

CURSO DE

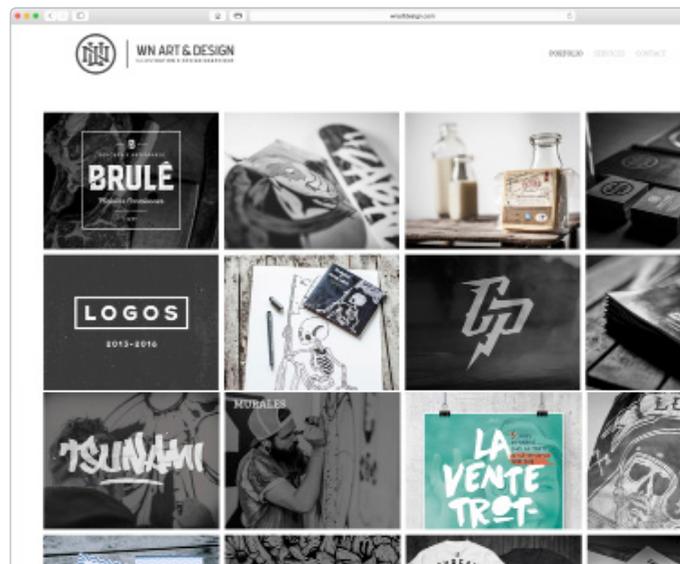
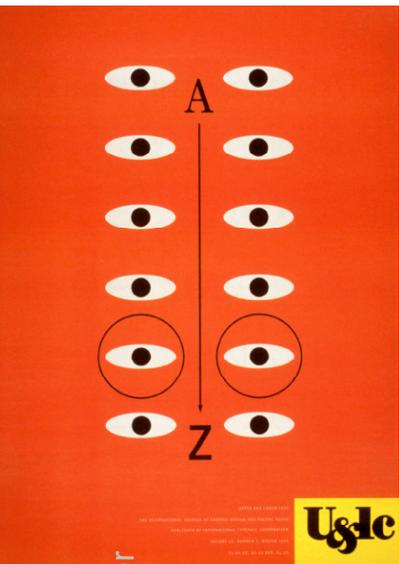
DESIGN GRÁFICO

Princípios e práticas

2^a
EDIÇÃO
ATUALIZADA

www.ggf.cc.br
DAVID DABNER
SANDRA STEWART
ABBIE VICKRESS

GG

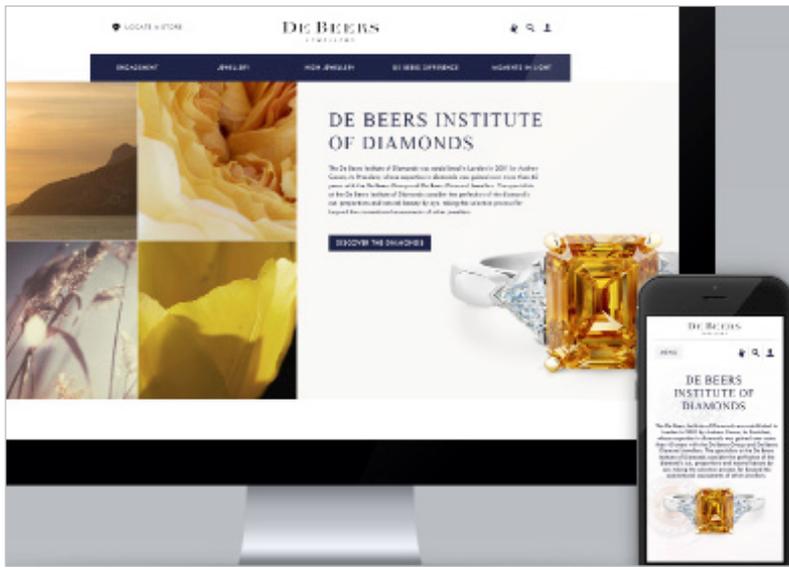


CURSO DE

DESIGN GRÁFICO

Princípios e práticas

2ª
EDIÇÃO
ATUALIZADA



www.ggili.com.br

DAVID DABNER
SANDRA STEWART
ABBIE VICKRESS

GG®

Título original: *Graphic Design School. The Principles and Practice of Graphic Design.*
Publicado originalmente por Quarto Publishing Plc.
Designer: Jacqueline Palmer
Pesquisa de imagens: Sarah Bell
Diretor de arte: Caroline Guest

Tradução: Mariana Bandarra
Revisão técnica: Edson Furmankiewicz
Preparação de texto: Letícia Soares
Revisão de texto: Solange Monaco
Design da capa: Toni Cabré/Editorial Gustavo Gili, SL

2ª edição, 2019

Tradução e preparação desta edição: Maria Luisa de Abreu Lima Paz
Revisão de texto: Adriana Cerello

Qualquer forma de reprodução, distribuição, comunicação pública ou transformação desta obra só pode ser realizada com a autorização expressa de seus titulares, salvo exceção prevista pela lei. Caso seja necessário reproduzir algum trecho desta obra, seja por meio de fotocópia, digitalização ou transcrição, entrar em contato com a Editora.

A Editora não se pronuncia, expressa ou implicitamente, a respeito da acuidade das informações contidas neste livro e não assume qualquer responsabilidade legal em caso de erros ou omissões.

© Quarto Inc., 2019

© da tradução: Mariana Bandarra
para a edição em português:

© Editorial Gustavo Gili, SL, Barcelona, 2014, 2019

Impresso na China

ISBN: 978-85-8452-146-3

Depósito legal: B. 23809-2018

Editorial Gustavo Gili, SL

Via Laietana 47, 2º, 08003 Barcelona, Espanha. Tel. (+34) 93 322 81 61

Editora G. Gili, Ltda

Av. das Comunicações, nº 265, Mod. A07 e A06, Setor 1, sala 2

Bairro: Industrial Anhanguera – Osasco – CEP: 06276-190 -São Paulo -SP -Brasil.

Tel. (+55) (11) 3611-2443

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Dabner, David
Curso de design gráfico : princípios e práticas / David Dabner,
Sandra Stewart, Eric Zempol. -- 2. ed. -- São Paulo : Gustavo Gili, 2019.

Título original: *Graphic design school : the principles and practice of graphic design.* Vários colaboradores. Bibliografia.
ISBN 978-85-8452-146-3

1. Design gráfico (Tipografia) 2. Design gráfico (Tipografia) -
Estudo e ensino I. Stewart, Sandra. II. Zempol, Eric. III. Título.

18-21038

CDD-745.407

Índices para catálogo sistemático:
1. Design gráfico : Estudo e ensino : Artes 745.407

Sumário

INTRODUÇÃO	6
PARTE 1: PRINCÍPIOS	8
UNIDADE UM: PESQUISA E CONCEITOS	
Noções básicas de pesquisa	10
Raciocínio linear/pensamento lateral	14
Desenho exploratório	16
Visualização de ideias	18
Teorias da imagem e do texto	20
Públicos, mercados e conceitos	24
Cronogramas, organização e finalização	26
Unidade Um: Atividades	30
UNIDADE DOIS: FUNDAMENTOS DE COMPOSIÇÃO	
Noções básicas de composição	32
Forma e espaço	36
Simetria/assimetria	38
Princípios básicos do design de layout	40
Estilos de layout	44
Ritmo e contraste	46
Tamanho e formato	50
Identidade e sistemas expandidos	52
Fotografia e ilustração	56
Unidade Dois: Atividades	60
UNIDADE TRÊS: FUNDAMENTOS DE TIPOGRAFIA	
Tipografia e sentido	62
Anatomia dos tipos	64
Compreensão e seleção de fontes	66
Espaçamento	72
Legibilidade e visibilidade	76

Ênfase e hierarquia tipográfica	78
Fios/caixas e ornamentos tipográficos	82
Texto como imagem	84
Unidade Três: Atividades	86

UNIDADE QUATRO: FUNDAMENTOS DE COR

Terminologia da cor	88
Legibilidade, contraste e harmonia das cores	92
Associações de cores	94
Cor como informação	96
Unidade Quatro: Atividades	98

PARTE 2: **PRÁTICA** 100

UNIDADE CINCO: FERRAMENTAS E TECNOLOGIAS

Noções básicas de fotografia	
e aquisição/pesquisa de imagens	102
Programas de editoração eletrônica	106
Photoshop	110
Illustrator	114
Animate e After Effects	118
Unidade Cinco: Atividades	120

UNIDADE SEIS: PRODUÇÃO GRÁFICA E APRESENTAÇÕES

Preparação de arquivos para impressão	124
Como criar uma apresentação convincente	128
Tipos e acabamentos de papel	130
Impressão de cores	132
Mídias impressas	134
Impressão digital	136
Prova de cor e prova de impressão	138
Unidade Seis: Atividades	140

UNIDADE SETE: WEB DESIGN

Visão geral do processo de desenvolvimento de um projeto	142
Estruturas de projeto	148
Ferramentas web	150
Consultas iniciais	154
Arquitetura de informação (AI)	156
Fluxogramas e <i>wireframes</i>	158
Elementos típicos de um layout para web	162
Design para web	164
Design de aplicativos móveis	170
Sistemas de gerenciamento de conteúdo	173
Design de banners publicitários	176
Otimização para mecanismos de busca (SEO)	178
Portfólios on-line	180
Unidade Sete: Atividades	184

UNIDADE OITO: CARREIRAS ESPECIALIZADAS 188

Glossário	198
Bibliografia	202
Recursos on-line	203
Índice remissivo	204
Agradecimentos	208

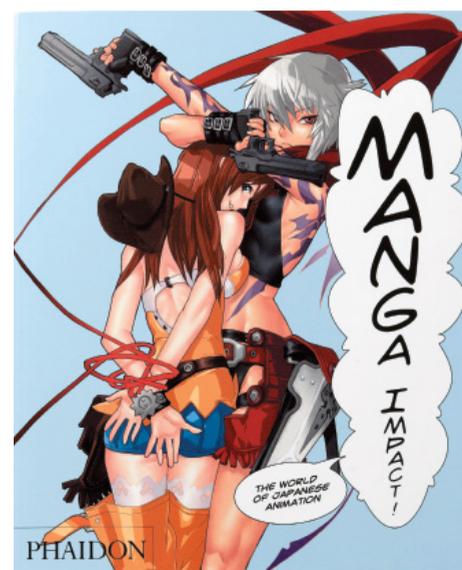
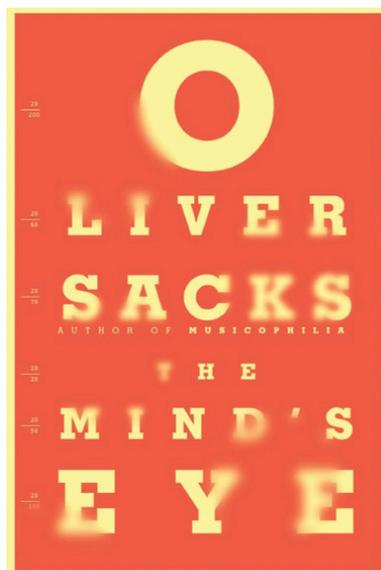
Introdução

Este livro tem o objetivo de servir como introdução aos princípios básicos do bom design gráfico, seja para mídias impressas, digitais ou ambientais. O conteúdo foi construído para espelhar, em parte, a forma como o assunto é ensinado nos cursos universitários de design, e os elementos visuais, que misturam projetos de estudantes com trabalhos de designers profissionais, foram cuidadosamente selecionados para esclarecer pontos específicos do aprendizado. Muitas seções contêm exercícios e atividades passo a passo, oferecem conselhos práticos e sugerem materiais de consulta complementares.

A primeira parte do livro, “Princípios”, baseia-se na ideia de que deve haver um entendimento amplo acerca dos princípios de design para dar suporte à criação de obras de design em resposta a briefings e problemas específicos, permitindo experimentações autorais e liberdade visual. À medida que for conhecendo as noções básicas de pesqui-

sa, tipografia, cor, fotografia e composição, você aprenderá a ter consciência dos aspectos visuais e será capaz de articular esses princípios de design em seus trabalhos futuros. Além disso, poderá entender que esses princípios transcendem disciplinas e constituem o vocabulário para a alfabetização visual.

Na segunda parte do livro, “Prática”, serão apresentadas habilidades práticas valiosíssimas que funcionam como sistemas de apoio importantes para as habilidades de pesquisa e o processo criativo que você terá aprendido na Parte Um. Essas novas habilidades não substituem as anteriores, mas servem como métodos e práticas para desenvolver habilidades críticas de solução de problemas, bem como para aprender a gerenciar projetos complexos. Os designers precisam de toda essa gama de habilidades para serem verdadeiramente bem-sucedidos, e a especialização será produto do estudo e da prática permanentes em

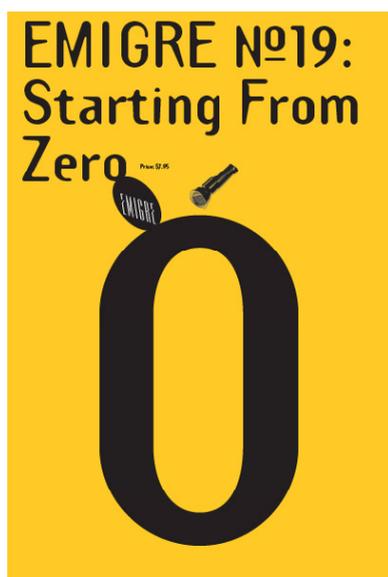


ambas as áreas. Você não conseguirá dar vida a seus brilhantes conceitos sem conhecer as habilidades práticas e a tecnologia da produção de design, como técnicas de gerenciamento de imagens, criação de arquivos digitais para mídias específicas, construção e estruturação de sites etc.

Nenhuma dessas habilidades visuais pode ser encarada a parte do contexto em que o design acontece e de seu papel mais abrangente na sociedade e no mundo. Os designers são comunicadores visuais que, muitas vezes, dão voz a ideias novas e provocadoras, de maneira visual. Eles criam imagens capazes de informar, persuadir e entreter milhões de pessoas. Isso implica uma grande responsabilidade e é fundamental estar ciente do papel que o design desempenha em moldar o mundo em que vivemos, bem como das mudanças na disciplina que transcendem tendências ou o mais novo software. Embora uma

abordagem verdadeiramente abrangente sobre esses tópicos ultrapasse o escopo deste livro, a alfabetização visual e a aquisição de habilidades técnicas devem andar lado a lado com uma compreensão de questões tais como teorias da comunicação, públicos globais, teoria dos sistemas, questões de sustentabilidade no design e mudanças no papel da tecnologia.

Enfim, a formação em design é uma experiência para a vida toda, que pode trazer grande satisfação pessoal e ser muito recompensadora. As tecnologias, estilos e demandas mudam rapidamente nesse mercado e, por conseguinte, o design gráfico é um tema a ser abordado com independência e uma expectativa de aprendizado e empenho constantes. Este livro pretende abrir uma porta para um novo modo de ver o mundo, capaz de levá-lo a uma carreira que poderá render muitas surpresas e prazeres.

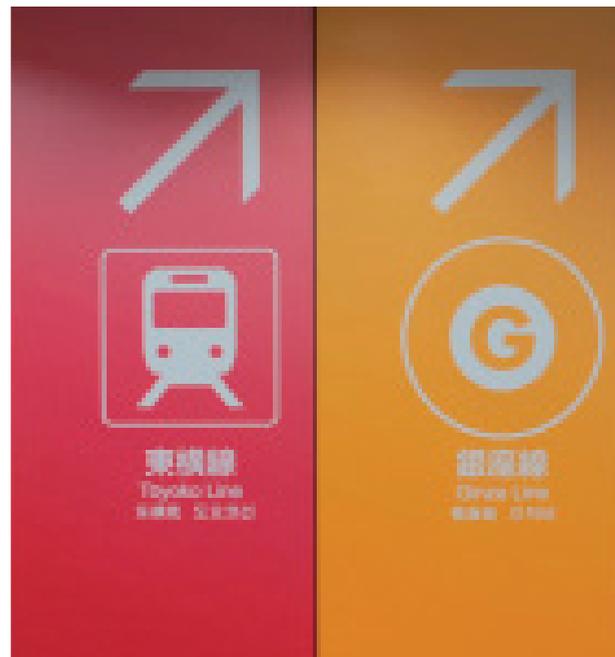
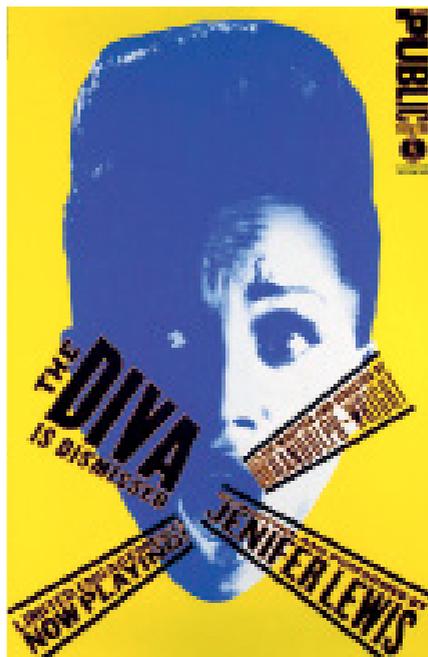
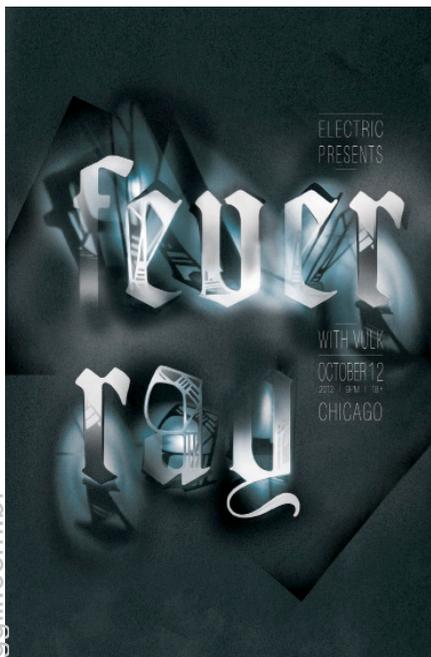


Princípios

A primeira parte deste livro trata dos princípios e elementos essenciais que conectam as noções básicas do bom design. Toda disciplina tem seu próprio conjunto de regras, métodos, tecnologias especializadas e requisitos técnicos. Cada uma delas está baseada nas interações de sua história, teoria e prática. Mas, ao contrário do aprendizado de direito ou biologia, a linguagem do design é visual. Ela envolve a necessidade de uma consciência altamente desenvolvida de relações visuais, proporção, percepções dos princípios visuais e do mundo moderno, com seus complexos eventos e práticas. Um bom designer é capaz de filtrar essas informações e criar obras de design relevantes, envolventes e eloquentes, em resposta a diversos problemas, necessidades e contextos. Embora um estudante de design precise desenvolver as habilidades de pesquisa, desenvolvimento de conceitos, composição e organização associadas ao design, ele também deve se envolver com o

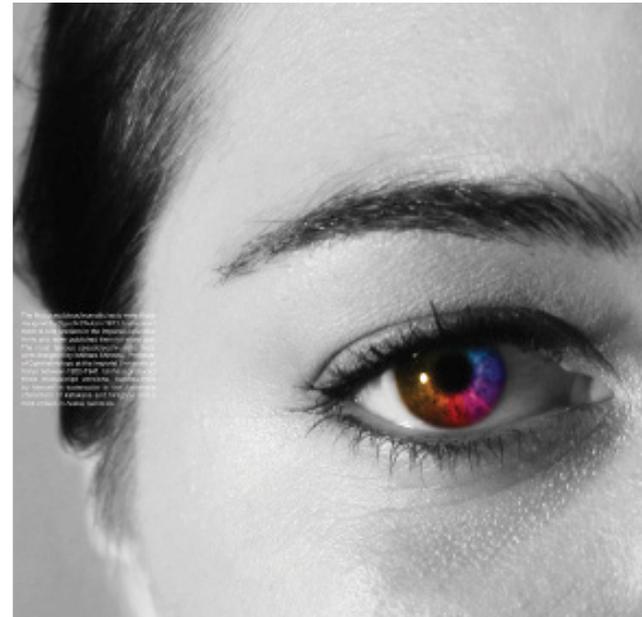
mundo, e estar interessado, ciente e sensível aos contextos em constante mudança em que o design está inserido.

A Unidade Um introduz as habilidades de pesquisa primária e secundária que os designers necessitam e, então, apresenta as teorias da imagem, a importância do público e de manter seu trabalho e tempo organizados. Na Unidade Dois, o enfoque está na ideia de forma. A qual está envolvida na composição dos fundamentos do design (texto, imagem, proporção, espaço, cor, escala) e requer um entendimento das dinâmicas visuais criadas a partir da combinação deliberada desses elementos. O entendimento da forma surge a partir da capacidade de ver qualidades intrínsecas e sutis nos diversos elementos de design, e de observar e ser sensível à constante transformação das relações que existem entre eles. A Unidade Três introduz a tipografia, uma habilidade essencial para todos os designers, formada por diversas



PARTE

camadas de complexidade e que não deve ser subestimada em sua beleza, história, versatilidade e capacidade de influenciar o público. É extremamente importante desenvolver um entendimento profundo de tipografia. A Unidade Quatro apresenta a cor como uma das principais ferramentas na linguagem do design, abordando sua teoria, terminologia, associações, questões de legibilidade e resposta emocional. O gerenciamento de cores e sua capacidade comunicativa é uma habilidade que também evolui com o maior entendimento de suas influências. Qualquer que seja a disciplina do design na qual você acabe se aventurando, desde a direção de arte editorial até web design e animação gráfica, esses princípios básicos servirão como um alicerce sólido sobre o qual você poderá explorar e entender melhor o design e o papel do designer.



Pesquisa e conceitos

O primeiro passo para se tornar interessante é estar interessado.

As pessoas mais criativas em todas as áreas – pintores, designers, escritores, escultores, músicos, dramaturgos – fazem do mundo sua inspiração e extraem ideias e conteúdo tanto da experiência como de pesquisas. Para elas, é uma prioridade estar atento ao que está acontecendo, não apenas no mundo do design, mas no mundo todo, e esse nível de engajamento enriquece sua obra.

“ Aquilo que você vê e ouve depende, em grande parte, do lugar em que você está; e depende também do tipo de pessoa que você é. ”

C. S. Lewis

➔ Observe e coleione

A pesquisa deve ser específica para cada projeto, mas o processo de observação e registro de suas impressões deve ser permanente, e deve tornar-se parte do seu cotidiano. Sempre que algo chamar sua atenção, documente a inspiração: capture uma imagem e a coloque em seu bloco de anotações/ caderno de esboços/dispositivo eletrônico, para consulta posterior. Tudo aquilo com que você tem contato pode servir de base para seu trabalho, por isso é importante ter uma grande coleção de objetos e impressões para servir de inspiração.



PARTE 1	PRINCÍPIOS
UNIDADE UM	PESQUISA E CONCEITOS
MÓDULO 1	Noções básicas de pesquisa

As mídias modernas exigem cada vez mais informações visuais para ilustrar o conteúdo de impressos, embalagens e animação, seja em ambientes construídos ou on-line. Os designers agem como condutos para todos os tipos de comunicação, partindo de diversas fontes e enfocando públicos específicos. Para serem bem-sucedidos, os designers precisam ser pesquisadores contumazes, com curiosidade natural.

Expanda suas perspectivas

Os designers que buscam suas informações na mais ampla gama de referências possível são aqueles que se comunicam de forma bem-sucedida com pessoas de todas as faixas etárias, profissões e estilos de vida, e que contextualizam adequadamente seus trabalhos de design.

- Leia sobre os acontecimentos em diversas fontes. Compare as matérias, reparando como mudam as informações sobre um mesmo acontecimento, como a linguagem é usada para atingir diversos públicos e que tipo de imagem é usado para dar suporte ao texto. Se estiver pesquisando sobre algum fato, jamais confie apenas na precisão de postagens editáveis na internet ou informações que podem ter sido fornecidas por qualquer pessoa.
- Leia muitos livros, mas não fique limitado a um único gênero. Ler apenas sobre design gráfico pode ser perigoso: embora seja muito útil, por conta das informações e recomendações, pode transformar



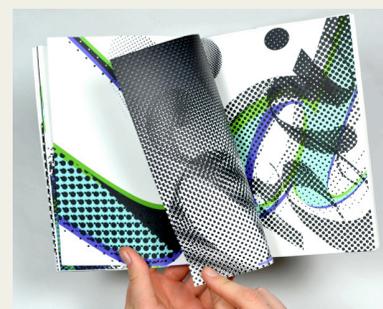
você em um especialista de sofá; você quer ser um profissional original, afinal de contas. Expanda suas leituras para incluir romances e peças de teatro, livros sobre escultura, arquitetura, história da arte, culinária, esportes, arqueologia, viagens e matemática — não importa o assunto, desde que suas leituras resultem em um espectro amplo de conhecimentos.

- Esteja aberto a novas experiências. Visite galerias, baladas, lojas, acervos e museus que você ainda não conhece, escute músicas que nunca ouviu e coma pratos que nunca experimentou. Viaje e aprenda sobre temas globais e riquezas culturais.
- Compartilhe ideias e ouça as pessoas. Promova enquetes e conduza entrevistas, converse com as pessoas. Não importa a língua delas, sempre há uma maneira de estabelecer comunicação, se você tentar. Preste atenção àquilo que inspira as pessoas, e aprenda com elas, além de compartilhar sua própria visão.
- As pesquisas na internet podem ser rápidas e fornecer resultados abrangentes, mas também oferecem soluções pouco originais. Procure usar outras formas de pesquisa para evitar a repetição de ideias óbvias.



⬆ **A experimentação revela possibilidades** A jornada de um mural com referências e anotações até um design finalizado é sempre diferente, mas a pesquisa e o processo em si são a ferramenta de aprendizagem do design. Nestas imagens, você pode acompanhar a evolução do processo do designer e ver como a variação leva a novas descobertas.

⬇ **Olhe bem para os detalhes** Por meio da simplificação das formas, do aumento do padrão reticulado e do posicionamento das camadas, as letras tornam-se elementos fluidos e artísticos, vibrantes e coloridos.



TÉCNICAS DE PESQUISA	
<p>Fontes primárias/ Pesquisa factual</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conhecimento prévio/opinião/memória • Observação • Conversas • Análise • Dramatização • Entrevistas: pessoalmente, via e-mail, serviço de mensagens instantâneas ou telefone • Questionários • Grupos focais • Diários em vídeo/escritos (primeira mão) • Pesquisa etnográfica (“observação participante”) 	<p>Fontes secundárias/ Pesquisa factual</p> <ul style="list-style-type: none"> • Museus, arquivos, coleções • Jornais, revistas, artigos em periódicos • Entrevistas publicadas • Filmes, programas de TV, teatro • Transcrições/gravações de filmes, TV, rádio • Livros • Música • Internet: blogs, sites, fóruns, revistas • Pesquisas de opinião • Estatísticas • Organizações, agências, orientadores • Palestras, debates públicos, conferências
<p>Fontes primárias/ Pesquisa visual</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fotografia • Desenhos/esboços • Experimentação com mídias: 2D e 3D • Frottage/moldes • Experimentação tipográfica • Experimentação composicional • Manipulação de imagens • Fotocópias • Gravação em vídeo • Gravação em áudio • Escrita 	<p>Fontes secundárias/ Pesquisa visual</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exposições • Imagens/fotografias de revistas, livros, folhetos, internet, outdoors • Obras de outros designers/artistas • Mapas/diagramas impressos • Elementos efêmeros (ex: bilhetes, notas fiscais, embalagens) • Fotos, postais, cartazes e desenhos achados ou comprados • Imagens extraídas de filmes, vídeos, performances • Arquitetura
<p>Outras práticas/abordagens gerais de trabalho</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coloque seu próprio ponto de vista no trabalho • Trabalhe em grupos e responda ao feedback dos outros membros • Desenvolva ideias gerando vários elementos visuais em resposta a uma única ideia • Explore a capacidade total de sua linguagem visual 	

Registre tudo

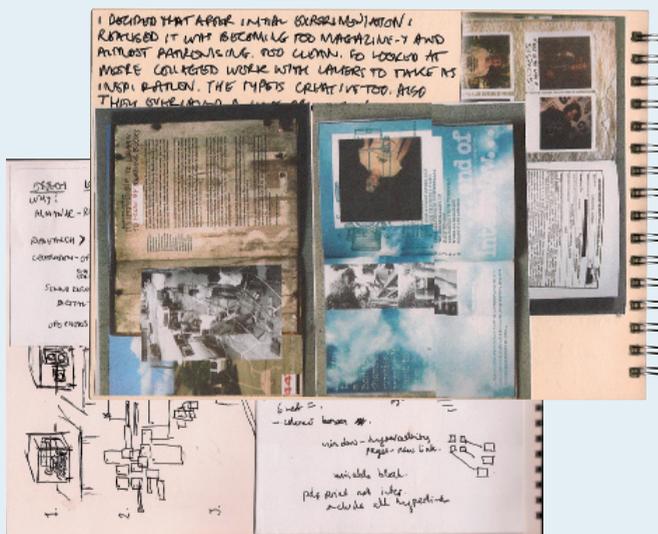
A observação constante e direta é uma das ferramentas mais importantes que o designer usa. Aprender a olhar para qualquer coisa como designer requer atenção aos mínimos detalhes e a inclusão de tudo aquilo que cerca o objeto de seu foco. Pense em sua forma de ver como uma espécie de lente zoom interna que permite que você se aproxime e se afaste de um ponto de observação. À medida que você aprender a ver com o olhar de um designer, coisas corriqueiras, que você talvez já tenha visto antes, podem se tornar incríveis fontes de inspiração. Pode ser algo tão simples quanto um padrão de renda sobre listras largas, ou tão inesperado quanto a geometria revelada pela luz e sombra de uma construção arquitetônica. Texturas, estampas, cores e relações visuais começarão a ter um efeito profundo sobre a forma como você pensa sobre seu processo de design.

Tendo isso em mente, o designer deve carregar consigo algum tipo de dispositivo de registro, como um caderno de esboços, uma câmera, um smartphone, uma câmera de vídeo ou o que quer que funcione melhor para você. Crie tempo para observação e pesquisa, levando essas atividades a sério, como parte integrante de seu trabalho. É comum que designers, artistas, escritores e ilustradores mantenham coleções de cadernos de recortes e cadernos de esboços contendo materiais de interesse. Esses fragmentos de inspiração não precisam ter um propósito claro no momento em que são coletados, mas o material irá tornar-se um arquivo de ideias e inspiração para consultas futuras.

Caso algo chame sua atenção, faça um esboço, escreva a respeito, fotografe, faça upload ou archive imediatamente. Colecione ideias e desenvolva seus pensamentos iniciais escrevendo, desenhando ou esboçando. Se você fizer isso de maneira consistente, além de melhorar suas habilidades de desenho e pesquisa, você terá construído um “catálogo de inspirações” que poderá ser consultado em qualquer momento durante sua carreira, algo muito útil, principalmente quando você estiver sem ideias. Esse tipo de pesquisa prática será útil para que você comece a definir sua própria perspectiva e a desenvolver uma voz visual própria.



Multiplique as possibilidades. Colete múltiplas imagens de todos os objetos de atenção e varie suas técnicas de fotografia. Cada uma destas imagens captura uma sensibilidade sutilmente diferente de luz, cor, sombra e composição. Quando combinadas com uma tipografia desconstruída que ecoa as formas abstratas reveladas pelas fotos, os resultados são impressionantes.



Ideias são orgânicas Elas podem surgir de uma frase, de uma série de imagens ou da combinação de ambas. Registre seu processo mental como lhe for mais relevante. Quando você consultar suas observações, elas poderão ser visualizadas como camadas em uma composição ou indicar o ponto mais relevante de uma imagem ou texto.



GLOSSÁRIO

Contextualização:

o processo de posicionar algo dentro dos sistemas inter-relacionados de sentido que constituem o mundo.

Pesquisa primária:

coleta de materiais não preexistentes, como fotografia, desenho, criação de protótipos e entrevistas com pessoas, por exemplo.

Pesquisa secundária:

coleta de materiais já existentes, como obras de design, amostras de cores, textos, matérias de jornais/revistas, imagens de arquivo (ex: amostras históricas de anúncios).

EXEMPLO – COMO COMEÇAR

Suas primeiras sessões de brainstorming podem ser intimidantes, por isso, inicialmente, é útil trabalhar com ferramentas familiares para combinar raciocínio linear e pensamento lateral. Até que você seja capaz de pensar em imagens, comece com palavras. Faça uma lista de absolutamente tudo o que vem à mente quando você pensa no briefing. Em seguida, faça uma lista secundária de coisas associadas a cada item de sua primeira lista.

Briefing

Design de um logo para um museu do folclore. Ele deve ser elegante, leve e lúdico o suficiente para atrair famílias, mas sofisticado o suficiente para atrair pesquisadores e estudantes de folclore.

1. Depois de determinar o uso do logo e o tipo de público que o cliente pretende atingir, você pode começar suas listas descritivas, repetindo isso em quantos níveis forem necessários para trazer imagens à sua mente. Nessa etapa, não descarte nada; simplesmente permita que sua mente faça associações de maneira livre. Não existem ideias ruins no processo criativo, apenas aquelas que são mais adequadas que outras.

2. Quando suas listas estiverem longas o suficiente para visualizar itens individuais, você pode combinar dois ou mais pensamentos de listas diferentes em uma mesma imagem, e então pode começar a fazer esboços. Uma ideia sempre levará à outra, por isso nunca se contente com apenas uma, e guarde todas as suas ideias à medida que o processo avança. Você pode encontrar a semente de algo brilhante escondida em uma ideia que quase foi descartada.

**Folclore**

magia → varinha, bruxa

príncipe/princesa → coroa, castelo

bom/mau → luz/escuridão

rude → cabana

natureza →

animais → sapos, cabras, pássaros

plantas → lírios

Museu

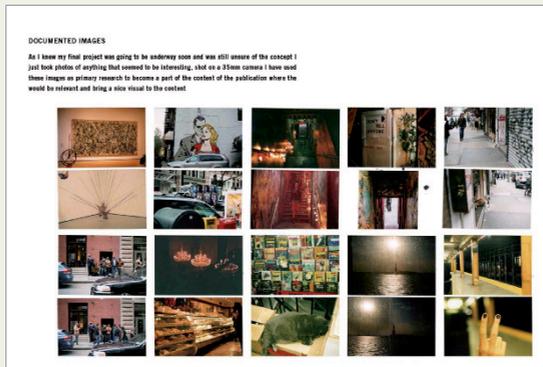
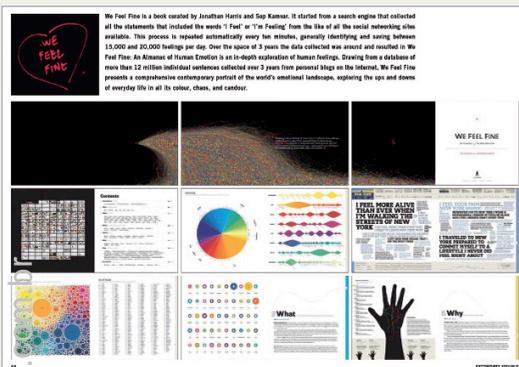
vitrina → sinalização

fontes de informação → livros,

objetos, antiguidades

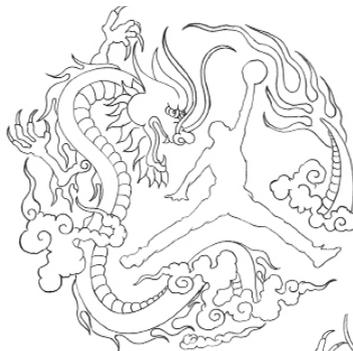
objetos → naturais, criados

↑ **Variação temática** Todos os três logos acima surgiram a partir de associações registradas primeiramente em palavras, e todo o trabalho de design é influenciado por essas ideias, desde a escolha de imagens até a seleção de fontes.

← **Lateral ou linear?**

Independentemente do processo ser organizado ou disperso, a descoberta e o desenvolvimento sequencial de uma ideia são partes estimulantes do processo. Relaxe, examine suas pesquisas e deixe as ideias fluírem. Quanto mais você usar esses métodos, mais rapidamente você será capaz de gerar novas ideias.

PARTE 1	PRINCÍPIOS
UNIDADE UM	PESQUISA E CONCEITOS
MÓDULO 3	Desenho exploratório



O desenho exploratório é uma maneira de traduzir o mundo exterior e de dar forma concreta a ideias abstratas. Criar esboços e desenhos é uma maneira de se engajar em um processo de observação constante, que ajuda a entender melhor o mundo a seu redor. Embora a tecnologia dos computadores seja outra ferramenta para o desenvolvimento de ideias, você deve tratar o desenho como a base expressiva que dá suporte às suas decisões de design.

O desenho figurativo, ou representacional (isto é, que documenta algo), permite visualizar o objeto em foco como uma forma ou como uma série de formas, e as cores como tons e matizes. Esse estilo de desenho ensina você a entender e manipular a perspectiva, entender como um objeto existe no espaço, e criar a ilusão de espaço e profundidade, além de expressar textura e densidade. O desenho não figurativo, no qual sua expressão se liberta da necessidade de representar o que é visto e o resultado é uma abstração gestual, é amplamente usado e pode gerar respostas de desenho expressivas e valiosas.

No desenho figurativo, seu olhar deve ser treinado para ver diversos elementos em detalhes. Estudos de natureza morta e desenho de figura humana, por exemplo, treinam o olho para observar objetos estáticos em detalhes a partir de uma variedade de pontos de vista, além de avaliar a relação entre o espaço ao redor e os objetos de estudo. Essas visões e perspectivas alternativas estimulam uma variedade de temas dinâmicos e estáticos, o que, por sua vez, muda a forma como você desenha. Você pode trabalhar diretamente em um caderno de esboços ou fotografar seus objetos de interesse para criar uma referência e gerar desenhos mais bem acabados posteriormente. É importante familiarizar-se com o máximo possível de aspectos diversos da forma.

Você sempre pode desenvolver seu desenho, por mais habilidoso que você acredite ser. O segredo aqui

é a prática contínua, e desenhar deve ser uma atividade para a vida toda. Você deve experimentar ir além de sua zona de conforto, apropriando-se do maior número possível de formas de criação de imagens.

Para entender as ferramentas

Experimente diferentes mídias, para determinar e afetar a imagem criada. Seja carvão ou lápis, giz de cera ou pincel, cada ferramenta usada requer algum entendimento de seus efeitos específicos e qualidades de desenho. Por exemplo, o lápis permite controlar o tom e modelar detalhes, com uma linha forte, enquanto pincel e nanquim geram um tipo de desenho totalmente diferente. Tente não se limitar às mídias convencionais; outros utensílios, como uma escova de dentes para um efeito respingado, um pedaço de barbante ou até mesmo uma máquina de costura, podem criar imagens interessantes. O objetivo não é meramente interpretar os objetos de maneira pictórica (representando-os em sua aparência), mas sim interpretar a imagem do seu jeito. Todas as formas de desenho têm seu valor e propósito, e devem ser tratadas como sendo igualmente válidas.

Para entender a forma

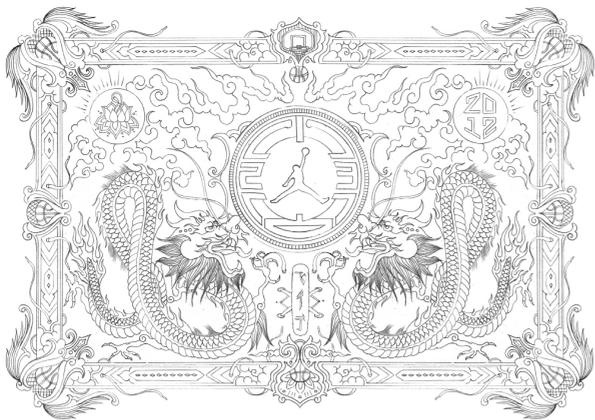
Não há linhas ao redor de um objeto. Ele consiste em sua própria forma sólida, definida pela luz e pelas sombras que o iluminam e cercam. Criar desenhos, ou estudos, em

GLOSSÁRIO

Abstração: um conceito estético que descreve algo que é baseado no real, mas foi “destilado” para seu mínimo essencial em termos de forma, cor ou tom, em geral, removido de seu contexto original.

Documentação: o registro, em forma escrita, visual ou auditiva, do objeto de interesse.

Representação: algo que parece, lembra, ou representa outra coisa. Em desenho, isso também é conhecido como “figurativo”, uma vez que há uma tentativa deliberada de imitar a coisa desenhada.



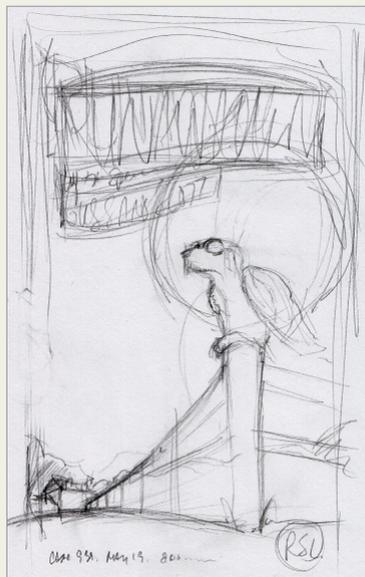
◀ **Pensando em imagens** Nestes estudos de embalagens complexas para a Nike, desenhos lineares de contorno são usados para explorar as relações entre os elementos fornecidos e os novos elementos. Cada estudo é composto cuidadosamente para ser compatível com um espaço específico da embalagem e do produto antes da atribuição de cor. Ver também a arte finalizada na página 55.

preto e branco, é a melhor forma de começar a entender o conceito de forma. À medida que você cria seu desenho a partir da vida real, está traduzindo a linguagem da cor para uma escala tonal de cinzas, substituindo o espectro do objeto real por valores monocromáticos.

Seja o mais direto e espontâneo possível. Em nome do immediatismo, faça vários estudos em um curto espaço de tempo. Use materiais para descrever forma e massa como áreas de cor, substituindo um esquema monocromático, e use o contorno apenas como guia para as camadas subsequentes. Não se concentre no produto final, mas sim no processo de uma rica descrição de formas.

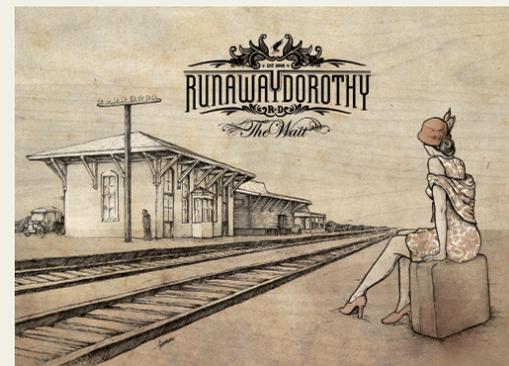
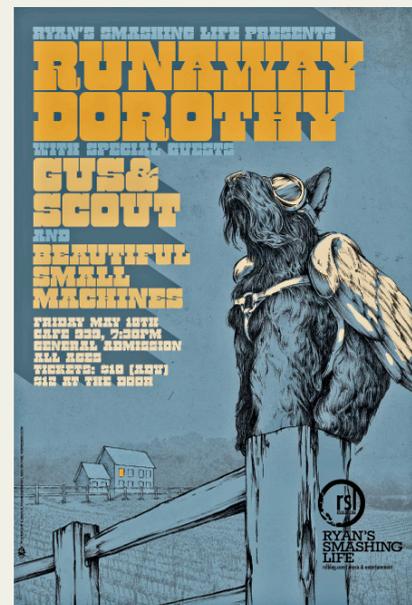
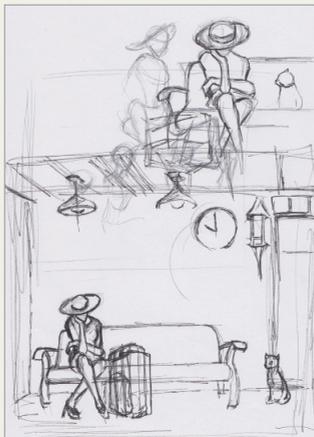
O desenho figurativo a partir da observação pode produzir lindos estudos, mas também é a ferramenta que irá aperfeiçoar suas habilidades de esboço e, no final das contas, ajudar na geração de ideias enquanto você trabalha para solucionar um problema de design. À medida que desenha, você perceberá que o que você opta por incluir e o que prefere excluir são igualmente importantes. Da mesma forma que um objeto existe no espaço, seu desenho habita a fronteira finita de uma página; a relação do estudo com a página faz parte da imagem.

Quando concluir um estudo, considere a possibilidade de recriar o mesmo objeto com mídias diferentes, eliminando todas as marcas descritivas, exceto as mais necessárias. Uma abstração gradual da imagem figurativa ajuda a desvendar mais aspectos sobre estrutura, forma e relações espaciais, à medida que você trabalha.

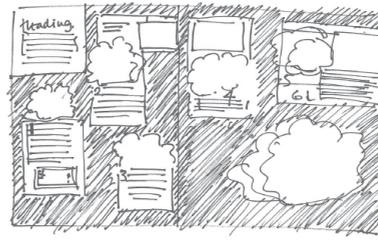


Opcões Inúmeros estudos são esboçados de maneira rudimentar e considerados durante o processo criativo. O material promocional para a banda Runaway Dorothy é mostrado aqui em etapas de desenvolvimento. A posição que a tipografia dos títulos pode ocupar é representada como uma forma na composição antes mesmo de qualquer seleção de estilo, e mudanças de perspectiva e escala são incorporadas à ilustração final de um cão.

Os primeiros esboços do segundo estudo mostram o desenvolvimento do conceito e as mudanças de ponto de vista que ajudaram a criar uma atmosfera mais melancólica na ilustração final.



PARTE 1	PRINCÍPIOS
UNIDADE UM	PESQUISA E CONCEITOS
MÓDULO 4	Visualização de ideias



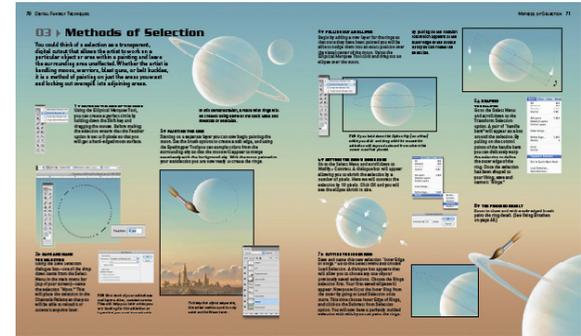
Visualize e organize

Seus primeiros esboços podem ser soltos e expressivos. Experimente com variações e faça o maior número possível de miniaturas antes de começar a finalizar a ideia.

Todos os designers precisam desenvolver a habilidade de colocar suas ideias no papel. Isso envolve a preparação de elementos visuais preliminares/esboços de design – miniaturas, rascunhos ou raves. Os alunos têm, muitas vezes, a tendência de pular esse processo e tentar produzir ideias diretamente na tela. Essa prática pode inibir o desenvolvimento de ideias, porque você tende a ficar restrito apenas àquelas imagens que é capaz de produzir com a tecnologia disponível. É melhor começar pensando livremente e produzir o maior número possível de ideias na forma de esboço.

As ideias iniciais são geradas de maneira mais rápida e prolífica se você fizer um pequeno brainstorming, registrando suas ideias com diversos métodos diagramáticos ou outras formas de estruturar as informações.

Comece com listas de palavras e, à medida que pensar em imagens, inicie pelos esboços. Neste processo, a coordenação entre cérebro, olho e mão pode ser rápida e, assim, você pode gerar grande diversidade de ideias, conceitos e associações surpreendentes. Sua mente começa a ficar mais solta e a se abrir para os di-

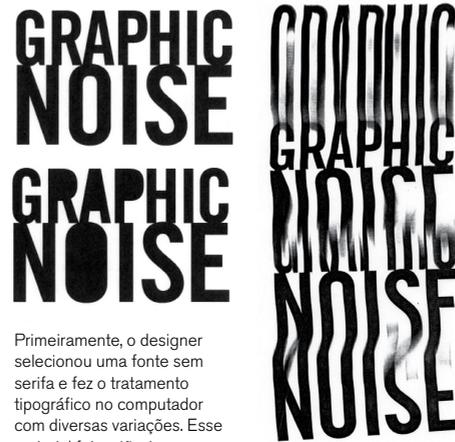


versos aspectos do projeto, levando o processo mental com agilidade. Formas de pensamento literal e não literal, bem como lateral e não lateral, produzem os melhores efeitos quando usadas nesses esboços iniciais.

Rafes e miniaturas

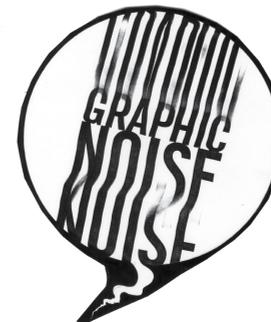
Não há um tamanho predeterminado para raves. Os designers geralmente começam com miniaturas que estabelecem a estrutura geral e o conteúdo de um design. As miniaturas devem ser espontâneas; elas são um re-

Juntando tudo Aparentar espontaneidade consome bastante tempo. A arte finalizada pode ser o resultado de experimentos em diversas mídias e técnicas, e pode ser a soma de várias combinações bem-sucedidas. Depois de definir o conceito e as proporções gerais, pense na melhor forma de executar o estilo que você deseja comunicar. Em seguida, determine a ferramenta certa para o trabalho certo e use todas as ferramentas necessárias para alcançar a linguagem visual ideal para a mensagem que deseja transmitir. Para este cartaz divulgando uma exposição de cartazes de rock, o artista queria uma imagem que expressasse o conceito de "arte a 1000 decibéis" e fosse parte do texto do cartaz.



Primeiramente, o designer selecionou uma fonte sem serifa e fez o tratamento tipográfico no computador com diversas variações. Esse material foi, então, impresso em preto e branco. O resultado pareceu estático demais.

O texto impresso foi colocado em uma copiadora e o original foi movido durante o processo de cópia para borrar a imagem. Diversas versões foram digitalizadas de volta para o computador, e a melhor delas foi combinada e cortada. A forma do balão foi adicionada.



O pássaro foi desenhado à mão usando pincel e nanquim, e as mãos foram desenhadas separadamente.



gistro do processo mental de desenvolvimento de ideias e, portanto, devem ser velozes como seus pensamentos. Obviamente, não há tempo para incluir quaisquer detalhes ou refinamentos aqui. Os detalhes serão levados em consideração nas etapas finais do design. As miniaturas que têm o potencial mais interessante são selecionadas e um rafe livre é desenhado em tamanho maior, com mais detalhes, para desenvolver mais a composição e o posicionamento na página.

Desenho à mão

Embora os rafes exijam certo nível de habilidade de desenho, isso pode ser aprendido facilmente para esse tipo de trabalho, no qual o foco está na geração de ideias, não no desenho em si. Ao contrário do desenho figurativo ou como documentação, que precisam ser precisos, as ideias desenhadas à mão podem ser vagas e deixar muita coisa por conta da imaginação. Excluir os detalhes do esboço permite que você mantenha suas opções abertas para tomar decisões de forma mais deliberada em um momento posterior do desenvolvimento de conceito. Lembre-se, a “grande ideia” é a parte mais importante do processo, nesta etapa.

Uma vez que você tenha esboçado uma boa quantidade de ideias, você pode dar um passo atrás e avaliar seu valor e potencial de desenvolvimento, sem estar comprometido com qualquer design detalhado. Isso per-

mite o máximo de flexibilidade e fluidez no processo de design.

Uma vantagem importante de desenvolver a capacidade de produzir esboços rápidos e eficazes é que, ao apresentar as ideias aos clientes, você pode dar alternativas rapidamente, mantendo uma abordagem estimulante e relativamente irrestrita. Isso, por sua vez, faz que os clientes tenham confiança em sua disposição para ser flexível e aberto, além de demonstrar suas capacidades de design.

Computadores e visualização

Em geral, os rafes são gerados em um bloco de esboços. Quando são gerados no computador, os rafes tendem a parecer excessivamente fixos e polidos, e os alunos podem resistir à ideia de modificar ou refinar esses esboços. Espere até ter um esboço realmente empolgante, e, então, o digitalize e olhe para ele na tela.

Depois de escolher a ideia ou as opções de ideias que você acredita terem potencial é que os computadores mostram sua utilidade, porque permitem que você produza quantas versões quiser, alterando cores, fontes, pesos de linha e imagens. As medidas de fontes e grid tornam-se decisões fluidas quando você está trabalhando de maneira digital e, além disso, não é necessário comprometer-se imediatamente. Na verdade, pode ser melhor assim. É fácil e rápido mudar esses elementos na tela.

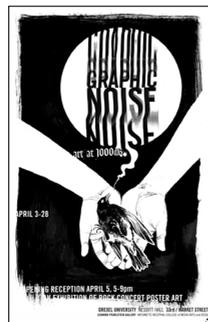
GLOSSÁRIO

Brainstorming: recurso visual que ajuda a pensar de maneira lateral e explorar um problema, geralmente enunciando o problema no centro de uma página e irradiando linhas para cada componente do problema. Assim, é possível pensar em cada componente separadamente, e cada um dá origem às suas próprias linhas que se irradiam, até que cada ponto, ideia ou comentário tenha sido registrado.

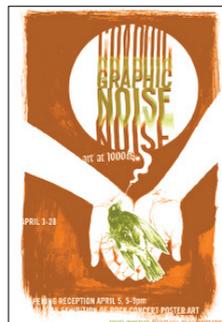
Miniatura: representação visual rudimentar e pequena de uma imagem maior ou do resultado final de um design.

Rafes: composições desenhadas livremente a partir de desenhos em miniatura (esboço).

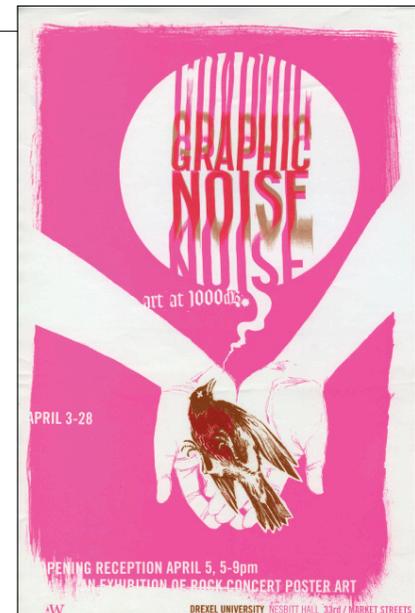
➤ **VER TAMBÉM:**
RACIOCÍNIO LINEAR/
PENSAMENTO LATERAL,
p. 14



O artista adicionou uma textura de nanquim ao fundo e um pouco mais dessa textura à parte superior da arte, usando uma fita para colá-la. Todos os elementos foram digitalizados e montados eletronicamente.



Quando toda a tipografia adicional estava concluída, o artista explorou diversas variações de cor (acima) até ficar satisfeito. A arte foi impressa em duas cores diferentes: uma em magenta (direita) e uma predominantemente em ciano (não mostrada).





➦ **Cause uma boa impressão** Cada uma dessas abordagens ao design de embalagens tem uma mensagem distinta. As embalagens de chocolate são tão ricas em cor quanto em conteúdo. Com luxuosos tons metálicos, cores intensas e saturadas e gráficos intrincados, cada decisão de design é um convite ao prazer com elegância. A simplicidade “clean” dos rótulos vazados nos vidros permite que os verdadeiros ingredientes tornem-se a cor vibrante da arte, com a promessa de frescor e a implicação visual de um produto “sem aditivos”.

PARTE 1	PRINCÍPIOS
UNIDADE UM	PESQUISA E CONCEITOS

MÓDULO 5 Teorias da imagem e do texto

O sucesso da comunicação visual depende da capacidade de atingir um público-alvo e gerar a resposta desejada. Às vezes, a resposta é uma ordem de ação imediata e uma mensagem clara e concisa que deixa pouca abertura para interpretação. Na maioria das vezes, as imagens são usadas para evocar um estado emocional que torna o espectador receptivo à mensagem direcionada a ele.

Os designers influenciam a mensagem criando imagens provocantes que podem persuadir, chocar, entreter e provocar com um objetivo. Para expressarem exatamente o que querem, os designers precisam desenvolver uma linguagem visual forte e clara.

Retórica

Com suas origens atribuídas às antigas Grécia e Roma, a retórica é uma habilidade persuasiva comumente associada à política e à oratória. Para construir um discurso retórico forte, os filósofos antigos usavam algo análogo ao *design thinking* contemporâneo para definir e refinar as categorias de invenção, disposição, estilo, memória e apresentação dentro de um diálogo convincente. Se examinarmos esses tópicos como um vocabulário de design, o mesmo pode ser aplicado à construção de uma imagem bem-sucedida e igualmente convincente. Em comunicação visual, o conceito de retórica visual geralmente descreve o tom de voz visual escolhido para determinada tarefa de comunicação.

➦ **Didática** Infográficos devem ser belos, além de comunicar um conjunto de informações de maneira clara e imediata. Uso econômico do espaço e cuidado com a tipografia são essenciais para isso.





👤 **Arte confiável** Símbolos internacionais transcendem as línguas e comunicam ideias instantaneamente. A aparência de um símbolo pode variar bastante em estilo, por meio do peso das linhas e do equilíbrio entre positivo e negativo, desde que o símbolo seja facilmente compreensível. Símbolos como estes podem ser importantes para a segurança pública.

👉 **Mensagens universais**

Os pictogramas usados nas Olimpíadas de Munique, em 1972, estabeleceram o padrão para o design das Olimpíadas seguintes.

Cada modalidade esportiva é representada com clareza por meio de uma economia de linhas e formas. No entanto, cada símbolo tem força visual suficiente para ser usado em sinalização e material promocional em qualquer tamanho.



Semiótica, signos e símbolos

Ferdinand de Saussure é tido como o pai da semiótica. Sua teoria divide os signos, tudo aquilo que representa sentido, em duas categorias: significante e significado. O significante é o símbolo que representa algo de que é possível extrair sentido; o significado é o objeto ou sentido que o signo representa. Por exemplo, o símbolo universal, ou significante, para um banheiro é reconhecido independentemente da língua. Esse tipo de vocabulário não verbal de signos torna-se cada vez mais relevante com o alcance global das comunicações.

Didática

O termo “didática” refere-se a informações e instruções claras, comunicadas de maneira pragmática. Sinalização de aeroportos, placas de trânsito e avisos são ótimos exemplos de informações didáticas. É importante ressaltar que é possível acrescentar nuances à maioria dos elementos visuais, até mesmo dentro da definição mais rigorosa de categoria: os painéis didáticos em exposições de museus, por exemplo, precisam comunicar as informações de maneira clara, mas podem ser associados ao tema de formas visualmente criativas.

Estilos de símbolos

Os signos podem ser simples ou complexos, dependendo da mensagem que os acompanha. Um signo denotativo expressa o que sua imagem representa e deve ser visualmente direto, mas pode transmitir informações se-

cundárias por meio do uso de um estilo específico. Um signo conotativo é persuasivo e pode transmitir uma variedade de mensagens. Símbolos e signos podem ter ricas camadas de sentidos associados.

Os signos olímpicos são excelentes exemplos de design como definidor de atitude. O símbolo da natação geralmente não muda muito em termos de conteúdo, mas o designer pode agregar um elemento de brincadeira, estrutura e disciplina ou fazer referência a outros períodos históricos usando diferentes pesos de linha, estilos de desenho ou cores. Os cinco aros interligados do próprio símbolo olímpico representam os cinco continentes ou as principais áreas geográficas do mundo que participam dos jogos. Ao longo do tempo, o símbolo olímpico foi elevado a um patamar icônico e, hoje, pode evocar uma resposta emocional nas pessoas por meio de sua associação com os eventos esportivos reais.

Famílias de símbolos

Os sistemas complexos e as famílias de símbolos geralmente compartilham critérios essenciais entre si. Eles transmitem uma mensagem simples, possuem clareza e são facilmente reconhecíveis.

Todos os símbolos no sistema têm a mesma aparência, com um tratamento semelhante de linha, estilo, peso e escala, sendo facilmente reproduzíveis sem perder a clareza e são flexíveis o suficiente para serem combinados com outros elementos sem perder sua característica distintiva.



👤 **Da identidade ao ícone**

O design do primeiro logo da Apple Computer Inc. foi criado por Ron Wayne, um cofundador da Apple. O logo original era ilustrativo e incluía uma imagem completa de Sir Isaac Newton sentado embaixo de uma macieira com o nome da empresa escrito em uma faixa em estilo tradicional, com uma borda integrada. Em 1977, o designer gráfico Rob Janoff substituiu esse logo por uma imagem de uma maçã listrada com as cores do arco-íris e mordida. A mordida foi adicionada para dar uma ideia de escala, para que a maçã não fosse confundida com uma cereja. A versão monocromática foi adaptada em 1999.