

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE ARTES E LETRAS
ESPECIALIZAÇÃO EM DESIGN DE ESTAMPARIA
MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO**

**“ASSASSINOS POR NATUREZA”: A DINÂMICA
CINEMATOGRÁFICA COMO REFERÊNCIA
PARA A CRIAÇÃO DE ESTAMPAS EM
EDREDONS**

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

Carolina Scalco Pinheiro

**Santa Maria, RS, Brasil
2006**

**“ASSASSINOS POR NATUREZA”: A DINÂMICA
CINEMATOGRAFICA COMO REFERÊNCIA
PARA A CRIAÇÃO DE ESTAMPAS EM EDREDONS**

por

Carolina Scalco Pinheiro

Monografia apresentada ao Curso de Especialização em
Design para Estamparia, da Universidade Federal de
Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para
obtenção do grau de,

Especialista em Design para Estamparia.

Orientadora: Prof.^a Ms.^a Vani Terezinha Foletto

**Santa Maria, RS, Brasil
2006
Universidade Federal de Santa Maria
Centro de Artes e Letras
Especialização em Design para Estamparia**

A Comissão Examinadora, abaixo assinada,
aprova a Monografia de Especialização

**“ASSASSINOS POR NATUREZA”: A DINÂMICA
CINEMATOGRAFICA COMO REFERÊNCIA
PARA A CRIAÇÃO DE ESTAMPAS EM EDREDONS**

elaborada por

Carolina Scalco Pinheiro

como requisito parcial para obtenção do grau de
Especialista em Design para Estamparia

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof.^a Ms.^a Vani Terezinha Foletto
(Presidente/Orientador – UFSM)

Prof. Dr. Ayrton Dutra Corrêa
(Membro – UFSM)

Prof.^a MS.^a Suzana Grüber
(Membro – UFSM)

Santa Maria, 09 de agosto de 2006.

AGRADECIMENTOS

Agradeço inicialmente ao apoio de meus pais, que tornaram possível a realização deste trabalho.

Agradeço à profunda generosidade e apoio de minha avó, Marina, pessoa sem a qual eu não teria chegado ao final desse trabalho. Ao Chicão e à Gisa, que muito me ajudaram na execução dos protótipos.

Agradeço e minha orientadora, Vani, que não mediu esforços para que este trabalho alcançasse todos os seus objetivos.

Às minhas colegas de curso que tornaram essa caminhada mais leve.

E, finalmente, agradeço à Mônica pelo apoio em todas as horas e por tudo o que fez para que esse trabalho finalmente fosse apresentado.

Para minha avó Marina, mestre
em linhas e agulhas Doutora em
retroses e uma verdadeira
“Artista por Natureza”.

RESUMO

Monografia de Especialização
Especialização em Design para Estamparia
Universidade Federal de Santa Maria

“ASSASSINOS POR NATUREZA”: A DINÂMICA CINEMATOGRAFICA COMO REFERÊNCIA PARA A CRIAÇÃO DE ESTAMPAS EM EDREDONS

Autora: Carolina Scalco Pinheiro
Orientador: Prof^a. Ms^a. Vani Terezinha Foletto
Data e Local da Defesa: Santa Maria, 09 de agosto de 2006.

Esta pesquisa propõe-se a realizar um projeto de design em estamparia têxtil a partir de referenciais obtidos através de pesquisa bibliográfica sobre a dinâmica cinematográfica de um filme específico, “Assassinos por Natureza”. Este referencial temático foi estudado para ser aplicado em estampas têxteis para edredons. O cinema como cultura de massa é uma área pouco explorada no campo do design têxtil, e sua valorização através da criação de um design em estamparia têxtil agrega valores culturais e identidade visual ao produto seriado. Esta investigação é fundamentada em uma abordagem qualitativa, de caráter mais flexível, pois trabalha com um universo de motivos e valores humanos. Os dados foram coletados a partir de pesquisa bibliográfica, de campo e laboratorial. O design para estamparia foi abordado a partir da metodologia projetual de Gui Bonsiepe. A proposta de Bonsiepe traz vários tipos de análises no campo do design, a fim de detectar a geração de uma alternativa viável para o desenvolvimento de um novo produto. Todos os fatores que guiam o processo de construção de um protótipo foram analisados, apontando os limites de atuação, verificando os tipos de materiais e propondo novos métodos de produção e criação. Esta pesquisa finalizou-se com a construção de seis protótipos em tecido (Edredons).

Palavras-chave: Design, Estamparia têxtil, Cinema, Edredons.

ABSTRACT

Specialization Monograph in Design to Printworks
Specialization Course in Design to Printworks
Universidade Federal de Santa Maria

“NATURAL BORN KILLERS”: THE DYNAMICS CINEMATOGRAFIC AS REFERENCE FOR THE CREATION OF PRINTS IN EDREDONS

Author: Carolina Scalco Pinheiro
Adviser: Prof^a. Ms^a. Vani Terezinha Foletto
Defense date and Place: Santa Maria , 09 de Agosto de 2006.

This research considers to carry through it a project of design in would by its very nature print textile from referenciais gotten through bibliographical research on the cinematographic dynamics of a specific film, “Natural Born Killers”. This thematic referencial was studied to be applied in têxteis prints for edredons. The cinema as mass culture is an area little explored in the field of design textile, and its valuation through the one creation design in would print textile adds cultural values and visual identity to the seriado product. This inquiry is based on a qualitative boarding, of more flexible character, therefore it works with a universe of reasons and human values. The data had been collected from bibliographical research, of field and laboratorial. Design for would print was boarded from the projetual methodology of GUI Bonsiepe. The proposal of Bonsiepe brings some types of analyses in the field of design, in order to detect the generation of a viable alternative for the development of a new product. All the factors that guide the process of construction of an archetype had been analyzed, pointing the performance limits, verifying the types of materials and considering new methods of production and creation. This research was finished with the construction of six archetypes in fabric (Edredons).

Key words: Design, Would print textile, Cinema, Edredons.

LISTA DE TABELAS

TABELA 1 – Edredom 1	53
TABELA 2 – Edredom 2	54
TABELA 3 – Edredom 3	54
TABELA 4 – Edredom 4	54
TABELA 5 – Legenda do Mapa de Estrutura	64

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 01 – Imagem do filme	11
Retirada do Filme “Natural Born Killers”	
FIGURA 02 – Imagem do filme	11
Retirada do Filme “Natural Born Killers”	
FIGURA 03 – Imagem do filme	12
Retirada do Filme “Natural Born Killers”	
FIGURA 04 – Imagem do filme	12
Retirada do Filme “Natural Born Killers”	
FIGURA 05 – Imagem do filme	15
Retirada do Filme “Natural Born Killers”	
FIGURA 06 – Imagem do filme	15
Retirada do Filme “Natural Born Killers”	
FIGURA 07 – Imagem do filme	16
Retirada do Filme “Natural Born Killers”	
FIGURA 08 – Imagem do filme	16
Retirada do Filme “Natural Born Killers”	
FIGURA 09 – Imagem do filme	17
Retirada do Filme “Natural Born Killers”	
FIGURA 10 – Imagem do filme	17
Retirada do Filme “Natural Born Killers”	
FIGURA 11 – Imagem do filme	18
Retirada do Filme “Natural Born Killers”	
FIGURA 12 – Imagem do filme	18
Retirada do Filme “Natural Born Killers”	
FIGURA 13 – Imagem do filme	19
Retirada do Filme “Natural Born Killers”	
FIGURA 14 – Tecidos para confecção de Telas Serigráficas	30
HB produtos para serigrafia em:	
< http://www.agabe.com/produtos_tipooufamilia.html >	
Acesso em 23 de Julho de 2006	

FIGURA 15 – Produtos Químicos	31
HB produtos para serigrafia em:	
< http://www.agabe.com/produtos_tipooufamilia.html >	
Acesso em 23 de Julho de 2006	
FIGURA 16 – Tintas para serigrafia	34
HB produtos para serigrafia em:	
< http://www.agabe.com/produtos_tipooufamilia.html >	
Acesso em 23 de Julho de 2006	
FIGURA 17 – Confeção do pochoir	35
O mundo da artesanaria em:	
< http://www.daltomare.com.br >	
Acesso em 23 de julho de 2006	
FIGURA 18 – Edredom para solteiro modelo 1	53
Compra Fácil	
< http://www.comprafacil.com.br >	
Acesso em 01 de maio de 2006.	
FIGURA 19 – Edredom para solteiro modelo 2	54
Compra Fácil	
< http://www.comprafacil.com.br >	
Acesso em 01 de maio de 2006.	
FIGURA 20 – Edredom para solteiro modelo 3	54
Compra Fácil	
< http://www.comprafacil.com.br >	
Acesso em 01 de maio de 2006.	
FIGURA 21 – Edredom para solteiro modelo 4	54
Compra Fácil	
< http://www.comprafacil.com.br >	
Acesso em 01 de maio de 2006.	
FIGURA 22 – Imagem do Filme	60
Retirada do Filme “Natural Born Killers”	
FIGURA 23 – Estudo da Imagem do Filme	60

Imagem da autora

FIGURA 24 – Estudo da Imagem do Filme	60
Imagem da autora	
FIGURA 25 – Módulo	61
Imagem da autora	
FIGURA 26 – Imagem do Filme	61
Retirada do Filme “Natural Born Killers”	
FIGURA 27 – 1º estudo para confecção dos protótipos (frente)	62
Imagem da autora	
FIGURA 28 – 1º estudo para confecção dos protótipos (verso).....	63
Imagem da autora	
FIGURA 29 – Cartela de Cores.....	65
Imagem da autora	
FIGURA 30 – Molde da almofada (frente).....	66
Imagem da autora	
FIGURA 31 – Molde da almofada (verso)	66
Imagem da autora	
FIGURA 32 – Imagem do Filme	67
Retirada do Filme “Natural Born Killers”	
FIGURA 33 – Imagem do Filme	67
Retirada do Filme “Natural Born Killers”	
FIGURA 34 – Imagem do Filme	67
Retirada do Filme “Natural Born Killers”	
FIGURA 35 – Módulo para estampa localizada	68
Imagem da autora	
FIGURA 36 – 1º Estudo para o protótipo COMICS	68
Imagem da autora	
FIGURA 37 – 2º Estudo para o protótipo COMICS	68
Imagem da autora	
FIGURA 38 – 3º Estudo para o protótipo COMICS (frente)	69
Imagem da autora	

FIGURA 39 – 3º Estudo para o protótipo COMICS (verso).....	69
Imagem da autora	
FIGURA 40 – Estrutura do protótipo COMICS (frente).....	70
Imagem da autora	
FIGURA 41 – Protótipo COMICS (frente).....	70
Imagem da autora	
FIGURA 42 – Protótipo COMICS (frente).....	71
Imagem da autora	
FIGURA 43 – Estrutura do protótipo COMICS (verso)	71
Imagem da autora	
FIGURA 44 – Protótipo COMICS (verso)	72
Imagem da autora	
FIGURA 45 – Protótipo COMICS (verso)	72
Imagem da autora	
FIGURA 46 – Almofada COMICS modelo 1.....	73
Imagem da autora	
FIGURA 47 – Almofada COMICS modelo 2.....	73
Imagem da autora	
FIGURA 48 – Estudo Cromático COMICS 1 (frente).....	73
Imagem da autora	
FIGURA 49 – Estudo Cromático COMICS 1 (verso)	73
Imagem da autora	
FIGURA 50 – Estudo Cromático COMICS 2 (frente).....	74
Imagem da autora	
FIGURA 51 – Estudo Cromático COMICS 2 (verso)	74
Imagem da autora	
FIGURA 52 – Estudo Cromático COMICS 3 (frente).....	74
Imagem da autora	
FIGURA 53 – Estudo Cromático COMICS 3 (verso)	74
Imagem da autora	
FIGURA 54 – Estudo Cromático COMICS 4 (frente).....	75
Imagem da autora	

FIGURA 55 – Estudo Cromático COMICS 1 (frente).....	75
Imagem da autora	
FIGURA 56 – Bandeiras de cor dos protótipos COMICS e HQ.....	75
Imagem da autora	
FIGURA 57 – Imagem do Filme	76
Retirada do Filme “Natural Born Killers”	
FIGURA 58 – Módulo para estampa localizada	76
Imagem da autora	
FIGURA 59 – Estudo Compositivo para o protótipo HQ (frente)	77
Imagem da autora	
FIGURA 60 – Estudo Compositivo para o protótipo HQ (verso).....	77
Imagem da autora	
FIGURA 61 – Estudo escolhido para a execução do protótipo HQ (frente)	78
Imagem da autora	
FIGURA 62 – Estudo escolhido para a execução do protótipo HQ (verso)	78
Imagem da autora	
FIGURA 63 – Estrutura do protótipo HQ (frente).....	78
Imagem da autora	
FIGURA 64 – Protótipo HQ (frente).....	79
Imagem da autora	
FIGURA 65 – Protótipo HQ (frente).....	79
Imagem da autora	
FIGURA 66 – Estrutura do protótipo HQ (verso)	80
Imagem da autora	
FIGURA 67 – Protótipo HQ (verso)	80
Imagem da autora	
FIGURA 68 – Protótipo HQ (verso)	81
Imagem da autora	
FIGURA 69 – Almofada HQ	81
Imagem da autora	
FIGURA 70 – Estudo Cromático HQ 1 (frente).....	82
Imagem da autora	

FIGURA 71 – Estudo Cromático HQ 1 (verso)	82
Imagem da autora	
FIGURA 72 – Estudo Cromático HQ 2 (frente).....	82
Imagem da autora	
FIGURA 73 – Estudo Cromático HQ 2 (verso)	82
Imagem da autora	
FIGURA 74 – Estudo Cromático HQ 3 (frente).....	83
Imagem da autora	
FIGURA 75 – Estudo Cromático HQ 3 (verso)	83
Imagem da autora	
FIGURA 76 – Estudo Cromático HQ 4 (frente).....	83
Imagem da autora	
FIGURA 77 – Estudo Cromático HQ 4 (verso)	83
Imagem da autora	
FIGURA 78 – Estudo compositivo para o protótipo “Fuga Perigosa” (frente).....	85
Imagem da autora	
FIGURA 79 – Estudo compositivo para o protótipo “Fuga Perigosa” (verso)	85
Imagem da autora	
FIGURA 80 – Estudo escolhido para o protótipo “Fuga Perigosa” (verso).....	86
Imagem da autora	
FIGURA 81 – Estudo escolhido para o protótipo “Fuga Perigosa” (frente)	86
Imagem da autora	
FIGURA 82 – Estrutura do protótipo “Fuga Perigosa” (frente)	87
Imagem da autora	
FIGURA 83 – Protótipo “Fuga Perigosa” (frente)	80
Imagem da autora	
FIGURA 84 – Estrutura do protótipo “Fuga Perigosa” (verso).....	88
Imagem da autora	
FIGURA 85 – Protótipo “Fuga Perigosa” (verso).....	88
Imagem da autora	
FIGURA 86 – Almofada “Fuga Perigosa” (modelo 1).....	89
Imagem da autora	

FIGURA 87 – Almofada “Fuga Perigosa” (modelo 2).....	89
Imagem da autora	
FIGURA 88 – Estudo Cromático “Fuga Perigosa” 1 (frente)	89
Imagem da autora	
FIGURA 89 – Estudo Cromático “Fuga Perigosa” 1 (verso).....	89
Imagem da autora	
FIGURA 90 – Estudo Cromático “Fuga Perigosa” 2 (frente)	90
Imagem da autora	
FIGURA 91 – Estudo Cromático “Fuga Perigosa” 2 (verso).....	90
Imagem da autora	
FIGURA 92 – Estudo Cromático “Fuga Perigosa” 3 (frente)	90
Imagem da autora	
FIGURA 93 – Estudo Cromático “Fuga Perigosa” 3 (verso).....	90
Imagem da autora	
FIGURA 94 – Estudo Cromático “Fuga Perigosa” 4 (frente)	90
Imagem da autora	
FIGURA 95 – Estudo Cromático “Fuga Perigosa” 4 (verso).....	91
Imagem da autora	
FIGURA 96 – Estudo compositivo para o protótipo “Procurados” (frente).....	91
Imagem da autora	
FIGURA 97 – Estudo compositivo para o protótipo “Procurados” (verso)	91
Imagem da autora	
FIGURA 98 – Estrutura do protótipo “Procurados” (frente)	92
Imagem da autora	
FIGURA 99 – Protótipo “Fuga Perigosa” (frente)	92
Imagem da autora	
FIGURA 100 – Estrutura do protótipo “Procurados” (verso).....	93
Imagem da autora	
FIGURA 101 – Protótipo “Fuga Perigosa” (verso).....	93
Imagem da autora	
FIGURA 102 – Almofada “Procurados” (modelo 1).....	94
Imagem da autora	

FIGURA 103 – Almofada “Procurados” (modelo 2).....	94
Imagem da autora	
FIGURA 104 – Almofada “Procurados” (modelo 3).....	94
Imagem da autora	
FIGURA 105 – Estudo Cromático “Procurados” 1 (frente)	94
Imagem da autora	
FIGURA 106 – Estudo Cromático “Procurados” 1 (verso).....	94
Imagem da autora	
FIGURA 107 – Estudo Cromático “Procurados” 2 (frente)	95
Imagem da autora	
FIGURA 108 – Estudo Cromático “Procurados” 2 (verso).....	95
Imagem da autora	
FIGURA 109 – Estudo Cromático “Procurados” 3 (frente)	95
Imagem da autora	
FIGURA 110 – Estudo Cromático “Procurados” 3 (verso).....	95
Imagem da autora	
FIGURA 111 – Estudo Cromático “Procurados” 4 (frente)	96
Imagem da autora	
FIGURA 112 – Estudo Cromático “Procurados” 4 (verso).....	96
Imagem da autora	
FIGURA 113 – Bandeiras do protótipo “Procurados”	96
Imagem da autora	
FIGURA 114 – Imagem do Filme	98
Retirada do Filme “Natural Born Killers”	
FIGURA 115 – Estudo formal para o protótipo “Beijo” (frente)	99
Imagem da autora	
FIGURA 116 – Estudo formal para o protótipo “Beijo” (verso)	99
Imagem da autora	
FIGURA 117 – Estudo compositivo para o protótipo “Beijo” (frente)	99
Imagem da autora	
FIGURA 118 – Estudo compositivo para o protótipo “Beijo” (verso)	99
Imagem da autora	

FIGURA 119 – Estrutura do protótipo “Beijo” (frente).....	100
Imagem da autora	
FIGURA 120 – Protótipo “Beijo” (frente).....	100
Imagem da autora	
FIGURA 121 – Estrutura do protótipo “Beijo” (verso)	101
Imagem da autora	
FIGURA 122 – Protótipo “Beijo” (verso)	101
Imagem da autora	
FIGURA 123 – Almofada “Beijo” (modelo 1)	102
Imagem da autora	
FIGURA 124 – Almofada “Beijo” (modelo 2)	102
Imagem da autora	
FIGURA 125 – Estudo Cromático para o protótipo “Beijo” 1 (frente)	102
Imagem da autora	
FIGURA 126 – Estudo Cromático para o protótipo “Beijo” 1 (verso)	102
Imagem da autora	
FIGURA 127 – Estudo Cromático para o protótipo “Beijo” 2 (frente)	103
Imagem da autora	
FIGURA 128 – Estudo Cromático para o protótipo “Beijo” 2 (verso)	103
Imagem da autora	
FIGURA 129 – Estudo Cromático para o protótipo “Beijo” 3 (frente)	103
Imagem da autora	
FIGURA 130 – Estudo Cromático para o protótipo “Beijo” 3 (verso)	103
Imagem da autora	
FIGURA 131 – Estudo Cromático para o protótipo “Beijo” 4 (frente)	104
Imagem da autora	
FIGURA 132 – Estudo Cromático para o protótipo “Beijo” 4 (verso)	104
Imagem da autora	
FIGURA 133 – Bandeiras do protótipo “Beijo”	104
Imagem da autora	
FIGURA 134 – Símbolo Yin - Yang	105
Simbologia POP em:	

< <http://nrich.maths.org> >

Acesso em 04 de julho de 2006

FIGURA 135 – Estudo compositivo para o protótipo “Preto e Branco” (frente)	105
Imagem da autora	
FIGURA 136 – Estudo compositivo para o protótipo “Preto e Branco” (verso).....	105
Imagem da autora	
FIGURA 137 – Estrutura do protótipo “Preto e Branco” (frente).....	106
Imagem da autora	
FIGURA 138 – Protótipo “Preto e Branco” (frente).....	106
Imagem da autora	
FIGURA 139 – Protótipo “Preto e Branco” (frente).....	107
Imagem da autora	
FIGURA 140 – Estrutura do protótipo “Preto e Branco” (verso)	107
Imagem da autora	
FIGURA 141 – Protótipo “Preto e Branco” (verso)	108
Imagem da autora	
FIGURA 142 – Protótipo “Preto e Branco” (verso)	108
Imagem da autora	
FIGURA 143 – Almofada “Preto e Branco” (modelo 1)	109
Imagem da autora	
FIGURA 144 – Almofada “Preto e Branco” (modelo 2)	109
Imagem da autora	
FIGURA 145 – Estudo Cromático do protótipo “Preto e Branco” 1 (frente)	109
Imagem da autora	
FIGURA 146 – Estudo Cromático do protótipo “Preto e Branco” 1 (verso)	109
Imagem da autora	
FIGURA 147 – Estudo Cromático do protótipo “Preto e Branco” 2 (frente)	110
Imagem da autora	
FIGURA 148 – Estudo Cromático do protótipo “Preto e Branco” 2 (verso)	110
Imagem da autora	
FIGURA 149 – Estudo Cromático do protótipo “Preto e Branco” 3 (frente)	110
Imagem da autora	

FIGURA 150 – Estudo Cromático do protótipo “Preto e Branco” 3 (verso)	110
Imagem da autora	
FIGURA 151 – Estudo Cromático do protótipo “Preto e Branco” 4 (frente)	111
Imagem da autora	
FIGURA 152 – Estudo Cromático do protótipo “Preto e Branco” 4 (verso)	111
Imagem da autora	
FIGURA 153 – Bandeiras do protótipo “Preto e Branco”	111
Imagem da autora	

SUMÁRIO

RESUMO.....	vi
ABSTRACT.....	vii
LISTA DE TABELAS	viii
LISTA DE FIGURAS	ix
INTRODUÇÃO	1
1. O MUNDO MÁGICO DO CINEMA	
1.1 Vivendo Histórias no Cinema	4
1.2 Cinema: uma breve narrativa histórica	6
1.3 E.U.A “a” Indústria do Cinema	7
1.4 A Dinâmica do Filme “Assassinos por Natureza.....	9
1.4.1 Ficha Técnica	9
1.4.2 Um Pouco da História do Filme	10
1.4.3 O Cinema de animação.....	13
1.4.4 A Animação Dentro do Filme Referência	15
2. SOBRE O DESIGN	
2.1 Design: um pouco da sua História	20
2.2 O Design os Designers e suas funções	22
2.3 Design de Estamparia: sobre termos e processos	24
2.3.1 Sobre os termos	25
2.3.2 Processos Técnicos	28
3. DESCOBRINDO O EDREDOM	

3.1 O Edredom e suas Origens	36
3.2 O Edredom Hoje	38
4. DELINEAMENTO INVESTIGATIVO	
4.1 Área Temática.....	47
4.2 Questões de Pesquisa	47
4.3 Categorias de Investigação	47
4.3.1 O Cinema	48
4.3.2 Design Têxtil.....	48
4.3.3 Edredons	48
4.4 Linha Metodológica.....	48
4.4.1 Pesquisa Qualitativa.....	48
4.5 Instrumentos de Coleta de Dados	49
4.5.1 Abordagem Investigativa	49
4.6 Procedimentos Metodológicos	50
4.7 Metodologia de Projeto.....	51
4.7.1 Problematização.....	51
4.7.2 Recolhimento e Análise dos Dados.....	52
4.7.2.1 Análise Diacrônica.....	52
4.7.2.2 Análise Sincrônica	53
4.7.3 A Criatividade	55
4.7.4 Materiais Tecnologias e Experimentação.....	56
4.7.5 Modelos sua Verificação e Desenho Construtivo	56
4.7.6 Solução do Problema e Análise da Solução.....	57
4.7.7 Discussão dos Dados.....	57

5. ATRAVÉS DO PROCESSO CRIATIVO

5.1 Sobre o Processo Criativo.....	58
5.2 Do Computador ao Atelier	59
6. E A TRAMA SE COMPLICA...	
6.1 A Construção dos protótipos.....	64
6.2 A Série Mickey Knox	66
6.2.1 Protótipo COMICS.....	67
6.2.2 Protótipo HQ.....	76
6.2.3 Considerações sobre a série “Mickey Knox”	84
6.3 A Série “Fugitivos”	85
6.3.1 O protótipo “Fuga perigosa”	85
6.3.2 O Protótipo “Procurados”.....	91
6.3.3 Considerações sobre a série “Fugitivos”	97
6.4 A Série “Cinema”	98
6.4.1 O Protótipo “Beijo”	98
6.4.2 O Protótipo “Preto e Branco”	105
6.4.3 Considerações sobre a série “Cinema”	112
E A TRAMA CHEGA AO FIM	113
BIBLOGRAFIA.....	116
BIBLIOGRAFIA DIGITAL	119

INTRODUÇÃO

A captura da imagem: memória e imaginário

A magia do cinema sempre esteve presente no meu imaginário. Desde pequena as produções de Walt Disney me intrigavam. Como pode um desenho ganhar vida? Uma imagem, a princípio estática, se mover? E como podemos lembrar tão claramente de cenas vistas há muito tempo, como se acabássemos de sair da sala do cinema? Emocionarmo-nos com um enredo fantástico, conhecer e adorar personagens como se fossem íntimos e participassem do nosso cotidiano? Sempre buscamos e queremos pelo menos uma pequena parte, desse mundo mágico do cinema em nossas vidas.

Essa pesquisa buscou na dinâmica cinematográfica, partindo da escolha de um título do cinema, analisar e utilizar essas referências na criação em estamparia têxtil para edredons, trazendo para dentro de um cômodo, que é santuário e refúgio de cada um (o quarto), um pouco desse universo fantástico.

Considerando que vivemos a chamada “era digital”, percebemos que as fronteiras geográficas vêm sendo vencidas pela democratização da informação, através da qual possuímos um maior acesso aos costumes e culturas de outros povos. Com a propagação das novas tecnologias, existe uma “globalização” e miscigenação cultural. Todas essas facilidades que hoje encontramos para conhecer culturas de outros povos, bem como a assimilação de determinadas hábitos e produtos oriundos de outras etnias, justificam a escolha de um filme norte americano para ser usado como referência na criação em design no Brasil. Também deve ser aqui colocado que os Estados Unidos da América possuem hoje, a maior indústria cinematográfica do mundo.

As facilidades dessa nova era inclui a propagação das novas tecnologias. Isso é fato notório em uma época em que o computador impera. Os recursos digitais são por nós utilizados nas mais diversas e complexas áreas do conhecimento até as mais corriqueiras tarefas do dia-a-dia. Informação e entretenimento estão, literalmente ao alcance das mãos, bastando o “clic” no mouse para que se desvelem perante nossos olhos, na

frente de um computador, também na frente de um aparelho de TV ou uma sala de cinema. Também a cultura visual que diariamente nos é imposta, faz uso do design, presente em todos os meios de comunicação, e é necessário para uma maior compreensão do mundo em que estamos inseridos, conhecer as linguagens das quais ela se utiliza, seus símbolos, suas ideologias.

O cinema é uma dessas linguagens, desde o início de sua história vem sendo utilizado como meio de divulgação de idéias e marketing para os mais variados produtos, como a moda, por exemplo. Os produtos relacionados a filmes que obtém bilheterias rendosas, são muito aceitos pelo público, um exemplo disso é o filme “Guerra nas Estrelas” de George Lucas. O montante de dinheiro arrecadado com a venda de brinquedos, camisetas e todo o tipo de artigos decorativos e objetos de mobiliário inspirados na saga, alcançaram uma quantia bilionária, ultrapassando a arrecadação nas bilheterias alcançada pelo filme. Isso considerando o mercado formal, o que se dirá então do mercado informal? No design contemporâneo não se pode negar que é primordial que o produto seja rapidamente absorvido pelo mercado e gere renda.

Além disso, o cinema, conhecido como a sétima arte, tem como característica falar do ser humano em si, isso é um dos fatores que pelo qual é aceito nas mais diversas culturas: a identificação com o outro. Em Machado (2002, p. 55/56), quando o autor compara a sala de projeção com o ventre materno, por ser um local escuro onde estamos confortavelmente instalados e diz do estado de êxtase e da fragilidade a qual ficamos expostos frente essa tela gigantesca, reforçando o caráter de identificação do ser humano perante a cine - dramaturgia, sendo isso indiferente aos aspectos étnicos, religiosos, culturais ou sociais dos telespectadores.

Desde muito cedo o cinema exerce sobre mim um estranho fascínio. Primeiro Walt Disney, depois a Warner, com seus desenhos animados, a seguir os filmes europeus e hoje o cinema brasileiro que aos poucos vem retomando seu lugar no cenário mundial. Em 1994, quando eu contava então com treze anos, a mídia dava muita atenção ao filme “Assassinos por Natureza” que lançou Quentin Tarantino como roteirista, e é um dos filmes mais atraentes do Diretor Oliver Stone. Essa produção de Hollywood une com destreza animação

gráfica computadorizada (que na época dava seus primeiros passos) várias técnicas de filmagens, jogos psicológicos dos protagonistas com o público, tudo somado a um enredo surpreendente, que resultou em filme envolvente, apesar de violento e polêmico por suas sátiras e críticas ao próprio cinema, à mídia e ao estilo de vida norte americano.

Explorar essa temática aqui proposta, instiga principalmente por dois fatores, um que é a quantidade de símbolos da cultura de massa, que podem ser utilizados dentro da linguagem de estamperia, para conquistar o público jovem e outro que por essa película ter esse aspecto um tanto lúdico, que brinca, ora com os tipos de filmagens (combinando super-oito, imagens caseiras e em preto e branco), ora com a animação gráfica. Características que possuem um potencial plástico valioso para estudo formal, tanto em seu conteúdo visual quanto simbólico.

Através do estudo do design surge a capacitação profissional para a utilização da produção industrial. O objeto utilitário e a estamperia passam a divulgar idéias, a transformar o suporte em algo carregado de conteúdos simbólicos e culturais. Esse não é um trabalho de mera transposição e sim de referência na dinâmica do movimento, das cores, da animação, enfim de todas as informações que permeiam, visíveis ou não, a produção cinematográfica escolhida, assim, o presente estudo tem como objetivo principal, partindo da análise do filme “Assassinos por Natureza” e de todos os conteúdos simbólicos que nele se fazem presentes, criar estampas em design têxtil para edredons, buscando atingir o público jovem, trazendo para dentro do quarto um pouco do fantástico universo do cinema.

Especificamente, com esta pesquisa, busco desenvolver um trabalho em design têxtil com foco nos conteúdos simbólicos, sociais e culturais de alguns ícones da cultura de massa, presentes no filme escolhido, dando a eles um novo significado. Também compreender os processos de design de estamperia têxtil, bem como seus procedimentos técnicos e linguagem.

Parte I

O MUNDO MÁGICO DO CINEMA

1.1 Vivendo histórias no cinema

O cinema é um meio de comunicação e entretenimento, que se desvela através da reprodução das imagens em movimento, inventado em meados de 1880 e em constante aperfeiçoamento até os dias de hoje.

Muito utilizado para divulgar idéias, isso porque atinge de forma significativa seus espectadores. Em MORIN (2003) encontramos alguns traços das formas positivas como o elemento fílmico age sobre o ser humano:

O que sente repugnância pelo vagabundo que encontra na rua simpatiza de todo coração pelo vagabundo Carlitos, no cinema. Enquanto, na vida cotidiana, somos quase indiferentes às misérias físicas e morais, sentimos a comiseração, a piedade e a bondade ao ler um romance ou ao ver um filme. Enfim, podemos aprender as maiores lições de vida: a compaixão pelo sofrimento de todos os humilhados e a verdadeira compreensão (MORIN 2003, p. 50/51).

Aqui é necessário que se conceitue e se estude alguns aspectos sobre as emoções e percepções psicológicas, quando estamos imersos em uma sala de projeção, devido à referência escolhida para a criação das estampas ser fruto dessa tecnologia.

Percebemos que, se por um lado em MORIN (2003) encontramos a defesa do cinema e do vídeo como importantes meios da prática da empatia, nos deparamos em MACHADO (2002, p.55) duas faces distintas da indústria cinematográfica, uma que forma determinada consciência, em meio aos devaneios proporcionados pelo caráter, de certa forma, onírico do qual ele, o cinema, apropria-se. Percebe-se o cinema como um instrumento cuja função é “moldar o imaginário” e que executa parte do trabalho psíquico do espectador, e que por trás da invenção de sua técnica está a intenção de induzir em quem o assiste uma percepção social disciplinada e que se passam por representações de seu mundo interior.

Assim somos absorvidos pelo mundo mágico do cinema e levados a viver as mais diversas situações, encarnando, momentaneamente, o psicológico dos mais estranhos personagens, pois quando assistimos a um filme compreendemos as razões de outros, apoiamos ou condenamos atitudes, nos revoltamos, nos apaixonamos, temos calafrios... Vivemos emoções que até antes de entrarmos numa sala de projeção eram inimagináveis.

Essa “máquina”, à qual MACHADO (2002) primeiro dá a função de modelagem de nossos imaginários e de um elemento para a conquista da disciplina da humanidade (pelo menos nas partes do mundo onde existe), logo se revela instrumento de entretenimento alienante, que proporciona, em suas palavras:

Anestesiamento do espírito vigilante, suspensão de todo interesse pelo ambiente circundante, projeção da personalidade num sujeito emprestado, adesão à impressão de realidade, desligamento, passividade, desejo de sonhar: eis algumas das disposições regressivas do espectador acorrentado à poltrona na gruta escura, simulação do ventre materno (MACHADO 2002, p. 55/56).

O autor prossegue com uma compreensão do mau estar dos realizadores “bem ou mau intencionados” que enxergam o cinema como ferramenta para o fim da reflexão e da crítica, ferramenta que carregaria em sua formação a capacidade de diálogo com os espectadores e evocar a ação. Porém é muito difícil conceber a capacidade de discernimento e o distanciamento que a crítica requer nesse meio de comunicação que recorre ao encantamento, e nas palavras do autor “regressão narcísica, de projeção e de afasia”. Devemos lembrar sempre que as visões e relações que buscamos ou fazemos depende de como nossos olhares foram preparados para assistir a um determinado filme, em um determinado momento. Construimos olhares sobre o que nos é imposto à visão, e isso depende de nossa consciência crítica e vivências, mais explicitamente daquilo que se encontra intrínseco em nosso contexto, em nosso cotidiano vivenciais. A forma como percebemos e vivemos tudo aquilo que vemos, vem dessas experiências únicas como observadores passivos agindo a partir daquilo que o olhar capta e das sensações que experimentamos no exato instante em que capturamos essas imagens.

1.2 Cinema: uma breve narrativa histórica

Em 1885 os irmãos Lumière apresentaram ao público de Paris um curioso invento, o cinematógrafo. Esse invento consistia em um aparelho que capturava várias imagens em películas fotográficas e as projetava em seqüência. Na noite em que apresentavam sua invenção (dia 28 de dezembro, no Salão do Grand Café), exibiram, para cerca de trinta e cinco pessoas, dois filmes muito breves: “A saída dos Operários da Fábrica Lumière” e “A chegada do Trem à Estação”, essas duas películas retratavam cenas do cotidiano. Contam que quando as primeiras imagens do filme “A chegada do Trem à Estação” foram projetadas, os presentes não entenderam o que viam como uma projeção, mas sim como um fato em andamento, e tiveram a sensação de que o trem iria realmente sair da tela e os atropelar, o resultado disso foi que correram apavorados.

Porém, a habilidade de confundir e manipular tanto a percepção quanto as imagens, já vinha se consolidando muito antes dessa projeção dos irmãos Lumière. Alguns acreditam que foi o invento de um alemão chamado Kircher, já no século XVII, chamado de “Lanterna Mágica” o verdadeiro precursor do cinema:

Tratava-se de um aparelho com fonte de luz interna, para projetar imagens pintadas em vidros transparentes. Os primeiros filmes foram muito influenciados por esses espetáculos que descreviam viagens a terras distantes e histórias populares (www.sdrummond.hpg.ig.com).

Depois disso uma sucessão de inventos, como o da fotografia no século XIX, pelo francês Joseph-Nicéphore e Louis-Jacques-Mandé Daguerre que aceleraram e aqueceram a indústria do entretenimento. Também contribuíram para a evolução tecnológica o inglês Peter Mark Roget e o belga Joseph-Antoine Plateau, com a pesquisa sobre a persistência da imagem na retina, mesmo após ter sido vista. O francês Émile Reynaud criou o teatro óptico, em 1877, que era uma combinação da “Lanterna Mágica” e espelhos para projetar filmes de desenhos em uma tela de tecido branco.

O americano Tomas Alva Edison foi quem colaborou com as invenções mais significativas para o desenvolvimento do cinema. Ele aperfeiçoou o filme de celulóide e um aparelho para a visão individual de filmes, chamado “cinetoscópio”, que projetava 40 imagens por segundo, em uma máquina com visor individual. Edison, que já tinha inventado a lâmpada incandescente, sem a qual não haveria a projeção dos filmes, e o fonógrafo (aparelho fundamental para o cinema falado), inventou também a câmera de cinema.

O método cinematográfico foi patenteado por ele em 1888 logo depois em 1894, o aparelho começou a ser industrializado em larga escala. Já os então proprietários da maior indústria francesa de material fotográfico, Louis e Auguste Lumière, sintetizaram todas essas descobertas e produziram um aparelho capaz de filmar e, em seguida, projetar as imagens captadas em uma tela. Esse invento abriu o caminho para que o espetáculo fosse assistido simultaneamente por várias pessoas.

O que chamamos hoje de “Sétima Arte” não pode ser considerado uma invenção de alguém em particular, mas sim um processo no qual colaboraram Kircher, Niepce, Edison, Eastman e os irmãos Lumière.

1.3 E.U.A “a” indústria de cinema

Com o início do financiamento dos filmes, o cinema deixou de ser uma simples curiosidade da tecnologia moderna para tornar-se um empreendimento altamente lucrativo. Os estúdios foram surgindo devagar e o poder investido aumentou com as alianças e as concentrações. No decorrer da década de 20 é que Hollywood firmou-se realmente como um centro de produções cinematográficas. Eram oito empresas de produção, direção e distribuição, que compartilhavam 90% da atividade cinematográfica norte americana. Essas indústrias de entretenimento, com o tempo foram divididas entre “majors” – os grandes estúdios – e “minors” – estúdios menos poderosos, mas com capacidade de enfrentar os gigantes, cada um dos estúdios sempre teve estilo para comandar seu espetáculo:

A Paramount, o mais antigo dos majors, com o Cecil B. DeMille, Jessé Lasky e Adolph Zukor, favorecia as superproduções e os Westerns. A Warner Brothers criou e sustentou o filme social, graças à notoriedade alcançada pela exclusividade do cinema falado. A Metro Golden Mayer (MGM) teve desde o começo sua política voltada para a star system, tentável por muito tempo. Superproduções, filmes históricos melodramas, ficção científica, comédias musicais, tudo feito pela MGM, que dispunha das mais belas atrizes e dos atores mais famosos. Já a RKO, que desapareceu no final dos anos 50, produziu filmes históricos e filmes de terror. A 20th Century Fox, a última a aparecer, teve como marca uma série de grandes clássicos em todos os gêneros (www.sdrummond.hpg.ig.com).

Falando-se dos estúdios menores, podemos citar a Universal Studios como a mais antiga, que investia principalmente em filmes fantásticos e logo depois no cinema catástrofe. A United Artists foi fundada por um grupo de atores, e pretendia criar uma relação diferente da que existia entre produtores e atores, não sendo bem sucedida nessa tarefa. A última a surgir foi a Columbia Pictures, que se especializando no cinema espetáculo, conseguiu concorrer com os outros grandes estúdios.

Assim Hollywood tornou-se responsável pela glória dos astros que passaram a ser colocados em uma categoria de “deuses inatingíveis”. Mitos foram criados como a imagem irreal de estrelas e de um mundo de luxo, povoado por beldades de ambos os sexos, criando um padrão de vida muito cobiçado pela maioria da população.

A grande maioria dos artistas, diretores e criadores do cinema europeu foram atraídos pelo poder de realização da indústria cinematográfica hollywoodiana emigraram para os E.U. A, onde podiam conseguir produzir aquilo que a Europa, esgotada pela 1ª Guerra Mundial, não podia, de nenhuma maneira, lhes oferecer. Podemos dizer que a técnica de produção, a indústria, o comércio e os enormes financiamentos, além da aceitação do público e criatividade concentrada em algumas empresas, foram os fatores que produziram a supremacia da indústria cinematográfica norte americanos, desde a introdução do cinema falado, que os Estados Unidos mantêm, vendo pelos aspectos financeiros, o status de império, que é hoje, indiscutível.

1.4. A Dinâmica do filme “Assassinos por Natureza”

A escolha desse filme como referência para a criação em edredons deve-se ao seu caráter simbólico evidente, por apropriar-se de muitas imagens da cultura de massa. E por encaixar-se na linguagem dos jovens adultos, público alvo deste estudo.

A dinâmica do filme está além da história louca dos dois personagens principais. Está nas diferentes trucagens das câmeras e na mixagem de diferentes efeitos. Por estes fatores é que se faz necessário que aqui nos detenhamos um pouco para analisarmos de forma um pouco mais demorada a dinâmica desse filme.

1.4.1 Ficha Técnica

- **Título Original:** Natural Born Killers
- **Ano de Lançamento:** 1994
- **Duração:** 122 minutos
- **Produtoras:** JD Productions, New Regency Pictures e Warner Bros
- **Diretor:** Oliver Stone
- **Roteiristas:** Quentin Tarantino, David Veloz, Richard Rutowski e Oliver Stone
- **Elenco Principal:** Woody Harrlson, Juliette Lewis, Robert Duway Jr., Tommy Lee Jones, O-Lan Jones, Ed White, Richard Linebacky, Lanny Flaherty, Carol-Renee Mondreal, Rodney Dangerfield, Edie MacClurg, Sean Stone, Jerry gardner, Jack Caffrey, Leon Skyhorse Thomas.
- **Produtores:** Risa Bramon Garcia, Jane Hamsher, Arnon Milcham, Thom Mount, Don Murphy, Richard Rutowski, Clayton Townsend, Ran Vossler
- **Fotógrafo:** Robert Richardson
- **Montagem:** Brian Berdan, hank Corwin
- **Desenhista de Produção:** Victor Kempster
- **Direção de Arte:** Alam Tomkins, Margery Zweizig
- **Decorador de Cenário:** Merideht Boswell

- **Figurinista:** Richard Hornung
- **Maquiagem:** Cydney Cornell, Matthwen W. Mungle
- **Diretores Assistentes:** Herb Gains, Philip C. Pfeiffer
- **Departamento de Arte:** Dick hansem, Wayne Shephered, Charles Stewart
- **Departamento de Som:** Greeg Baxter, Barney Cabral, Tom Fleischman, Scott Martin Gerschin, Alex Gibson, Gary A. Hecker, david Kneupper, David MacMillian, Michael Minkler, Denise Okimo, Wylie Statemem, Michael D. Wilhoit
- **Departamento de Efeitos Especiais:** Matt Sweeney
- **Departamento de efeitos Visuais:** Daniel Chuba, Alex Olivares.

1.4.2 Um pouco da História do Filme:

A história se passa na década de 90, e conta de forma não linear a história de dois assassinos em série que acabam por se tornar ícones populares, alcançando uma fama mundial. Tudo começa com o encontro de Mickey (Woody Harrelson) e Mallory (Juliette Lewis). Mallory é sexualmente abusada pelo pai (vivido pelo ator Robert Danefield), que acaba mandando prender Mickey pelo roubo de seu carro. Em meio a um tornado Mickey foge da prisão e volta pra resgatar Mallory, acabam assassinando os pais dela e fugindo pais afora cometendo os mais horrendos tipos de assassinatos. Tom Sizemore vive o personagem Jack Scagnetti, um detetive especialista em psicopatas, que no decorrer da trama se revela um homem sem caráter, com tendências homicidas. Wayne Galé (interpretado por Robert Downey Jr.) é o apresentador de um programa televisivo intitulado “American Maniacs”, ao pior estilo “Linha Direta” (apresentado pela Rede Globo de Televisão). Depois de muitas tentativas frustradas a polícia consegue capturar Mickey e Mallory, que a essa altura já são dois nomes populares na mídia mundial. O apresentador faz uma entrevista ao vivo da prisão, em que Tommy Lee Jones interpreta o diretor. Durante a entrevista acontece uma rebelião e fogem matando todos os outros envolvidos. Toda a trama é marcada pela intensa atenção mediática dada aos assassinos,

que acabam por se transformar em astros aclamados pelos adolescentes de todas as partes do mundo.

De fato, a mídia, que recebe muitas críticas cínicas no filme, é quase como um personagem à parte. Foram muito utilizadas imagens estáticas, da indústria da informação impressa, em que os personagens aparecem como notícias nos principais jornais e capas das mais famosas revistas norte americanas, como a Revista People e várias outras. Temos uma idéia pelas imagens apresentadas abaixo, de alguns dos veículos de informação que foram utilizados:



Figura 1 – Imagem do filme



Figura 2 – Imagem do filme



Figura 3 – Imagem do Filme

O filme foi muito criticado na época em que foi lançado, alguns alegam que ele abusa da violência ao tentar criticá-la, mas outros o vêem de forma diversa:

...”Assassinos por Natureza” dá uma visão panorâmica da América e da violência atual, mas vê tudo com um olhar cínico, acima do mero julgamento reacionário, chega, portanto a ser um trabalho reacionário (disponível em www.erotikill.com.br).

O filme procura dar enfoque à realidade utilizando um cenário praticamente alegórico e lisérgico, por isso cria seu próprio ambiente. Utilizando sátiras a programas adorados pelos norte americanos, como o “I Love Lucy”, cujo cenário foi utilizado para introduzir de forma sarcástica a triste história da personagem Mallory, que era abusada sexualmente pelo pai:



Figura 4 – Imagem do Filme

Os risos da platéia são escutados enquanto uma cena de violência sexual implícita é apresentada na tela. Quando vimos essa cena a reação é muito intensa, pois minutos antes a risada gravada nos leva a rir também, mas repentinamente tudo muda, o cenário antes muito colorido e engraçado fica monocromático, e a câmera enfoca o rosto aflito de Mallory. Isso choca, pois leva a uma reflexão acerca do que parece ser engraçado e revela-se uma desgraça. O escárnio é tanto que chega a ser mostrada uma propaganda do refrigerante coca-cola, nos comerciais do violento programa fictício “American Maniacs”.

As trucagens de câmeras são muito originais, misturando cenas gravadas de forma tradicional, filmagens em preto e branco e outras gravadas em VHS intercalando alguns trechos de animação.

Dentre os aspectos técnicos, os efeitos visuais são uma evolução para a época e as mensagens subliminares são uma constante durante todo o desenrolar da trama. Dentre todas essas tecnologias empregadas para a execução do filme, uma tem destaque, a animação gráfica, que dentro deste estudo pede um olhar um pouco mais demorado.

1.4.3 O Cinema e a Animação

Canfield (2002) observa que temos diversas definições para a animação sob a ótica de vários autores. Definida como a “arte do movimento” ou uma maneira de dar vida a objetos inanimados, o fato é que a animação é um importante e poderoso instrumento a ser utilizado na realização de filmes e propagandas, sempre conseguindo conquistar a simpatia do público em geral. Utilizando-se da ludicidade, do humor, do movimento, das cores, entre outros elementos, para conquistar os telespectadores. O uso da animação é por ele colocado dessa forma:

...na área da televisão, seria utilizada na parte de entretenimento, nos comerciais, em títulos e em inserções; na área cinematográfica, usada em longa-metragem, em curtas, em publicidade, em títulos e em inserções; na área industrial em promoção de vendas em instruções, em relações públicas, em educação e em propaganda;

na área governamental e das forças armadas, teria utilidade em instrução, em educação e em propaganda. (Canfield 2002, p.3/4)

A animação nos permite tornar visualmente real toda a história ou idéia, sem limitações para o uso da criatividade ou aplicação de idéias. Geralmente quando pensamos em cinema de animação, nossas mentes se voltam para os “desenhos animados” que são habitualmente destinados a entreter crianças e público infanto-juvenil. Apesar de ser essa mesma a platéia que ele usualmente busca, já há muitos anos são produzidos desenhos animados com o objetivo de prender o público adulto. “Bety Boop”, um desenho de 1930, mostra uma mocinha vestida com um curtíssimo vestido e cintas-liga. Por sua ousadia e pelo público que atingiu é hoje um ícone da cultura de massa, com seu forte apelo sexual chegou mesmo a povoar o imaginário dos homens daquela época e hoje ainda é possível ver camisetas, bolsas e outros acessórios com a imagem da personagem estampada.

Atualmente aos desenhos animados vem sendo delegada a função de entreter tanto crianças quanto jovens e adultos, um exemplo recente é o filme Sherek (2001) onde a maioria das piadas é dirigida ao público maior de 14 anos, mas ainda assim encanta crianças menores.

Uma série de filmes integrando personagens interpretadas por atores reais com personagens animadas, talvez o mais famoso deles seja “Mais Uma Cilada Roger Rabitt” (1988) que é uma história policial, com cenas provocantes e até violentas, mesmo considerando que os agredidos eram personagens desenhados e não vividos por atores reais.

Alguns desenhos de fato são exclusivamente feitos para adultos, como a coletânea de episódios dos “Simpsons” que deu origem ao filme “Simpsons: Quente demais para a TV” (2004).

O desenho animado para adultos tem ganhado consideravelmente o mercado cinematográfico atual e no caso do filme referência desse estudo ganhou um destaque considerável, por isso cabe aqui lançar um olhar mais demorado sobre a maneira como esse recurso foi nele utilizado.

1.4.4 A Animação dentro do Filme Referência

Nesse estudo, é necessário que se faça uma análise da maneira como esse recurso foi utilizado dentro da montagem do filme referência. A animação aparece em meio à trama buscando dar continuidade à tensão de determinadas cenas com os personagens reais, sempre se valendo de fortes tons de vermelho e azul, com caricaturas perversas e animais, uma interpretação do psicológico das personagens.

A animação aparece inserida em vários momentos, mas é quando os dois personagens principais se desentendem que ela fica mais visível, mostrando o modo que um vê ao outro naquele momento:



Figura 5 – Imagem do filme

Nessa imagem, Mallory aparece cruel, com dentes ferozmente expostos, preste a acertar em cheio o “gatinho”, que na verdade é uma caricatura de Mickey, com seus óculos arredondados e penteado estilo “rabo de cavalo”.



Figura 6 – Imagem do filme

Aqui se dá justamente o contrário, Mickey surpreso aponta a arma para a Mallory na forma de “gatinha”. Essas imagens de ambos em luta um contra o outro, segue aparecendo todo o filme, às vezes apenas a imagem de um deles correndo ameaçadoramente por um corredor escuro:



Figura 7 – Imagem do filme

Essas imagens vão aparecendo como inserções de não mais que uns três segundos, durante a exibição do filme, e vão ficando mais longas até o momento em que ambos encontram um inimigo em comum, o detetive “Jack Scagnetti”. Partindo desse momento as figuras monstruosas de Mickey e Mallory destroem com a imagem caricaturizada do detetive, como pequeno gatinho, e essas animações deixam de figurar na película.

Também nota-se a expressividade nos rostos dessas animações, que exprimem ódio, surpresa e um punhado de emoções que são mais disfarçadas nas personagens vividas pelos atores reais. Demonstrando, assim, que o objetivo da animação aqui, é revelar algo mais profundo acerca dos reais sentimentos vividos pelas personagens, como se os desenhos fossem o retrato da luta psicológica vivida por eles, como nos exemplos abaixo:



Figura 8 – Imagem do filme

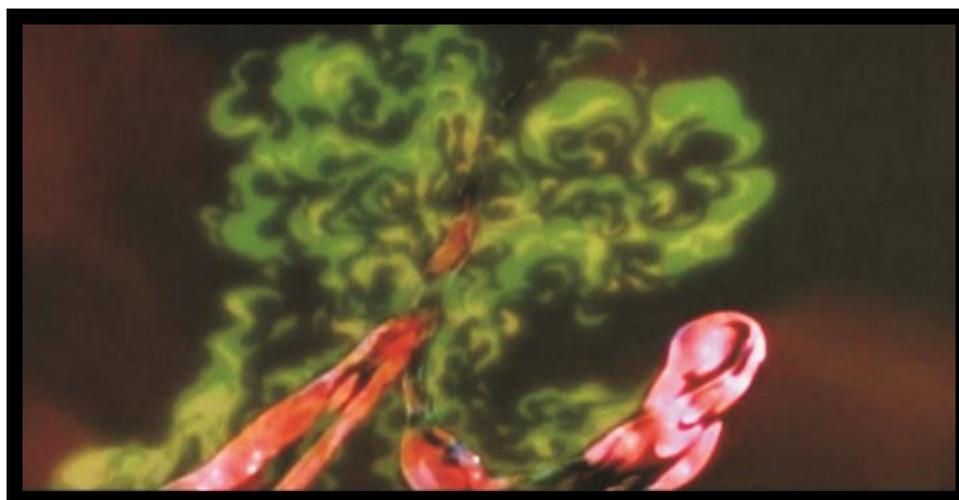
No filme, Mickey e Mallory tem uma estranha relação com as cobras cascavéis, elas se mostram um tipo de amuleto e dão ao casal uma espécie de “benção” os protegendo de serem presos ou feridos. Mickey traz uma tatuagem de duas cobras enroladas no peito, ambos usam um anel com essa mesma imagem.

Uma das animações mais interessantes é justamente desses animais peçonhentos. As cobras aparecem como animação, no momento em que as personagens se casam em cima de uma ponte, selando o compromisso com um pacto de sangue. O sangue escorre caindo no rio, as vertentes de sangue divididas formam duas cobras, de cores muito vivas, com tons de vermelhos, laranjas, um verde fluorescente, que ilumina o lugar onde deveriam estar as órbitas dos dois animais, e dão um aspecto um tanto “venenoso” à animação. Essas então se enroscam, formando uma só, que explode num espetáculo multicolorido de células, como mostra a seqüência de imagens a seguir:



Figura 9 – Imagem do Filme

Figura 10 – Imagem do Filme



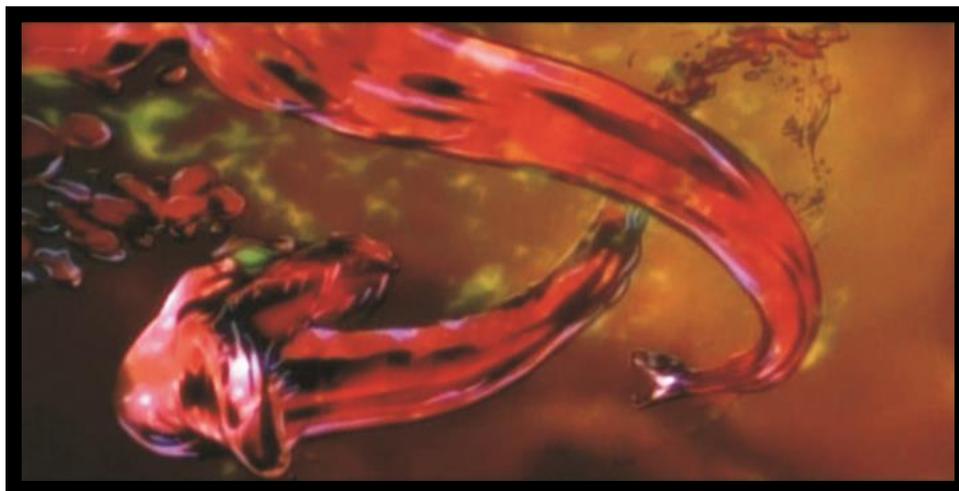


Figura 11 – Imagem do Filme

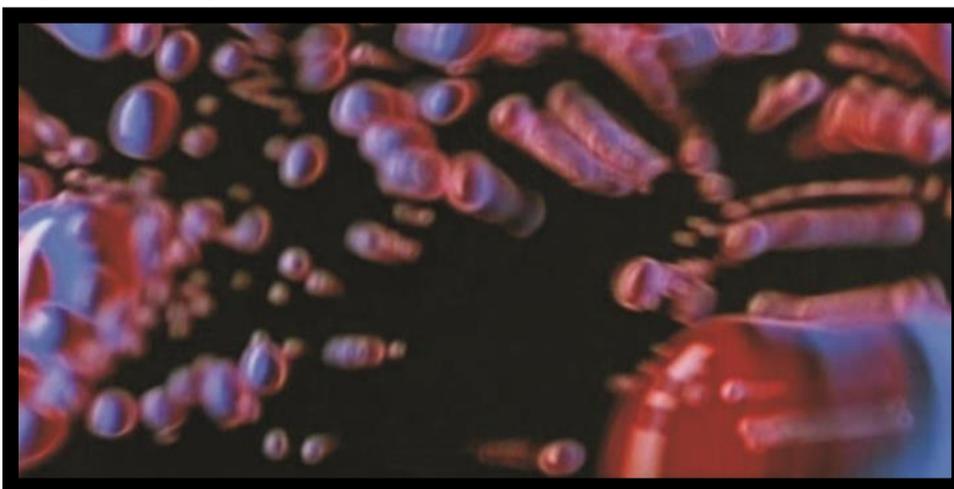


Figura 12 – Imagem do filme

Algumas vezes no decorrer do filme, também é feito uso, não da animação, mas sim de figuras simbólicas, que se aproximam e afastam do olhar do espectador, é o caso da imagem do esqueleto humano. Em algumas culturas caveira humana é sinônimo de morte. Quando Mickey e Mallory brigam, as cobras que eram suas protetoras se voltam contra eles, e os atacam repetidas vezes, em meio o deserto.

Eles então procuram a drogaria mais próxima, é nesse momento que os símbolos da farmácia (duas cobras enroladas em uma taça) e a caveira humana se fazem presentes, como que a morte estivesse a espreitá-los de cima:



Figura 13 – Imagem do filme

Essa imagem não apresenta movimento na tela, não ri, não pisca seus olhos fantasmagóricos, ou faz qualquer outro movimento similar, apenas aparece em “flashes” na tela, e, ao contrário do contexto da cena, em tons de verde fluorescente e rosa berrante, aparece monocromática, rindo do personagem Mickey, enquanto ele percorre freneticamente as prateleiras da farmácia em busca do soro antiofídico.

Nesse trabalho, também faz parte do desafio, dar a idéia da animação que aparece no filme, trabalhando as imagens referencias que foram retiradas de seu contexto, e procurar traduzir esse movimento dinâmico, que acontece quadro a quadro, que possui a semelhança com a tela de cinema de ser plana, mas difere pela estática da imagem. Assim o recurso utilizado, foi o de resgatar um pouco das histórias em quadrinhos, com seus balões de texto, figuras com cores vibrantes, em alguns dos estudos, buscando assim a percepção dessas sensações inusitadas que nos causam a animação. Aqui começa o estudo acerca do design e da linguagem da estamparia.

Parte II

SOBRE O DESIGN

2.1 Design: um pouco da sua história

De acordo com Azevedo (1988, p.14) antes do início do século XX o ato de criar e confeccionar um objeto era papel do artesão, que construía com a experiência passada através das gerações, objetos únicos, geralmente personalizados e feitos sob encomenda para famílias tradicionais. Entre os séculos XVIII e XIX, na Europa foi que apareceram diversas transformações nos meios de produção, que nos levariam à revolução industrial. O que era antes feito artesanalmente e como peças exclusivas começou a ser feito por máquinas e em grande escala. A revolução industrial teve seu início na Inglaterra, que em grande parte devido ao seu poderio naval, detinha o monopólio do comércio exterior. O domínio comercial da Grã-Bretanha começava a se expandir em meio às guerras napoleônicas e ao bloqueio continental, alcançando assim o mundo.

De acordo com Denis (2000, p.21) gerou-se um ciclo, onde os produtos comprados na China e Índia serviam para a troca de escravos na África, que eram então utilizados para plantar o algodão de baixo custo tanto nos Estados Unidos quanto no Brasil. Esse algodão, por sua vez, era usado na indústria britânica para fabricar tecidos que eram exportados novamente para esses lugares, gerando lucros para todos os intermediários a cada nova etapa. Todo esse acúmulo de capital, em consequência da expansão do comércio britânico, possibilitou o financiamento de construções de fábricas com maquinário de ponta, considerando os padrões da época.

O desenvolvimento da indústria aumentou o poder aquisitivo da população, assim no século XVIII já existia um público mais sofisticado, que podia adquirir artigos de luxo. Em meio a esse aquecimento da economia que surgiam os primeiros projetistas. O surgimento da indústria fez com que as atividades do artesão e máquina se aproximassem, devido à mecanização dos

meios de produção. Começa então uma revolução estética e social: a das formas dos objetos utilitários. Desse período, de acordo com Azevedo (1988) é que vem a idéia de que a simplicidade está diretamente ligada à produção em série, pois era necessário projetar de acordo com as possibilidades mecânicas de produção, que eram limitadas devido à tecnologia vigente.

Em 1851, foi inaugurada em Londres a “Grande Exposição dos Trabalhos da Indústria de Todas as Nações”, esse foi provavelmente o evento de maior repercussão no século XIX. Essa exposição é um marco na formação da economia mundial. Os estilos começaram a surgir também nesse mesmo século. Novas formas de pensar e fazer produtos para uma nova forma de produção. Começou-se a busca por uma por um sistema de representação que traduzisse todo o caráter em ebulição da vida moderna.

Em 1919, em meio às discussões que cercavam a artesanaria e a indústria surge na Alemanha a Escola Bauhaus, fundada por Walter Gropius. A ideologia da Bauhaus pregava a integração da produção artística com a produção industrial. Essa escola tinha como meta desenvolver a idéia de um design que está em constante contato com as relações do ser humano e seu meio.

No começo dos anos 30, com a iminência da II Guerra Mundial, os nazistas fecham a escola, fazendo com que muitos dos professores se refugiem nos Estados Unidos, gerando um enorme beneficiamento tecnológico nesse país. Apesar do horror que foi a II Guerra Mundial é necessário admitir que essa foi seguramente uma época de grande desenvolvimento tecnológico nos EUA, com o aquecimento da economia gerado por esse acontecimento, desenvolvendo consideravelmente suas indústrias. Com o fim da guerra houve um redirecionamento da produção industrial norte americano, em vez da indústria bélica a automotiva e aérea, e assim por diante.

Durante o pós-guerra os meios de comunicação se expandiram: primeiro o cinema, depois o rádio e, por último a televisão. Nas décadas de 40 e 50 a indústria do entretenimento cresceu bastante, o que possibilitou um grande desenvolvimento do design gráfico.

Os movimentos de constatação e rebeldia marcaram a década de 60. Nessa época deu-se uma explosão consumista, as pessoas passaram a querer vestir símbolos, era o “Pop” que surgia para reivindicar seu lugar na cadeia de acontecimentos:

Na melhor lógica consumista, cada ato de contestação e rebeldia era apropriado pela mídia, transformado em ícone e revendido como mercadoria, tal como o líder guerrilheiro Che Guevara, cuja morte deslançou não a revolução esperada, mas uma verdadeira indústria de camisetas e cartazes. (Denis, 2000, p. 182)

De 1970 a 1980 o uso do computador começa a ser socializado, alcança uma parte da massa, e a informática, assim como os setores da indústria, torna-se fundamental para o design mundial. Em 90 o design chega de forma mais significativa também às telas do cinema, configurado como efeitos especiais e vem se tornando de importância cada vez maior em suas áreas de atuação.

No Brasil o design de objetos e mobiliário surge através de um processo de “assimilação de conceitos estéticos internacionais” (Azevedo, 1988, p.51), porém logo surge a necessidade de adaptar os projetos importados à realidade brasileira, começando a surgir escolas de design em nosso país.

O design como um todo, tem absorvido também as novas tecnologias e se faz presente em quase todos os segmentos da nossa vida cotidiana. No Brasil, um país emergente, o mercado é realmente promissor.

O design hoje é uma necessidade em todas as culturas que se valem da produção industrial, devido aos seus mais diversos usos e funções, por isso aqui se procurou aprofundar o estudo acerca de seus usos e funções, bem como do perfil de quem o produz.

2.2 O design, os designers e sua função

A união da forma e função de maneira equilibrada e coesa, com possibilidade de produção industrial de um determinado objeto é que torna o trabalho de um designer diferente do trabalho de engenheiro, que raramente tem preocupação estética naquilo que constrói, e do artista plástico, que possui uma total liberdade de criação, não se importando com funcionalidade nem

com custos. Um designer tem preocupação com a simplificação da forma, sem perder a qualidade estética ou a praticidade:

...tirar em vez de acrescentar: esta regra é entendida no sentido de chegar a uma simplificação, eliminando o supérfluo com vista a realizar um objeto essencial, feito de tal modo que não possa ser mais simples. (Munari, 1978, p.21)

A vida cotidiana está cercada pelo design: design urbano, design têxtil, design gráfico, design de produto. Há design dos mais variados com funções cada vez mais específicas. O design é basicamente a transformação gráfica daquilo que já existe, tendo como objetivo a reprodução de massa, a intenção de que o produto final atinja o maior número possível de consumidores. De acordo com Munari (1978, p.21) um designer é “... *um projetista dotado de sentido estético*”, ou seja, é aquele que consegue unir de forma coerente e visivelmente agradável as funções utilitárias de determinada produção industrial. O designer:

... Dá a exata importância a qualquer componente do objeto a projetar e sabe que a forma definitiva do objeto projetado adquire um valor psicológico determinante no momento da decisão de aquisição por parte do comprador. Por isso procura dar ao objeto a forma mais coerente com as suas funções (Munari 1978, p. 22).

Entre as características mais marcantes do design está a preocupação com a produção industrial. As discussões acerca dos objetos seriados, as fronteiras entre arte, artesanato e design segundo Denis (2000, p. 17) hoje não tem os limites tão demarcados quanto no início do século, quando a definição do termo ainda estava em acirrada discussão. Hoje com um alcance de uma certa maturação institucional do design, muitos dos profissionais começam a perceber o valor de resgatar as antigas relações com o fazer manual. Em Azevedo (1988, p. 72) encontramos a definição de *handcraft design* o design artesanal como “*uma idéia radical, contrária ao produto industrial, mais uma possibilidade de material para se recriar o protótipo do final do século XX*”, os designers buscariam então o valor do trabalho manual para descobrir novos padrões de organização e para isso se apoiando na redescoberta individual. Isso seria um fenômeno dialógico que é (re)estabelecido entre a produção

industrial e o objeto de trabalho manual. Através dos períodos históricos, isso é percebido como uma transição nos meios fabris.

Historicamente, porém a passagem de um tipo de fabricação, em que um mesmo indivíduo concebe e executa o artefato, para um outro em que existe a separação nítida entre o projetar e o fabricar, constitui um dos marcos fundamentais para a caracterização do design (Denis 2000, p. 17).

Outro tipo de design que vem sendo pesquisado e aplicado é o design cultural. As tribos urbanas que vem se formando e criando culturas próprias à margem da sociedade que se estabelece e é dita “normal”. A indústria começa a perceber as possibilidades de consumo dessas tribos. Azevedo (1988) nos desenha um pouco desse panorama dos caminhos que o meio de reprodução de massa está tomando:

Os punks acham as cidades inúteis e por isso vivem na sua inutilidade. Pode ser que nessa atitude a inutilidade utópica do pós-moderno já não tivesse mais sentido nos porões das cidades. Os punks surgem do design da não reciclagem; é o que não serve que acaba servindo. Surgem naturalmente dos arranjos do lixo, do que sobra nos centros urbanos, é um design baseado no refugio (Azevedo 1988, p.77/78).

São todas essas especificidades do design e suas funções, essas tribos que cultuam simbolismos próprios dentro da sociedade em que vivemos, que tenho a pretensão de explorar, em parte como método de produção e em parte como temática a ser abordada. A união dessas duas partes é busco nesta monografia de especialização.

2.3 Design de Estamparia: sobre termos e processos

A criação de um motivo, ou desenho para a estampagem sobre qualquer tipo de superfície é chamada de Design de estamparia ou de superfície. E consiste na criação de imagens bidimensionais, projetadas especificamente para geração de padrões, que se desenvolvem de maneira contínua sobre superfícies de revestimentos. O processo criativo é voltado para aplicação na indústria, basicamente nas áreas: têxtil, de papelaria, cerâmica e materiais

sintéticos. Cada desenho possui características próprias e um processo que deve respeitar algumas normas técnicas. Devem-se considerar antes de criar um motivo para estampagem, as dimensões e o número de cores que serão utilizadas bem como as tecnologias disponíveis na indústria para a sua execução.

A terminologia “Design Têxtil” diz de todos os processos de fabricação e criação dos tecidos. Sendo assim, trata-se do domínio das tecnologias de produção e do conhecimento das diversas fibras têxteis existentes e suas características particulares.

2.3.1 Sobre os Termos

O Desenho de Estamparia utiliza os elementos visuais, como a linha, a cor, a textura, o ponto e como tema possui os mais variados tipos, compondo assim, dentro da proposta de trabalho, a mensagem desejada. Em WONG (1998) encontramos esses elementos como essenciais na composição do desenho, assim sendo faz-se necessário estudo sobre esses conceitos.

Os elementos de desenho, de acordo com WONG (1998, p.42) dividem-se em:

- **Elementos conceituais**

O **ponto**, que indica uma posição;

A **linha**, que é o movimento do ponto, sua trajetória;

O **plano**, que é a trajetória da linha em movimento;

O **volume** que é a trajetória do plano em movimento.

Aqui todos esses conceitos são amplamente utilizados, já que a pesquisa formal proposta se utiliza desses conceitos para a construção dos layouts.

- **Elementos Visuais**

O **formato**, que se trata de característica inerente a tudo que pode ser visto;

O **tamanho**, que é uma propriedade do formato;

A **cor**, que se trata do elemento que faz a distinção entre os formatos;

A **textura**, que é referente às propriedades da superfície do formato;

Todos esses elementos possuem características próprias, que, segundo Wong (1998) dividem-se em subunidades, subestruturas e vão se tornando complexas conforme o olhar que lançamos para elas. Nesse estudo todos os elementos acima foram utilizados, em todos os níveis por ele citados. No edredom deve-se observar não apenas o formato do objeto, seu tamanho, cor e textura, mas também a disposição desses elementos em sua estampa.

- **Elementos Relacionais**

Esse grupo de elementos determina as inter-relações e localização dos formatos no desenho. São eles direção, posição, espaço e gravidade.

- **Elementos Práticos**

Esses são os elementos que falam acerca do conteúdo do desenho:

A **representação**, que se dá quando um formato deriva do mundo construído pelo homem ou da natureza.

O **significado**, que está presente quando existe a transmissão de uma mensagem, por meio do desenho;

A **função**, que está presente quando o desenho tem como objetivo servir a um propósito.

Além desses quatro grupos de elementos do desenho apresentados por WONG (1998, p.42) ainda temos a **Moldura de Referência**, que é a fronteira na qual os outros elementos estão dispostos. A moldura de referência desse trabalho com certeza é o objeto (edredom), que não age apenas como uma moldura decorativa ou delimitadora, mas sim interage com a estampa, seu fundo se faz presente, participa das composições criadas sobre ele.

A **forma** (que é a visão de todos os elementos visuais em conjunto), e a **estrutura** (que é a maneira como a forma é organizada ou criada), do desenho estão intimamente ligadas, dependem uma da outra. Aqui isso se mostra sempre presente.

O desenho de estamparia, de acordo com AQUISTAPASSE (2003), compreende a criação de um motivo, que nasce com o propósito de ser impresso sobre um suporte têxtil, cerâmico ou em papel, para a indústria. Esse desenho possui uma linguagem técnica específica, que deve ser compreendida

para poder ser aplicada ao trabalho. Considerando aspectos técnicos, aqui foram discriminadas as terminologias mais amplamente utilizadas durante a execução dessa proposta.

- **Estampa**

É a realização do desenho sobre o suporte através de uma técnica de estampagem, pode ser “corrida” ou “localizada”.

- Estampa Corrida

É a estampa que usa da repetição de um motivo, através de uma rede.

- Estampa Localizada

Trata-se da estampa que não se utiliza da repetição, como as estampas em camisetas.

Nesse trabalho, buscou-se originalidade tanto no criar quanto no fazer. A união das duas modalidades de estampa foram amplamente utilizadas na construção dos edredons. Aqui a estampa localizada, ameniza a monotonia da repetição na estampa corrida, dando ao olhar um lugar para repousar, em alguns dos protótipos, e em outros como nos Edredons “Comics” e “HQ” cria a atmosfera do trabalho, dá ambiente para a estampa corrida.

- **Estamparia**

Consiste na impressão de estampas sobre tecidos, onde o designer se ocupa com a criação dos desenhos adequados aos processos técnicos de estampagem.

- **Layout**

Trata-se da idéia concretizada, onde todos os elementos visuais são adequados a um determinado suporte e servem como guia em uma etapa de desenvolvimento do produto, aqui o Edredom. Todos os Layouts utilizados nesse trabalho foram produzidos através da computação gráfica.

Devido ao tamanho das peças, esses foram impressos em tons de cinza e em ladrilho (a divisão do desenho de uma folha maior em outras menores) tamanho A4 através do software Corel Draw 12. Posteriormente foram montados (através da justaposição dessas folhas A4) e determinaram a

construção de algumas matrizes (de estampa localizada) e a disposição de alguns desenhos (os que foram impressos como estampa corrida).

- **Módulo**

É a área mínima do desenho, onde estão todos os demais elementos que o constituem. É característica do módulo, que sua repetição lateral ou longitudinal produza o efeito sobre o suporte.

- **Rapport**

“É a dimensão máxima do desenho (cm) medida na paralela de sua largura (e a largura do suporte a estampar) que permite a repetição correta da imagem, evitando eventuais desacertos de cor”. AQUISTAPASSE (2003, p. 5). O módulo pode ser simétrico ou assimétrico, e pode variar de acordo com a fora do suporte a ser estampado, porém deve-se sempre preservar a simetria.

- **Rede**

Consiste na estrutura que utilizamos para rebater os elementos idênticos na criação de um desenho.

2.3.2 Processos Técnicos

Os processos técnicos compreendem os meios de produção para a execução de um produto. Embora os processos técnicos serem diversos para realizar a estampagem, na criação desses protótipos foram utilizados basicamente o pochoir (também conhecido como estêncil), e a serigrafia plana, são esses processos que aqui discutiremos mais demoradamente.

- **A serigrafia plana**

De acordo com BAER (2004, p.201) O termo serigrafia deriva do grego *serikon* (seda) e *graphein* (escrever, desenhar, gravar). A serigrafia é um processo permeográfico que teve suas origens a partir do trabalho de antigos artistas chineses, por volta da construção da Grande Muralha, e dos egípcios, por ocasião da edificação das pirâmides.

Era utilizada na decoração de têxteis, paredes e artefatos de cerâmica. As matrizes eram confeccionadas a partir de papiros, tecidos ou peles, que recebiam tratamento com lacas ou gordura animal, que os tornava resistentes aos pigmentos e prolongava sua vida útil.

Nos dias de hoje, as telas para serigrafia são fabricadas com tecidos de fios sintéticos (poliéster e nylon) e presas a quadros de metal. As tintas utilizadas para a impressão serigráfica são menos densas que as utilizadas para a impressão em gráficas, podem ser opacas, metálicas, transparentes, brilhantes ou fluorescentes e fosforescentes, dependendo do tipo de suporte que é empregado.

A impressão se dá através do bloqueamento de áreas nas telas serigráficas por meio de diferentes tipos de matrizes. A tinta passa pelas zonas não bloqueadas, com o auxílio de um rodo de polipropileno que deve ser inclinado em um ângulo de 45°.

- **Tipos de matrizes**

- Matriz de recorte manual

- As matrizes de recorte manual podem ser confeccionadas a partir dos mais variados tipos de papel, ou ainda feitas de uma camada de filme, ou uma película adesiva. Ambos os tipos são recortadas com tesoura ou estilete depois anexadas na tela.

- Matriz de goma laca

- A goma laca em pó é dissolvida em álcool até adquirir uma consciência similar a da tinta e posteriormente é aplicada na tela nos locais onde deve ficar impermeável.

- Matriz de giz de cera

- A tela é bloqueada através do desenho manual da tela com giz de cera.

- Matriz fotográfica

- Nesse processo a matriz é feita a partir da aplicação, na tela, de uma camada de emulsão fotográfica (gelatina bicromatada) que é sensível à luz. A tela recebe uma secagem em câmara escura. Depois disso o desenho a ser impresso (que deve estar em um

papel transparente, como papel vegetal ou em fotolito, acetato) é colocado sobre a tela e é exposto a luz. Nas partes em que a luz penetra a emulsão endurece, criando diretamente na tela um negativo do desenho original. A emulsão que não foi exposta à luz é retirada da tela com um jato de água, após uma nova secagem a matriz está pronta para ser utilizada.

▪ **Materiais utilizados na Serigrafia Plana**

Do layout escolhido até a sua execução através da técnica mais adequada, existem uma série de materiais e etapas que devem ser analisadas. Aqui vamos acompanhar a escolha desses materiais, respeitando a qualidade e o custo de cada item.

○ **Tela Serigráfica**



Figura 14 – Tecidos para confecção de Telas Serigráficas

Existem vários tipos de tecidos para que sejam confeccionadas as telas serigráficas, os dois tipos mais utilizados no mercado hoje são os de Poliéster e os de Nylon, abaixo seguem as especificações de cada um deles.

De acordo com o site <http://www.agabe.com> O Fio de poliéster é fabricado com fios de monofilamento de poliéster, possui excelente estabilidade dimensional, suas aplicações são: Serigrafia gráfica, têxtil, impressões de precisão para aplicações eletrônicas, de alta tecnologia, e LCD (displays de cristal líquido). Foi esse o tecido escolhido para a

confeção das telas serigráficas utilizadas na execução dos protótipos, tecido com fio de poliéster com 44 fios por cm². O tecido foi esticado em molduras de madeira com tamanhos variados, pois o tamanho final da tela dependia do tamanho da arte a ser colocada sobre ela.

Ainda existe o tecido de Nylon, fabricado com fios de monofilamento de nylon, que é muito resistente à abrasão, suas principais aplicações são: impressão cerâmica e impressão sobre objetos.

- **Produtos Químicos**



Figura 15 – Produtos Químicos

O uso de diversos produtos químicos, tais como emulsões fotográficas e sensibilizantes (para preparação de matrizes) e removedores de emulsão, se fazem presentes durante todo o processo de preparação da matriz.

Abaixo (de acordo com o site <http://www.trianguloscreen.com.br>) seguem algumas propriedades da **Emulsão foto-sensível** e em seguida da **Cola Permanente**:

- **Emulsão Foto-sensível**: é Indicada para a confecção de matrizes serigráficas, tornando-as fotossensíveis com o uso conjunto do Sensibilizador Existem três tipos de emulsão foto-sensível, são elas:
 - Emulsão Rosa para Alta Definição (resistente a solventes)
 - Emulsão Azul (resistente a solventes)

- Emulsão Verde (resistente à água)

Como a impressão dos protótipos foi realizada sobre tecidos e o tipo de tinta utilizado solúvel em água, a emulsão verde resistente à água, foi escolhida para o uso.

Como Utilizar:

- Preparação da Emulsão: Misturar antes do uso 9 partes da Emulsão e 1 parte do Sensibilizador, mexer lentamente para homogeneizar a mistura e deixar durante duas horas para eliminar possível espuma.
- Preparo da Matriz: Certificar-se de que a tela esteja corretamente esticada, livre de pó, desengordurada e completamente seca.
- Aplicação: Deve-se aplicar a solução com espalhador adequado ou uma régua sem rebarbas. A primeira demão deve ser aplicada no lado interno, forçando sua passagem através da tela. Repetir a operação com intervalos para secagem intermediária, até que se consiga a espessura desejada. Devemos preparar a quantidade necessária para o uso imediato, pois a solução pronta pode ser armazenada em local fresco e escuro por até três dias.
- Secagem: Trata-se de um item de extrema importância, pois resulta em maior resistência e durabilidade da matriz. A emulsão quando molhada não é fotossensível, enquanto a emulsão seca requer seu manuseio à meia luz ou na luz amarela. Emulsões sensibilizadas não devem receber calor acima de 38°C. Deve-se tomar cuidado para que as matrizes não sejam expostas a jatos de ar diretamente e sim, ar quente circulante em estufas apropriadas. Telas secas em ambientes úmidos ou com umidade relativa do ar (em média 80% de umidade), não secam bem, comprometendo a exposição à luz, bem como a gravação. Telas insuficientemente secas tendem a se decompor

durante as primeiras impressões, principalmente quando a tinta contém água ou retardador em excesso.

Recomenda-se o tempo de secagem de 30 a 40 minutos em uma temperatura de 38°C.

- Exposição: As lâmpadas a serem utilizadas podem ser: fluorescentes arco voltáico, photo-flood, xenon ou metal-halógena. O tempo de exposição deve ser determinado pelo usuário, uma vez que fatores tais como a fonte de luz, espessura da camada de emulsão aplicada, distância entre a fonte de luz e a tela e o tipo de desenho implicam diretamente no tempo. Para melhores resultados, devem ser realizados testes experimentais cronometrados.
- Revelação: Após a exposição, a matriz é revelada com água morna ou fria, removendo-se assim, as áreas mascaradas pelo fotolito. Para melhor remoção destas áreas, recomenda-se o uso de água com pressão.
- Acabamento: Enxuga-se o excesso de água com papel absorvente. A secagem final poder ser ao ambiente, acelerada por ventilador ou ar quente. O acabamento da matriz é feito através da verificação de eventuais falhas ou furos fora do desenho, fechando-os com um pincel macio e a emulsão sensibilizada. Após a secagem, expor estes retoques novamente à luz. Para vedar as áreas entre a emulsão e o quadro, usa-se uma fita adesiva resistente ao tipo de tinta a ser utilizada. A recuperação de telas fora de uso pode ser feita com o Removedor de Emulsão Fotográfica.
 - Cola Permanente: Aplicada sobre a prancha de impressão, fixa o tecido para receber a aplicação serigráfica. Destaca facilmente o tecido e permanece na base. Deve ser periodicamente ativada com novas camadas ou com pano úmido durante a impressão.

- **Tintas para Serigrafia**



Figura 16 – Tintas serigráficas

Existem no mercado uma variedade muito grande de tipos de tintas para a execução da serigrafia, bem como de produtos auxiliares. Aqui nos deteremos apenas nas tintas acrílicas para a impressão em tecidos.

Dessa família de tintas foram encontrados dois tipos:

1° a tinta acrílica para tecidos 100% algodão

2° a tinta acrílica para tecidos mistos e sintéticos.

Ambos os tipos de tintas requerem uma secagem inicial de quinze minutos (para intercalar a sobreposição de cores) e uma secagem final de três horas (para o produto ser empilhado e embalado) para a lavagem sem perda da qualidade da impressão a secagem deve ser de 72 horas.

Para um melhor resultado de impressão, sempre devemos aplicar a tinta sobre um fundo branco. Se a cor do tecido for outra (que não branca) devemos aplicar um fundo primeiro, só assim a fidelidade cromática será mantida.

Para diluir a tinta e retardar a secagem, pode-se usar a pasta clear, percebendo que seu uso reduz a cobertura e aumenta a transparência.

○ **O Pochoir ou estêncil**

O pochoir, ou estêncil como é conhecido, trata-se de uma técnica milenar e precursora da serigrafia. Essa técnica consiste na confecção de um molde em um material rígido (como acetato para radiografia e papel cartão, entre outros). Sobre esse molde será diretamente aplicada a tinta, com o auxílio de um pincel, rolo de espuma ou esponja. Depois de aplicada a tinta se obtém a imagem do molde. Segue abaixo uma imagem ilustrativa do método:



Figura 17 –

Confecção do Pochoir

Parte III

DESCOBRINDO O EDREDOM

3.1 O Edredom e suas origens

Desde a pré-história, quando o homem vivia em pequenos grupos e sobrevivia principalmente da caça e da coleta, ele utilizava peles de animais que cobriam seu corpo a fim de proteger-se do frio rigoroso. Para dormir se amontoavam em cavernas e com pedaços maiores da pele dos animais caçados cobriam-se. Estima-se que foi durante o período neolítico, que o homem deixou a vida nômade dos abrigos em cavernas, passou a desenvolver a agricultura e a estabelecer-se em pequenas comunidades. Foram desenvolvidos aparatos tecnológicos que tinham por finalidade tornar a árdua vida de labor mais fácil. Essas tecnologias incluem a cerâmica, a cestaria e a tecelagem. A tecelagem é, portanto uma das mais antigas formas de trabalho humano. É importante ressaltar que a técnica de produção de tecidos liga-se diretamente à evolução das sociedades.

É preciso dizer que, se por um lado toda a produção de tecidos está ligada ao desenvolvimento das técnicas de tecelagem, por outro esse processo foi lento, pois a obtenção da matéria prima e sua produção era muito difícil. Na antiguidade já eram cultivados diversos tipos de fibras, sobressaindo-se o linho e o algodão (fibras de origem vegetal), e a seda e a lã (fibras de origem animal). Geograficamente do linho desenvolveu-se mais acentuadamente nas costas da Suécia e ao mesmo tempo, nas margens do Nilo, no Egito Antigo. O desenvolvimento das técnicas de processamento das fibras veio de diferentes partes do mundo.

O algodão, segundo Herótodo, veio da Índia. A seda surgiu na China na época do Imperador Huang-ti, mil anos antes de Moisés. Aristóteles menciona a seda, mas sua obtenção constituiu segredo até o século XVI, ocasião em que foi introduzida na Europa a técnica de sua fabricação, graças ao contrabando praticado pelos padres jesuítas. Finalmente, a lã veio das estepes da Ásia Central e chegou até a Inglaterra. (Disponível em <http://www.cataguases.com.br>).

Essa diferente origem das fibras proporcionou, no decorrer dos séculos a troca de informações, materiais e tecnologias de desenvolvimento entre os povos que as cultivavam, o que levou a uma melhora em suas qualidades e métodos de produção. O que percebemos é que desde os primórdios de nossa história o homem já se preocupava em melhorar a qualidade de vida, buscando no desenvolvimento de apetrechos tecnológicos, meios para obter maior conforto. Quando ele deixou as cavernas e instalou-se em choupanas, palhoças, tendas, ocas, ou seja, em habitações fixas ele preocupava-se com o bem estar na hora de ir dormir ou deitar-se. Os colchões eram feitos de diversos materiais no início da civilização: palha, penas, folhas e até de vestimentas descartadas. No antigo Egito, os lençóis eram tecidos de linho ou algodão.

Claro que não se pode utilizar o termo edredom, para denominar esses tipos de cobertas, porém podemos dizer que o edredom, uma evolução do final do século XX, é proveniente do quilting (do latim *culcita*, que era um tipo de almofada grande, preenchida com penas, cabelos, lã ou algodão usado para cobrir ou deitar-se). A arte do quilting retrocede a vários séculos antes dos romanos. Em alguns locais de escavações, nos quais objetos foram preservados dos efeitos destruidores da luz, do ar, poeira e do uso, tem sido achadas diversas evidências disso. De acordo com <http://www.kikikits.com.br> uma estatueta de marfim esculpido, foi encontrada no Egito e se acredita que data de 3.400 AC. Essa estatueta mostra um rei do Baixo Egito envolto em um manto cuja decoração tem as características de um quilting e o padrão emprega combinações de diamantes ou losangos. Outro achado foi um tapete funerário, na Rússia, no chão de um túmulo, datado entre 100 AC a 200 DC e provavelmente o item mais antigo de quilting que sobreviveu. Partindo destes raros e danificados fragmentos, é se tem tentado construir uma história para o quilting antigo.

Na idade média, na Europa, apenas as classes mais abastadas possuíam bons colchões e cobertores. Surgiram as colchas de cama, que adornavam o quarto quando este não estava sendo utilizado.

Existe uma versão de que a técnica foi levada por comerciantes para o antigo Oriente, depois viajou para a atual Alemanha, até que chegou à Inglaterra no século XI, sendo utilizada para fazer tapetes e túnicas clericais.

Mas os primeiros tapetes e acolchoados surgiram somente no século XVI, época de Henrique VIII, e costumavam ser presentes de casamento muito admirados. Os cavaleiros da Idade Média também usavam acolchoados como proteção, embaixo da armadura de metal.

Em meados do século XVII, a arte de quiltar chegou às Américas, mais especificamente aos Estados Unidos e Canadá. Trazida pelos colonizadores, era comum ver colchas feitas de linho ou lã, em panos inteiros ou a partir de medalhões centrais e bordas, que permitiam o aproveitamento total de retalhos, já que tecidos eram considerados preciosidade, assim como linhas e agulhas (que eram passadas de mãe para filha). As técnicas eram transmitidas pelas mães e avós para suas descendentes. Assim surgiram muitas tradições relacionadas a tecidos, cores e desenhos. Uma tradição de meados de 1800 pedia que a moça fizesse doze colchas antes de poder casar.

Com a invenção de máquinas mais modernas, após a Segunda Guerra Mundial, houve uma maior industrialização de produtos ligados à manufatura têxtil, pois o tecido deixou de ser um artigo de luxo para tornar-se mais acessível. Assim surgia a indústria de artigos têxteis voltados para cama, mesa e banho.

Podemos considerar o edredom como a evolução tanto do cobertor (que é tradicionalmente tramado) como do Quilting (que é feito partindo da junção de retalhos), pois apareceu no século XX como o surgimento da manta acrílica.

3.2 O Edredom hoje

O edredom é constituído de duas faixas de tecidos costurados, (geralmente decorados por estampas) que revestem uma camada interna de manta acrílica. No mercado hoje, encontramos os mais diversos tipos de tecidos utilizados em sua confecção, até tecidos ditos “inteligentes”, com funções anti-ácaros, anti-alérgicos entre outros.

Aqui vamos analisar as propriedades dos tecidos utilizados hoje, quais são os que são mais eficientes para a fabricação dos edredons e também as propriedades da manta acrílica, que é colocada no seu interior.

- **Tipos de tecidos**

Os tecidos oferecidos pelo mercado hoje são muito variados, mas basicamente, estão divididos em dois grupos, os tecidos de fibras naturais, os de fibras Químicas (que se subdividem em sintéticas e artificiais).

- **Propriedades das fibras Naturais (origem vegetal)**

De acordo com <http://www.sebraees.com.br/> as fibras ou fios naturais são obtidas diretamente da natureza e os filamentos são feitos a partir de processos mecânicos de torção, limpeza e acabamento. São obtidas através de diferentes processos, a partir de frutos, folhas, cascas e lenho. As principais plantas têxteis são: o Algodoeiro (fibra de algodão), a Juta (para fazer cordas), o Sisal (parecido com o linho), o linho (caule com filamentos rígidos) e o Rami (também muito utilizado como o linho).

- Algodão

É uma fibra natural de origem vegetal procedente do algodoeiro. O tecido a base de algodão detém melhor capacidade de absorção de umidade é adequado para o clima brasileiro, quente e úmido. A transpiração do corpo é mais bem absorvida quando se usa tecido com algodão em sua composição.

Características: macio e confortável; durável; resistente ao uso, à lavagem, à traça e insetos; lava-se com facilidade; tem tendência a encolher e a amarrotar; atacado por fungos; queima com facilidade; não resiste a produtos químicos;

- Linho

O tecido do linho é feito a partir de uma fibra natural de origem vegetal procedente do talo da planta que leva o mesmo nome,

linho. Tem como principal característica, o aspecto rústico, o que natural de sua fibra quando combinado com a viscose torna-se bastante favorável ao processo de tingimento. O linho é uma fibra bastante forte. Os tecidos de linho são duráveis e fáceis de serem submetidos a certos trabalhos de manutenção, tais como a lavagem. Quando molhados, a resistência dos mesmos pode ser 20% superior ao mesmo tecido em estado normal. As fibras de linho têm aparência lustrosa. Este elevado "brilho" natural é proporcionado pela remoção de ceras e outros materiais. As fibras de linho não "encolhem" nem "alongam". Os tecidos, assim como os dele feitos, também estão sujeitos a estas situações.

Características: muito resistente e confortável; lava-se com facilidade; não encolhe; bom condutor de calor; amarrota com facilidade; atacado por fungos e queima com facilidade.

○ Juta

É a fibra têxtil obtida da planta tiliácea. As fibras de juta são extraídas do caule de "plantas duras" , assim como o linho, o cânhamo, etc. Trata-se de plantas herbáceas anuais, ou seja, alcançam a maturidade no decorrer de um ano, produzindo sementes para os demais períodos de cultivo, porém exigindo, para um bom desenvolvimento, calor e umidade. Possuem um caule reto com circunferência de cerca de 3,80 cm e altura entre 1,5 e 3 metros. A fibra de juta apresenta, geralmente, um brilho sedoso e, quando comparada ao linho, é mais quebradiça, o que a impede de ser transformada em fios finos, já que os feixes não se separam tão bem no sentido longitudinal. Elas apresentam um fino "brilho" sedoso, um toque grosseiro e áspero, embora as de melhores qualidades sejam suaves e macias. A juta não é tão resistente nem tão durável quanto o linho, o cânhamo ou o rami. É uma fibra barata, e se encontra disponível em grande quantidade. Além das aplicações mais comuns, como por

exemplo, tecidos para sacos. Os tecidos de juta, tem tido grande aceitação junto aos decoradores devido ao seu aspecto rústico.

Essas fibras não se alongam dentro de uma extensão apreciável. Apresentam baixa elasticidade; péssima recuperação à dobra, compressão ou amarrotamento; deterioram-se rapidamente com umidade, tornando-se quebradiças, fracas e escuras; tem menor resistência que o linho ou o algodão à ação de microorganismos.

- Rami

O rami é uma planta de cultura permanente, que pode produzir por cerca de 20 anos sem renovação. A planta apresenta uma cepa de onde partem as hastes que podem atingir, em terrenos apropriados, entre dois e três metros de altura. Permite, em média, de três a quatro cortes por ano. Destaca-se por sua grande aplicação em tecidos para vestuário e para artigos de decoração. Seus fios podem ser tão fortes quanto os do linho. A fibra é bastante durável, mas tende a perder elasticidade. Absorve água com muita rapidez e aumenta sua resistência em cerca de 25% quando molhado, o que torna os tecidos de fácil lavagem e de rápida secagem. Além de ser bastante resistente, o rami apresenta a vantagem de ser uma fibra longa. As qualidades têxteis do rami são completadas por seu aspecto leve e fresco, capaz de absorver a transpiração corporal. Os tecidos de rami retêm a cor dos corantes comerciais mais do que qualquer outra fibra vegetal.

- **Propriedades das fibras Naturais (Origem Animal)**

De acordo com <http://www.sebraees.com.br/> as fibras ou fios naturais são obtidas, geralmente do pelo ou pele dos animais. Essas fibras são feitas a partir de processos mecânicos de torção, limpeza e acabamento. Como nesse trabalho não são utilizadas, aqui pontuaremos apenas a fibra natural de origem animal mais conhecida, a lã.

- Lã

É uma fibra natural de origem animal, ondulada e macia. Obtida principalmente do pelo das ovelhas domésticas, e de outros animais como o camelo, a alpaca, as cabras de Angorá e de Kashmir, a lhama e a vicunha. Depois de ser tratada por diversos processos químicos é utilizada na fabricação de tecidos. A lã se diferencia do pêlo pela natureza da superfície externa das fibras.

A superfície varia de acordo com a espessura e a ondulação da fibra. Devido a essa ondulação, a lã tem uma elasticidade e uma resistência longitudinal maiores que outras fibras naturais.

Tem como principais características ser quente e confortável, possuir um bom isolante térmico, ser resistente ao amassamento; absorve bem a transpiração e a umidade; amarela e desbota quando exposta ao sol.

- **Propriedades das fibras Químicas (Artificiais)**

De acordo com ROMERO (1995, p.7) as fibras artificiais são produzidas a partir da celulose e as principais matérias-primas utilizadas são o linter de algodão e a polpa de madeira. Inicialmente considerada como uma alternativa barata para o algodão, a produção de fibras artificiais praticamente se estagnou, em parte pelo predomínio crescente das fibras sintéticas e em parte porque seu processo produtivo é altamente poluente devido ao uso intensivo da soda cáustica. As principais fibras artificiais de base celulósica são o raiom acetato e o raiom viscose (ou, simplesmente, viscose), sendo esta última a mais importante do ponto de vista têxtil.

- Raiom Acetato

O consumo do raiom acetato é reduzido, especialmente no caso de aplicações têxteis. Embora apresentando características gerais similares às da viscose, não reage bem aos processos normais de tingimento, exigindo a utilização de técnicas

especiais. Suas maiores aplicações estão na produção de filtros para cigarros, rendas, cetins e material de estofamento.

- Raiom Viscose

Os fios e fibras de viscose são semelhantes ao algodão em absorção de umidade e resistência à tração; apresentam toque suave e macio e um caimento comparável ao do algodão. A viscose pode ser utilizada pura ou em combinação com outras fibras, nas mais diferentes proporções e tipos de misturas, e os tecidos com ela produzidos atingem todos os segmentos do mercado têxtil: tecidos planos, malhas, cama, mesa, banho, bordados e linhas.

Embora os tecidos de viscose sejam bastante requisitados por confeccionistas de moda, a produção destas fibras não tem grandes perspectivas de crescimento a nível mundial, em razão dos altos custos ambientais inerentes à sua produção.

- **Propriedades das fibras Químicas (Sintéticas)**

De acordo com ROMERO (1995, p.9) As fibras sintéticas são produzidas a partir de resinas derivadas do petróleo. As principais fibras de interesse têxtil são, em ordem de quantidades consumidas, o poliéster, o polipropileno, o náilon e o acrílico. Existe ainda uma outra classe de fibras, de características bastante peculiares, que são os elastanos.

As modernas tecnologias nos segmentos de fiação, tecelagem e acabamento, podem permitir que essas fibras atendam perfeitamente as exigências de suas aplicações.

- Poliéster

É a fibra sintética de maior consumo no setor têxtil, representando pouco mais de 50% da demanda total de fibras químicas. Pode ser utilizada pura ou em mistura com algodão, viscose, náilon, linho ou lã, em proporções variadas. Os tecidos resultantes prestam-se à fabricação de inúmeros artigos: camisas, camisetas, pijamas, calças, ternos, lençóis, cortinas etc. Também no

segmento de mantas e não-tecidos o poliéster é bastante utilizado em aplicações como entretelas, enchimento de agasalhos e edredons (isolante térmico), além de outras aplicações não têxteis (filtros, mantas impermeabilizantes etc.). Além disso, o Poliéster é a mais barata das fibras têxteis, sejam químicas ou naturais.

A fibra de poliéster apresenta elevada resistência à umidade e aos agentes químicos (ácidos e álcalis), é não-alérgica e possui grande resistência à tração. A adição de 10% dessa fibra ao algodão resulta em um aumento de 8% na resistência do fio, permitindo significativo aumento na velocidade do processo têxtil, o que se traduz em maior produtividade.

- Polipropileno

Do ponto de vista da indústria têxtil para vestuário e uso doméstico, o polipropileno não é uma fibra importante; entretanto, suas características de resistência à umidade, elevada inércia química, leveza, resistência à abrasão e à ação de mofo e bactérias tornam-no ideal para a produção de sacarias, proporcionando excelente isolamento e proteção aos produtos assim acondicionados. Tem também aplicações em forrações de interiores e exteriores, na fabricação de feltros e de estofamentos.

- Náilon (ou Poliamida)

Considerada a mais nobre das fibras sintéticas, foi a primeira a ser produzida industrialmente. O náilon, entre outras qualidades, apresenta uma elevada resistência mecânica (cerca de 3,5 vezes superior ao algodão) que o torna adequado à fabricação de dispositivos de segurança (para-quadras, cintos de segurança para veículos etc). Outras características são a baixa absorção de umidade, a possibilidade de texturização e a boa aceitação de acabamentos têxteis, o que permite a obtenção de tecidos com aspectos visuais diferenciados.

A principal utilização do náilon na área têxtil ocorre na fabricação de tecidos de malha apropriados para a confecção de meias, roupas de banho (maiôs, sungas), moda íntima (lingerie) e artigos esportivos.

○ Acrílico

Embora sendo a menos consumida dentre as fibras químicas têxteis, o acrílico, por suas características, ocupa espaço próprio no setor de confeccionados têxteis como o melhor substituto da lã. É um produto "quente" (bom isolante térmico) e leve, muito resistente à ação dos raios solares (radiação ultravioleta) e aos agentes químicos, não amassa e seca rapidamente. Tem larga aplicação na fabricação de artigos de inverno: agasalhos em geral, meias, gorros, cobertores, mantas e tecidos felpudos; além disso, por ser não-alergênico, é muito utilizado na produção desses mesmos artigos para uso infantil.

○ Elastanos

As fibras elastoméricas exercem um papel complementar em relação às demais fibras têxteis (naturais ou químicas). Sua função específica é conferir elasticidade aos tecidos convencionais (de malha ou planos) o que permite confeccionar peças de vestuário que aderem ao corpo, acompanhando-lhe as formas sem tolher os movimentos. Essa característica as torna particularmente apropriadas à confecção de roupas de praia, roupas femininas e esportivas, roupas íntimas, meias e artigos para aplicações médicas e estéticas.

As fibras elastoméricas possuem grande elasticidade (podem atingir até 5 vezes seu tamanho normal sem se romperem), resistência à abrasão e à deterioração pela ação de detergentes, loções, transpiração e diversos produtos químicos. Sua utilização se faz sempre em combinação com outras fibras convencionais em proporções que variam entre 5 e 20%.

- **Tecidos utilizados para a confecção de Edredons**
 - Malha de algodão: mais leve, de fio cordado, tendo em média 122 fios por polegada. Ótimo para o dia-a-dia, é antialérgico e macio. Feito em tear circular, tem como benefícios a maciez e o fato de não precisar passar.
 - Perca: tecido que tem sua trama mais fechada, ou seja, a partir de 180 fios, podendo ser tanto 50% Poliéster e 50% Algodão quanto 100% Algodão.
 - Tecido misto: tecido bem resistente, composto de 60% viscose e 40% poliéster, antialérgico e com uma textura agradável para a pele.

Parte IV

DELINEAMENTO INVESTIGATIVO

4.1 Área Temática

A dinâmica cinematográfica, através da escolha de um título de cinema, utilizada para a criação em estamparia têxtil aplicada a edredons, foi o tema escolhido para o desenvolvimento dessa pesquisa.

Assim temos como área temática:

“Assassinos por Natureza”: um pouco da dinâmica cinematográfica como referência para a criação de estampas em edredons

4.2 Questões de pesquisa

- Que elementos formais podem ser criados tendo como referência a dinâmica cinematográfica do filme em questão?
- Quais processos técnicos, que dentro da serigrafia plana podem ser utilizados na confecção dos produtos propostos?
- Como transpor a dinâmica cinematográfica para as estampas estáticas dos edredons?
- Que materiais devem ser utilizados para a confecção dos edredons e que dimensões são as ideais para um edredom?

4.3 Categorias de Investigação

Nesse estudo – “Assassinos por Natureza”: um pouco da dinâmica cinematográfica como referência para a criação de estampas em edredons – escolhemos para análise as seguintes categorias:

4.3.1 O Cinema

O cinema como categoria nos proporciona um melhor entendimento de como se processa a imagem através desse meio de comunicação e entretenimento, para assim podermos realizar o estudo acerca das estampas desenvolvidas nessa pesquisa.

4.3.2 Design Têxtil

O design têxtil engloba toda uma gama de procedimentos técnicos e possui uma linguagem específica, o que o caracteriza como uma área de conhecimento. Aqui é compreendido como a criação de desenhos para a estamparia em edredons.

4.3.3 Edredons

Edredons são peças utilizadas para cobrir e proteger o corpo humano durante o sono, em momentos de relaxamento, ou ainda pode ser utilizado para cobrir a cama enquanto esta não está sendo utilizada, tornando-se assim parte da decoração do ambiente. Nesse estudo o edredom é o produto a ser desenvolvido.

4.4 Linha Metodológica

4.4.1 Pesquisa Qualitativa

Essa se trata de uma proposta de pesquisa qualitativa, pois de acordo com Minayo (1994, p.21) aqui buscamos um aprofundamento em um “nível de realidade que não pode ser quantificado”. Procuramos universo de significados para todo o conjunto de um produto cultural temporalmente situado, no caso o filme e os símbolos que se configuram e isso é relativo à esfera dos relacionamentos profundos em cada ser humano. Essas relações, não estão

ligadas ao mundo que pode ser quantificado, medido e colocado estatisticamente.

Segundo Lüdke (1986, p.12) a pesquisa qualitativa também se caracteriza pela valorização do contexto em que a informação se manifesta assim o meio social do qual é proveniente não pode ser dissociada de seu conteúdo. Aqui característica mais importante desse tipo de pesquisa é a preocupação do pesquisador com o processo desenvolvido, tornando-se esse muitas vezes, mais significativo que o resultado obtido.

4.5 Instrumentos de coleta de dados

4.5.1 Abordagem Investigativa

A abordagem investigativa tem como principal característica a investigação do tema proposto através de diferentes instrumentos para a coleta dos dados.

Este estudo buscou explorar a estamparia têxtil na pesquisa de padrões para estampar e confeccionar edredons, tendo como referencial a dinâmica cinematográfica do filme “Assassinos por Natureza”.

- **Levantamento de dados:** foram recolhidas informações a respeito do assunto pesquisado e organizadas de forma funcional de maneira que possam ser aproveitadas para o desenvolvimento do trabalho.
- **Observação:** para poder dar continuidade a pesquisa, foi feito uso da observação direta com os elementos da análise, como entrevistas da televisão, documentários, filmes, fotografias, internet, visitas a malharias. Através da observação pudemos compreender o funcionamento dos processos técnicos empregados e a relação do olhar com as imagens utilizadas.
- **Análise documental:** Em Lüdke (1986, p.38) encontramos como finalidade da análise documental a identificação de “informações factuais nos documentos a partir de questões ou hipóteses de interesse”. Os documentos que podem ser utilizados são dos mais variados tipos, e por

isso essa técnica de levantamento de dados possui algumas vantagens, tal como a sua representação de “fonte natural de informação”, contando com contextualização e dentro da área de interesse da pesquisa, claro. Essa técnica de obtenção de informação aqui se adapta por haver interesse em um objeto de estudo que em si já é um documento, no caso uma película cinematográfica. E pelos inúmeros tipos de atenção e divulgação mediática que o cinema recebe, além de informações de interesse que estão dispostas na internet. Foi realizado levantamento de bibliografia sobre a história do cinema, do design, da estamperia têxtil e sobre os processos que os envolvem, desde os tempos mais remotos até os dias atuais, além de explorar a bibliografia acerca do objeto de estudo – a dinâmica cinematográfica aplicada a edredons. Este contato se deu através de livros, revistas, jornais, programas de TV, internet, pesquisas acadêmicas, não desconsiderando a validade de nenhuma das fontes consultadas.

- **Pesquisa de laboratório:** é sem dúvida muito importante para esse estudo, pois partindo da análise plástica do filme proposto, foram pesquisadas tanto a transposição quanto a criação, utilizando meios digitais e analógicos, para a criação de estampas para produto têxtil (aqui edredons) partindo da película cinematográfica escolhida. Para isso foram necessárias experiências plásticas, dentro do laboratório de criação, onde pudemos explorar as possibilidades plásticas, antes de escolher um resultado como produto acabado. Fazendo testes de materiais, como tintas, tecidos e técnicas diversas.

4.6 Procedimentos Metodológicos

Em um primeiro momento houve um levantamento de dados bibliográficos acerca do tema proposto, e processos técnicos envolvidos. Posteriormente foram desenvolvidos desenhos por meios analógicos e deles foram desenvolvidos projetos em computação gráfica (fazendo uso de softwares de tratamento de imagem CorelDraw 12 e PhotoShop Cs), inclusive com estudos para bandeiras de cor e rebatimento de módulos. Partindo desses

projetos foram executados testes de tingimento e descolorização de tecidos, visando criar uma ambientação para as estampas. Depois disso, seis edredons com tipos diferenciados de tecidos e técnicas, foram executados com base nos resultados obtidos dos modelos gráficos, buscando a máxima aproximação com os projetos desenvolvidos.

4.7 Metodologia de projeto

A metodologia de projeto trata dos passos a serem seguidos para a execução da pesquisa aqui proposta. Em Munari (1981) achamos a seguinte definição para método projetual.

“O método projetual não é mais que uma série de operações necessárias, dispostas por ordem lógica, ditada pela experiência. O seu objetivo é o de se atingir o melhor resultado com o menor esforço”. Munari (1981, p. 20)”.

Entre muitos autores que discutem os métodos de projetar, foram escolhidos dois estudiosos da metodologia projetual, para esclarecerem algumas dúvida sobre o método, são eles: Munari (1981) que guiou os passos a serem seguidos e Gui Bonsiepe (1986), que auxiliou na definição das análises.

4.7.1 Problematização

Na problematização é definido o problema a ser solucionado na pesquisa (nesse projeto, estampas para edredom referenciando na dinâmica cinematográfica de um filme específico, bem como todas as etapas a serem realizadas para a execução do protótipo final).

Dentro da problematização temos duas fases que precisam ser respeitadas. A primeira é a **definição do problema** que estabelece os limites dentro dos quais o profissional de design desenvolverá o projeto. Como, por exemplo, público alvo, custos, meios de produção. Dessa maneira se estabelecem prioridades para a execução do protótipo e metas a serem

cumpridas. A segunda é conhecer os componentes do problema onde o projetista busca uma série de informações e decompõem esse problema, encontrando assim muitos subproblemas a serem solucionados. Para MUNARI (1981, p. 48) a parte mais complicada do trabalho do designer é a de conciliar “... as várias soluções com o projeto global. A solução do problema geral está na coordenação criativa das soluções dos subproblemas”.

Assim, no estudo em questão, a definição do problema situa-se no desenvolvimento de estampas têxteis, aplicáveis aos edredons, tendo como referência a dinâmica cinematográfica, utilizando serigrafia plana.

Como desdobramentos ou subproblemas, têm-se: (a) o resgate de aspectos estético-formais do filme referência; (b) o desenvolvimento do processo de criação das estampas e confecção dos edredons.

4.7.2 Recolhimento e análise de dados

Aqui são recolhidos os dados referentes ao tipo de produto que se pretende desenvolver. Nessa fase Gui Bonsiepe (1986) oferece um método prático, as análises **sincrônica** e **diacrônica**. A análise diacrônica busca analisar historicamente o produto a ser desenvolvido, aqui o edredom, enquanto que a análise sincrônica visa o reconhecimento de todos os produtos similares existentes no mercado atual, pesquisando também seus aspectos estruturais, morfológicos e funcionais, desse modo podem ser referências para que se construa um novo produto. Essa análise também serve para fornecer sugestões sobre o que não se deve fazer para essa execução e pistas para orientar sobre outros custos, outras tecnologias e materiais.

4.7.2.1 Análise Diacrônica

Aqui se fez um breve levantamento da história do edredom através da história da humanidade.

O edredom, como o conhecemos hoje só apareceu no início da década de 90, com o surgimento da manta acrílica, é muito difícil achar bibliografia

específica sobre a história do edredom, entretanto, como já vimos, a necessidade de proteção remonta à idade da pedra.

4.7.2.2 Análise Sincrônica

Aqui se estudou os produtos existentes no mercado hoje, através de pesquisa bibliográfica e de campo (visitas a lojas especializadas em artigos de cama).

O mercado hoje é altamente competitivo. Para que o produto em desenvolvimento possa obter sucesso nesse mercado, é necessário que os produtos concorrentes sejam analisados. Aqui escolhemos alguns edredons que estão no mercado buscando os mesmos compradores. Tem como público alvo, solteiros que tenham cama de casal.

Alguns edredons que foram analisados para esta pesquisa quanto à confecção, materiais e estampas:

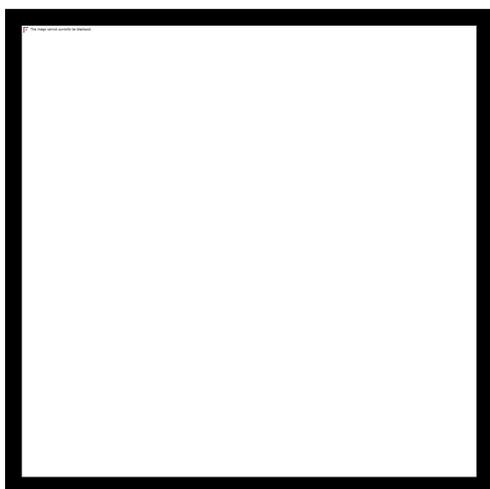


Figura 18 – Edredom 1

Edredom 1	
Marca:	TEKA
Composição:	Percal 180 fios
Tecido:	100% Algodão
Dimensões:	2,10 X 2,40 cm

Tabela 1

Edredom 2

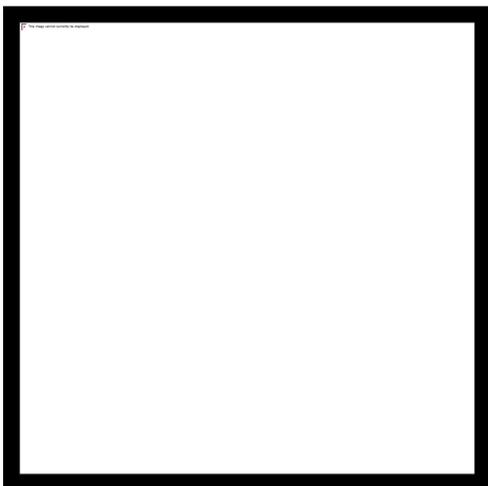


Figura 19 – Edredom 2

Marca:	TEKA
Composição:	Percal 180 fios
Tecido:	100% Algodão
Dimensões:	2,10 X 2,40 cm
Obs. Designer de Alexandre Herchcovitch	

Tabela 2



Figura 20 – Edredom 3

Edredom 3	
Marca:	TEKA
Composição:	Percal 180 fios
Tecido:	100% Algodão
Dimensões:	2,10 X 2,40 cm

Tabela 3



Figura 21 – Edredom 4

Edredom 4	
Marca:	TEKA
Composição:	Percal 180 fios
Tecido:	100% Algodão
Dimensões:	2,10 X 2,40 cm

Tabela 4

▪ **Considerações sobre os produtos encontrados**

Percebeu-se que na maioria dos edredons existentes no mercado durante essa pesquisa, não há uma preocupação com o público masculino especificamente. Na sua maioria os edredons trazem motivos florais ou geométricos, ou ainda alguns inspirados na cultura oriental, que está muito em voga na decoração de ambientes (o feng shui tem se tornado muito popular nesses últimos anos). Os tons, quando não é usado o preto e o branco, costumam ser neutros, ou neutros com uma cor de contraste.

Essa homogeneidade encontrada no mercado indica a preferência do público em geral, mas também mostra onde é que podemos buscar um diferencial para o produto proposto nessa pesquisa.

Quanto aos tecidos utilizados para a confecção dos edredons concorrentes, pode-se dizer que o mercado realmente indica os materiais mais apropriados, que irritam menos a pele e conservam melhor o calor liberado pelo corpo humano. A preferência é pelos tecidos 100% algodão, porém o acréscimo de apenas 10% de poliéster (como já vimos) melhora a resistência do tecido ao atrito, aumentando também à sua elasticidade, diminuindo a pilosidade do mesmo. Por isso aqui usamos um tecido 100% algodão para algumas peças e um misto de viscose e poliéster para outras

4.7.3 A criatividade

Nessa fase será utilizada a capacidade criadora do designer, buscando alternativas dentro dos limites do problema, que agora já estão definidos pelos processos anteriores.

Para criar foram realizadas pesquisas de técnicas e possíveis combinações entre elas, como a junção do pochoir e da serigrafia plana com matriz fotografia, as costuras retas e as aplicações sobre os edredons. Buscou-se, ainda, partindo do filme referência, desenvolver estudos para a criação das estampas por meio de desenhos analógicos e digitais, bem como estudos de

possíveis peças a serem desenvolvidas.

4.7.4 Materiais, tecnologias e a experimentação

Aqui foram recolhidas informações acerca dos materiais e tecnologias avaliando sempre o mais variado número de alternativas possíveis. Feito isso, todos esses materiais e tecnologias passaram a ser experimentados dentro da pesquisa de laboratório buscando soluções para serem utilizadas na construção dos protótipos finais.

4.7.5 Modelos, sua verificação e o desenho construtivo

De acordo com Munari (1981, p. 60) é nessa etapa que serão estabelecidas relações entre os dados recolhidos, tentativa de agrupar os subproblemas e a elaboração de alguns esboços para a construção de modelos. Esses modelos devem ser feitos em escala ou em tamanho natural para facilitar a visualização de sua aplicação no plano real. Podemos ainda pôr esses modelos em prática de duas maneiras: ou reunindo-os no objeto global acabado ou separadamente. Nesse caso foram feitos estudos de redes e rapports para a estruturação do protótipo final.

Depois do modelo construído, ou os modelos, já que podem ser encontradas soluções diferenciadas, é necessário que aconteça a verificação dos modelos. Esse modelo pode ser verificado de diversas formas, mas principalmente através de sua socialização, ou seja, troca de idéias com companheiros de profissão, ou um levantamento da opinião pública. Nesse caso a verificação se deu através do acompanhamento desse projeto pela orientadora (através de e-mail), devido a distância em que me encontrava.

O desenho construtivo serve para comunicar para as pessoas que não acompanham todos os passos do projeto que está sendo desenvolvido. Todas as informações úteis para o desenvolvimento do protótipo, devem ser feitas de maneira legível e de forma que se percebam todos os aspectos de relevância. Se precisar confecciona-se um modelo de tamanho natural com materiais

semelhantes aos que serão utilizados no protótipo definitivo, de modo que se perceba claramente o que é pretendido realizar.

Assim, após a criação dos projetos de cada edredom através da computação gráfica, tendo observado as variações cromáticas de cada projeto, as cores vigentes no mercado, chegou-se aos seis estudos que deram origem ao protótipo final de cada edredom.

Como a meta nesse estudo é atingir o público jovem partindo do filme escolhido como referência, foram utilizadas diferentes soluções formais e estruturas para a construção de um diversificado número de soluções para os protótipos. Sempre buscando uma relação da frente com o verso de cada edredom (pois são “dupla-face”), tanto na sua composição formal, como na sua disposição sobre a cama (o cuidado com os barrados, por exemplo).

4.7.6 Solução do problema e análise da solução

O protótipo final de cada edredom foi realizado após o desenho construtivo. Assim tendo determinado sua estrutura, cor, dimensão física, escala industrial e outros detalhes importantes na sua construção, poderemos então visualizar como o produto será após sua industrialização.

4.7.7 Discussão dos dados

Nessa pesquisa propomos uma breve discussão dos dados teóricos relacionados aos resultados práticos atingidos, para podermos melhor avaliar os resultados obtidos.

Parte V

ATRAVÉS DO PROCESSO CRIATIVO

5.1 Sobre o Processo Criativo

“Os processos de criação representam, na origem, tentativas de estruturação, de interpretação e controle, processos produtivos onde o homem se descobre, onde ele próprio se articula à medida que passa a identificar-se com a matéria” (OSTROVER, 1987, p. 53).

O processo criativo é parte fundamental na vida tanto do artista quanto do designer. Ele nos permite buscar novas soluções formais para antigos problemas e produtos. Através do processo criativo, as idéias vão tomando forma e essa forma vai se transformando, mudando uma vez que esse processo implica na busca de uma representação concreta para as idéias que antes estavam apenas na imaginação daquele que a vislumbra.

Esse processo se dá de forma individual. Cada ser humano percorre um caminho diferente no ato de criar, mas todos têm objetivos semelhantes, a expressão para seus iguais, no caso do artista e a solução formal e funcional, no caso do designer.

No caso do designer, esse ainda procura ao percorrer esse caminho sair dos esquemas de análise tradicionais e organizar os dados de uma maneira inovadora, criando, assim, um produto adaptado ao mercado e ao mundo que o cerca.

Aventurar-se através do processo criativo, é para quem o faz, um ato de coragem, cheio de dificuldades e prazer. Ao trilhar esse caminho, deve-se aguçar a percepção e sensibilidade, tornar-se um tradutor de idéias partindo da matéria/produto, e tomando o cuidado de nessa tradução ser eficiente, consistente e útil.

Buscar o equilíbrio entre intuição e referências utilizadas, dosar esses dois elementos de forma igual, fazer largo uso de diversas técnicas e materiais, não contentar-se com o primeiro resultado, saber lidar com situações inusitadas, encontrar soluções diferentes das comuns, mas ainda assim funcionais: eis alguns passos que tivemos que percorrer através do processo criativo.

A experimentação de diferentes técnicas e materiais enriquece o processo, e aumenta a gama de possibilidades. Por isso através do referencial teórico □ “Assassinos por natureza”: um pouco da dinâmica cinematográfica como referência para a criação de estampas em edredons “□ buscamos a experimentação como meio de explorar diferentes soluções formais para a estruturação de módulos. Rappports e redes para os motivos estudados.

Não é fácil percorrer as trilhas do processo criativo, porém, não há como negar o imenso prazer que sente quem finalmente acha uma solução para um produto, ou consegue expressar seus pensamentos.

Enquanto esse produto era desenvolvido, muitos perguntavam por que havia sido escolhido um produto tão difícil, com tantas limitações técnicas a serem transpostas. A resposta é simples: o desafio. Solucionar formalmente e tecnicamente o que foi proposto foi um desafio constante e instigante. Traduzir essa temática em cores e formas de maneira sensível, eis o objetivo de percorrer essa longa trilha do processo criativo.

5.2 Do computador ao atelier

A fase de experimentação foi muito importante para esta pesquisa. As experiências quanto a tecidos a serem estampados, descolorações e tingimentos foram realizadas todas em um pequeno atelier, onde havia algumas limitações de espaço, isso principalmente devido ao tamanho do produto (2,30 X 2,60 m).

As imagens retiradas do filme para comporem os motivos dos rappports, foram trabalhadas no software PhotoShop Cs, gerando imagens um tanto inusitadas e variadas, que tiveram que passa por uma pré-seleção, levando em

consideração sua aplicabilidade em serigrafia plana e pochoir (as duas técnicas escolhidas para a execução dos protótipos). As experimentações de repetição foram todas feitas através de simulação no computador, gerando resultados diferenciados para cada estudo de edredom, abaixo algumas das imagens escolhidas como ponto de partida para a criação e alguns dos efeitos conseguidos através do software:



Figura 22 – Imagem do filme



Figura 23 – Estudo de imagem



Figura 24 – Estudo de imagem

Esses estudos foram considerados os mais significativos para esta imagem e para conseguir esses resultados foram aplicados diferentes filtros, remoção de saturação, equilíbrio de matiz/saturação, corte demarcado, entre outros recursos do software PhotoShop Cs Partindo do 3º estudo (o que mais se adaptava à criação de um módulo para aplicação do pochoir), a imagem passou então a ser manipulada no CorelDraw 12 e CorelTrace, para transformar-se em módulo de repetição:



Figura 25 – Módulo

Após a escolha do módulo, foram criadas redes para sua repetição, já estudando o tamanho ideal para a confecção da matriz, buscando assim o encaixe no rebatimento na barra do edredom.

Ainda foi escolhida uma segunda imagem referência, que deveria compor o fundo do edredom:

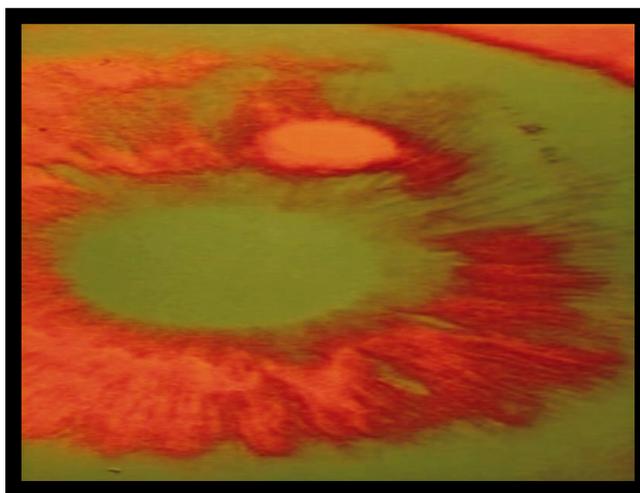


Figura 26 – Imagem do filme

Esse módulo com o fundo, mais alguns textos escolhidos para a composição, deram origem ao seguinte rapport de giro:

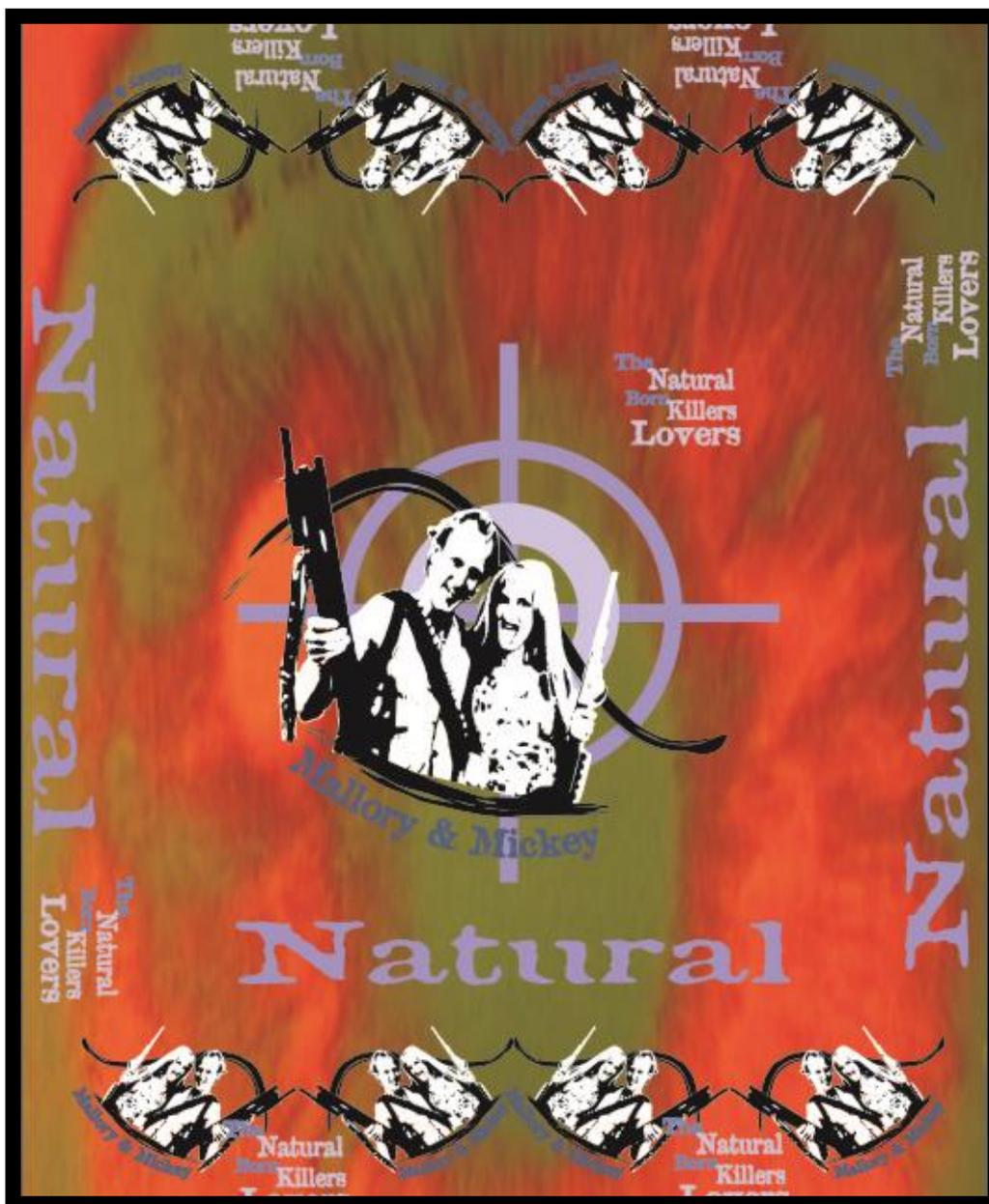


Figura 27 □ 1º estudo para confecção dos protótipos (frente)

Durante a elaboração desses estudos era muito importante que se respeitasse uma das características que foram propostas, que a frente e verso de cada protótipo fossem diferentes, mas ao mesmo tempo pudesse ser produzido sem uma grande adição de custos. Uma forma encontrada para a redução dos custos foi a da utilização das mesmas matrizes (mesmo módulo)

porém com uma disposição (rapport) diferente. O uso de uma grande figura centralizada também dá essa sensação de diferença (além de criar um ponto de interesse) de uma parte para outra:



Figura 28 □ 1º estudo para a execução dos protótipos (verso)

Como esse, foram realizados diversos estudos para a criação dos seis protótipos necessários à conclusão do estudo. Também realizamos algumas experiências com tingimentos e descoloração dos tecidos, mas, a partir do momento da qualificação, ficou decidido que essas técnicas não seriam empregadas e mudaram-se alguns estudos devido ao fator tempo, também de grande importância.

Parte VI

E A TRAMA SE COMPLICA...

6.1 A Construção dos protótipos

Para uma maior compreensão das estruturas das redes e a montagem das peças, foi criado um “mapa da estrutura” dos protótipos. Esse “mapa” possui a seguinte legenda:

	A seta indica a posição do módulo dentro da rede.
	Indica as costuras principais
	Indica a rede.

Tabela 5

As medidas definidas como ideais para um edredom de casal fora de 2,30 metros de largura por 2,60 metros de altura (o tamanho padrão das peças encontradas no mercado). A forma como as partes foram unidas para compor cada protótipo serão apresentadas em cada uma das peças.

Um fato importante que deve ser mencionado sobre as costuras, é que a união dos dois lados é diferente em cada edredom e em alguns as costuras tiveram que ser feitas manualmente, para que não prejudicassem as estampas.

Os protótipos foram construídos respeitando as seguintes características:

- **O Filme Referência**

Os protótipos serão inspirados na saga de Mickey e Mallory Knox, os personagens principais do filme “Assassinos por Natureza” escolhida aqui como referência para a criação.

- **O Público Alvo**

O Público alvo como já mencionado anteriormente, trata-se de jovens adultos (de 20 a 30 anos) do sexo masculino, que morem sozinhos e possuam cama de casal.

- **Materiais, técnicas e custos**

Os protótipos devem ser construídos com os materiais e técnicas adequadas para que o resultado seja o mais fiel possível às simulações no computador. Os materiais e técnicas também devem respeitar o limite de custo estabelecido.

- **O Fator Tempo**

Os protótipos devem estar completamente construídos dentro do prazo estipulado pela banca avaliadora (09 de agosto de 2006).

- **A Cartela de cores**

O conjunto dos protótipos tem como ponto de partida uma cartela de cores em comum, que é da preferência do público alvo, essa cartela deve ser respeitada.



Figura 29 – Cartela de Cores

- **A Questão das Bordas**

Como o objetivo desse estudo é criar um produto diferenciado, em que as duas faces do edredom sejam bem distintas, mas mantendo

uma unidade temática e cromática, todos os protótipos tiveram uma preocupação especial com as bordas do edredom.

A questão da direção da estampa nessas bordas, para que ficasse na posição certa, pois há um momento em que essas bordas são dobradas, ficando o verso como parte da frente e a frente como parte do verso. Na realidade, essas bordas é que tornam o edredom diferenciado.

○ **As almofadas**

Para compor com o edredom, foi sugerido pela banca avaliadora que fossem também desenvolvidas almofadas. Assim, para cada edredom três almofadas.

A frente é composta por um único pedaço de tecido, de 0,75 X 0,75 m. O verso são duas partes de 0,337 X 0,337 m, costuradas de forma que a abertura para o enchimento ficasse no meio. O fechamento é feito com velcro, conforme modelo abaixo:

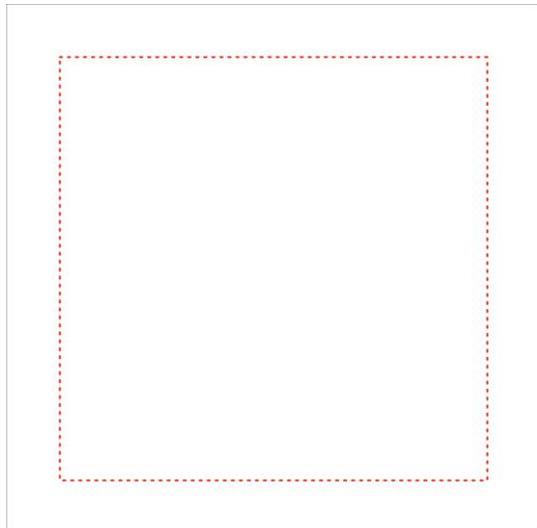


Figura 30 - Almofada Frente

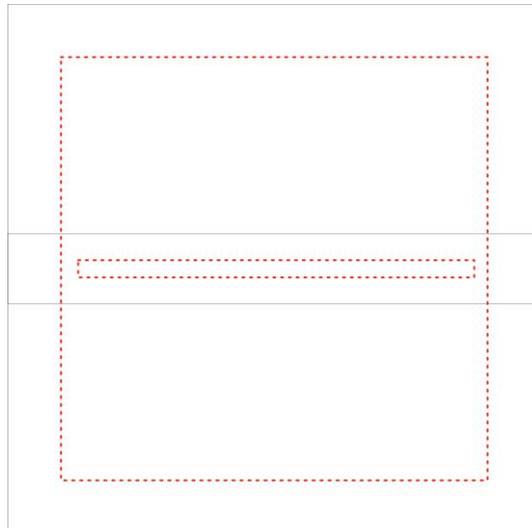


Figura 31 – Almofada Verso

6.2 Série Mickey Knox

Considerando a faixa etária do público alvo, o gosto dos rapazes por filmes de ação e histórias em quadrinhos, foram desenvolvidos dois edredons que se utilizam das onomatopéias e de personagens de animação.

6.2.1 Protótipo COMICS

O protótipo COMICS foi o primeiro a ser desenvolvido. Tendo como ponto de partida as animações que apareciam em forma de inserções dentro do filme referência. Essas animações foram analisadas e algumas escolhidas para a construção de diferentes módulos:

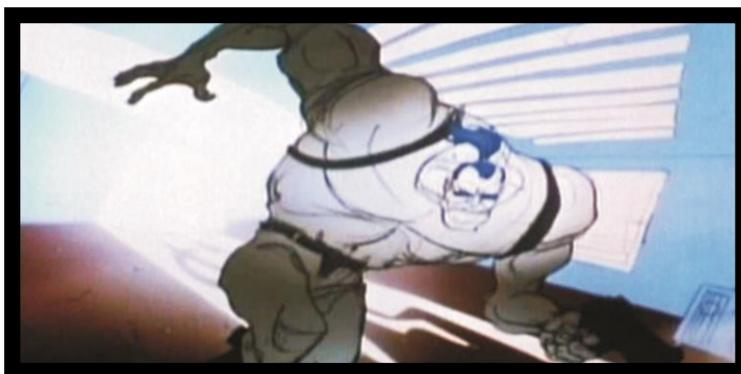


Figura 32 –

filme

Imagem do



Figura 33 –

filme

Imagem do

Das diversas possibilidades foi escolhida a seguinte imagem para figurar no edredom:



Figura 34 – Imagem do Filme

Essa última imagem, depois de tratada nos softwares CorelDraw 12 e Photoshop Cs, foi transformada em no seguinte módulo:



Figura 35 – Módulo para estampa localizada

Esse módulo deu origem a vários estudos para rapports dos quais seguem alguns abaixo:

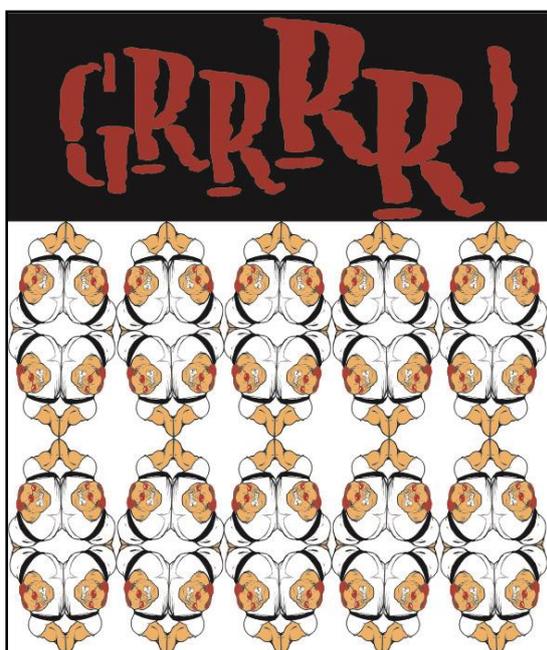


Figura 36 – 1º Estudo para o protótipo COMICS

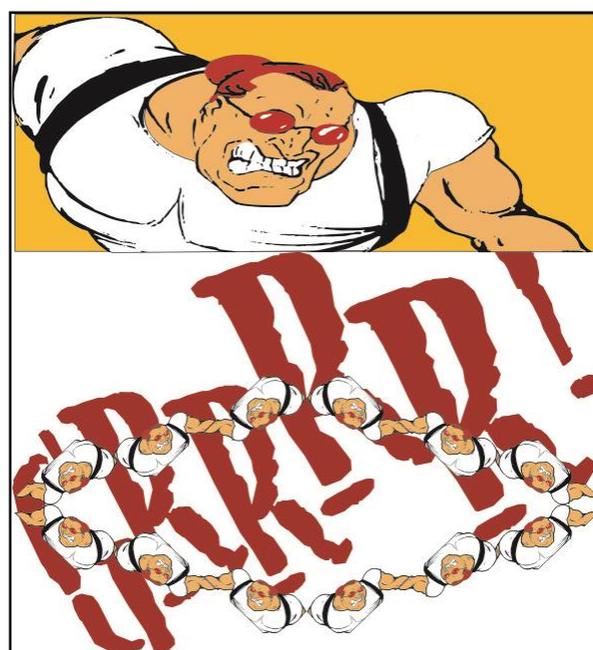
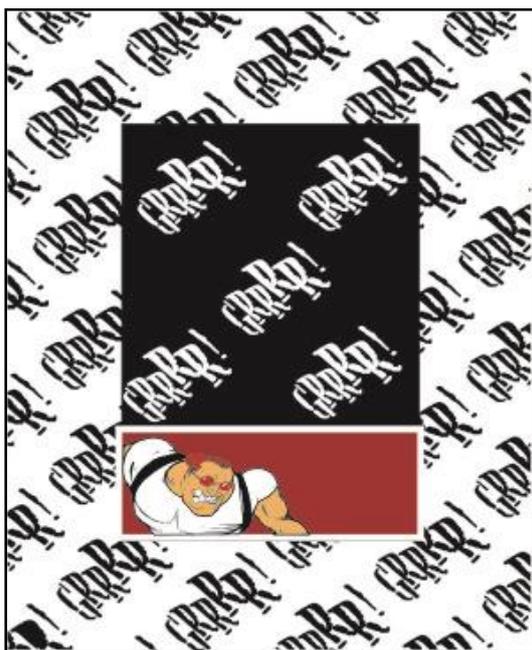


Figura 37 – 2º Estudo para protótipo COMICS

Esses resultados obtidos em um primeiro momento foram considerados monótonos, previsíveis e com muita informação visual. Também nota-se que não havia ainda uma preocupação com o barrado do edredom, ou com as partes da dobra de cada um e até mesmo com a costura que deveria ser aplicada, para que não houvesse interferência na leitura do edredom.

Assim foram feitos mais algumas montagens até se chegar ao estudo



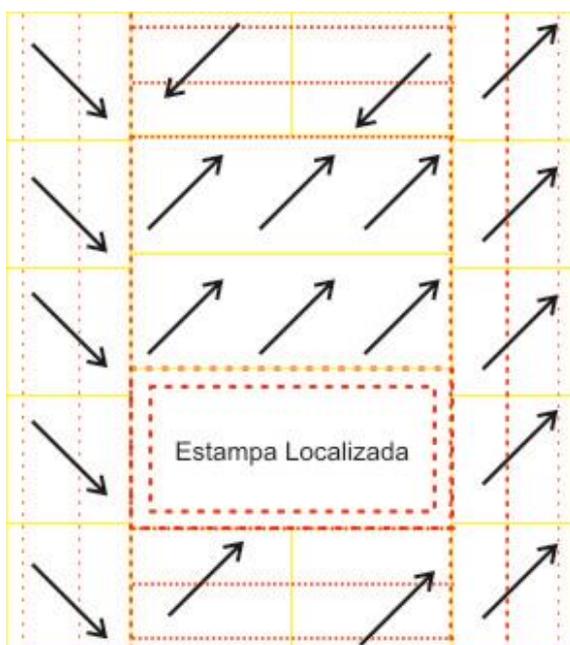
definitivo:

Figura 38 – 3º Estudo para o protótipo
COMICS (frente)

Figura 39 – 3º Estudo para o protótipo
COMICS (verso)

Mesmo com esses estudos ainda devem ser consideradas algumas dificuldades encontradas durante o processo de impressão (tamanho da mesa de estampar, técnica de marcação de tela, tamanho do protótipo a ser executado) por isso o protótipo final difere um pouco da simulação computadorizada. Para estampar foi feita uma adaptação da estrutura da rede, conforme desenho abaixo:

Figura 40 – estrutura do protótipo COMICS
(Frente)



Para a confecção desse protótipo foi escolhido um tecido misto, com trama sarjada, 60% viscose e 40% poliéster, na cor branca. O tecido possuía uma largura de 1,30 m.

As medidas são 2,60 x 2,30 de largura. As bordas laterais (barrados) possuem 2,60 X 0,50 m, enquanto que a inferior e superior possuem a medida de 1,30 X 0,50 m. O Centro divide-se em duas partes, na 1ª está uma estampa localizada, feita com a

técnica do pochoir, essa parte mede 0,65 X 1,3 m, já contando a moldura de tecido preto que foi nela colocada.

A 2ª parte consiste em um pedaço de 0,95 X 1,30 que contém uma estampa corrida com estrutura tijolo.

Abaixo as fotos da frente do protótipo:



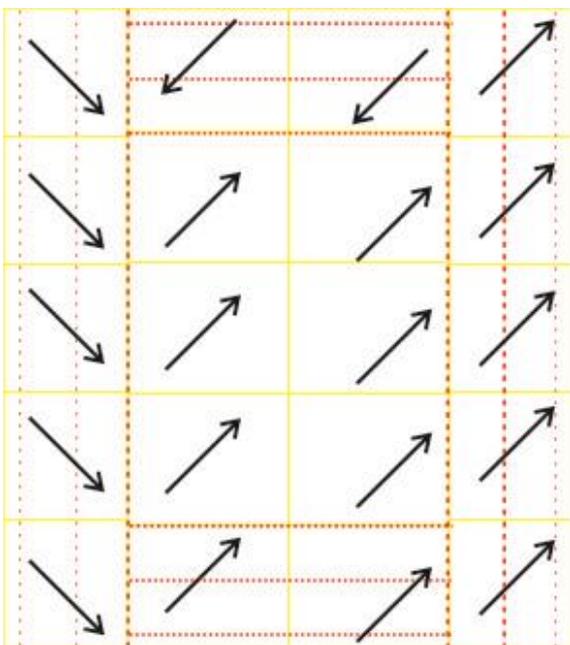
Figura 41 – Protótipo COMICS (frente)



Figura 42 – Protótipo COMICS (frente)

Para o Verso optou-se por uma estrutura mais simples, com o uso de contraste no centro do protótipo:

Figura 43 – Estrutura do protótipo
COMICS (verso)



A medida final do protótipo é de 2,60 X 2,30 m. As bordas laterais (barrados) possuem 2,60 X 0,50 m, enquanto que a inferior e superior possuem a medida de 1,30 X 0,50 cm.

O Centro é um pedaço único de 1,60 X 1,30 cm, na cor preta.

A composição do tecido é 60% viscose e 40% poliéster, com trama sarjada.

Abaixo as fotos do verso do protótipo:



Figura 44 – Protótipo COMICS (verso)



Figura 45 – Protótipo COMICS (verso)

Para esse edredom foram confeccionadas três almofadas, sendo duas do modelo um, com estampa corrida, utilizando o mesmo módulo de repetição usado no edredom, apenas em tamanho menor. A outra com estampa localizada também igual a da estampa do protótipo. Ambos os



modelos estão abaixo:

Figura 46 – Almofada COMICS
(modelo 1)

Figura 47 – Almofada COMICS
(modelo 2)

Com o objetivo de podermos visualizar mais opções de cores para cada protótipo, foram estruturadas quatro bandeiras de cor, com cores diversas da cartela de cores, conforme imagens abaixo:

Figura 48 – Estudo Cromático COMICS 1
(frente)

Figura 49 - Estudo Cromático COMICS 1
(verso)



Figura 50 – Estudo Cromático COMICS 2
(frente)

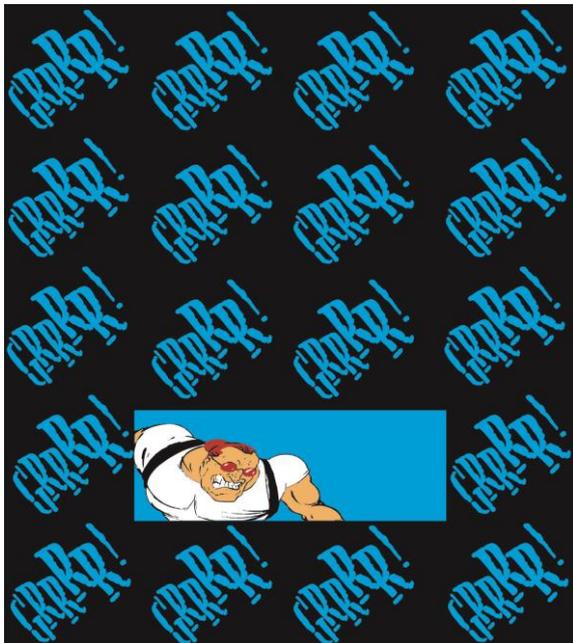


Figura 51 - Estudo Cromático COMICS 2
(verso)

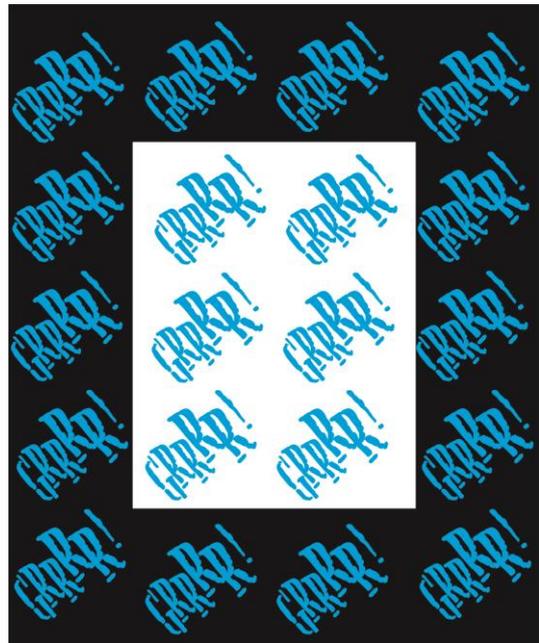


Figura 52 – Estudo Cromático COMICS 3
(frente)

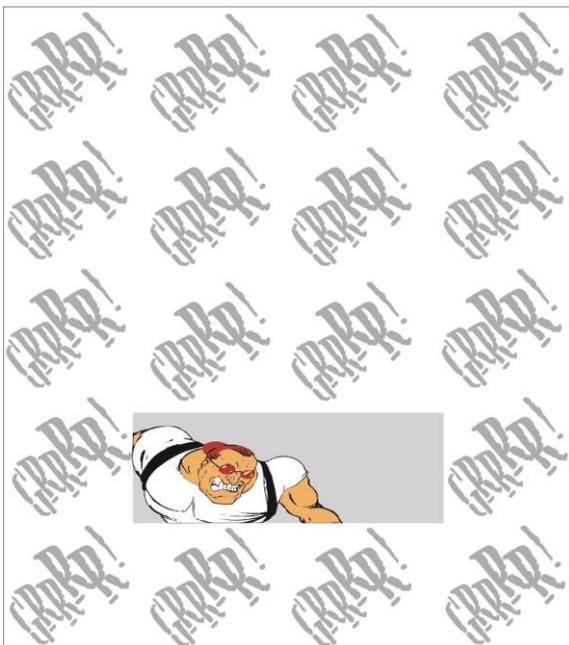


Figura 53 – Estudo Cromático COMICS 3
(verso)

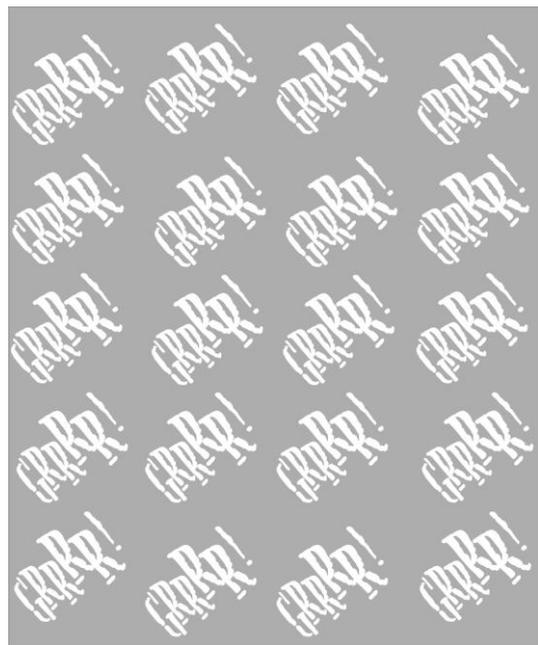


Figura 54 – Estudo Cromático COMICS 4
(frente)

Figura 55 – Estudo Cromático COMICS 4
(verso)

Abaixo estão as bandeiras estampadas com o módulo utilizado:



Figura 56 – Bandeiras de cor dos protótipos COMICS e HQ

Devido à técnica empregada (pochoir) e o tamanho da estampa localizada, tornou-se inviável a impressão desta em bandeiras de cor.

6.2.2 Protótipo HQ

A idéia do protótipo HQ (História em Quadrinhos), surgiu após a confecção do protótipo “COMICS” a idéia era se aproveitar das imagens que haviam sido utilizadas e acrescentar alguns elementos para que (aproveitando-se do formato retangular do edredom) pudéssemos transformá-lo em uma página de história em quadrinhos.

Para esse protótipo foram utilizadas as mesmas artes finais do protótipo COMICS, porém esse protótipo não se utiliza da estampa corrida, só da estamparia localizada.

A seguinte imagem foi utilizada como imagem referência:



Figura 57 – Imagem do filme

Depois de tratada nos softwares, transformou-se no seguinte módulo:

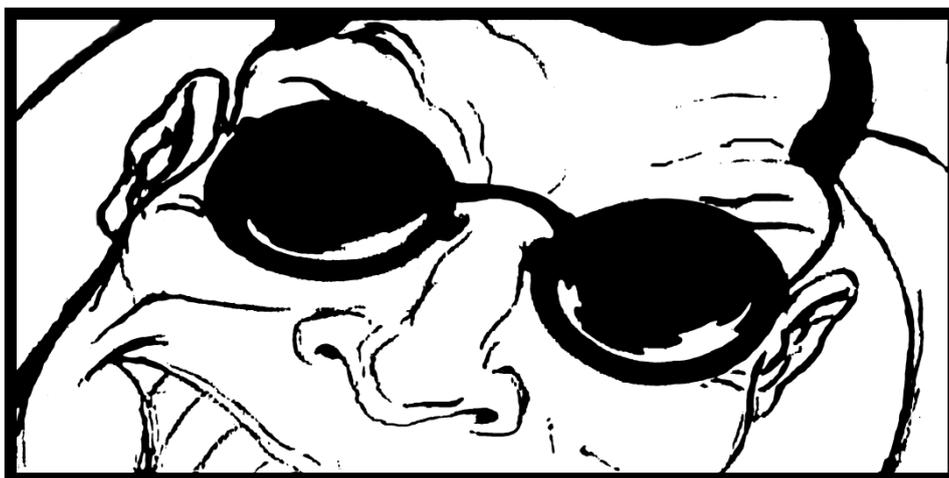


Figura 58 – Módulo para estampa localizada

A disposição desse módulo combinado com os outros dois já mencionados gerou diversas opções de redes, dos quais um está exemplificado abaixo:

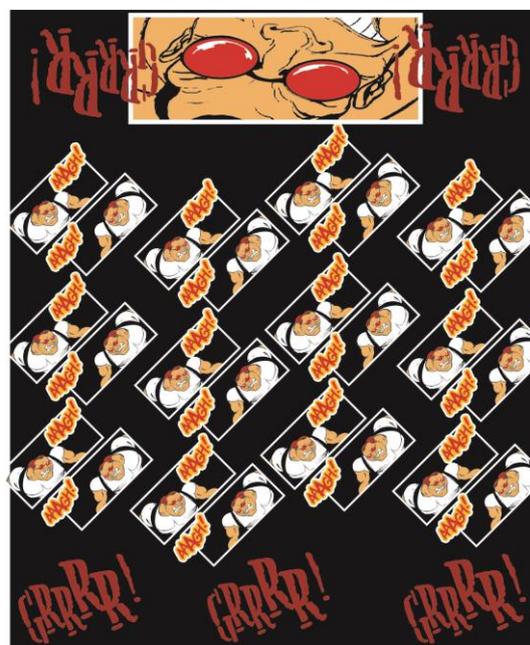
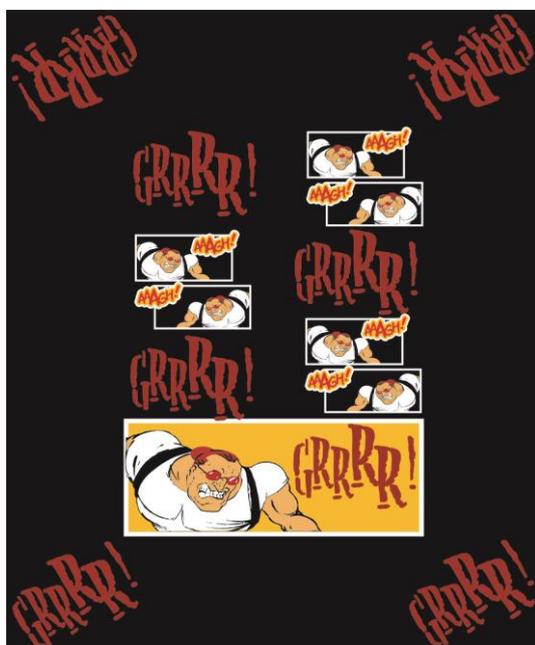


Figura 58 – Estudo Compositivo para o Protótipo HQ (frente)

Figura 60 – Estudo Compositivo para o protótipo HQ (verso)

Esse estudo não pode ser executado devido ao grau de dificuldade apresentado pela estampa, na quantidade de cores e devido a cor do fundo do tecido, por ser preto seria necessário uma grande quantidade de mãos de tinta para que a cor ficasse uniforme. Outra coisa que impossibilitou sua execução foi a questão dos barrados.

Por esses motivos foi feito um novo estudo que resultou na seguinte simulação computadorizada:

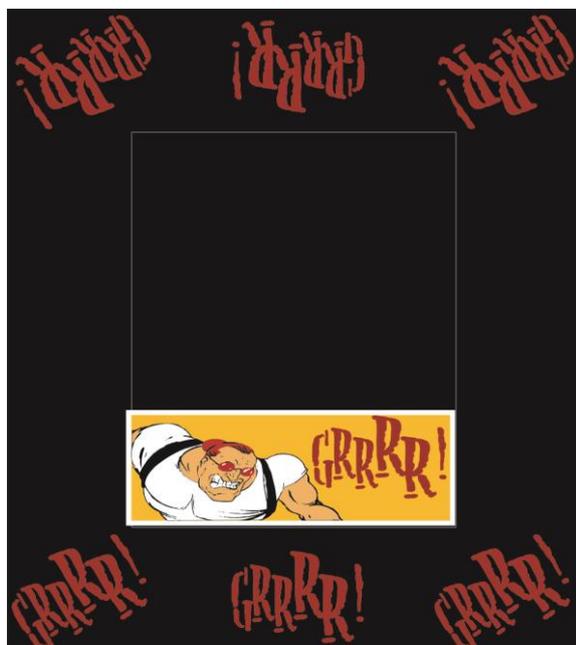


Figura 61 – Estudo escolhido para a execução do protótipo HQ (frente)



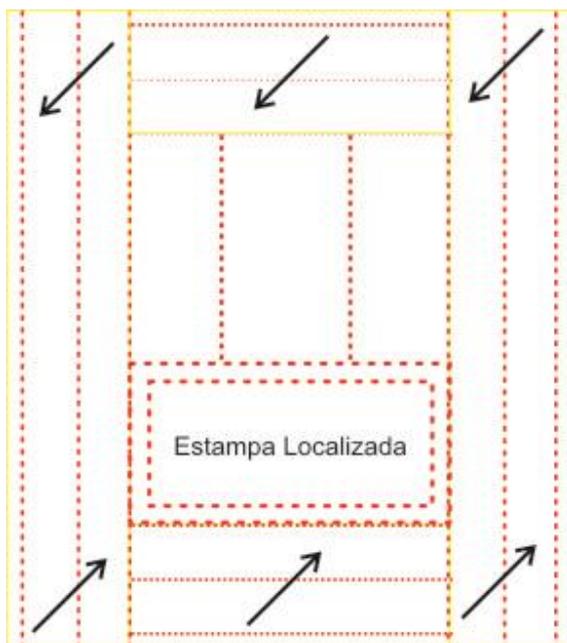
Figura 62 – Estudo escolhido para a execução do protótipo HQ (verso)

Para a confecção desse protótipo foi escolhida uma malha 100% algodão com largura de 1,90 cm de cor preto.

Para a estampa localizada um tecido misto, com trama sarjada, 60% viscose e 40% poliéster, na cor mostarda. O tecido possuía uma largura de 1,30 cm.

Figura 63 – Estrutura do protótipo HQ

(frente)



As medidas são 2,60 X 2,30 m. As bordas laterais (barrados) possuem 2,60 X 0,50 m, enquanto que a inferior e superior possuem a medida de 1,30 X 0,50 m.

O Centro divide-se em duas partes, na 1º está uma estampa localizada, feita com a técnica do pochoir, essa parte mede 0,75 X 1,30 m já contando a moldura de tecido que foi nela colocada.

Abaixo o protótipo finalizado:



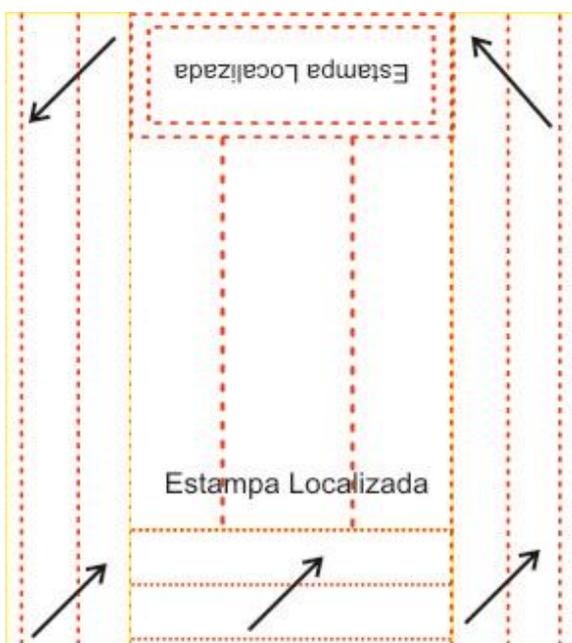
Figura 64 – Protótipo HQ (frente)



Figura 65 – Protótipo HQ (frente)

Para o verso optou-se pelo uso da onomatopéia “GRRRR!” como estampa localizada no centro do edredom e como módulo para repetição nas bordas, conforme mostra a estrutura abaixo:

Figura 66 – Estrutura do protótipo HQ
(verso)



Para a confecção desta face do protótipo foi escolhida uma malha 100% algodão com largura de 1,90 cm. As cores utilizadas foram o preto (nas laterais) e o branco (para o centro).

Para a estampa localizada foi usada uma malha de poliviscose

(para a borda superior), nessa cor que lembra um tom de pele. As medidas desse protótipo são 2,60 m de altura por 2,30 m de largura. As bordas laterais (barrados) possuem 2,60 X 0,50 m, enquanto que a inferior e superior possuem a medida de 1,30 X 0,50 m.

Abaixo o resultado definitivo:



Figura 67 – Protótipo HQ (verso)



Figura 68 – Protótipo HQ (verso)

A almofada foi estampada no mesmo tecido da estampa localizada da frente desse protótipo, como estampa o motivo escolhido foi a onomatopéia “GRRRR!”, abaixo o resultado:



Figura 69 – Almofada do protótipo HQ

As bandeiras de cor desse protótipo são as mesmas do protótipo COMICS, por tratar-se do mesmo módulo de repetição. Mesmo assim foram feitos quatro estudos de cores, mantendo a disposição dos elementos:

Figura 70 – Estudo Cromático HQ 1 (frente)

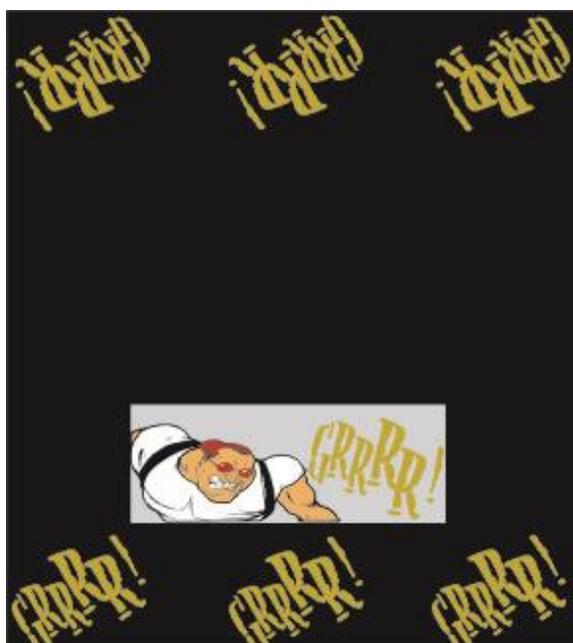


Figura 71 – Estudo Cromático HQ 1 (verso)

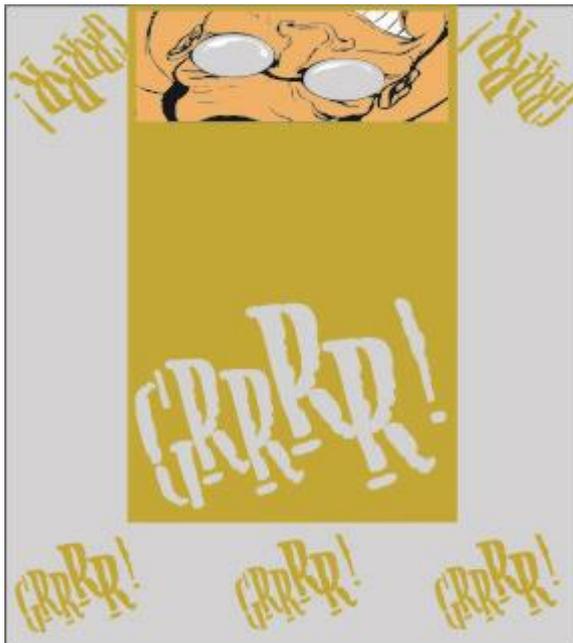


Figura 72 – Estudo Cromático HQ 2 (frente)

Figura 73 – Estudo Cromático HQ 2 (verso)

Figura 74 – Estudo Cromático HQ 3 (frente)

Figura 75 – Estudo Cromático HQ 3 (verso)

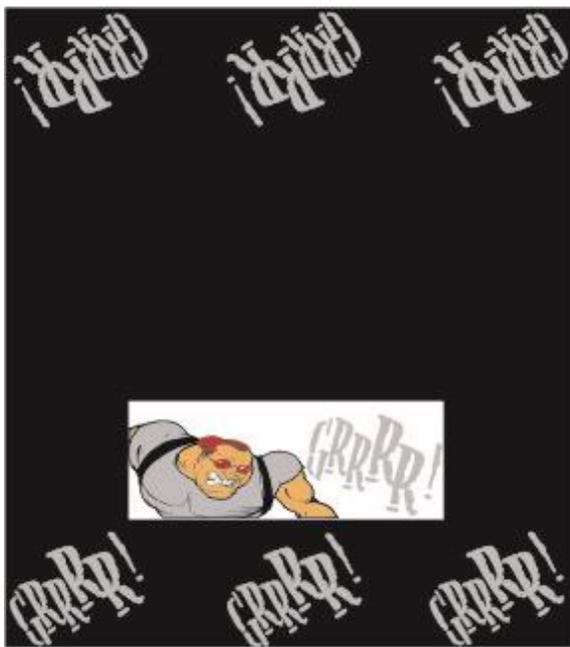


Figura 76 – Estudo Cromático HQ 4 (frente)

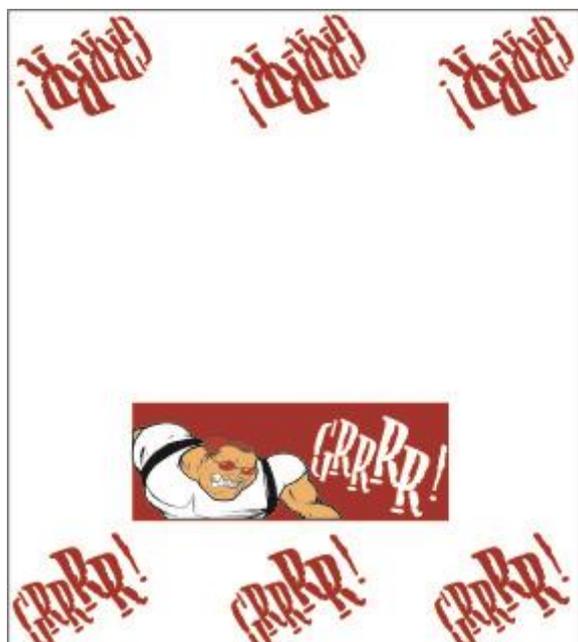
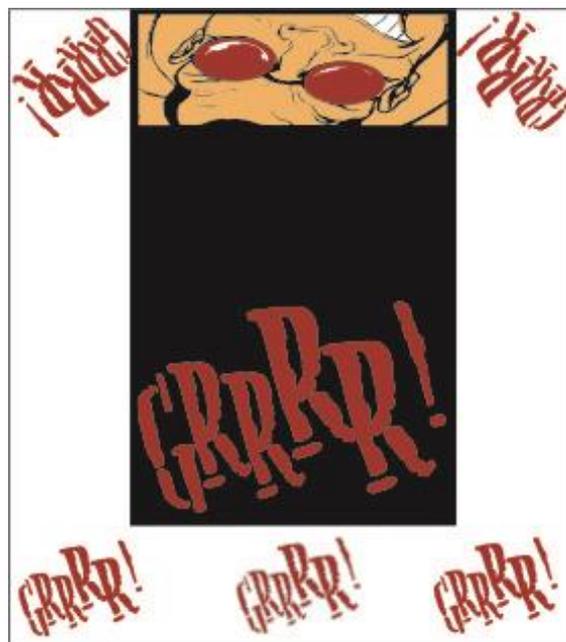


Figura 77 – Estudo Cromático HQ 4 (verso)



6.2.3 Considerações sobre a série “Mickey Knox”

Dentro da proposta desse estudo, essa série utiliza vários elementos da dinâmica cinematográfica, como por exemplo, o uso da imagem de um de seus personagens principais como motivo.

A onomatopéia, que expressa raiva, introduz a sensação de que há uma cena em andamento e causa a ansiedade pelo desfecho da mesma. A maneira que fazemos a leitura visual da palavra também colabora para essa sensação, pois ela vai sendo absorvida pelo olhar de forma crescente (o “Ge” pequeno e o tamanho dos “erres” aumentando até culminar em um enorme ponto de exclamação).

As cores contrastantes foram utilizadas como forma de inserir movimento e ação nas peças. O uso do preto nas bordas do protótipo HQ

(verso) tem a intenção de recriar a sala de cinema, enquanto a parte central do edredom (em branco, como ápice da luz) seria a tela de projeção cinematográfica.

As almofadas complementam as cores e o conteúdo simbólico das peças, na verdade a intenção é através delas dar um ar mais lúdico ao cômodo. No caso do protótipo COMICS foi utilizada mesma estampa corrida, porém em um tamanho menor. A diversificação no tamanho das estampas aumenta sensação de movimento e ação que eram pretendidos nessas peças. No caso do protótipo HQ as almofadas são feitas do mesmo tecido da estampa localizada no centro da peça (frente). Essa tonalidade de amarelo mostarda junto ao formato quadrado das almofadas e a estampa localizada nos remetem aos balões de texto das histórias em quadrinhos e complementam o protótipo com um alto contraste, o tornando mais leve para o olhar.

Todos esses elementos combinados criam uma ambientação jovial e alegre às peças, o que as torna um cenário dinâmico para o quarto de um jovem adulto.

6.3 A série “Fugitivos”

A série “Fugitivos” surgiu da idéia de tentar transpor para os protótipos algumas características dos personagens fora-da-lei. É fato notório que, algumas figuras históricas como “Billy the Kid”, ou mesmo alguns antagonistas como o simpático “Rabugento”, conquistam o imaginário masculino. Outra paixão desse público são os veículos automotivos, principalmente as os modelos de alta velocidade.

No filme a vibrante fuga de Mickey e Mallory Knox em um Cadillac conversível através da famosa rota 66 nos Estados Unidos, une a emoção da caçada dos personagens com um belo carro. São esses elementos da dinâmica cinematográfica que aqui busco transportar para os protótipos.

6.3.1 O protótipo “Fuga perigosa”

Originalmente foi projetado um edredom que faria uso de uma estampa corrida e uma localizada, ainda com acréscimo de um bordado, como mostram as imagens abaixo:

Figura 78 – Estudo Compositivo para o protótipo “Fuga Perigosa” (frente)

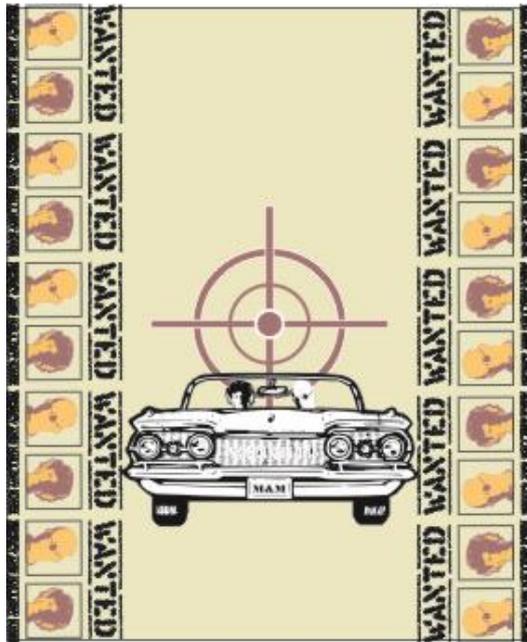
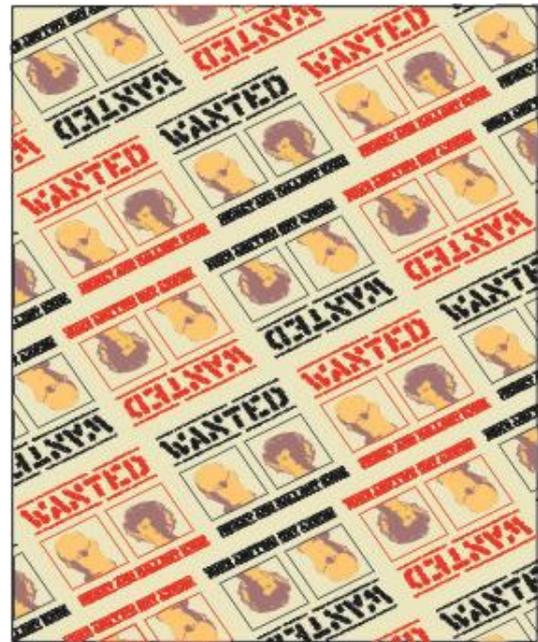


Figura 79 – Estudo Compositivo para o protótipo “Fuga Perigosa” (verso)



Depois de uma análise mais demorada sobre o projeto e por sugestão da banca avaliadora, o projeto desdobrou-se em dois. Um com menos informação visual, mais limpo, com apenas um centro de interesse.

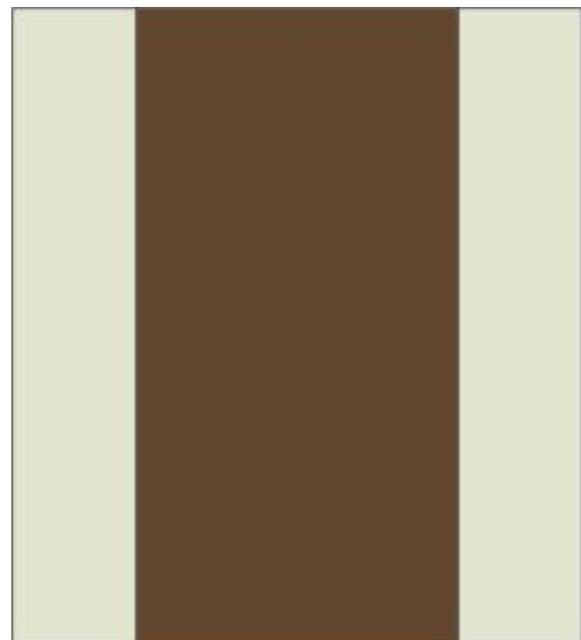
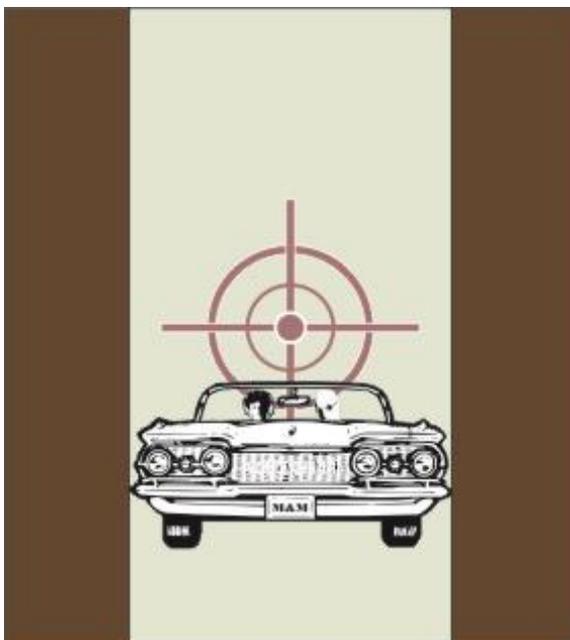


Figura 80 – Estudo escolhido para a execução do protótipo “Fuga Perigosa” (frente)

Figura 81 – Estudo escolhido para a execução do protótipo “Fuga Perigosa” (verso)

A imagem do carro foi feita com a técnica do pochoir, em tecido branco de composição mista 60% viscose e 40% poliéster. A representação de uma mira foi bordada à máquina logo acima, diretamente sobre o tecido que compõe o centro. A estrutura da frente do edredom está esboçada abaixo:

Figura 82 – Estrutura do Protótipo “Fuga Perigosa” (frente)



Esse protótipo foi executado com uma tira de tecido inteiro para o centro, na cor cinza, com 2,60 X 1,30 m. A composição do tecido é mista, com trama sarjada, 60% viscose e 40% poliéster.

As bordas têm 2,60 X 0,50 m, na cor marrom escuro, a composição do tecido é a mesma do centro.



Abaixo o resultado obtido:

Figura 83 – Protótipo “Fuga Perigosa”

Para o verso a estrutura utilizada foi a seguinte:

Figura 84 – Estrutura do protótipo “Fuga Perigosa” (verso)



Esse protótipo foi executado com uma tira de tecido inteiro para o centro, na cor marrom escuro, com 2,60 X 1,30 m. A composição do tecido é mista, com trama sarjada, 60% viscose e 40% poliéster.

As bordas têm 2,60 X 0,50 m, na cor marrom escuro com tecido com a mesma composição do centro.

Segue abaixo o resultado obtido:



Figura 85 – Protótipo “Fuga Perigosa” (verso)

Para esse protótipo as almofadas foram confeccionadas com tecidos lisos (sem estampa) para que não interferissem na leitura do edredom, conforme imagens abaixo:



Figura 86 – Almofada “Fuga Perigosa”
Modelo 1

Figura 87 – Almofada “Fuga Perigosa”
Modelo 2

Devido ao tamanho da estampa localizada, não foram confeccionadas bandeiras físicas para o protótipo, porém para uma melhor visualização das possibilidades cromáticas para essa peça, seguem abaixo quatro possibilidades:

Figura 88 – Estudo Cromático “Fuga Perigosa” 1 (frente)



Figura 89 – Estudo Cromático “Fuga Perigosa” 1 (verso)

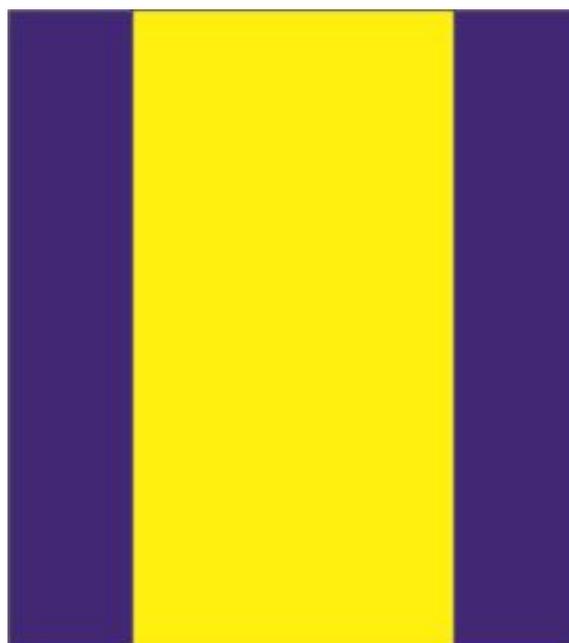




Figura 90 – Estudo Cromático “Fuga Perigosa” 2 (frente)

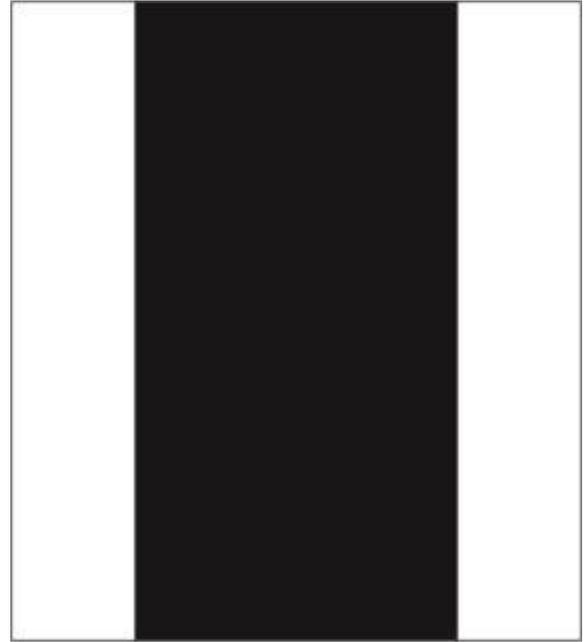


Figura 91 – Estudo Cromático “Fuga Perigosa” 2 (verso)



Figura 92 – Estudo Cromático “Fuga Perigosa” 3 (frente)

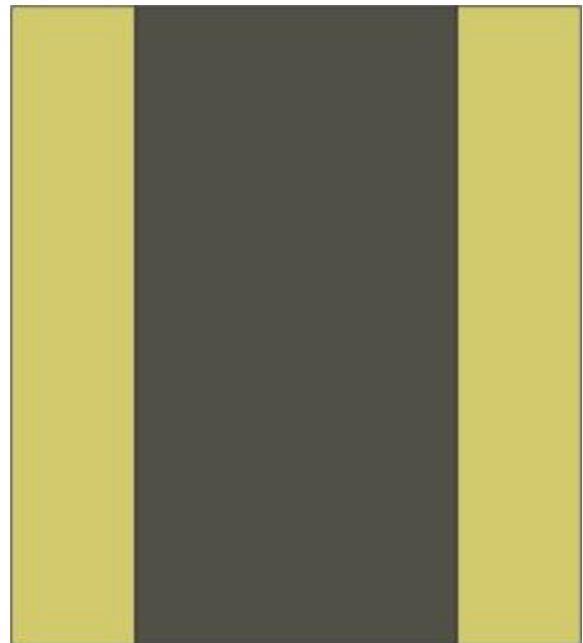


Figura 93 – Estudo Cromático “Fuga Perigosa” 3 (verso)



Figura 94 – Estudo Cromático “Fuga Perigosa” 4 (frente)

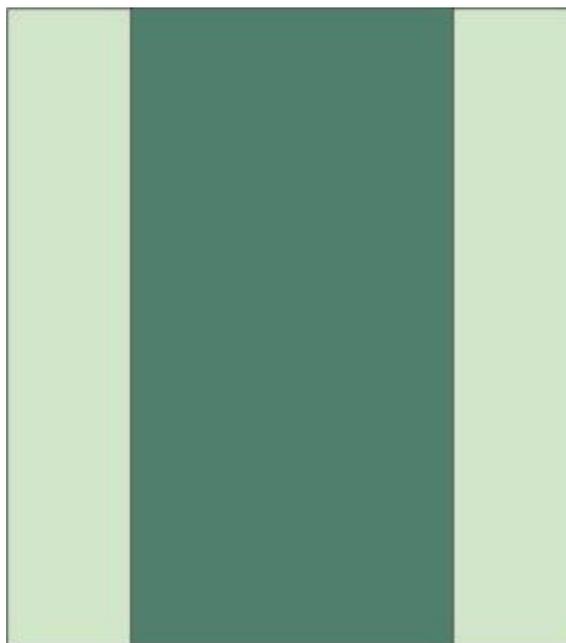


Figura 95 – Estudo Cromático “Fuga Perigosa” 4 (verso)

6.3.2 O Protótipo “Procurados”

O Protótipo “Procurados” surge como desdobramento de um único estudo. Para a execução desse edredom foi utilizado um módulo para estampa corrida com três cores, colocado em ângulos diferentes para frente e o verso, como mostram as figuras a seguir:

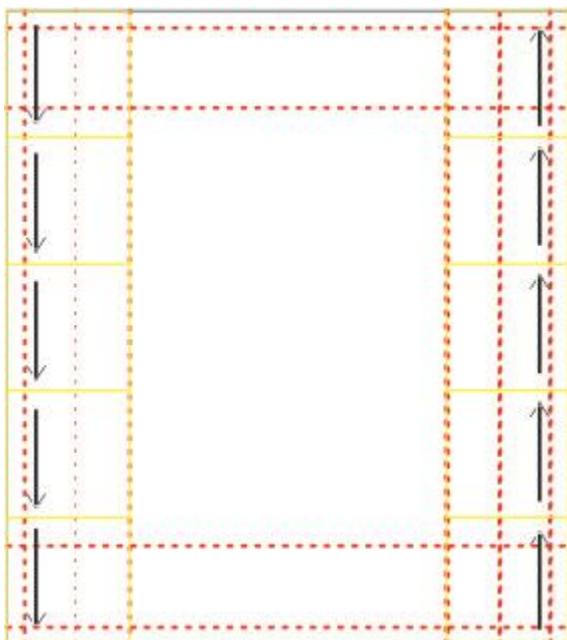
Figura 96 – Estudo Compositivo
“Procurados” (frente)

Figura 97 – Estudo Compositivo
“Procurados” (verso)



Esse protótipo foi executado com a técnica da serigrafia, utilizando matrizes fotográficas (três), tanto para frente como para o verso. A estrutura da frente segue abaixo:

Figura 98 – Estrutura do protótipo “Procurados”
(frente)



Esse protótipo foi executado com uma tira de tecido inteiro para o centro, na cor cinza, com medidas 2,60 X 1,30 m. A composição do tecido é mista, com trama sarjada, 60% viscose e 40% poliéster.

As bordas têm 2,60 X 0,50 m, na mesma cor com tecido da mesma composição do centro.

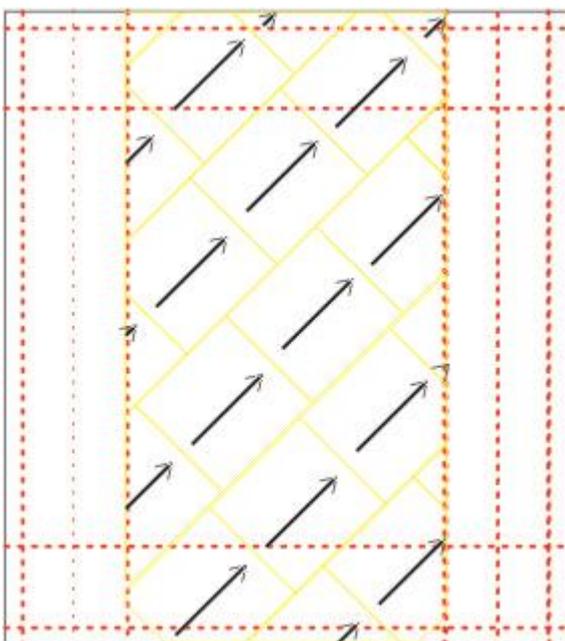
Segue abaixo o resultado obtido:



Figura
99 – Protótipo
“Procurados”
(frente)

Para o
verso foi
utilizada a
seguinte
estrutura:
F

Figura 100 – Estrutura do protótipo “Procurados”
(verso)



Segue abaixo o resultado obtido:

Esse protótipo foi executado com uma tira de tecido inteiro para o centro, na cor cinza, com medidas de 2,60 X 1,30 m. A composição do tecido é mista, com trama sarjada, 60% viscose e 40% poliéster.

As bordas têm 2,60 X 0,50 m, na mesma cor do centro. A composição do tecido também é a mesma.



Figura 101 – Protótipo “Procurados” (verso)

Foram confeccionadas três almofadas distintas para compor com o edredom. Levaram-se em consideração as cores utilizadas no protótipo bem como a posição dos módulos. Abaixo imagens dos



Figura 102 – Almofada
“Procurados” modelo 1



Figura 103 – Almofada
“Procurados” modelo 2



Figura 104 – Almofada
“Procurados” modelo 3

resultados obtidos:

Para visualizarmos as possibilidades cromáticas foram feitos estudos de cor através de bandeiras. O estudo da variação cromática está também na escolha do tecido sobre o qual o módulo será estampado, conforme imagens que seguem:

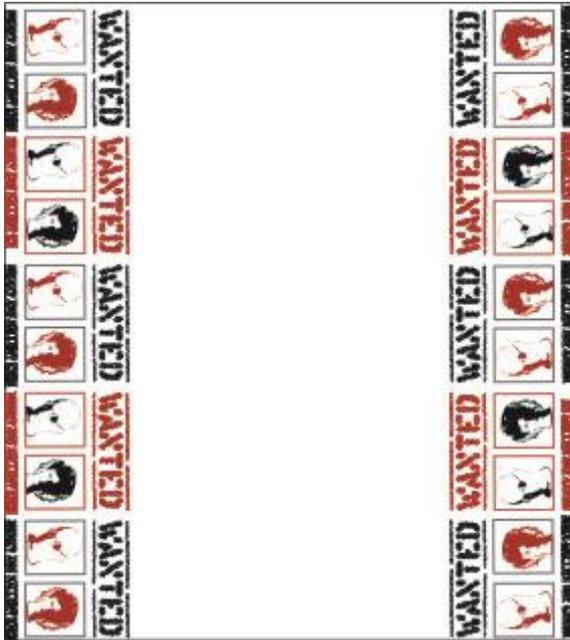


Figura 105 – Estudo Cromático
“Procurados” 1 (frente)

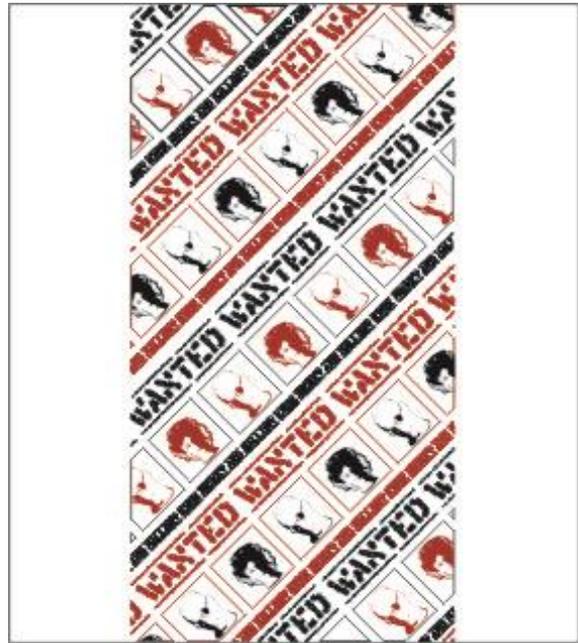


Figura 106 – Estudo Cromático
“Procurados” 1 (verso)

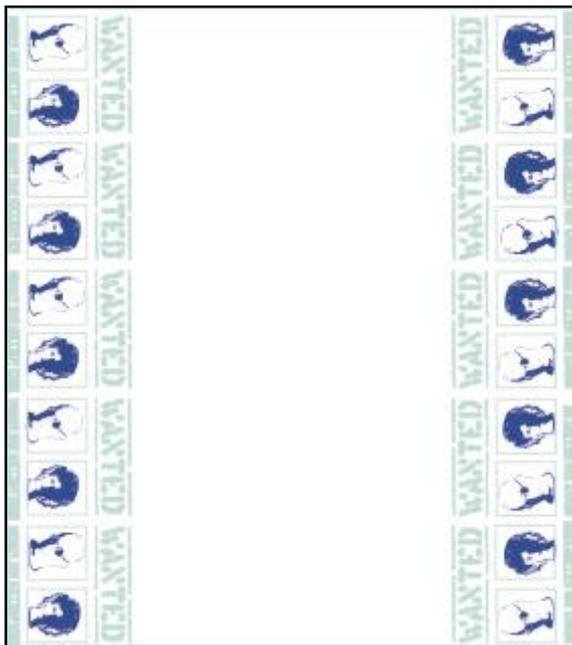


Figura 107 – Estudio Cromático
 “Procurados” 2 (frente)

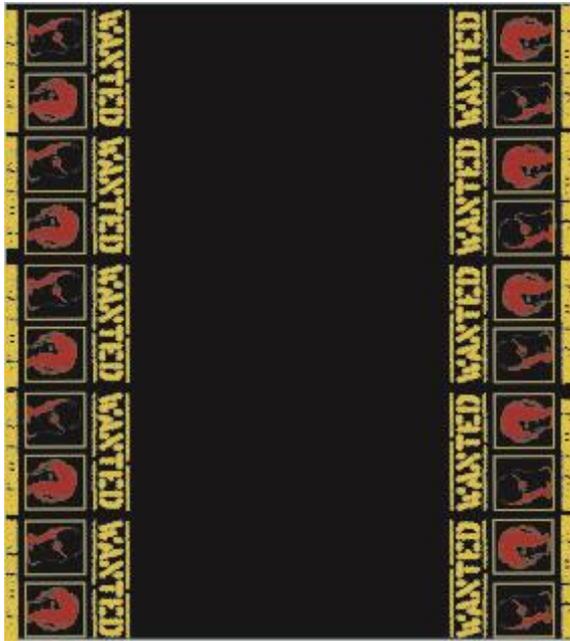


Figura 109 – Estudio Cromático
 “Procurados” 3 (frente)

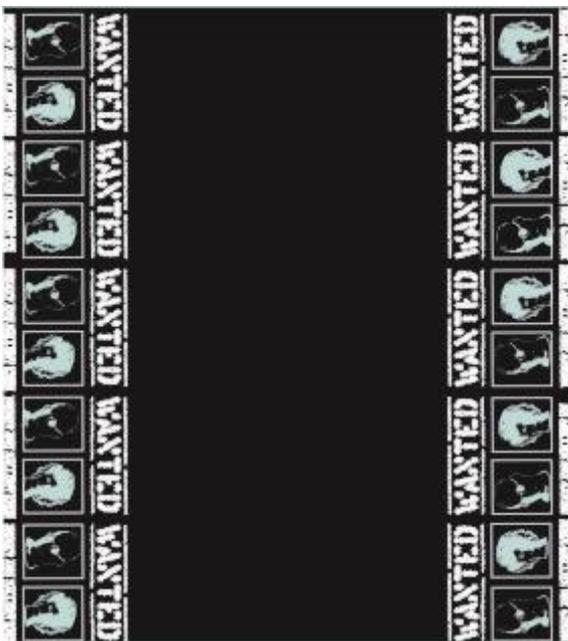


Figura 111 – Estudio Cromático
 “Procurados” 3 (frente)

Figura 108 – Estudio Cromático
 “Procurados” 2 (verso)

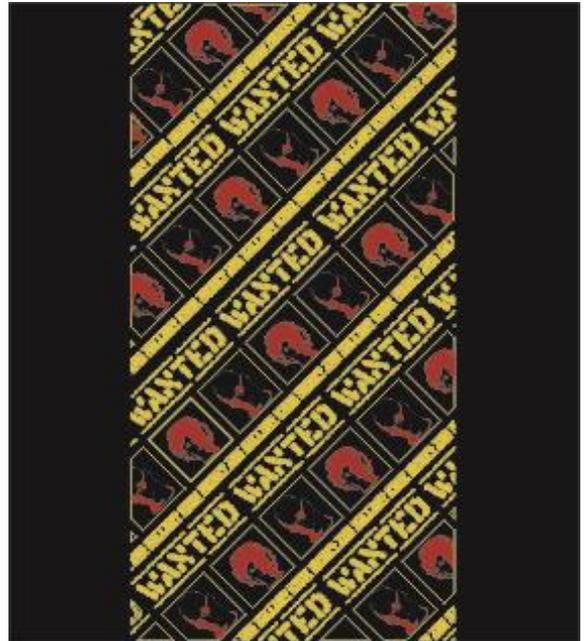


Figura 110 – Estudio Cromático
 “Procurados” 3 (verso)



Figura 112 – Estudio Cromático
 “Procurados” 3 (verso)

Abaixo estão as bandeiras estampadas com o módulo utilizado:



Figura 113 – Bandeiras do protótipo “Procurados”

6.3.3 Considerações sobre a série “Fugitivos”

A série “Fugitivos” busca transpor a fuga de Mickey e Mallory pelos Estados Unidos, mostrada no filme. Essa série utiliza vários elementos da dinâmica cinematográfica, como por exemplo, o uso da imagem de um de seus personagens principais como motivo.

As cores neutras utilizadas no protótipo “Fuga Perigosa” destacam o Cadillac onde figuram os personagens, com um “meio sorriso” nos rostos. Essa estampa recebeu uma camada a mais de manta acrílica, para dar a sensação tridimensional ao desenho. O cinza compõe o fundo e busca representar o asfalto. A mira bordada sobre o carro mostra a posição de perseguidos, na “mira” da polícia ou ainda a busca dos protagonistas por vítimas. O verso liso, com costuras quadradas é uma opção limpa de elementos para tornar o quarto mais sóbrio.

No protótipo “Procurados” a ação e o movimento do filme tentam ser transpostos para o edredom na composição da rede utilizada, e também nas cores vibrantes.

As almofadas, com uma composição distinta uma da outra, mas que interagem entre si e com o edredom. Os detalhes em vermelho e o corte de diferentes tecidos trazem dinamismo às peças. Na realidade o design foi projetado para reaproveitar retalhos de tecidos que sobraram de outras peças, mas obtiveram um bom resultado, gerando possibilidades de serem utilizadas com as duas faces do edredom.

As duas peças buscam constantemente a utilização de elementos da dinâmica cinematográfica em suas composições, o que é proposto nesse estudo.

6.4 A série “Cinema”

A série “Cinema” vem complementar as duas demais séries já apresentadas. Essa série surgiu logo depois que o protótipo “HQ” foi finalizado. Utilizar elementos presentes na sala de projeção cinematográfica foi o objetivo desses protótipos desenvolvidos.

6.4.1 O Protótipo “Beijo”

O protótipo “Beijo” surge do estudo formal das cenas em que os personagens aparecem trocando beijos e carícias. A cena da ponte, onde Mickey e Mallory casam-se, selando o compromisso com um pacto de sangue, traz uma expressiva fotografia, foi com base na imagem abaixo que surgiu a idéia inicial para o tema:



Figura 114 – Imagem do filme

Com base nessa imagem foram feitos vários estudos compositivos que buscavam a união dos elementos da dinâmica cinematográfica com a própria sala de projeção do cinema, abaixo temos um exemplo:



Figura 115 – Estudo formal para o protótipo “Beijo” (frente)

Figura 116 – Estudo Formal para o protótipo “Beijo” (verso)

Após outros estudos com a tentativa de representar graficamente a trilha sonora do filme, foi escolhido o estudo abaixo:

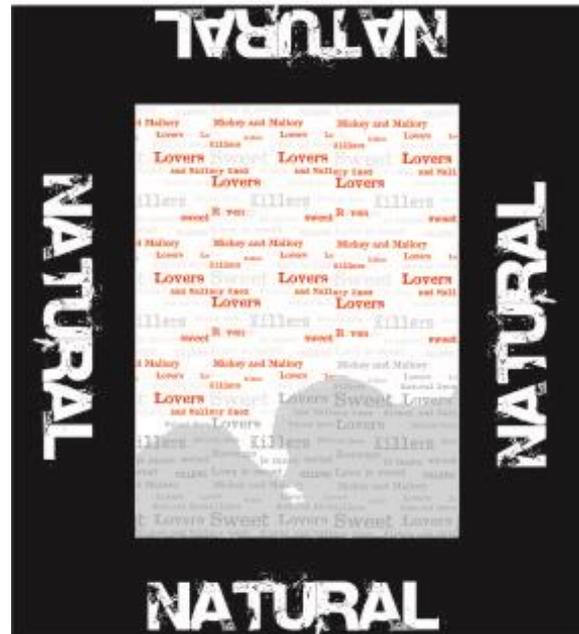
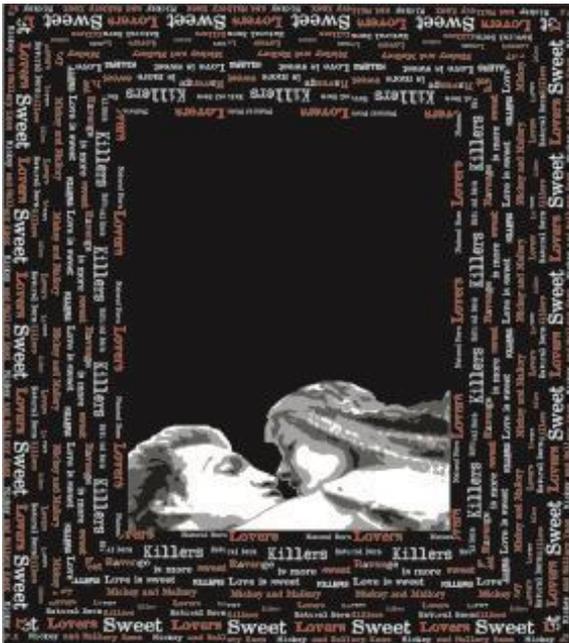
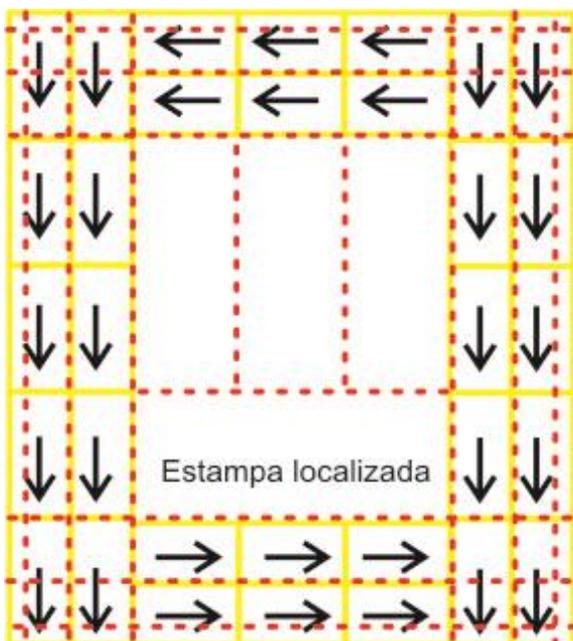


Figura 117 – Estudo compositivo para o protótipo “Beijo” (frente)

Figura 118 – Estudo compositivo para o protótipo “Beijo” (verso)

Após ser decidido que o estudo acima ia ser executado, foi feito um desenho da estrutura do edredom:

Figura 119 – Estrutura do protótipo “Beijo” (frente)



Esse protótipo foi executado em malha de 100% algodão preta. Para estampar a parte do centro, foi utilizada a técnica do pochoir. Esse pedaço tem 1,30 X 1,60 m.

Nas bordas a estampa corrida foi executada em duas cores, porém foi dada uma mão de tinta branca (para criar um fundo) e três em vermelho (foi necessário para conseguir o tom e cobertura desejada), e três mãos de cinza claro.

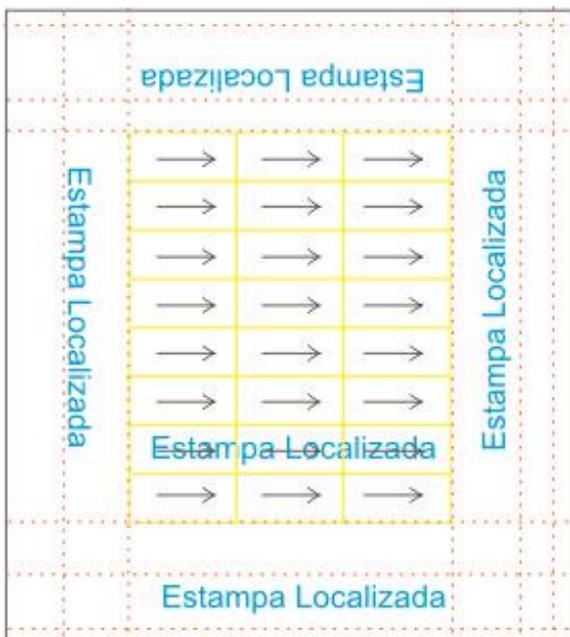
Abaixo o resultado alcançado:



Figura 120 – Protótipo “Beijo” (frente)

O Verso foi executado com uma estampa localizada da silhueta das personagens, conforme estrutura que segue:

Figura 121 – Estrutura do protótipo “Beijo”
(verso)



Esse protótipo foi executado em malha 100% algodão nas cores preta (para as laterais) e branca (para o centro).

A silhueta foi estampada diretamente com o rolinho, após ser contornada com pincel número 1. Para conseguir o efeito de

transparência as letras que estão sobre a figura central foram isoladas e estampadas separadamente.

Abaixo segue uma imagem do resultado obtido:



Figura 122 – Protótipo “Beijo” (verso)

Foi confeccionado apenas um modelo de almofada, a estampa corrida foi aplicada sobre dois fundos diferentes, conforme imagens abaixo:



Figura 123 – Almofada “Beijo”
(fundo preto)



Figura 124 – Almofada “Beijo” (fundo
branco)

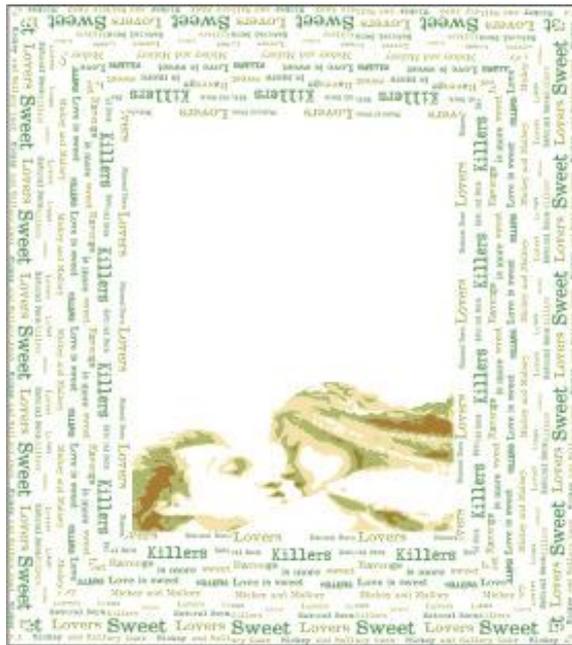


Figura 127 – Estudo Cromático para o protótipo “Beijo” 2 (frente)

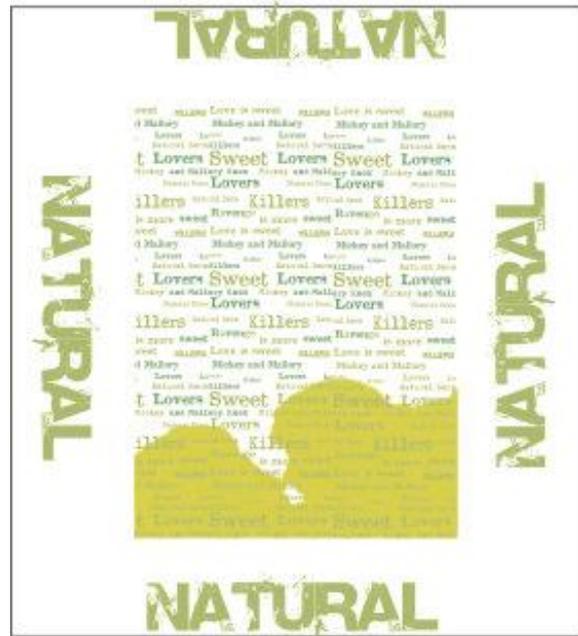


Figura 128 – Estudo Cromático para o protótipo “Beijo” 2 (verso)

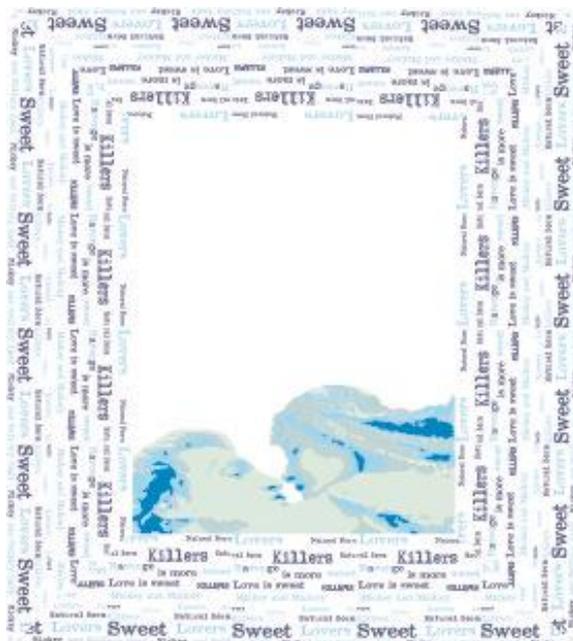


Figura 129 – Estudo Cromático para o protótipo “Beijo” 3 (frente)

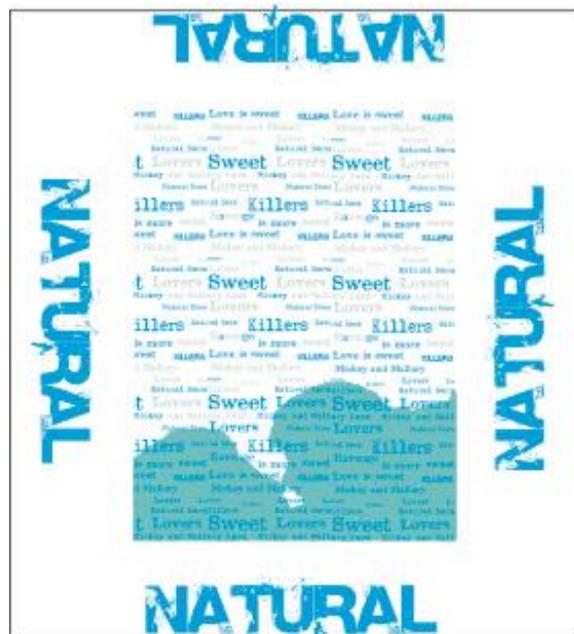


Figura 130 – Estudo Cromático para o protótipo “Beijo” 3 (verso)

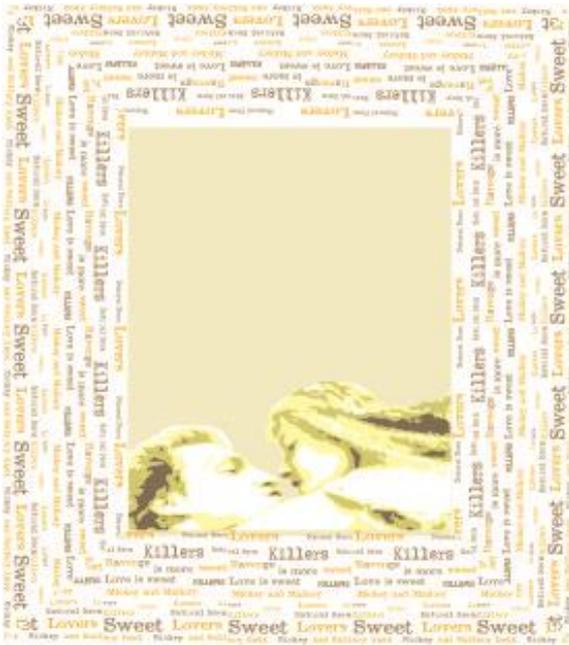


Figura 131 – Estudo Cromático para o protótipo “Beijo” 4 (frente)

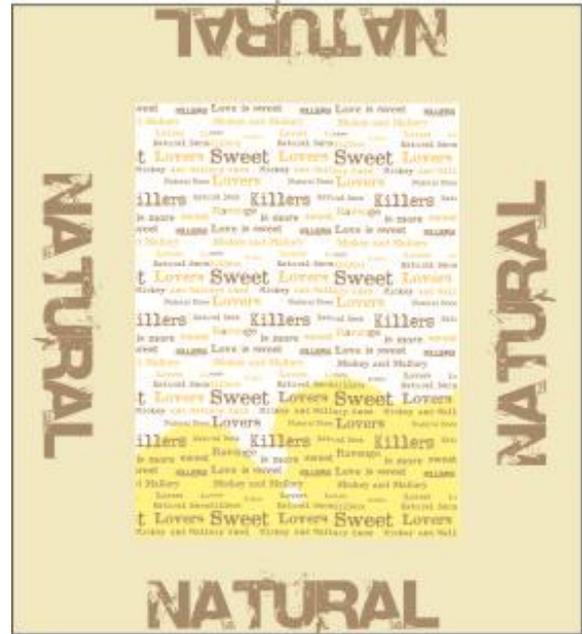


Figura 132 – Estudo Cromático para o protótipo “Beijo” 4 (verso)

Abaixo estão as bandeiras estampadas com o módulo utilizado:



Figura 133 – Bandeiras de cor para o protótipo “Beijo”

6.4.2 O Protótipo “Preto e Branco”

Esse protótipo foi elaborado a partir de uma tatuagem que Mickey trás no braço e mostra ao apresentador Wayne Gale durante a entrevista para o programa “American Maniacs”, o símbolo “yin-yang”. Esse símbolo é um dos ícones da cultura de massa, muito apreciado pelo público jovem. A imagem segue abaixo:

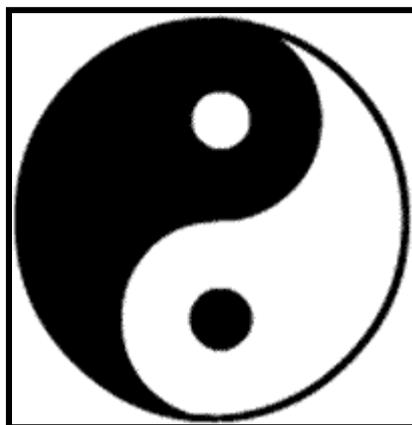


Figura 134 – Símbolo Yin-yang

Para conseguir transpor essa simbologia para o protótipo foi feito o seguinte estudo formal:

Figura 135 – Estudo compositivo para o protótipo “Preto e Branco” (frente)

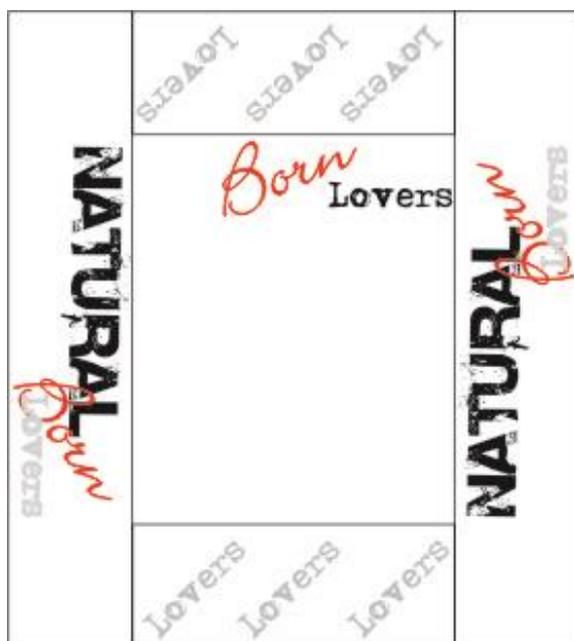
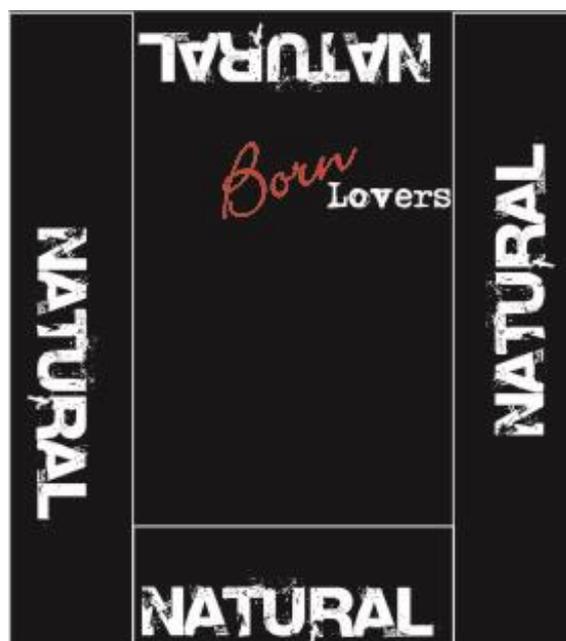
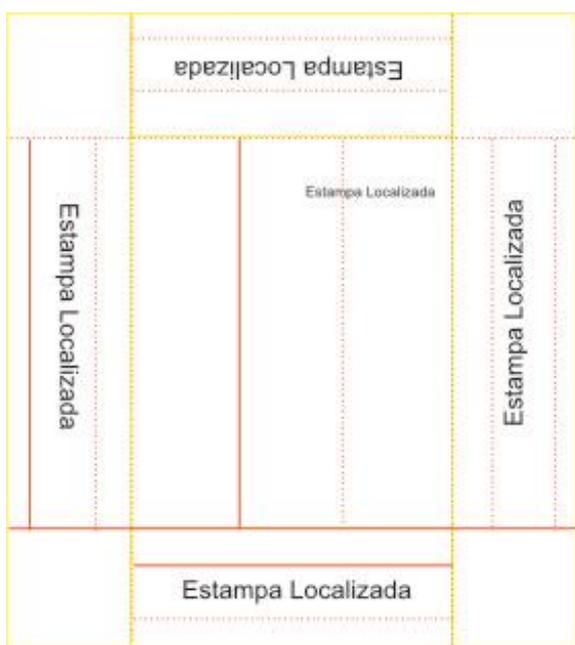


Figura 136 – Estudo compositivo para o protótipo “Preto e Branco” (verso)



Após ser decidido que o estudo acima ia ser executado, foi feito um desenho da estrutura do edredom:

Figura 137 – Estrutura do protótipo “Preto e Branco” (frente)



Esse protótipo foi executado em malha de 100% algodão preta. Esse pedaço tem 1,30 X 1,60 m.

Nas bordas a estampa localizada apenas com a palavra “Natural” em branco.

Abaixo o resultado obtido:



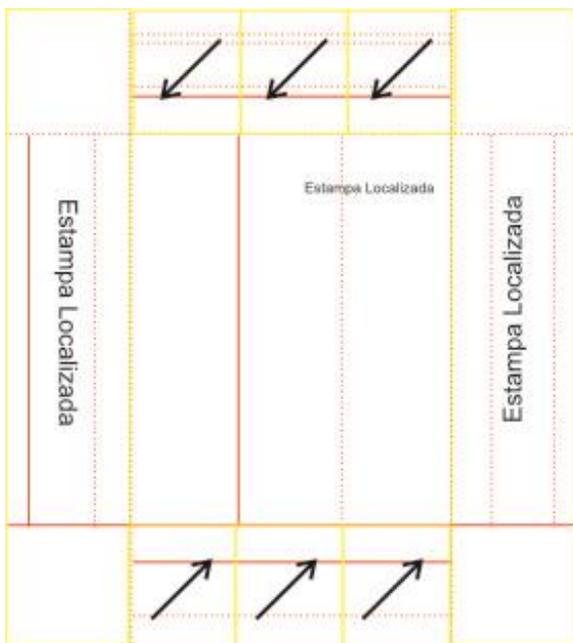
Figura 138 – Protótipo “Preto e Branco” (frente)

Figura 139 – Protótipo “Preto e Branco” (verso)



Para o verso foi feita a seguinte estrutura:

Figura 140 – Estrutura do protótipo “Preto e Branco” (verso)



Esse protótipo foi executado em malha 100% algodão na cor branca.

Para as bordas laterais uma montagem com as três palavras utilizadas como estampa formando a frase “Natural born lovers” (Amantes por Natureza), uma alusão ao título do filme.

Nas bordas superior e inferior uma estampa corrida com a palavra “Lovers” (amantes).



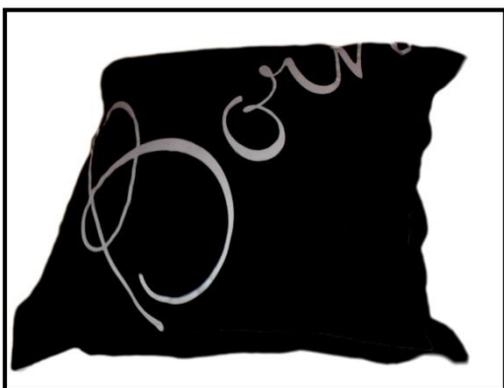
Abaixo segue uma imagem do resultado obtido:

Figura 141 – Protótipo “Preto e Branco” (verso)



Figura 142 – Protótipo “Preto e Branco” (verso)

Foram confeccionados dois modelos de almofada, a estampa localizada foi aplicada sobre dois fundos diferentes, conforme imagens abaixo:

Figura 143 – Almofada “Preto e Branco”
(fundo preto)Figura 144 – Almofada “Preto e Branco”
(fundo branco)

Para visualizarmos as possibilidades cromáticas foram feitos estudos de cor através de bandeiras, conforme imagens que seguem:

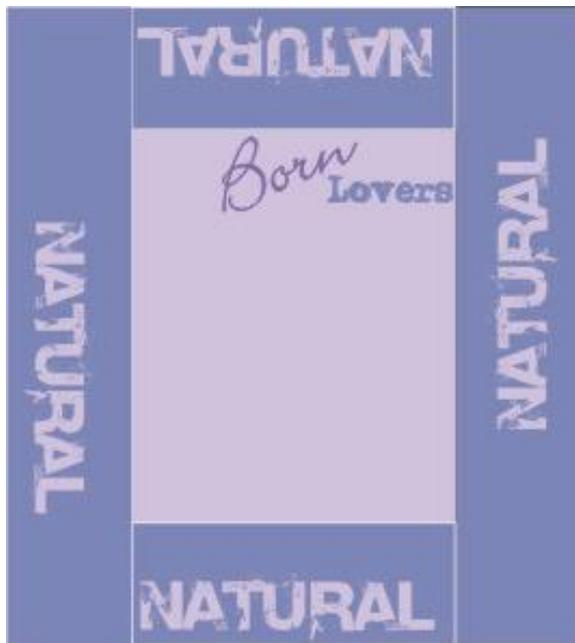


Figura 145 – Estudo Cromático “Preto e Branco” 1 (frente)

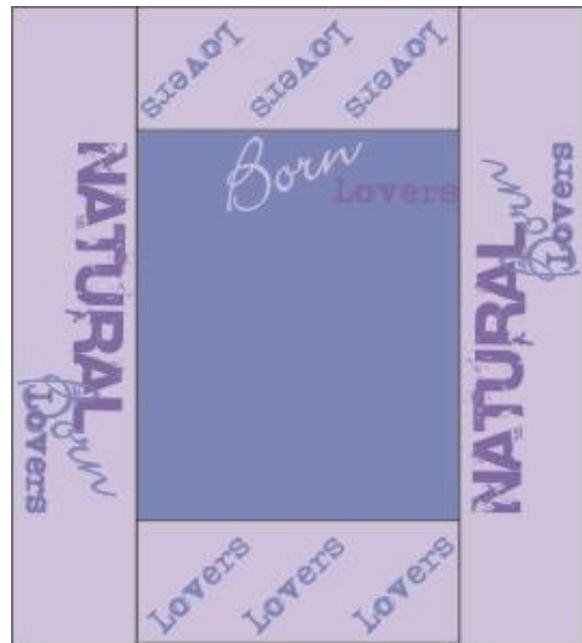
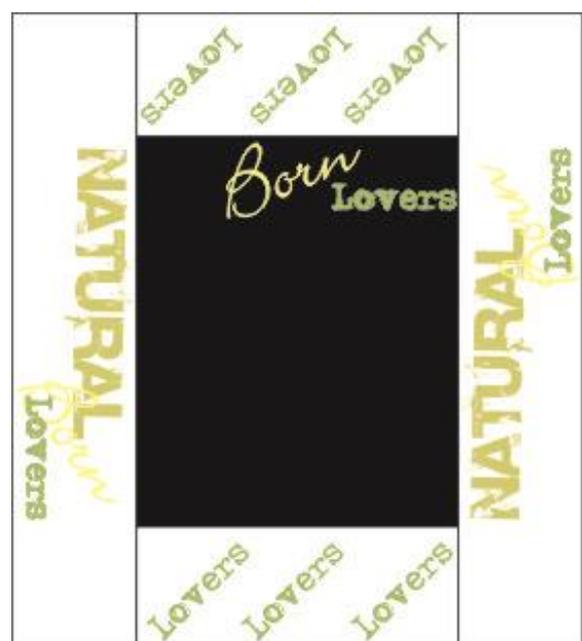


Figura 146 – Estudo Cromático “Preto e Branco” 1 (verso)



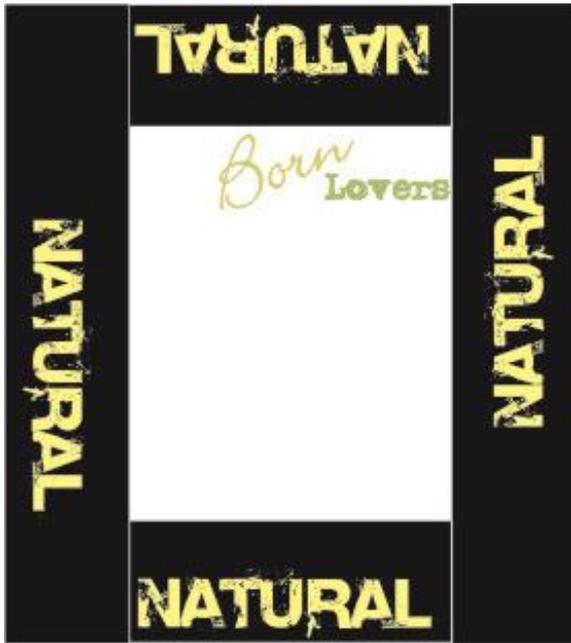


Figura 147 – Estudo Cromático “Preto e Branco” 2 (frente)

Figura 148 – Estudo cromático “Preto e Branco” 2 (verso)

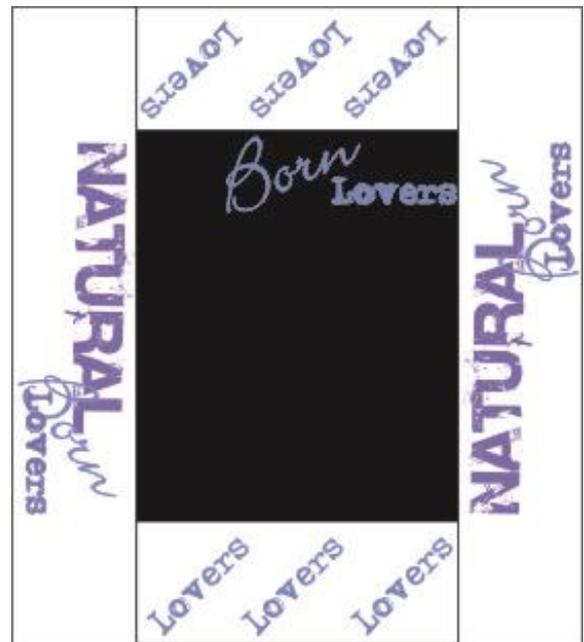
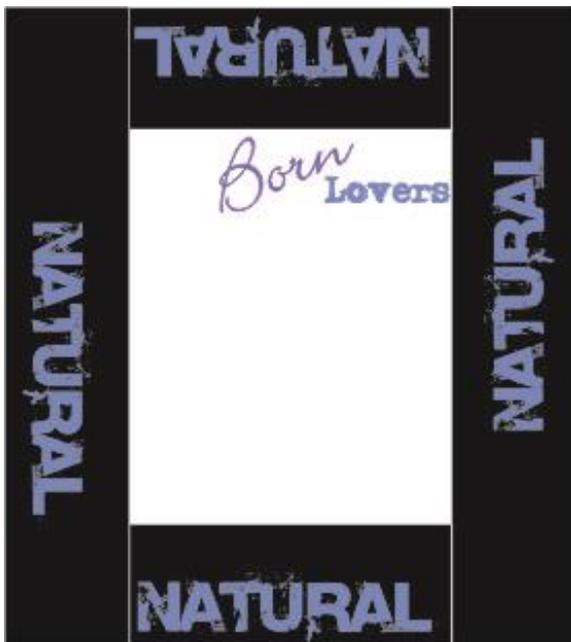


Figura 149 – Estudo Cromático “Preto e Branco” 3 (frente)

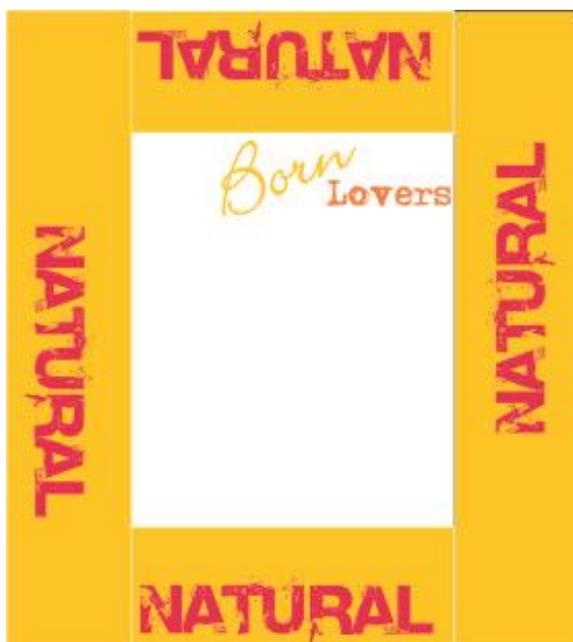


Figura 151 – Estudo Cromático “Preto e Branco” 4 (frente)

Figura 150 – Estudo cromático “Preto e Branco” 3 (verso)

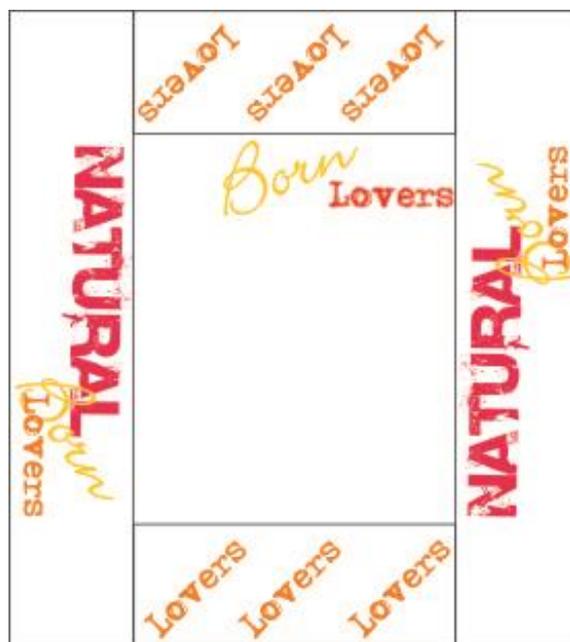


Figura 152 – Estudo cromático “Preto e Branco” 4 (verso)

Abaixo estão as bandeiras estampadas com o módulo utilizado:



Figura 153 – Bandeiras de cor para o protótipo “Beijo”

6.4.3 Consideração sobre a Série “Cinema”

Essa série procura utilizar além dos elementos da dinâmica cinematográfica, alguns dos elementos da sala de projeção. Isso fica mais evidente no protótipo “Beijo”, onde na frente foi utilizada uma imagem do casal selando o compromisso do matrimônio, com um beijo prestes a se concretizar. A cena foi colocada em um fundo todo preto, como buscando o efeito da imagem projetada na sala de cinema. As frases que compõe o barrado do edredom buscam representar as legendas. Essas frases foram inspiradas na música “Sweet Jane” dos Cowboys Junkies (1988). Utilizar esses dizeres também é uma forma de representar graficamente a trilha sonora do filme, que é composta por muito “blues” e é bem marcante.

Já no protótipo “Preto e Branco” essa sensação alusiva à sala de projeção está também nas cores e elementos formais utilizados. A frase formada pelas palavras que ora são utilizadas em seqüência e hora separadamente, remetem ao título do filme “Natural Born Killers” (Assassinos por Natureza) que foi suavizado para “Natural Born Lovers” (Amantes por Natureza).

As cores neutras que compõe o fundo dos protótipos valorizam as estampas escolhidas e tanto a cena que inspirou o protótipo “Beijo”, quanto o símbolo do qual nasceu o protótipo “Preto e Branco” condizem com o gosto do público jovem masculino. As composições utilizadas remetem à sala de projeção, por isso esses estudos foram escolhidos para representar a dinâmica cinematografia transposta para os edredons, o que é a proposta desse estudo.

E A TRAMA CHEGA AO FIM...

Ao fazer algumas considerações sobre esta pesquisa “Assassinos Por Natureza”: um pouco da dinâmica cinematográfica como referência para a criação de estampas em edredons, na qual se teve como principal objetivo investigar o tema proposto a fim de buscar subsídios para criação de estampas para o design têxtil, tenho a sensação do telespectador insatisfeito ao sair do cinema. Isso por que foram tão intensas as emoções vividas durante a saga, que é doloroso saber que ela chegou ao fim. E começa então a expectativa por uma continuação da história.

Percebo essa caminhada de duas formas distintas, a primeira está no embasamento teórico, onde busquei a fundamentação e orientações necessárias ao desenvolvimento da pesquisa. E a segunda na vivência do passo - à - passo da execução dos protótipos, na organização das informações visuais (que foram muitas) para construí-los, bem como a transposição do mundo das idéias para o plano real. Nessa transposição o mais difícil é deixar de executar algumas idéias para favorecer outras, se houvesse a possibilidade teria executado todos os estudos formais que foram elaborados.

A construção desses protótipos foi um múltiplo desafio. Primeiro devido ao tema, que se mostrou difícil de ser desenvolvido, a pouca bibliografia disponível sobre o filme escolhido como referência foi um transtorno contornado com o auxílio da Internet. Depois por causa do público escolhido,

novamente a dificuldade de encontrar material de pesquisa, já que a existência de jovens adultos solteiros que têm cama para casal, é fruto da nossa sociedade contemporânea. E por último o fato do produto que foi desenvolvido passar por inúmeras dificuldades técnicas para ser finalmente executado. Traduzir com fidelidade a idéia original de cada peça foi o maior de todos os desafios que se apresentaram.

As questões de pesquisa foram sendo resolvidas na prática. Ao sair da prancheta de desenho e da tela do computador as idéias tomaram forma pelo método da tentativa e erro. Mais de uma vez foi necessário refazer uma estampa com o uso do pochoir pra acertar a consistência e densidade dos pigmentos utilizados. Desfazer e refazer matrizes foi um ato constante.

Na busca pela inserção nos protótipos dos elementos formais mais representativos da dinâmica cinematografia, descobriu-se que a síntese de cenas marcantes, a representação das cores tanto da sala de projeção quanto das utilizadas no filme, e a representação gráfica da trilha sonora, são os que mais se adaptam à essa transição, do movimento da tela para a estática do edredom. Aliás o recurso de mostrar uma cena em andamento ou, à espera de um desfecho, gera a sensação de que as peças estão à espera de um desfecho, o que é a parte mais emocionante no cinema, aquele minuto antes da trama chegar ao fim. Por isso seu uso em vários protótipos, a busca da transposição dessas emoções para as peças desenvolvidas.

Quanto aos processos técnicos que se adequaram à construção manual dos protótipos, considerando custos e meios de produção disponíveis, foram o pochoir e a serigrafia plana (com uso de matriz fotográfica). Para a produção em escala industrial dessas peças é necessário que seja realizado um estudo dentro da indústria. Acredito que a serigrafia rotativa seria a mais adequada, porém esse é um assunto que pede um estudo de campo prático, o que não foi possibilitado até o momento.

Com relação aos materiais ideais para a produção dos protótipos concluiu-se que dentre as diversas possibilidades oferecidas pela indústria têxtil, os tecidos de malha de algodão ou um misto de viscose e poliéster são os mais apropriados por reterem o calor do corpo e não agredirem a pele, além

de se adaptarem a técnica de estampagem utilizada. Para o enchimento das peças o uso da manta acrílica (ora uma camada de manta de 6 cm, ora duas camadas de manta de 3 cm) foi considerado adequado, principalmente pelas propriedades do material (altamente isolante o que gera a retenção do calor do corpo). As dimensões das peças (2,30 m de largura por 2,60 m de comprimento) são ideais para um colchão de tamanho normal (1,30 m de largura por 1,70 m de comprimento). Dividindo as peças em uma parte central de 1,30 m de largura por 1,60 m de comprimento, ainda sobram as bordas de 0,50 m de largura para cada extremidade da cama, o que cria além de um efeito visual satisfatório um espaço adequado quando o corpo humano estiver entre a cama e o edredom.

Assim, conclui-se que a criação de estampas partindo da dinâmica cinematográfica e sua aplicação posterior em edredons é perfeitamente viável, pois, através estudos formais e análise crítica do filme escolhido como referência, foi possível que se elaborassem tanto estampas localizadas quanto estampas corrias que foram aplicadas às peças.

A combinação de diversas técnicas agregadas à temática do referencial (o filme escolhido) possibilitou a visualização de um caminho à ser seguido, o que não deixou com que a proposta original (criação de estampas com referência na dinâmica cinematográfica) se perdesse. Ao mesmo tempo a escolha desse caminho proporcionou uma grande variedade estampas com condições de serem aplicados a edredons. Devido à construção dos mapas da estrutura de cada peça, essas peças podem vir a ser reproduzidas, tanto por meios industriais quanto manualmente.

Bibliografia

AZEVEDO, Wilton. **O que é Design?** São Paulo: Editora Brasiliense, 1988.

AQUISTAPASSE, Lusa Rosangela Lopes. Dissertação de Mestrado - **Cultura Material**: a estamparia têxtil como fator de inovação no comércio de tecidos de lã. PPGEP/UFSM: Santa Maria, RS, 2001.

BAER, Lorenzo. **Produção Gráfica**. São Paulo: Editora Senac, 2004.

BONSIEPE, Gui e outros. **Metodologia experimental**: desenho industrial. CNPq/ Coordenação Editorial, 1986.

CANFIELD, Daniel de Salles. **Um Curta Metragem Animado**: utilização de diversas técnicas. Santa Maria: Monografia de conclusão de curso. UFSM, 2002.

CHANEY, Leo & SHWARTZ, R. Vanessa. **O Cinema e a Invenção da Vida Moderna**. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

COUCHOUT, Edmond. **A Tecnologia na Arte**: da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre, UFRGS Editora, 2003.

COUTO, Fátima et alii. **O Valor do Design**: guia ADG do Brasil de prática profissional do designer gráfico. São Paulo: SENAC editora, 2004.

DENIS, Rafael Cardoso. **Uma Introdução à história do Design**. São Paulo: Edgar Blüncher LTDA, 2000.

- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Minidicionário Aurélio**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1977.
- GOMES FILHO, João. **Ergonomia do Objeto**: sistema técnico de leitura ergonômica. São Paulo, Escrituras:2003.
- LEVACOV, Marília et alii. **Tendências na Comunicação**. Porto Alegre, L&PM, 1998.
- LÖBACH, Bernd. **Desenho Industrial**. São Paulo: Edgar Blüncher LTDA, 2001.
- LÜDKE, Menga & ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em educação**: abordagens qualitativas. São Paulo: E.P.U., 1986.
- MACHADO, Arlindo. **A Máquina e o Imaginário**: o desafio das poéticas tecnológicas. São Paulo: EDUSP, 2001.
- _____. **Pré cinemas & Pós Cinemas**. São Paulo, Papirus Editora, 2002.
- MINAYO, Maria Cecília de Souza et alii. **Pesquisa Social**: Teoria, Método e criatividade. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1994.
- MORAES, Dênis de. **O Concreto e o Virtual**. Rio de Janeiro: DP&A editora, 2001.
- MORIN, Edgar. **A cabeça Bem-Feita**: repensar a reforma, reformar o pensamento. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.
- MUNARI, Bruno. **A Arte como Ofício**. São Paulo: Martins Fontes, 1978.
- _____. **Das Coisas Nascem Coisas**. São Paulo: Edições 70, 1981.
- _____. **Design e comunicação visual**. Rio de Janeiro: Edições 70, 1968.
- NIEMEYER, Lucy. **Design no Brasil**: origens e instalação. Rio de Janeiro: 2AB, 1998. (2ª ed.)
- OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. Petrópolis: Vozes, 1987.
- PERESIC, Zoran. **Guia Prático do Cinema de Animação**. São Paulo: Martins Fontes, 1979.

PIMENTA, Marcelo et alii. **Tendências na Comunicação 2**. Porto Alegre: L&PM, 1999.

ROMERO, Luiz Lauro et alii. **Fibras Artificiais e Sintéticas**. São Paulo: SENAC, 1995.

SANTAELLA, Lúcia & NÖTH, Winfried. **Imagem**: cognição, semiótica e mídia. São Paulo: Iluminuras, 2001.

SANTAELLA, Lúcia. **Cultura das Mídias**. São Paulo: Razão Social, 1996.

WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

Origem e Evolução da Indústria Têxtil no Mundo. Disponível em: <http://www.cataguases.com.br/por/historia/index1.htm>. Acesso em: 23 de março de 2005.

Assassinos por Natureza. Disponível em: <http://www.erotikill.com.br> Acesso em 27 de janeiro de 2005.

História do Cinema. Disponível em <http://www.sdrummond.hpg.ig.com> Acesso em 26 de março de 2005.

A Evolução do Cinema. Disponível em <http://adorocinema.cidadeinternet.com.br> Acesso em 17 janeiro de 2006

História do Cinema. Disponível em <http://www.webcine.com.br> acesso em 19 de fevereiro de 2006.

Processos Serigráficos. Disponível em <http://www.deaaze.com.br> Acesso em 04 de março de 2006.

Tecidos para confecção de telas serigráficas. Disponível em <http://www.agabe.com> Acesso em 23 de julho de 2006.

Impressão em Quadricomia. Disponível em <http://www.agabe.com> Acesso em 27 de março de 2006.

A Arte do Tie- Dye. Disponível em <http://www.tvseculo21.org.br> Acesso em 09 de abril de 2006.

Edredons para Soletiro. Disponível em <http://www.comprafacil.com.br> Acesso em 01 de maio de 2006.

Emulsão foto-sensível. Disponível em <http://www.trianguloscreen.com.br>. Acesso em 23 de julho de 2006

Pochoir. Disponível em <http://www.miiio.org/serendipity/uploads/pochoir.jpg>. Acesso em 23 de julho de 2006.

Sweet Jane. Disponível em <http://my.opera.com>. Acesso em 14 de maio de 2006

Simbologia POP. Disponível em <http://nrich.maths.org>. Acesso em 04 de julho de 2006