

EU, SUZY e WES: Procedimentos e técnicas para o desenvolvimento de estampas baseadas em personagens de cinema

I, SUZY and WES: Procedures and techniques for the development of prints based on movie characters

Caterine da Silva Ribeiro^[1], Ruth Rejane Perleberg Lerm^[2]

Resumo: O artigo apresenta os procedimentos e técnicas utilizados no desenvolvimento de estampas para produtos de moda baseadas na personagem Suzy Bishop do filme *Moonrise Kingdom*, de Wes Anderson, utilizadas no Trabalho de Conclusão do Curso (TCC) do Bacharelado em Design do Instituto Federal Sul Rio-Grandense (IFSul), Campus Pelotas, intitulado "EU, ELAS e WES: Uma Proposta de Design Autoral". Tem como objetivo expor a importância de processos metodológicos que contribuem na criação de produtos de design, nesse caso uma série de estampas, mas focando não só na metodologia de desenvolvimento dos padrões como também na análise da personagem que ilustra as padronagens.

Palavras-chave: Metodologia. Ilustração. Aquarela. Estamparia.

Abstract: The article presents the procedures and techniques used in the development of prints for fashion products based on the character Suzy Bishop from the movie *Moonrise Kingdom*, by Wes Anderson, used in the Final Course Paper (TCC) of the Bachelor of Design at Instituto Federal Sul Rio-Grandense (IFSul), Campus Pelotas, entitled "I, THEY and WES: An Authorial Design Proposal". Its objective is to expose the importance of methodological processes that contribute to the creation of design products, in this case a series of prints, but focusing not only on the pattern development methodology but also on the analysis of the character that it illustrates as patterns.

Keywords: Methodology. Illustration. Watercolor. Stamping.

[1] Bacharela em Design, IFSUL. caterinedasilvaribeiro@gmail.com

[2] Doutora em Educação, UFRGS. ruthlerm@ifsul.edu.br

1 INTRODUÇÃO

No presente artigo exponho parte do Trabalho de Conclusão do Curso (TCC) do Bacharelado em Design do Instituto Federal Sul Rio-Grandense (IFSul), *Campus Pelotas*, concluído em 2021, intitulado “EU, ELAS e WES: Uma Proposta de Design Autoral”. O objetivo geral do trabalho foi o desenvolvimento de estampas autorais para superfícies têxteis aplicadas à moda, baseadas em três personagens de diferentes filmes do diretor Wes Anderson, sendo elas: Margot Tenenbaum, do filme *Os Excêntricos Tenenbaums* de 2001, Suzy Bishop, do filme *Moonrise Kingdom* de 2012 e Agatha, do filme *O Grande Hotel Budapeste* de 2014.

Considero que o TCC pode ser dividido em duas grandes partes. Na primeira, mais voltada à Pesquisa, houve imersão em alguns autores que deram embasamento teórico para o estudo do design autoral e autoria: Barthes (2004), Foucault (2009), Poynor (2010), Lupton (1998) e Weymar (2013). Para o aprofundamento sobre o design de superfície foram fundamentais as contribuições das autoras Freitas (2011), Rubim (2004) e Rüttschilling (2008) e para a área de design gráfico, referente a composições e harmonias, Lupton (2011).

Na segunda parte, houve o desenvolvimento do Projeto propriamente dito. Devido à escassez de metodologias específicas para o design de superfície e para ilustrações, escolhi adaptar a metodologia de Munari (1998) e utilizar metodologia pessoal para elaboração de ilustrações em aquarela para o desenvolvimento das estampas. Ao todo foram criadas dez estampas inspiradas na personagem Margot Tenenbaum, oito na personagem Suzy Bishop e nove na personagem Agatha.

A partir desta dificuldade encontrada ao longo do Projeto, penso ser proveitoso o compartilhamento aqui deste caminho trilhado, na esperança de poder contribuir na construção de procedimentos e técnicas para a criação de ilustrações e estampas. Com isso, fiz um recorte no TCC e apresento neste artigo os métodos utilizados no desenvolvimento da série de estampas inspiradas na personagem Suzy Bishop, do filme *Moonrise Kingdom*.

Antes de nos aprofundarmos nos métodos propriamente ditos, porém, cabe entendermos um pouco melhor as relações entre ilustração, estamperia e design de superfície.

2 ILUSTRAÇÃO, ESTAMPARIA E DESIGN DE SUPERFÍCIE

Segundo o Dicionário Priberam da Língua Portuguesa a palavra ilustração pode ser “Parte artística de um texto” ou “Gravura, desenho, imagem ou reprodução (ex.: texto acompanhado de ilustrações)”. Zeegen (2009, p.12) cita que de acordo com o *National Museum of Illustration*, em Rhode Island, nos Estados Unidos, “ilustradores combinam expressão pessoal com representação pictórica para transmitir ideias” ou seja, a ilustração existe em um certo contexto, acompanhando uma ideia ou informação. Contudo, a ilustração se encontra em uma linha muito tênue entre a arte e o design, o que acaba fazendo dela “excêntrica demais para os artistas e artística demais para os designers” (ZEEGEN, 2009, p.12).

Sendo assim, denomino os padrões que foram criados para as estampas de “ilustração em aquarela” pois no momento em que realizo o desenho e a pintura a fim de tratá-los no ambiente digital e ainda elaborar as estampas, deixam de ser um simples desenho sem qualquer finalidade prática para se tornarem parte de um conjunto informacional, se tornando assim, ilustrações.

Uma das áreas que permite a interação do design e a ilustração, e pode até caminhar rumo ao design de moda, é o design de superfície. A modalidade design de superfície ou *surface design* já existe há algum tempo dentro do design gráfico, mas não se designava como uma área específica. Freitas (2011, p.15) cita que “no ambiente de trabalho, essa profissão é exercida em diversas áreas sob muitos títulos, como designer gráfico, designer têxtil, desenhista, ilustrador, entre outros”. Hoje em dia essa categoria de design é mais reconhecida em suas particularidades e se utiliza com mais assertividade a denominação designer de superfície. Entretanto, permanece certa dificuldade de definição do seu campo de

atuação, do que pode ser considerado design de superfície, como Rüttschilling (2008) descreve:

“ O design de superfície se caracteriza como uma atividade criativa de projeto que se ocupa com qualidades estéticas, funcionais e estruturais da superfície de um produto adequadas ao processo produtivo e ao contexto sociocultural. Como abrange as superfícies de uma maneira ampla, o design de superfície pode ser encontrado em papelaria, têxtil, cerâmica, materiais sintéticos, entre outros, envolvendo várias especialidades, como o design cerâmico, têxtil e de estampa. (RÜTHSCHILLING, 2008)

E apesar da gama de superfícies que se pode desenhar, a que ganha mais destaque é, de fato, o tecido. É bem comum que um produto de moda se destaque dos demais por conter uma estampa atraente e diferenciada em vez de uma cor sólida e de certa forma, comum. Freitas (2011, p.16) cita que “No entanto, é incorreto afirmar que o design de superfície ainda se mantém apenas restrito ao desenvolvimento têxtil. Também se limita apenas à expressão gráfica bidimensional, o que o encerraria dentro do design gráfico”.

Sendo assim, podemos entender que existem diversas funções e superfícies que o designer pode explorar, seja ela funcional, de estrutura, ou estética, como é o caso deste projeto, que tem como foco o desenho de padrões para aplicação na área têxtil e traz a técnica manual da aquarela como principal característica e diferencial.

“ Percebe-se, como tendência, o retorno de técnicas manuais aliado a processos de tratamento de imagem e de impressão digitais na busca por inovação no design de superfície. Técnicas como o desenho a mão, a aquarela e a criação de texturas visuais através de artefatos físicos tendem a ser bem aceitas pelo consumidor por apresentarem características do próprio material utilizado, as quais, muitas vezes, podem se perder no desenho digital.” (CARVALHO e RÜTHSCHILLING, 2016, p.180)

Neste projeto as estampas foram pensadas para serem impressas no tecido por conta da minha formação anterior, como

tecnóloga em Design de Moda pela Universidade Católica de Pelotas, mas nada impede delas serem aplicadas em outros tipos de superfícies. Outra característica específica é que foram desenvolvidas estampas em módulos, o que significa que são estampas que são projetadas com *rapport*, técnica onde se idealiza uma prancha com os elementos da estampa que, quando encaixados lado a lado, formam uma repetição perfeita, cobrindo a extensão de tecido que for necessária, através da replicação.

“ Por repetição ou rapport entende-se a colocação dos módulos no comprimento e na largura, configurando o padrão. Logo, o sistema de repetição é a lógica de colocação desses módulos ou repetição adotada, o qual pode ter as mais variadas lógicas, com a repetição alinhada, com rotação, translação, reflexão, deslocamento, etc. Mudando o sistema de repetição, altera-se também a composição final. (CARVALHO e RÜTHSCHILLING, 2016, p.185)

Em alguns casos essa repetição pode ser feita em várias direções, o que traz dinamismo para o módulo criado, o que pode ser observado na Figura 1, exemplo apresentado por Evelise Rüttschilling (2008).

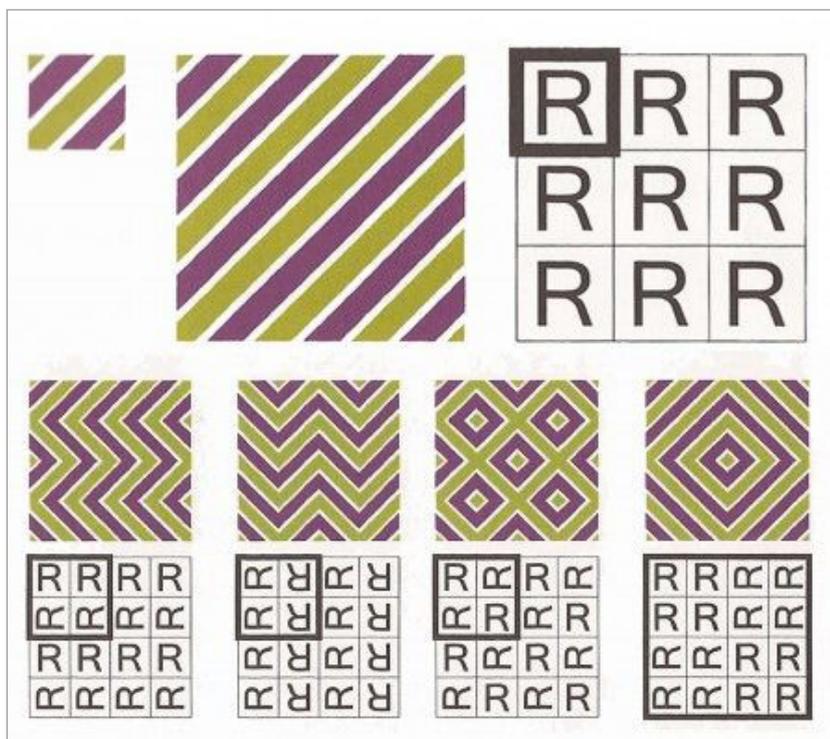


Figura 1 – Repetição ou Rapport. Fonte: Rüttschilling, 2008. Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/535506211912163113/>>. Acesso em: 18 jul. 2021.

As estampas que foram projetadas neste estudo não são tão dinâmicas quanto à inversão de seus módulos, mas a estrutura e harmonia em que foram dispostas criam movimento quando replicadas. “A busca por ritmo através dos padrões de repetição, aliada à versatilidade modular de aplicação, é, além de um recurso técnico, devido às questões práticas e técnicas, um recurso criativo de expressão.” (FREITAS, 2011, p.62)

O objetivo da criação das padronagens das personagens é puramente estético, o que não significa que é vazio, muito pelo contrário, é autoral, subjetivo e desperta os sentidos do consumidor através das cores, ritmos e padrões. Ao interpretar o filme e a personagem me torno leitora, interpreto a sua arte através da minha. Quem conhece o filme e a personagem provavelmente terá uma conexão imediata e aos que não tem, as peças estampadas fazem um convite para que isso aconteça, oferecendo aos interessados uma porta de entrada para este mundo cheio de ricas histórias.

“ O design de superfície tem meios de formar, intensificar, estimular os sentidos humanos. A conexão entre o produto e a emoção pode ser estabelecida e intensificada por meio da manipulação das superfícies do material, captando com mais destreza a atenção do consumidor em meio a uma imensa variedade de produtos. (FREITAS, 2011, p.61)

3 METODOLOGIA

A Metodologia é entendida como um conjunto de regras para elaboração de projetos e produtos. É de extrema importância que projetos em geral contenham uma ordem para sua execução. O método é considerado o conjunto das atividades sistemáticas e racionais que, com maior segurança e economia, permite alcançar o objetivo – conhecimentos válidos e verdadeiros -, traçando o caminho a ser seguido, detectando erros e auxiliando as decisões do cientista (LAKATOS; MARCONI, 2003).

Segundo Prodanov (2014, p.14), “a metodologia é a aplicação de procedimentos e técnicas que devem ser observados para construção do conhecimento, com o propósito de comprovar sua validade e utilidade nos diversos âmbitos da sociedade”. Ao desenvolver qualquer material gráfico parte-se de uma sequência lógica de ações que ditam fases até se chegar a um produto final, essa lógica é denominada de metodologia.

Para desenvolver as padronagens, escolhi a metodologia de Bruno Munari (2008), conhecida pela sua versatilidade e adaptabilidade. Ela se caracteriza por ter doze passos distintos, sendo eles: Problema, Definição do Problema, Componentes do Problema, Coleta de Dados, Análise de Dados, Criatividade, Materiais, Tecnologia, Experimentação, Modelo, Verificação, Desenho de Construção e Solução.

Para este projeto adaptei a metodologia de Munari, com o intuito de que coubesse melhor neste contexto, em que a estampa produzida seria um produto digital, eliminando a necessidade de algumas etapas. Deste modo, exclui e condensei algumas etapas da sua metodologia, que passaram a ser seis: Problema, Análise, Criação, Experimentação, Verificação e Solução (Fig.2).

Figura 2 – Metodologia de Munari (1998), adaptada. Fonte: da autora, 2021.

CRIAÇÃO DAS ESTAMPAS: MUNARI (1998) - Adaptada



3.1 PROBLEMA

As etapas “Problema”, “Definição do Problema” e “Componentes do Problema” presentes na Metodologia de Munari (1998) foram agrupadas em uma única, “Problema”, onde se pretendeu especificar o problema e analisar a perspectiva geral da execução das estampas, assim como dividi-lo em partes. O problema geral foi: Como desenvolver uma série de estampas que utilizem ilustrações em sua composição? Dentro deste problema maior surgiram algumas questões, como: Qual é a temática? O que será ilustrado? Quantas estampas serão desenvolvidas? Qual produto pretende-se estampar?

Quanto à temática, as inspirações foram personagens dos filmes do diretor Wes Anderson; foram ilustrados objetos e itens que, de alguma forma, representam a personagem. A quantidade de estampas desenvolvidas não foi especificada desde o início, mas por conta do tempo de execução que o cronograma permitiu, foram criadas oito estampas para a personagem Suzy Bishop. Os produtos que se pretendeu estampar foram artigos de moda, sem especificidades, apenas pensando na impressão em tecido.

3.2 ANÁLISE

Na “Análise” foram agrupadas a “Coleta de Dados” e a “Análise de Dados” de Bruno Munari (1998). Nesta etapa foi feita a escolha das personagens a serem estudadas. McKee (2006) descreve que personagem é uma figura imaginária que sensibiliza a natureza humana de tal forma que as pessoas acreditam estar se relacionando com ela. Para a produção das estampas, escolhi me inspirar nas personagens que por alguma razão, eu me identifico, sendo elas: Margot Tenenbaum, interpretada por Gwyneth Paltrow no filme de 2001 *Os Excêntricos Tenenbaums*; Suzy Bishop, interpretada por Kara Hayward no filme *Moonrise Kingdom* de 2012 e Agatha, interpretada por Saoirse Ronan no filme *O Grande Hotel Budapeste* de 2014.

Depois de selecionar as personagens, assisti novamente aos filmes e tirei *prints* das telas para compreender a ilumi-

nação, cores, objetos das locações em que as personagens aparecem, assim como objetos que aludem a elas e cenas que explicam um pouco as suas personalidades. Esta etapa buscou atender ao descrito por Cardoso e Picoli (2013):

“ A coleta e análise de dados sobre componentes diretos referem-se à pesquisa, busca e agrupamento de referências visuais que podem auxiliar no processo de geração de alternativas na etapa de criatividade. Se o tema da coleção de padrões já está definido, podem-se coletar referências de expressões gráficas, harmonias cromáticas, formas e substratos já direcionados. (CARDOSO e PICOLI, 2013, p.8)

A partir da análise das telas, desenvolvi a ficha de personagem, que se divide em quatro categorias: personalidade, objetos, frase e estilo/figurino, e o moodboard, síntese visual desta ficha. Dentre as categorias selecionadas para fazerem parte da ficha da personagem, a personalidade se refere ao conjunto de características que define a sua individualidade. Através da análise dos comportamentos e atitudes das personagens frente às situações que as envolvem, como reagem e tomam decisões, selecionei alguns adjetivos que as representam. Já os objetos são itens e elementos que elas utilizam ou as rodeiam. Símbolos visuais de suas presenças nos filmes, tiveram grande importância pois foram as referências visuais para criação das ilustrações que compuseram as estampas. A categoria frase descreve a expressão verbal das personagens, a maneira como se manifestam por meio de citações e diálogos. Já o estilo/figurino define a representação estilística da personagem, como ela se apresenta visualmente, qual seu estilo de roupa, como utiliza o cabelo, os acessórios e a maquiagem.

A seguir, apresento a análise realizada para Suzy Bishop (Fig.3). Suzy é personagem do filme *Moonrise Kingdom* de 2012, produzido pela Indian Paintbrush e distribuído pela Focus Features, com roteiro criado por Wes Anderson e Roman Coppola, fotografia assinada por Robert Yeoman e design de produção por Adam Stockhausen.

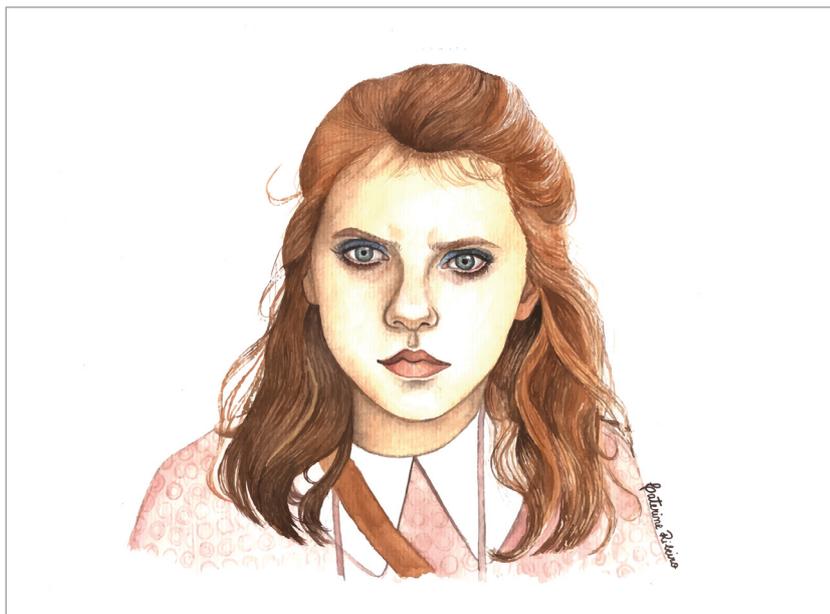


Figura 3 – Suzy Bishop.
Fonte: da autora, 2021.

O filme conta a história de Suzy Bishop (Kara Hayward) e Sam Shakusky (Jared Gilman), um casal de jovens que se sentem deslocados no contexto em que vivem: no ambiente familiar de Suzy, seus pais Walt Bishop (Bill Murray) e Laura Bishop (Frances McDormand) vivem juntos, mas têm uma relação bastante conturbada. Sam, por sua vez, é órfão e escoteiro do acampamento Ivanho, sem grandes amizades.

Os dois se conhecem durante uma peça de teatro em que Suzy interpreta um corvo e a conexão entre eles é iminente e característica do primeiro amor. Eles trocam cartas e em certo momento planejam uma fuga, que realizam de fato, o que deixa todos em alerta para o sumiço repentino. Suzy é rebelde, dramática, amante de arte e de literatura e Sam utiliza todo seu repertório de escoteiro para oferecer a ela condições de sobrevivência enquanto passam pela floresta e precisam comer, dormir e se proteger. As características da personagem que mais me chamam atenção são o amor pelas artes e a busca pela liberdade.

Suzy frequentemente aparece em locações abertas, com iluminação natural, como nas cenas da fuga do casal pela flo-

resta ou quando ela observa o farol. Mas a personagem também aparece em cenas com a iluminação escura, à noite e em sua casa, um local um tanto hostil para a mesma e em outras cenas ao lado de janelas, o que pode representar o espírito de liberdade que a habita.

Após fazer uma breve análise das telas do filme em que Suzy estava presente criei uma ficha da personagem (Fig.4), onde categorizei alguns itens que foram importantes para construção das ilustrações que a representam, são esses: Personalidade, Objetos, Frase e Estilo/Figurino.

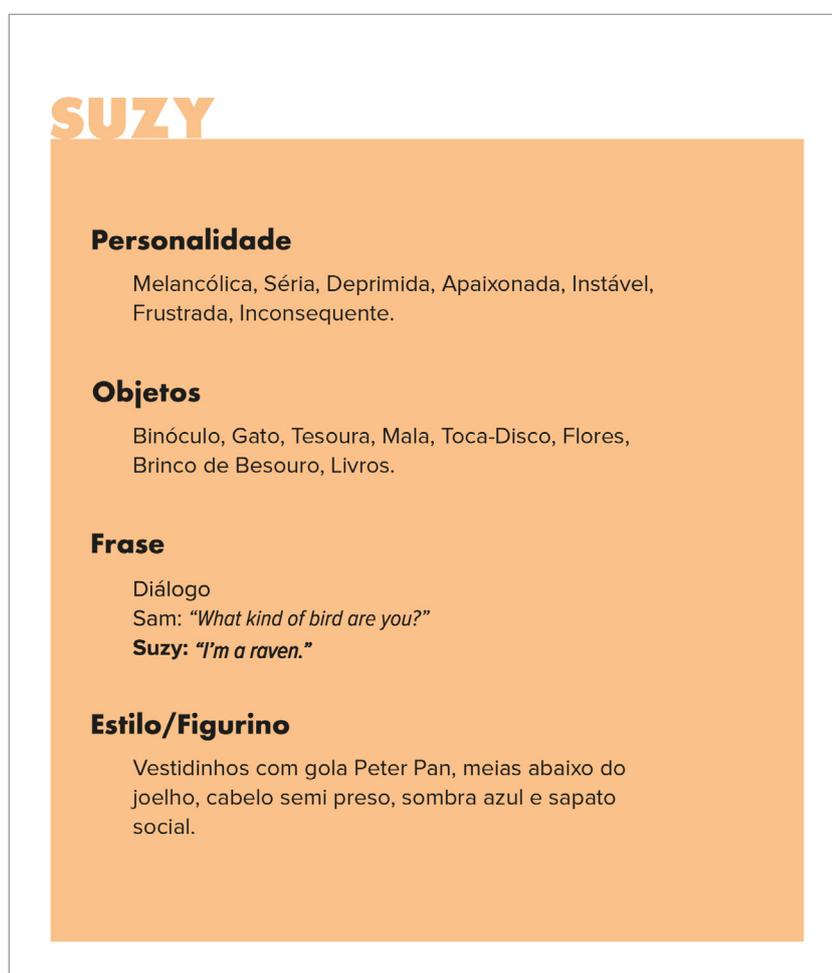


Figura 4 – Ficha da personagem Suzy Bishop.
Fonte: da autora, 2021.

Personalidade

Suzy é pré-adolescente, mais velha dos irmãos e única menina, o que pode fazer com que se sinta deslocada na residência onde mora, solitária, a ponto de encontrar nos livros a falta de amigos e de compreensão da família. Ela gosta de livros com aventuras e magia, provável reflexo da falta que esses itens fazem em sua vida, procurando conforto nas artes.

Essa incompreensão também faz com que Suzy seja um pouco revoltada, apresentando comportamentos desaprovados no filme, como pegar livros da biblioteca e fugir com eles e até mesmo ser agressiva, como podemos ver em algumas cenas do filme.

Objetos

Binóculo. Está sempre com a personagem e a mesma diz que é como um superpoder.

Gato. A primeira aparição de Suzy no filme é com seu gato, um “item” tão essencial que a mesma leva junto em sua fuga.

Tesoura. Suzy é canhota e carrega a tesoura pois pode precisar e as tesouras para destros não se adaptam a ela. Porém esse objeto também é utilizado como defesa em uma cena do filme.

Livros. Objetos tão importantes que uma das malas que a jovem carrega na fuga consiste apenas de livros que foram pegos “emprestados” da biblioteca da sua escola.

Mala. Claramente um item importante para uma fuga, a mala amarela, maior e mais característica, também é nela que estão todos os livros da personagem.

Toca-Discos. Assim como a leitura, a música também é muito importante para a personagem, que carrega o toca-discos que pegou emprestado do seu irmão e um o disco, “*Tous les garçons et les filles*” da cantora francesa Françoise Hardy, que ela conta ter ganhado de sua dinda.

Flores. Ao se encontrarem para fugirem, Sam presenteia Suzy com flores, que depois vão fazer parte do seu figurino, quando enfeitam seus cabelos.

Brinco de besouro. Sam também presenteia Suzy com um brinco de besouro, feito com um besouro morto e um anzol.

Frase

A frase que escolhi para representar a personagem é parte de um diálogo um tanto simbólico e metafórico do filme. A primeira vez que o casal se encontra é em uma peça de teatro em que Suzy interpreta um pássaro. Ao entrar no camarim Sam avista Suzy e pergunta “Que tipo de pássaro é você?” eis que Suzy responde “Eu sou um corvo”. Essa frase é metafórica pois corvos são conhecidos como pássaros solitários, obscuros e até mesmo mórbidos e no decorrer do filme observamos que Suzy realmente se sente assim, ela é considerada temperamental e problemática.

Estilo/ Figurino

Kasia Walicka-Maimone foi responsável pelo figurino do filme, que se passa na década de 1960, quando Suzy está com apenas 12 anos. Seus figurinos sintetizam a inocência da idade misturada com a rebeldia da pré-adolescência. Com frequência, a personagem utiliza vestidos curtos com mangas longas, punhos e gola *Peter Pan* brancos, meias abaixo do joelho e sapatos sociais. A única exceção ao padrão se dá na parte final do filme, quando é acrescentado um casaco sobretudo e uma boina ao seu figurino.

Ela não utiliza muitos acessórios a não ser as bolsas e malas, por conta da fuga, o binóculo, que praticamente faz parte do seu figurino e o brinco de besouro, depois que Sam fura sua orelha. Em relação ao cabelo e maquiagem, Suzy é ruiva, seu cabelo é liso e de comprimento médio, preso na parte superior. Seu único item de maquiagem é a sombra azul que marca bem os seus olhos também azuis.

Após fazer estas análises e escolher os objetos que caracterizam a personagem, criei uma *moodboard* (Fig.5) que, acompanhada da ficha da personagem, me deram suporte para começar a elaborar as ilustrações.

3.3 CRIAÇÃO

Esta etapa foi apenas renomeada, de “Criatividade” passou a se chamar “Criação”. Depois de analisar as personagens comecei a criar as aquarelas que foram a base para desenvolvimento das estampas. Para tanto, utilizei as etapas que percorro ao desenvolver uma pintura em aquarela. Como refere-se a um processo autoral e aprimorado ao longo dos anos, intitulei de “Metodologia pessoal” e a divido em 6 etapas sendo estas: Referência Visual, Primeiros Esboços, Desenho em Grafite, Pintura em Aquarela, Finalização e Tratamento no Ambiente Digital (Fig.6).



Figura 6 – Metodologia Pessoal.
Fonte: da autora, 2021.

A *Referência Visual* é a primeira etapa, quando seleciono a imagem ou imagens que servirão de referência para execução da aquarela. A partir delas, tenho a base de linhas, formas e cores. Nos *Primeiros Esboços* começo o delineamento inicial do que será o desenho. Na etapa de *Desenho em Grafite* os rabiscos são lapidados e o desenho toma a sua forma final. Na quarta etapa, *Pintura em Aquarela*, é a etapa em que acontece a pintura de fato e na *Finalização* são adicionados alguns detalhes finais como brilhos e textos. A última etapa, *Tratamento Digital*, está destinada a artes que se tornarão digitais. Neste momento a arte é escaneada e itens como cores e manchas são corrigidos. Na Figura 7 temos o exemplo de um objeto que illustrei e fui registrando as etapas durante sua execução.

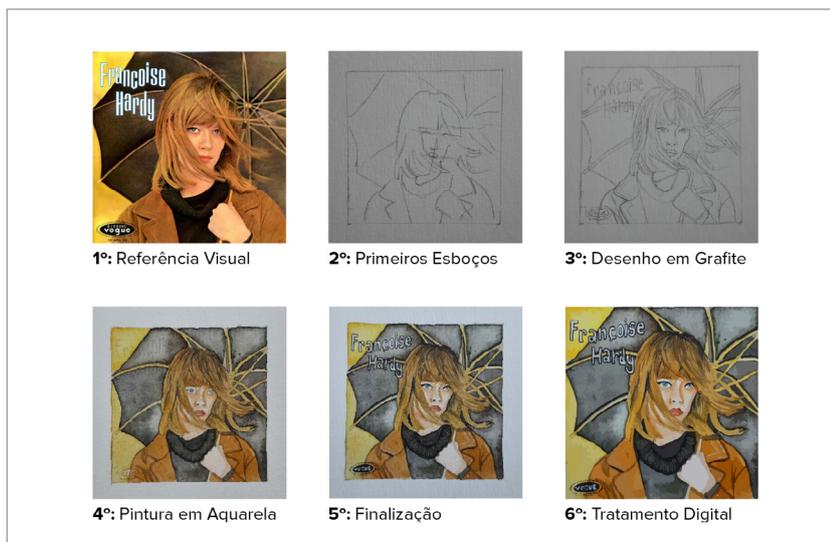


Figura 7 – Exemplo da aplicação da metodologia. Fonte: da autora, 2021.

Como relatado anteriormente, escolhi os objetos que representam as personagens, em seguida desenvolvi as aquarelas, utilizando minha metodologia pessoal. A Figura 8 demonstra parte do processo da personagem Suzy.



Figura 8 – Processo das ilustrações da personagem Suzy. Fonte: da autora, 2021.

Depois de elaborar as ilustrações, elas foram escaneadas e trabalhadas no ambiente digital, pois o processo de escaneamento altera algumas cores e isso é ajustado no software de edição de imagem. A seguir, os vetores dos objetos da personagem, já prontos para se tornarem parte do módulo de uma estampa (Fig.9).

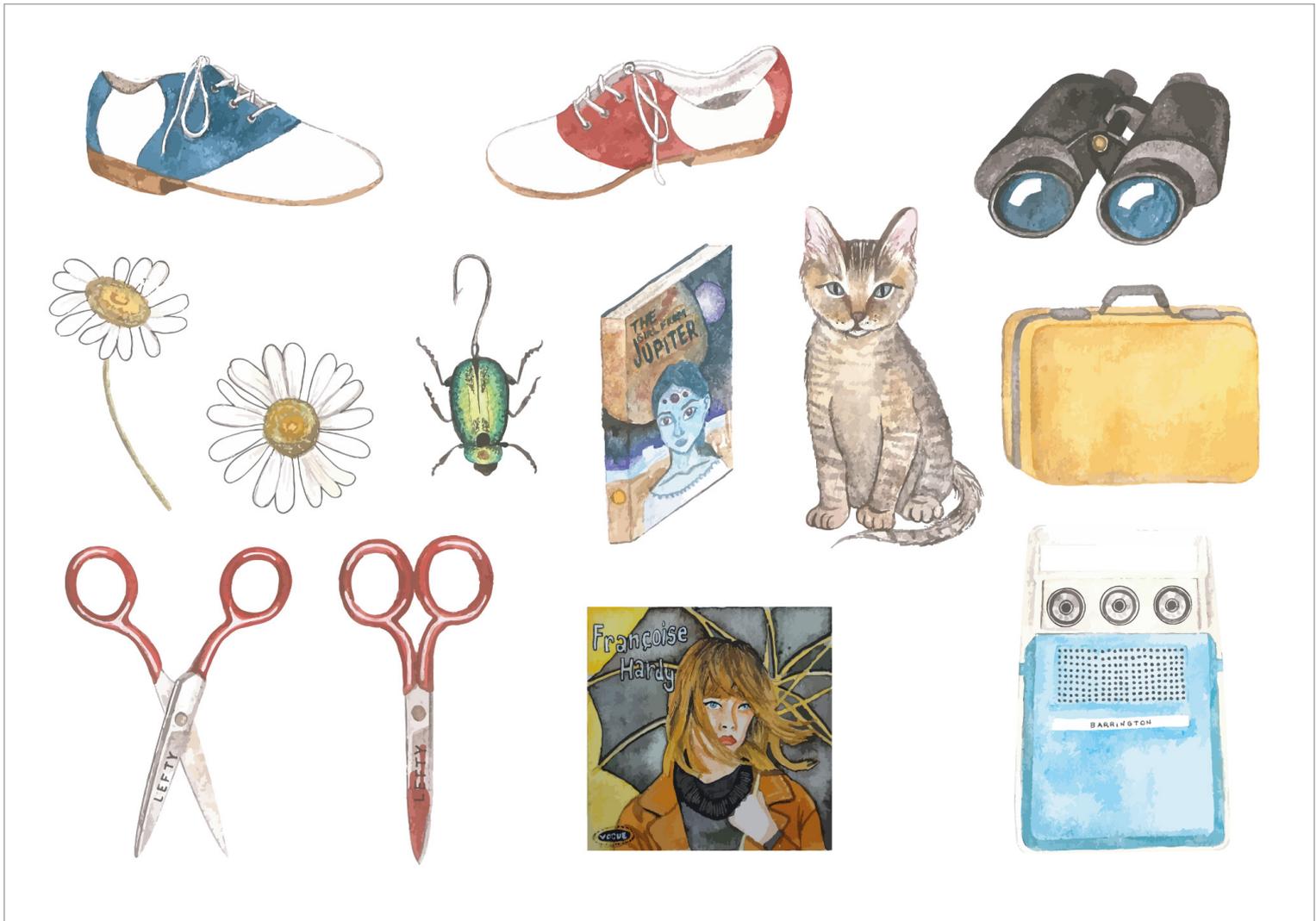


Figura 9 – Vetores da personagem Suzy. Fonte: da autora, 2021.

3.4 EXPERIMENTAÇÃO

Entendo essa etapa como a fase de criar os padrões, fazer testes de harmonias, combinações de cores e de elementos da estampa. Após ter todos os elementos da estampa prontos começo a fazer a diagramação destes em um quadrado, para formar a estampa com repetição, ou *rapport*, que permite que este quadrado possa ser reproduzido e encaixado, para preencher perfeitamente as dimensões da superfície em que for reproduzido, como mostra a Figura 10.



Figura 10 – Exemplo de funcionamento do rapport.
Fonte: da autora, 2021.

Comecei posicionando os elementos que estariam na borda do quadrado e que formam esse encaixe. Depois disso adicionei os elementos de “dentro do quadrado”, alterando as dimensões, invertendo, rotacionando, adicionando e excluindo os objetos. Após desenvolver a padronagem, testei as cores de fundo, retiradas do *moodboard* da personagem, para escolher qual se adaptaria melhor a proposta de cada uma das estampas criadas (Fig.11).

Figura 11 – Processo de criação de uma estampa.
Fonte: da autora, 2021.



Após finalizar o desenvolvimento do padrão, foi o momento de criar de fato a padronagem no *software* e verificar se ela estava adequada à repetição (Fig.12). São inúmeras as combinações que se pode fazer contando com esses elementos, cores e harmonias.

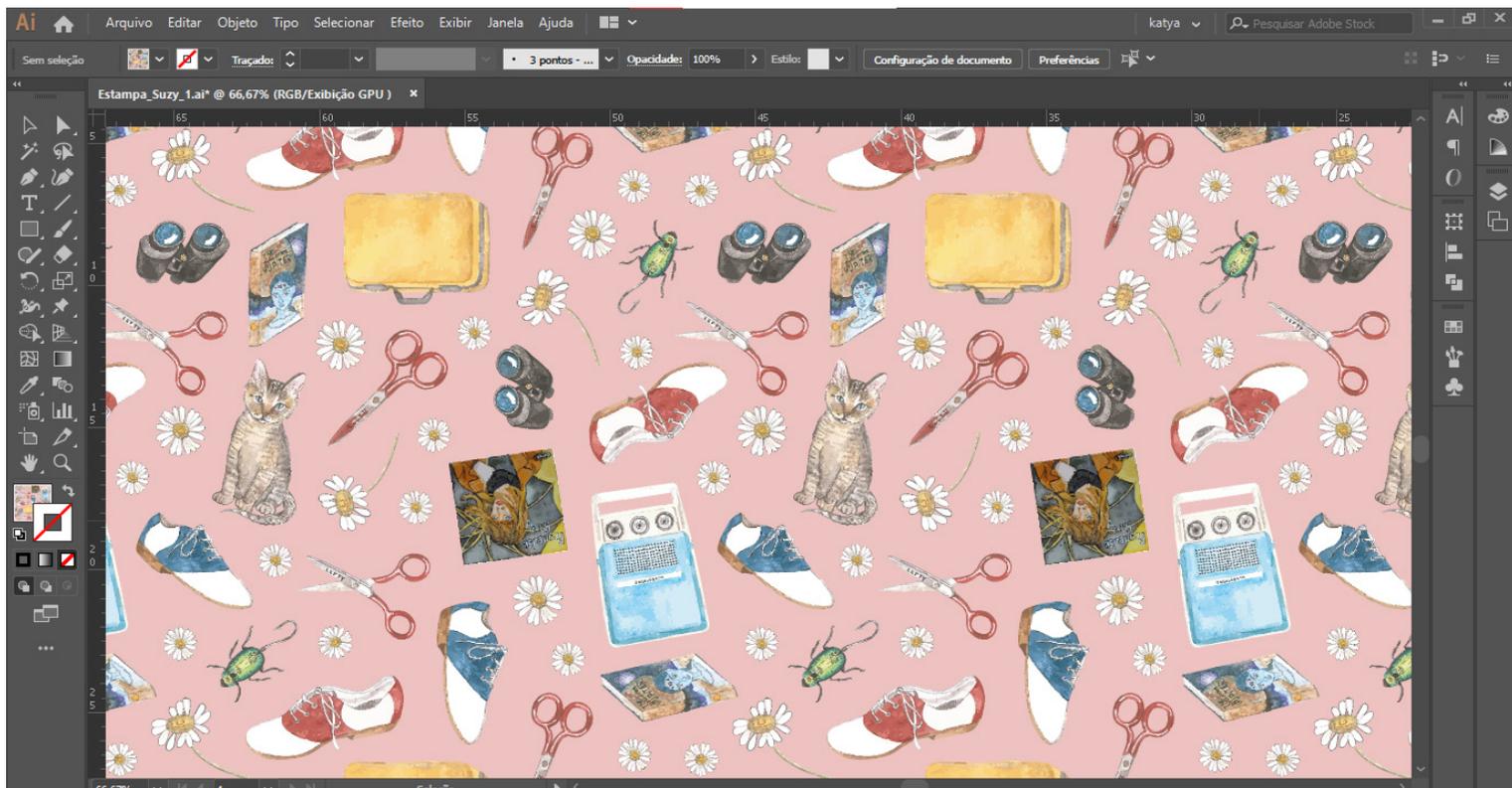


Figura 12 – A estampa com seu módulo repetido no software. Fonte: da autora, 2021.

No caso em que os objetos já tinham cores específicas, muitas das escolhas foram feitas a partir disso, ou seja, ao criar uma padronagem nova pensei em objetos de cores que possuíam harmonia entre si, criando paletas a partir disso.

Ao todo foram desenvolvidas oito estampas para a personagem Suzy Bishop (Fig.13). Nas estampas 1, 4 e 7 os objetos são dispostos de forma aleatória. As estampas 2, 3, 5 e 8 são harmonias lineares, horizontal, vertical, diagonal e verti-

cal respectivamente, com a diferença que a 2 e 3 podem ser utilizadas invertidas, mas a 8 tem cabeça, o que significa que ela só funciona se posicionada exatamente como foi desenhada. A única estampa diferente é a da padronagem 6, que é formada por uma harmonia radial.



Figura 13 – Estampas desenvolvidas para a personagem Suzy. Fonte: da autora, 2021.

3.5 VERIFICAÇÃO

Nesta etapa seria repassada a estampa para que o cliente decidisse se está de acordo com a proposta inicial. Se eu estivesse trabalhando para um cliente, seria o momento de apresentar as propostas para que elas fossem aprovadas (ou não), mas como neste caso, a cliente e a designer sou eu, essa etapa se torna mais fluida, ao desenvolver as estampas já fui criando afinidade com algumas em particular.

3.6 SOLUÇÃO

As duas últimas etapas da metodologia de Munari, “Desenhos de construção” e “Solução”, foram agrupadas aqui em um único item. Esta etapa serve para comunicar todas as informações necessárias para que o produto criado seja executado da melhor forma possível. Neste caso o produto é digital, se fosse impresso esta seria a etapa em que se faz um teste “piloto” da estampa para verificar se as escolhas do tipo de impressão foram selecionadas de acordo com suas particularidades.

Para apresentar as estampas em produtos de moda, escolhi materializá-las também no ambiente digital, através da sua aplicação em *mockups*, que são modelos de produtos simulados digitalmente com a impressão, nesse caso, da estampa. Os modelos podem ser conferidos nas Figuras 14 a 18.



Figura 14 – Estampas desenvolvidas para a personagem Suzy. Fonte: da autora, 2021.



Figura 15 – Estampa desenvolvida para a personagem Suzy.
Fonte: da autora, 2021.



Figura 16 – Estampa desenvolvida para a personagem Suzy.
Fonte: da autora, 2021.



Figura 17 – Estampa desenvolvida para a personagem Suzy.
Fonte: da autora, 2021.



Figura 18 – Estampa desenvolvida para a personagem Suzy.
Fonte: da autora, 2021.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Chegando ao final deste artigo percebo como os assuntos aqui abordados são importantes para mim e reuni-los foi trabalhoso, porém, extremamente gratificante. Desenvolver as ilustrações que fazem parte das estampas foi valioso pois cada padronagem se tornou única. A aplicação destas estampas em produtos de moda, por sua vez, fez com que estas se destacassem. Suas superfícies comunicam uma história, o que pode atrair um público consumidor, sendo ele conhecedor das personagens ou não, e se o caso for a última opção, através destes tecidos o convido a conhecê-las. Além disso, embora os objetos ilustrados possam ser familiares para quem conhece os filmes, minha produção e meu estilo de ilustração são únicos. Daí a importância da autoria no design de superfície: cada ser é único, assim como é seu modo de pensar e por consequência, de criar.

Através da pesquisa teórica e posterior desenvolvimento do projeto tive oportunidade de entender melhor o que é autoria e produção e refletir sobre o meu trabalho. Ao analisar os filmes e as personagens pude praticar uma breve autoanálise, identificar características da minha pessoa nas personagens me fez refletir sobre quem eu sou não só como artista, mas como ser humano, o que conseqüentemente se reflete em minha obra. Também foi interessante me enxergar como autora e leitora, uma vez que fiz a minha interpretação da obra de Wes Anderson para desenvolver um material autoral, mas inspirado em suas obras.

Outro ponto relevante foi pensar sobre as relações de proximidade entre ilustração, estamperia e design de superfície. As estampas produzidas podem ser qualificadas como design de superfície, uma das múltiplas especialidades ou terminabilidades do Design, levando em consideração as diversas plataformas e materialidades através das quais uma mensagem pode ser compartilhada ou um projeto pode ser veiculado.

Essa modalidade de design tem ganho cada vez mais destaque no campo criativo, e mesmo com o surgimento de novas abordagens e falas sobre o assunto, vale ressaltar a dificuldade encontrada durante o Projeto de metodologias específicas para a criação de design de superfície e ilustração. Tal dificuldade acabou por se constituir num ponto importante do Projeto: a adaptação de metodologia existente e inclusão de metodologia própria.

Primeiramente utilizei a metodologia de Bruno Munari, que tem a flexibilidade como uma das suas características para o desenvolvimento de estampas digitais. Esta foi adaptada ao contexto do Projeto, condensando suas doze etapas em seis etapas distintas: Problema, Análise, Criação, Experimentação, Verificação e Solução. A estas somei o que chamei de “Metodologia pessoal”, ao todo seis etapas que faço uso para elaboração de ilustrações, desenvolvidas a partir de minha prática como ilustradora, trabalhando desde 2014 com a técnica da aquarela: Referência Visual, Primeiros Esboços, Desenho em Grafite, Pintura em Aquarela, Finalização e Tratamento no Ambiente Digital.

Deste modo, através da apresentação do caminho que trilinei para desenvolver as estampas inspiradas na personagem Suzy Bishop de Wes Anderson penso poder contribuir na construção de metodologias de projeto para a criação de ilustrações e, num sentido mais amplo, para o design de superfície têxtil.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARTHES, R. A morte do autor. In: BARTHES, R. **rumor da língua**. Tradução de Mario Laranjeira. 2ª. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

CARDOSO, Cilene Estol; PICOLI, Julia. Metodologia de projeto de Bruno Munari aplicada ao design de superfície de moda, 2013. Disponível em: <http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202013/COMUNICACAO-ORAL/EIXO-2-EDUCACAO_COMUNICACAO-ORAL/Metodologia-de-projeto-de-Bruno-Munari-aplicada-ao-design-de-superficie-de-moda.pdf>. Acesso em: 06 jun. 2021.

CARVALHO, Nathalia Alborghetti.; RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Inovação em metodologia de projeto aplicada ao design de superfície voltado para moda**, 2016. Disponível em: <<http://www.revistas.udesc.br/index.php/modapalavra/article/view/1982615x09172016179>> Acesso em: 16 out. 2019.

FOUCAULT, M. O Que é um Autor? In: _____

Ditos e Escritos: Estética – literatura e

pintura, música e cinema. 2ª. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.

FREITAS, Renata Teixeira de. **Design de Superfície: ações comunicacionais táteis nos processos de criação**.

Coleção Pensando o design. ed. São Paulo: Blucher, 2011.

LAKATOS, Marina de Andrade.; MARCONI, Eva. M. **Fundamentos de metodologia científica**. 5ª. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

LUPTON, E. The designer as producer, 1998. Disponível em: <<http://elupton.com/2010/10/the-designer-as-producer/>>. Acesso em: 16 out. 2019.

LUPTON, E. **Novos Fundamentos do design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

MOONRISE Kingdom. Direção: Wes Anderson. Produção: Jeremy Dawson; Scott Rudin, *et al.* [S.l.]: American Empirical Pictures; Indian Paintbrush; Scott Rudin Productions. 2012.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem as coisas**. São Paulo: Ed. M Fontes, 1998.

POYNOR, R. **Abaixo as regras: design gráfico e pós-modernismo**. Tradução de Mariana Bandarra. Porto Alegre: Bookman, 2010.

PRODANOV, Cleber Cristiano. **Metodologia do trabalho científico** [recurso eletrônico] : métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico / Cleber Cristiano Prodanov, Ernani Cesar de Freitas. – 2. ed. – Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

RUBIM, R. **Desenhando a superfície**. São Paulo: Edições Rosari, 2004.

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de Superfície**. Porto Alegre: Editora da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2008.

WEYMAR, L. A questão da autoria e da morte do autor, 2013. Disponível em: <<http://wp.ufpel.edu.br/paralelo31/edicoes/edicao-01/>>. Acesso em: 06 out. 2019.

ZEEGEN, Lawrence. **Fundamentos de ilustração**. Porto Alegre: Bookman Editora, 2009.