao briefing presente no processo de criação das metodologias de design, “De modo geral, a pesquisa pode ser dividida em quatro etapas de trabalho: ela começa com uma descrição do problema, que é seguida pela coleta de informações, pela composição de uma estrutura e, finalmente, por uma avaliação de resultados obtidos”.

Logo em seguida se tem o brainstorming, técnica de trabalho que tem como objetivo gerar um maior número de ideias possíveis e que, também, nesse momento o ilustrador consiga encontrar inspiração para o desenvolvimento da ilustração. Após essas duas etapas o mapeamento mental é uma importante ferramenta para organizar todas as ideias geradas para a etapa de inspiração, onde, para complementar as pesquisas já realizadas, é feito um levantamento de arquivos, imagens, livros e outros materiais que o ilustrador achar interessante para seu projeto. Para o fim dessa etapa de concepção da ilustração, Scheinberger coloca “Um dos jeitos mais simples de desenvolver uma ideia é conversar com alguém sobre um certo tema, em vez de pensar sobre ele sozinho. Na prática a reflexão conjunta é capaz de revelar novos aspectos e desfazer eventuais bloqueios”.

Para a etapa de produção e finalização temos os esboços, depois de toda a pesquisa e concepção já estabelecida, e a escolha da técnica que se adequa ao que está sendo ilustrado.

Pesquisa: início do processo criativo, envolvendo a descrição do trabalho, a coleta de informações, a composição de uma estrutura e a avaliação dos resultados obtidos;

Brainstorming ou brainwriting: no brainstorm, os participantes expõem ideias, que podem ser combinadas, ampliadas ou retomadas, e no brainwriting, é feito uma cadeia de associação de palavras;

Mapeamento mental: tem como função facilitar a visualização do projeto, organizando ideias através de um mapa;

Inspiração: semelhante ao conceptboard, serve para reunir imagens que tenham relação com o projeto;

Conversa: compartilhar e conversar sobre ideias a respeito do projeto, a fim de encontrar novas soluções;

Esboços: ajudam a pensar como a ilustração final vai ficar;

Escolha de técnica: por fim, o ilustrador deve escolher a técnica que mais se adequa ao que pretende ser feito.

### **9.2.2 Alan Male**

Male (2007, p.16) determina como a primeira tarefa, para realizar uma ilustração, fazer o briefing, devem ser feitas perguntas como “Porque estou fazendo esse trabalho? Como devo proceder? Quais ferramentas serão necessárias para realizar o trabalho?”. Nessa etapa inicial é importante entender quem é o cliente, para quem a ilustração será direcionada, quantas ilustrações serão feitas, qual o formato, dimensões, onde será utilizada e qual problema deve

ser resolvido com a ilustração. Para responder essas perguntas Alan Male (2007, p.18) diz que é necessário identificar e entender o contexto, dessa forma perceber o que realmente importa para a ilustração e se é necessário realizar alguma pesquisa para ter mais informações a respeito do tema a ser trabalhado. Quando finalizado o briefing, o ilustrador parte para o processo conceitual, o autor apresenta algumas ferramentas que podem auxiliar nesse momento do projeto, brainstorming, avaliação das ideias geradas durante o brainstorming. Após isso fazer pesquisas associadas ao que surgiu durante a etapa anterior, essas pesquisas podem ter relação ao temas ou as técnicas, assim como o briefing é importante fazer perguntas para auxiliar na pesquisa, (2007, p. 33)

“O projeto faria uma adequada contribuição para o conhecimento? Pode ser alcançado pelos métodos descrito nos objetivos? É apropriado e oportuno realizar uma projeto dessa natureza agora? é o assunto matéria contemporânea e/ou genérica com algo que é ‘de ponta’ e isso teria um impacto que poderia ser positivo ou negativo em relação ao raciocínio? Alguém tem o conhecimento prévio e as habilidades intelectuais e práticas para fazer isso trabalhar? É o aprendizado e a experiência anteriores uma qualificação para realizar este projeto e seu lugar na curva de aprendizado suficientemente alto suficiente? Que recursos são necessários? Alguém tem necessidade específica de fornecê-los? São materiais, estúdio ou outro espaço apropriado e suficiente? São instalações especializadas e/ou equipamento necessário? Existe a necessidade de mudar temporariamente? Quanta supervisão, tutorial ou é necessária ajuda especializada? Qual é o plano de tempo proposto? Tem alguma confiança para concluir no prazo estabelecido?”

Depois da pesquisa é dado início a parte mais prática do projeto, onde se iniciam os desenhos, a partir de tudo que foi feito anteriormente, a principal parte do projeto. Nesta fase deverá ser feitos vários desenhos pensando o espaço, a forma, como os elementos vão se comportar entre si, externalizando tudo o que se pensa para a construção da ilustração, além disso o autor ainda coloca algumas perguntas que podem ser feitas durante o desenho de algumas figuras “O que? ‘Morfologia’: forma, estrutura, anatomia, como é feito; Por quê? ‘Ecologia’: onde, quando e com quê?; Como? ‘Biologia’: como funciona ou funcionou, o que isso faz?”. Por fim, Male fala um pouco sobre o processo de estilização, onde o ilustrador usa esse momento para experimentar técnicas e estilos, nesse momento é oportuno o uso de um sketchbook ou um caderno para registrar essas experimentações e escolher o que será ideal para finalizar o projeto.

Briefing: definição dos objetivos do projeto;

Responder o briefing: analisar problema e definir requisitos;

Processo conceitual: processo para compreender o projeto a partir de ferramentas criativas;  
Pesquisa: ajudar a entender, coletar e analisar dados para o projeto;  
Desenhos: forma de externalizar as ideias, desde a concepção até a conclusão;  
Estilização: escolha da técnica para finalização do projeto.

### **9.3 Outros materiais de apoio**

Ser ilustrador - 100 maneiras de desenhar um pássaro ou desenvolver sua ilustração. Felix Scheinberger

Pra mim esse livro é quase uma bíblia da ilustração, teve uma importante base, junto com o doutorado de Joana Quental, para o meu TCC. Em ser ilustrador encontrei uma leitura muito valiosa, onde aprendi não só sobre o uso de técnicas, processos e metodologias, mas também como ser ilustrador no dia a dia e importantes questões sobre como ser ilustrador no mercado de trabalho. Ah e de quebra ainda tem dezenas de ilustrações de pássaros com diferentes técnicas.

Para ler o livro ilustrado. Sophie Van der Linden

Um livro para entender como trabalhar o texto e a imagem. Esse livro não vai tratar da ilustração em si, mas como ela se relaciona com outros elementos. Esse livro é ótimo para estudar o livro ilustrado, além de mostrar vários tipos de ilustrações em livros, o que pode ser muito bom para o seu repertório.

Sketchbook sem limites - O companheiro de viagem do urban sketcher. Felix Scheinberger

O Sketchbook sem limites é um livro que vai te ajudar a como usar melhor seu sketchbook, mas que não se limita a falar só do seu diário criativo, mas também como você consegue desenvolver um desenho mais expressivo, fala um pouco sobre materiais, sobre alguns conhecimentos básicos de desenho e outras coisas mais.

Desenhando com o lado direito do cérebro. Betty Edwards

Um livro maravilhoso para desenvolver seu desenho e sua criatividade. Desenhando com o lado direito do cérebro, vai trazer muita teoria a respeito do desenho, não espere um livro colorido com muitas referências de ilustração. Neste livro você vai aprimorar seus conhecimentos de desenho a partir da leitura e dos exercícios que o livro propõe.

A ilustração enquanto processo e pensamento - Autoria e interpretação. Joana Maria Ferreira Pacheco Quental

Leitura complementar ao Scheinberger que tive para meu TCC, Quental traz em sua pesquisa diversos pontos para o estudo da ilustração, como a ilustração e sua relação com o design, a história da ilustração, o processo de ilustrar e entender o protagonismo da ilustração dentro do nosso cenário atual de design.

CONFIA - Conference on Illustration and Animation (<https://confia.ipca.pt>)

CONFIA é a Conferência Internacional de Ilustração e Animação que acontece anualmente pelo Mestrado de Ilustração e Animação do Instituto Politécnico do Cávado e Ave. A conferência tem o objetivo de debater a ilustração e a animação e explorar a multidisciplinaridade que toca essas duas áreas. Sempre ao final do evento são disponibilizados diversos artigos (são muitos mesmo) sobre os temas citados e você pode baixá-los pelo site do CONFIA.

Outros livros que vocês podem se interessar, mas vou avisando que não tratam especificamente de ilustração ou são livros que talvez vocês não encontrem tão facilmente como os anteriores, mas que podem ser bom dependendo do objetivo de vocês:

Desenhando pessoas em ação - Lynne Chapman. The psychology of graphic images - Manfredo Massironi. Desenhe primeiro, pense depois - Mike Yoshiaki. Pensar com imagens - Enric Jardi. Anatomia artística - Michel Lauricella. Desenhar a luz - Peter Boerboom e Tim Proetel. Desenhar o espaço - Peter Boerboom e Tim Proetel. Desenhar o movimento - Peter Boerboom e Tim Proetel. A perspectiva em urban sketching - Bruno Mollière. Manual de animação - Richard Williams. The illusion of life - Frank Thomas e Olly Johnston. Illustration - Alan Male. Design is storytelling - Ellen Lupton.

Sites para estudar ilustração

Skillshare, Domestika, Crehana - São três sites de cursos diferentes com várias opções para você estudar temas de diversas áreas, inclusive ilustração. Os cursos são pagos, deixo avisado.

Uma dica é que você consegue experimentar alguns deles por alguns dias sem pagar nada, o que é tempo suficiente para fazer um ou dois cursos, por isso vale a pena dar uma olhada.

Academia Criativa <https://www.academiacriativa.com> - A Academia Criativa é uma “uma escola on-line para estudantes e profissionais da indústria criativa”. A escola possui cursos voltados para animação, Motion 3d, animação no blender, criação de personagens e outros cursos, além de ter tutoriais e lives gratuitas.

Outros lugares para saber mais sobre ilustração

Podcast ICONICast, Sala 1604, Panelinha da Ilustra - Pra quem curte podcast esses são ótimos quando o assunto é ilustração, trazem diversos temas e experiências de ilustradores dentro do mercado de ilustração.

Seminário Caminhos Ilustrados - Seminário organizado por mim junto do Coletivo Ratas, com o objetivo de conversar sobre a ilustração junto a outros temas (criação, cidade e mercado).

Documentário Por dentro da Pixar - “Por Dentro Da Pixar é uma série de documentários de histórias pessoais e cinematográficas que fornecem uma visão interna das pessoas, do talento artístico e da cultura da Pixar Animation Studios.” Nessa série de episódio você vai ver um pouco dos processos e métodos utilizados por profissionais da pixar de diferentes áreas, e os episódios A Arte de Girar, Para Aquela Criança, Criando um Personagem e o Teste do Desfocado trazem muito bem um pouco do processo de criação, desenho e ilustração.

## 10 MEMORIAL DESCRITIVO

Nesse capítulo eu irei falar a respeito do processo de criação do mini guia de ilustração, a partir de imagens utilizadas para apresentação do projeto.

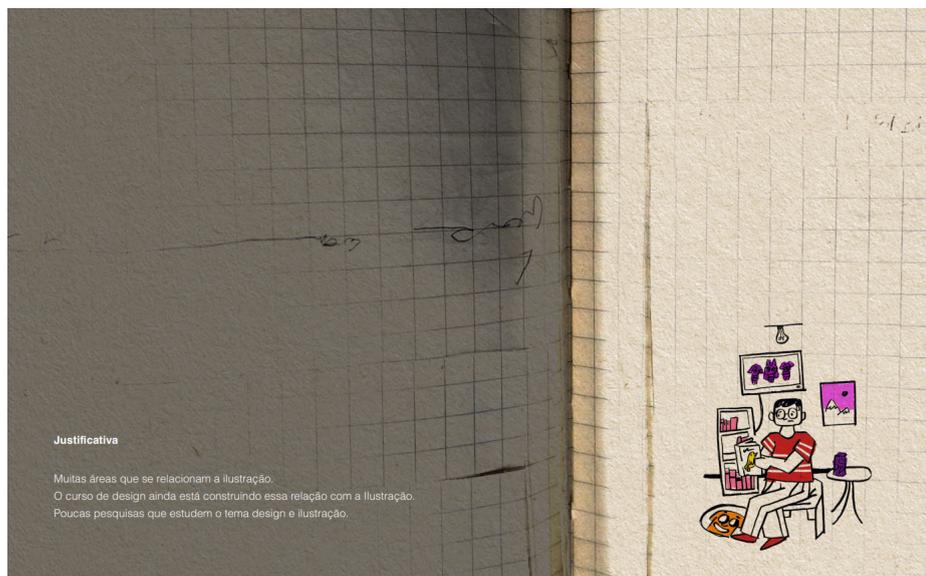
### 10.1 Introdução

Figura 17: Capa de apresentação, com ilustrações e fotografias feitas pelo autor.



Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 18: Slide de justificativa do projeto, com ilustrações e fotografias feitas pelo autor.



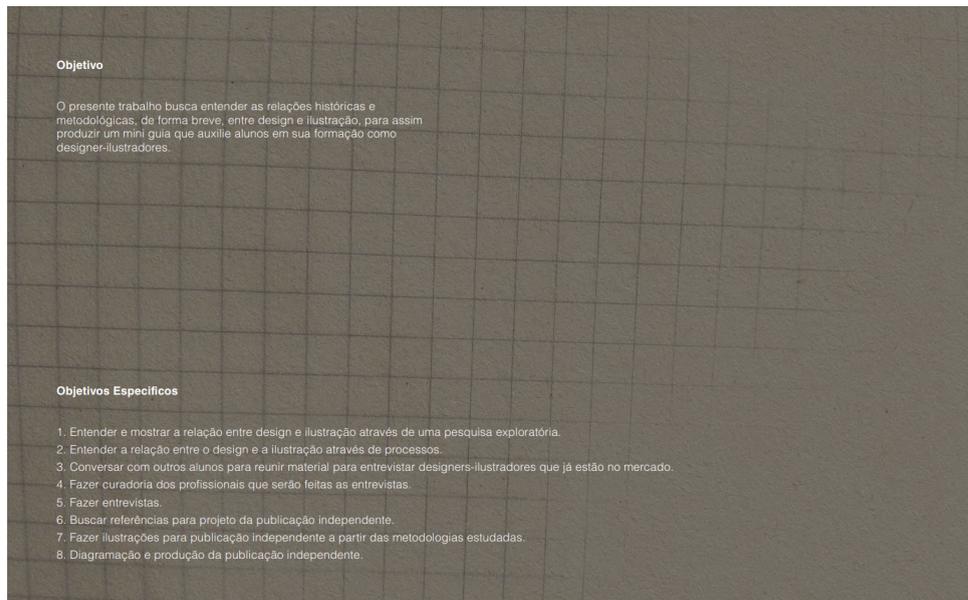
Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 19: Slide da pergunta de pesquisa, com ilustrações e fotografias feitas pelo autor.



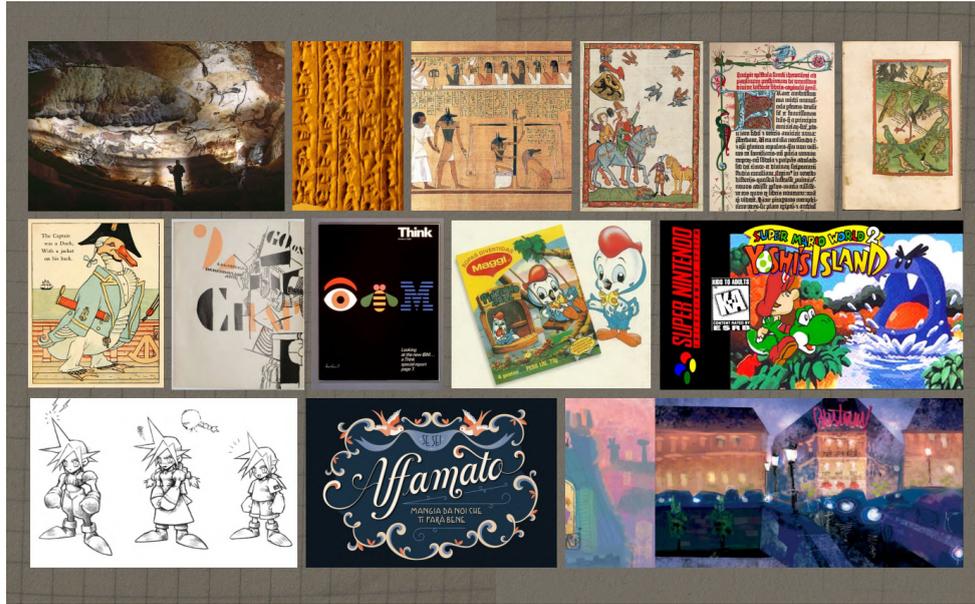
Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 20: Slide de objetivos, com fotografia feita pelo autor.



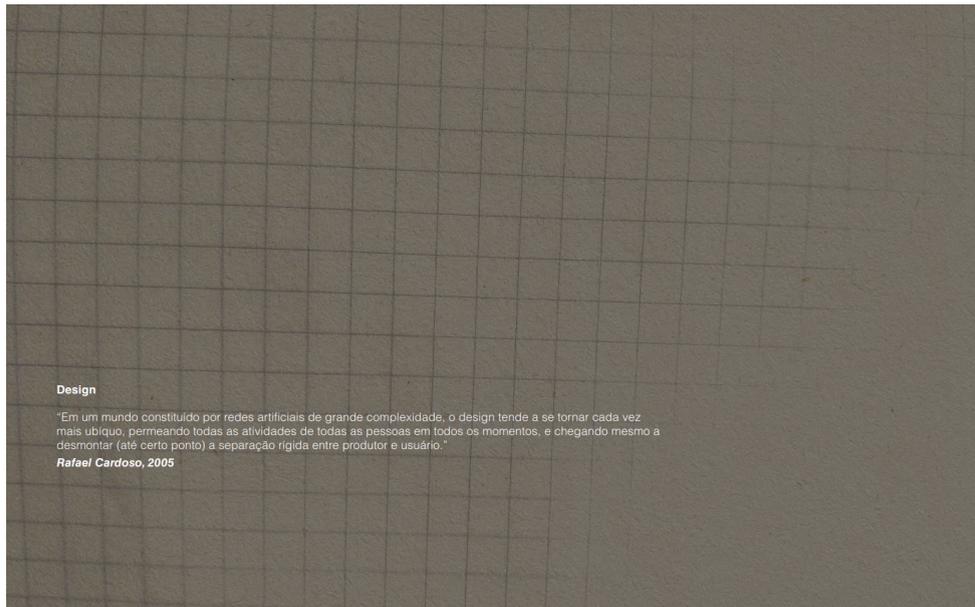
Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 21: Slide de linha do tempo da ilustração em imagens.



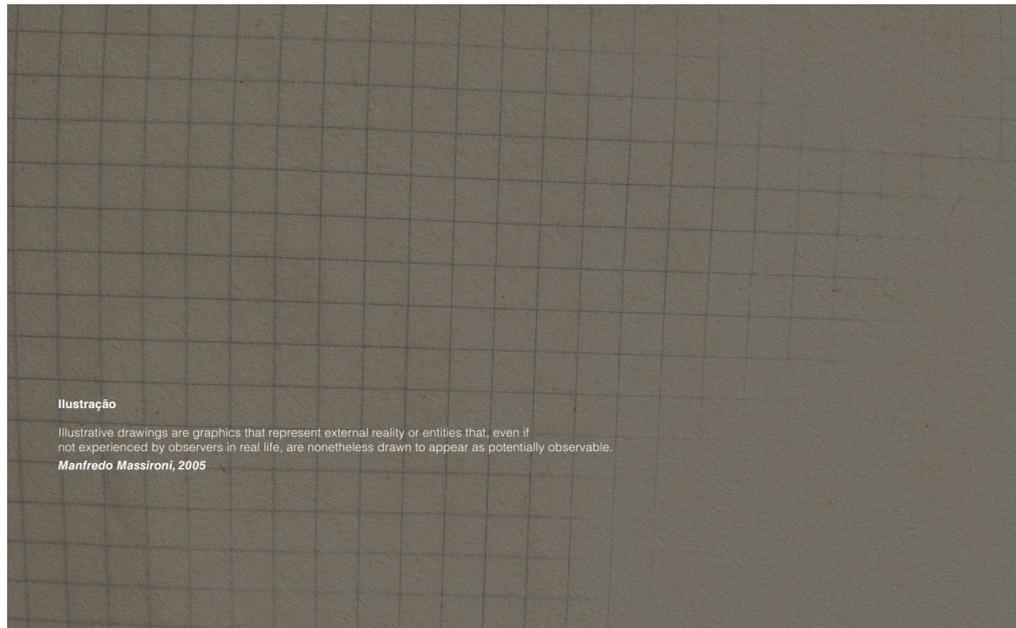
Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 22: Slide de citação sobre design, com fotografia feita pelo autor.



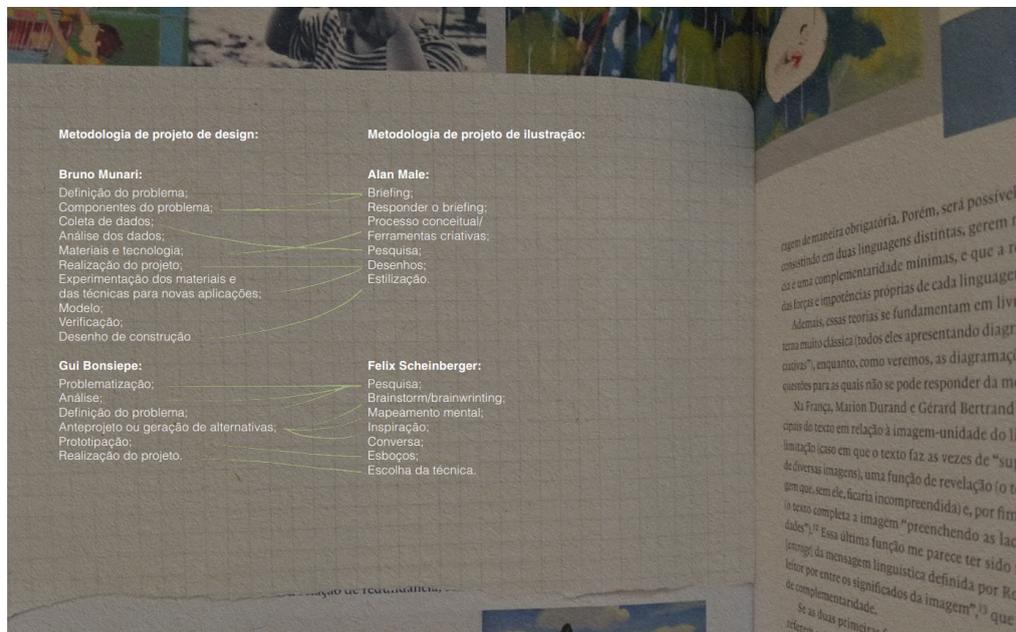
Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 23: Slide de citação sobre ilustração, com fotografia feita pelo autor.



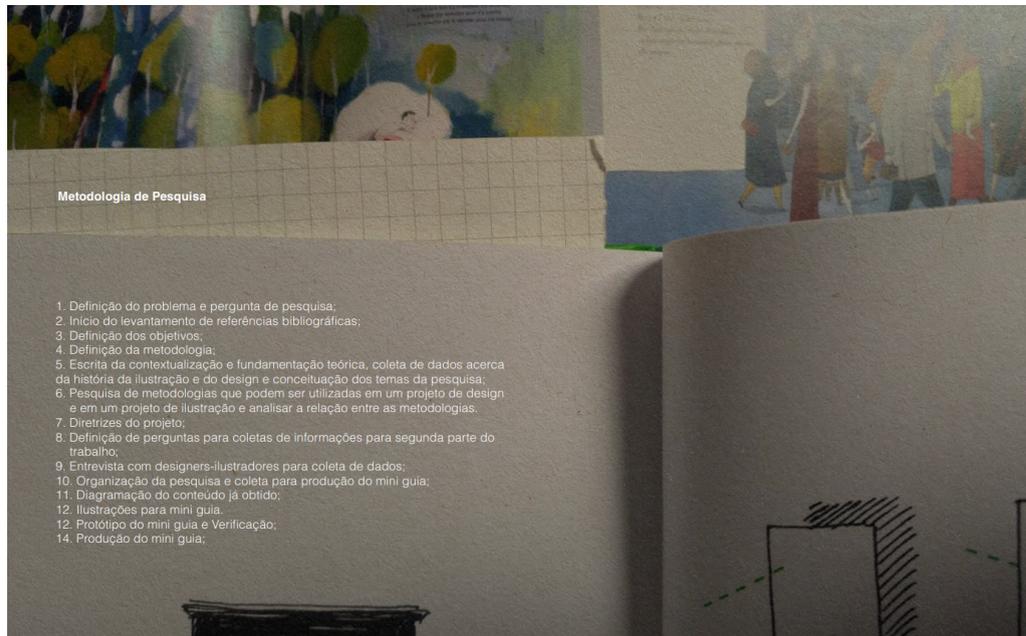
Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 24: Slide sobre as metodologias de projeto em design e ilustração estudadas durante a pesquisa, com fotografia feita pelo autor. Aqui foi feita a comparação entre as etapas para entender a semelhança entre as metodologias.



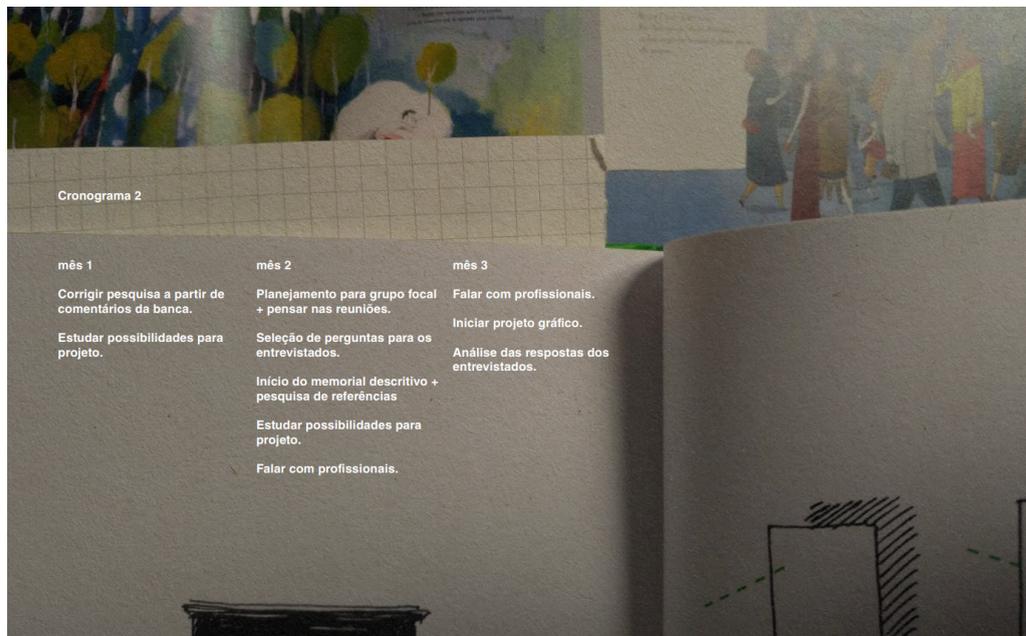
Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 25: Slide sobre as metodologias de pesquisa, com fotografia feita pelo autor.



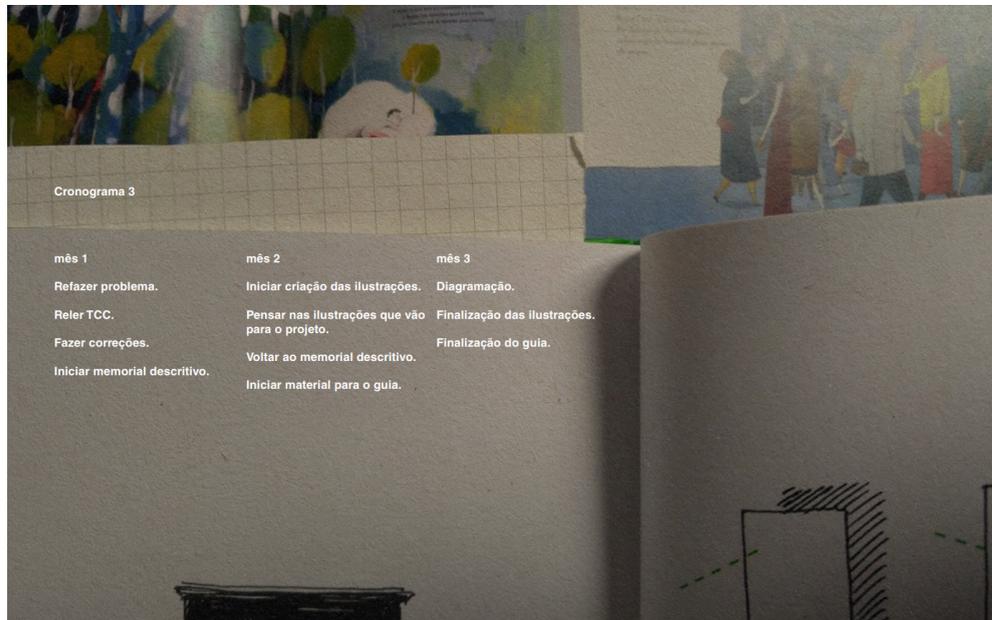
Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 26: Slide do cronograma da segunda etapa da pesquisa, com fotografia feita pelo autor. Etapa onde foi realizada a correção da primeira parte da pesquisa, foi buscado possibilidades do projeto e planejamento, realização e coleta de informações das entrevistas.



Fonte: imagem do próprio autor.

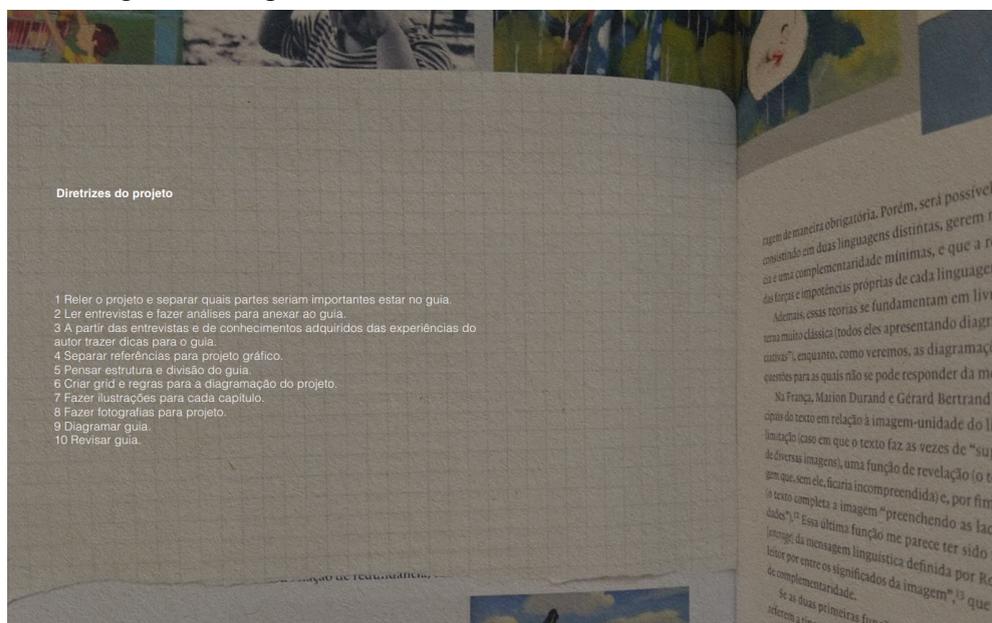
Figura 27: Slide do cronograma da terceira etapa da pesquisa, com fotografia feita pelo autor. Etapa onde foi refeito o problema, feitas correções na pesquisa; se deu o início do planejamento do projeto, execução do mini guia, editoração e produção das ilustrações



mês 1	mês 2	mês 3
Refazer problema.	Iniciar criação das ilustrações.	Diagramação.
Reler TCC.	Pensar nas ilustrações que vão para o projeto.	Finalização das ilustrações.
Fazer correções.	Voltar ao memorial descritivo.	Finalização do guia.
Iniciar memorial descritivo.	Iniciar material para o guia.	

Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 28: Slide sobre as metodologias estudadas durante a pesquisa, com fotografia feita pelo autor.



**Diretrizes do projeto**

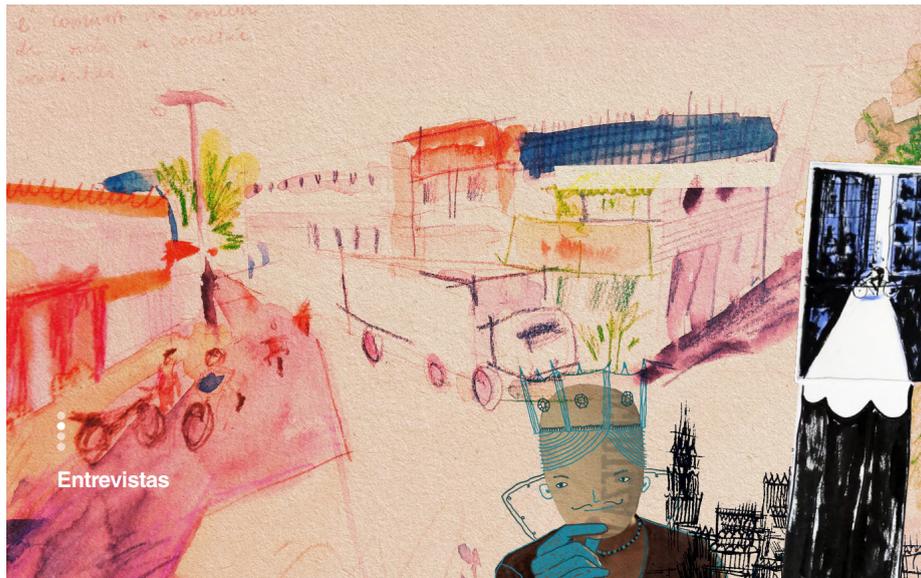
- 1 Ler o projeto e separar quais partes seriam importantes estar no guia.
- 2 Ler entrevistas e fazer análises para anexar ao guia.
- 3 A partir das entrevistas e de conhecimentos adquiridos das experiências do autor trazer dicas para o guia.
- 4 Separar referências para projeto gráfico.
- 5 Pensar estrutura e divisão do guia.
- 6 Criar grid e regras para a diagramação do projeto.
- 7 Fazer ilustrações para cada capítulo.
- 8 Fazer fotografias para projeto.
- 9 Diagramar guia.
- 10 Revisar guia.

Fonte: imagem do próprio autor.

## 10.2 Entrevistas

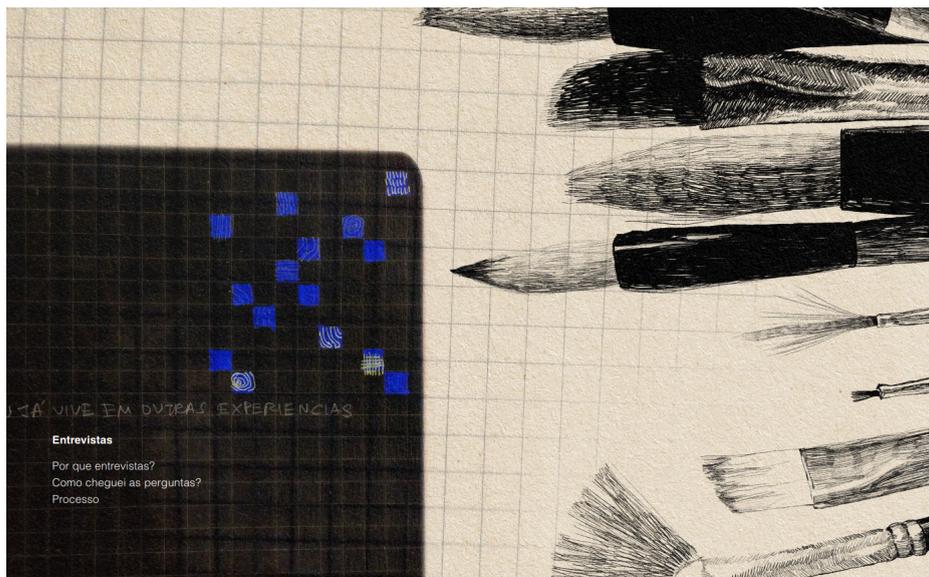
Nesse tópico irei trazer rapidamente como foi o processo das entrevistas, em vista que já foi comentado anteriormente.

Figura 29: Capa de apresentação das entrevistas, com ilustrações feitas pelo autor.



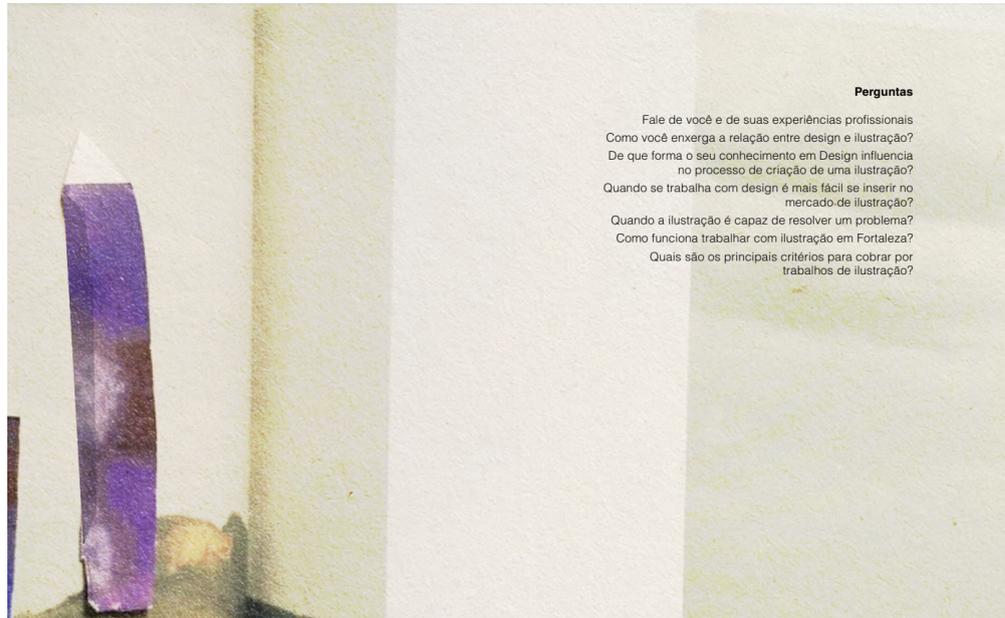
Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 30: Slide com tópicos sobre as entrevistas, com ilustrações feitas pelo autor. Por que entrevistas? Como cheguei às perguntas? Processo.



Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 31: Slide com perguntas feitas na entrevista, com ilustrações e fotografias feitas pelo autor.



Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 32: Slide com etapas da entrevista, com ilustrações e fotografias feitas pelo autor.



Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 33: Slide com nome dos entrevistados, com ilustrações e fotografias feitas pelo autor.



Fonte: imagem do próprio autor.

### 10.3 Mini guia

Aqui irei falar sobre o processo do mini guia e também como ficou as partes do guia ficaram divididas. Inicialmente eu pensava em trazer o guia em forma de impresso para que pudesse ser distribuído e para além disso experimentar várias formas de impressão com a ilustração, entretanto por questão de tempo tipo que manter o guia apenas no modelo digital e com isso tive que alterar o layout do mini guia para que se adequasse a plataforma digital.

A ideia de fazer o guia surgiu da necessidade de desenvolver um material para auxiliar outros novos ilustradores e trazer esse retorno para a universidade.

Em relação ao material que está presente no mini guia de ilustração, eu pensei em que ele poderia estar dividido em quatro partes. A primeira parte onde teria um pouco sobre o que é ilustração e algumas das metodologias de projeto em ilustração que eu trago em minha pesquisa, em seguida traria as entrevistas, a terceira parte com algumas dicas a respeito do mercado de ilustração e, por fim, alguns materiais que podem auxiliar no estudo de ilustração. Além disso, as ilustrações e as fotografias do guia foram feitas por mim, já que não conseguiria entrar em contato com todas as pessoas que eu entrevistei para utilizar as ilustrações delas no mini guia.

Figura 34: Capa da etapa do mini guia.



Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 35: Slide com capítulos do guia.



Fonte: imagem do próprio autor.

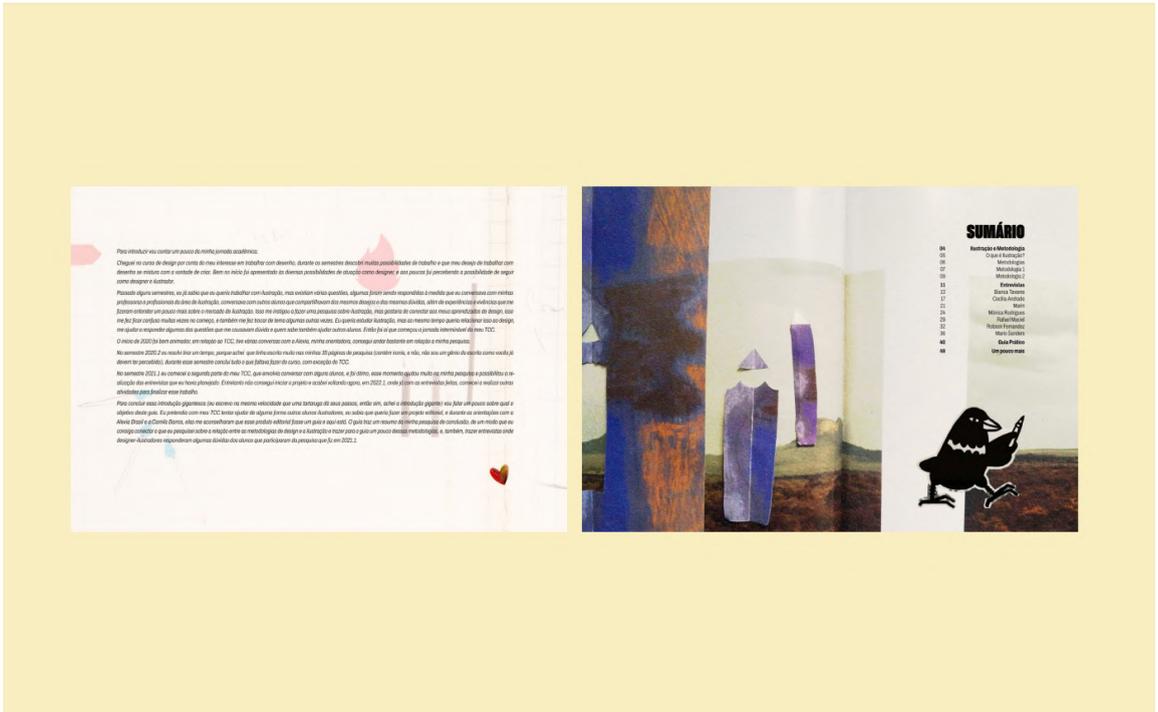
Figura 36: Slide de explicação das páginas do guia.



Fonte: imagem do próprio autor.

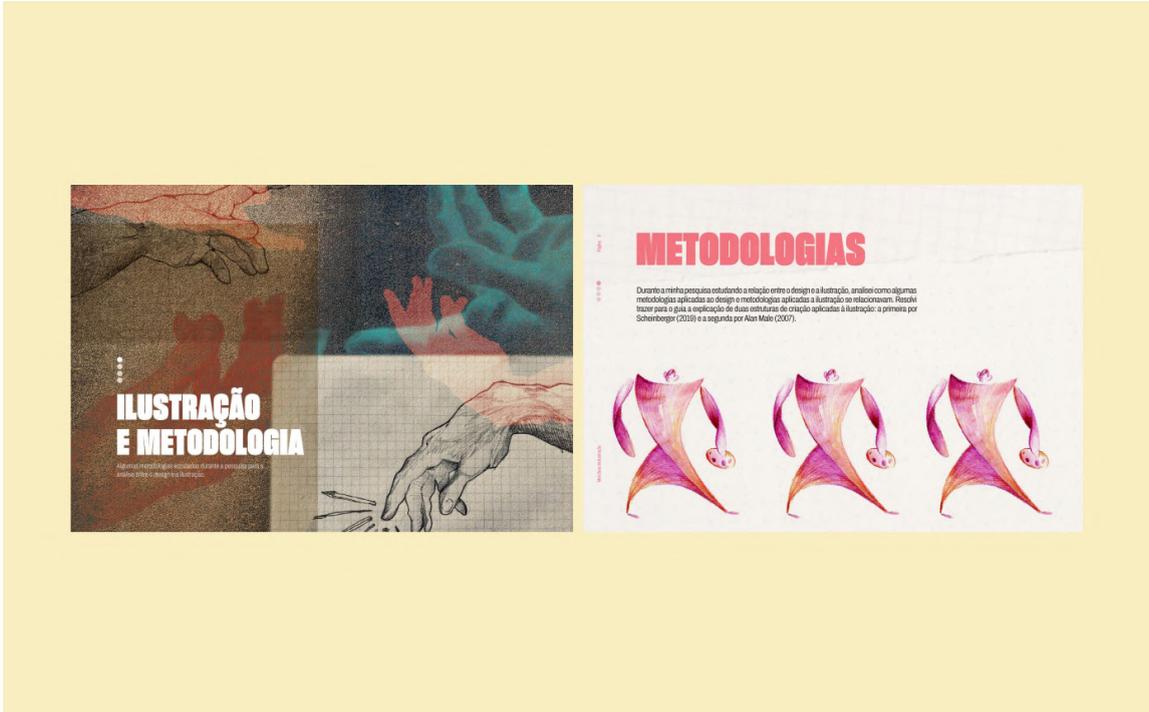
Aqui se dá o início da apresentação sobre as partes do guia. Imagem de capa do guia.

Figura 37: Apresentação e sumário do mini guia.



Fonte: imagem do próprio autor.

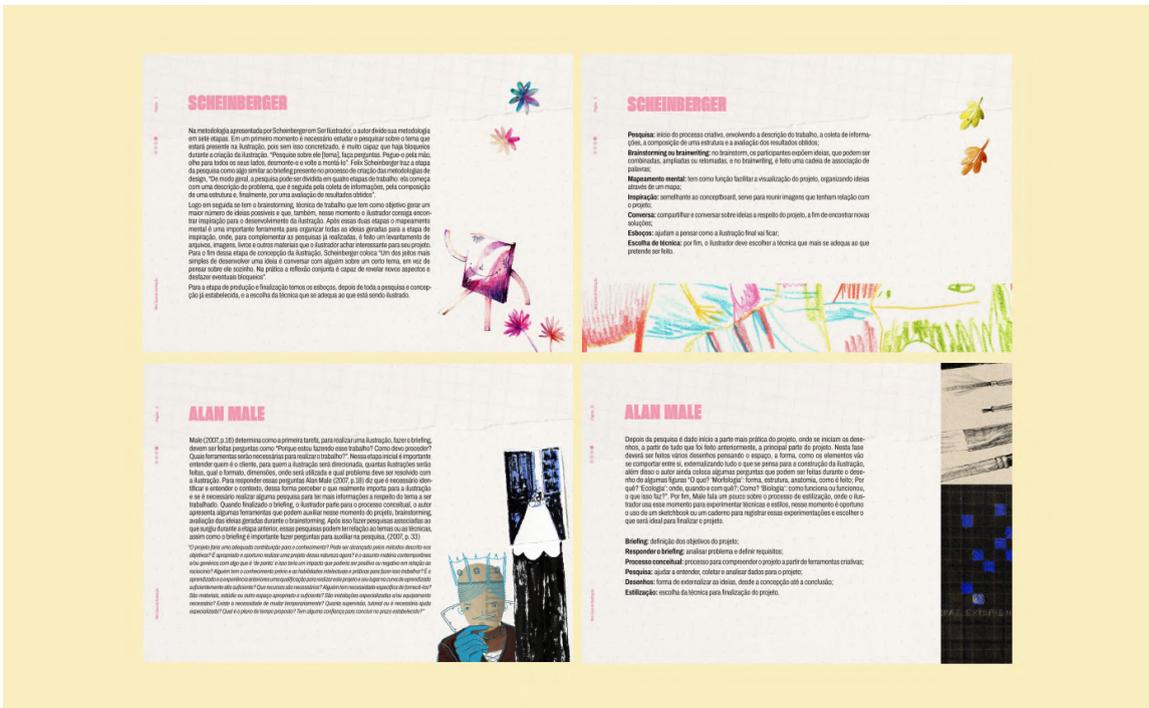
Figura 38: Capa do capítulo de ilustração e metodologias.



Fonte: imagem do próprio autor.

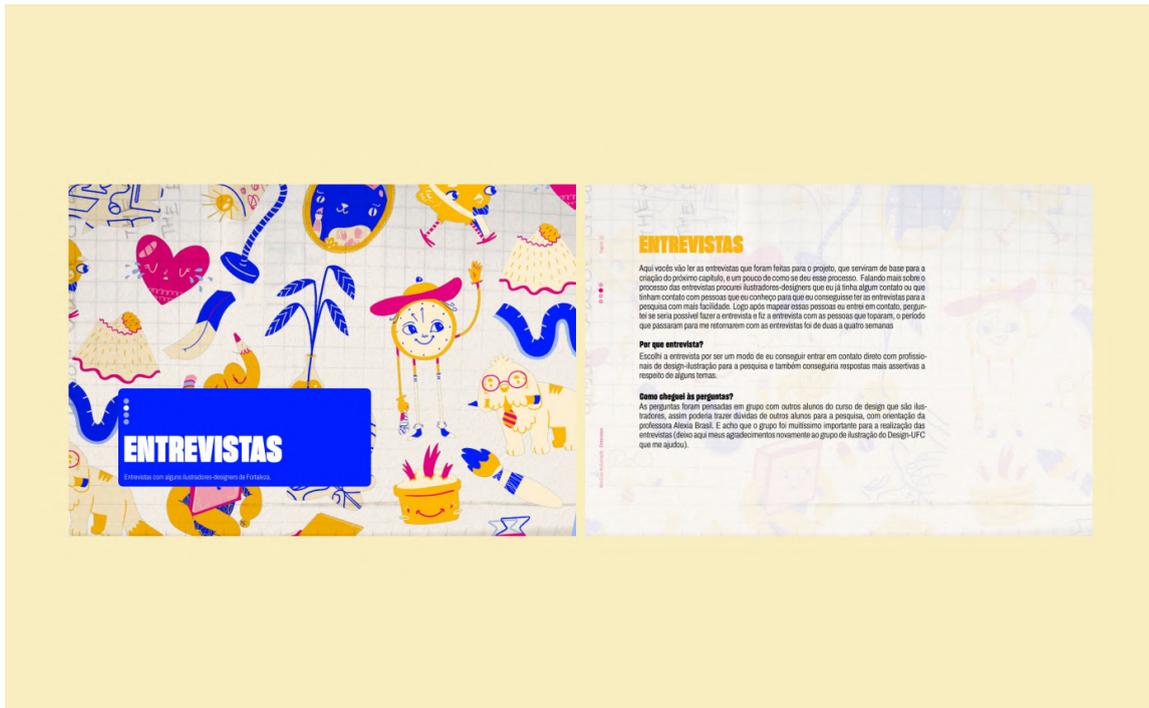
Neste capítulo foram utilizadas ilustrações mais manuais e experimentais.

Figura 39: Páginas dos capítulos sobre as metodologias.



Fonte: imagem do próprio autor.

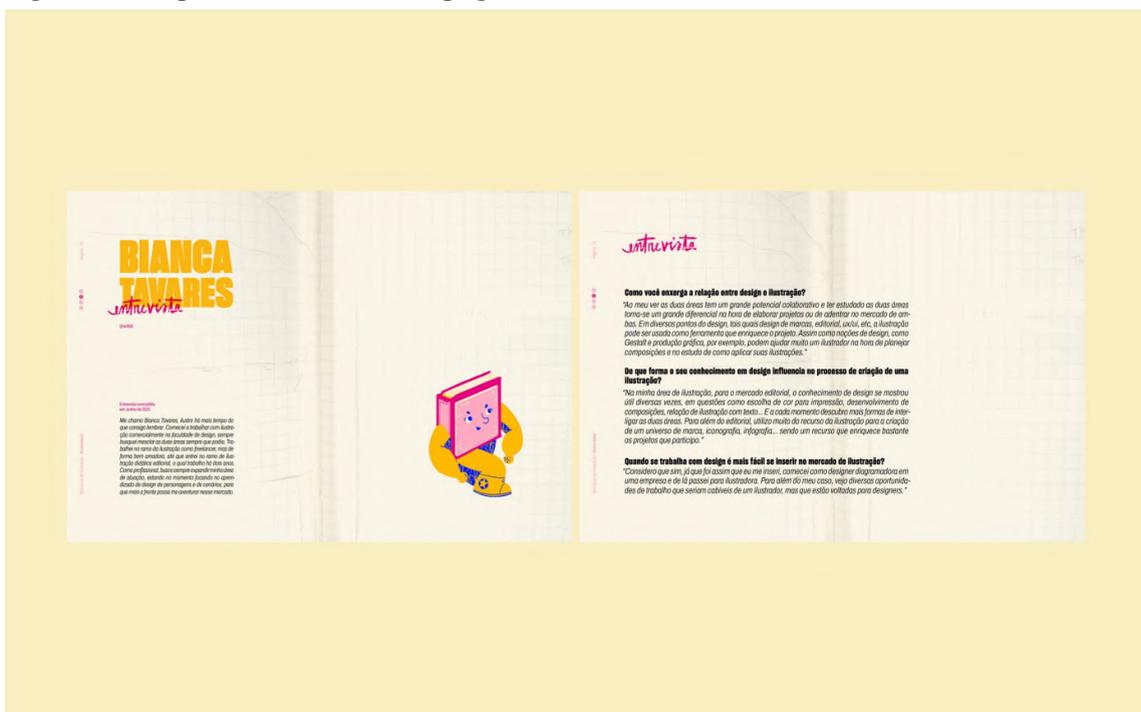
Figura 40: Capa do capítulo de entrevistas e apresentação do capítulo.



Fonte: imagem do próprio autor.

Neste capítulo foram utilizadas ilustrações mais divertidas e que de alguma forma trouxessem personagens para figurar as diferentes personalidades das pessoas entrevistadas.

Figura 41: Capa do entrevistado e página com entrevista.



Fonte: imagem do próprio autor.

No capítulo das dicas práticas foram utilizadas ilustrações mais lúdicas para relacionar com o conteúdo, que é um pouco mais didático, isso se refletiu tanto na estilo das ilustrações, quanto nas cores.

Figura 42: Capa sobre dicas práticas.



Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 43: Página com a dica e o com texto explicativo da dica.



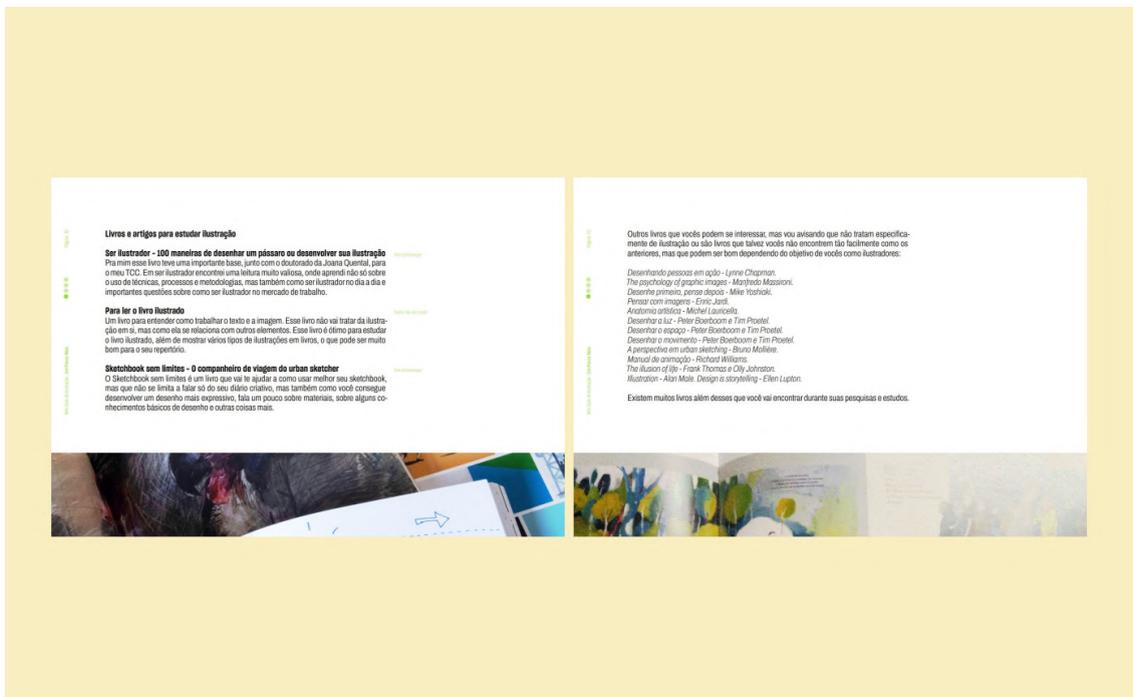
Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 44: Capa do capítulo com sugestões de materiais de estudos. Neste capítulo foram utilizadas, além das ilustrações, fotografias, já que parte do material que eu sugeri para os leitores foram livros, revistas, entre outros materiais.



Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 45: Páginas com breve explicação sobre os materiais apresentados, além de outros materiais.



Fonte: imagem do próprio autor.

## 10.4 Projeto Gráfico

Quando iniciei o projeto gráfico vi várias possibilidades para o mini guia, logo experimentei vários layouts diferentes e brinquei com vários elementos até entender como eu gostaria que o guia fosse. Com isso pensei que cada capítulo pudesse ser diferenciado pelos elementos, cores e ilustrações.

Figura 46: Capa da apresentação sobre o projeto gráfico do mini guia.



Fonte: imagem do próprio autor.

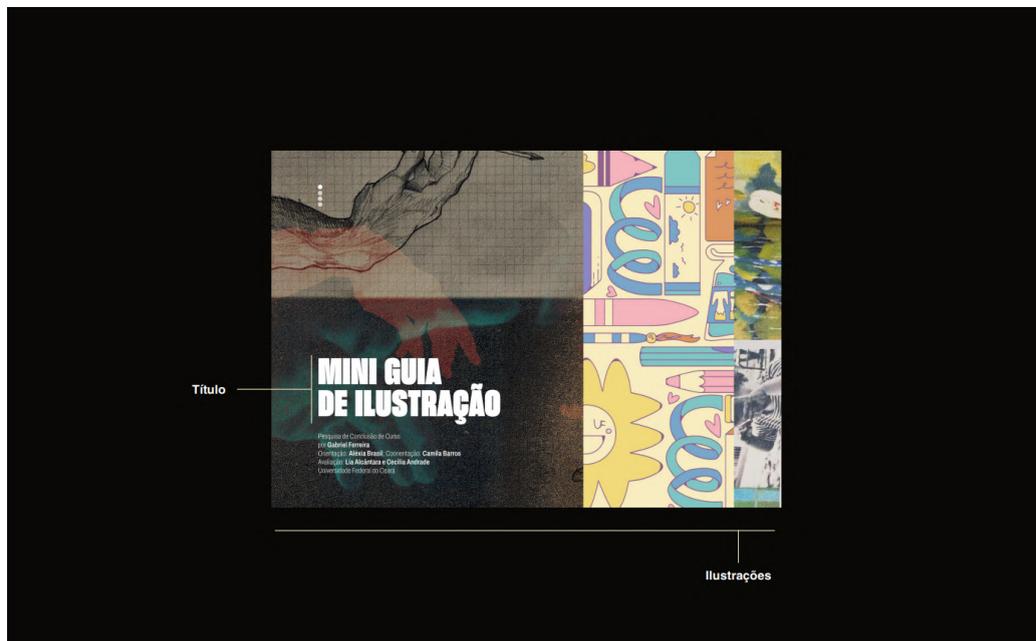
Figura 47: Algumas referências utilizadas para pensar o projeto gráfico do mini guia.



Fonte: <https://www.behance.net>.<sup>24</sup>

<sup>24</sup> Acesso em: 11 de Julho de 2022

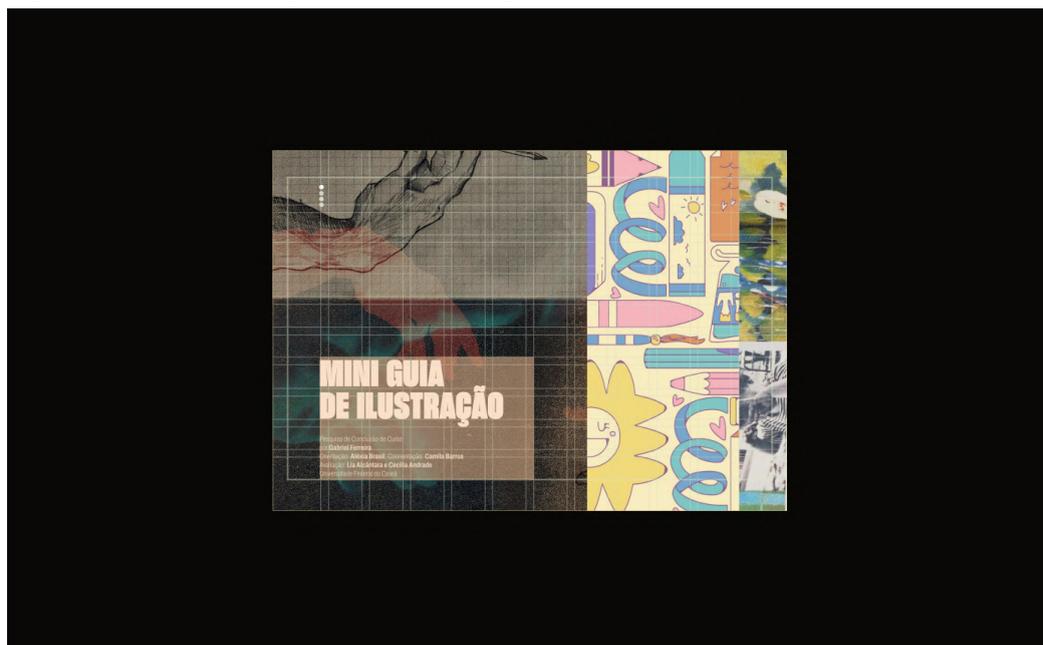
Figura 48: Slide com capa do guia. Já na capa foram utilizadas diferentes ilustrações para mostrar a diversidade dos conteúdos presentes no mini guia.



Fonte: imagem do próprio autor.

Para construir o layout do mini guia eu utilizei uma estrutura de dez linhas e doze colunas para conseguir ter uma flexibilidade maior na hora de utilizar os elementos, tanto textos, quanto ilustrações e fotografias.

Figura 49: Slide com grid utilizado no guia.



Fonte: imagem do próprio autor.

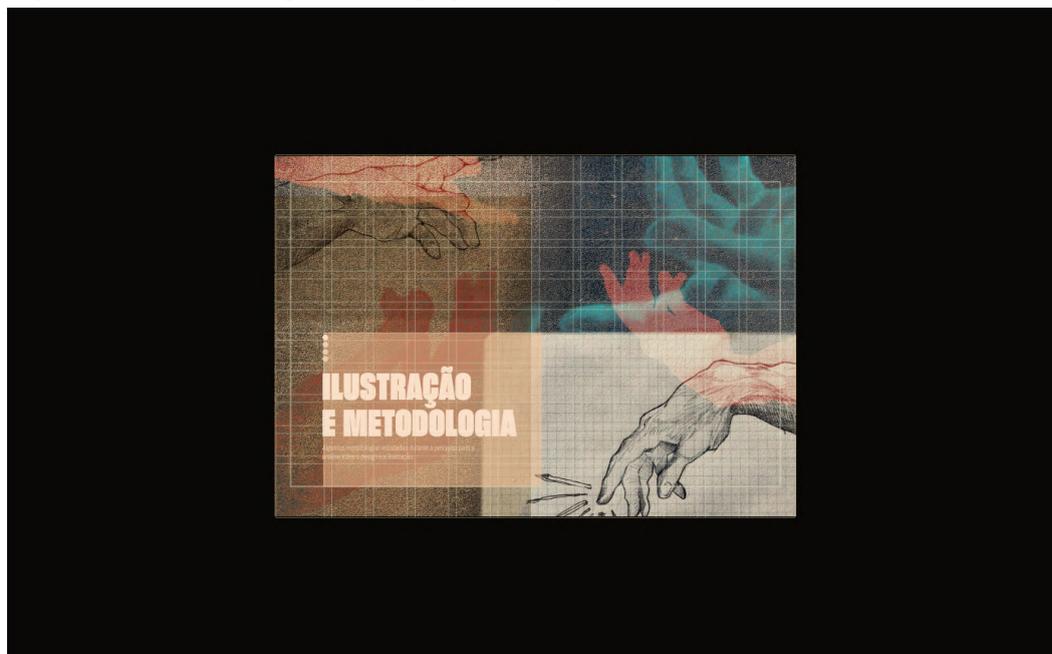
Figura 50: Slide com alguns elementos visuais presentes no guia.



Fonte: imagem do próprio autor.

Como antes de produzir o guia digital eu tinha em mente produzir uma revista, no guia tem elementos como guia de capítulos, título, subtítulos, que inclusive costumam estar presentes em livros digitais.

Figura 51: Slide com grid sob a página do guia.



Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 52: Slide com grid sob a página do guia.



Fonte: imagem do próprio autor.

Na figura 52 é possível ver alguns outros elementos presentes no guia, como o título corrente, as ilustrações e a paginação.

Figura 53: Slide com grid sob a página do guia.



Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 54: Slide mostrando elementos presentes no capítulo das dicas práticas.



Fonte: imagem do próprio autor.

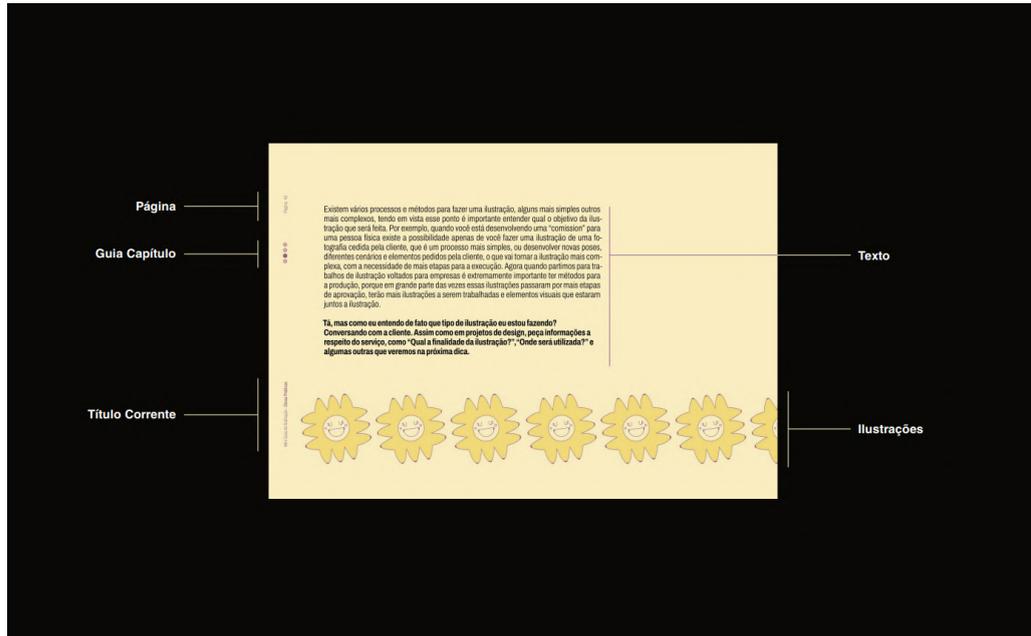
No capítulo das dicas práticas, outros elementos são utilizados para criar uma diferença entre o capítulo anterior. Aqui eu utilizei um tamanho de fonte que tem o principal objetivo chamar a atenção de quem está lendo, além de ter ilustrações mais lúdicas.

Figura 55: Slide com grid sob a página do guia.



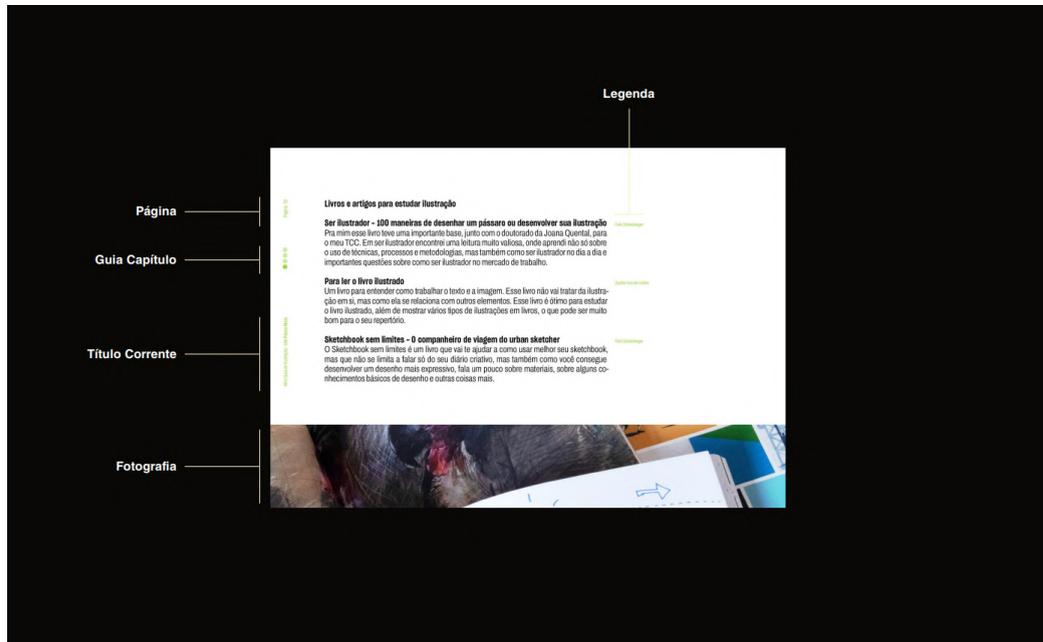
Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 56: Slide com etapas da entrevista.



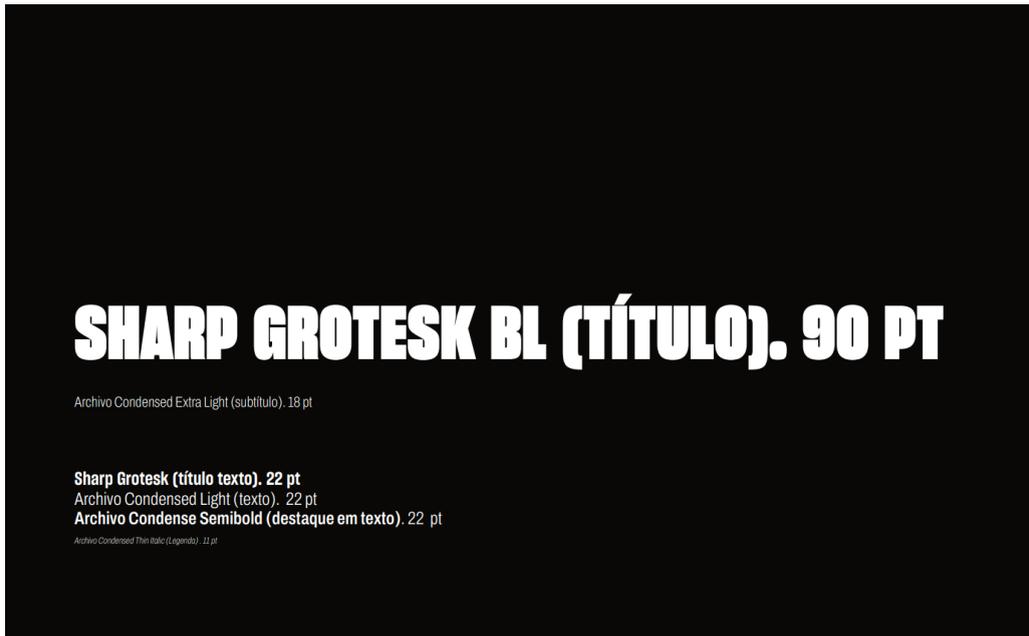
Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 57: Slide com elementos presentes no capítulo que traz dicas de outros materiais de apoio à ilustração.



Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 58: Tipografias utilizadas para o projeto do mini guia.



Fonte: imagem do próprio autor.

Os principais critérios para a escolha das tipografias foram a facilidade de leitura que elas teriam e adequação visual em relação ao conteúdo do guia.

Figura 59: Fotografia de livros de ilustração.



Fonte: imagem do próprio autor.

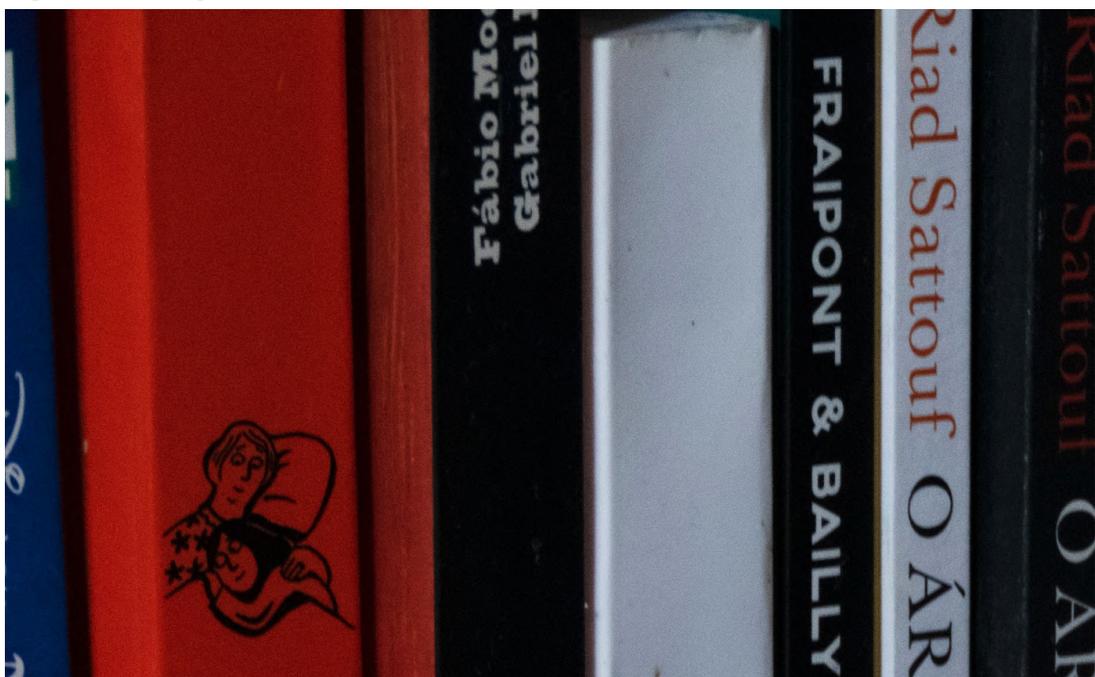
Para o guia e para a apresentação final do projeto também fotografei alguns materiais de leitura que tem relação direta com a ilustração.

Figura 60: Fotografia de livros ilustrados.



Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 61: Fotografia de livros ilustrados.



Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 62: Fotografia de livros de ilustração.



Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 63: Fotografia do processo das ilustrações para o guia.



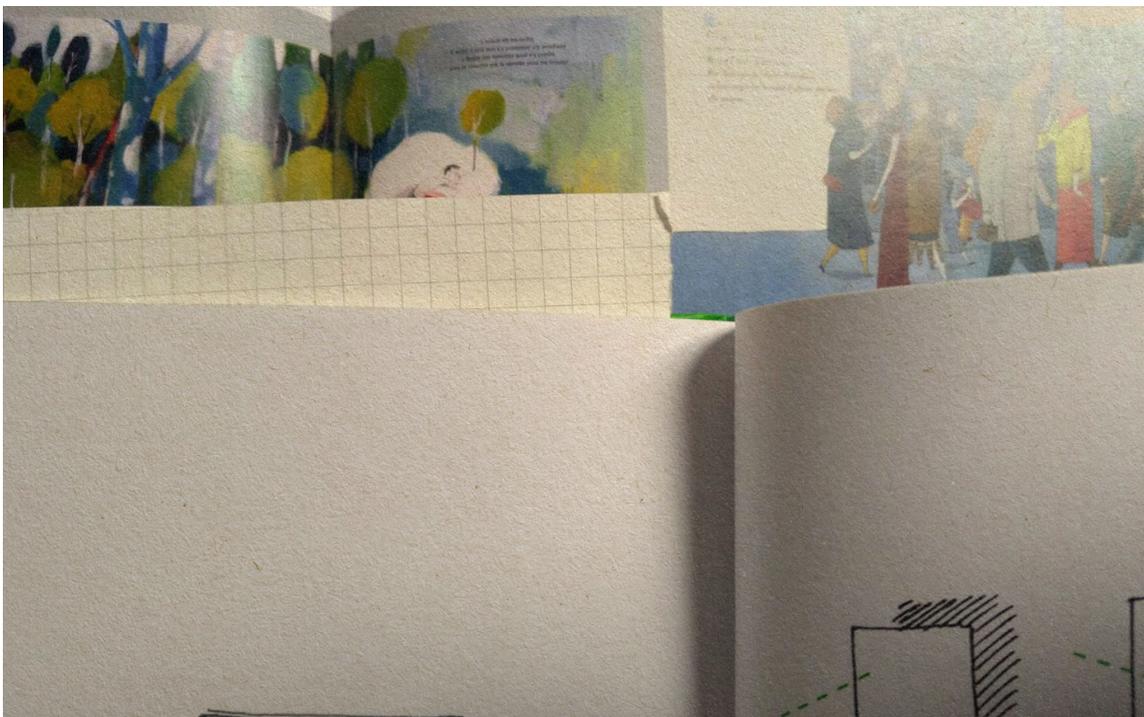
Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 64: Fotografia do processo das ilustrações para a apresentação.



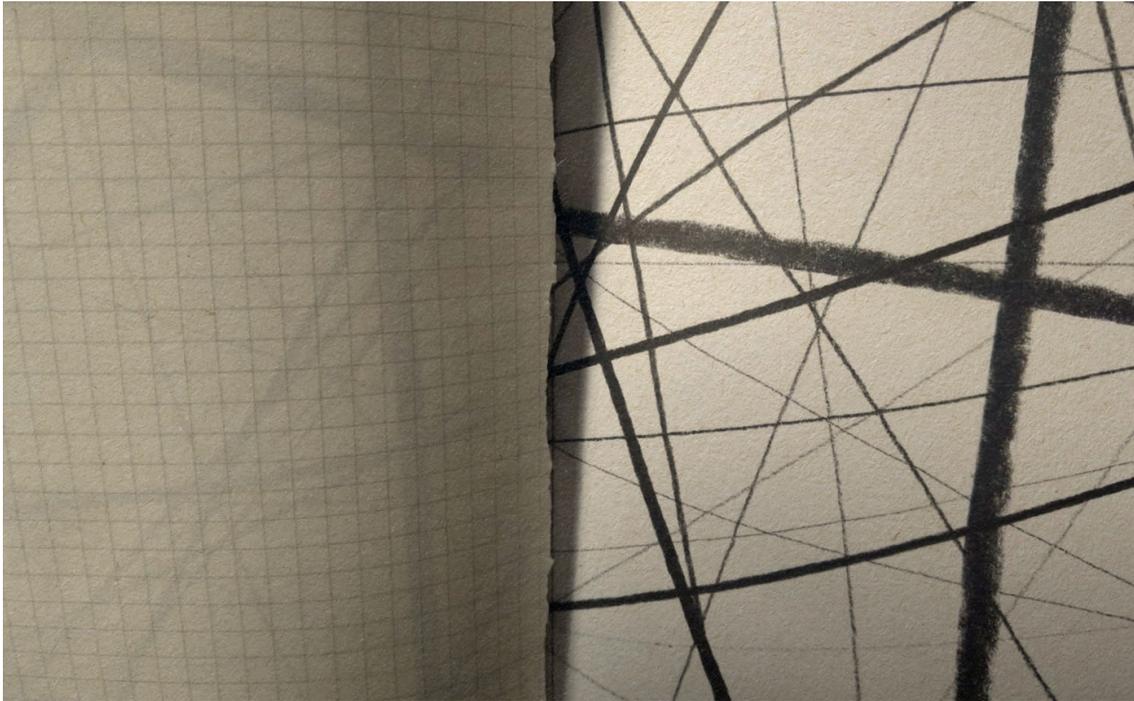
Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 65: Fotografia do processo das ilustrações para a apresentação.



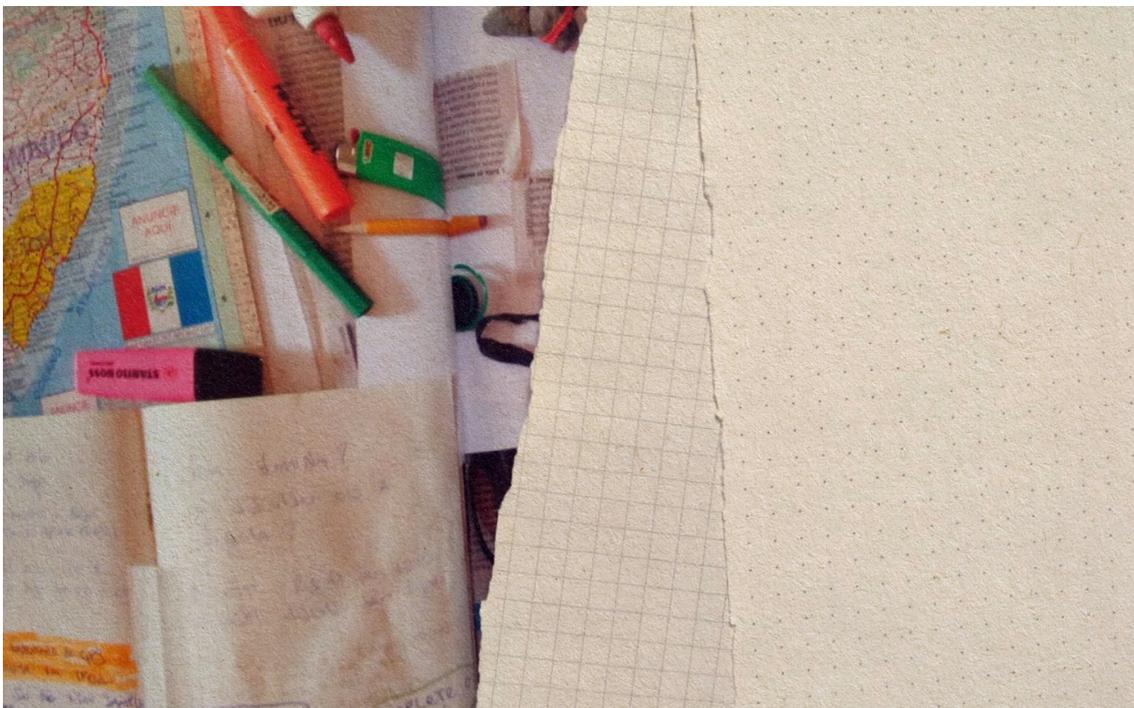
Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 66: Fotografia do processo das ilustrações para a apresentação.



Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 67: Fotografia do processo das ilustrações para a apresentação.



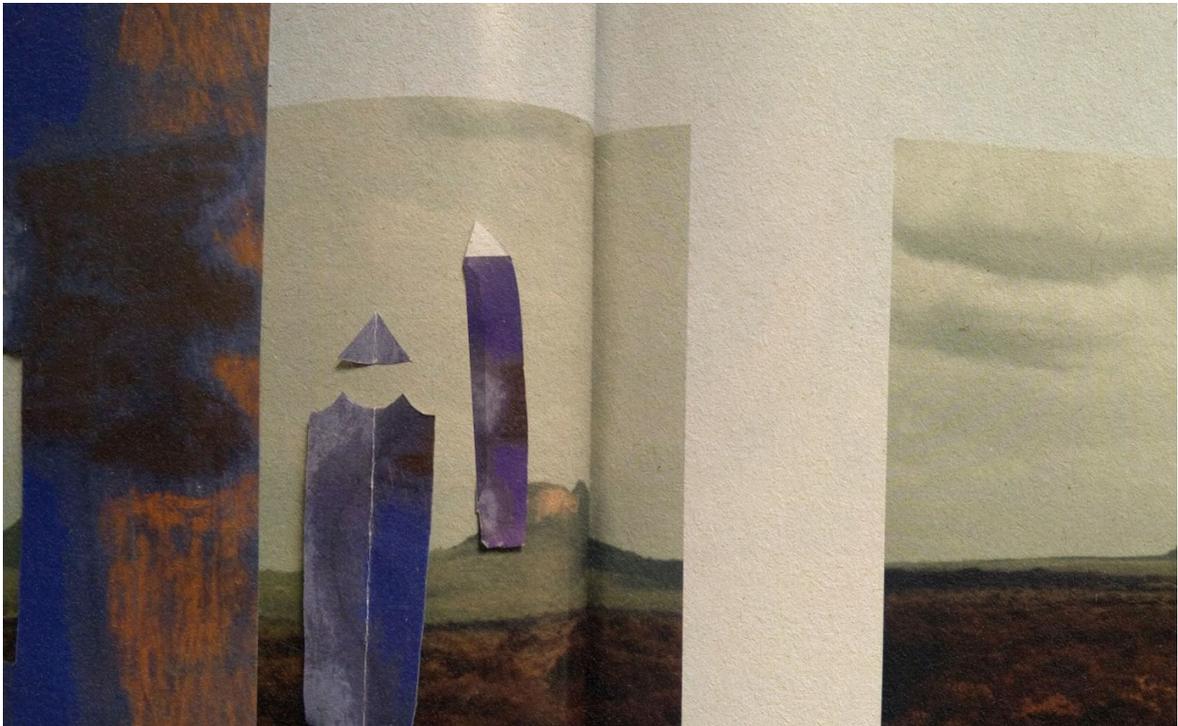
Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 68: Fotografia do processo das ilustrações para a apresentação.



Fonte: imagem do próprio autor.

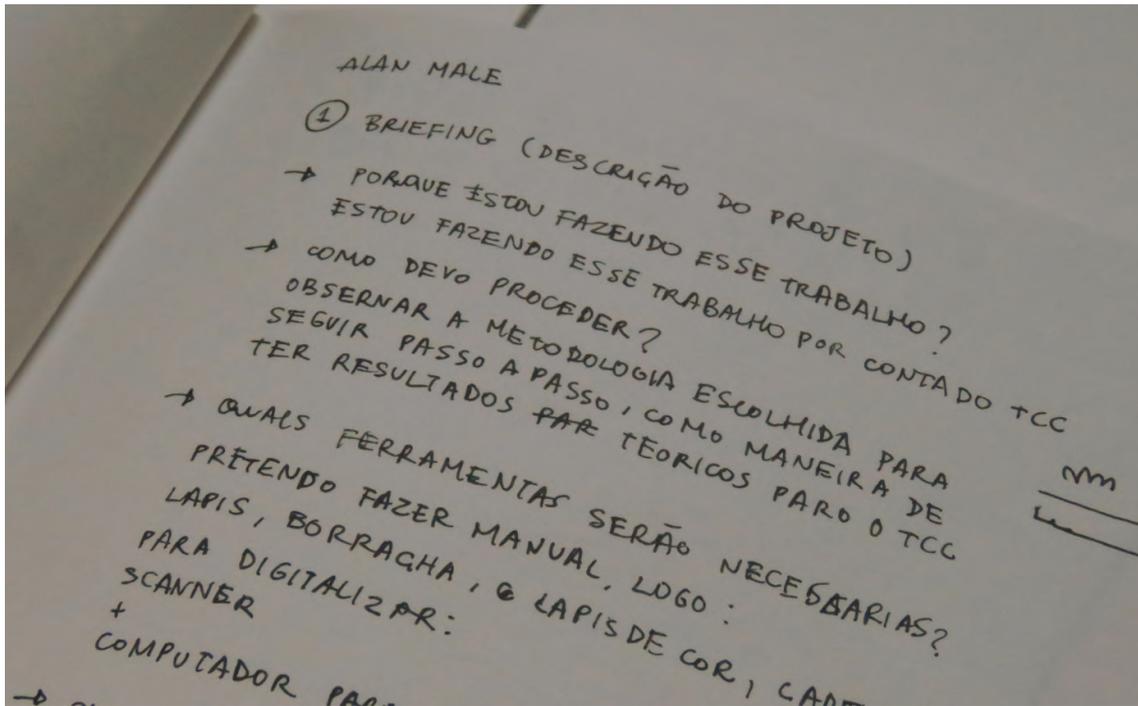
Figura 69: Fotografia do processo das ilustrações para o guia.



Fonte: imagem do próprio autor.

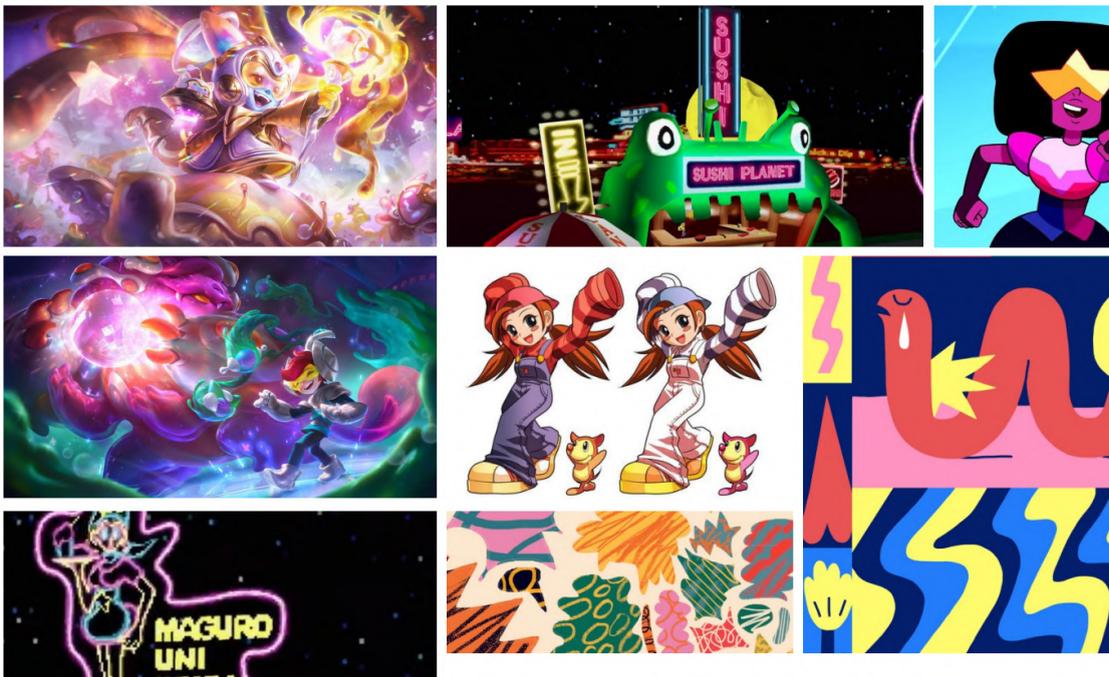


Figura 71: Página do sketchbook com anotações sobre o processo.



Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 72: Conceptboard das primeiras ilustrações.



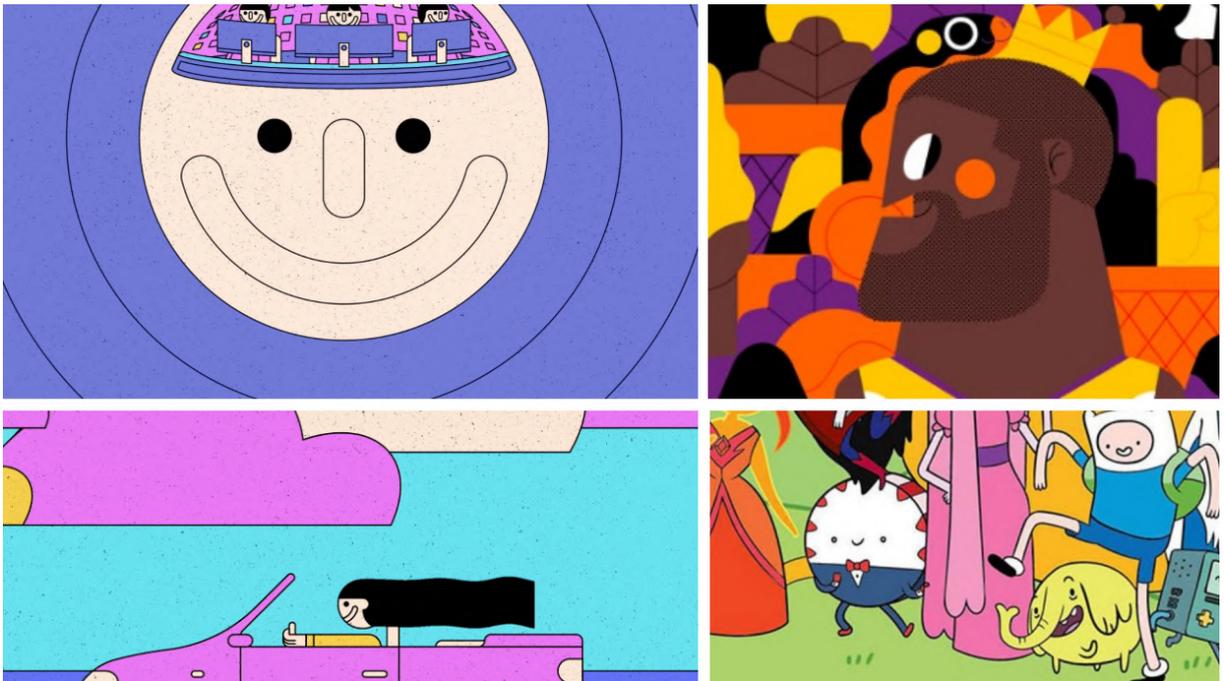
Fonte: <https://www.behance.net>; <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/>; <https://www.google.com>.<sup>25</sup>

<sup>25</sup> Acesso em: 11 de Julho de 2022.



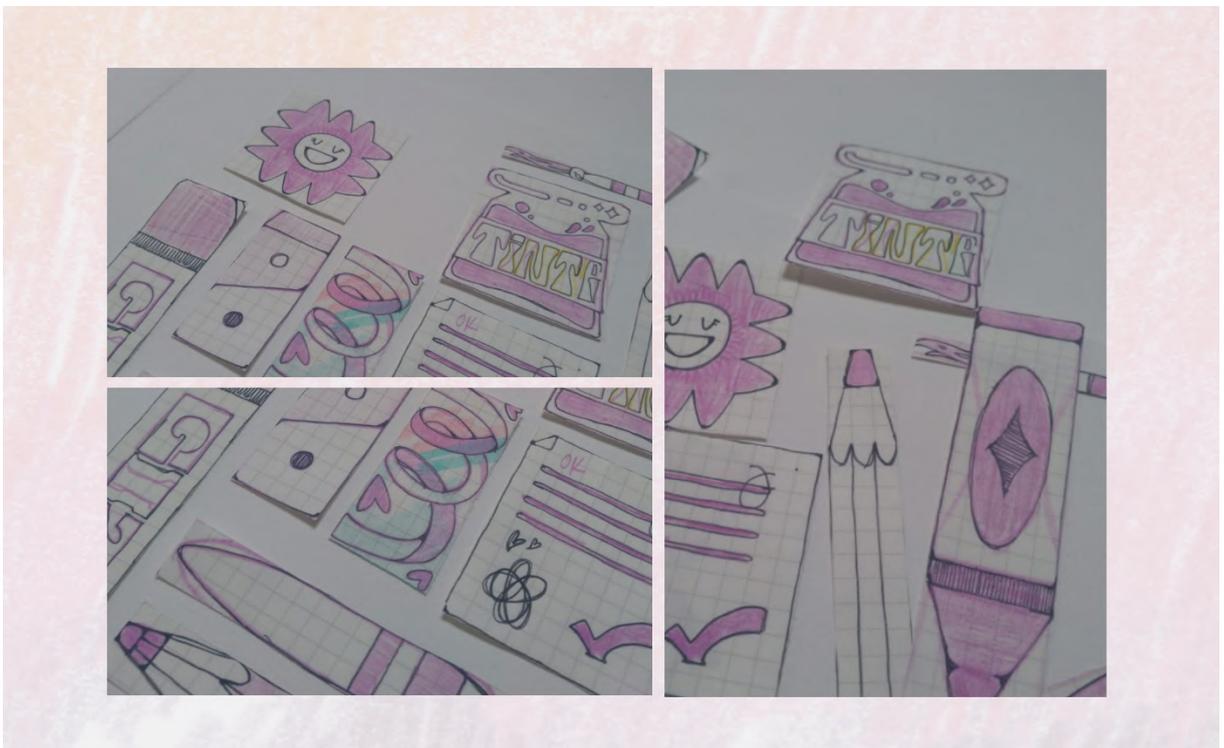


Figura 77: Conceptboard das primeiras ilustrações.



Fonte: <https://www.behance.net>; <https://www.cartoonnetwork.com.br> ; <https://www.google.com>.<sup>26</sup>

Figura 78: Esboços das ilustrações.

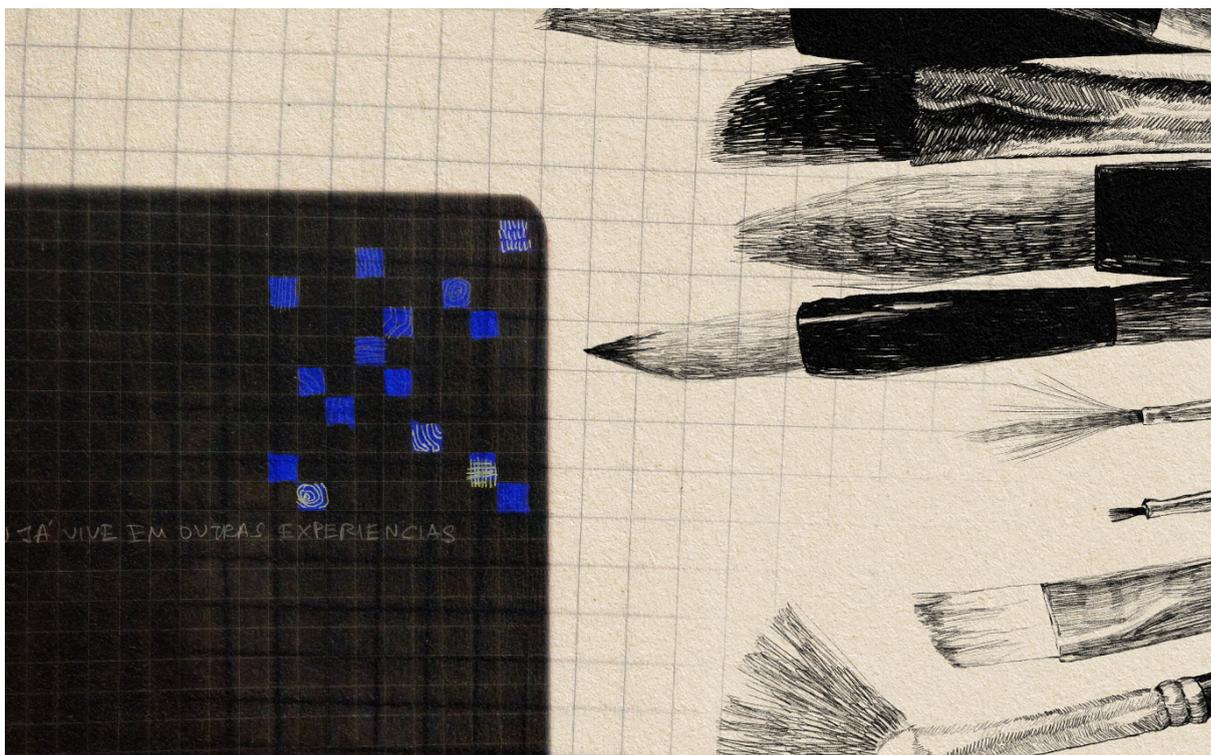


Fonte: imagem do próprio autor.

<sup>26</sup> Acesso em: 11 de Julho de 2022.

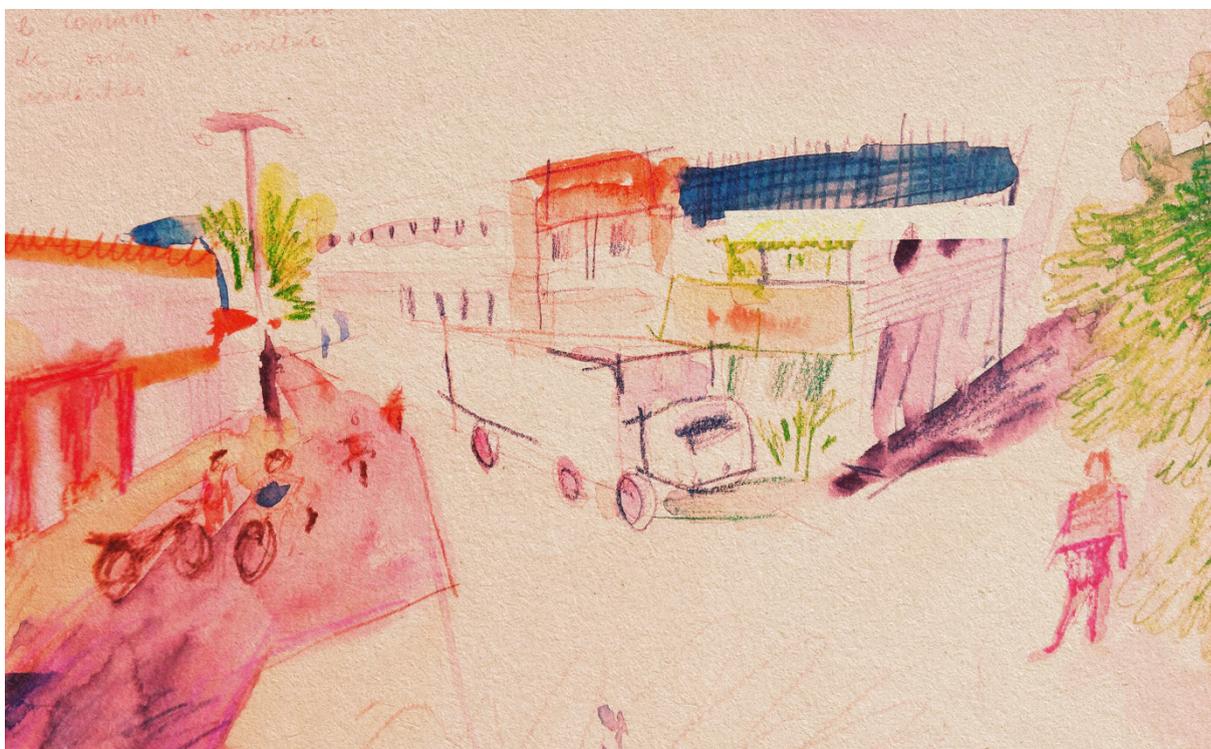


Figura 81: Ilustração presente no mini guia.



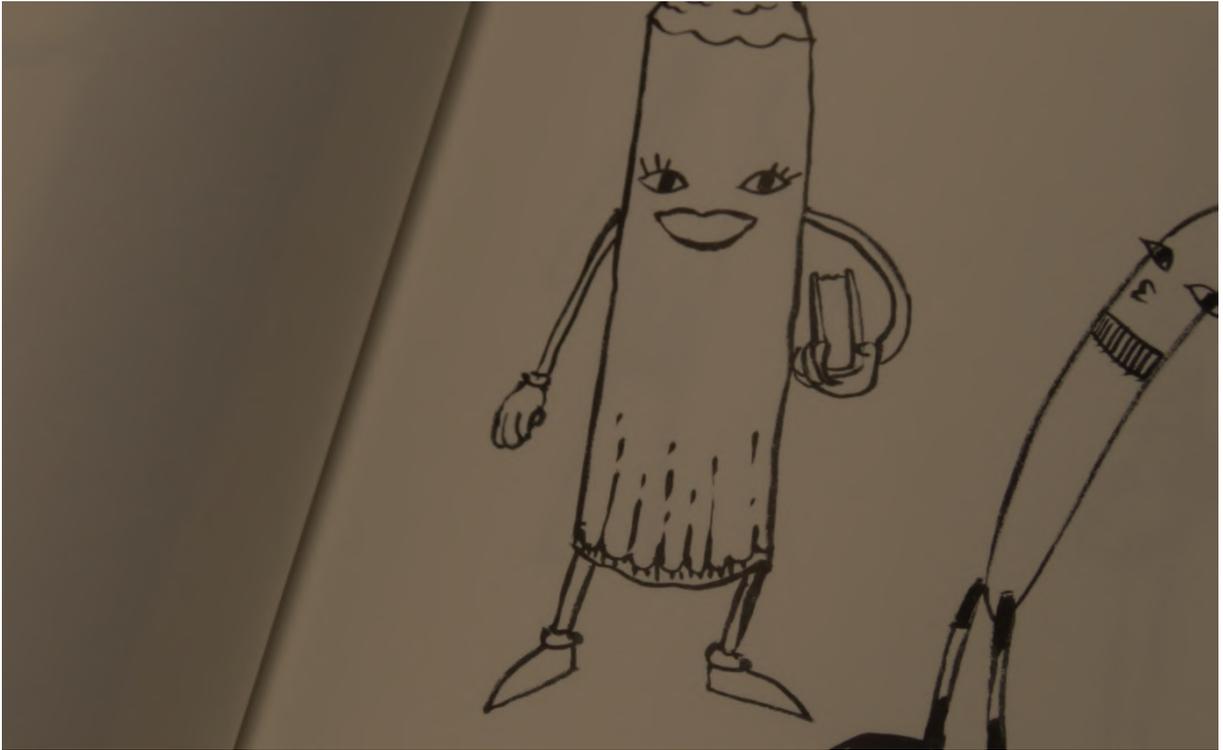
Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 82: Ilustração presente no mini guia.



Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 83: Fotografia de esboços.



Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 84: Fotografia de esboços.



Fonte: imagem do próprio autor.

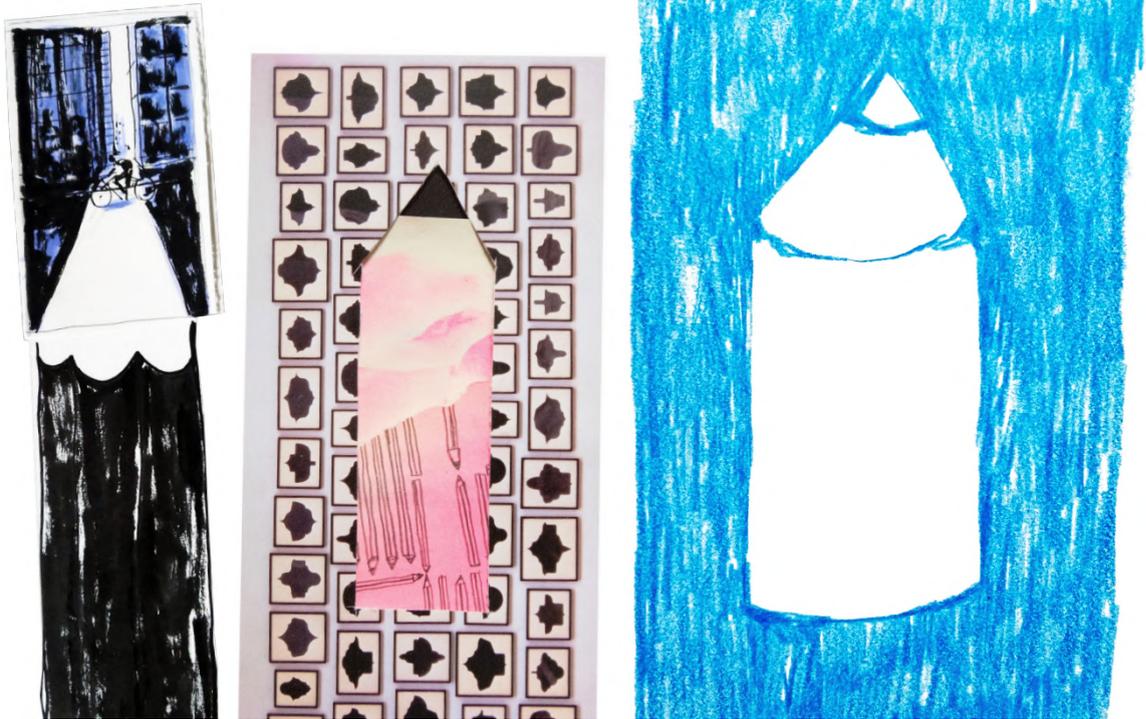


Figura 87: Ilustrações presentes no mini guia.



Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 88: Ilustrações presentes no mini guia.



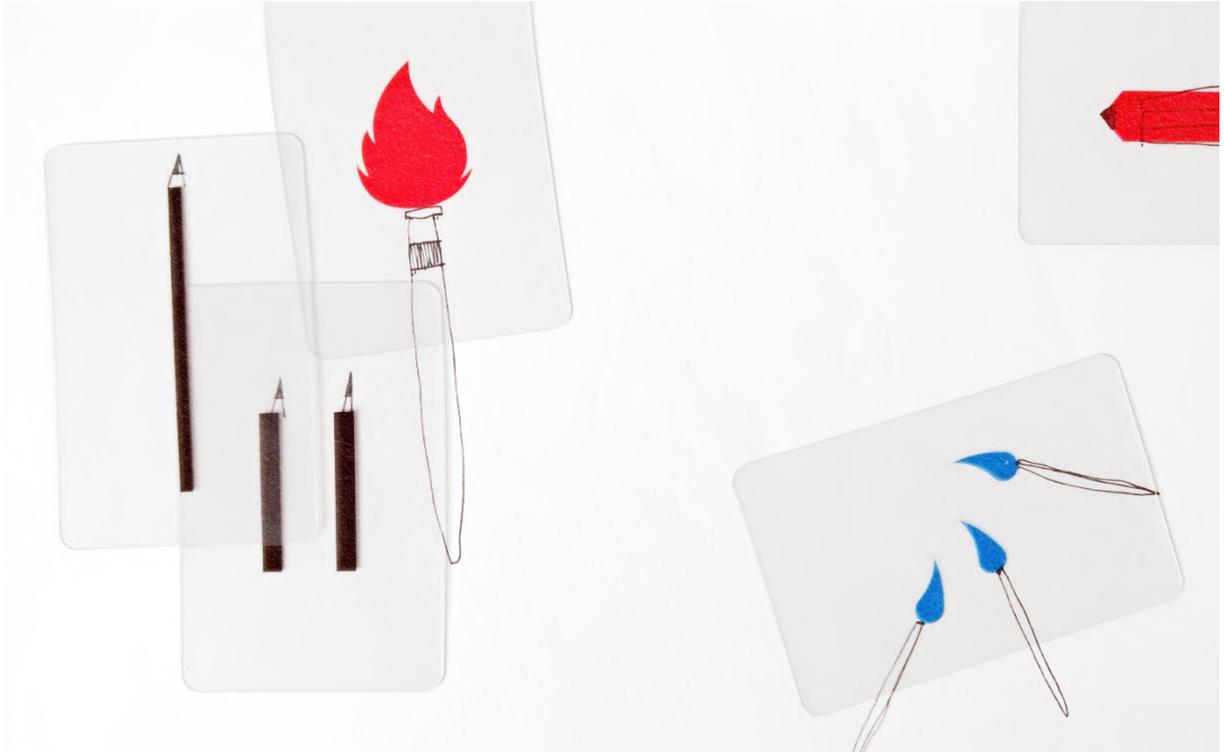
Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 89: Ilustrações presentes no mini guia.



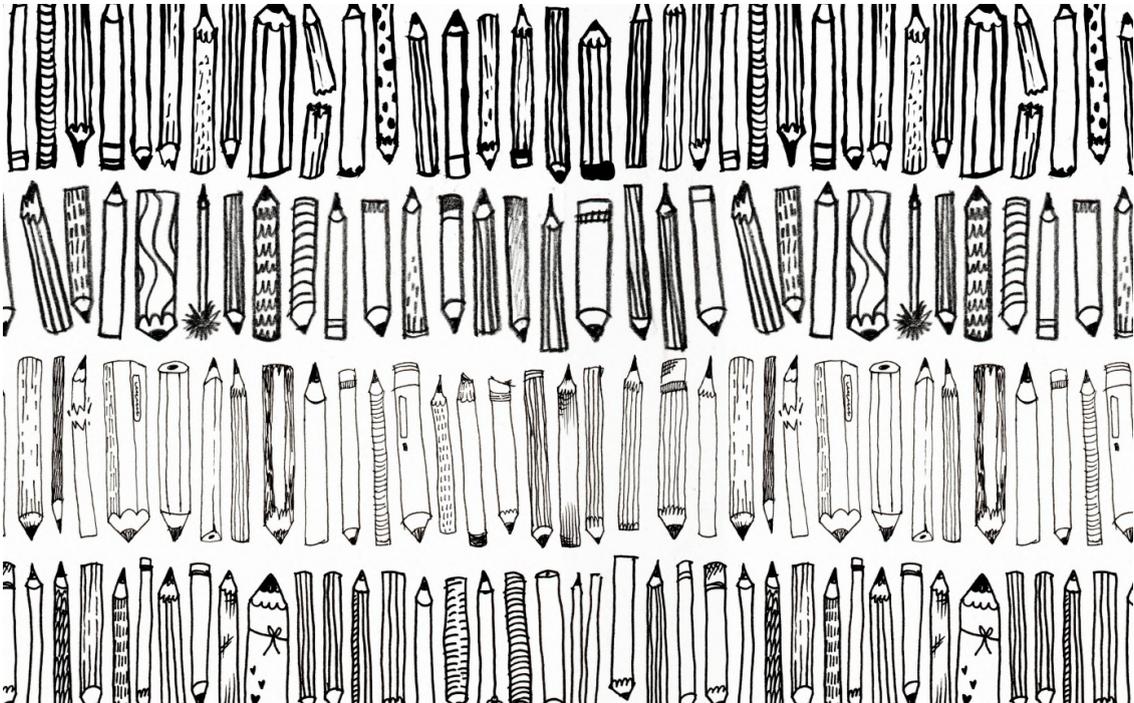
Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 90: Ilustrações presentes no mini guia.



Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 91: Ilustrações presentes no mini guia.



Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 92: Ilustrações presentes no mini guia.



Fonte: imagem do próprio autor.

Figura 93: Ilustrações presentes no mini guia.



Fonte: imagem do próprio autor.

## **10 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Esse projeto de pesquisa procura, além de mostrar as interações entre o design e a ilustração, procura abrir mais caminhos para os ilustradores em formação no curso de Design da Universidade Federal do Ceará. Tem-se conhecimento do crescimento da ilustração dentro do curso já mencionado, então é de grande importância o estudo do tema. Falando da projeto de pesquisa em si, conclui-se que foi de suma importância a fundamentação teórica para entender outros processos de fazer ilustração e design, assim mostrar a importância que a ilustração tem dentro do campo do design e o quanto é importante para cursos de design em geral, assim como podemos ver também relações entre as metodologias das áreas estudadas. Em relação ao projeto do Mini guia para novos ilustradores, foi muito proveitoso aplicar as metodologias para a criação das ilustrações, assim conseguindo compreender melhor formas mais metódicas dentro desse campo criativo, além de colher informações que podem ser muito úteis para outros novos ilustradores. A partir da coleta dos dados dessa pesquisa e com a produção do mini guia, após a entrega do trabalho de conclusão o autor tem como objetivo pensar os meios de compartilhamento do guia para que o material chegue a outros designers ilustradores e desdobramentos para o projeto do guia.

## REFERÊNCIAS

- ARMSTRONG, Helen. et al. **Teoria do design gráfico**. 1ª edição. São Paulo: Ubu Editora, 2019.
- SCHEINBERGER, Felix. **Ser ilustrador: 100 maneiras de desenhar um pássaro ou como desenvolver sua profissão**. 1ª edição. São Paulo: Gustavo Gili, 2019.
- MANFREDO, Massironi. **The psychology of graphic images: Seeing, Drawing, Communicating**. 1ª edição. New York: Psychology Press, 2009.
- MALE, Alan. **Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective**. 1ª ed. Switzerland: AVA Publishing SA, 2007.
- HELLER, Steven. **Inside the business of illustration: Steven Heller and Marshall Arisman**. 1ª edição. New York: Allworth Press, 2004.
- QUENTAL, Joana M. F. P. **A ilustração enquanto processo e pensamento. Autoria e interpretação**. Faculdade de Aveiro, 2009.
- FREITAS, R. F; COUTINHO, S. ; WAECHTER, H. N. **Análise de Metodologias em Design: a informação tratada por diferentes olhares**. Universidade Federal de Pernambuco, Rio de Janeiro: Estudos em Design (Revista online), 2013.
- MEGGS, Philip B. **História do Design Gráfico**. 1ª edição. São Paulo: Cosac Naify, 2009.
- CARDOSO, Rafael. **O design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica, 1870-1960**. 1ª edição. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- Munari, Bruno. **Design e Comunicação Visual: contribuição para uma metodologia didática**. 1ª edição. São Paulo: Martin Fontes, 2006.
- COELHO, Luiz Antonio L. **Conceitos-chaves em design**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, 2008.
- LUPTON, Elen. **Novos Fundamentos do Design**. 1ª edição. São Paulo: Cosac Naify, 2006.



## APÊNDICE A – ENTREVISTAS

### **Bianca Tavares**

#### **Fale de você e de suas experiências profissionais:**

Me chamo Bianca Tavares, ilustro há mais tempo do que consigo lembrar. Comecei a trabalhar com ilustração comercialmente na faculdade de design, sempre busquei mesclar as duas áreas sempre que podia. Trabalhei no ramo da ilustração como freelancer, mas de forma bem amadora, até que entrei no ramo de ilustração didática editorial, o qual trabalho há dois anos.

Como profissional, busco sempre expandir minha área de atuação, estando no momento focando no aprendizado de design de personagens e de cenários, para que mais a frente possa me aventurar nesse mercado.

#### **Como você enxerga a relação entre design e ilustração?**

A eu ver as duas áreas tem um grande potencial colaborativo e ter estudado as duas áreas torna-se um grande diferencial na hora de elaborar projetos ou de adentrar no mercado de ambas. Em diversos pontos do design, tais quais design de marcas, editorial, ux/ui, etc, a ilustração pode ser usada como ferramenta que enriquece o projeto. Assim como noções de design, como Gestalt e produção gráfica, por exemplo, podem ajudar muito um ilustrador na hora de planejar composições e no estudo de como aplicar suas ilustrações.

#### **De que forma o seu conhecimento em design influencia no processo de criação de uma ilustração?**

Na minha área de ilustração para o mercado editorial o conhecimento de design se mostrou útil diversas vezes, em questões como escolha de cor para impressão, desenvolvimento de composições, relação de ilustração com texto... E a cada momento descubro mais formas de interligar as duas áreas. Para além do editorial, utilizo muito do recurso da ilustração para a criação de um universo de marca, iconografia, infografia... sendo um recurso que enriquece bastante os projetos que participo.

#### **Quando se trabalha com design é mais fácil se inserir no mercado de ilustração?**

Considero que sim, já que foi assim que eu me inseri, comecei como designer diagramadora em uma empresa e de lá passei para ilustradora. Para além do meu caso, vejo diversas oportunidades de trabalho que seriam cabíveis de um ilustrador, mas que estão voltadas para designers.

#### **Quando a ilustração é capaz de resolver um problema?**

Na minha opinião sempre. Isso falando de problemas de design, como uma marca que deseja se conectar melhor com seu público, fazer a ilustração de uma mascote por exemplo, é uma boa alternativa. Na ilustração didática a ilustração serve como ponte lúdica da criança com o texto, tornando a conexão dela com o conteúdo do livro mais prazerosa e fácil.

#### **Como funciona trabalhar com ilustração em Fortaleza?**

É duro por motivos de pouca demanda, vejo pouquíssimas oportunidades de trabalho fixo CLT, e noto que é muito difícil saber como se inserir no mercado, por uma desinformação do próprio ilustrador, já que é difícil saber onde estão os freelas.

No entanto, a internet possibilitou que a profissão de ilustrador fosse mais acessível, lá temos a possibilidade de expor nossos portfólios e de entrar em contato de forma mais direta com possíveis clientes.

**Por fim, quais são os principais critérios para cobrar por trabalhos de ilustração?**

Tempo, experiência e recursos.

Seu tempo é precioso e merece ser valorizado, quando tempo que você poderia estar usando para se promover ou se aprimorar está sendo gasto na ilustração para este cliente?

É preciso levar em conta também os anos de trabalho duro investidos em se tornar um ilustrador mais competente, que resultaram em você agora realizando este trabalho.

E por fim, os recursos usados para fazer uma ilustração, sua ilustração é uma aquarela? Quanto foi o gasto no papel, tintas e pincéis? Seu trabalho é digital? Quanto você pagou em um bom computador e mesa digitalizadora?

Todos estes pontos são importantíssimos e devem ser levados em consideração na hora de cobrar uma arte, como profissionais temos o direito e obrigação de valorizar nossa arte, principalmente neste ramo em que é tão comum não sermos nem encarados como profissionais sérios.

**Cecilia Andrade**

**Fale de você e de suas experiências profissionais:**

Eu desenho desde pequena. Quando chegou a hora de prestar vestibular, o que tinha na cidade de Fortaleza para mim era o curso de Arquitetura e Urbanismo na UFC. Na época não tinha a menor condição de eu mudar de cidade para cursar Belas Artes ou Design, por exemplo. Então fiz uma graduação por aproximação, algo em que eu pudesse aplicar minha habilidade de desenhista, porém tendo a certeza de que não queria exatamente aquela profissão e ao mesmo tempo sem outras referências de campos de atuação. Logo no início da graduação eu fiquei sabendo de um curso de design que estava sendo ministrado pelo Centro de Design do Ceará, do recém-criado Instituto Dragão do Mar de Arte e Cultura e me inscrevi. Fiz parte da terceira turma da instituição. O curso deveria ter 2 anos de duração e somava mais de três mil horas, no entanto, com uma mudança política o programa foi interrompido e minha turma nunca chegou a concluir. Independentemente de um fechamento oficial ou certificação, esse curso foi fundamental na minha formação. Assim que concluí a graduação em Arquitetura e Urbanismo meu primeiro emprego foi como designer na Assessoria de Marketing do Senac. Após 6 meses passei em um concurso para professora substituta para a área de representação e expressão da forma no Departamento de Arquitetura e Urbanismo da UFC, ministrando disciplinas de Desenho de Observação, Desenho de Arquitetura, entre outras. Nesse mesmo período também ministrei algumas aulas no curso livre de Design Gráfico da Central Criativa. Ao término desse contrato na UFC fui trabalhar como ilustradora e infografa na Empresa Jornalística O Povo. Passei dois anos nesta função e durante este período construí um bom portfólio e fiz muitos contatos no campo da ilustração editorial. Comecei a ilustrar de forma autônoma para diversos canais e editoras locais, nacionais e internacionais, como Fundação

Demócrito Rocha, Folha de São Paulo, Editora Abril, Editora Saraiva, Editora Moderna, Editora Leya etc. Tive forte atuação na ilustração de forma independente até 2015, quando o mercado editorial teve uma queda forte. A partir de então foquei minha atenção no desenvolvimento da minha poética e na minha pesquisa de mestrado em Artes. Atualmente sou professora da Faculdade de Arquitetura da Universidade Federal da Bahia no Núcleo de Expressão Gráfica, Simulação, Planejamento e Projeto e eventualmente ainda ministro cursos de desenho em outras instituições.

**Como você enxerga a relação entre design e ilustração?**

A relação pode ser próxima ou distante, depende do caminho que o profissional trilha. Minha ilustração até 2015, particularmente, não tinha uma relação com minha poética, não era um traço autoral. Eu atuava simplesmente respondendo a um briefing e dessa forma escolhia o estilo, paleta, técnica e acabamento de acordo com as necessidades do projeto. Outros profissionais terão um traço próprio, uma investigação autoral e serão demandados para projetos que casem com seu estilo.

**De que forma o seu conhecimento em design influencia no processo de criação de uma ilustração?**

Tudo no nosso percurso influencia. O meu conhecimento de arquitetura também tem grande influência na minha ilustração em paper toy ou nas infografias mais complexas. Ter uma bagagem de história do Design Gráfico aparece nas ilustrações executadas para a série Crimes de Pistolagem e para a série 90 anos da Revolução Russa, ambas no Jornal O Povo. O conhecimento dos processos de impressão me permite pensar as ilustrações para uma saída específica ou explorar de formas inusitadas algumas possibilidades como a forma com que eu usei o verniz no livro Uma cidade no Fundo do Mar. Amarrando tudo, a aplicação do processo de design me permite pensar na criação das ilustrações como uma resposta possível e adequada para as diversas restrições de cada projeto. (veja <http://ceciliaandrade.blogspot.com/>)

Quando se trabalha com design é mais fácil se inserir no mercado de ilustração?

Acredito que não necessariamente e embora o design me influencie e me ajude em vários aspectos na criação de ilustrações, em certa medida me atrapalha, já que estou a cada projeto mais preocupada com as implicações de cada escolha que em produzir de forma criativa e livre. Então pode ser uma armadilha, se o designer/ilustrador não atentar em manter sempre um espaço de liberdade e experimentação.

### **Quando a ilustração é capaz de resolver um problema?**

Quando é preciso, como num manual de montagem ou de uso e num infográfico. Às vezes a ilustração tem uma função um pouco mais sutil, mas não deixa de resolver um problema, quando na ambientação de um espaço ou num projeto de sinalização, funcionando para criar um sentido lugar, ou num projeto de identidade, estabelecendo uma linguagem que traduz certos atributos. Mas nem sempre a ilustração tem essa tarefa de resolver problemas e é bom que não tenha. Algumas vezes o melhor é que a ilustração produza uma narrativa própria, paralela, enriquecendo uma obra literária, por exemplo.

### **Como funciona trabalhar com ilustração em Fortaleza?**

Não trabalhamos mais numa cidade há décadas. Trabalhamos no mundo. Quando iniciei minhas atividades de ilustradora autônoma, ainda nos tempos de blog, percebi que não é possível atuar no mercado local, ao menos no existente. Ou você projeta seu trabalho para o mundo ou cria um novo mercado local, sendo um ilustrador/designer/empreendedor com seus próprios produtos. Eu fui pelo primeiro caminho com foco em ilustração editorial pelo tempo que me foi satisfatório e financeiramente compensador. Hoje, provavelmente investiria na segunda opção.

### **Por fim, quais são os principais critérios para cobrar por trabalhos de ilustração?**

Tudo depende. Há uma boa referência que é a tabela da SIB ([http://sib.org.br/wp-content/uploads/2013/08/irv\\_sib\\_2011.pdf](http://sib.org.br/wp-content/uploads/2013/08/irv_sib_2011.pdf)). Claro que quem está começando não cobra como um ilustrador reconhecido, um trabalho para uma estampa de camisa numa lojinha local não pode ter o mesmo valor de uma capa de revista nacional. Você vai ceder os direitos eternamente e para qualquer aplicação ou a ilustração estará restrita a uma aplicação específica e limitada no tempo ou na tiragem? O que esta ilustração representa na criação de valor do produto ao qual estará vinculada? Você tem que equalizar tantas coisas que vão do tempo empregado ao valor agregado que nem me ocorre listar aqui, ainda mais quando as aplicações e mídias possíveis mudam a cada instante. Assim, é sempre bom ter outros colegas de confiança atuando com quem trocar uma ideia sobre isto.

### **Marin**

#### **Fale de você e de suas experiências profissionais:**

Meu nome é Marin, tenho 22 anos e atualmente administro meu estúdio de tatuagens. nele atendo um público de pessoas jovens que querem marcar na pele o que as torna únicas, a partir da união de suas próprias ideias com minha personalidade e visão de mundo, co-criando

um projeto gráfico em forma de desenho. outra abordagem que gosto bastante é lançar desenhos autorais para que outras pessoas possam se identificar e tatuar.

Tenho graduação (quase) em design gráfico, então, também trabalho com freelas de design e ilustração, conhecimentos que também me ajudam na criação e divulgação do meu material de trabalho na tatuagem.

**Como você enxerga a relação entre design e ilustração?**

Eu acho que a ilustração é um projeto de design, pois tem todo um processo criativo e até metodológico para chegar no resultado final, e o design com suas metodologias pode ajudar bastante nisso. Além de no design gráfico ser bastante presente a ilustração como fator agregador para a comunicação de determinada mensagem que se quer passar, então eles caminham juntos.

**De que forma o seu conhecimento em design influencia no processo de criação de uma ilustração?**

Eu não sou muito de seguir metodologias, mesmo que existam as mais criativas e livres. Então eu sigo minha intuição. Porém eu sei que no meu inconsciente está o que eu aprendi durante a graduação em design, como estudos de cor, de formas, leis da gestalt, e também como lidar com cliente através do briefing.

**Quando se trabalha com design é mais fácil se inserir no mercado de ilustração?**

Tem ilustrações menos gráficas e mais manuais, e aí você se insere no mercado da ilustração através de outros meios, como Artes Visuais, por exemplo. Mas acho que facilita sim, por causa da ligação entre o design com a ilustração gráfica, e como eles trabalham juntos para comunicar visualmente.

**Quando a ilustração é capaz de resolver um problema?**

Quando se pretende comunicar algo que somente as palavras não são suficientes para expressar.

**Como funciona trabalhar com ilustração em Fortaleza?**

Acho que você precisa desenhar bastante e ter um portfolio, mas principalmente não ter medo de postar suas artes. As redes sociais são bastante importantes nesse sentido, as pessoas precisam saber que seu traço existe, pra depois elas quiserem te contratar. Talvez tenham outros meios, como concursos, mas não sei muito sobre (ainda).

**Por fim, quais são os principais critérios para cobrar por trabalhos de ilustração?**

É principalmente a quantidade de tempo que você vai levar pra fazer aquilo. Tem também os custos de materiais para colocar na precificação. Entender a complexidade, se são muitas camadas, muitos detalhes, ou se é mais simples. Se há uma narrativa que você tenha que se

aprofundar bastante (tipo fazer um livro) ou se é apenas uma cena, um retrato. Tudo isso tem que levar em conta. Acho que por isso que tem que haver um portfólio com variadas possibilidades, a pessoa que te contrata vai olhar pro que você já fez e já espera um resultado naquele estilo, e você já sabe mais ou menos como foi aquele processo, e aí você tenta ser justo com você mesmo, levando em consideração o tempo que levou.

## **Mario Sanders**

### **Fale de você e de suas experiências profissionais:**

Artista visual, ilustrador e designer gráfico. Atuou como ilustrador no jornal O Povo no final da década de 1980 e durante os anos de 1990. Trabalhou na Fundação Demócrito Rocha desenvolvendo ilustrações para diversos livros. Participou de inúmeras exposições no Ceará e pelo Brasil conquistando várias premiações. Junto com o grupo “Fratura Exposta” se destacou no cenário da arte cearense com exposições e performances na década de 1980. Como diretor de arte e ilustrador trabalhou em diversas agências de publicidade em Fortaleza. Hoje dirige seu estúdio de ilustrações, artes plásticas e design gráfico.

### **Como você enxerga a relação entre design e ilustração?**

Em países mais desenvolvidos, tanto a ilustração como o design são considerados Arte, e alguns trabalhos fazem parte da coleção de alguns museus. A ilustração é uma ferramenta usual do design, podendo ter vida própria independente do design. Nem sempre o design gráfico é ilustrador. Nem sempre um ilustrador é um designer gráfico. Ambos se completam em determinadas situações, se encaixando numa produção editorial, com características autorais ou não.

### **De que forma o seu conhecimento em design influencia no processo de criação de uma ilustração?**

A ilustração para mim veio antes do design. Comecei a trabalhar no Jornal O Povo, numa época em que ainda não existia uma editoria de arte, simplesmente os diagramadores. A gente fechava as páginas do caderno de cultura juntos. Foi meu primeiro contato com a diagramação, outra ferramenta do design. Depois em agência de publicidade, fui conhecendo melhor o trabalho de design com comunicação visual, construção e apresentação de logomarcas, criação de embalagens para produtos, etc, etc...

A ilustração para mim, foi mais orgânica, mais intuitiva, o design foi um aprendizado racional. Aprendi fazendo. Trabalhar em agência era muito duro, emergencial e vc tinha q saber fazer de um tudo. Meu trabalho de artes plásticas teve uma grande influencia sobre minhas ilustrações. Muito mais que o design.

### **Quando se trabalha com design é mais fácil se inserir no mercado de ilustração?**

Acredito que ajuda mas não é determinante. O trabalho de design amplia o conhecimento para entrar no mundo da ilustração.

### **Quando a ilustração é capaz de resolver um problema?**

No início do meu trabalho junto ao Jornal, a ilustração era vista como uma solução na ausência de uma boa fotografia, ou simplesmente "para se tapar um buraco" numa diagramação. Depois a ilustração passou a ter funcionalidade e importância de uma fotografia. A ilustração hoje já faz parte de uma ideia criativa, mesmo que o designer não faça ilustração. Portanto ela não existe mais pra resolver um problema. Ela faz parte naturalmente de um contexto na comunicação, seja ela qual for.

### **Como funciona trabalhar com ilustração em Fortaleza?**

Olha, não é fácil. Nem para mim que sou um profissional conhecido do mercado editorial. A ilustração por aqui ainda não tem uma aceitação que lhe confira um valor de mercado merecida. Mas tenho bons trabalhos desenvolvidos, boas relações, boas produções.

### **Por fim, quais são os principais critérios para cobrar por trabalhos de ilustração?**

Quando um profissional não tem um mercado profissional, sem uma associação com tabela de preços a serem praticados, aí fica difícil você cobrar um critério para preços nesse segmento da ilustração. Mas de qualquer forma o principal critério que utilizo para cobrar bem, é trabalhar com profissionalismo, com boas ideias e boas soluções. Ideia criativa e boa finalização com profissionalismo e dedicação. Depois, lógico, de rezar um "pai-nosso" pro orçamento ser aprovado.

### **Mônica Rodrigues**

#### **Fale de você e de suas experiências profissionais:**

Sou designer gráfica, com quase um ano de formação pela universidade federal do Ceará, atuo no mercado há 13 anos e desde lá venho trilhando uma carreira que, embora seja de designer generalista, também foco muito minha atuação no lettering e na ilustração. Desde então nunca trabalhei apenas com um nicho específico, assim como também nunca me vi criando apenas para uma determinada finalidade. Estampas, projeto editorial, capas, identidade visual... Sigo percorrendo esse caminho, buscando o que me dê brilho nos olhos.

### **Como você enxerga a relação entre design e ilustração?**

Como designer gráfica e ilustradora não consigo ver o Design e a Ilustração como coisas distintas. Óbvio que, aqui, falo da ilustração quanto projeto também, quando ilustramos a capa de um livro, por exemplo. Mas, mesmo a ilustração não-comercial, que vou me referir como “conceitual “, ainda requer um pensamento projetual para a criação desta, tal pensamento que é inerente ao design.

Certamente esse meu pensamento possa ser fundamentado pela minha construção profissional, onde sempre venho atuando nessas “duas áreas” ao mesmo tempo. Talvez um ilustrador que tenha uma outra formação acadêmica não pense assim. Não sei, fica o questionamento. Rs

Uma outra questão que vejo, inúmeras vezes, é a abordagem sobre a dissociação entre os termos desenho e ilustração. Onde, por exemplo, o manual de montagem de um mobiliário seja composto por um desenho apenas técnico e não uma ilustração. Mas eu acredito que ilustração seja todo e qualquer desenho que tenha uma mínima narrativa. Nesse contexto um logotipo pode ser uma ilustração também, por que não?

Mas, como falei, meu pensamento é muito permeado por essas duas coisas que, a meu ver, caminham juntas.

### **De que forma o seu conhecimento em design influencia no processo de criação de uma ilustração?**

Influencia em tudo!! Desde o mais abstrato que seja o momento da criação até a sua composição formal. A forma de organizar o pensamento e as referências. As técnicas de composição. O estudo da forma. As escolhas cromáticas. Tudo!

O mesmo processo criativo que sigo para a criação de uma identidade visual também é o que percorro pra criação de uma ilustração. O que vai diferir uma coisa da outra, obviamente, é a finalidade de cada uma e o momento em que o projeto passa a ganhar mais personalidade. Onde o painel semântico vira um logo e não uma ilustração propriamente dita, por exemplo.

### **Quando se trabalha com design é mais fácil se inserir no mercado de ilustração?**

Imagino que sim! Uma vez que o Design pode te apresentar oportunidades para colocar a ilustração em prática. Eu posso ser contratada para fazer a diagramação de um livro e sugerir ilustrações para a abertura dos capítulos, por exemplo.

### **Quando a ilustração é capaz de resolver um problema?**

Acho que quando ela é utilizada da maneira adequada. A ilustração pode ser um recurso fantástico para um projeto, porém preciso avaliar qual a melhor maneira de explorá-la. Vejo nas infografias, quanto temos um volume denso de informação, como fica muito mais gostoso

de ler quando esse conteúdo é ilustrado. Um manual de uso com ilustrações é muito mais fácil de entender a montagem de tal objeto. Acho que essa potência de resolução de problema que a ilustração tem é uma questão que começa muito mais no momento e briefing do que dar essa capacidade para a ilustração em si, não é algo que competirá completamente a ela, mas que ela será o meio para tanto, caso bem elaborada e aproveitada.

### **Como funciona trabalhar com ilustração em Fortaleza?**

Confesso que não sei bem responder sobre como seria trabalhar exclusivamente com ilustração, porque nunca foi meu foco. Em se tratando desses dois universos que habito, acredito que apesar de ser algo que ainda nos requer muito esforço pra conseguir uma colocação interessante no mercado, vem melhorando consideravelmente, acho que ao passo que temos mais profissionais qualificados, também ganhamos em qualidade de mercado.

Embora eu não ache que qualquer profissional criativo precise se limitar geograficamente. Você pode ser ilustrador em Fortaleza e trabalhar para um estúdio dos Estados Unidos. A possibilidade do trabalho remoto está aí para provar isso. Uma vez conheci um ilustrador de limoeiro do norte, interior do Ceará, que ilustrava (ou ainda ilustra) pra DC Comics, o Ed Benes... Por fim, quais são os principais critérios para cobrar por trabalhos de ilustração?

Existem algumas perguntas que precisam ser feitas, não só pra definir o orçamento como para saber se consigo atender a demanda:

Qual a finalidade da ilustração? Onde e por quanto tempo será utilizada? Tem um prazo de uso ou não? Quais as referências? Exige um tipo de traço específico? Que finalização precisa ter? Vai ser vetorial? Tem um acabamento mais plástico? Preciso entregar os originais ou só uma versão para reprodução?

### **Por fim, quais são os principais critérios para cobrar por trabalhos de ilustração?**

Existem algumas perguntas que precisam ser feitas, não só pra definir o orçamento como para saber se consigo atender a demanda:

Qual a finalidade da ilustração? Onde e por quanto tempo será utilizada? Tem um prazo de uso ou não? Quais as referências? Exige um tipo de traço específico? Que finalização precisa ter? Vai ser vetorial? Tem um acabamento mais plástico? Preciso entregar os originais ou só uma versão para reprodução?

## **Rafael Maciel**

### **Fale de você e de suas experiências profissionais:**

Me chamo Rafael Maciel, tenho 32 anos e me graduei em Design Gráfico em 2017, mas entrei no curso em 2009. Desde então trabalhei muito em agências de publicidade e sentia que

essa área não me permitia executar o Design como aprendia na faculdade ou como desejava, durante esses anos, eu apenas trabalhei com o Design propriamente dito duas vezes, em um escritório de Branding e no SAS, com Design Editorial, e agora como Ilustrador.

### **Como você enxerga a relação entre design e ilustração?**

Quando entrei no curso de Design, o fiz por sentir que havia uma relação entre a função do Design e a Ilustração, eu não via outra possibilidade de juntar o que eu adorava fazer com uma fonte de renda, e dentro do curso eu descobri como gostar, ou saber desenhar, não era extremamente necessário para o Design em si, aprendi que era interessante, como se fosse um “plus”, saber desenhar, mas que mesmo que você não soubesse, ainda assim poderia ser um ótimo Designer.

### **De que forma o seu conhecimento em design influencia no processo de criação de uma ilustração?**

Existem muitos aprendizados durante o curso que auxiliam bastante na ilustração, lembro de ter tido até algumas cadeiras que abordavam diretamente o Desenho e suas técnicas, como perspectiva, luz e sombra e até anatomia, mas esse não era o foco do curso no geral, o que consigo trazer dos aprendizados do curso para a ilustração são coisas de Gestalt, proporções e principalmente alguns fundamentos de fotografia, como a regra dos terços, pois essas técnicas auxiliam muito na composição de cenas, justamente por eu ilustrar muitas dentro de materiais didáticos.

### **Quando se trabalha com design é mais fácil se inserir no mercado de ilustração?**

No meu caso, eu acredito que sim, pois foi exatamente buscando uma vaga como Diagramador que consegui me inserir no mercado Editorial e em seguida me tornar ilustrador.

### **Quando a ilustração é capaz de resolver um problema?**

Descobri que o Design Editorial, principalmente voltado para o material didático, proporciona muitas alternativas para que a solução seja proposta pela ilustração, funciona tão bem tanto para ilustrar algum texto lúdico como para exemplificar ou compor uma questão de “exatas”, fazendo com essas inserções tornem o material mais atrativo, e muitas vezes sendo uma solução mais assertiva do que uma imagem. E fora do ramo Editorial, vejo a ilustração conseguir propor soluções seguindo a mesma lógica, quando a proposta de uma peça publicitária tende a ser mais lúdica, ou até mesmo possibilitando mais liberdade criativa do que uma imagem em si, sem contar na criação de mascotes de empresas ou afins, que são mais assertivos quando são ilustrados ou renderizados, trazendo uma individualidade ou até mesmo exclusividade maior para a marca.

**Como funciona trabalhar com ilustração em Fortaleza?**

Hoje eu enxergo mais possibilidades, pois não necessariamente precisa se manter no mercado regional, o trabalho com a ilustração e design proporciona uma diversidade de clientes muito grande e de muitos lugares, não sendo necessário focar apenas no mercado regional. Vejo muitos ilustradores sendo freelancers e pegando muitos trabalhos de Editoras, e não apenas isso, o mercado editorial é apenas uma das possibilidades.

**Por fim, quais são os principais critérios para cobrar por trabalhos de ilustração?**

Tempo de execução e complexidade da ilustração.

**Robson Fernandez****Fale de você e de suas experiências profissionais:**

Sou Ilustrador e Designer, trabalho na área desde 2012, tendo passado pelas Artes Visuais e Design. Profissionalmente fui freelancer, trabalhei em um estúdio de design e agências de Branding. Atualmente na Brand Gym, uma empresa de Branding focada em empreendedorismo.

**Como você enxerga a relação entre design e ilustração?**

A Ilustração pode ser um complemento ao Design, para mostrar um conceito ou ideia - como no caso de sketches para Design de Produto - ou para compor um sistema de identidade visual...

Além disso, geralmente quem tem habilidades de ilustração possui conhecimento de softwares e/ou sabe resolver problemas de representação mais facilmente do que quem não possui habilidade de desenho. O raciocínio empregado para resolver os problemas de ilustração pode ser muito útil para designers.

**De que forma o seu conhecimento em Design influencia no processo de criação de uma ilustração?**

O processo de projeto de Design pode ser aplicado para um projeto de ilustração também. Quando se faz ilustração para uma marca ou cliente específico, é importante considerar a estratégia de comunicação que está por trás desse projeto, as referências que mais fazem sentido, ter etapas de validação com clientes, enfim. São tipos de projeto bem similares.

É importante notar que Ilustração é diferente de Arte Visual. A Ilustração tem como objetivo explicar um conceito, uma frase, um processo, um passo a passo, ou mesmo representar o estilo de uma marca. A Arte é a representação de uma ideia abstrata.

**Quando se trabalha com design é mais fácil se inserir no mercado de ilustração?**

Diria que sim. É mais fácil inserir ilustração em um projeto de Design, se é você quem está produzindo esse projeto, do que ser contratada apenas para fazer ilustração. A recorrência do

trabalho como Designer é maior e a ilustração é um recurso visual que pode ser aplicado em qualquer projeto de design.

### **Quando a ilustração é capaz de resolver um problema?**

Há projetos que são resolvidos somente com ilustração. Um projeto de ambientação, por exemplo, pode ser apenas ilustrado. Uma embalagem...

Você pode criar um estilo de ilustração para uma marca ou evento. No Design Editorial e Infográficos também há problemas resolvidos apenas com ilustração. Mas geralmente são projetos mais pontuais (a capa e as ilustrações de um livro, ilustrações para um infográfico, concepts para animação).

Tendo conhecimento de Design e Ilustração você pode fazer a capa, as ilustrações e a diagramação do livro. É um profissional mais completo.

### **Como funciona trabalhar com ilustração em Fortaleza?**

Trabalhei bastante com ilustração em Fortaleza, principalmente para eventos e ilustração autoral. Para marcas, trabalhei em um estúdio de Design (Vibri) e tive oportunidade de inserir Ilustração em boa parte dos projetos. Mas a verdade é que no mundo hoje é possível trabalhar de qualquer lugar. Os canais online proporcionam que seu trabalho chegue mais longe e a digitalização de ilustrações manuais ou mesmo a criação de ilustrações digitais são processos simples. E além de trabalhar para marcas, ilustradores também podem ter uma marca própria, transformar seus trabalhos em produto, posters, objetos, camisas, murais etc.

### **Por fim, quais são os principais critérios para cobrar por trabalhos de ilustração?**

1. Tempo - Quando calculo o tempo que vou levar em um projeto, penso também em todo o tempo que levei para chegar no nível de desenvolvimento que tenho hoje. Não deixe seu cliente pensar que seu trabalho pode ser feito em um dia, mesmo que você consiga fazê-lo. Pode ser algo simples para você depois de tanto criar, mas não deve parecer simplório para o cliente. Calculo por dias de trabalho no projeto ou por tempo em cada peça, quando são muitas.
2. Complexidade do projeto - Quantas ilustrações, qual a técnica, qual é o valor do material a ser utilizado, se vai ter que ser finalizado para impressão, se vai ter que ser enviado em vários formatos de arquivo etc.
3. Mídia e tamanho do projeto - A diferença do valor (não monetário, mas o valor agregado) da ilustração muitas vezes se dá pelo tamanho do cliente e onde a ilustração será utilizada e veiculada. Não se cobra o mesmo valor para uma marca local e para a Nestlé, por exemplo. Já que tenho uma certa experiência com alguns projetos, já consigo ter uma noção maior do que cada cliente está disposto a pagar por um trabalho e consigo fazer orçamentos mais assertivos.

Lembre-se - Todos os projetos do mundo são 2 vezes mais complexos do que o que você planeja. Há tempo de pensar, executar, apresentar e receber feedbacks e por fim os ajustes, que podem ser a etapa mais frustrante do trabalho. Então isso também deve ser calculado e adicionado ao seu contrato - Qual o prazo; quais as condições de pagamento; quantas rodadas de ajustes são toleradas; o que pode vir a ser cobrado extra ao longo do processo etc.