

UNIVERSIDADE DO VALE DO PARAÍBA

FACULDADE DE EDUCAÇÃO E ARTES
TECNÓLOGO EM ARTES E MÍDIAS DIGITAIS

MILENA YOSHIE TSUKAMOTO

**DESENVOLVIMENTO DE ESTAMPAS DIGITAIS PARA PRODUTOS
AUTORAIS**

São José dos Campos - SP
2021
Milena Yoshie Tsukamoto

AGRADECIMENTOS

A todos os meus professores do curso de Artes e Mídias Digitais, por desde o primeiro ano de faculdade, me ajudarem a abrir ainda mais a minha mente sobre a arte, e me transmitirem conceitos que eu jamais teria imaginado.

À minha mãe, por sempre estar ao meu lado me proporcionando apoio, e acreditando que eu seria capaz, mesmo quando eu achava que não seria.

Ao meu pai, um administrador pelo qual tenho respeito, por sempre me auxiliar na minha vida profissional e me apoiar abertamente sobre todas as minhas decisões.

Aos meus avós, por sempre me motivarem a seguir em frente, e sorrirem comigo ao pensarmos sobre o meu futuro.

À minha psicóloga, Alcione Conti, por me ajudar a superar meus problemas e me proporcionar toda ajuda psicológica necessária.

Aos meus amigos, que me motivam a seguir o caminho artístico.

A todos, o meu muito obrigado.

RESUMO

Sendo diretamente ligado ao design gráfico, o design de superfície é responsável pela parte estética e criativa da área de estampa e impressão. Dessa forma, nesse ramo, a criatividade e dotes artísticos para desenvolver projetos se tornam de grande importância.

O presente Trabalho de Graduação, se propõe a realizar uma pesquisa sobre a área da estampa e design de superfície, a partir de levantamentos bibliográficos sobre o tema tratado, mostrar conceitos sobre padronagem e composição. O projeto como um todo, caminhará em direção ao desenvolvimento de duas estampas autorais, que tem como o tema principal, a estação do ano outono. Os elementos que irão constituir o módulo, se tratarão de formas e ilustrações ligadas diretamente ao tema, com algumas referências à histórias do outono japonês.

À vista disso, a estampa em si, será produzida de forma que consiga trazer uma certa delicadeza e doçura em sua composição. E para isso, será utilizado técnicas do *doodle art* para o desenvolvimento das ilustrações.

Palavras-chave: Design. Design gráfico. Design de superfície. Estampa. Produção autoral.

ABSTRACT

Being directly linked to graphic design, the surface design is responsible for the aesthetic and creative part from the stamping and the printing area. Thus, in this area, creativity and artistic skills to develop projects become of great importance.

The present Graduation Work proposes to carry out a research on the area of stamping and surface design, from bibliographic surveys on the subject covered, to show concepts about patterning and composition. The project as a whole will move towards the development of two original prints, whose main theme is the autumn season. The elements that will make up the module will be shapes and illustrations directly linked to the theme, with some references to the stories of Japanese autumn.

In view of this, the print will be produced in a way that can bring a certain delicacy and sweetness to its composition. And for that, doodle art techniques will be used to develop the illustrations.

Keywords: Design. Graphic design. Surface design. Print. Author production.

LISTA DE IMAGENS

Imagem 1: Exemplo de módulo simples.....	17
Imagem 2: Exemplo de módulo com <i>rapport</i>	18
Imagem 3: Representação do módulo de repetição.....	19
Imagem 4: Exemplo de repetições em sistemas alinhados.....	20
Imagem 5: Exemplo de repetições em sistemas não alinhados.....	20
Imagem 6: Exemplo de padrão contínuo.....	21
Imagem 7: Exemplo de padrão <i>allover</i>	22
Imagem 8: Exemplo de padrão com fechamento.....	23
Imagem 9: Padrão de estampa Ise-Katagami.....	24
Imagem 10: Exemplo de Katagami aplicado.....	25
Imagem 11: Padrão de estampa Decó.....	26
Imagem 12: Exemplo de estampa Decó aplicada.....	27
Imagem 13: Padrão de estampa Toile de Jouy.....	28
Imagem 14: Exemplo da estampa Toile de Jouy aplicada.....	29
Imagem 15: Cor branca.....	31
Imagem 16: Cor preta.....	32
Imagem 17: Cor vermelha.....	33
Imagem 18: Cor laranja.....	34
Imagem 19: Cor amarela.....	35
Imagem 20: Cor verde.....	36
Imagem 21: Cor azul.....	37
Imagem 22: Cor violeta.....	38
Imagem 23: Cor marrom.....	39
Imagem 24: Cor rosa.....	40
Imagem 25: Exemplo de <i>doodle art</i> , realizada pela Rainha da Prússia, Luísa de Meckleburgo-Strelitz em 1795.....	41
Imagem 26: <i>Doodle Art</i> digital.....	42
Imagem 27: Verão.....	44
Imagem 28: Paleta de cores do verão 1.....	45

Imagem 29: Paleta de cores do verão 2.....	45
Imagem 30: Outono.....	46
Imagem 31: Paleta de cores do outono 1.....	47
Imagem 32: Paleta de cores do outono 2.....	47
Imagem 33: Inverno.....	48
Imagem 34: Paleta de cores do inverno 1.....	49
Imagem 35: Paleta de cores do inverno 2.....	49
Imagem 36: Primavera.....	50
Imagem 37: Paleta de cores da primavera 1.....	51
Imagem 38: Paleta de cores da primavera 2.....	51
Imagem 39: Moodboard.....	53
Imagem 40: Paleta de cores da estampa 1.....	55
Imagem 41: Paleta de cores da estampa 2.....	55
Imagem 42: Sketches da estampa 1 na folha de papel.....	56
Imagem 43: Sketches da estampa 2 na folha de papel.....	57
Imagem 44: Digitalização das ilustrações da estampa 1.....	57
Imagem 45: Digitalização das ilustrações da estampa 2.....	57
Imagem 46: Ilustrações coloridas da estampa 1 no fundo branco.....	58
Imagem 47: Ilustrações coloridas da estampa 2 no fundo branco.....	58
Imagem 48: Construção do módulo da estampa 1.....	59
Imagem 49: Construção do módulo da estampa 2.....	60
Imagem 50: Módulo com o fundo marrom escuro da estampa 1.....	61
Imagem 51: Módulo com o fundo marrom rosado da estampa 1.....	62
Imagem 52: Módulo pronto da estampa 1.....	64
Imagem 53: Imagem com a testagem de cores lado a lado.....	65
Imagem 54: Módulo pronto da estampa 2.....	66
Imagem 55: Junção dos módulos da estampa 1 com padrão contínuo.....	67
Imagem 56: Junção dos módulos da estampa 2 com padrão contínuo.....	68
Imagem 57: Demonstração do produto com a estampa 1 completa.....	69

Imagem 58: Demonstração do produto com a estampa 2 completa.....	69
Imagem 59: Ecobag - Modelo 1, estampa 1.....	70
Imagem 60: Ecobag - Modelo 1, estampa 2.....	71
Imagem 61: Ecobag - Modelo 2, estampa 1.....	72
Imagem 62: Ecobag - Modelo 2, estampa 2.....	73
Imagem 63: Quadros para quarto de criança.....	73
Imagem 64: Toalha - Estampa 1.....	74
Imagem 65: Toalha - Estampa 2.....	74
Imagem 66: Pijama - Estampa 1.....	75
Imagem 67: Pijama - Estampa 2.....	75
Imagem 68: Processo de montagem dos cadernos I.....	77
Imagem 69: Processo de montagem dos cadernos II.....	78
Imagem 70: Cadernos finalizados.....	79

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
1.1. TEMA	9
1.1.1 Por que o tema outono?	10
1.2. PROBLEMA	11
1.3. OBJETIVOS	11
1.3.1. Objetivo Geral	11
1.3.2. Objetivo Específico	11
1.4 JUSTIFICATIVA	11
1.5 METODOLOGIA DA PESQUISA E DO PROJETO	12
1.5.1. Parte 1: Procedimentos da pesquisa	12
1.5.2 Parte 2: Desenvolvimento da estampa	13
2. PARTE 1: PROCEDIMENTOS DA PESQUISA	13
2.1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	13
2.1.1. Estamparia e design de superfície	14
2.1.2 Doodle Art	41
2.1.3 Estações do ano e suas características	43
2.1.3 Pesquisa de campo	52
3. PARTE 2: DESENVOLVIMENTO DA ESTAMPA	53
3.1. PRÉ PRODUÇÃO	53
3.1.1 Referências e Moodboard	53
3.1.2 Seleção de formas e objetos para as ilustrações	54
3.1.3 Paleta de cores	55
3.2. PRODUÇÃO	56
3.2.1 Primeiros rascunhos	56
3.2.2 Cores e composição	58
4. APLICAÇÃO FINAL	76

4.1. DESENVOLVIMENTO DO PRODUTO	76
5. CONCLUSÃO	80
REFERÊNCIAS	81

1. INTRODUÇÃO

1.1. TEMA

O seguinte relatório pertencente ao trabalho de graduação do curso de Artes e Mídias Digitais, tem como finalidade, a criação de ilustrações digitais e estampas para o desenvolvimento e aplicações em produtos materiais de minha autoria, de modo que seja possível dispor uma oportunidade para a inicialização de uma futura loja virtual. Para isso, serão realizadas pesquisas bibliográficas, levantamentos de referências e análises sobre a área de ilustração digital, estamperia e design de superfície.

O tema das ilustrações desenvolvidas para a estampa, terá como base a estação do ano outono, dando enfoque para o outono e suas características e objetos específicos da época, como as folhas das árvores e uma paleta de cores quentes.

Obtendo referências e inspirações em alguns artistas contemporâneos encontrados na plataforma de mídias “Instagram”, como Califlair, Ciara Turner, Maja Faber, My Memories Craft e Kiki Nordstorm, o formato de desenho escolhido, será o “*doodle art*”, caracterizados por “[...] desenhos simples, sem muitos detalhes realistas, e ocupar o máximo de espaço que conseguir, sempre criando repetições e padrões.” (Blog Neo Imagine, 2015). Utilizando-se tais conceitos, o intuito da estampa desenvolvida, será transformar os objetos dispostos na ilustração, em formas fofas e estéticas, que tragam uma sensação agradável e aconchegante aos olhos das pessoas.

O projeto será dividido em duas seções, sendo na primeira parte, mostrada a contextualização e as pesquisas realizadas referente a área do design de superfície, relatando como são elaborados os variados tipos de padronagens na estamperia digital. Em seguida, explicando-se um pouco mais sobre o estilo artístico “*doodle*”. Na segunda parte, será exibido o processo de pré-produção, algumas referências visuais utilizadas para o desenvolvimento da estampa e experimentações para o desenvolvimento do produto, encerrando com a conclusão do projeto e sua aplicação final.

1.1.1 Por que o tema outono?

O acolhimento e a empatia são características que eu mais admiro numa pessoa, por isso, escolhi o tema outono, sendo que para mim, ela é a estação onde mais se retrata o aconchego e o cuidado com o próximo, tendo em vista que é a época em que as pessoas começam a fazer campanhas de doação para ajudarem as pessoas com necessidade a se sentirem bem durante esses meses de frio.

Seguindo esse raciocínio, sendo uma estação marcada pelo período de transições climáticas, o outono é época em que aos poucos, se desprende do calor do verão e dá início ao frio do inverno.

Em seu poema, “Poema de Outono”, Leandro Karnal (2021) cita que o outono:

“É a estação das subidas e descidas. Faz calor, faz frio, não existe uniformidade como em outras latitudes. Porém, o mais importante: não somos expulsos do mundo pelo calor sufocante e pessoas não morrem congeladas nas calçadas. A estação civilizada é o outono.”

Dessa forma, reforça a tranquilidade e a serenidade dessa época, pois considerando-se uma estação com temperaturas reguladas. As noites são aconchegantes, não fazendo nem muito frio e nem muito calor, assim, trazendo um melhor momento de tranquilidade e relaxamento, após um dia de trabalho.

O sol do dia é agradável, e as folhas das árvores mostram um espetáculo de cores para os nossos olhos, abusando-se de cores quentes, como se quisessem manter aquecido e aconchegante, o clima que precede ao frio do inverno, antes delas caírem e morrerem.

Assim, tendo conhecimento de algumas das características dessa estação, meu objetivo é conseguir transmitir em minhas ilustrações, o sentimento de aconchego e acolhimento transmitido pelo outono.

1.2. PROBLEMA

Como seria o processo de criação de ilustrações na área de design de superfície para a aplicação em produtos materiais?

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. Objetivo Geral

Desenvolver duas estampas para objetos materiais, através da realização de desenhos digitais, por meio de *softwares* de ilustração como “Adobe Photoshop” e “Paint Tool Sai”.

1.3.2. Objetivo Específico

- a) Definir quais os tipos de ilustração que irão compor a estampa, para torná-la agradável esteticamente, e ajustar-se com o tema escolhido: outono.
- b) Fazer pesquisas e buscar por imagens de referências, que inspirarão o desenvolvimento das formas ilustrativas.
- c) Busca por métodos para realizar ilustração de estampas corridas com destaque para a estamparia *rapport*.
- e) Desenvolver um produto que eu possa aplicar as estampas desenvolvidas.

1.4 JUSTIFICATIVA

Segundo pesquisas realizadas pela Mastercard, durante a época de pandemia, causada pelo Covid-19, destaca que os setores de *e-commerce*, também conhecido como “comércio online”, cresceu 75% a mais nos anos de 2020 a 2021, dando uma grande notoriedade também, para o aumento de empreendedores virtuais pelo mundo. Sendo assim, muitas pessoas têm optado por adquirir sua renda produzindo e vendendo suas próprias mercadorias.

“A Associação Brasileira de Comércio Eletrônico registrou 150 mil lojas virtuais, só no primeiro semestre do ano passado” (XV Curitiba, 2021)

Nesse sentido, seguindo o raciocínio do “*e-commerce*”, desde antes, os artistas costumavam utilizar plataformas digitais para promoverem seus trabalhos e desenvolverem suas marcas. À vista disso, na atualidade, de acordo com a revista eletrônica “*Touch of Class*”, aponta que esse comércio também tem tomado um ritmo de crescimento acelerado.

“As vendas online duplicaram para um recorde de U\$ 12,4 bilhões, representando uma marca histórica de 25% do valor geral do mercado; em 2019 apresentava apenas 9%. Incluindo as salas de exibição online da feira de arte (OVRs), a parcela das receitas das vendas online triplicou, de 13% para 39%.” (Revista Eletrônica “*Touch of Class*”, 2021)

Com tais afirmações, apesar dos anos de 2020 e 2021 serem considerados com épocas “problemáticas” no âmbito comercial, o desenvolvimento da era digital vem ajudando e incentivando os artistas a seguirem firmes em seus sonhos e carreiras. Dessa forma, os artistas contemporâneos têm aproveitado esse momento para promover seus serviços e realizar vendas em âmbito virtual, uma vez que o empreendedorismo tem se tornado um método de fácil acesso a aqueles que possuem vontade de investir em seus próprios produtos.

Assim, tendo ciência de tais acontecimentos, o intuito principal escolhido para esse relatório é desenvolver um produto a partir das artes de minha autoridade, tendo um incentivo para futuramente, iniciar uma carreira com o “*e-commerce*”.

1.5 METODOLOGIA DA PESQUISA E DO PROJETO

1.5.1. Parte 1: Procedimentos da pesquisa

- Levantamentos bibliográficos sobre o design de superfície, mostrando o conceito de padronagem, a composição das ilustrações e a relação das cores.

- Pesquisas relacionadas ao estilo artístico *doodle*.
- Estudos relacionados às estações do ano e as sensações que elas nos transmitem.

1.5.2 Parte 2: Desenvolvimento da estampa

- Explicação e mostra da seleção das formas e objetos para as ilustrações da estampa, com a ajuda de referências visuais, e a escolha das paletas de cores.
- Desenvolvimento dos primeiros rascunhos das ilustrações para as estampas.
- Testagem das cores e composições das ilustrações

2. PARTE 1: PROCEDIMENTOS DA PESQUISA

2.1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Referindo-se aos procedimentos técnicos, que deram origem às pesquisas bibliográficas que auxiliaram para a realização deste relatório, podemos encontrar conteúdos relativos a artigos científicos de cunho artístico, ligados a estamperia, e design de superfície.

Faz-se uso também de pesquisas na internet, relacionadas a arte *doodle* e o aprofundamento sobre as sensações e características transmitidas por cada estação do ano, e analisando itens marcantes da época. Em específico, o outono, que será o tema das ilustrações que irão compor a estampa.

Ademais, utiliza-se também conteúdos referentes à teoria das cores e ferramentas digitais como *Adobe Color* e *Pinterest* para o auxílio da criação de paletas de cores.

Por fim, serão realizados estudos sobre os processos e as formas de aplicação das estampas em superfícies materiais.

2.1.1. Estamparia e design de superfície

A) O que é o design de superfície?

O design de superfície, ou de estampa, sendo uma das ramificações do design, é conhecida especialmente por ser a área que trabalha com as superfícies do objeto. “Trata-se da criação de imagens projetadas para gerar padrões que se desenvolvem sobre superfícies de revestimento de diversos formatos e materiais.” (Estampa Web, 2018), podendo aplicá-las tanto em superfícies planas ou tridimensionais, com ou sem texturas.

Vilém Flusser, em seu livro “O Mundo Codificado: Por uma filosofia do design e da comunicação”, (São Paulo, Cosac Naify, 2007), menciona que desde a antiguidade, o design de superfície tem estado presente na vida das pessoas, uma vez que a própria superfície era uma grande fonte responsável para a demonstração da expressividade dos seres humanos, a partir de desenhos e esculturas. Porém, apenas há pouco tempo, que o tema design de superfície tem sido desenvolvido e estudado mais.

Nos dias atuais, as áreas do design vêm ocupando cada vez mais espaço no cenário mundial, estando presentes em variados momentos do nosso dia a dia, desde a estampa e o formato de nossas vestimentas, até os utensílios encontrados nas nossas casas, trabalho e nas ruas. Isso se dá principalmente pelo fato de as pessoas estarem constantemente em busca de inovação e diferenciação em seus setores de serviço. Assim, o diferencial se torna uma peça-chave para área do design, uma vez que “a maioria das informações que chegam a nossos olhos, é absorvida consciente ou inconscientemente pelo nosso cérebro” (Jonny Czar, 2019), fazendo com que essas informações criem um grande impacto na hora da decisão para adquirir um produto.

Em sua mesma postagem, Jonny Czar (2019) cita que

“40% dos nervos do cérebro estão conectados de alguma forma à retina; mais neurônios estão dedicados a visão do que todos os outros sentidos combinados, e provavelmente, 90% de tudo que chega à nossa mente é dada por estímulos visuais”

Dessa forma, tanto na área do design, como no design de superfície, a realização de uma projeção esteticamente bem-feita, possui uma grande força como valor de imagem, despertando o sentimento de desejabilidade entre as pessoas que apreciam tais trabalhos.

Assim, para que isso seja concretizado, os designers de estampa, ou seja, o profissional que desenvolve esse trabalho, levam em consideração diversos fatores na hora da realização de seus produtos. Tais como: os conceitos de padronagem, composição a relação e combinação das cores de uma ilustração.

B) Padronagem

A padronagem, também conhecida como “*rapport*” na língua francesa, é traduzido tanto para o inglês como para o português, como “*repeat*”, ou repetição, e faz-se uso dessa técnica em grandes partes das indústrias de estampa do Brasil. De acordo com o blog “Sense Studio”, “As estampas em *rapport* tem um tipo especial de repetição, onde módulos possuem encaixes perfeitos e assim alcançam resultados específicos.” (Blog Sense Studio) basicamente, sendo uma estampa formada por padrões infinitos de impressões.

Assim, uma estampa bem projetada e bem desenvolvida, pode se tornar uma peça de grande valor comercial, visto que o *rapport* é um dos temas essenciais para o design de superfície. Porém, apesar disso, deve se levar em conta que é necessário também:

“[...] aprender como criar e projetar um desenho, pois uma imagem relativamente simples pode se tornar uma composição interessante e cativante, em virtude de ter sido habilmente transformada numa padronagem, cujo desenho básico está em repetição.” (Renata Rubim, 2005, p. 36)

Nesse sentido, o *rapport* além de ser uma técnica de combinações e repetições, pode-se considerá-lo também uma peça-chave para trazer a harmonização em uma estampa. Para isso, desde o início do trabalho, o designer de superfície deve analisar os detalhes cuidadosamente.

C) Composição

Dialogando juntamente aos conceitos de padronagem, a composição, também é considerada um dos elementos principais para o design de superfície, pois para que uma estampa funcione, é necessário compreender como os módulos devem ser encaixados e elaborados, para formarem uma imagem como um todo.

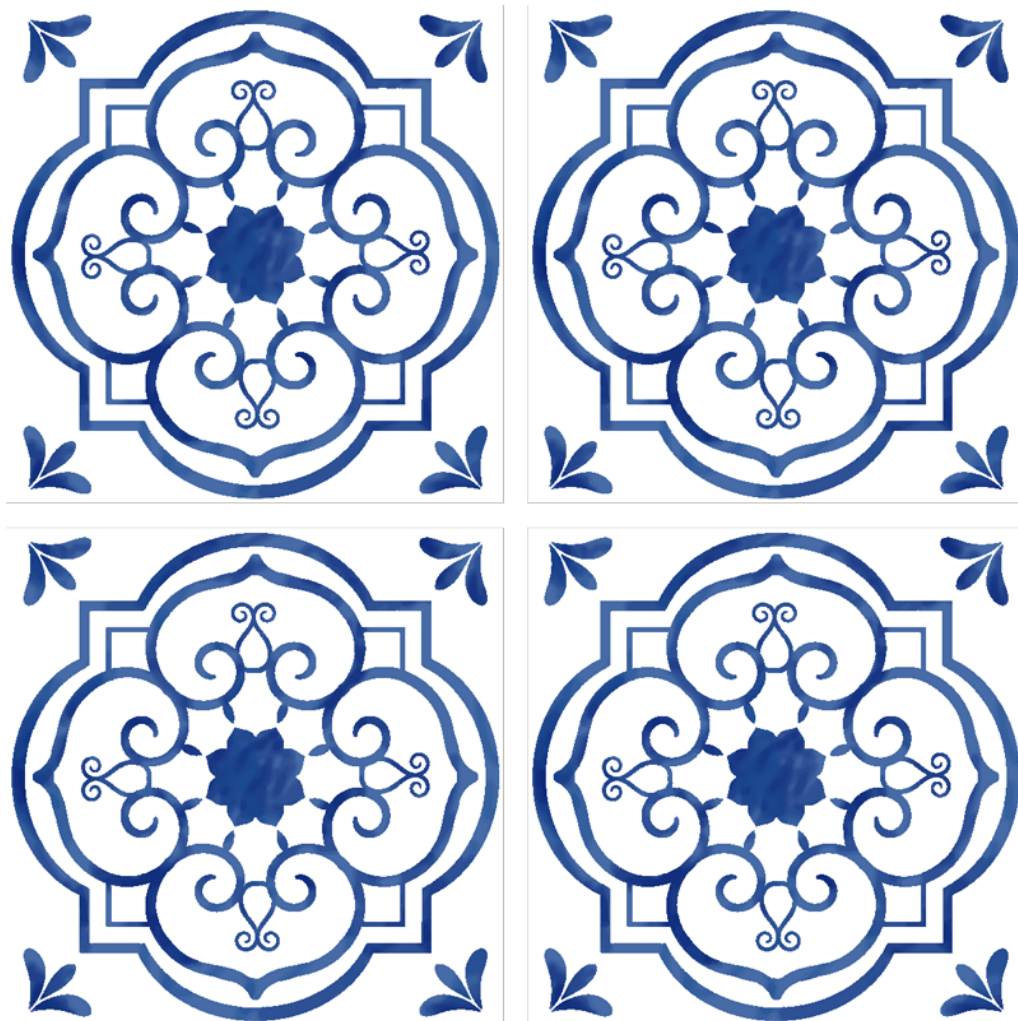
O módulo é considerado a unidade mínima presente em uma estampa,

“[...] é a menor área onde estão concentrados todos os elementos visuais que fazem parte da imagem. Este módulo, quando repetido, forma a padronagem, que significa composição e organização de seus elementos.” (Estampa Web, 2018)

De acordo com o vídeo “Composição e modulação: Como melhorar sua estampa.” “A composição é a ordem, disposição e organização dos elementos numa imagem [...]” (Canal Cel Ilustra – Ilustração e Estampa, 2017), e nesse momento, o profissional deve levar em conta aspectos como a simetria, combinação e os encaixes dos módulos dispostos, para a apresentação de uma estampa sofisticada, que transmita harmonia aos nossos olhos.

Para isso, existem variadas formas para se compor uma estampa. Uma delas, vistas na Imagem 1, podendo-se notar uma composição mais simples, onde é possível identificar os padrões de repetição, sendo nitidamente perceptível o módulo da estampa.

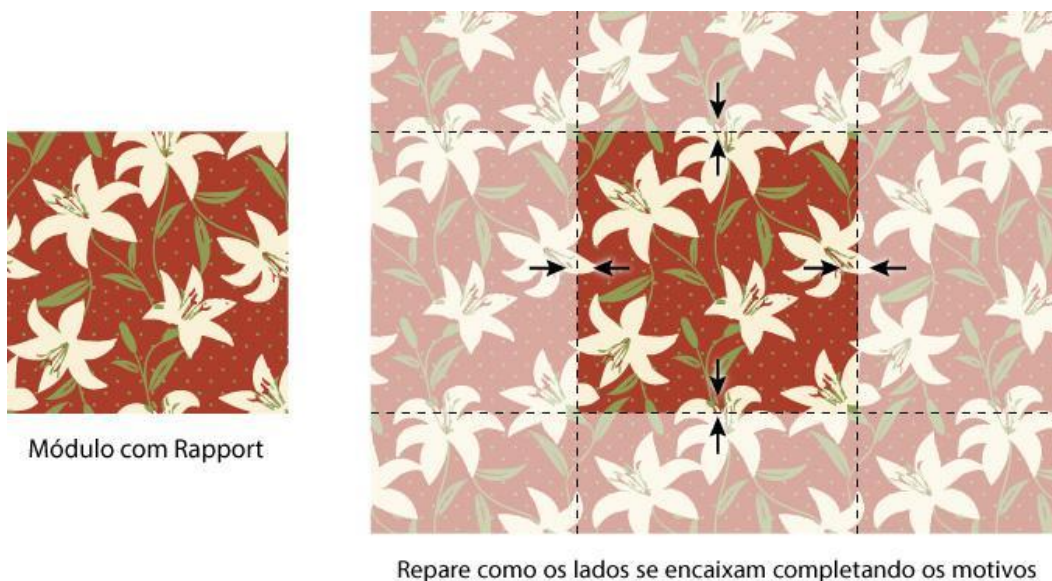
Imagem 1: Exemplo de módulo simples.



Fonte: www.tenstickers-brasil.com (Reprodução da internet)

Observando-se a imagem, podemos notar que neste caso, a repetição foi disposta apenas uma ao lado da outra, nomeando-a assim, como um módulo de fácil identificação, ou simples.

Como citado em seu blog, Lula Rocha (2014) explica que, de um ponto de vista técnico, o segredo de uma boa estampa e do *rapport* está no encaixe de seus módulos. Assim, como pode ser observado na Imagem 2, os módulos devem ser projetados de maneira que as ilustrações – também conhecidas como motivos – complementam umas às outras em suas extremidades, quando encaixados lado a lado. Dessa forma, pode-se criar padrões de estampas contínuas, onde dificilmente se percebe os encaixes dos módulos.

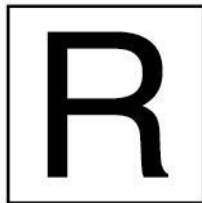
Imagem 2: Exemplo de módulo com *rapport*

Fonte: www.metapix.com.br ROCHA, Lula. (2014)

A vista disso, é perceptível que, para se realizar as composições das estampas de padrões contínuos, é necessário também, entender o funcionamento de cada motivo que compõe os módulos e realizar todo um planejamento sobre como serão feitos os encaixes entre eles, para se formar um padrão perfeito.

Para isso, de acordo com María Caldeia (2013), primeiramente deve-se levar em conta as técnicas de obtenção de *rapport*, mais conhecidas como sistemas de repetição, ou seja, a forma que a repetição dos módulos será disposta sobre a estampa. Existem inúmeras possibilidades de combinações, e, tendo conhecimento sobre o funcionamento de cada módulo, é possível experimentar diferentes tipos de encaixe, ampliando os horizontes de escolhas e possibilidades de criação do profissional de estampa.

Imagem 3: Representação do módulo de repetição



O símbolo ao lado é usado para representar o módulo de repetição e serve para demonstrar o sistema de repetição utilizado.

Fonte: www.estampaqueeugosto.blogspot.com.br CALDEIRA, Maria. (2013)

Para a explicação dos tipos de sistema existentes no design de superfície, Maria Caldeia (2013), os distingue em duas variações: o sistema alinhado e o não alinhado.

No caso do sistema alinhado, como já sugerido em seu nome, os módulos são dispostos de forma que se alinhem umas às outras, tanto no sentido horizontal como na vertical. Além disso, os motivos que compõem o módulo, ainda podem sofrer variações em suas posições, podendo movimentá-las em rotações, translações ou reflexões.

Imagem 4: Exemplo de repetições em sistemas alinhados



Fonte: www.estampaqueeugosto.blogspot.com.br CALDEIRA, Maria.
(2013)

No caso do sistema não alinhado, como pode-se visualizar na Imagem 5, os módulos são deslocados, geralmente em 50%, quebrando os padrões do alinhamento vertical, e alternando os espaços das repetições.

Imagem 5: Exemplo de repetições em sistemas não alinhados.

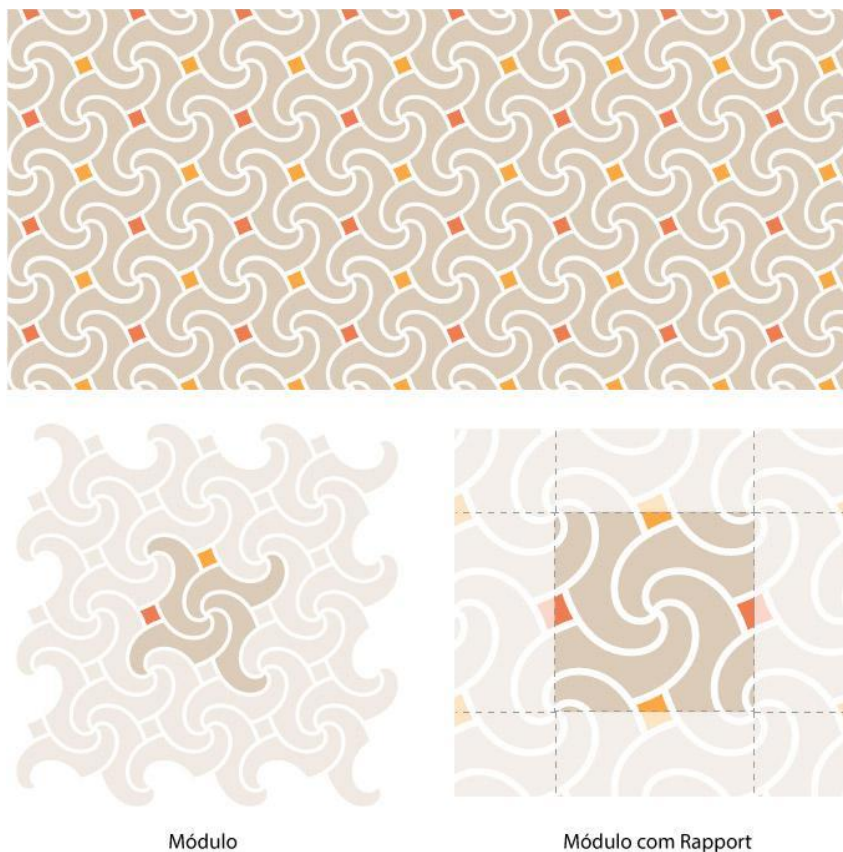


Fonte: www.estampaqueeugosto.blogspot.com.br CALDEIRA, Maria.
(2013)

Dessa forma, tendo em mente as variadas técnicas utilizadas no design de superfície, muitos tipos de estampas podem ser criados a partir desse conceito. E, de acordo com Lula Rocha (2014), alguns desses estilos usados frequentemente na área da estampa, são:

C1. Padrão Contínuo: Também conhecido como “padrão sem emenda” ou “*seamless tile*”, em inglês, o padrão contínuo, como visto na Imagem 6, é caracterizado por possuir módulos que se entrelaçam e emendas imperceptíveis, onde o módulo original fica praticamente imperceptível, impedindo de identificar o começo e o fim desse padrão.

Imagem 6: Exemplo de padrão contínuo



Fonte: www.metapix.com.br ROCHA, Lula. (2014)

C2. Allover: No padrão *allover*, os motivos se encontram espalhados pelo módulo, rotacionados e refletidos, e portanto, não se sabe certamente se ele está de cabeça para cima ou para baixo. Como pode-se observar na imagem 7.

Imagem 7: Exemplo de padrão *allover*.



Motivos espalhados e repetidos,
encaixando nos lados e cantos do módulo



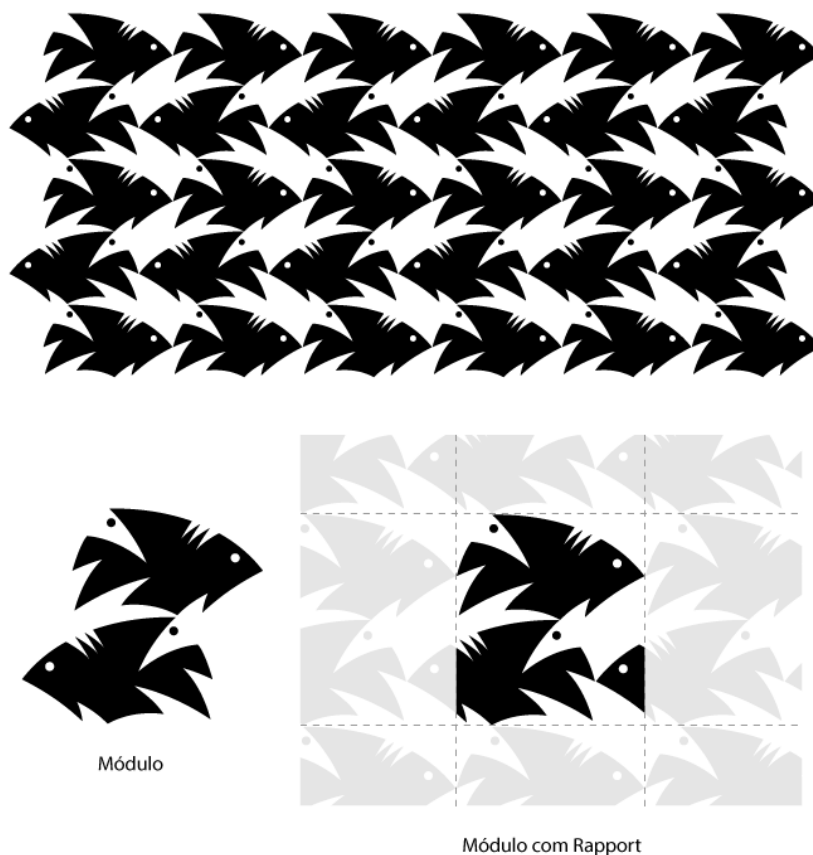
Módulo com Rapport

Fonte: www.metapix.com.br ROCHA, Lula. (2014)

C3. Fechamento: O padrão com fechamento, também conhecido como clausura ou efeito de figura de fundo (nas leis de *Gestalt*), é caracterizado pelos módulos que se encaixam de maneira que o desenho original seja capaz de criar diferentes tipos de formas.

Gestalt: Palavra de origem germânica, que significa “forma” ou “figura”, e o termo foi adotado pelos psicólogos e teve seu significado ampliado o “todo unificado”, ou seja, a percepção da unidade de vários elementos. (Canha, 2014)

Imagem 8: Exemplo de padrão com fechamento.



Fonte: www.metapix.com.br ROCHA, Lula. (2014)

D) Alguns exemplos de padrões de estampas

Seguindo o raciocínio mostrado no tópico anterior, dentro de alguns exemplos de estampas e padrões que se aplicariam nesses conceitos, podemos encontrar:

1 - Ise-Katagami

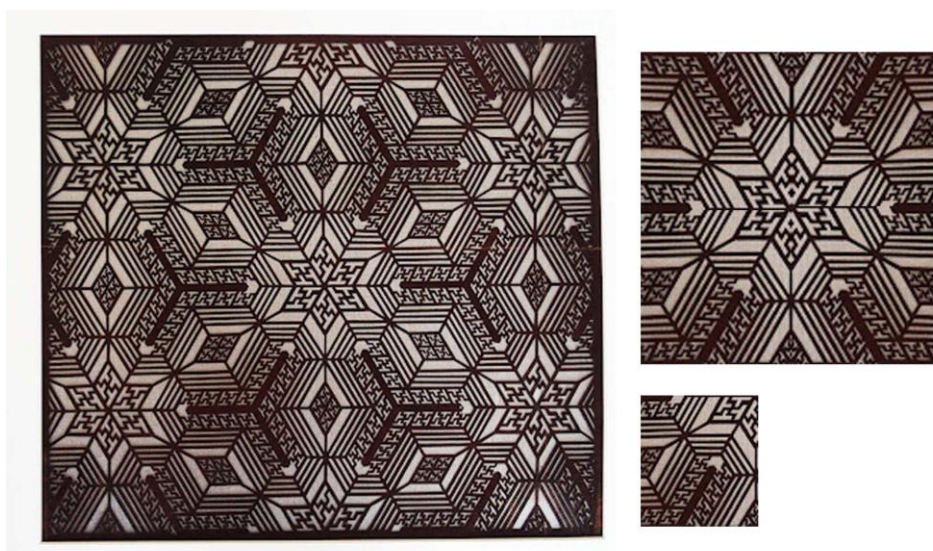
O Ise-Katagami, ou apenas Katagami é uma técnica de estamparia, criada e desenvolvida no Japão, e tem como objetivo desenvolver estampas a partir do uso do estêncil - folhas de papéis finas, que por meio de recortes, realiza-se uma gravura para servir como uma estampa na hora da impressão (geralmente feitas com tintas).

Estes estênceis são produzidos

“[...] a partir de múltiplas camadas de papel washi (papel tradicional japonês) coladas uma sobre as outras com uma cola natural extraída do caqui chamada kakishibu. O estêncil é recortado formando uma figura e depois colocado sobre o tecido.” (Silvia Kawakami, 20217)

Assim, apesar de serem feitos praticamente à mão, é possível notar algumas repetições em sua estampa, como mostrado na figura:

Imagem 9: Padrão de estampa Ise-Katagami



Fonte: <https://artsandculture.google.com/partner/the-kioi-gallery-ise-katagami-museum> (Reprodução da internet)

Observando-se a figura, podemos perceber facilmente a ilustração central, que se torna a figura de repetição da estampa. A imagem repetida, é deslocada para os lados, em um sentido não alinhado, e emendadas como em um padrão contínuo.

Apesar do padrão principal da estampa, se analisarmos bem a imagem, podemos notar ainda, um outro tipo de repetição, que foi realizada para formar

o módulo principal. Assim, entende-se que a figura central, foi repetida em um sistema alinhado, com rotação e características do padrão com fechamento.

Imagem 10: Exemplo de Katagami aplicado

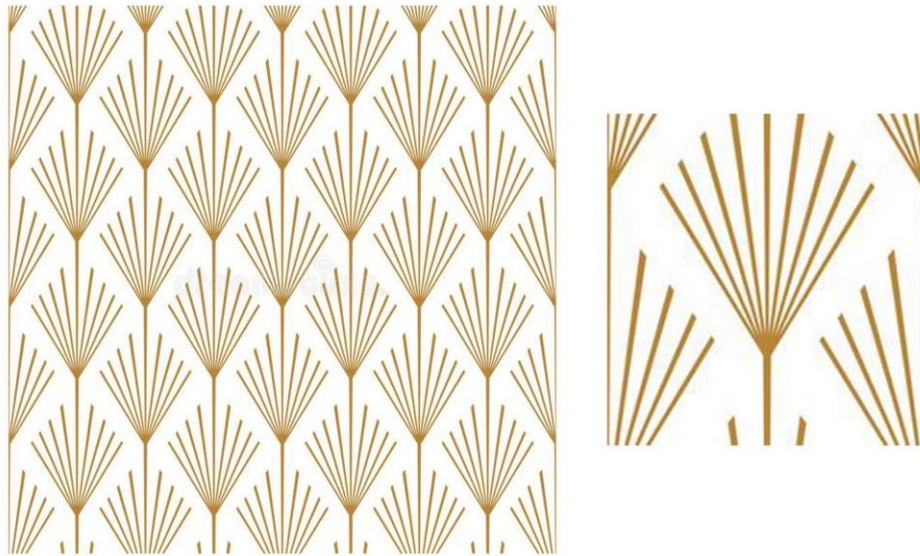


Fonte: <https://okoshi-katagami.com/original-products/> (Reprodução da internet)

2 - Estampas Decó

Originalmente da França, as estampas inspiradas na arte Decó, possuem como características marcantes, o uso de formas geométricas e abstratas em suas repetições. Pois, de acordo com Talita Cruz (2020), isso se deu pelo estilo artístico receber diversas influências do movimento cubista.

Imagem 11: Padrão de estampa Decó



Fonte: www.dreamstime.com (Reprodução da internet)

Observando-se a imagem, podemos notar rapidamente que essa estampa, foi realizada a partir do sistema não alinhado. O módulo foi repetido, dispostos um ao lado do outro, e deslocados em torno de 50% de cada repetição.

Imagem 12: Exemplo de estampa Decó aplicada.



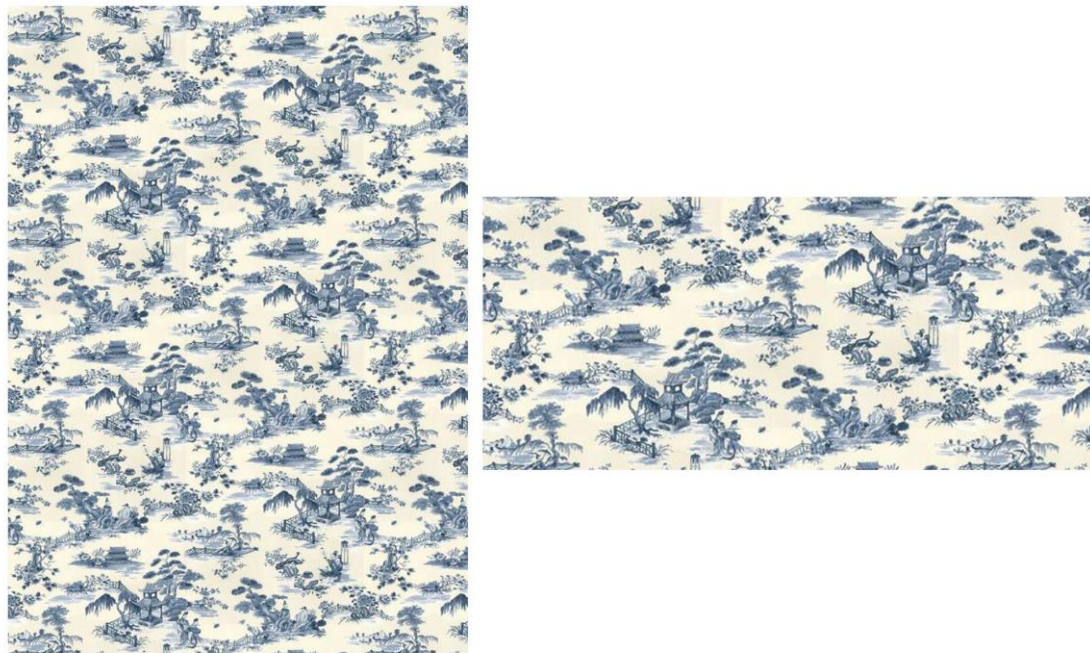
Fonte: www.grandecolife.com (Reprodução da internet)

3 - Toile de Jouy

Como as estampas Decó, o estilo Toile de Jouy - pronunciado como “Toá dú Juí” também foi criado na França e [...] “foi inspirada em episódios campestres, cenas pastorais, piqueniques, flores e pássaros e fábulas. (Huttl Tina, 2020).

Dessa forma, pode-se perceber que as principais características de suas ilustrações, são trazidos do campo. As impressões das estampas geralmente são feitas a partir de cilindros de cobre e os detalhes feitos a mão, e em seguida transferidos para os tecidos de algodão.

Imagem 13: Padrão de estampa Toile de Jouy



Fonte: www.pinterest.com (Reprodução da internet)

Apesar da grande quantidade de elementos na estampa Toile de Jouy, ao analisarmos bem a imagem, podemos notar algumas repetições, derivadas da imagem do módulo ao lado.

Dessa forma, entende-se que essa estampa é composta por 3 repetições, sendo os módulos colocados um acima do outro, em um sistema alinhado.

Imagem 14: Exemplo da estampa Toile de Jouy aplicada.



Fonte: www.noivadeevase.com (Reprodução da internet)

E) Relação das cores

Tendo em vista as grandes possibilidades que os meios digitais oferecem para área de design de superfície, nos dias de hoje, as estampas podem ser encontradas facilmente em variados tipos de objeto, com inúmeras formas e texturas. Sendo assim, além de uma boa projeção, o profissional, ao desenvolver seus trabalhos, deve-se também, prestar atenção em um dos fatores de suma importância: a utilização das cores.

A definição de uma boa paleta de cores pode se tornar um elemento fundamental na constituição de um produto, pois como explica Simon Seivewright, a cor

“muitas vezes é o primeiro elemento percebido no design de um produto e influencia a leitura de uma peça ou coleção. A cor nos fascina desde a antiguidade, e em nossas roupas, traduz personalidade, caráter e gosto, podendo transmitir mensagens significativas que refletem diferentes culturas e *status* sociais.” (Simon Seivewright, 2010, p. 129)

Além disso, no livro “Psicodinâmica das Cores em Comunicação”, Modesto Farina, Clotilde Perez e Dorinho Bastos (2006), citam que:

“As cores constituem estímulos psicológicos para a sensibilidade humana, influenciando no indivíduo, para gostar ou não de algo, para negar ou afirmar, para abster ou agir.” (FARINA, PEREZ E BASTOS, 2006, p. 111)

Sendo assim, entende-se que a cor é um aspecto totalmente visual, onde pode-se provocar variados tipos de emoções, conforme pessoa para pessoa, levando em consideração seus costumes, culturas e preferências. Assim, além da estética proporcionada pelas cores, deve-se perceber também, a subjetividade por trás de cada uma delas, e ter em mente seus inúmeros significados.

Dando continuidade às afirmações de Farina, Perez e Bastos, antes de se analisar o significado das cores, deve-se ter em mente que elas podem transmitir ao mesmo tempo, sensações distintas, tanto positivas quanto negativas. Contudo, os escritores apontam a psicologia por trás de algumas cores como:

D1: Branco

Em seu lado positivo, o branco está ligado à paz, à inocência, à limpeza e à neutralidade. Pode ser entendida também como o início da vida, levando em consideração a cor do leite, durante a amamentação. Além disso, o branco também significa a adição de todos os tipos de cores, tornando-se o tom mais intenso e irritante aos olhos, levando-se em consideração a alta luminosidade que possui.

Diferente disso, o branco também pode ser considerado a cor do vazio, e carência afetiva, entendendo-se que pessoas em contato com ambientes totalmente brancos por muito tempo, podem desenvolver características de solidão e desinteresse geral pelos relacionamentos sociais.

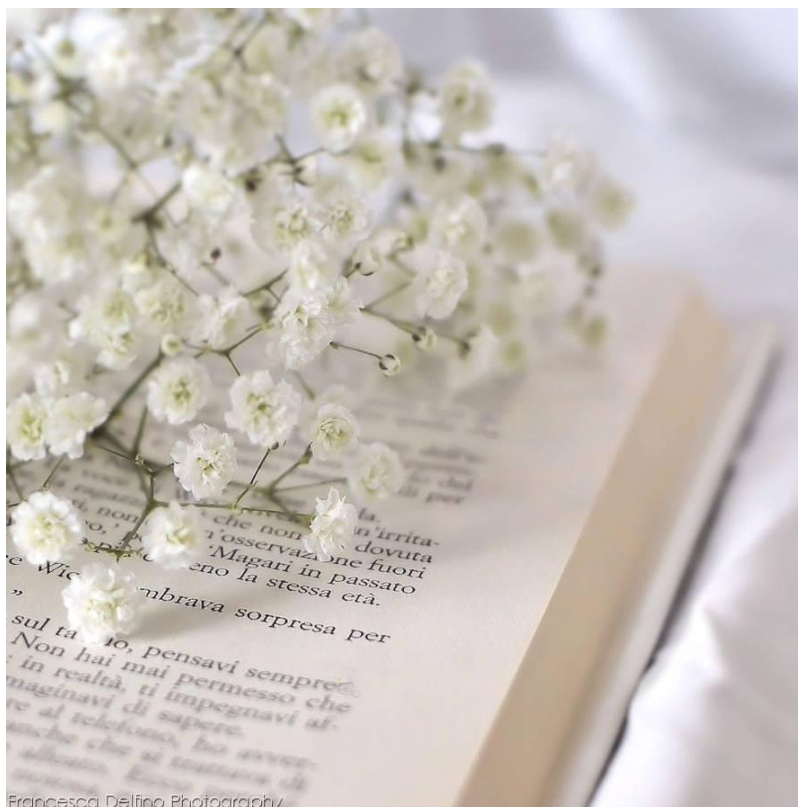
A palavra branco tem origem germânica "*blank*", que significa brilhante, simbolizando a luz. Por isso, não pode ser considerada totalmente como uma cor.

"Associação material: batismo, casamento, neve, nuvens.

Associação afetiva: ordem, simplicidade, limpeza, bem, paz, pureza, estabilidade, divindade."

(FARINA, PEREZ E BASTOS, 2006, p. 97)

Imagem 15: Cor branca



Fonte: www.deviantart.com/francescadelfino (Reprodução da internet)

D2: Preto

A cor preta é a ausência da luz, e remete também às sombras e escuridão. Muitas vezes, está associada a morte e destruição, mas ao mesmo tempo, pode remeter também a algo sofisticado e elegante.

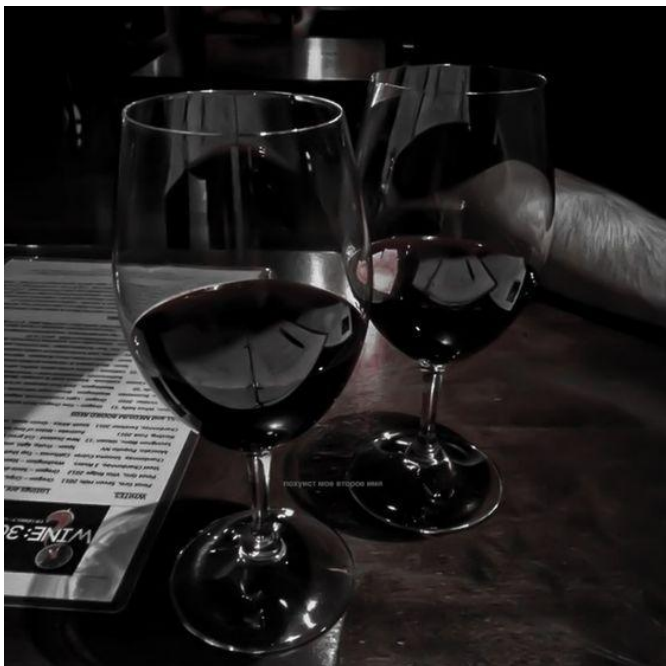
Derivada da palavra “*niger*”, em latim com o significado: escuro, preto, negro. É considerada uma cor triste e angustiante, mas se combinada com algumas outras cores, pode trazer uma certa alegria aos olhos dos espectadores.

"Associação material: sujeira, sombra, funeral, noite, coisas obscuras.

Associação afetiva: mal, miséria, pessimismo, tristeza, melancolia.

(FARINA, PEREZ E BASTOS, 2006, p. 98)"

Imagem 16: Cor preta



Fonte: www.vk.com/pechalfanata (Reprodução da internet)

D3: Vermelho

A cor vermelha traz referências como a alimentação, energia e fluxo de sangue, e o acolhimento. E é considerada também a cor da sedução e da paixão, levando-se em consideração os lábios vermelhos. Além disso, essa cor está ligada a sentimentos fortes, como a raiva, pois quando se está nervoso, o fluxo sanguíneo tende a subir à cabeça, e os rostos ficam avermelhados.

“Associação material: guerra, sinal de pare, perigo, fogo, sangue, lábios.

Associação afetiva: força, energia, raiva, coragem, paixão, calor, agressividade.

(FARINA, PEREZ E BASTOS, 2006, p. 99)

Imagem 17: Cor vermelha



Fonte: www.tumblr.com/search/taurus+sunrecent (Reprodução da internet)

D4: Laranja

Antigamente, antes dos europeus não conhecerem a fruta laranja, eles não estavam cientes que o pigmento alaranjado poderia ser também uma cor específica, e por isso, Goethe - importante escritor da literatura alemã - o chamava de Gelbrot, que era considerado um vermelho meio amarelado.

O significado da palavra laranja vem francês, *orange*, pois acreditavam-se que a fruta de mesma tonalidade possuía reflexos dourados (*or* significa ouro em francês)

Como da laranjeira pó de nascer flores e frutos, o tom alaranjado pode ser considerado como um símbolo da fertilidade. E no budismo, significa a iluminação e representa a perfeição.

"Associação material: outono, laranja, fogo, pôr do sol, festa raios solares.

Associação afetiva: desejo, excitabilidade, força, luminosidade, euforia, energia, alegria e senso de humor.

(FARINA, PEREZ E BASTOS, 2006, p. 100)"

Imagem 18: Cor laranja



Fonte: weheartit.com (Reprodução da internet)

D5: Amarelo

O amarelo é um tom derivado do vermelho, porém um pouco mais frio. Remete a alegria, espontaneidade, poder, dinamismo e impulsividade.

Comparando com as outras cores quentes, o amarelo possui uma luminosidade maior, e por isso, pode chamar mais a atenção dos olhos das pessoas. Sendo assim, geralmente utiliza-se essa tonalidade em objetos que se queira dar um certo destaque, como por exemplo, a bolinha de tênis.

É também a cor da prosperidade, conectada à riqueza, por conta da associação com as moedas e barras de ouro.

O amarelo é derivado do latim *amarillys*, que tem como significado a luz irradiante em todas as direções.

"Associação material: luz, verão, limão, calor e luz solar.

Associação afetiva: iluminação, conforto, alerta, idealismo, euforia e alegria.

(FARINA, PEREZ E BASTOS, 2006, p. 101)"

Imagem 19: Cor amarela



Fonte: www.twitter.com-flower_posts (Reprodução da internet)

D6: Verde

A cor verde é uma mistura do amarelo com o azul, sendo assim, pode possuir duas sensações diferentes, sendo elas, a agitação vinda do tom amarelado, e o descanso e relaxamento do tom azulado.

É um tom que transmite calma e reduz a pressão sanguínea, e em alguns casos, pode ajudar com as dores, cansaço físico ou mental e insônia. Transmite também, um frescor e umidade vindo das suas conexões ecológicas e naturais.

A palavra verde é originária do latim, *viridis*, que significa a cor de repouso e paz.

"Associação material: unidade, frescor, primavera, bosque, folhagem e natureza.

Associação afetiva: bem-estar, paz, tranquilidade, segurança, esperança, juventude, suavidade e descanso.

(FARINA, PEREZ E BASTOS, 2006, p. 101)"

Imagem 20: Cor verde



Fonte: www.etsy.com (Reprodução da internet)

D7: Azul

De acordo com Pastoreau e Heller, afirma-se que a cor azul é considerada o tom favorito por mais da metade da população ocidental, e também, é a cor que os ocidentais mais remetem a simpatia, harmonia, amizade e confiança.

O azul pode ser considerado também uma cor longa, infinita e que parece estar distante, por ser considerada a cor do céu, horizonte e do ar. Além disso, o azul também está presente na nobreza, quando se referem ao sangue azul, presente na burguesia.

A palavra azul tem origem árabe e persa, *lázurd*: cor das nuvens, que dá a sensação de movimento infinito.

"Associação material: montanhas distantes, frio, mar, céu, gelo, águas tranquilas.

Associação afetiva: espaço, viagem, paz, serenidade, infinito, meditação, sentimentos profundos.

(FARINA, PEREZ E BASTOS, 2006, p. 102)"

Imagem 21: Cor azul



Fonte: www.wattpad.com (Reprodução da internet)

D8: Roxo

A cor roxa é uma mistura do vermelho com o azul. Pode ser considerada também como a cor da fantasia, mistério e magia.

A palavra roxo vem do latim *russeus*, que significa vermelho carregado.

"Associação material: noite, igreja, aurora, sonho e mar profundo.

Associação afetiva: fantasia, mistério, profundidade, dignidade, egoísmo e espiritualidade.

(FARINA, PEREZ E BASTOS, 2006, p. 103)"

Imagem 22: Cor violeta



Fonte: www.purpleaesthetic.tumblr.com (Reprodução da internet)

D9: Marrom

Muitas vezes o marrom é associado à cor da pele morena. Na antiguidade, essa tonalidade era considerada como uma cor feminina, por se associar ao pigmento da terra, e portanto, também se remetia a fertilidade e fecundidade.

Além disso, nessa época, também se considerava o marrom como o tom das vestimentas e dos tecidos que não haviam sido tingidos.

A palavra marrom tem origem francesa, *marron*: castanho.

"Associação material: terra, água lamacenta, outono e desconforto.

Associação afetiva: pesar, melancolia, resistência e vigor.

(FARINA, PEREZ E BASTOS, 2006, p. 104)"

Imagem 23: Cor marrom



Fonte: www.theespressoedition.com (Reprodução da internet)

D10: Rosa

A cor rosa é resultado da mistura entre o vermelho e o branco. É também o nome de uma flor e um nome próprio feminino.

A pigmentação rosa geralmente está associada ao feminino, simbolizando o encanto, o amor, a inocência e delicadeza. É considerada uma cor suave, e muitas vezes têm associações com o público infantil, principalmente as meninas

Imagem 24: Cor rosa



Fonte: www.ha-roro.tumblr.com (Reprodução da internet)

2.1.2 Doodle Art

Tendo seu significado de origem inglesa, a palavra “*doodle*”, é usada para se referir a uma espécie de “[...] esboço ou desenho realizado ao acaso, quando uma pessoa está distraída ou ocupada.” (Magá, 2018). Na língua portuguesa, podemos entender como *doodle art*, alguns tipos de desenhos rabiscados, ou até mesmo rascunhos, sendo ele muitas vezes, representados por ilustrações simples, podendo-se possuir um significado concreto, ou apenas formas abstratas.

Assim, esse estilo artístico pode ser realizado por qualquer tipo de pessoa, sejam eles artistas ou até mesmo estudantes, que acabam se distraindo durante a aula, ao fazerem um pequeno desenho no canto do caderno.

Imagem 25: Exemplo de *doodle art*, realizada pela Rainha da Prússia, Luísa de Meckleburgo-Strelitz em 1795

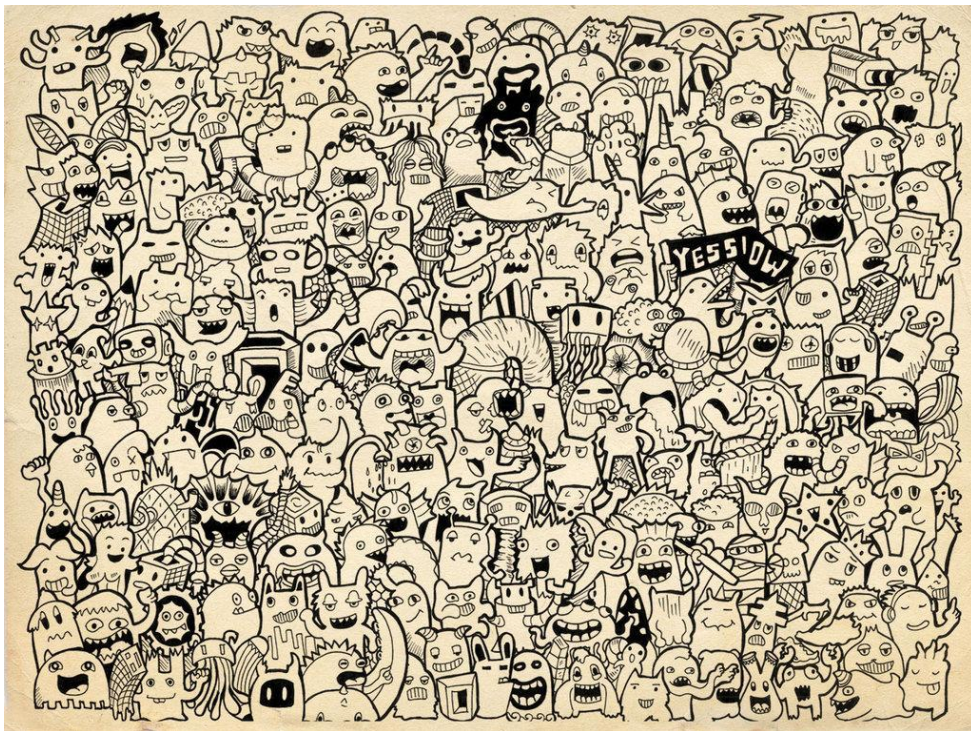


Fonte: www.i2.wp.com (Reprodução da internet)

Dessa maneira, de acordo com o Blog Neo Imagine, o *doodle art* é normalmente caracterizado por “[...] desenhos simples sem muitos detalhes

realistas, e ocupar o máximo de espaço que conseguir, sempre criando repetições e padrões.” Assimilando-se de maneira geral, da padronagem das estampas, no design de superfície.

Imagem 26: *Doodle Art* digital



Fonte: www.neoimage.com.br (Reprodução da internet)

Em acréscimo, Sunni Brown, autora do livro *“The Doodle Revolution”*, mostra em uma palestra realizada para o *TED: Idea Worth Spreading*, que o *doodle art*, pode ser considerada algo muito maior do que apenas uma forma de se “passar o tempo”. Brown aponta que fazer rabiscos e desenhos espontâneos podem nos ajudar a pensar. E além disso, afirma também, que se pode apreender 29% a mais das informações verbais, servindo como um auxílio para manter o foco nas coisas que se escuta.

Nesse sentido, entende -se que a prática de desenhar enquanto se escuta algo ou alguém, torna-se um ato benéfico, especialmente para pessoas visuais – que se apropriam da imagem como melhor forma de aprendizado e fixação –

pois faz com que o cérebro consiga associar o racional a algo visual, transmitindo ao mesmo tempo, também, uma certa emoção, que o marca e ajuda a fixar um assunto melhor.

Em sua palestra, Brown explica ainda que ao realizar o *doodle art*, coloca-se em prática quatro sentidos operacionais dos nossos corpos, sendo eles: a visão, audição, coordenação motora e a leitura/escrita, além do *doodle* poder transmitir também um determinado sentimentalismo, das pessoas que o desenha, percebendo-se um traço mais forte, quando está irritado, ou um traço suave, quando se está relaxado.

2.1.3 Estações do ano e suas características

Sendo o tema principal deste projeto, se foi feito uma análise das características mais marcantes de cada período do ano, em específico, o outono, que servirá de inspiração para a realização das ilustrações que irão compor a estampa produzida.

Dessa forma, podemos entender como estações do ano, os momentos que dividem os meses de acordo com variações de clima e temperatura. Decorrente disso, cada estação traz consigo características, sensações e costumes únicos, que, mesmo sem percebermos tais diferenças, nossos corpos e mentes “[...] sofrem influência de ações de forças vitais invisíveis que atuam durante as estações do ano.” (Liane Alves, 2016)

A seguir, serão mostrados alguns exemplos de cores predominantes em cada estação, e, complementando, Vitor Paese (2008), em seu blog, aponta algumas das características mais marcantes da época:

A) Verão

O verão é considerado a estação mais quente do ano, por conta disso, o calor e a umidade se tornam predominantes, fazendo com que as flores e folhagens se mostrem em grande volume. É a época em que os animais já estão

com seus ninhos e tocas produzidas, e a sensação calorosa, junto ao céu azul, despertam o ânimo e o prazer para a realização das tarefas diárias. Porém, para alguns, o excesso de calor pode possuir uma ação reversa.

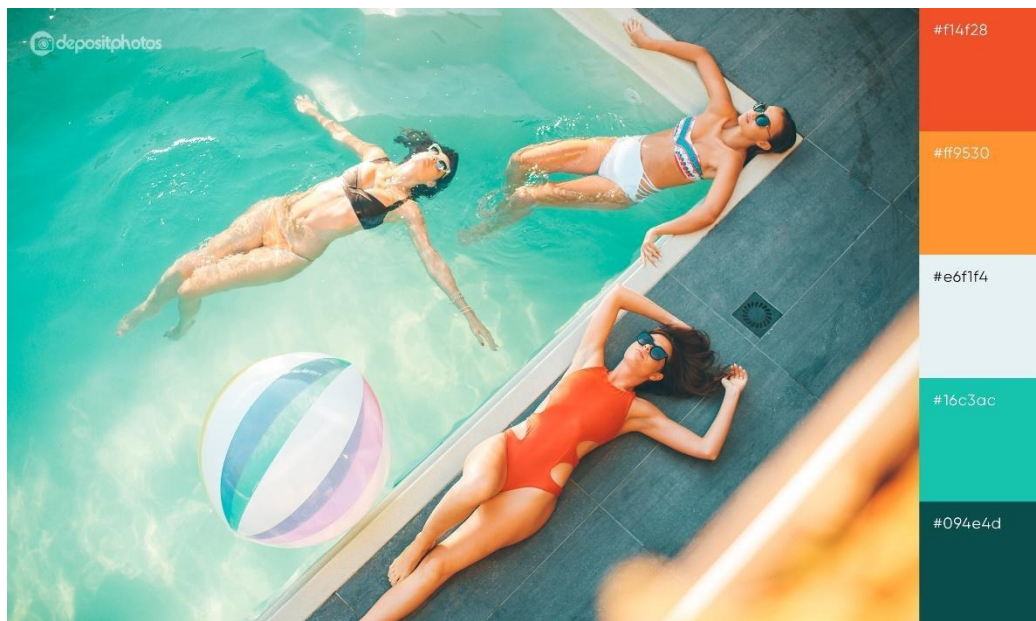
Imagem 27: Verão



Fonte: www.embracon.com.br (Reprodução da internet)

Tendo em vista suas tonalidades características, o verão é uma estação marcada pelas cores quentes e vibrantes. Assim, o Blog DepositPhotos, usando como base o relatório de tendências de cores da *Pantone*, lista em seu site, algumas das paletas dessa época.

Imagem 28: Paleta de cores do verão 1



Fonte: www.depositphotos.com (Reprodução da internet)

Imagem 29: Paleta de cores do verão 2



Fonte: www.depositphotos.com (Reprodução da internet)

B) Outono

O outono é a época de transição entre o verão e o inverno, possuindo uma queda nas temperaturas e os seres vivos começam a ficar menos agitados. É o momento em que se busca armazenar nutrientes do corpo para repor as energias gasta durante o verão, para assim, se preparar para a “escassez” do inverno. Por conta da alteração do clima que o outono traz, a friagem, muitas vezes, pode causar um certo cansaço e a vontade de permanecer por baixo dos cobertores aumenta, dificultando seu rendimento.

Imagem 30: Outono



Fonte: www.conhecimentocientifico.r7.com (Reprodução da internet)

Marcado pelas cores avermelhadas das folhagens que caem das árvores, o outono é caracterizado por possuir uma paleta de cores com tons mais escuros, optando-se muitas vezes também pelo marrom ou castanho.

Imagem 31: Paleta de cores do outono 1



Fonte: www.depositphotos.com (Reprodução da internet)

Imagem 32: Paleta de cores do outono 2



Fonte: www.depositphotos.com (Reprodução da internet)

C) Inverno

O inverno possui como característica principal, as frentes frias, o clima gélido e a queda das temperaturas provenientes do outono. É a época em que os seres vivos se recolhem mais adiante às suas atividades rotineiras, e o metabolismo celular se mostra mais lento que o de costume. Além disso, por conta do frio e do ar seco, as plantas possuem dificuldade de crescer, e em acréscimo, por possuir dias mais curtos e noites mais longas, desperta uma certa preguiça em humanos e em animais, deixando-os mais cansados e com sono. Por conta disso, o silêncio e a tristeza se fazem mais presentes.

Imagem 33: Inverno



Fonte: www.1zoom.me (Reprodução da internet)

Como as suas características mais marcantes da época, a paleta de cores remetente ao inverno são cores mais claras e frias, ligadas geralmente, a neve e os tons acinzentados do céu.

Imagem 34: Paleta de cores do inverno 1



Fonte: www.depositphotos.com (Reprodução da internet)

Imagem 35: Paleta de cores do inverno 2



Fonte: www.depositphotos.com (Reprodução da internet)

D) Primavera

Como o outono, a primavera pode ser considerada um período de transição entre duas estações com características extremas. Por conta disso, nessa época, o clima deixa de ser tão frio, e dá espaço a uma leve sensação de calor. Além disso, as ventanias se tornam mais presentes, movimentando ainda mais a poeira e os pólenes, que por consequência, faz-se aparecer mais flores e plantas. É também, a época do ano onde os animais começam a se acordar do período de hibernação, e nos humanos, pode-se gerar uma certa inquietação, agitando mais os pensamentos e suas ações.

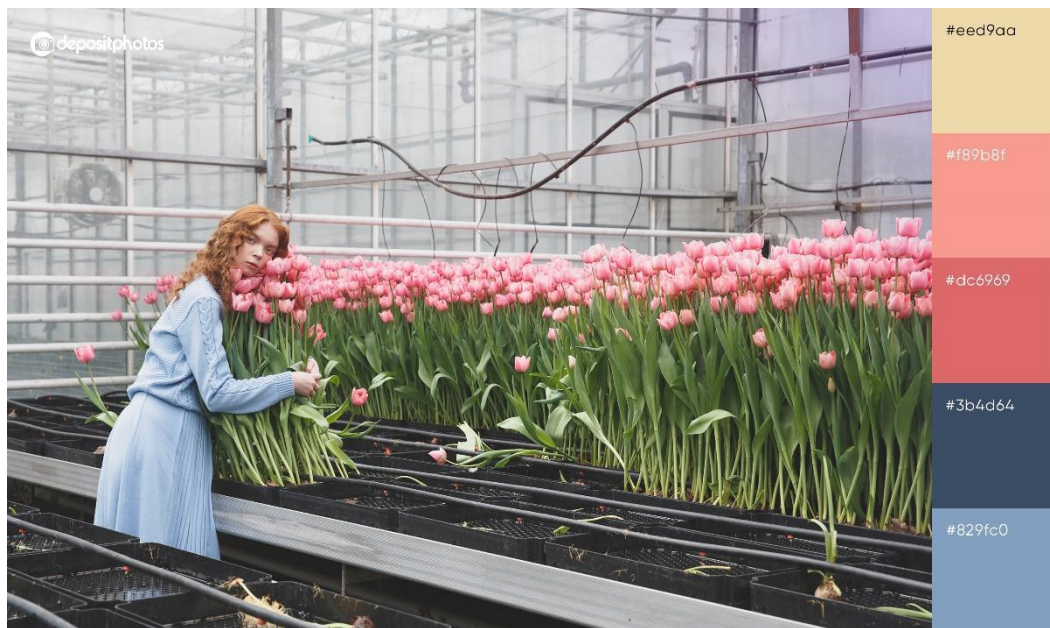
Imagem 36: Primavera



Fonte: www.freepik.com (Reprodução da internet)

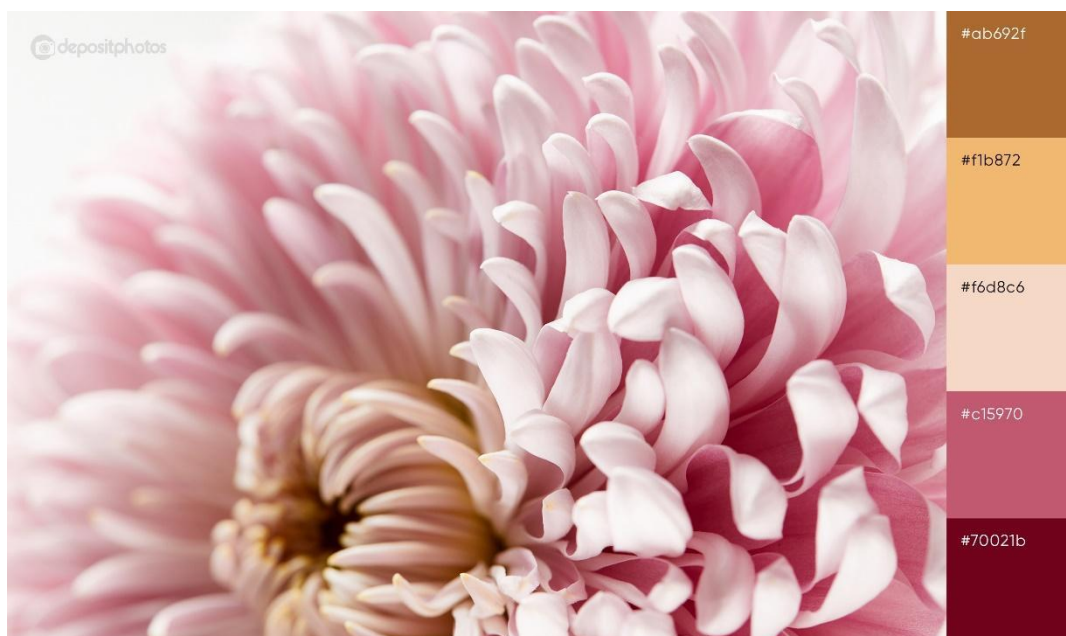
Assim com a predominância das plantas e do céu limpo, a primavera é marcada pelos tons mais claros e rosados, dando destaque também a paleta de cores pastéis, demonstrando as delicadezas da estação.

Imagem 37: Paleta de cores da primavera 1



Fonte: www.depositphotos.com (Reprodução da internet)

Imagem 38: Paleta de cores da primavera 2



Fonte: www.depositphotos.com (Reprodução da internet)

2.1.3 Pesquisa de campo

Para dar início ao projeto que será desenvolvido a partir do estudo dos tópicos estudados acima, foi realizada uma pesquisa sobre a proposta principal deste relatório: produtos artísticos autorais. A partir disso, uma avaliação de 8 perguntas foi divulgada e passada de pessoa em pessoa, de diferentes partes do Brasil, para recolher dados acerca desse tema. E nele, foram apontadas questões como o interesse em estamparias, ilustrações digitais e compra de produtos artísticos.

O formulário se inicia com a definição do gênero da pessoa entrevistada, e os resultados apontam que mais de 50% do público que responderam às perguntas, foi feminina, sendo ao todo, 57,4%. Assim, 39,7% foram masculinas, 1% não-binária, e 1% assinalou como “outros”.

A média da faixa foi de pessoas com aproximadamente 15 anos de idade a um pouco mais de 35 anos, sendo assim, entende-se que o público-alvo é predominante entre jovens e adultos.

Grande parte dos entrevistados assinalaram que gostam e sentem interesse em ilustrações e produtos artísticos, e que também compram ou sentem vontade de comprar, porém, não com tanta frequência.

Assim, entende-se que em um geral, o público brasileiro que acompanha meus projetos, gostam e sentem um certo interesse no assunto referente a ilustrações e produtos desenvolvidos a partir do design de superfície.

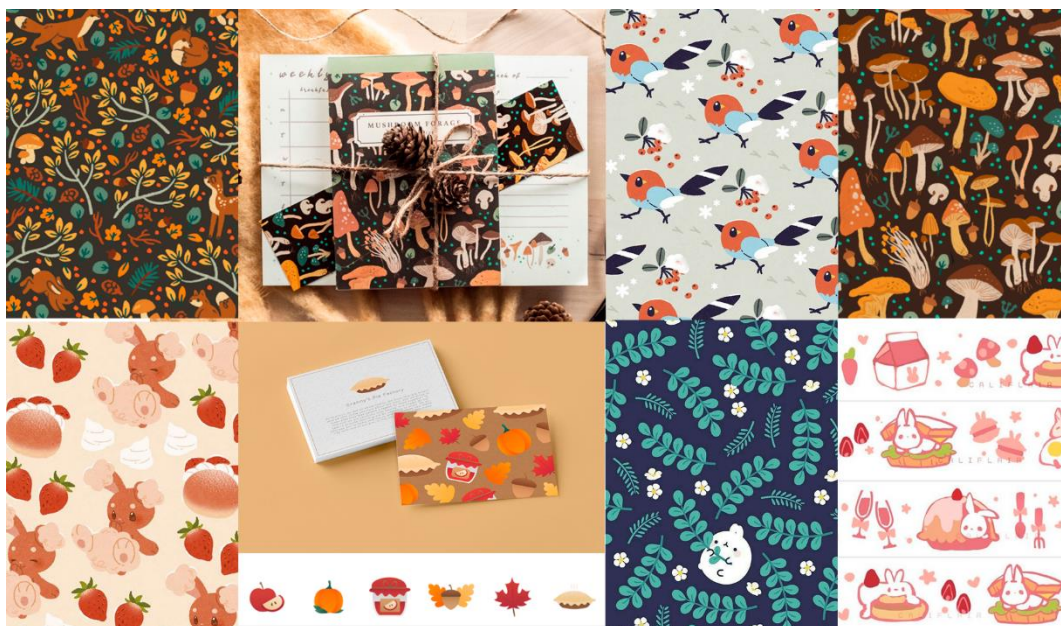
3. PARTE 2: DESENVOLVIMENTO DA ESTAMPA

3.1. PRÉ PRODUÇÃO

3.1.1 Referências e Moodboard

Algumas das referências coletadas para a realização desse trabalho, vieram de artistas que eu acompanho pela internet e que eu mais admiro. Sendo algum deles, respectivamente mostrados no moodboard abaixo, os ilustradores Kiki Nordstrom, 芋子 (Imoko), a designer gráfica Lyaman Bill, a ilustradora Califlair.

Imagem 39: Moodboard



Fonte: Conjuntos de imagens coletados no Instagram, Twitter, Pinterest e Behance dos artistas mencionados. Compilado feito no Photoshop.

Utilizando recursos do *doodle art*, os artistas citados anteriormente, muitas vezes, buscam captar uma certa delicadeza em seus projetos pessoais,

fazendo-se uso de objetos arredondados, para demonstrar a simpatia das suas ilustrações.

Sendo assim, para iniciar os esboços do meu projeto, me inspirei em diversos tipos de artistas que realizam desenhos com formas delicadas e simplificadas.

3.1.2 Seleção de formas e objetos para as ilustrações

Para dar início às ilustrações que irão compor as duas estampas desenvolvidas, foram selecionados objetos que remetem e que trazem referência à estação do outono, sendo alguma delas, a maçã, frutos vermelhos da época, folhas de tons alaranjados e pinhas. Além disso, o coelho também se fará presente na ilustração.

A imagem do coelho traz referência a uma lenda antiga japonesa, conhecida como “Tsuki no Usagi”, um conto que se passa durante o outono asiático - em meados de setembro ao início de outubro - época que ocorre também o “Otsukimi” (Festival da Lua), que celebra o período das colheitas, quando o céu se mostra mais limpo e a lua mais brilhante e em seu tamanho máximo.

De acordo com o livro ilustrado de Florence Sakade e Yoshisuke Kurosaki, “As Histórias Preferidas das Crianças Japonesas”, “Tsuki no Usagi” conta sobre um velho sábio que morava na lua, que decide visitar a terra. Seu principal objetivo qual dos seus animais era o mais generoso, então, se disfarçou como um mendigo faminto, e pediu para três animais – macaco (“saru”), raposa (“kitsune”) e coelho (“usagi”) – um pouco de comida.

O macaco rapidamente subiu numa árvore e lhe entregou algumas frutas. A raposa foi a um riacho e caçou um peixe. Mas o coelho, não havia nada para lhe oferecer, apenas um pouco de grama. Então, este pediu para os demais animais acenderem uma fogueira, e em seguida, ele ofereceu sua própria carne e caminhou em direção a fogueira.

Surpreso, rapidamente, o homem volta para sua forma original, e relata que a atitude do coelho foi muito corajosa e gentil, mas não deveria fazer nada para que prejudicasse a si mesmo. Dessa forma, o sábio considerou o animal como o mais gentil, e junto a ele, o levou para a lua, envolvendo-o em seus braços.

Assim, como diz no conto, acredita-se que durante as noites de outono, ainda é possível enxergar a forma do pequeno coelho no centro da lua cheia e brilhante.

3.1.3 Paleta de cores

As paletas de cores empregadas nas ilustrações da estampa foram marcadas com a predominância de cores quentes, mais escuras, e de tons avermelhados, para transmitir as características do outono caloroso e aconchegante. Além disso, foi-se escolhido alguns toques de cores frias, como o verde, para dar um contraste nas cores mais escuras.

Imagem 40: Paleta de cores da estampa 1



Fonte: Acervo pessoal da artista, feito no Photoshop.

Imagem 41: Paleta de cores da estampa 1



Fonte: Acervo pessoal da artista, feito no Photoshop.

3.2. PRODUÇÃO

3.2.1 Primeiros rascunhos

Inicialmente, foram desenvolvidos rascunhos de como seriam algumas das ilustrações que iriam compor as estampas. Ao todo, fiz 25 desenhos a lápis, e em seguida, selecionei algumas que imaginei que se encaixariam melhor no projeto e as digitalizei no computador.

Imagem 42: Sketches da estampa 1 na folha de papel.



Fonte: Acervo pessoal da artista, feito a lápis em uma folha de papel.

Imagem 43: Sketches da estampa 2 na folha de papel.



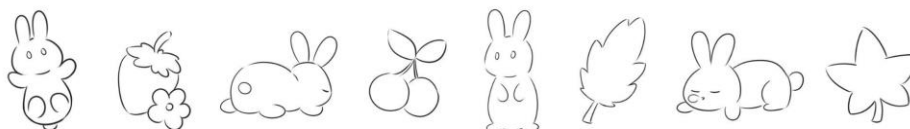
Fonte: Acervo pessoal da artista, feito a lápis em uma folha de papel.

Imagem 44: Digitalização das ilustrações da estampa 1.



Fonte: Acervo pessoal da artista, feito no Photoshop e Paint Tool Sai.

Imagem 45: Digitalização das ilustrações da estampa 2.



Fonte: Acervo pessoal da artista, feito no Photoshop e Paint Tool Sai.

3.2.2 Cores e composição

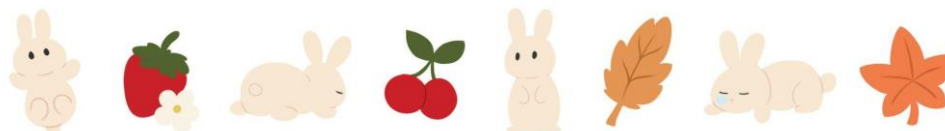
Em seguida, após o preparo e a seleção das ilustrações, passei para a etapa das pinturas e da composição de como os objetos se comportariam na estampa. Para isso, foram utilizados softwares como Paint Tool Sai, para o processo de coloração, e Photoshop para a organização das ilustrações no plano ainda em branco.

Imagem 46: Ilustrações coloridas da estampa 1 no fundo branco.



Fonte: Acervo pessoal da artista, feito no Photoshop e Paint Tool Sai.

Imagem 47: Ilustrações coloridas da estampa 2 no fundo branco.



Fonte: Acervo pessoal da artista, feito no Photoshop e Paint Tool Sai.

Sendo assim, após a finalização dessa etapa, se deu início a fase de planejamento e construção da estampa. Primeiramente, espalhei as ilustrações sobre o plano, afim de montar uma estampa com o padrão *allover*, onde os motivos se encontram espalhados pelo módulo, rotacionados e refletidos.

Para a etapa de construção do módulo, foi-se utilizado o software Photoshop, com o *canvas* de tamanho 1748 x 2480 (folha tamanho A5), e para a edição e distribuição das ilustrações, foram-se utilizadas as ferramentas “seleção”, “régua” e “balde de tinta”, para a coloração do fundo da estampa.

Imagem 48: Construção do módulo da estampa 1.



Fonte: Acervo pessoal da artista, feito no Photoshop.

Imagem 49: Construção do módulo da estampa 2.



Fonte: Acervo pessoal da artista, feito no Photoshop.

Para a escolha da cor que irá compor o fundo das estampas, utilizei a ferramenta “matriz de cores”, no Photoshop, para selecionar e testar algumas tonalidades diferentes de marrom, e entender como elas iriam se comportar quando expostos junto com as ilustrações. No primeiro teste, foi-se utilizado um tom mais escuro, como exposto na imagem abaixo:

Imagem 50: Módulo com o fundo marrom escuro da estampa 1.



Fonte: Acervo pessoal da artista, feito no Photoshop.

Porém, como percebido na imagem, o marrom escuro pode causar alguns problemas quando combinado com os motivos da estampa, pois impede o bom funcionamento da imagem como um todo, já que a maior parte não consegue se destacar, pois pelas cores escuras, os objetos acabam competindo com a tonalidade do fundo, como a imagem das nozes e dos objetos com pigmento verde.

Agora, por outro lado, algumas das ilustrações, como a do coelho e da laranja, se destacaram muito mais, pelo fato delas possuírem cores mais claras. Assim, analisando-se a estampa, conseguimos apenas prestar atenção na

imagem do coelho, e já a laranja traz um aspecto neon, quando combinada com o fundo, desequilibrando a combinação com os tons dos outros objetos.

Já na segunda opção, optei por trazer uma tonalidade mais clara, e dessa vez, com uma mescla do rosa pastel.

Imagem 51: Módulo com o fundo marrom rosado da estampa 1.



Fonte: Acervo pessoal da artista, feito no Photoshop.

A princípio, achei que o tom de rosa trouxe aspectos interessantes para a estampa, pois levando-se em consideração o padrão CMYK - pigmentos utilizados para a impressão de objetos, ciano, magenta, amarelo e preto - essa

tonalidade do marrom, traz características sutis do pigmento magenta, e por isso, destacou a delicadeza dos motivos, e também fez uma boa combinação com as cores, sendo que o magenta e o laranja são cores próximas ao rosa no círculo cromático.

Porém, ao mesmo tempo, quando observada de um modo geral, tal tonalidade pode apresentar características fora do conceito principal deste trabalho, sendo que o tema para a construção da estampa é o outono, e com a tonalidade rosa, junto aos tons de verde, podem-se facilmente serem confundidas com a estação da primavera, que muitas vezes é representada por essas cores.

Por final, decidi encontrar uma cor que estivesse entre as duas tonalidades apresentadas, que não tornasse a estampa tão escura, ao ponto das cores estarem “competindo” com as imagens, e também não muito claras, para não fugir do tema proposto.

Dessa forma, foi-se escolhido uma tonalidade bege com características alaranjadas, pois, quando combinadas com as ilustrações, cria-se uma certa harmonia junto ao seu contraste, onde a cor do fundo e as das ilustrações não entrem em um conflito, e consigamos observá-las com maior clareza. Além disso, ao mesmo tempo, traz as cores características da época, e combinando-se com as cores quentes presentes nos desenhos, e também a imagem que coelho, resulta em uma sensação calorosa.

Imagem 52: Módulo pronto da estampa 1.



Fonte: Acervo pessoal da artista, feito no Photoshop.

Imagem 53: Imagem com a testagem de cores lado a lado.



Fonte: Acervo pessoal da artista, feito no Photoshop.

Seguindo os raciocínios da estampa 1, para a estampa 2, foram testadas algumas cores semelhantes para o fundo, porém, dessa vez, com uma tonalidade um pouco mais suave e voltada para o laranja. Diferenciando um pouco a estampa 1, tentei trazer uma imagem com uma versão mais clara ao olhar. O fundo, por se possuir mais luz em sua tonalidade, acaba destacando mais as imagens com tons avermelhados do que os demais, e por isso, juntando-se com a ideia das ilustrações delicadas, ela também traz aspectos mais afeminados e infantilizados ao módulo.

Imagem 54: Módulo pronto da estampa 2.



Fonte: Acervo pessoal da artista, feito no Photoshop.

Dando continuidade, exportei as imagens para o computador, e em seguida, abri outro *canvas* no Photoshop, dessa vez de tamanho maior, 3988 x 2828, para a junção dos módulos desenvolvidos, utilizando as técnicas do padrão contínuo.

Imagem 55: Junção dos módulos da estampa 1 com padrão contínuo



Fonte: Acervo pessoal da artista, feito no Photoshop.

Imagem 56: Junção dos módulos da estampa 2 com padrão contínuo



Fonte: Acervo pessoal da artista, feito no Photoshop.

Seguindo para a etapa final do planejamento do produto, após a fase de composição, decidi aplicar as estampas em uma imagem de caderno que encontrei na internet, para uma melhor visualização e experiência de como o produto final se comportaria. Para isso, foi utilizado o software Photoshop para a edição.

Imagem 57: Demonstração do produto com a estampa 1 completa



Fonte: www.rawpixel.com

Imagem 58: Demonstração do produto com a estampa 2 completa



Fonte: www.rawpixel.com

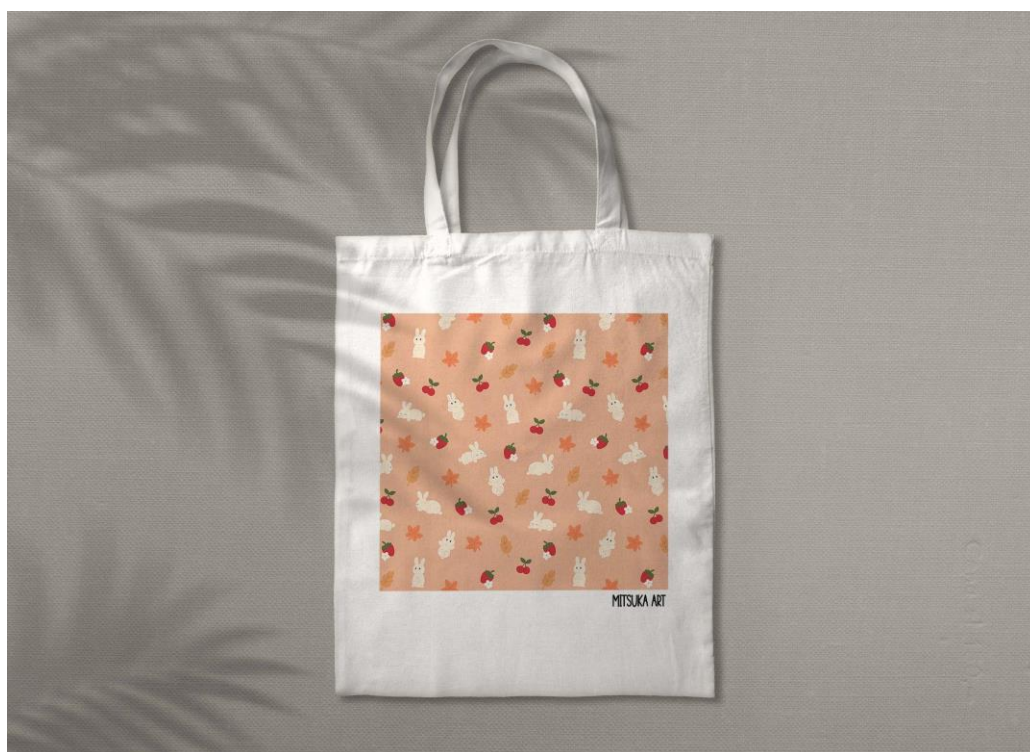
Em complementação, decidi criar outras ideias paralelas para a aplicação das estampas:

Imagem 59: Ecobag - Modelo 1, estampa 1



Fonte: www.freepik.com (Reprodução da internet)

Imagem 60: Ecobag - Modelo 1, estampa 2



Fonte: www.freepik.com (Reprodução da internet)

Imagem 61: Ecobag - Modelo 2, estampa 1



Fonte: www.freepik.com (Reprodução da internet)

Imagem 62: Ecobag - Modelo 2, estampa 2



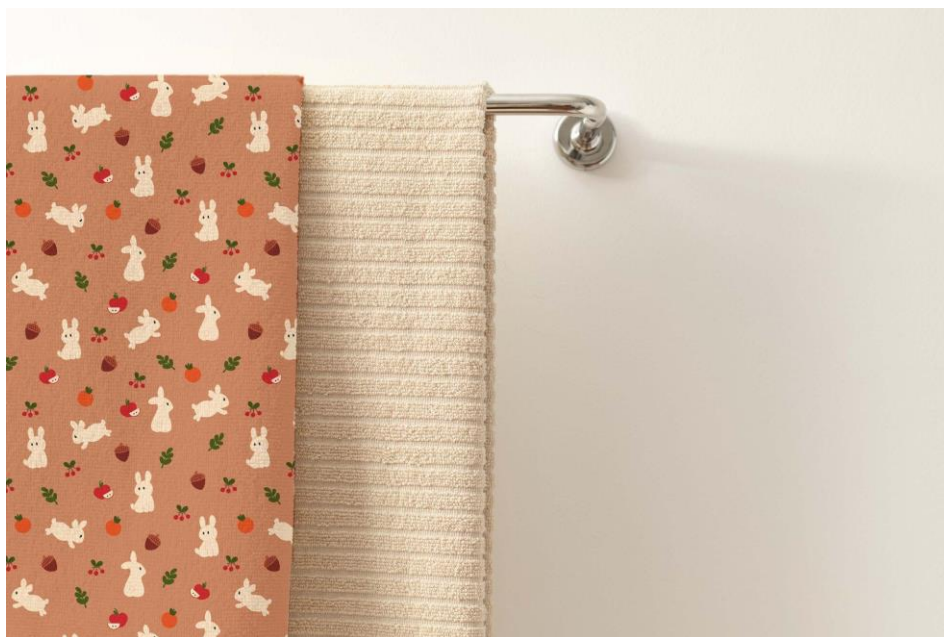
Fonte: www.freepik.com (Reprodução da internet)

Imagem 63: Quadros para quarto de criança



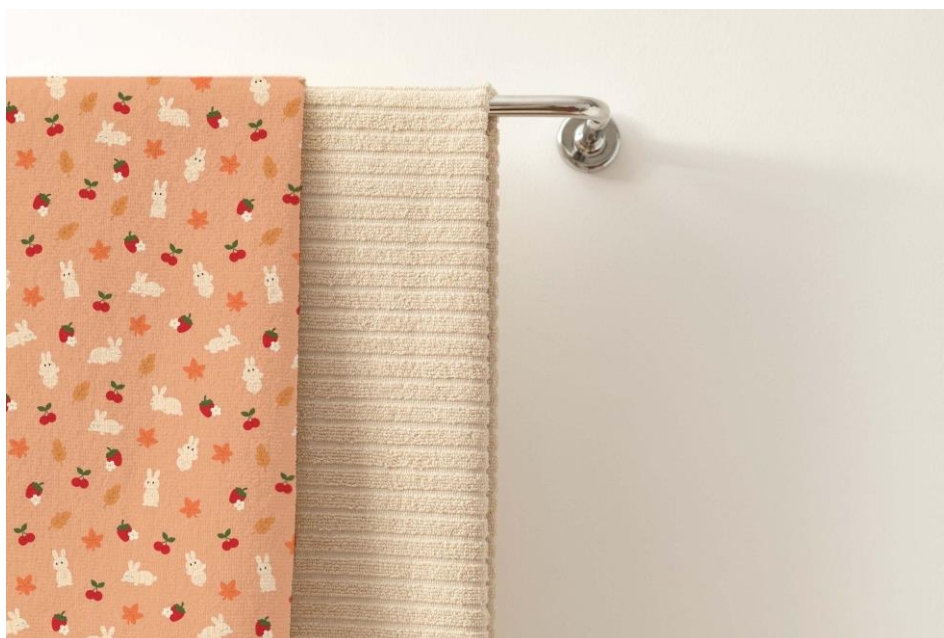
Fonte: www.freepik.com (Reprodução da internet)

Imagem 64: Toalha - Estampa 1



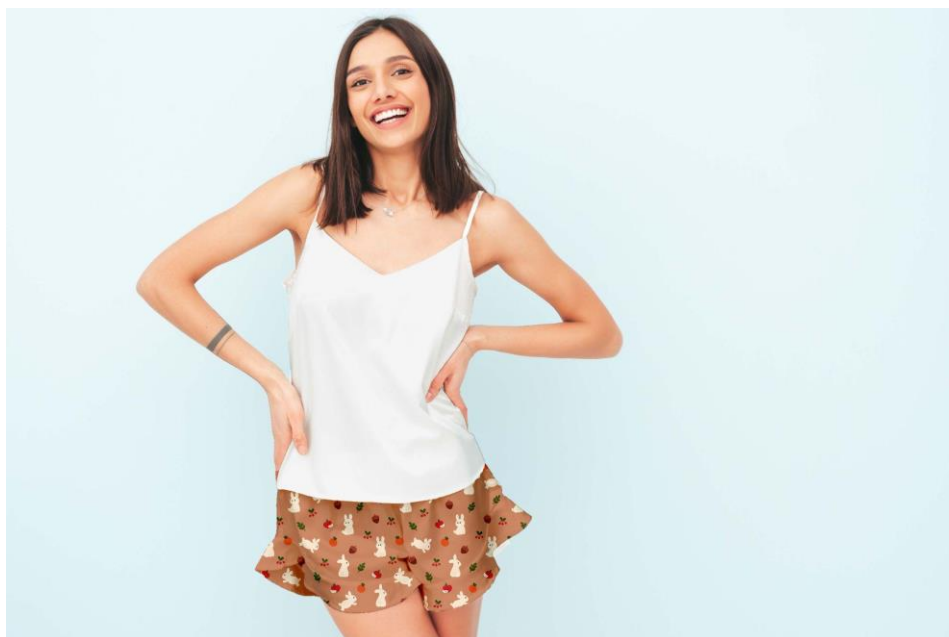
Fonte: www.freepik.com (Reprodução da internet)

Imagem 65: Toalha - Estampa 2



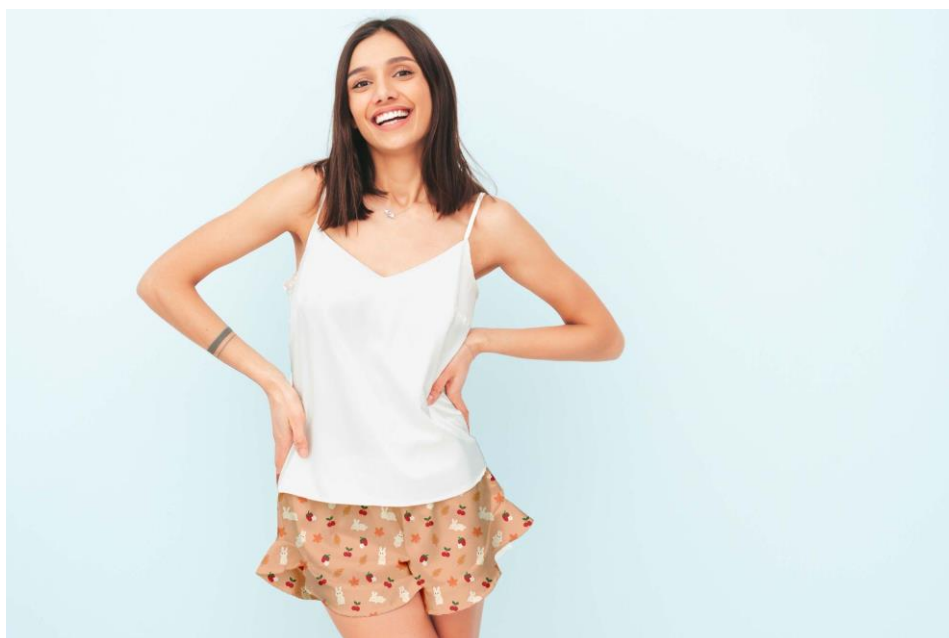
Fonte: www.freepik.com (Reprodução da internet)

Imagem 66: Pijama - Estampa 1



Fonte: www.freepik.com (Reprodução da internet)

Imagem 67: Pijama - Estampa 2



Fonte: www.freepik.com (Reprodução da internet)

4. APLICAÇÃO FINAL

4.1. DESENVOLVIMENTO DO PRODUTO

Para a montagem do caderno de brochura, foi utilizado a ajuda de um artesão. Primeiramente, conheci a artista Rita dos Santos no instagram (@ateliedonnarita), que produz suas próprias estampas e as aplica, geralmente, em itens de papelaria, e assim, solicitei para ela duas encomendas - dois cadernos tamanho A5, de brochura, com as estampas do projeto realizado.

Dessa forma, conversei com a Rita sobre como eu gostaria que o caderninho se comportasse, e enviei a ela as imagens do mockups - das estampas aplicadas nos cadernos (imagens 57 e 58) - e os arquivos das estampas. Sendo assim, Rita começou o processo de diagramação, para a estampa se manter de forma agradável na capa do caderno.

Em seguida, para o processo de ajustes e aprovação, ela me enviou imagens da montagem e me mostrou a forma que o caderno estava tomando.

Imagem 68: Processo de montagem dos cadernos I



Fonte: Imagem enviada pela artista Rita dos Santos.

Imagem 69: Processo de montagem dos cadernos II



Fonte: Imagem enviada pela artista Rita dos Santos.

Após o processo de diagramação e aprovação do produto, já se torna possível começar a realização da montagem final do caderno. Em seu estúdio, Rita imprimiu a capa e a costurou junto ao miolo, concluindo assim, o pedido encomendado. Por fim, Rita me enviou os cadernos A5 pelo correio.

Imagem 70: Cadernos finalizados.



Fonte: Imagem enviada pela artista Rita dos Santos.

5. CONCLUSÃO

Este trabalho de graduação teve como objetivo o desenvolvimento de estampas para a aplicação em produtos materiais. Os presentes trabalhos tiveram como tema principal, elementos característicos da estação do ano outono, trazendo consigo, uma paleta de cores que transmita uma sensação de bem estar e aconchego.

Seguindo esse raciocínio, as ilustrações em formato *doodle art* também foram escolhidas de forma que possa reforçar tais ideias, e trazer ao mesmo tempo, características delicadas e “gentis”. As estampas desenvolvidas, em um modo geral, possuem também uma particularidade marcante do aspecto feminino e infantil.

Durante todo o processo de desenvolvimento, tanto a parte escrita como a prática, renderam grandes frutos e boas experiências para mim. Pude entender melhor o processo e o trabalho de um designer de superfície, e apreciar os métodos de planejamento para a criação de uma estampa digital.

Dessa forma, entendendo-se a teoria e os estudos realizados sobre a área da estamperia, que guiaram para a criação dos *rappports*, acredita-se que o produto final tenha de fato, conseguido seguir o caminho proposto. Além disso, a estampa como um todo, ainda há certas possibilidades para aprimoração, porém, ao mesmo tempo, também possui qualidades para se tornar uma porta de entrada ao mundo do design de superfície.

REFERÊNCIAS

ALVES, Liana: **Viva melhor em cada estação o ano.** Disponível em:

<https://casa.abril.com.br/bem-estar/viva-melhor-em-cada-estacao-do-ano/>

BLOG DEPOSITPHOTOS: **Paletas de cores da primavera para projetos excelentes.** Disponível em: <https://blog.depositphotos.com/br/paletas-de-cores-da-primavera.html>

BLOG DEPOSITPHOTOS: **Paletas de cores do outono para projetos acolhedores.** Disponível em: <https://blog.depositphotos.com/br/paletas-de-cores-do-outono.html>

BLOG DEPOSITPHOTOS: **Paletas de cores do verão para designs vibrantes.** Disponível em: <https://blog.depositphotos.com/br/paletas-de-cores-do-verao.html>

BLOG DEPOSITPHOTOS: **Paletas de cores para anúncios sazonais e campanhas de inverno.** Disponível em: <https://blog.depositphotos.com/br/paletas-de-cores-para-anuncios-sazonais-e-campanhas-de-inverno.html>

BLOG NEO IMAGINE: **Doodle art!** Disponível em:

<https://neoimagine.com.br/blog/blog/2015/01/27/doodle-art>

BROWN, Sunni: **Doodlers, unite!** Disponível em:

https://www.ted.com/talks/sunni_brown_doodlers_unite?language=pt

CALDEIA, Maria: **Processos de obtenção de um rapport.** Disponível em:

<http://estampaqueeugosto.blogspot.com/2013/06/processos-de-obtencao-de-um-rapport.html?m=1>

CANHA: **O eu é Gestalt?** Disponível em: <https://medium.com/chocoladesign/o-que-e-gestalt>

CEL ILUSTRA – ILUSTRAÇÕES E ESTAMPAS: **Composição e modulação: Como melhorar sua estampa.** Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=NByvW2SUaKU&ab_channel=Celllustra-IlustraçõesEstampas

CRUZ, Talita: **Art Decó: Conheça o estilo artístico que influenciou a arquitetura nos anos 20.** Disponível em:

<https://www.vivadecora.com.br/pro/arquitetura/art-deco/>

CZAR, Jonny: **A força visual do design de produtos.** Disponível em:

<https://brasil.uxdesign.cc/a-for%C3%A7a-do-visual-no-design-de-produtos-90b39d05ad7e>

FLUSSER, Vilém: **O Mundo Codificado: Por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

HUTTTL, Tina: **Toile de Jouy: Conheça a nova estampa francesa**. Disponível em: <https://www.riomaframix.com.br/coluna/tina/toile-de-jouy-conheca-a-classica-estampa-francesa/>

KARNAL, Leandro: **Poema de Outono**. Disponível em: <https://www.terra.com.br/diversao/poema-de-outono,48430f619e3902b66e88ea02d82e050dtb57q3x7.html>

KAWAKAMI, Sílvia: **Ise-Katagami, a refinada arte japonesa de estampas em tecidos**. Disponível em: <https://www.japaoemfoco.com/ise-katagami-a-refinada-arte-japonesa-de-estampa-em-tecidos/>

LANG, Marco: **Design de superfície – O que é? Onde aprender?** Disponível em: <https://estampaweb.com/design-de-superficie-o-que-e-onde-aprender/>

MAGÁ: **Você sabe o que são doodles?** Disponível em: <https://simplesmenteartes.com.br/2018/09/14/o-que-sao-doodles>

MODESTO, Farina; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho: **Psicodinâmica das cores em comunicação**, 5ª Edição Revista e Ampliada, 2006.

PAESE, Vitor: **As estações e as emoções**. Disponível em: <https://www.vitorpaese.com.br/as-estacoes-e-as-emocoes>

PERFIL DOS ARTISTAS DO MOODBOARD:

KIKI NORDSTROM. Disponível em: https://www.instagram.com/kiki_nordstrom_art/

芋子. Disponível em: <https://twitter.com/satsumapotato>

LYAMAN BILL. Disponível em: <https://twitter.com/satsumapotato>

CALIFLAIR. Disponível em: <https://www.instagram.com/califlair/>

ROCHA, Lula: **O que é Rapport?** Disponível em: <https://metapix.com.br/artigo/2014/05/26/o-que-e-rapport/>

ROSSETI, Angélica: **Design de Superfície: Criação de Estampas Corridas Para a Indústria Têxtil**. 2015.

RUBIM, Renata: **Desenhando a superfície**. São Paulo: Edição Rosari, 2005. 95 p.

SAKADE, Florence e KUROSAKI, Yoshisuke: **As Histórias Preferidas das Crianças Japonesas**. Editora JBC, 2005

SEIVEWRIGHT, Simon: **Fundamentos do design de moda: O design no contexto social, cultural e econômico**. Tradução: Sonali Bertuol, George Bernard Sperber. São Paulo: Editora Blucher, 2010.

SENSE STUDIO: **Estampa Rapport – O que é?** Disponível em: <https://www.studiosense.com.br/estampa-rapport-o-que-e>

TOUCHARTE: **Inovação digital e aumento das vendas online são destaque do relatório anual Art Basel/ UBS**. Disponível em: <http://www.touchofclass.com.br/index.php/2021/03/18/inovacao-digital-e-aumento-de-vendas-online-sao-destaques-do-relatorio-anual-art-basel-ubs>

VILELA, Luiza: **E-commerce: O setor que cresceu 75% em meio a pandemia**. Disponível em: <https://www.consumidormoderno.com.br/2021/02/19/e-commerce-setor-cresceu-75-crise-coronavirus/>

XV CURITIBA: **Vantagens do pagamento digital para pequenas e médias empresas**. Disponível em: <https://xvcuritiba.com.br/vantagens-do-pagamento-digital-para-as-pequenas-e-medias-empresas>