

PALCO DE GIZ: O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE UMA MARCA

VII Encontro de Cultura Artística Online

Yanka Leandra da Silva, Juliana Maria Girao Carvalho Nascimento

Segundo o International Council of Graphic Design Associations (ICOGRADA), Design gráfico é uma atividade intelectual, técnica e criativa relacionada não apenas com a produção de imagens, mas com a análise, organização e métodos de apresentação de soluções visuais para problemas de comunicação. Na bolsa arte, atuei como designer para o Palco de Giz - Projeto de Formação de Espectadores da UFC. Devido à pandemia, sentimos a necessidade de marcar a nossa presença virtualmente através das nossas redes sociais. Porém não tínhamos nenhuma imagem gráfica que representasse o projeto; devido a isso, comecei a desenvolver uma marca gráfica para ser utilizada nas publicações e postagens sobre o projeto nas mídias digitais. Para a criação da logo, utilizei-me de alguns dos processos e metodologias comumente utilizados em projetos de Design, como: 1- Briefing (etapa de levantamento de dados do 'interessado', seus problemas e dores); 2- Persona (no qual definimos um público alvo, seus gostos e costumes); 3- Brainstorming ('tempestade de ideias' que levanta possibilidades de soluções para o Briefing); 4- Definição de fontes, cores e estilos; 5- Protótipos iniciais; 6- Acabamentos e finalização. Durante o processo de criação da logo, acompanhei de perto o funcionamento do projeto e participei dos encontros formativos sobre mediação teatral, reuniões de planejamento e ações, tendo assim um maior conhecimento da proposta do Palco de Giz, seus objetivos, público alvo e metodologias. Essa imersão me possibilitou criar uma logo a partir das palavras chaves mediação e espectadores, resultando numa marca com tom salmão (cor da fachada do Teatro Universitário), com características jovens e que trouxesse a ideia de propagação. A logo desenvolvida junto com a identidade visual passou a ser utilizada tanto nos materiais de divulgação produzidos para as redes sociais, quanto nos materiais pedagógicos enviados aos alunos e professores da educação básica, que participaram das ações do projeto.

Palavras-chave: Processo criativo. Palco de Giz. Marca. Identidade visual.