

0
Dossier
maricutier

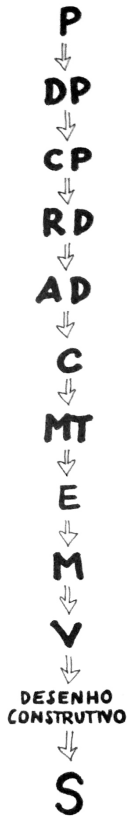
PROJETO #3 | composição gráfica
BRIEFING | narrativa gráfica

Índice

Estrutura do Problema	2
Definição do Problema	3
Componentes do Problema	4
Recolha de Dados	5
Análise de Dados	5
Desenvolvimento do Projecto	6
Criatividade	7
Materiais e Tecnologia	8
Experimentação	9
Construção do Modelo	10
Verificação/Avaliação	11
Solução do Problema	10
Conclusão	12
Anexos	15

Estrutura
do problema

Definição do Problema



O presente projecto consiste na exploração gráfica de um texto tradicional, baseada num processo de construção criativa e pesquisa sobre a gramática do design de comunicação

A solução criativa realizada tem como base a metodologia projectual de Bruno Munari. (Fig.1)



Fig.1 - Representação gráfica da metodologia.
Das Coisas Nascem Coisas, Bruno Munari (1982) p. 65

Componentes do Problema

Nós dividimos o nosso problema em quatro componentes:
Texto, Conceito, Suporte e Imagem.

A componente texto, desde já definida no Briefing do Projecto #3, é a lengalenga: **A Velha Maricutelha**. Uma lengalenga é uma história transmitida de geração em geração, constituído por palavras que rimam e com repetições, confiando-lhe um carácter musical que facilita a memorização.

Relativamente às restantes componentes procedemos a uma **recolha e análise de dados** as quais fomos mantendo nos nossos diários gráficos (Fig.2) e num mapa mental (Fig.3).

A Velha Maricutelha

Era uma vez uma velha
 Maricutelha ferrunfufelha
 Ferrou-lhe uma mosca
 Maricutosca ferrunfosca
 E foi-se queixar ao juiz
 Maricutiz furrunfufiz

E o juiz maricutiz ferrunfufiz
 Disse à velha
 Maricutelha ferrunfufelha
 Que quando visse uma mosca
 Maricutosca ferrunfosca
 Lhe desse com a moca
 Maricutoca ferrunfufoca

E a velha
 Maricutelha ferrunfufelha
 Ao ver uma mosca
 Maricutosca furrunfosoca
 Na careca
 Maricuteca ferrunfufeca
 Do juiz
 Maricutiz furrunfufiz
 Deu-lhe com a moca
 Maricutoca furrunfufoca

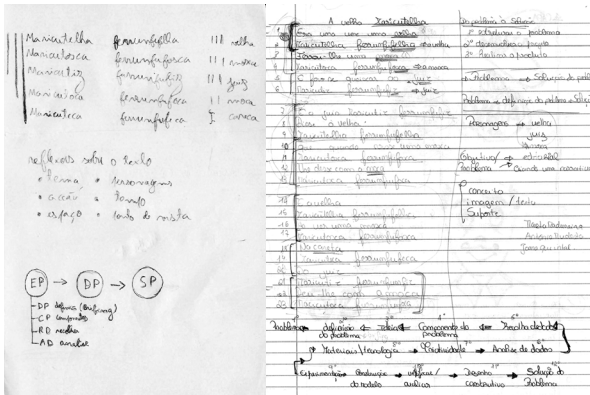


Fig.2 - Anotações Diário Gráfico

Desenvolvimento
do projecto

Criatividade

Com base no material recolhido e analisado, depois de um brainstorming e algumas trocas de ideias com o professor, definimos o nosso objecto editorial como um desdobrável em formato do xaile da Velha em que ao abrir e desdobrar a folha iria transmitir a acção narrativa da lengalenga (Fig.5).

A materialização do conceito será feita por um desdobrável com texto e ilustrações a preto e branco e com recurso a uma capa em tecido de xaile preso por um alfinete de peito e o título cosido a linha branca.

Para manter a coerência do aspecto artesanal optaremos pelo uso de uma tipografia caligráfica.

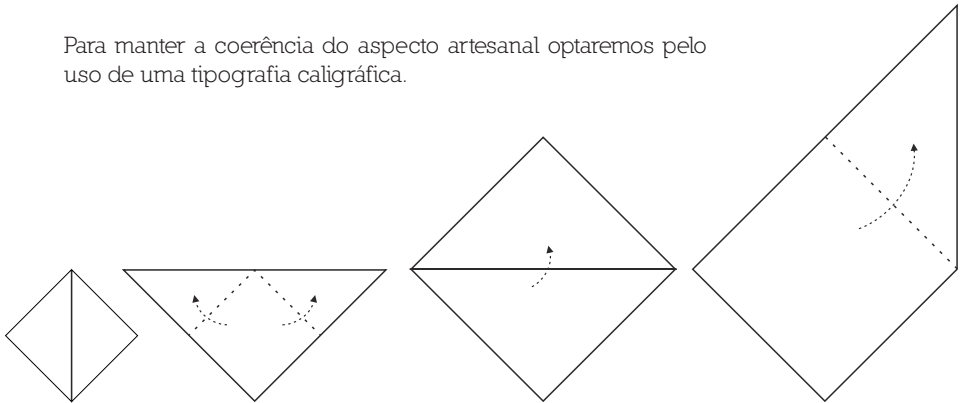


Fig.5 - Esquema do Desdobrável

Materiais e Tecnologia



Fig.6 - Desenhos a Caneta

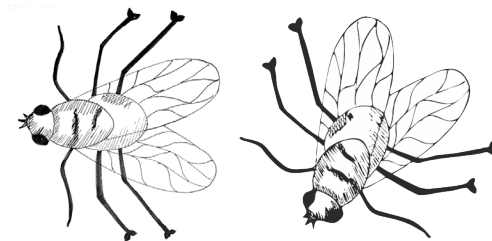


Fig.7 - Desenho a Caneta (esq.) Desenho Vectorizado (dir.)

Os desenhos foram feitos com caneta de ponta fina e posteriormente vectorizados para poderem ser utilizados na construção do objecto editorial (Fig.7).

O layout do objecto editorial, exploração tipográfica e ilustrações, foram efectuadas em Desenho Assistido por Computador

Experimentação



Fig.8 - Experiencias



Construção do Modelo



Fig.9 - Bordar do Título

A capa do livro foi toda trabalhada à mão. Começamos por escrever o título numa folha de papel vegetal, passando todo o contorno do título a linha branca. Após o contorno foram bordadas cada uma das letras (Fig.9).

A Velha Maricutelha
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKL MNOPQRSTUVWXYZ

Fig.10 - Olivier por Letters & Numbers

Como já referido anteriormente para cunhar um aspecto artesanal optamos pelo uso de uma tipografia caligráfica mais especificamente da subcategoria, pincel (Fig.10).

Uma das nossa preocupações foi também tentar transpor o recurso sonoro dos sufixos na lengalenga através da tipografia. Assim fizemos a interpretação dessa musicalidade pela forma gradual do aumento to tamanho do tipo.

Verificação/Avaliação

Produzimos uma maquete para melhor avaliar tamanho e orientação das frases, como também do manuseamento do desdobrável em tamanho real - 25cm x 25cm, fechado, e 50cm x 100cm, aberto (Fig.11).

Posteriormente editamos o layout final, imprimimos, colamos frente e verso e também a capa bordada. Por fim criamos as linhas do xaile (Fig.12).



Fig.11 - Maquete do Objecto Editorial



Fig.12 - Produção Final

Solução
do problema



Fig.0 - Composição e Narrativa Gráfica da lengalenga: A Velha Maricuteilha

Conclusão



Através da metodologia do projectual de Bruno Munari foi possível criar uma composição e narrativa gráfica permitindo entender a letra, a palavra e as interpretações na configuração gráfica. As varias etapas do projecto foram enriquecedoras e poder fazer um trabalho editorial com base numa lengalenga tão divertida foi deveras agradável.

Consideramos que o resultado final correspondeu ao nosso conceito original ficando bastante interessante. Destacamos também o clima criativo que se viveu na turma que acabou por nos influenciar e agradecemos também ao professor Vítor Tavares pela sua orientação.

(Susana Barroso)

Acho que este projecto #3 foi um projecto bastante interessante e permitiu-nos ver diversos trabalhos tão diferentes sobre o mesmo tema. Como grupo funcionamos bastante bem e juntos conseguimos chegar a uma ideia bastante interessante.

(Luís Ribeiro)

O projecto #3 foi o meu projecto menos bidimensional e graças à orientação da Susana permitiu-me explorar mais o lado plástico da comunicação. Considero ainda que com mais alguma experiencia técnica teria sido interessante explorar a tipografia manual.

Anexos



O Dossier maricutier

PROJETO #3 | composição gráfica
BRIEFING | narrativa gráfica



janeiro 2016



BISDESIGN



raic
DESIGN

