

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE ARTES E LETRAS
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM DESIGN DE SUPERFÍCIE

Ana Clara Schneider Marques

AURA:
MEMÓRIAS DA EPILEPSIA COMO REFERÊNCIA PARA CRIAÇÃO DE
ESTAMPAS PARA JAQUETAS BOMBER

Santa Maria, RS
2022

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE ARTES E LETRAS
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM DESIGN DE SUPERFÍCIE

Ana Clara Schneider Marques

AURA:
MEMÓRIAS DA EPILEPSIA COMO REFERÊNCIA PARA CRIAÇÃO DE
ESTAMPAS PARA JAQUETAS BOMBER

Monografia apresentada ao Curso de Especialização em Design de Superfície, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Design de Superfície.

Orientadora: Prof^ª. Dra^ª. Marilaine Pozzatti Amadori

Santa Maria, RS
2022

Ana Clara Schneider Marques

AURA:
MEMÓRIAS DA EPILEPSIA COMO REFERÊNCIA PARA CRIAÇÃO DE
ESTAMPAS PARA JAQUETAS BOMBER

Monografia apresentada ao Curso de Especialização em Design de Superfície, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para a obtenção do título de **Especialista em Design de Superfície**.

Aprovado em 22 de agosto de 2022:

Marilaine Pozzatti Amadori, Dra. (UFSM)
(Presidente/Orientadora)

Mirian Martins Finger, Dra. (UFSM)

Ricardo da Silva Mayer, Me. (UFSM)

Santa Maria, RS
2022

RESUMO

AURA: MEMÓRIAS DA EPILEPSIA COMO REFERÊNCIA PARA CRIAÇÃO DE ESTAMPAS PARA JAQUETAS BomBER

AUTORA: Ana Clara Schneider Marques
ORIENTADORA: Marilaine Pozzatti Amadori

O presente trabalho tem como tema a epilepsia e como a experiência da autora como portadora de epilepsia pode se tornar referência criativa para o desenvolvimento de uma coleção de estampas. Memórias, documentos de imagens e de exames da autora foram revisitados para realizar o processo de criação. São abordados conteúdos sobre epilepsia e discutidos conceitos acerca do Design de Superfície, assim como sua função de incitador de discussões sobre causas relevantes. Como metodologia projetual, faz-se uso da metodologia de Löbach (2001) como base, vinculada a conceitos metodológicos de outros autores como Bonsiepe (2012) e Baxter (2000). Concluiu-se que, a partir da temática da epilepsia, unida à experiência pessoal da designer como paciente de epilepsia, foi possível desenvolver uma rica e vasta coleção de estampas que propõe um enfoque positivo à condição.

Palavras-chave: Design de Superfície; Design de Estamparia; Estamparia Têxtil; Epilepsia; Vestuário;

ABSTRACT

AUTHOR: Ana Clara Schneider Marques

ADVISOR: Marilaine Pozzatti Amadori

The present work has epilepsy as its theme and how the author's experience as a carrier of epilepsy can become a creative reference for the development of a collection of textile patterns. The author's memories, images and exams documents were revisited to carry out the creation process. Contents on epilepsy and concepts about Surface Design are discussed, as well as its role as an instigator of discussions on relevant causes. As a design methodology, Löbach's (2001) methodology is used as a basis, linked to the methodological tools of other authors such as Bonsiepe (2012) and Baxter (2000). It was concluded that the theme of epilepsy, together with the designer's personal experience as an epilepsy patient, made it possible to develop a rich and vast collection of prints that propose a positive approach to the condition.

Keywords: Surface Design; Print Design; Textile Design; Epilepsy; Clothing;

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
1.1 PROBLEMA.....	8
1.2 OBJETIVOS.....	8
1.2.1 Objetivo Geral	8
1.2.2 Objetivos específicos	8
1.3 JUSTIFICATIVA.....	9
2. DESENVOLVIMENTO	13
2.1 METODOLOGIA DE PESQUISA.....	13
2.2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	14
2.2.1 Epilepsia	14
2.2.1.1 Breve abordagem dos conceitos e sintomas.....	14
2.2.1.2 Uma história de estigmas.....	15
2.2.2 Arte e Epilepsia	16
2.2.2.1 Obras artísticas.....	18
2.2.3 Design de superfície	21
2.2.3.1 Design de estamperia têxtil e sua evolução.....	22
2.2.3.2 Estamperia Digital - Jato de Tinta.....	23
2.2.3.3 Tecidos e seus processos de industrialização.....	24
2.2.3.4 Algodão: história e propriedades.....	29
2.2.3.5 Moda, Design de Superfície e sua importância nas manifestações culturais e sociais.....	33
2.2.3.6 A jaqueta bomber como suporte para um projeto de superfície.....	35
2.2 MEMORIAL.....	36
2.3. DESENVOLVIMENTO PROJETUAL.....	36
2.3.1 Metodologia Projetual	36
2.3.1.1 Fase de preparação.....	37
2.3.1.1.1 <i>Problematização</i>	38
2.3.1.1.2 Painel de Estilo de Vida.....	38

2.3.1.1.3 Painel de Expressão do Produto.....	40
2.3.1.1.4 Análise Sincrônica.....	41
2.3.1.1.5 Análise do Mercado.....	49
2.3.1.2 Fase de geração.....	50
2.3.1.2.1 Geração de Ideias.....	53
2.3.1.2.2 Geração de Alternativas das Estampas.....	60
2.3.1.3 Fase de Avaliação.....	64
2.3.1.3.1 Seleção das alternativas - Rapports.....	64
2.3.1.3.3 Modelo das jaquetas.....	92
2.3.1.3.4 Composições e simulações.....	93
2.3.1.4 Fase de Realização.....	98
2.3.1.4.1 Tecido para impressão das estampas: Sarja.....	98
2.3.1.4.2 Impressão das Estampas nos Tecidos: Estamparia Avro.....	99
2.3.1.4.3 Confecção.....	105
2.3.1.4.4 Fotos Coleção Aura.....	106
3. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	113
APÊNDICE A - Memorial de episódios de epilepsia de Ana Clara.....	119

1. INTRODUÇÃO

Este projeto estuda, na linha de pesquisa *Design de Superfície Têxtil e Afins*, a relação entre a epilepsia e a arte como referência criativa no desenvolvimento de uma coleção de estampas. A motivação para este projeto surgiu da experiência artística da autora que, em diversas ocasiões, foi estimulada pela sua convivência com a epilepsia. A abordagem do tema da epilepsia oferece a possibilidade de tratar novos conteúdos e temáticas no design de estamparia, fugindo de temáticas que são exploradas exaustivamente em estampas (a exemplo dos florais e geométricos) como forma de agilizar o processo da indústria *fast fashion*. Considera-se importante retratar a influência que experiências traumáticas podem exercer sobre a prática artística. Ressalta-se também, neste trabalho, as motivações artísticas oriundas de algumas particularidades sintomáticas da epilepsia, visuais e sensitivas, vividas pela autora.

A epilepsia é uma condição de saúde vista pela sociedade com muito preconceito. Não há uma ampla distribuição de informação sobre essa condição, o que intensifica os mitos que acompanham a sua história (GOMES, 2006). O portador de epilepsia vive com o constante medo de ter uma crise em público, de ser julgado por isso, ou de não ser socorrido de maneira apropriada. Muitos pacientes, em função disso, têm dificuldade de socializar e acabam se isolando (GOMES, 2006). Segundo Schachter (2006), muitos pacientes influenciados pelos sintomas e desafios da epilepsia, encontram na arte uma maneira de se adaptar à situação. A arte também se torna encorajadora no momento em que estes pacientes conseguem olhar para a sua condição de uma maneira mais otimista e possam acreditar no seu desenvolvimento pessoal, sem focar nos empecilhos trazidos pelo diagnóstico.

Neste trabalho, são estudados: o papel da moda na criação da identidade do indivíduo; a importância de tratar sobre a epilepsia e sobre o preconceito existente em relação a ela; a relação que frequentemente ocorre entre a epilepsia e a arte; os recursos criativos que a epilepsia e a arte oferecem para um projeto de design de superfície; a motivação da autora para desenvolver a discussão acerca da epilepsia.

1.1 PROBLEMA

A epilepsia é uma condição de saúde que, apesar de ser relatada na história da humanidade há muito tempo, ainda causa grande estranhamento. Com sintomas variados, complexos e que se manifestam frequentemente de maneira abrupta, a condição e seus portadores são frequentemente alvo de preconceito. A partir destes aspectos, delinea-se o problema deste trabalho: como o desenvolvimento de uma coleção de estampas, que tem como referência as memórias e arquivos documentais da autora, pode sugerir um enfoque de conotação positiva acerca da epilepsia.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo Geral

Desenvolver uma coleção de estampas para jaqueta estilo *bomber*, trazendo como tema a epilepsia, utilizando como referência as memórias e experiências da autora como portadora da condição, bem como revisar os registros de exames e imagens da autora, como referência para o processo de criação.

1.2.2 Objetivos específicos

- Pesquisar bibliografia acerca de design de superfície e estamparia com foco na pesquisa em questão;
- Abordar conceitos sobre epilepsia e sua relação com a arte;
- Elaborar memorial descritivo e imagético, bem como revisar os registros de exames e imagens da autora, como referência para o processo de criação das estampas;
- Desenvolvimento de estampas a partir de referências das memórias e de registros como exames e fotografias da autora;
- Pesquisa sobre materiais e métodos de estamparia adequados à impressão das estampas para jaquetas bomber;

1.3 JUSTIFICATIVA

Este trabalho tem como objetivo a realização de uma coleção de estampas para jaquetas modelo *bomber*, desenvolvidas a partir de prática artística da autora baseada nas experiências que teve ao conviver com a epilepsia. Pretende-se que as peças produzidas colaborem para aumentar a compreensão da população em geral sobre a epilepsia. Para tanto, é importante que este trabalho alcance pacientes de epilepsia de uma maneira acolhedora, já que há uma lacuna de representações positivas desta condição. É benéfico que os portadores da condição consigam reconhecer a sua situação em um trabalho criativo e útil, como uma vestimenta.

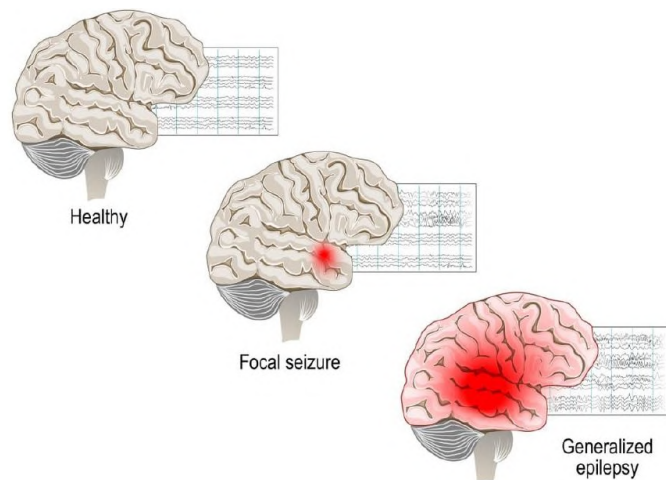
Com 16 anos, a autora teve sua primeira crise convulsiva, que era uma evolução de uma crise focal¹. Antes deste primeiro episódio, já havia tido crises focais com auras visuais² e sensitivas³, mas não sabia do que se tratava. Em suas auras visuais, via o campo direito da visão em cores extremamente saturadas. Além de assustadora, a experiência também era interessante e motivadora. A visão ficava dividida: o campo esquerdo com saturação de coloração normal e o direito com saturação exacerbada. O rosto de uma pessoa era visto em cores como rosa, amarelo, verde e azul, de forma não nítida, quase como *pixelado*. Já nas auras sensitivas, ocorria sensação de entorpecência (cabeça leve, vazia). A autora se sentia muito sensível e criativa e, às vezes, após uma crise focal, escrevia poemas.

¹ São crises que afetam redes de neurônios em um único hemisfério cerebral (Berg et al., 2010 apud Yacuben e Kochen, 2014).

² “Auras visuais são, em geral, alucinações visuais simples em lampejos coloridos, não estáticos, se movimentando no campo visual” (YACUBIAN; KOCHEN, p.22, 2014).

³ “Auras somatossensitivas são sensações somáticas específicas descritas como formigamento, entorpecimento, sensação de choque, dor, sensação de que a área afetada se move ou desejo de movê-la” (YACUBIAN; KOCHEN, p.20, 2014).

Figura 1 - Tipos de crises epilépticas



Fonte: The Defeating Epilepsy Foundation (2021)

Após alguns anos do diagnóstico e com crises controladas por medicação, em 2016 foi descoberto que as crises eram causadas por um tumor cerebral (benigno) no lobo temporal esquerdo. Na medida em que o tumor crescia, era possível que as crises ficassem mais frequentes e intensas e, então, uma intervenção cirúrgica foi necessária. Os meses que antecederam a cirurgia foram acompanhados de medo: uma situação que não era para ser entendida, mas para ser enfrentada. A autora, no início da faculdade de design, já se reconhecia como escritora e começava a se conhecer como artista visual. A prática artística auxiliou a suportar a incerteza e, após a cirurgia, foi fonte de resiliência e estímulo em um período marcado por amadurecimento e consolidação da própria produção de desenhos e poemas. Três dias depois de voltar do hospital, após o sucesso da cirurgia e com uma cicatriz estampada no crânio, fez seu primeiro desenho sem o tumor: um auto retrato (Figura 2), presente dado ao seu médico.

Figura 2 - Auto retrato em aquarela.



Fonte: produzido pela autora (2016).

Atualmente, a autora ainda é considerada portadora de epilepsia e faz uso diário de medicação para evitar novas crises, ainda que as chances de reincidência sejam menores após a cirurgia. Embora a epilepsia tenha, segundo Ana Clara, mudado a sua realidade, hoje consegue ver um lado positivo: a epilepsia a tornou quem é. A experiência a transformou em uma criadora mais sensível, mesmo que a perspectiva de tomar remédio para o resto da vida a incomode e que receba alguns comentários desagradáveis, produto do preconceito e da desinformação sobre epilepsia. Assim, com esse trabalho, explora-se o design de estamparia têxtil como ferramenta para, além de compartilhar informações sobre a epilepsia, representar a convivência com esta condição a partir da perspectiva da superação dos desafios impostos por ela.

Poucas condições de saúde chamam tanta atenção como a epilepsia. Devido à imensa quantidade de crenças a ela atribuídas, se tornou uma condição que carrega até hoje preconceitos e estigmas (GOMES, 2006). Durante séculos, a epilepsia foi tratada como possessão demoníaca, feitiçaria e um mal contagioso. Atualmente, algumas pessoas ainda acreditam que é possível tratar essa doença com práticas alternativas para combater espíritos (LINO, 2006).

Segundo Garcia, Khan e Portuguez (2005), muitos artistas de diferentes áreas apresentavam sintomas compatíveis com os que hoje se conhece como sintomas da epilepsia. Essa convivência com a condição influenciava esses artistas

tanto pela forma como afetava o emocional quanto pela experiência física dos sintomas.

Impulsionado pelas múltiplas ocorrências de conexões da arte com a epilepsia, o professor de neurologia de Harvard, Steven Schachter, pesquisa sobre a influência da condição em trabalhos artísticos e em seus criadores. Em suas pesquisas, explora a maneira como a arte pode auxiliar na autoaceitação do portador de epilepsia, mas também sua aceitação perante a sociedade.

Diante desse cenário, a moda e o design de superfície se apresentam como ferramentas apropriadas para desenvolver um projeto inovador, capaz de atuar contra o preconceito, produzindo peças originais, autorais e de valor estético, econômico e social.

A moda conduz informação e influencia culturalmente, possibilitando que o indivíduo construa uma identidade múltipla e transitória, criando sua individualidade (PONTES, 2013). O poder comunicacional da moda pode ser meio de conscientização de diversos temas. Hoje, muitos designers direcionam sua criatividade a causas relevantes como conscientização racial, sustentabilidade, direitos LGBTQ, feminismo, identidade de gênero, saúde e positividade corporal (BLOOM, 2019). Assim, causas importantes podem ser popularizadas por meio do design de superfície.

Segundo Rubim (2005, p. 43), “podemos considerar um trabalho como Design de Superfície quando se trata de um resultado de um projeto oriundo de um processo criativo, original e único”. Briggs-Goode e Russel (2011) afirmam que alguns projetos de design têxtil vêm, principalmente nas grandes indústrias, executando ideias que são evidentemente semelhantes a outros projetos. Alguns trabalhos possuem resultados que cruzam a linha da referência e sofrem pequenas alterações para que não ocorra uma infração em relação a direitos autorais

Como portadora de epilepsia, designer e artista visual, a autora se propõe a utilizar as ferramentas do design de superfície têxtil para criar peças originais e de alto valor simbólico com o intuito de popularizar esta condição médica que causa tanto estranhamento.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1 METODOLOGIA DE PESQUISA

Segundo Gil (1996), a pesquisa e suas etapas devem ser planejadas. Apesar de não ser submetida a uma regra fixa, é imprescindível que o projeto seja guiado por uma ou mais metodologias. A estruturação lógica das etapas de pesquisa é importante para que seja possível chegar à solução pretendida. Esta pesquisa utilizou metodologia híbrida, usando Gil (1996) como base metodológica e conceitos metodológicos de Leite (2008).

A presente pesquisa é classificada como Pesquisa Qualitativa já que se trata de uma pesquisa teórica, que analisa os fenômenos considerando um contexto, valores culturais e reflexões dos indivíduos (LEITE, 2008). A pesquisa é definida também como Pesquisa Exploratória. Esta classificação é caracterizada por proporcionar ferramentas que auxiliam para o conhecimento mais profundo sobre o problema. É comum que este tipo de pesquisa siga a trajetória da Pesquisa Bibliográfica (a exemplo deste trabalho) ou Estudo de Caso (GIL, 1996).

Existem duas principais fontes para realizar uma Pesquisa Exploratória: as fontes de papel e digitais (livros digitais e impressos, produções acadêmicas, documentos, repositórios universitários online) e os dados fornecidos por pessoas (entrevistas, questionários). A Pesquisa Bibliográfica e a Pesquisa Documental, fazem uso de fontes de papel e digitais (GIL, 1996). O trabalho aqui redigido, por utilizar livros e produções acadêmicas, é categorizado como Pesquisa Bibliográfica.

Baseando-se em alguns aspectos da metodologia de Gil (1996), a partir da escolha do tema por meio de leituras e da formulação do problema por meio de pergunta, foi possível estruturar a pesquisa. São realizados, em ordem, leituras bibliográficas sobre a epilepsia e suas características, estudos históricos sobre epilepsia, leituras bibliográficas sobre artistas visuais com epilepsia, o fichamento e análises de obras produzidas por artistas portadores da condição.

2.2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

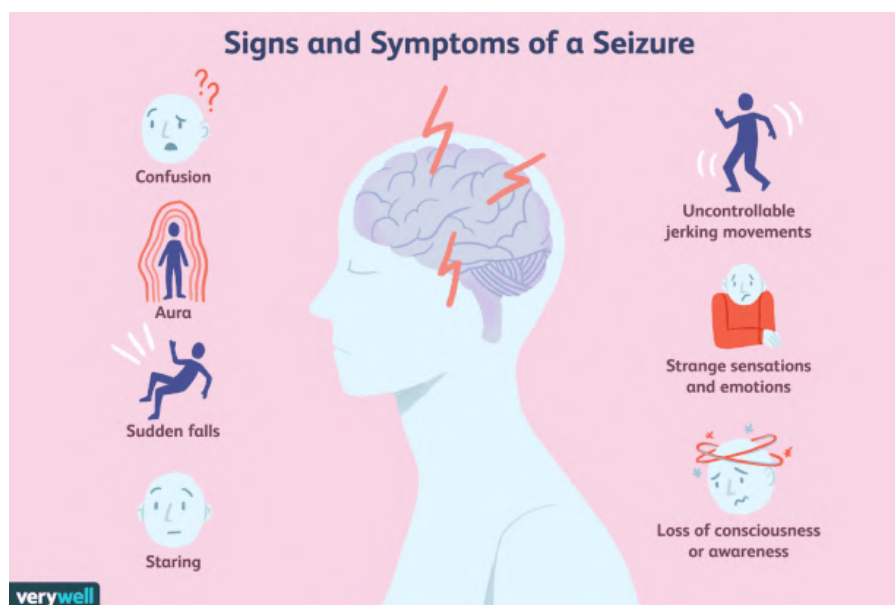
2.2.1 Epilepsia

2.2.1.1 Breve abordagem dos conceitos e sintomas

Segundo Thurman et al. (2011, apud Kochen e Yacubian, 2014) as crises epiléticas são acontecimentos transitórios de sinais e sintomas produzidos por uma atividade neuronal exacerbada do cérebro. A epilepsia, segundo Hauser (1991, apud Kochen e Yacubian, 2014) é uma predisposição que o cérebro de um indivíduo possui para gerar crises recorrentes.

Existem as crises convulsivas generalizadas, que acometem os dois hemisférios cerebrais, e as crises focais, que acometem apenas um hemisfério. Nas crises generalizadas, pode haver perda de consciência, contração muscular em que o indivíduo se debate, mordedura de língua, incontinência, etc. Nas crises focais, podem ocorrer as chamadas auras como as visuais (cores, lampejos, imagens), as auditivas (zumbidos, sussurros, melodias) e somatossensitivas (formigamento, dor, sensação de choque).

Figura 3 - Sinais e sintomas de uma crise convulsiva



Fonte: Verywell /Cindy Chung (2020)

Existem várias causas possíveis para a epilepsia (traumas, tumores, predisposição genética, síndromes, etc). Alguns tipos de epilepsia podem ser controlados por medicação e alguns, mais resistentes, podem ser tratados com cirurgia cerebral. Apesar de muitos tipos serem controláveis, há alguns casos em que o paciente possui epilepsia refratária à medicação e à cirurgia (Schachter, 2003).

2.2.1.2 Uma história de estigmas

O primeiro relato conhecido sobre epilepsia se encontra em um livro babilônico datado de 2000 a.C. Nele, estão descritos diferentes tipos de crises epiléticas que são de nosso conhecimento hoje, mas que na época eram consideradas intervenções de espíritos malignos (World Health Organization, 1997 apud Moreira, 2004).

Figura 4 - Placa cuneiforme Assíria de 2700 anos com informações sobre epilepsia e interpretação atual do desenho talhado na pedra, um demônio que supostamente causaria epilepsia.



Fonte: Universidade de Copenhague (2022).

Na Roma Antiga, pessoas com epilepsia eram isoladas pelo medo de contágio. Durante a Inquisição, na Idade Média, as mulheres acometidas pelos sintomas de crises epiléticas eram perseguidas como bruxas e, assim, surgiu um manual de caçar bruxas, que orientava sobre a identificação dos episódios de epilepsia, considerados feitiçaria (GOMES, 2006). As heranças de crenças como essas permanecem presentes e atualmente algumas pessoas ainda acreditam que é possível tratar a epilepsia com práticas alternativas para combater espíritos (LINO, 2006).

Ainda que pareça uma informação contraditória aos mitos existentes sobre a condição na atualidade, a primeira hipótese de que a epilepsia tratava-se de um distúrbio cerebral e não de manifestações divinas, foi considerada por Hipócrates, em 400 anos a.C. Para ele, a epilepsia era um distúrbio não só cerebral como também hereditário (MOREIRA, 2004). No entanto, com as crenças fomentadas nos períodos seguintes, principalmente pela igreja católica durante a inquisição, a epilepsia se consolidou como uma manifestação macabra e, em alguns círculos, permanece assim até hoje.

Muitas vezes, o paciente sente vergonha de ter algum sintoma em público e opta pelo isolamento social. Além disso, pela falta de distribuição de informação sobre medidas de primeiros socorros específicas para crises, há a sensação de vulnerabilidade, insegurança e desamparo. (SILVA; FERREIRA FILHO, 2014).

2.2.2 Arte e Epilepsia

Segundo Garcia, Khan e Portuguez (2005) é possível destacar, ao longo da história, alguns artistas que sofriam de epilepsia e que retratavam seus sintomas em suas obras, como os escritores Dostoiévski e Machado de Assis. Se discute, também, a possibilidade do pintor Vincent Van Gogh ter sido portador.

Markel (2017), afirma que Dostoiévski tinha epilepsia do lobo temporal, com crises parciais e generalizadas. O autor descrevia suas crises como experiências que o auxiliavam a criar, como auras sensoriais, visuais e sensações de déjà-vu. Assim como nas obras do escritor Machado de Assis, muitos dos personagens dos livros de Dostoiévski, como em *“The Idiot”*, sofriam de epilepsia.

Figura 5 - Manuscrito do escritor russo Fiódor Dostoiévski, aproximadamente 1867, da obra “The Idiot”.



Fonte: Podoroga (2013).

Steven Schachter, professor de neurologia em Harvard, dedica sua carreira especialmente a pesquisas sobre epilepsia e seus tratamentos. O seu livro *Visions: Artists living with epilepsy* (2003) fala sobre a influência artística que pode acompanhar alguns portadores de epilepsia. São mostradas obras desenvolvidas que expressam a vida com epilepsia e obras influenciadas pelas experiências sintomáticas de alguns portadores da condição.

Schachter (2003) comenta que, mesmo com a epilepsia eficientemente controlada, muitos dos pacientes sofrem com o preconceito e não são compreendidos. O médico e pesquisador acredita que uma das maneiras mais eficazes de combater o preconceito e incluir essas pessoas é não focar nas restrições hábeis dos pacientes e, sim, em suas habilidades. Muitos pacientes, influenciados pelos sintomas e desafios, encontram na arte uma maneira de se adaptar à situação. A arte também se torna encorajadora no momento em que esses pacientes conseguem olhar para a sua condição de uma maneira mais otimista e possam acreditar no seu desenvolvimento pessoal, sem focar nos empecilhos trazidos pelo diagnóstico.

2.2.2.1 Obras artísticas

São destacadas, aqui, algumas obras da compilação feita pelo pesquisador Schachter em seus estudos de 2003 e 2006, assim como a explicação do autor sobre o que significam os trabalhos destes artistas portadores de epilepsia. As obras artísticas também são analisadas sob o ponto de vista *Expressional*, sugerido por Costella (2002). A *Análise Expressional* permite que possamos identificar a sensação que o artista pretendia emular quando produziu a obra.

Segundo Schachter (2006), a Figura 6 representa como o artista vivencia uma de suas crises epilépticas parciais. Neste caso específico, o paciente sente como se seu corpo estivesse distorcido, desorganizado, fora do lugar.

Análise Expressional - Na pintura, é possível perceber uma face deslocada olhando para o corpo, que parece estar se quebrando, dando a sensação de distorção.

Figura 6 - *Transcending*, por Jennifer Hall.

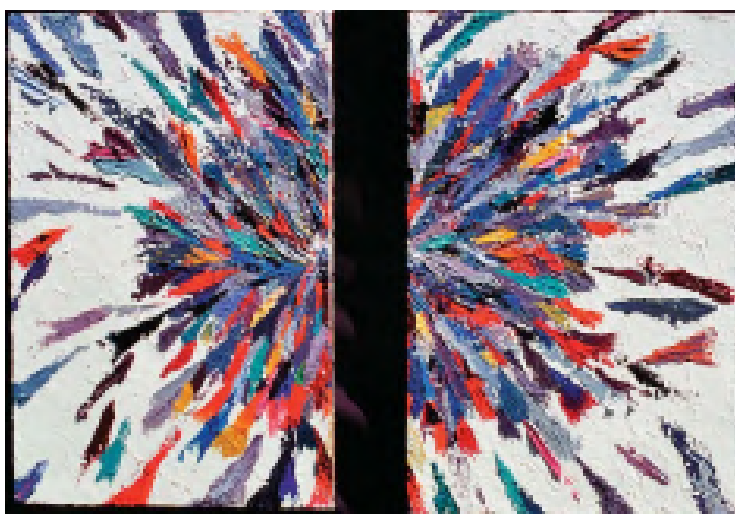


Fonte: *Visions: Artists Living with Epilepsy* (Schachter, 2003)

Na Figura 7, o artista representa uma de suas auras visuais durante uma crise epiléptica focal, em que o indivíduo sofre interferências coloridas em sua visão (Schachter, 2006).

Análise Expressional - Com o uso das cores intensas e a dinâmica de movimento das pinceladas, o artista transmite para o espectador a sensação de que os elementos estão avançando ao encontro do rosto. O fundo branco traz a sensação de que nada, apenas os jatos coloridos, importam.

Figura 7 - *Brainstorm #20*, por Craig Getzla.



Fonte: *Visions: Artists Living with Epilepsy* (Schachter, 2003)

Figura 8 - *Postictal*, por Jacqui Streeton



Fonte: *Visions: Artists Living with Epilepsy* (Schachter, 2003)

A Figura 8, representa como o artista se sente após uma convulsão generalizada. A perda de consciência causa a sensação de desorientação, perda de contato com a realidade e percepção visual alterada (SCHACHTER, 2006).

Análise Expressional - O artista consegue mostrar a agonia e a desorientação vividas após uma crise generalizada. O corpo flutuando remete fortemente à perda de contato com a realidade e à sensação de desorientação.

Figura 9 - *Separate*, por Wolfgang Fehring



Fonte: Visions: Artists Living with Epilepsy (Schachter, 2003)

Schachter (2006) afirma que a Figura 9 está relacionada com o isolamento social sofrido pelo artista. Em muitos casos, pacientes com epilepsia não desfrutam de muitas interações sociais por medo de que tenham algum episódio em público e sofram preconceito.

Análise Expressional - A tristeza e o medo estão estampados nesta obra do artista. A escolha de cores traz o sentimento de solidão e angústia e a representação literal de uma pessoa fechada em casa desperta a sensação da dor, do tédio e do marasmo do isolamento.

2.2.3 Design de superfície

Jones (2016) discorre sobre o desejo que está presente, em quase todos os antigos povos, de desenvolver o ornamento como maneira de expressão e individualidade. Pezzolo (2017) afirma que o homem criou as estampas por necessidade de decorar o ambiente em que vivia.

Segundo Laschuk (2017), o design de superfícies é a especialidade do design que desenvolve projetos para superfícies, que podem ser bi ou tridimensionais. Rubim (2005) afirma que o design de superfície pode interagir com uma grande variedade de objetos (têxteis, cerâmicos, papéis, vidros, plástico, etc).

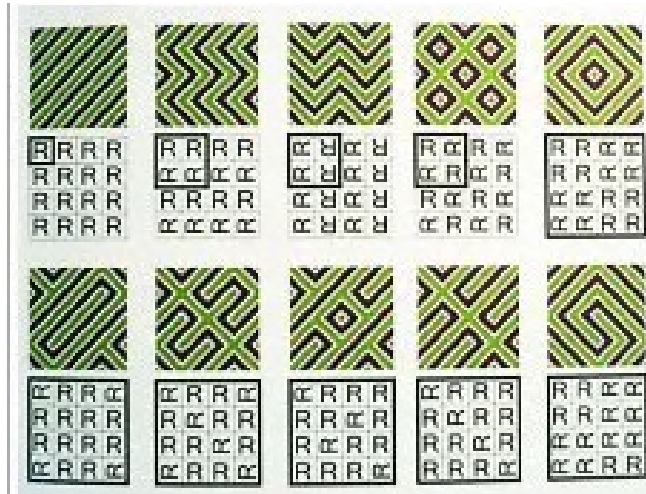
Para Freitas (2018), a razão de o Design de Superfície possuir tantos pontos de convergência com outras áreas do design, como o gráfico, produto e moda, é o fato de seu objeto de criação e manipulação ser, justamente, a superfície. A superfície dos produtos, independente da natureza do objeto, é a interface do objeto. A interface é o meio de comunicação entre o produto e o usuário. O Design de Superfície não se limita ao acabamento, à decoração e à proteção dos objetos. Ao projetar a superfície, estamos trabalhando também o meio de comunicação entre o objeto e o mundo externo.

Muitos dos projetos de superfície desenvolvidos têm a finalidade de serem contínuos, a fim de cobrir uma superfície sem interrupções. Frequentemente, o mesmo projeto é aplicado em mais de um tipo de superfície, como por exemplo carteiras e bolsas, e o padrão de continuidade em ambos os objetos precisa ser o mesmo. A respeito deste aspecto, Rubim destaca:

...uma imagem relativamente simples pode se tornar uma composição interessante e cativante, em virtude de ter sido habilmente transformada em uma padronagem, cujo desenho básico está em repetição... (RUBIM, 2006, p.35)

De acordo com Rubim (2006), um padrão de repetição (chamada de *rapport*) pode ser simples, em que o desenho se repete de maneira evidente, como um azulejo. Os projetos de padrão mais complexos podem ser elaborados com diversas construções que conferem à repetição uma aparência camuflada, em que seus elementos não são facilmente identificados. Rüttschilling (2008) exemplifica algumas dessas estruturas de repetição:

Figura 10 - Tipos de grade para construção e Repetição de Rapport



Fonte: RUTHSCHILLING (2008)

No caso do azulejo, não há encaixe, as imagens são repetidas uma ao lado da outra com marcação visível. Nos exemplos acima, são utilizados encaixes. O lado esquerdo do *rapport* completa o lado direito assim como o lado superior completa o lado inferior, formando um grande padrão contínuo. As grades acima evidenciam que há muitas possibilidades de encaixe para formar um projeto de superfície.

2.2.3.1 Design de estamparia têxtil e sua evolução

A principal área de atuação do Design de Superfície é o Design Têxtil (RÜTHSCHILLING, 2008 apud LASCHUK, 2017). A estamparia é uma variedade de métodos para imprimir cores, desenhos, texturas e grafismos na superfície dos tecidos. Os métodos manuais e mecânicos, antigos e atuais, sempre possuem matrizes (RÜTHSCHILLING; LASCHUK, 2013).

A impressão por bloco é uma técnica antiga que já existia na China e na Índia em torno de 2000 anos atrás. Consiste em esculpir um bloco, tradicionalmente de madeira, deixando em relevo apenas o desenho desejado. Depois de pronto, o bloco é pressionado na tinta e então carimbado no tecido. Pode ser utilizada uma cor ou mais. Para imprimir com mais cores, é necessário desenvolver um carimbo correspondente para cada cor. A impressão, então, é realizada em camadas (BRIGGS-GOODE, 2013).

A impressão com placa de cobre foi criada na França no século XVIII. Desenhos eram entalhados nas placas, local onde a tinta era aplicada. O excesso era retirado e a tinta permanecia somente dentro das ranhuras desenhadas. A placa era pressionada em cima do tecido, imprimindo a imagem (BRIGGS-GOODE, 2013).

A impressão com rolo de cobre surgiu na Revolução Industrial como técnica mecanizada. É uma evolução da impressão com placa de cobre, transformada em rolo, aumentando a produção. Imprimia-se com mais detalhes e maiores variações de linhas, textura, tons e escala (BRIGGS-GOODE, 2013).

No século XIX, os japoneses já utilizavam a impressão com quadro para estampar tecidos. A impressão a quadro (serigrafia) existe até hoje e, por meio dela, é possível imprimir estampas com grande quantidade de detalhes (PEZZOLO, 2017). Segundo Briggs-Goode e Russel (2011), a serigrafia consiste em utilizar uma tela de tecido (poliéster ou nylon) que possui o recorte do desenho a ser estampado. A tela é posicionada em cima do tecido e a tinta é passada por cima com uma espécie de rodo, fazendo com que seja transferida para o tecido. Cada cor a ser impressa necessita de uma tela diferente. Atualmente, a serigrafia em cilindro é bastante utilizada na indústria. Em vez de ser utilizado um quadro com o desenho vazado, o recorte é feito em um cilindro rotativo e mecanizado de metal.

Diferente dos métodos anteriores, a estamperia digital não necessita de matrizes e nem de separação, pois ocorre por meio de softwares gráficos digitais. São dois os principais processos: sublimação e impressão digital direta. Na sublimação, a imagem é impressa sobre um papel com pigmento sublimático, que entra em contato com o tecido. Submetidos a calor e pressão, o papel transfere o pigmento para o tecido. Na impressão digital a jato de tinta, o pigmento é depositado no tecido por uma impressora digital, sem intermédio de nenhuma ferramenta. Depois de impresso, é necessário utilizar o vapor d'água em alta temperatura para que seja fixado o pigmento.(RÜTHSCHILLING; LASCHUK, 2013).

2.2.3.2 Estamperia Digital - Jato de Tinta

Laschuck e Ruthschilling (2013) afirmam que as tecnologias digitais trazem diversos benefícios: são menos poluentes, possibilitam o uso de vários efeitos

visuais, imprimem em alta resolução e oferecem a possibilidade de imprimir em menor escala.

A técnica de estamperia digital a jato de tinta consiste em depositar o corante diretamente sobre o tecido:

Este recente processo de impressão, comandado à distância graças à informática, permite colorir as fibras em profundidade, por causa da sua capacidade de lançar em alta velocidade quantidades importantes de material colorante. Ele também possibilita maior liberdade para o desenho, que pode ter vários metros de comprimento (PEZZOLO, 2017, p.194)

A impressora realiza a impressão com quatro cabeçotes que se movem para frente e para trás e liberam a tinta diretamente sobre o tecido. Quatro cores abastecem a impressora: ciano, magenta, amarelo e preto e, quando estão impressas, a aparência visual é de um espectro de cores completo (BRIGGS-GOODE; TOWNSEND, 2011).

Atualmente, muitas indústrias têxteis que trabalham com estamperia digital por jato de tinta optam por tratar os resíduos resultantes das impressões dentro da própria empresa, o que contribui para um menor impacto ambiental. Além disso, a opção de imprimir sob demanda interfere muito na redução de estoque parado e evita o desperdício. Também por possibilitar uma impressão rápida, compatível com tecidos naturais e sintéticos, de qualidade e boa resolução, é que se define este método de impressão para esta coleção.

2.2.3.3 Tecidos e seus processos de industrialização

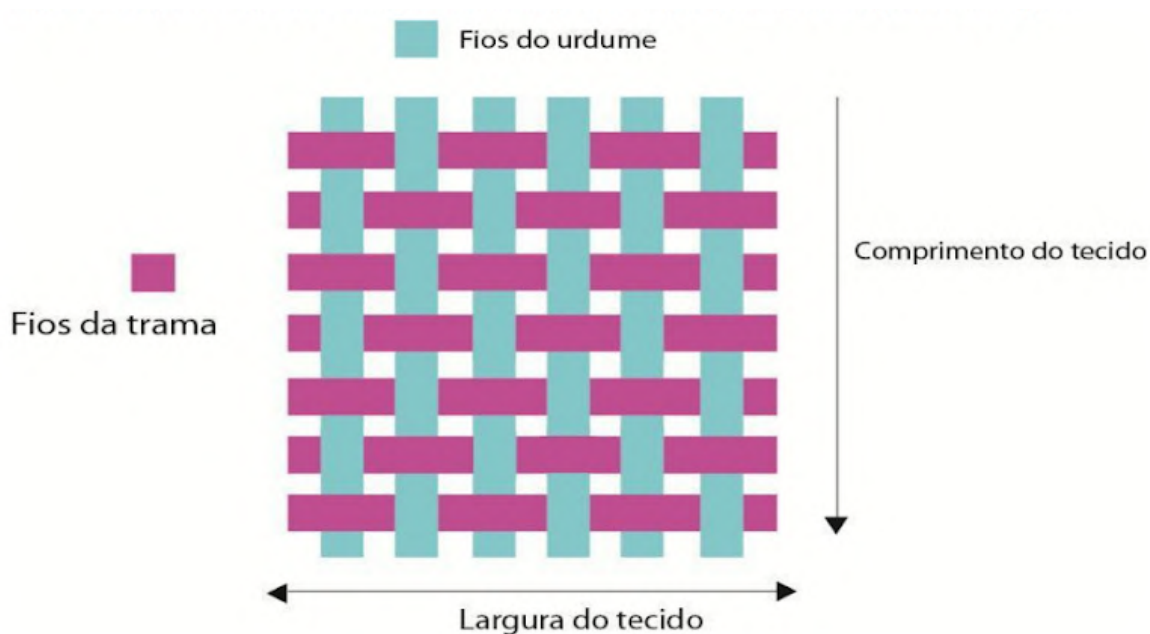
Segundo Chataignier (2006), é possível interagir com o tecido por meio da visão (luminosidade, movimento, transparência, resistência, temperatura, conforto), do tato (matéria-prima sintética ou natural, maciez ou aspereza, flexibilidade ou rigidez, lisura ou rugosidade), sentimentos e sensações (acolhedor ou distanciador, peso ou leveza, sobriedade e descontração). Quanto à formação física dos têxteis destacam-se questões como opções de materiais, fibras, fios, números de torções, estrutura das tramas e questões de beneficiamento, como tingimento e branqueamento óptico.

Quanto à estrutura do tecido, define-se que a menor parte do tecido é a fibra. As fibras e os fios são os responsáveis pela construção do tecido. Existem dois grandes grupos de classificação das fibras: as naturais (vegetais, animais e

minerais) e as químicas (artificiais e sintéticas). Alguns exemplos de fibras vegetais são o algodão, o linho, o cânhamo, o bambu, e a juta. Como exemplo de fibras animais estão a lã, a seda, *cashmere*, lhama e alpaca. O amianto pertence aos tecidos minerais (CHATAIGNIER, 2006).

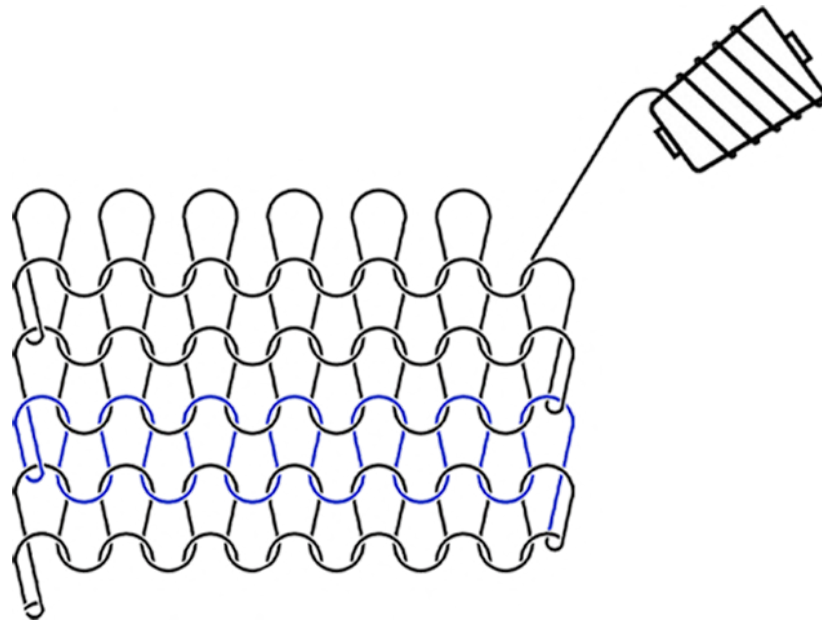
Os tecidos são classificados em “tecidos planos” e “tecidos de malha”. Segundo Chataignier (2006), os planos constituem no entrelaçamento de dois conjuntos de fios, que são denominados urdume e trama (Figura 11). Os tecidos de malha são formados por laços que se cruzam pela lateral e pela vertical, com no mínimo um fio (Figura 12).

Figura 11 - Tecido Plano



Fonte: Crepaldi (2017)

Figura 12 - Tecido de Malha



Fonte: Grupo NS (2022)

Quanto ao beneficiamento, é importante citar alguns dos principais tratamentos que são realizados quando os fios ainda estão crus: Pré-Tratamento (retira impurezas, óleos, resíduos de aditivos, sujeiras em geral); Fibra Pura (etapa de limpeza da fibra, principalmente fibras de algodão e seda); Purga (limpeza da lã por lavagem a seco, incluindo a carbonização, que higieniza de forma complexa os pelos com a utilização do ácido sulfúrico sem comprometer os fios); Chamuscagem (queima as penugens que estão na superfície do tecido para que a tinturagem e a estamparia sejam impregnadas com mais eficácia); Alveamento (clareia, com aditivos químicos, os tecidos naturais que tenham as fibras amareladas ou em tons de cru para que fiquem com a aparência naturalmente branca) (CHATAIGNIER, 2006).

O beneficiamento final do tecido é o mais notado pelo consumidor e por isso também tem demasiada importância. Segundo Chataignier (2006), no processo de acabamento final são trabalhadas questões como a largura do tecido dentro dos padrões internacionais de medida, a textura e a estabilidade dimensional. Os processos de acabamento final também incluem a preparação do tecido para que ele receba a cor (tintura) e a estampa. Trabalha-se na maciez do tecido, no pré-encolhimento, impermeabilização, mercerização e até mesmo nos cuidados de como enrolar o tecido, armazená-lo em rolos de maneira que não fique enrugado ou

com dobras. Acerca do aspecto visual do tecido são executados procedimentos de beneficiamento em relação ao brilho, relevo, matificação e transparência.

É fato que tecidos de qualidade possuem características responsáveis pela sua performance: resistência ao uso para o qual o tecido foi produzido, considerando interferências de esgarçamento, tempo, clima e lavagens. Os têxteis são fabricados para utilização em diferentes áreas, como decoração, vestuário comum, equipamento de proteção, além de outros usos. Para adequar os tecidos às específicas funções de um determinado propósito são realizados variados tipos de acabamentos técnicos. Com referência à Chataignier (2006), alguns dos importantes processos são:

- a) Sanforização: constitui na umidificação e encolhimento do tecido feito sob pressão, propositalmente. Posteriormente a esse processo, o tecido torna-se à prova de encolhimento e modificação de sua superfície;
- b) Rigidez: cria uma rigidez especial para tecidos destinados à produção de chapéus, flores de pano, entretelas;
- c) Glacê ou encerado: aplicação de compostos cerosos e graxos no tecido, com o intuito de obter um efeito brilhante e encerado. É utilizado comumente no tecido tipo *chintz* para roupas e para outros tecidos, como os decorativos;
- d) Calandragem ou muaragem: procedimento aplicado em tecidos que recebem desenhos ou ondas acetinadas no mesmo tom do tecido, aumentando seu brilho. O tecido é inserido no meio de dois ou três cilindros de cobre que aplicam pressão intensa enquanto o tecido passa entre eles. Os tecidos chamalote e *moiré* são submetidos a este processo;
- e) Abrasão: remoção quimicamente abrasiva ou calorosa das penugens que sobram no tecido;
- f) Clocagem: utilização da calandragem para gravar relevos e baixo-relevos. O tecido cloquê é resultado deste processo;
- g) Desfolhamento: Interferência química para suavizar a textura do tecido;
- h) Untamento: impermeabilização à água e ao vento por uma técnica de adição de camada gordurosa no lado avesso do tecido;

- i) Engomagem: aplicação de uma camada de amido para aproximar os fios e tramas, uni-los a fim de conceder uma característica engomada ao tecido;
- j) Ignifugação: tornar o tecido resistente ao fogo e a compostos químicos que causem combustão;
- k) Plissagem: este processo pode ser conduzido de maneira artesanal (formas de metal com superfície desenhada) ou mecânica (depósito de hidróxido de carbono em forma de soda cáustica em algumas partes do tecido). O tecido plissado adquire uma superfície de prega e esta técnica tem melhor efeito quando aplicada em tecidos sintéticos;

Uma questão relevante às características do tecido é o seu caimento, que pode transmitir sensação de leveza, movimento, descontração, frescor, conforto, dureza, seriedade, rigidez, peso, sobriedade. Além disso, o caimento do tecido é definido conforme o modelo da peça que se deseja produzir, levando em conta a estrutura e corte da peça.

São classificados por Chataignier (2006) quatro grupos em relação ao caimento dos tecidos: finos e leves (musseline, crepe georgette, crepe chiffon, étamine, organza, cambraia de linho, cambraia de algodão, seda pura, sintéticos finos de poliamida, lurex, etc), usados para blusas soltas, vestidos formais, vestidos de noiva, lenços, saias e outros modelos; tecidos finos e médios com certo peso (cetim, viscose, linho, popeline densa, microfibra, etc), utilizados na confecção de vestidos, camisas, quimonos, saias godê, e blusas; tecidos médios (fustão cotelê, fustão piquê, microfibras, algodão encorpado, crepes, chintz, sarja leve, veludo cotelê, *plush*, tafetá, linho de trama fechada, etc), com uso em calças sociais, jaquetas, saias godê, roupas infantis e camisas; tecidos pesados (lãs de trama fechada, brim, *jeans*, gabardine, crepe romano, otomã, veludo de seda, lona, *tweed*, etc), aplicados na produção de ternos, blazers, casacos, jaquetas, vestidos estruturados. Com base nestes conhecimentos, para a confecção da jaqueta *bomber*, foi selecionado o tecido sarja, que confere boa estrutura para a peça ao mesmo tempo que fornece um caimento rígido mas, ainda assim, delicado e harmonioso com a proposta das estampas e do produto.

2.2.3.4 Algodão: história e propriedades

A trajetória do algodão é longa. Até o algodão se tornar material comum em nossa rotina, a sua fibra passou por muitos lugares, culturas, mercados e processos. Entre os oceanos e fronteiras pelos quais atravessou, o algodão conquistou diferentes povos por meio de qualidades naturais como conforto e maciez, mas também encantou as pessoas pela sua versatilidade e suas possibilidades.

Existem registros de que a história dessa fibra iniciou-se em 3000 a.C, na Índia, quando o algodão já era cultivado, fiado e tecido. As primeiras comercializações desse algodão ocorreram por volta de 2.600 a.C, quando eram trocados por lãs da Mesopotâmia. A mercadoria foi percorrendo da Índia para o Oriente Médio por onde chegava até o Egito, restante da África e Macedônia. Posteriormente, atingiu Grécia, Roma e o sul da Europa. Anterior ao algodão, os europeus tinham a lã como sua fibra principal. (PEZZOLO, 2017).

Os algodões indianos eram ricos em ornamentos, e aqui se faz foco principalmente na técnica que formava padrões repetidos com o uso de uma matriz de madeira que funcionava como um carimbo. Esse carimbo entrava em contato com a tinta e reproduzia o padrão ao aplicá-la sobre a superfície do tecido. Motivos florais, geométricos e orgânicos variados eram impressos com uma gama de cores produzidas com pigmentos intensos de origem natural (PEZZOLO, 2017). Os tons mais representativos das produções eram o vermelho, preto, azul, violeta, verde e amarelo.

O vermelho era produzido frequentemente com as raízes da planta *Chay* (*Oldenlandia umbellata*), originária da Índia. Os corantes amarelos eram compostos em sua maioria de cúrcuma, extraída da raiz do Açafrão-da-Terra (*Curcuma longa* L.). O pigmento de coloração azul era feito da fermentação das folhas da planta Índigo (*Indigofera tinctoria*). O preto também possuía Índigo em sua composição, que era misturado com o tanino (componente presente em variados vegetais). O verde e o violeta, em seus diferentes tons, eram resultado da mistura de alguns dos pigmentos acima mencionados (SARDAR, 2003).

Segundo Pezzolo (2017), foi em 1498 que Vasco da Gama, navegador português, chegou à Índia e entrou em contato com tecidos de algodão com estampas florais, arabescos e listras. O carregamento levado por Vasco da Gama foi

um dos responsáveis por espalhar o algodão por outras partes da Europa que ainda não o conheciam. Antes, esse tecido chegara ao continente Europeu por terra.

Anterior ao algodão, de acordo com Pezzolo (2017), os europeus possuíam vestimentas e outros objetos de tecido produzidos especialmente em lã e, mesmo logo após a chegada do algodão, os ornamentos aplicados nos tecidos eram frequentemente bordados (no caso dos mais nobres, com fios de ouro) e o tecido estampado não era prática comum. A partir de 1613, com o crescimento da Companhia Inglesa das Índias Orientais, a Inglaterra passou a importar o algodão estampado indiano sem taxa, aumentando o comércio deste tecido.

Espalhados com sucesso pela Europa, os tecidos de algodão indianos se tornaram tão requisitados pelo público que os europeus iniciaram as suas próprias produções. Os processos de estamparia se alastram pelo continente junto com aberturas de ateliês. Em 1690, em Portugal, fundou-se a primeira manufatura para executar a impressão no algodão. Com sua produção espelhada no processo realizado na Índia, os países europeus tentavam fazer suas versões dos *chintz* indiano (PEZZOLO, 2017). É interessante comentar que, por mais que os fabricantes europeus tentassem igualar seu processo ao indiano, a qualidade final dos produtos não se comparava ao resultado do país asiático. Na Índia, os processos eram ensinados de uma geração para a outra, as técnicas eram aperfeiçoadas por milênios. Um detalhe como a concentração exata de pigmento na composição dos corantes era informação preciosa para produzir uma estampa perfeita e esses segredos os europeus não sabiam (SOUZA, 2009).

Seja competindo com os algodões estampados indianos ou com os europeus, os tecelões ingleses de lã e seda não estavam preparados para tamanha concorrência. O governo inglês, com a crise na produção têxtil e pressão vinda dos tecelões, proibiu em 1700 a importação e o uso do tecido estampado. A França, pelo mesmo motivo, já havia aplicado a proibição da importação em 1686 (o que deu origem aos padrões franceses conhecidos como *Toile de Jouy*). Como ocorreu e ocorre até hoje com outras mercadorias, a cobiça pelos tecidos de algodão se intensificou ainda mais a partir da proibição do comércio e importação. A lei não foi o suficiente para impedir o uso, o consumo e a compra e venda ocorria à margem das regras, pois o governo não conseguia controlar tamanha demanda. Possuir e exibir os tecidos estampados indianos tornou-se uma marca de *status*, pois somente

pessoas muito bem conectadas e endinheiradas podiam ter acesso a este bem proibido (PEZZOLO, 2017).

Em 1759, a Inglaterra cessou as proibições referentes aos tecidos estampados e assim a produção inglesa e do restante da Europa deslança. Pezzolo (2017) afirma que Portugal, que já executava os processos de estamparia desde 1690, já possuía uma indústria bastante consolidada. Nos séculos XVIII e XIX, o país fornecia os têxteis para consumo interno e também para suas colônias. O Brasil, colônia portuguesa principal naquela época, recebia grande parte das cargas, o que explica como o algodão ganhou tanta força no território brasileiro. O chintz produzido no Império Português chegou no Brasil como chita, um tecido barato e leve, ideal para o clima do país e adequado às condições financeiras da população brasileira, que frequentemente tecia em casa roupas para as famílias. O algodão e a chita tornaram-se muito populares no Brasil, com o cultivo realizado no noroeste e a industrialização da chita em Minas Gerais. Atualmente, a chita ainda permanece como um ícone da cultura brasileira que representa a importância do algodão e dos artesãos tecelões na história do país e de sua população.

Em relação à matéria-prima do tecido de algodão, o algodoeiro é do gênero *Gossypium*, da família Malvaceae. Mede, em média, 150 centímetros de altura. É originário de regiões tropicais do planeta e, por isso, teme o frio. As fibras do algodão crescem aderidas às sementes, localizadas dentro de uma cápsula chamada capulho. O ovário da flor de algodão (que possui uma vida de 12 horas) origina o capulho que, quando maduro, se abre e torna as fibras visíveis. Essa maturação ocorre em cerca de 48 dias e os flocos de algodão devem ser colhidos assim que surgem. A condição ideal para o cultivo do algodão é o clima quente com duas estações bem definidas: a de chuva e a de seca. A fase da maturação deve ocorrer no momento da seca. A chuva pode ser aliada ou prejudicial: a falta e o excesso podem interferir de maneira negativa na produção. (PEZZOLO, 2017).

Figura 13 - Planta de algodão (*Gossypium herbaceum*).



Fonte: Economic Botany Archives of Oakes Ames, Harvard University Herbaria & Libraries, (1905).

De acordo com Pezzolo (2017), apesar de a colheita mecanizada ser mais ágil e colher um maior número em menos tempo, a colheita manual ainda é a mais perfeita. Pode durar semanas (pois todas as cápsulas não se abrem ao mesmo tempo), mas é a maneira mais delicada de colher a fibra e fazer a triagem. O comprimento das fibras é o principal medidor da qualidade do algodão, seguido de finura e pureza. Fibras consideradas inferiores são as que atingem no máximo 22 mm de comprimento. As médias variam de 28 a 24 mm. As longas, de melhor qualidade, medem mais de 34 mm.

Para fiar as fibras de algodão, há duas maneiras importantes: a fiação por rotas e a fiação a anel. A última, mais convencional, oferece maior resistência ao fio, mas resulta em um custo maior. É utilizada tanto para fibras longas quanto para fibras curtas, cada tipo com um processo específico. São produzidos fios cardados e fios penteados. Na fiação por rotor, o ciclo que forma o fio é simplificado e, portanto, seu custo é menor. Em decorrência disso o fio se torna menos resistente, contudo, se torna mais regular (PEZZOLO, 2017).

2.2.3.5 Moda, Design de Superfície e sua importância nas manifestações culturais e sociais

Calanca (2011) afirma que a roupa concede uma significação ao corpo e à pessoa e que, ao se vestir, o corpo se transforma. A vestimenta e os adornos intervêm na configuração do corpo dando ao indivíduo a oportunidade de se relacionar com outros corpos e com o mundo externo. É instaurada uma conexão entre os signos e os sentidos e ultrapassa o aspecto físico de vestir a roupa.

A moda é um manifesto social e cultural dos indivíduos de uma sociedade:

De acordo com a prospecção e desenvolvimento das sociedades, a moda passou a ter papel importante ao identificar e representar agrupamentos de pessoas com interesses em comum, em outras palavras, representar as “tribos”. “Vestir” uma peça de roupa como uma camiseta, passa a ser um instrumento de expressão social, cultural e ainda objeto de luta para transformações sociais. (CARSTENS, 2010, p.197).

De acordo com Reinke (2017, p.79) “a moda que faz o elo entre a coletividade e a individualidade do sujeito, por ela o indivíduo é capaz de expressar suas ideologias dentro de uma coletividade que se resume ao(s) seu(s) grupo(s) de pertencimento”. A estamparia – neste contexto, por intermédio do vestuário – é um potente fator na propagação de informação. De acordo com Freitas (2018), a função da superfície se apresenta, além da proteção e acabamento, no conteúdo comunicativo com o usuário.

O entendimento da superfície não se enquadra apenas na função tida como decorativa, como é ainda percebida por algumas pessoas. Ao projetar uma superfície, o designer sugere a estimulação dos sentidos humanos por meio das texturas, cores e grafismos, ele incita a interação: sensações, emoções, experiências e transmissão de informações (FREITAS, 2018).

Com o poder de comunicação que a superfície carrega, ela se torna um canal muito eficiente para a manifestação de causas culturais e sociais. Considerando que a superfície gera uma oportunidade para nos comunicarmos por outra linguagem que não a escrita e verbal, Carstens (2010) afirma que estampas, por exemplo, podem incitar discussões, reflexões e manifestações de um grupo ou indivíduo. A autora, inclusive, considera que as camisetas estampadas podem

fazer o papel de *outdoors* que exibem conteúdos a outros indivíduos.

A moda e a superfície, juntas, fornecem suporte para apresentar à sociedade a possibilidade de refletir sobre diversas questões relevantes, como por exemplo, condições de saúde. Como exemplo disso, pode-se destacar a designer escocesa Nadia Pinkney. Em seu trabalho, Nadia fez uso do design de superfície para contar a história de sua avó e bisavó, acometidas pela doença Alzheimer. Influenciada pela experiência que essas mulheres tiveram com a doença, a coleção foi desenvolvida para chamar a atenção do público para a doença e seus impactos no cérebro humano (EARAKER, 2017). Sobre o projeto:

Concentrando particularmente no efeito dessa doença no cérebro, a coleção focou na deterioração da mente e da memória. A coleção explora a fluidez do esquecimento, e determinados momentos de memórias ainda mantidas no cérebro. (PINKNEY, 2016, p.4, traduzido pela autora).

A escolha de cores do projeto da designer não foi feita aleatoriamente ou com referências específicas à teoria dos estudos da cor. A paleta (vermelho, preto, branco e cinza), de acordo com Pinkney (2016), foi baseada em aspectos imagéticos dos exames de diversos pacientes que sofrem de Alzheimer. O vermelho, nos exames de imagem, é a cor que acentua as áreas do cérebro que ainda não foram comprometidas pela doença e que continuam funcionando com atividade cerebral normal, justificando a intensa presença desta cor na coleção. Além da referência para a paleta de cores, os exames também forneceram texturas e formas para o desenvolvimento das estampas da coleção.

Figura 14 - A designer Nadia Pinkney e as modelos vestidas com a coleção com referências sobre Alzheimer.



Fonte: THE SCOTSMAN (2016)

Figura 15 - Coleção de Nadia Pinkney sobre Alzheimer.



Fonte: THE SCOTSMAN (2016).

2.2.3.6 A jaqueta *bomber* como suporte para um projeto de superfície

Aludindo à seção anterior, que foca no papel comunicacional da superfície e da moda, aborda-se aqui o motivo pelo qual foi escolhida a jaqueta *bomber* como suporte dos projetos de superfície deste trabalho.

Desenvolvida em 1917, a peça é um ícone da moda que permanece atual. Com gola justa, elástico nos punhos e na bainha, a jaqueta foi criada para o exército norte-americano com o intuito de evitar possível incômodo durante seu uso nos aviões, que ainda eram abertos. Já naquela época, a jaqueta carregava um significado de expressão pessoal e comunicação: os pilotos customizavam suas peças com medalhas e outros acessórios relacionados às suas experiências no exército (YAHN, 2013).

Passando por transformações no modelo e em sua função ao longo do tempo, a jaqueta se tornou um sucesso entre públicos variados. Por ser muito versátil, ela pode ser utilizada em diversas ocasiões, desde momentos casuais até os um pouco mais formais. A popularização da vestimenta se construiu também quando algumas personalidades importantes a incluíram em seu guarda-roupa (Marilyn Monroe, Tom Cruise e Steve McQueen), trazendo a ideia de que realmente não era uma peça apenas para pilotos de avião.

A imponência associada à jaqueta frequentemente faz com que ela se torne a peça principal de um *look*. Visto que o objetivo da coleção de estampas é a divulgação e propagação de uma ideia, os atributos agregados à jaqueta fazem desta peça um ótimo produto para dar suporte a estas estampas e atrair o olhar do consumidor e do público em geral:

No contexto moda e indumentária, existe uma emissão de mensagens através da combinação de cores, escolha de determinadas peças de roupas, entre outros, que procuram salientar as diferenças entre os indivíduos. (CARSTENS, 2010, p.203).

Com fundamento neste cenário, fica estabelecido que a coleção de estampas para jaquetas *bomber* têm potencial para popularizar um assunto. As jaquetas trazem nas estampas as experiências vividas pela autora. Suas memórias, suas aflições e também suas superações. O sentimento está descrito em imagens que chamam a atenção do usuário tanto pelas cores quanto pelos grafismos.

2.2 MEMORIAL

Foi escrito um memorial para que as memórias fossem revisitadas mais profundamente. Há registros que passam despercebidos se não forem desbravados e, com o memorial, foi possível resgatá-los. Não teria sido possível imergir na criação de maneira intensa se a história desta autora não fosse narrada, pois foi por meio desta narração que foi possível entrar em contato com sensações que estavam guardadas há muito tempo, que se traduziram visualmente nos trabalhos apresentados nesta monografia. O memorial se encontra no apêndice A.

2.3. DESENVOLVIMENTO PROJETUAL

2.3.1 Metodologia Projetual

Neste projeto, é utilizada como base a metodologia projetual de Lobach (2001) combinada a ferramentas de outros autores. Segundo Lobach (2001), o processo criativo do design é o desenvolvimento da solução de um problema.

Primeiramente, verifica-se que há um problema e que ele pode ser definido. São coletadas informações que são analisadas para que então seja possível gerar alternativas sobre a solução do referido problema. Depois de selecionar as alternativas cabíveis, parte-se para o processo de desenvolver protótipos e produtos finais. Este processo pode ser dividido em fases distintas, mas que sempre se relacionam. O autor sugere a seguinte repartição: 1. Fase de preparação; 2. Fase de geração; 3. Fase da avaliação; 4. Fase de realização.

Na *Fase de preparação* é utilizada a ferramenta *Problematização*, de Bonsiepe (2012), para a identificação do problema. A problematização é guiada por três perguntas: O quê?, Por quê? e Como. É também aplicada outra ferramenta de Bonsiepe (2012) para conhecer os produtos semelhantes ao que se deseja projetar que estão disponíveis no mercado (Análise Sincrônica). Por meio dessa ferramenta, é possível descobrir materiais, técnicas e tendências existentes naquele campo específico de produto. Nessa etapa, também é considerado necessário conhecer o usuário do produto, com apoio do *Painel de Estilo de Vida* (BAXTER, 2000). Este painel auxilia na avaliação do perfil do usuário: seus costumes, modo de vida e questões sociais.

O problema é definido com o *Painel do Tema Visual do Produto* (Baxter, 2000), que retrata os aspectos visuais que se pretende abranger no produto que será projetado.

Na *Fase de geração* é desenvolvida uma geração de ideias e, a partir disso, é feita a *Geração de Alternativas de Löbach* (2001), em que são desenvolvidos os projetos de estampas têxteis e também croquis das peças de roupas que recebem as estampas criadas. Na *Fase da avaliação* as alternativas são escolhidas. Na última etapa, *Fase de realização*, são aperfeiçoadas questões encontradas na etapa de testes e o produto final é executado.

2.3.1.1 Fase de preparação

Nesta fase, Löbach propõe analisar o problema a fim de reunir o maior número de informações possíveis sobre ele. Estudar e conhecer a questão sobre a qual se deseja trabalhar é a maneira de encontrar vias para sua solução.

Ferramentas de autores como Baxter (2000) e Bonsiepe (2012) são utilizadas neste processo.

2.3.1.1.1 *Problematização*

Bonsiepe (2012) considera que esta ferramenta é essencial para a identificação do problema. Ao obter as respostas para estas três perguntas principais :*O quê? Por quê? Como?* o projetista pode visualizar com mais nitidez os processos que devem ser utilizados para o desenvolvimento do projeto.

O quê? Uma coleção de estampas com significados simbólicos que valorize a epilepsia aos olhos do público em geral. As estampas são aplicadas em jaquetas de modelo estilo *bomber*.

Por quê? É importante realizar este projeto porque a epilepsia é uma condição que foi estigmatizada durante toda sua história. Seus portadores são alvo do preconceito causado pelo medo e pela desinformação sobre o assunto. Impulsionada pela sua história pessoal, de quem conviveu com a epilepsia, a autora afirma que essa condição foi, frequentemente, motivo para o estímulo de seu trabalho como artista e que, assim, percebe que é possível haver um olhar positivo sobre a condição.

Como? Por meio da metodologia projetual de Löbach (2001) combinada a ferramentas metodológicas de Bonsiepe (2012) e Baxter (2000).

A partir da prática da *Problematização*, é possível afirmar que o objeto de pesquisa é o desenvolvimento de uma coleção de estampas que proponha uma perspectiva positiva sobre a epilepsia.

2.3.1.1.2 *Painel de Estilo de Vida*

Na metodologia de Baxter (2000, p, 190) para design de produto, o *Painel de estilo de vida* se insere como uma das ferramentas que podem colaborar para o esforço de fazer com que um determinado produto transmita certos sentimentos ou sensações. Isso pode ser atingido, segundo o autor, por meio da construção de "diversos painéis de imagens visuais", entre os quais se encontra o *Painel de estilo*

de vida, no qual "procura-se traçar uma imagem do estilo de vida dos futuros consumidores do produto" (BAXTER, 2000, p.190).

Assim, ao desenvolver um *Painel de estilo de vida*, o projetista procura coletar imagens associadas ao estilo de vida dos futuros usuários do produto que então será projetado. Conforme aponta o autor, essa coleção de imagens deve refletir valores pessoais e sociais dos consumidores como "retratar também os outros tipos de produtos usados pelo consumidor e que devem se compor com o produto a ser projetado" (BAXTER, 2000, p.190).

Ainda segundo o autor, ao elaborar um painel como este, deve-se evitar imagens com as quais se possa associar situações de monotonia, preocupação ou estresse: "as pessoas não gostam de ver esses aspectos negativos refletidos no estilo de um novo produto" (BAXTER, 2000, p.190). Ele destaca que um erro comum ao se considerar estilo de vida dos consumidores é que um único tipo de consumidor, homogêneo em suas características, daria conta de todos os usuários em potencial.

É preciso lembrar que tal postura implicaria uma limitação mercadológica problemática, uma vez que ocorreria, ao menos em tese, uma diminuição do público alvo. Para evitar tal situação, o autor argumenta que devem ser considerados estilos de vida de grupos de usuários diversos, e que "o simbolismo do produto deve explorar faixas de consumidores e procurar os valores pessoais e sociais comuns a cada grupo específico de consumidores" (BAXTER, 2000, 191).

Figura 16 - Painel do Estilo de Vida



Fonte: Elaborado pela autora (2022)

Por meio do *Painel de Estilo de Vida*, foi possível entender de maneira mais eficaz o usuário para o qual foi desenvolvida a coleção de estampas para jaquetas estilo *bomber*. Tendo em vista que este projeto tem como intuito popularizar o conhecimento sobre a epilepsia e fazer com que o assunto gere impacto positivo sobre as pessoas, optou-se por alcançar um público sem limitação de idade ou gênero.

Os usuários do produto final oriundo deste projeto são pessoas que buscam novidades e informação e que gostam de compartilhar conhecimento. Estão conectados com o mundo, buscam o diferente. São indivíduos que procuram saber a origem e a história dos produtos que consomem e que procuram um valor agregado ao produto para além da sua usabilidade prática. Para esses usuários, a proposta de aliar a conscientização social à moda é uma maneira de tornar visíveis causas que nem sempre seriam pauta importante na sociedade.

2.3.1.1.3 Painel de Expressão do Produto

Baxter (2000) propõe que a partir do *Painel de Estilo de Vida*, seja realizado o *Painel de Expressão do Produto*. Por meio dessa técnica, é possível retratar as sensações e emoções que o produto pretende transmitir. Além disso, este painel também é constituído de aspectos estéticos que o designer pretende incluir em seu produto.

Figura 17 - Painel de Expressão do Produto



Fonte: a autora (2022)

As imagens acima evidenciam a importância das cores na criação das estampas deste trabalho. São retratadas imagens com tons semelhantes aos da cartela de cores escolhida pela autora. Neste painel também estão presentes superfícies que transmitem efeito semelhante às possibilidades estéticas das estampas pretendidas na coleção. A ideia e o sentimento de positividade são trazidos nas figuras.

2.3.1.1.4 Análise Sincrônica

Bonsiepe (2012) propõe que no processo de Análise Sincrônica sejam coletados dados sobre os produtos presentes no mercado que sejam semelhantes ao projeto que se pretende desenvolver. A coleta e a avaliação dessas informações permitem que o designer tenha uma visão mais ampla do que já existe no mercado. Além disso, por meio desse processo, é possível que o designer entre em contato com as questões técnicas utilizadas no mercado atual para produzir os produtos que já estão à venda, como métodos de fabricação, materiais e demanda no mercado.

Tabela 1 - Análise Sincrônica de modelos de jaquetas *bomber* estampadas

Modelo	Características
 <p>Modelo 1</p>	<p>Marca: Sommer.</p> <p>Composição: 100% viscose.</p> <p>Forro reversível: não.</p> <p>Tema da estampa: folhagem.</p> <p>Tipo de estampa: corrida, ao longo de toda a peça.</p> <p>Cores: tons de neon, fundo preto.</p> <p>Acabamentos: zíper, elásticos no punho e barra, gola ribana.</p> <p>Tipo de jaqueta: comprida.</p> <p>Preço: R\$ 154,90</p>
 <p>Modelo 2</p>	<p>Marca: Mercatto.</p> <p>Composição: 100% viscose.</p> <p>Forro reversível: não.</p> <p>Tema da estampa: desenhos figurativos rabiscados.</p> <p>Tipo de estampa: corrida, ao longo de toda a peça.</p> <p>Cores: tons intensos. Verde, rosa, laranja, roxo e branco. Fundo preto.</p> <p>Acabamentos: zíper, punho e barra justos feitos do próprio tecido.</p> <p>Tipo de jaqueta: comprida.</p> <p>Preço: R\$ 229,90</p>



Modelo 3

Marca: Marcelo Burlon.

Composição: Poliéster, poliamida, algodão.

Forro reversível: não.

Tema da estampa: faces e elementos abstratos.

Tipo de estampa: corrida, ao longo de toda a peça.

Cores: tons intensos de amarelo e vermelho; tons neon de azul, rosa, roxo; fundo preto.

Acabamentos: zíper; barra, punhos e gola com mesmo tecido da peça; gola com lapela; sem bolsos.

Tipo de jaqueta: comprida.

Preço: R\$ 9.360,00



Modelo 4

Marca: Elephunk.

Composição: Suplex (poliéster 94%, elastano 6%).

Forro reversível: não.

Tema da estampa: elementos geométricos e abstratos espelhados.

Tipo de estampa: corrida, ao longo de toda a peça.

Cores: ciano, azul, vermelho, creme, preto, marrom, laranja.

Acabamentos: zíper; barra, punhos e gola com mesmo tecido da peça; bolsos nas laterais.

Tipo de jaqueta: comprida.

Preço: R\$ 250,00



Modelo 5

Marca: Lança Perfume.

Composição: 100% poliéster.

Forro reversível: não.

Tema da estampa: letras maiúsculas coloridas sobrepostas em elementos geométricos rosa; fundo preto.

Tipo de estampa: corrida, ao longo de toda a peça.

Cores: rosa *pink*, rosa chiclete, roxo escuro, verde água, amarelo; fundo preto.

Acabamentos: zíper preto; bolsos no peito com zíper preto na diagonal; punhos com elástico no mesmo tecido da peça; gola e barra em ribana preta.

Tipo de jaqueta: *cropped* (curta); manga longa.

Preço: R\$ 723,00



Modelo 6

Marca: Blue Steel (Renner).

Composição: Moletom (50% poliéster, 50% algodão).

Forro reversível: não.

Tema da estampa: *Animal print* tipo tigre.

Tipo de estampa: contínua, na região das mangas e em parte das costas.

Cores: tons de neon: roxo, rosa, laranja e amarelo.

Acabamentos: zíper amarelo neon; barra, punhos e gola alta em ribana preta; bolsos frontais centralizados em tecido preto. Faixa rosa neon na parte da frente entre os ombros e início das mangas.

Tipo de jaqueta: comprida.

Preço: R\$ 139,00



Modelo 7

Marca: Blue Steel (Renner).

Composição: Moletom (55% algodão, 45% poliéster).

Forro reversível: não.

Tema da estampa: respingos de tinta.

Tipo de estampa: corrida, ao longo de toda a peça.

Cores: rosa *pink*, azul celeste, roxo escuro e amarelo; fundo branco.

Acabamentos: zíper branco; bolso quadrado aplicado em cima do lado esquerdo do peito com a mesma estampa da peça; barra ajustada com elástico; gola alta com a mesma estampa da peça; punhos com ribana branca.

Tipo de jaqueta: *cropped* (curta); manga longa.

Preço: R\$ 139,00



Modelo 8

Marca: Dimy.

Composição: Veludo (100% poliéster).

Forro reversível: não.

Tema da estampa: manchas desordenadas e sobrepostas, sem espaço entre elas.

Tipo de estampa: corrida, ao longo de toda a peça.

Cores: variações tonais de ocre, cinza, verde oliva, ferrugem, branco e preto.

Acabamentos: zíper preto; gola, barra e punhos em ribana preta, sem bolsos.

Tipo de jaqueta: comprida.

Preço: R\$ 179,99



Modelo 9

Marca: Farm.

Composição: Veludo (100% poliéster).

Forro reversível: não.

Tema da estampa: folhagens ampliadas.

Tipo de estampa: corrida, ao longo da peça.

Cores: azul marinho, azul celeste, ocre, amarelo queimado, magenta, rosa claro, laranja.

Acabamentos: gola alta em veludo listrado com azul celeste e laranja; punhos e barra em veludo listrado azul celeste e laranja.

Tipo de jaqueta: comprida.

Preço: R\$ 459,00



Marca: Revoada.

Composição: Poliéster.

Forro reversível: sim.

Tema da estampa: lado 1 com manchas e listras de aparência de *batik*; lado 2 sem estampa, somente preto.

Tipo de estampa: lado 1 - estampa corrida e espelhada na frente até o ombro; mangas lisas azuis; lado 2 - sem estampa.

Cores: lado 1- azul royal, azul celeste, magenta, verde; lado 2 - preto.

Acabamentos: lado 1 e 2 - zíper metálico; bolsos laterais; gola, barra e punhos de ribana preta.

Tipo de jaqueta: comprida.

Preço: R\$ 350,00

<p>Modelo 10</p>	
	<p>Marca: não detectada.</p> <p>Composição: 100% poliéster.</p> <p>Forro reversível: não.</p> <p>Tema da estampa: formas orgânicas e geométricas.</p> <p>Tipo de estampa: corrida, ao longo da peça.</p> <p>Cores: azul royal, verde limão, magenta, rosa claro, azul turquesa, amarelo, laranja, branco e preto.</p> <p>Acabamentos: zíper preto; gola, barra e punhos em ribana preta.</p> <p>Tipo de jaqueta: comprida.</p> <p>Preço: \$ 39,00 (dólares)</p>
<p>Modelo 11</p>	
 	<p>Marca: Versace.</p> <p>Composição: 100% poliéster.</p> <p>Forro reversível: não.</p> <p>Tema da estampa: estampa <i>paisley</i> com <i>animal print</i> de onça.</p> <p>Tipo de estampa: Estampa localizada, em corte com forma de losango; vai do centro das costas até o centro da parte da frente; cobre o ombro e o capuz.</p> <p>Cores: magenta, preto, ocre, roxo claro, roxo escuro, branco.</p> <p>Acabamentos: zíper preto; barra e punhos ajustados em elástico; dois bolsos com zíper na parte frontal localizados no peito; cordão no capuz.</p> <p>Tipo de jaqueta: <i>cropped</i> (curta); manga longa.</p> <p>Preço: R\$ 4.046</p>
<p>Modelo 12</p>	

 <p>Modelo 13</p>	<p>Marca: Scotch & Soda.</p> <p>Composição: Poliéster.</p> <p>Forro reversível: sim.</p> <p>Tema da estampa: lado 1 - flores com formas orgânicas; lado 2 - xadrez sobreposto em pequena escala.</p> <p>Tipo de estampa: lado 1 e lado 2 - estampa corrida, ao longo de toda a peça.</p> <p>Cores: lado 1 - lilás, rosa claro, branco, coral, verde oliva, amarelo, vermelho, tons de azul, preto; lado 2 - laranja, rosa claro, preto e azul claro.</p> <p>Acabamentos: lado 1 e 2 - zíper metálico; bolsos laterais; gola, barra e punhos de ribana preta.</p> <p>Tipo de jaqueta: comprida.</p> <p>Preço: 139,95 €</p>
--	--

Fonte: a autora (2022)

Analisando os modelos de jaqueta coletados, observa-se uma grande variedade de cortes, modelagens, materiais, estampas e outros detalhes de acabamento. As jaquetas dos modelos 6 e 12 mostram-se interessantes para este projeto, pois possuem cortes diferenciados em que as estampas são trabalhadas. Este modo de modelagem evidencia bastante a estampa, tornando ela o centro da peça.

As estampas dos modelos 1, 2, 3, 4 e 7 abordam uma estética semelhante com o estilo que se pretende atingir na coleção de estampas deste trabalho. São

trabalhadas em cores neon e vivas, utilizando o contraste com o preto e também com o branco como maneira de valorização dos grafismos.

As outras jaquetas representadas na tabela tornam-se úteis para verificar o comportamento de determinados tecidos e quais os resultados que eles atingem ao serem modelados em uma jaqueta *bomber*. Os produtos ressaltados neste quesito são os modelos 10, 11 e 13. Alguns tipos de poliéster, como o cetim e o crepe, conferem à jaqueta *bomber* o seu caimento clássico. Além disso, estes tecidos podem intensificar as cores intensas que serão trabalhadas.

2.3.1.1.5 Análise do Mercado

Por se tratar de um projeto de superfície com carga comunicativa e também com fins comerciais, é importante que se compreenda quais são os aspectos que constituem os atrativos mercadológicos das superfícies desenvolvidas. Para isso, são abordados tanto o contexto histórico como também o contexto atual do mercado do Design de Superfície.

Antes de receber sua denominação, o Design de Superfície traçou muitos caminhos ao longo das centenas de anos em que está presente no cotidiano humano. A maneira como olhamos, observamos e interpretamos as superfícies também foi sofrendo alterações conforme a sua trajetória.

Trazendo um recorte do cenário da superfície no século XVIII, a intensa industrialização existente nesta época, unida às inovações técnicas e materiais, resultou em um mercado repleto de produtos inéditos. Produtos lançados que traziam a solução para antigos problemas, que apresentavam funções e formas ainda não inseridas no cotidiano da população, podiam causar estranhamento. Mesmo que fossem objetos que propusessem um maior conforto e facilidade ao realizar tarefas, eram impactantes. Percebendo a reação dos consumidores, as indústrias investiram em uma maneira de tornar os novos artefatos mais atrativos e convidativos ao uso: o desenvolvimento da superfície (HESKETT, 1998 apud SCHWARTZ, 2008). Sabemos que a superfície já era trabalhada muito antes da industrialização, mas é importante perceber que, no século XVIII, a superfície começa a agregar um valor a um produto com o intuito de estabelecer comunicação com o usuário, chamar a sua atenção e tornar o objeto mais humanizado.

Segundo Freitas (2018), o consumidor do século XXI abandonou a atitude passiva em relação ao mercado. Em modelos de produção anteriores, como o Fordismo e o Taylorismo, o consumidor aceitava o produto que a indústria oferecia.

Atualmente, os consumidores estão bem informados e abandonaram a atitude passiva em relação ao mercado. O público em geral procura saber sobre os pilares que constituem as marcas das quais são clientes e se preocupam em adquirir produtos de empresas cujas ideias vão ao encontro de seus valores pré-estabelecidos. Instruídos sobre causas importantes na atualidade, esses usuários se interessam pelos impactos ambientais e sociais que as marcas causam.

Neste contexto, em que existe um público engajado em consumir produtos que ofereçam uma experiência para além da função prática da vestimenta, a estamparia têxtil aliada à moda pode agir como suporte para uma manifestação criativa sobre a temática da epilepsia.

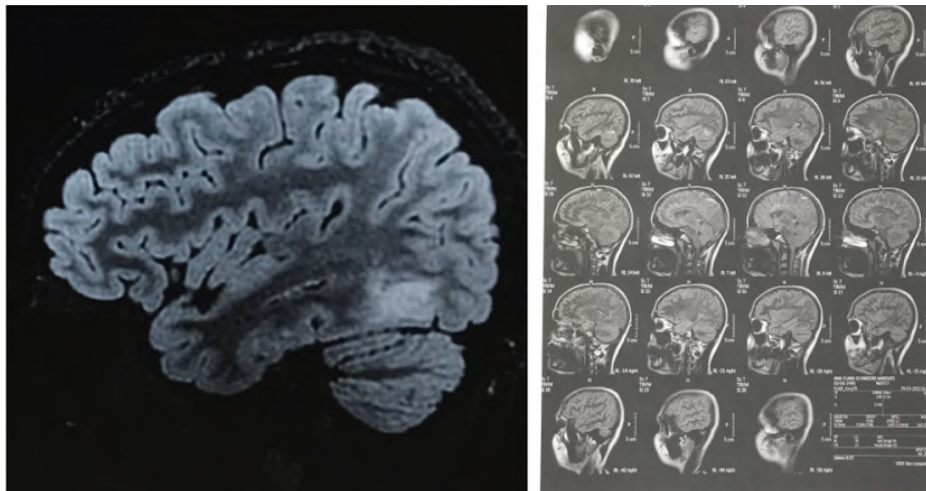
2.3.1.2 Fase de geração

As análises realizadas na *Fase de geração* são utilizadas para gerar ideias. “Nesta fase de produção de ideias a mente precisa trabalhar livremente, sem restrições, para gerar a maior quantidade possível de alternativas” (LÖBACH, 2001, p.150).

Para realizar os primeiros desenhos, a autora entrou em contato com as lembranças da sua trajetória como artista, designer e portadora de epilepsia. Analisou-se exames, principalmente as ressonâncias magnéticas, para trabalhar em cima dos conteúdos imagéticos fornecidos pelas ressonâncias.

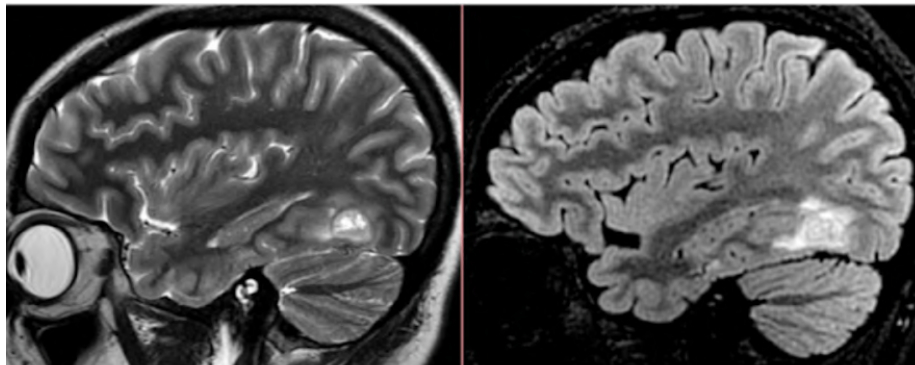
Durante a cirurgia para extrair o tumor, o cérebro foi fotografado para documentação, tanto para o acervo do médico como para o da própria paciente. Essas imagens, que talvez para alguns sejam desagradáveis, foram muito importantes para o desenvolvimento nos desenhos que deram origem às alternativas aqui apresentadas.

Figura 18 - Ressonância magnética do cérebro de Ana Clara Marques



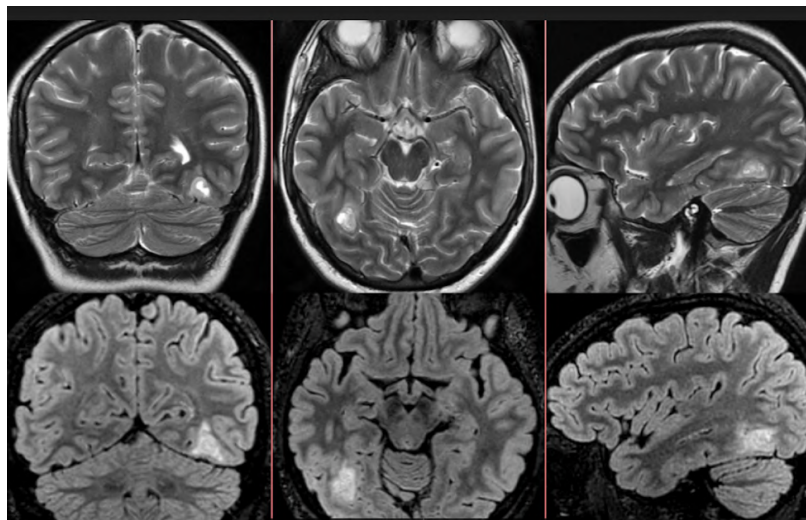
Fonte: acervo pessoal da autora (2016).

Figura 19 - Ressonância Magnética do Cérebro de Ana Clara Marques



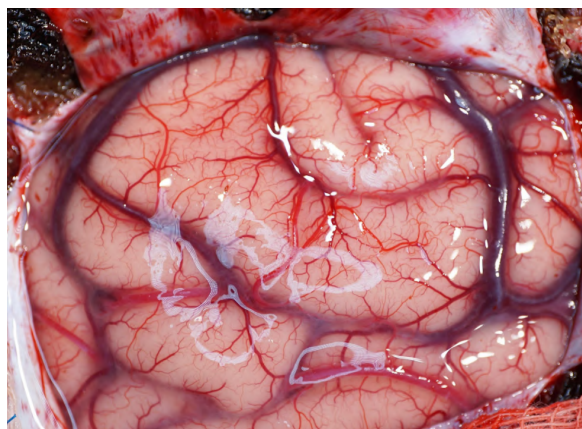
Fonte: acervo pessoal da autora (2016).

Figura 20 - Ressonância magnética do cérebro de Ana Clara Marques



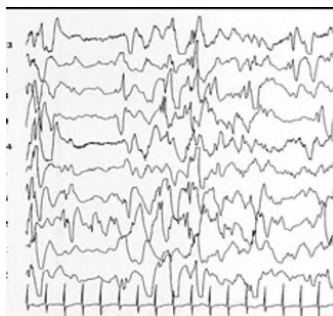
Fonte: acervo pessoal da autora (2016).

Figura 21 - Fotografia do cérebro de Ana Clara Marques durante a cirurgia.



Fonte: acervo pessoal da autora (2016).

Figura 22 - Eletroencefalograma



Fonte: acervo pessoal da autora (2020).

Figura 23 - Perfil da autora com cicatriz aparecendo.



Fonte: acervo pessoal da autora (2022).

2.3.1.2.1 Geração de Ideias

Com base nessas imagens, iniciou-se o processo de criação, em que foram utilizadas algumas técnicas manuais e também digitais. Foram desenvolvidos alguns desenhos que procuram retratar realisticamente algumas das imagens e, a partir delas, desenvolver outros desenhos estilizados.

Figura 24 - Desenhos manuais representando neurônios, feitos com marcador.



Fonte: a autora (2022).

Figura 25 - Desenhos realizados com marcador e lápis de cor



Fonte: a autora (2022).

Na Figura 25, procura-se representar as auras visuais no momento em que acontecia uma crise epiléptica focal. As auras, como visto anteriormente, são crises focais e muitas vezes não há perda de consciência. No entanto, como algumas

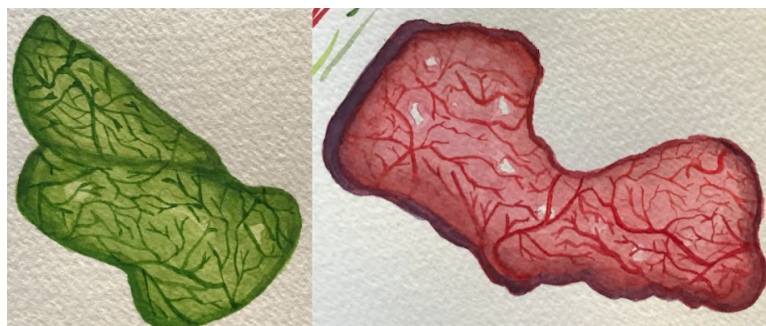
crises focais evoluem para crises generalizadas em que o paciente fica inconsciente, as auras frequentemente agem como uma espécie de alerta de que uma convulsão pode ocorrer. Em inúmeras ocasiões, a autora teve auras visuais que se mantiveram como auras e depois passaram. A sua visão ficava dividida em dois campos: o esquerdo e o direito, e no lado direito as cores ficavam extremamente saturadas e divididas em diversos “pedaços” de cores, assim como nas imagens. Este processo de registro gráfico dessas experiências foi importante para definir a cartela de cores utilizada na coleção.

Figura 26 - Cartela de cores elaborada a partir dos desenhos que representavam as auras visuais



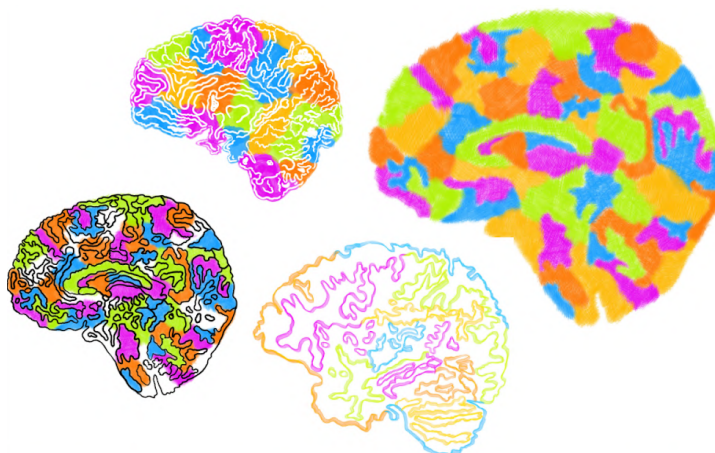
Fonte: a autora (2022).

Figura 27 - Representação em aquarela do cérebro aberto durante a cirurgia



Fonte: a autora (2022).

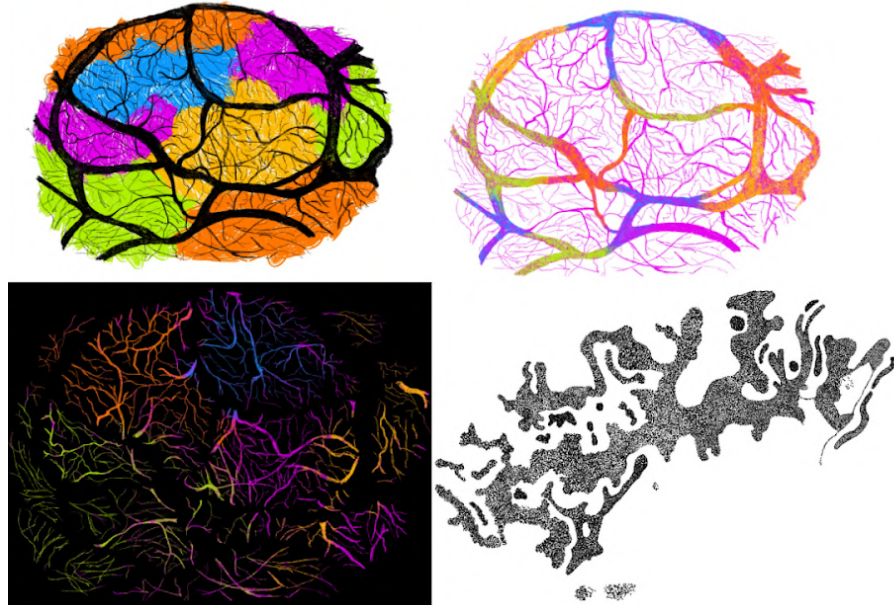
Figura 28 - Cérebros desenhados digitalmente



Fonte: a autora (2022).

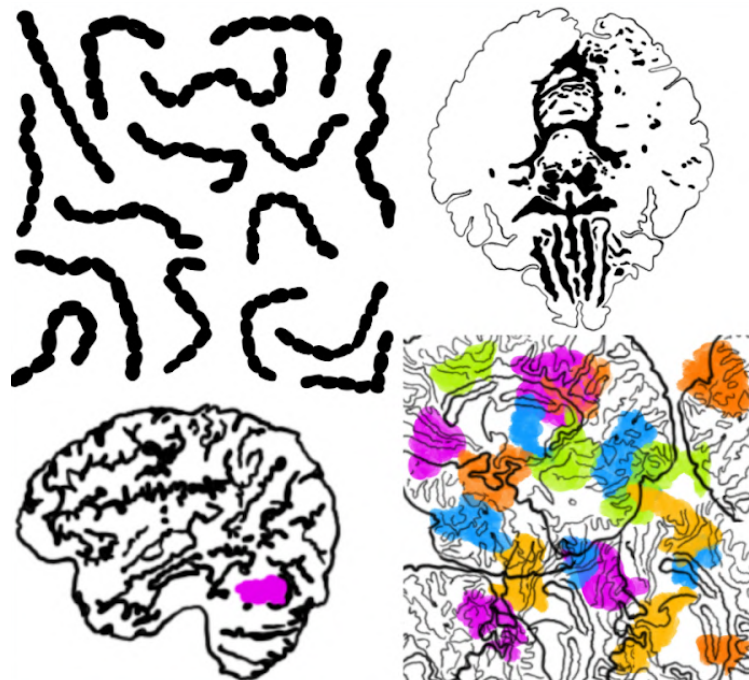
Os cérebros da Figura 28 foram desenhados com técnicas de hachuras com delineado em branco e em preto e com técnica de marcador chanfrado com transparência.

Figura 29 - Desenhos digitais emulando texturas de lápis de cor e pontilhismo com nanquim



Fonte: a autora (2022).

Figura 30 - Desenhos digitais de cérebros e pedaços de neurônios



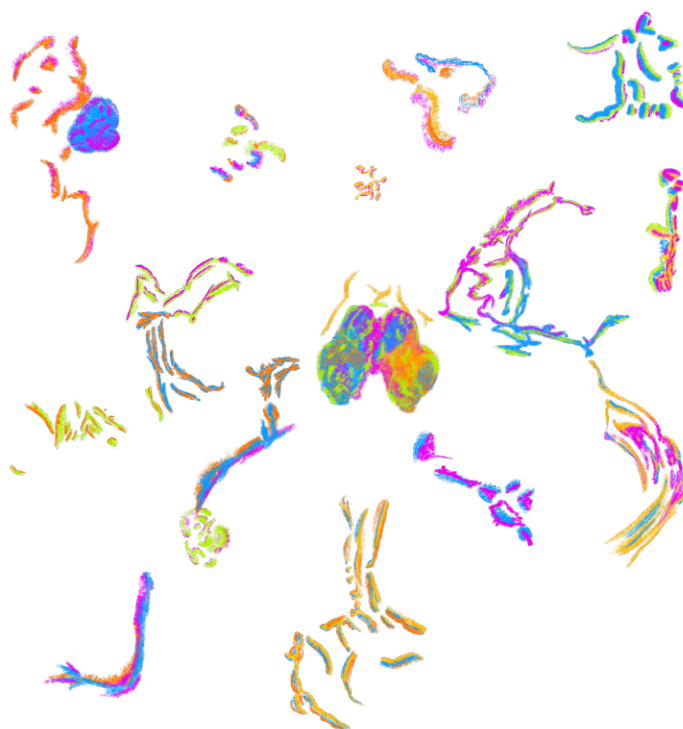
Fonte: a autora (2022).

Figura 31 - Partes do cérebro representadas em pontilhismo simples e com sobreposição de cores



Fonte: a autora (2022).

Figura 32 - Vascularização e pedaços do cérebro reorganizados em novas formas



Fonte: a autora (2022).

Figura 33 - Releitura de partes do cérebro reorganizadas em novas formas



Fonte: a autora (2022)

Figura 34 - Rosto desconfigurado



Fonte: a autora (2022).

Figura 35 - Representações da cicatriz no couro cabeludo raspado em bordados



Fonte: a autora (2022).

Figura 36 - Representação dos pontos da cicatriz reconfigurados



Fonte: a autora (2022).

2.3.1.2.2 Geração de Alternativas das Estampas

A autora construiu as alternativas de estampas a partir dos desenhos baseados em suas memórias, experiências pessoais e também nas referências dos exames de imagem. Nesta etapa, além do desenvolvimento das opções de estampas, também é realizado um esboço das modelagens de jaqueta *bomber* com as quais se pretende trabalhar.

A cartela de cores utilizada nas alternativas é uma variação das principais cores apresentadas anteriormente (Figura 26), que são baseadas nas auras visuais de Ana Clara.

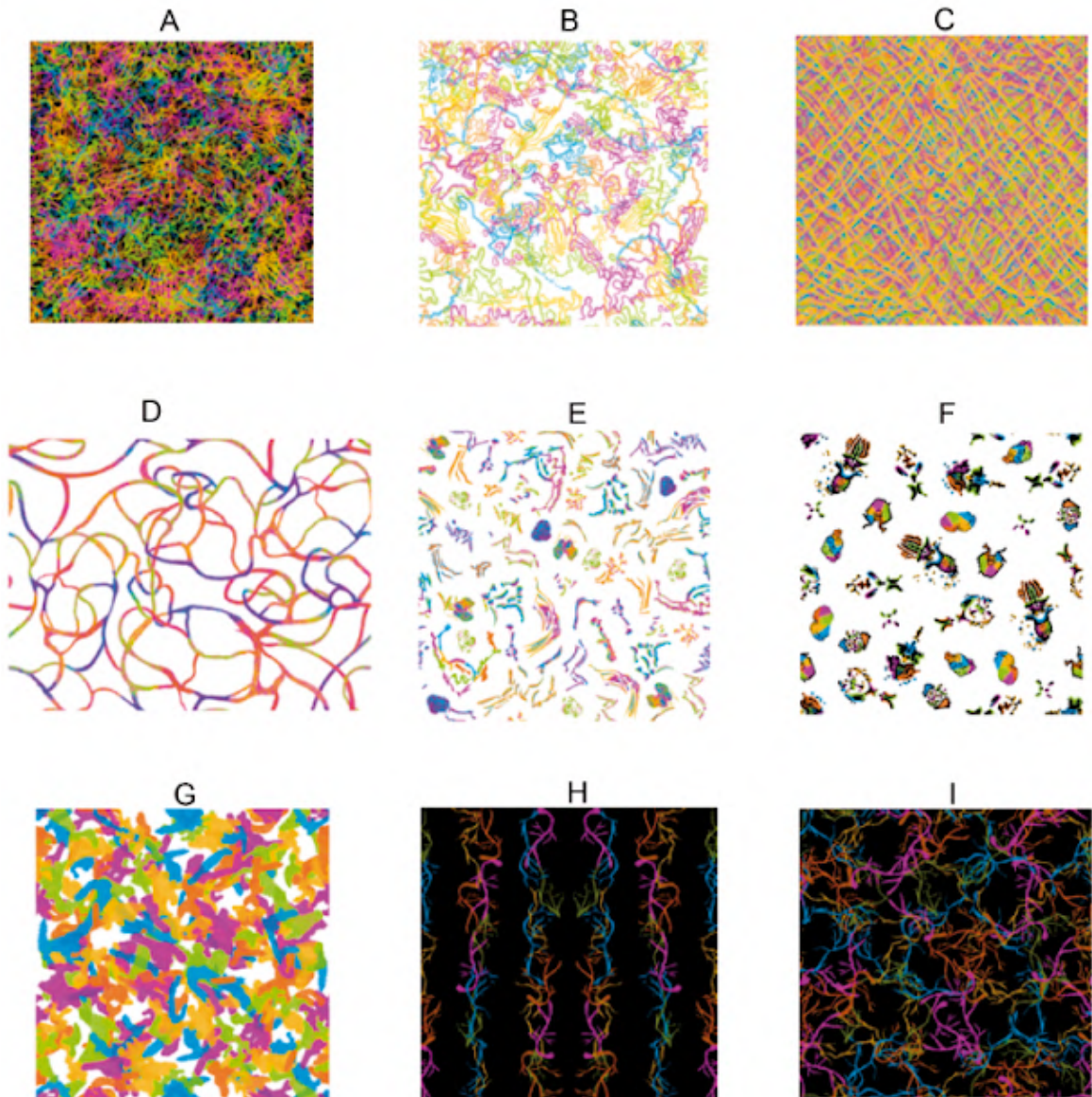
Figura 37 - Cartela de cores das alternativas.



Fonte: a autora (2022).

A seguir são apresentadas as alternativas geradas com referência nos dados acessados nas imagens (exames e fotos) e também no memorial das experiências, escrito pela autora.

Figura 38 - Alternativas Geradas



Fonte: a autora (2022).

Alternativa A: Desenhada digitalmente, esta alternativa é resultado do desenho de um cérebro que teve sua silhueta desconfigurada para formar um módulo com várias camadas de traços. As cores trabalhadas são o padrão da cartela: tons intensos de magenta, ciano, verde limão, amarelo e laranja.

Alternativa B: Esta alternativa é derivada do mesmo desenho que originou a primeira alternativa. No entanto, os elementos do desenho são trabalhos de maneira diferente para formar o módulo.

Alternativa C: Baseado nas descargas elétricas desordenadas que ocorrem no cérebro enquanto acontece uma crise epiléptica.

Alternativa D: Representa os vasos mais calibrosos do cérebro conectados. Desenho digital simulando lápis de cor.

Alternativa E: Representação de partes de uma ressonância magnética do cérebro.

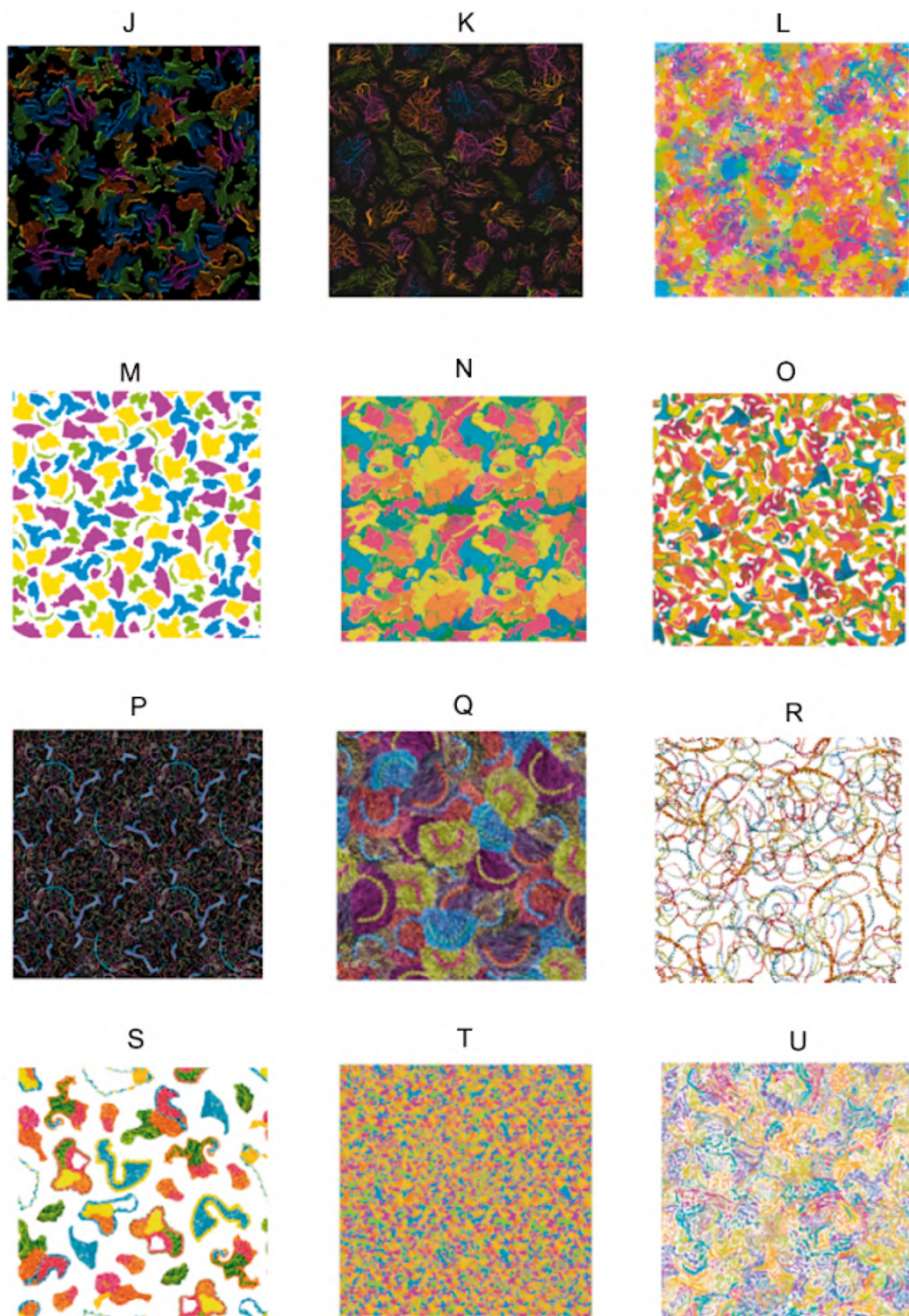
Alternativa F: Esta alternativa também trabalha com partes da imagem de uma ressonância magnética. Desenho digital.

Alternativa G: Com base na vista lateral esquerda da imagem do cérebro, foi feito um desenho com técnica de hachura de pedaços do cérebro. Desenho digital.

Alternativa H: Esta alternativa trabalha as veias do cérebro. É resultado do tratamento de imagem de um desenho feito com aquarela. O módulo foi espelhado sobre ele mesmo para atingir o efeito de duas camadas.

Alternativa I: Baseada no mesmo desenho da alternativa anterior, esta versão trabalha com linhas desordenadas construindo um emaranhado de veias sanguíneas do cérebro.

Figura 39 - Alternativas Geradas



Fonte: a autora (2022).

Alternativa J: Desenho com duas camadas pontilhadas, uma colorida abaixo de uma preta. Baseado em formatos do cérebro.

Alternativa K: O desenho é uma representação dos pedaços do cérebro com suas veias. Os vasos sanguíneos, nesta imagem, são retratados pelos espaços em preto ou vazios.

Alternativa L: *Rapport* que representa formas cerebrais em desenhos de pontilhismo sobrepostos.

Alternativa M: A partir da desconfiguração gráfica de um desenho de um rosto colorido, que faz referência às auras visuais, esta alternativa foi desenvolvida.

Alternativa N: Releitura dos gomos que formam o cérebro com referência nas imagens do cérebro aberto durante a cirurgia. Criação realizada no tecido com interferência de pintura e bordados.

Alternativa O: Releitura da anatomia do cérebro com referência nas imagens do cérebro aberto durante a cirurgia. Criação realizada com pedaços de tecido e bordados.

Alternativa P: Interpretação da vascularização do cérebro com o uso de bordados em tecido.

Alternativa Q: Representação da cicatriz da cirurgia em meio ao cabelo raspado. Feita em com bordado em cima do tecido.

Alternativa R: Representação da cicatriz da cirurgia entrelaçada.

Alternativa S: Representação de partes do cérebro com base na visualização das ressonâncias. Feito com bordados sobre tecido.

Alternativa T: Representação de partes do cérebro formando texturas.

Alternativa U: Representação de formas encontradas nas ressonâncias.

2.3.1.3 Fase de Avaliação

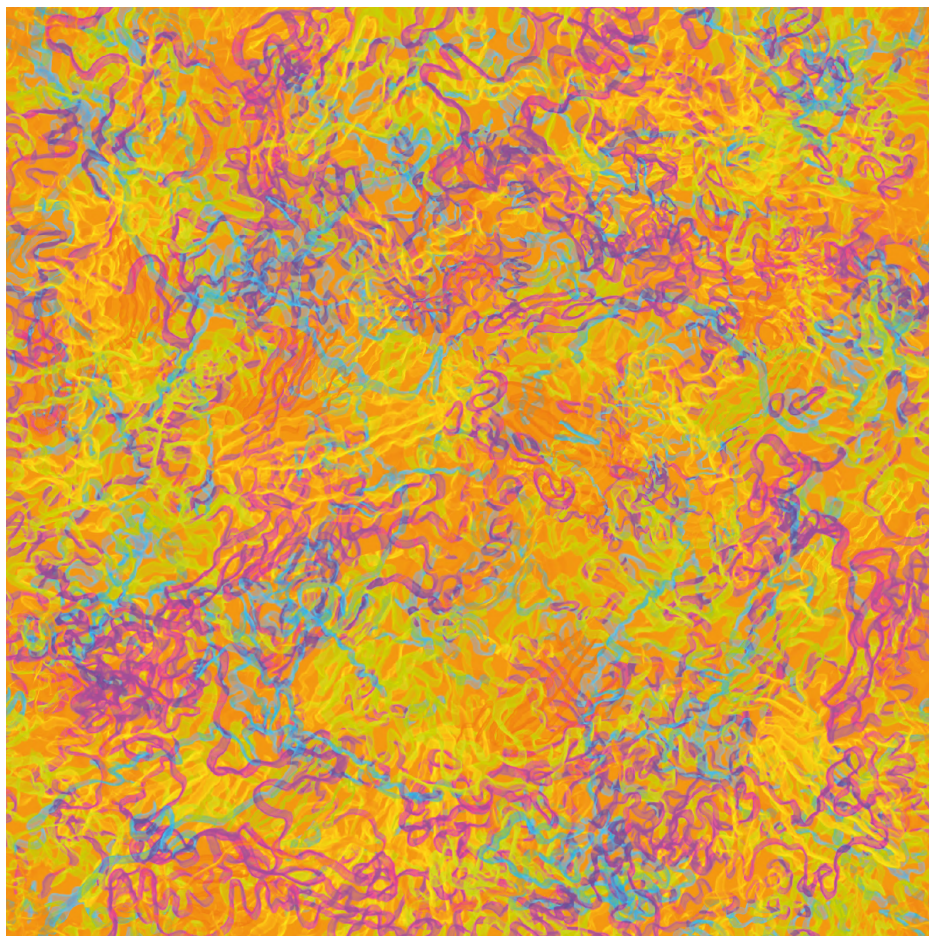
2.3.1.3.1 Seleção das alternativas - Rapports

Foram selecionadas alternativas para serem impressas em tecido, mas nem todas as alternativas escolhidas foram utilizadas para desenvolver as quatro jaquetas *bomber*.

Estampas selecionadas para impressão no tecido:

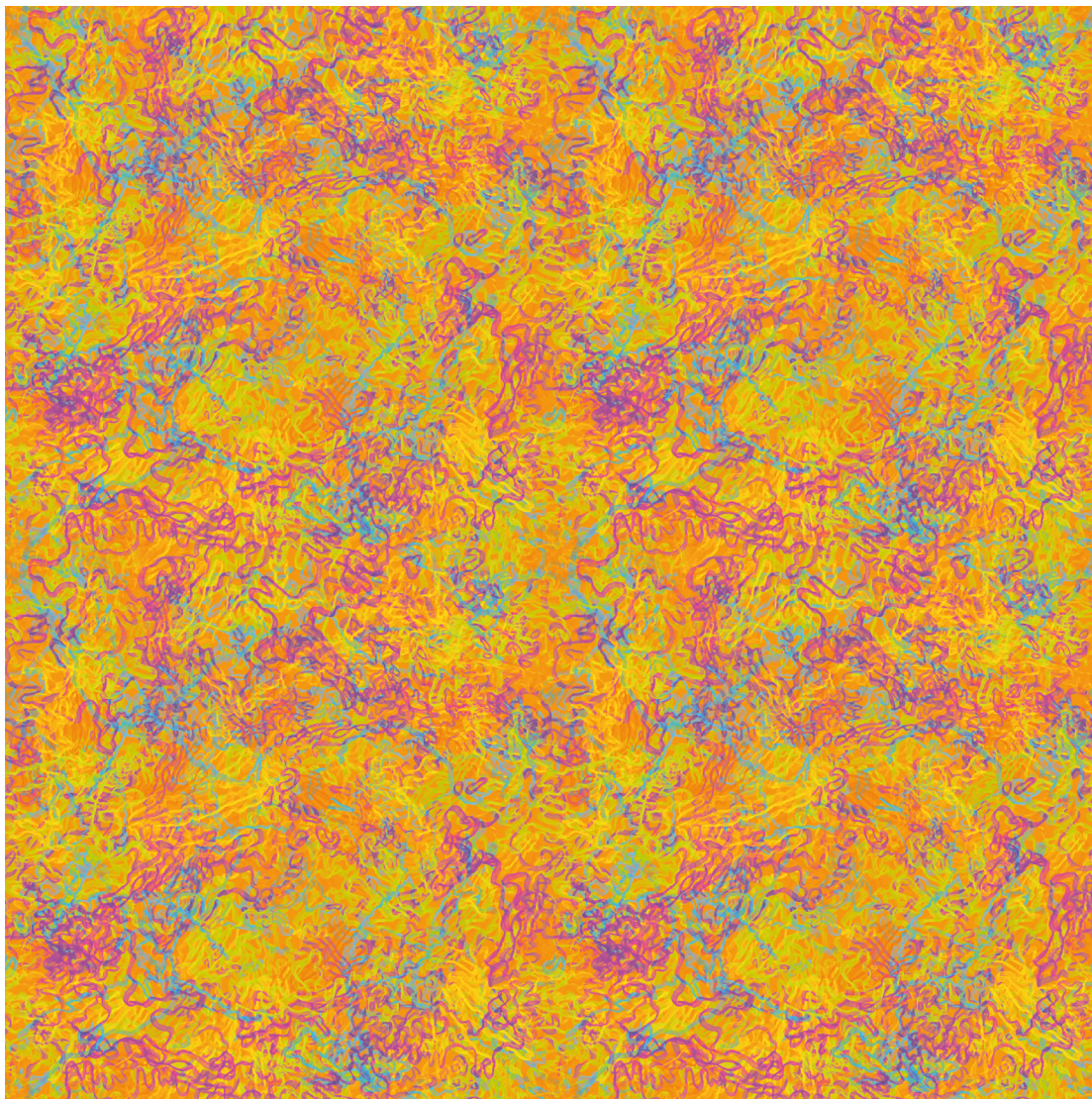
Rapport “A”: Eletricidade

Figura 40 - *Rapport A. Rapport* de 20x20cm.



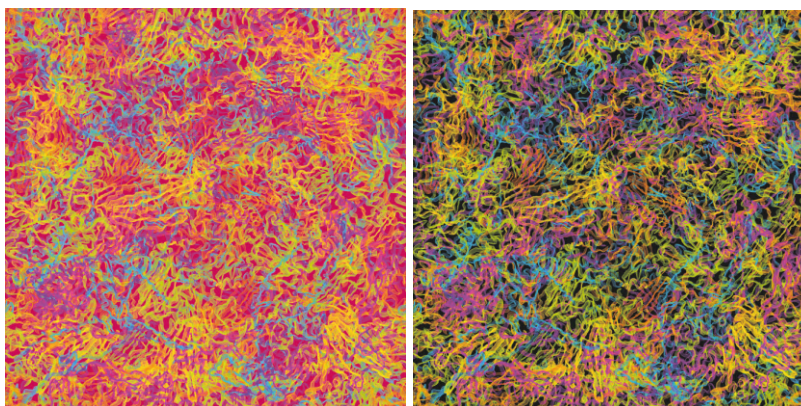
Fonte: a autora (2022).

Figura 41 - *Rapport A*. *Rapport* de 20x20cm repetido 2x na horizontal e 2x na vertical.



Fonte: a autora (2022).

Figura 42 - *Rapport A*. Opções de cor.

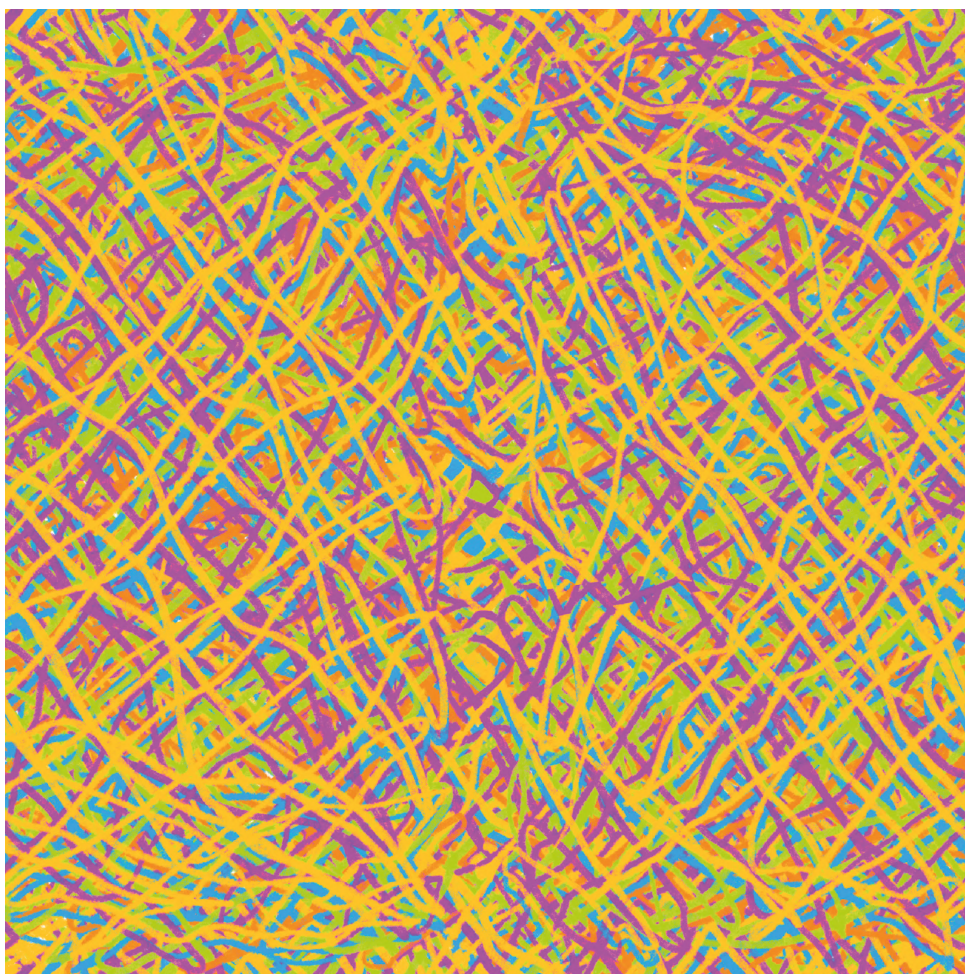


Fonte: a autora (2022).

Baseada na eletricidade cerebral, essa estampa utiliza-se das características observadas visualmente na energia elétrica: ondas de luz, raios e choques. A ilustração digital foi criada com um pincel que trabalha intensidades diferentes de transparência e emula a estética de um feixe de luz. Os fios desenhados foram interligados e sobrepostos com o intuito de espalhá-los por todo o *rapport*, mas deixando visível o fundo. O *rapport* é repetido de forma transladada e o fundo foi trabalhado nas opções de rosa, amarelo e preto. O fundo amarelo foi o escolhido para ser produzido.

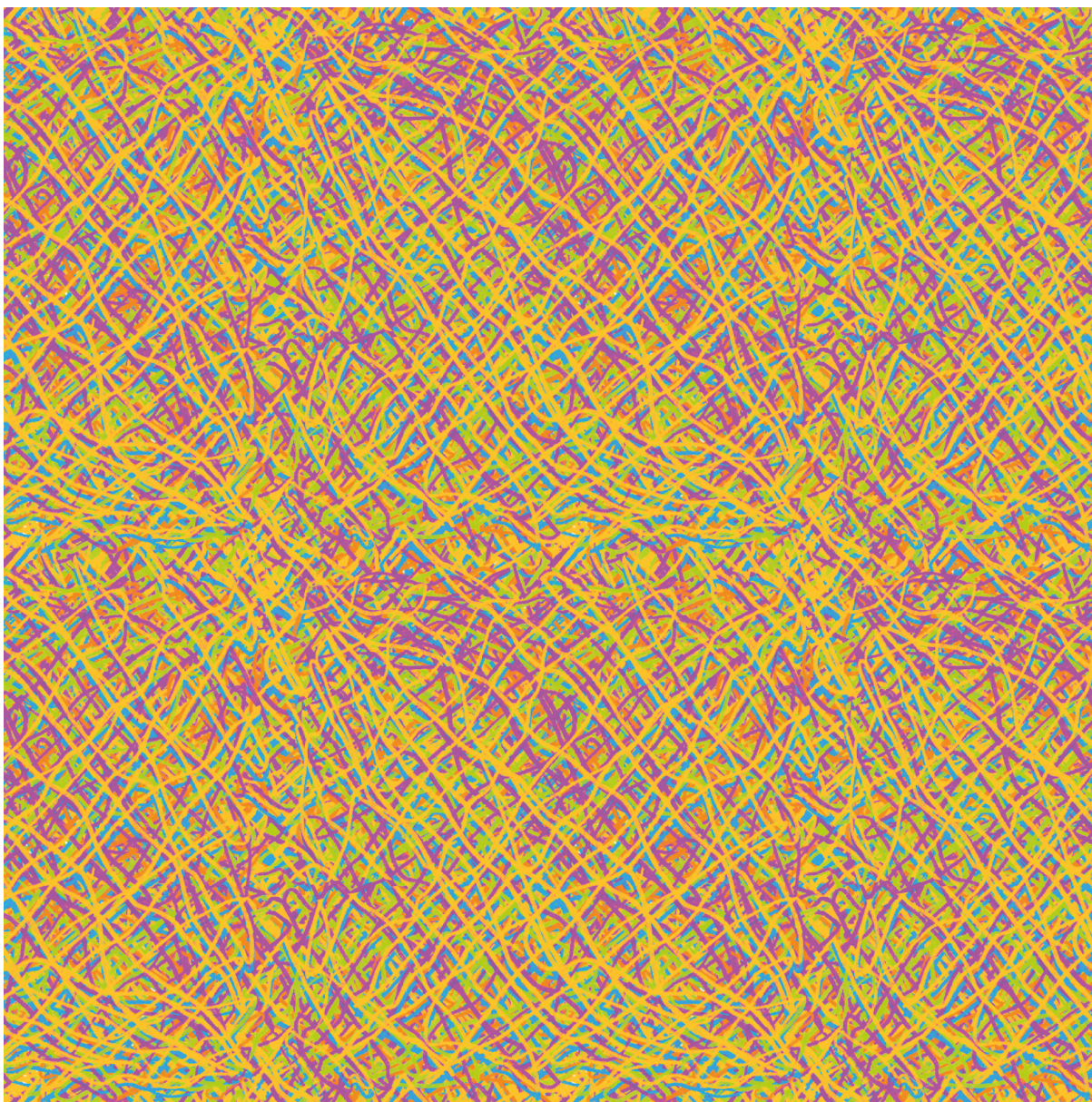
***Rapport* “C”: Raios**

Figura 43 - *Rapport C. Rapport* de 20x20cm.



Fonte: a autora (2022).

Figura 44 - *Rapport C. Rapport* de 20x20cm repetido 2x na horizontal e 2x na vertical.



Fonte: a autora (2022).

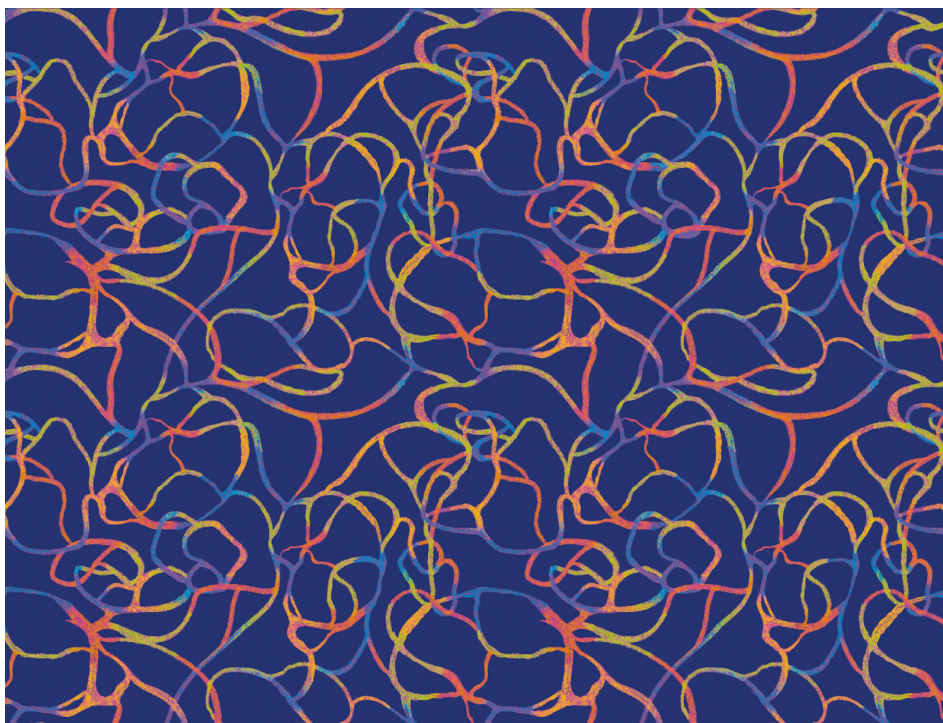
Este *rapport* surge a partir da ideia de representar as descargas elétricas que ocorrem no cérebro durante uma crise epiléptica. São utilizados como referência de imagem os desenhos comumente formados pela liberação da eletricidade em situações corriqueiras, como os raios de uma tempestade ou o contato da energia com a água. Outras referências imagéticas igualmente relevantes são os exames de eletroencefalograma, que mostram as ondas elétricas do cérebro e captam possíveis alterações neste aspecto, como picos de descarga elétrica em determinados momentos.

O desenho que forma este *rapport* traz a sensação de bagunça, desordem, intensidade e inquietação. Estes são sentimentos e situações bastante comuns em pessoas que vivem com epilepsia: o cérebro está sobrecarregado, precisando fazer as suas funções normais e sendo atrapalhado por um bombardeamento elétrico durante muitos momentos. A partir disso, o paciente vive em uma realidade de cansaço, insegurança, medo e pensamentos confusos.

As cores utilizadas são as cores principais da cartela de cores, que são as escolhidas originalmente para demonstrar as cores vistas nas auras visuais. O *rapport* mede 20 por 20 centímetros e não possui cor de fundo, pois é preenchido em toda sua área pelos riscos desordenados. A estampa é contínua e o *rapport* se repete por translação.

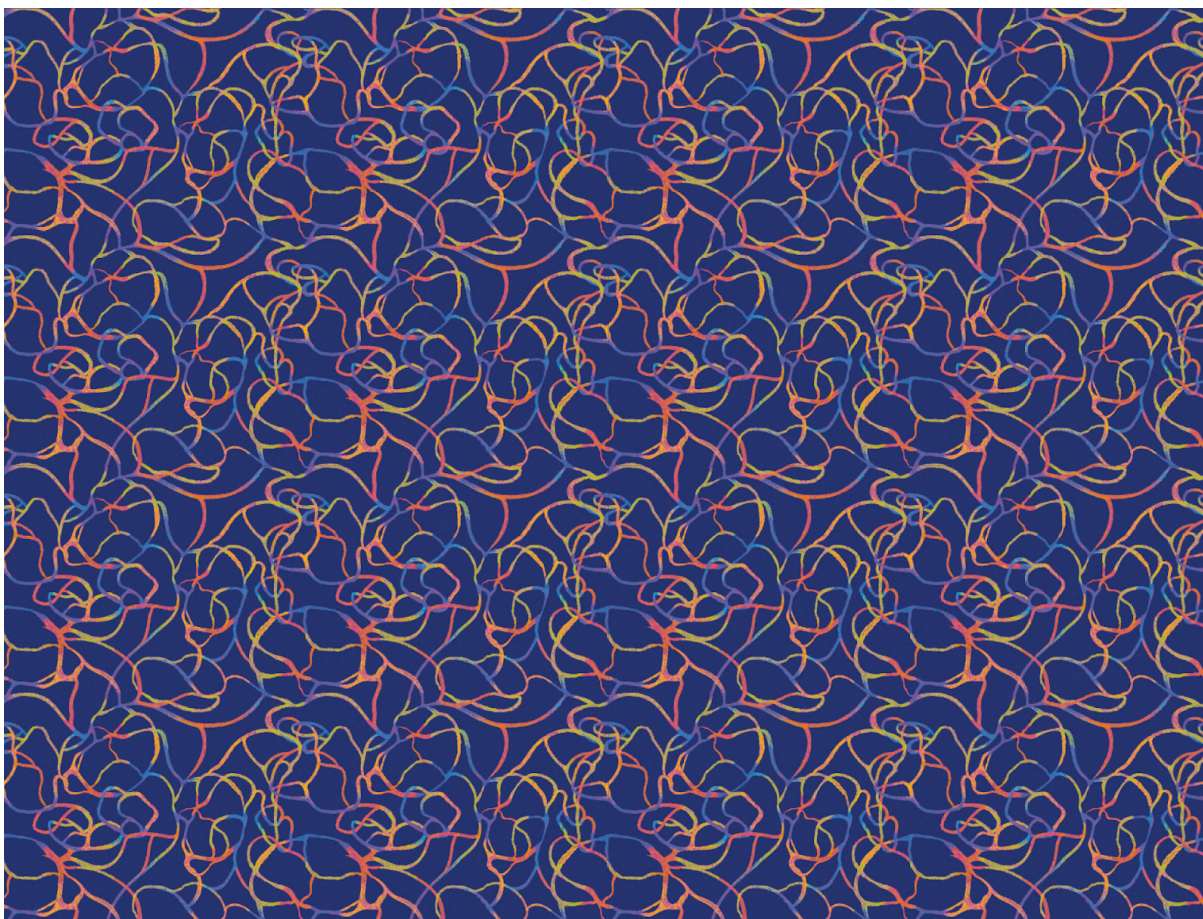
***Rapport* “D”: Veias 1**

Figura 45 - *Rapport* D. *Rapport* de 40x30cm.



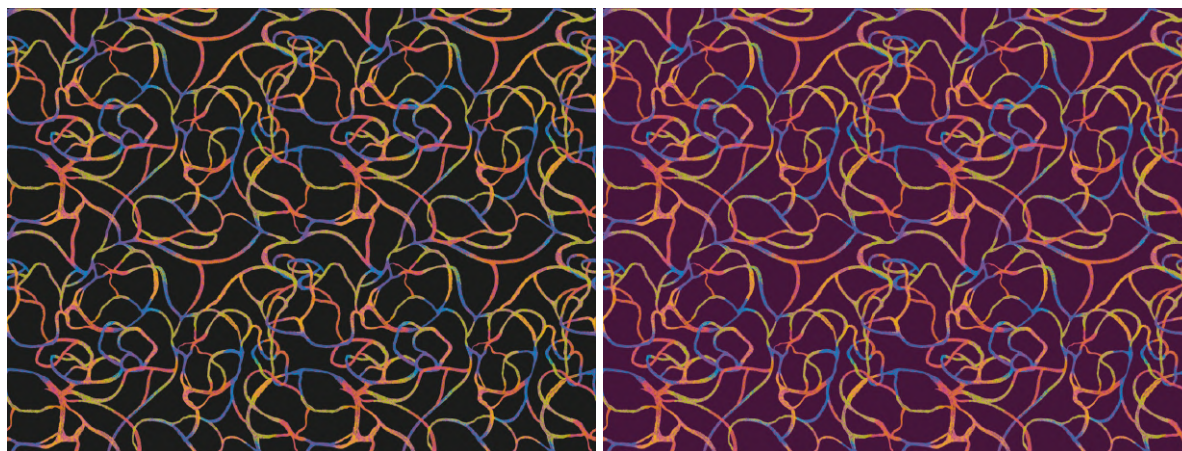
Fonte: a autora (2022).

Figura 46 - *Rapport D*. *Rapport* de 40x30cm repetido 2x na horizontal e 2x na vertical.



Fonte: a autora (2022).

Figura 47 - *Rapport D*. Opções de cor.



Fonte: a autora (2022).

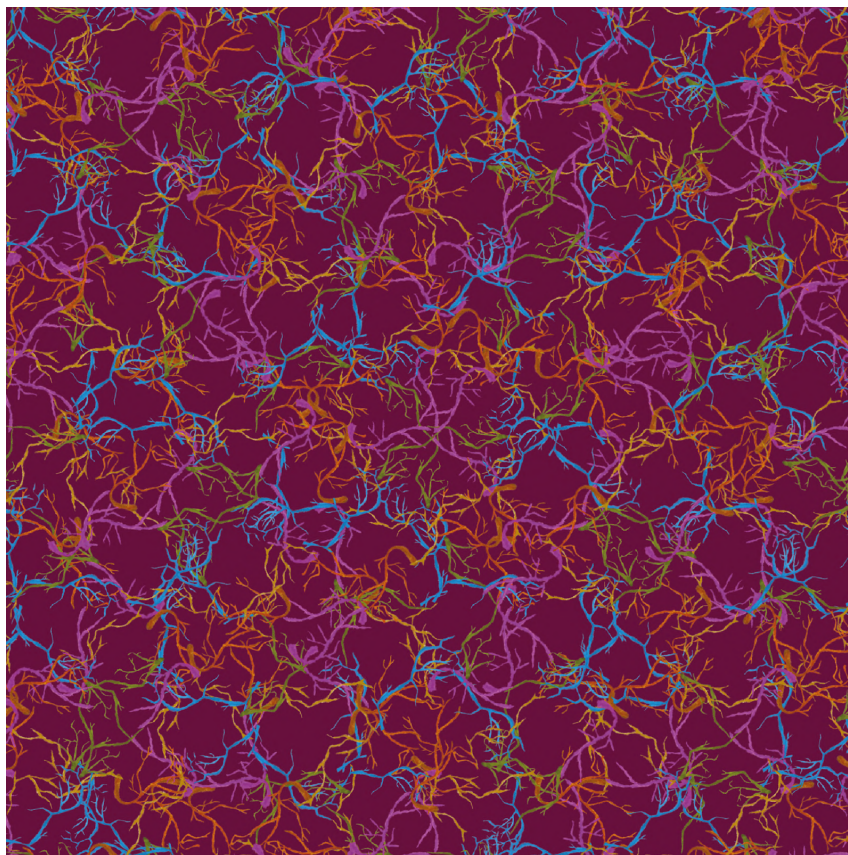
Para desenvolver este *rapport*, foram utilizadas fotografias que registram os vasos sanguíneos cerebrais. A estampa se baseia nos vasos de maior calibre, que

são retratados como fitas (ou laços) que se conectam. Quanto à coloração, ocorre a transição de uma cor para a outra ao longo da fita, como um degradê, abrangendo grande parte da cartela de cores. A estampa dá a ideia de movimento e continuidade, já que a ligação das fitas é infinita.

O *rapport* é contínuo, transladado e suas dimensões são, em centímetros, de 40 de largura por 30 de altura. Não é um *rapport* completamente preenchido em sua área e as cores de fundo trabalhadas foram o preto, o roxo escuro e o azul royal, que foi o escolhido para para impressão.

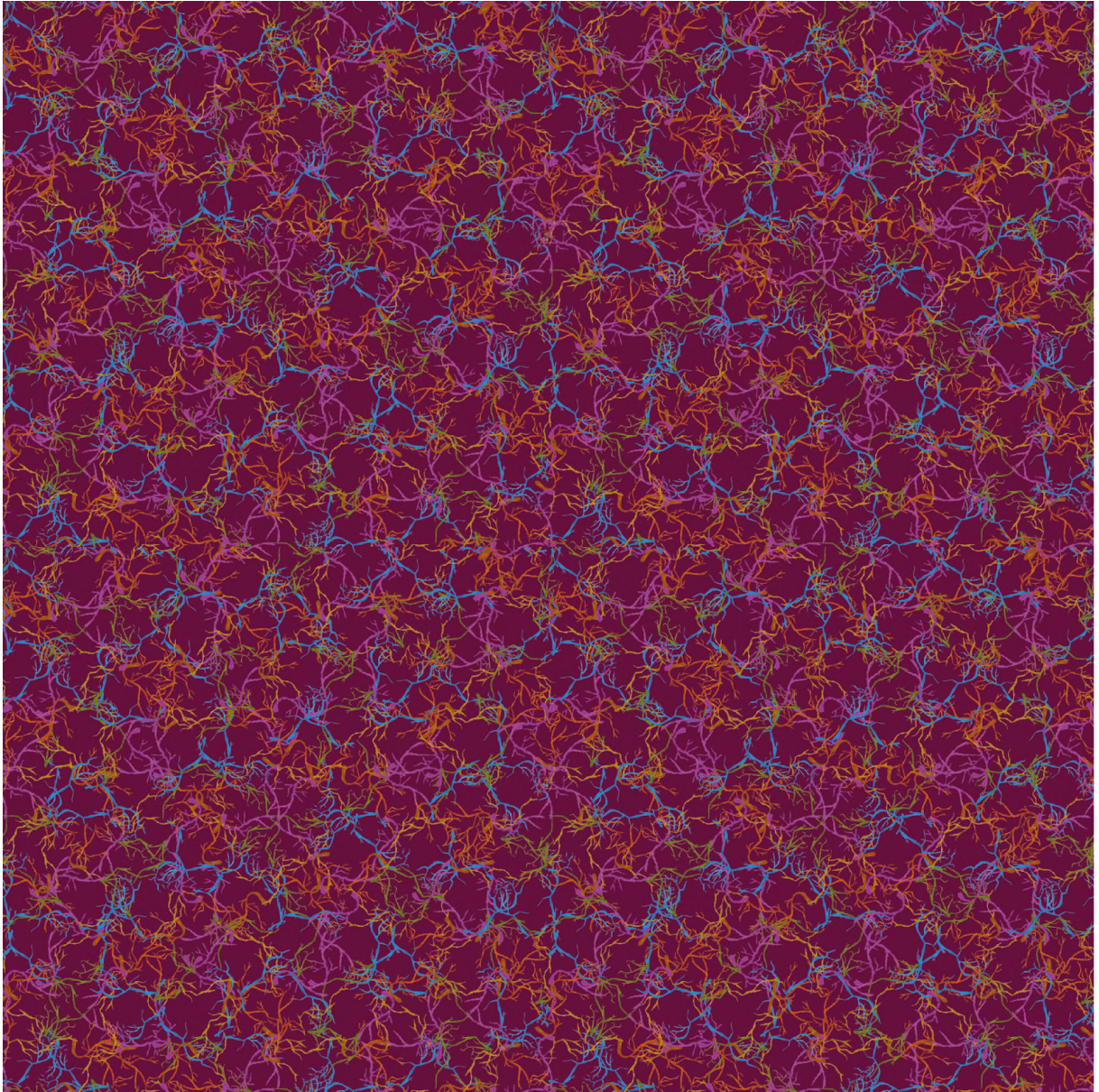
Rapport “I”: Veias 2

Figura 48 - Rapport I. Rapport de 20x20cm.



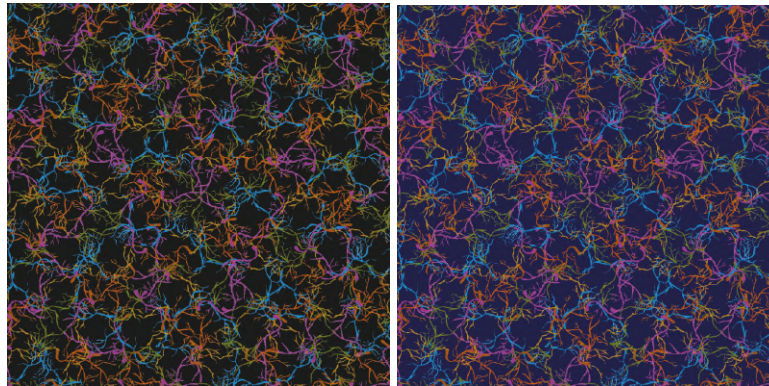
Fonte: a autora (2022).

Figura 49 - *Rapport* I. *Rapport* de 20x20cm repetido 2x na horizontal e 2x na vertical.



Fonte: a autora (2022).

Figura 50 - *Rapport I*. Opções de cor.

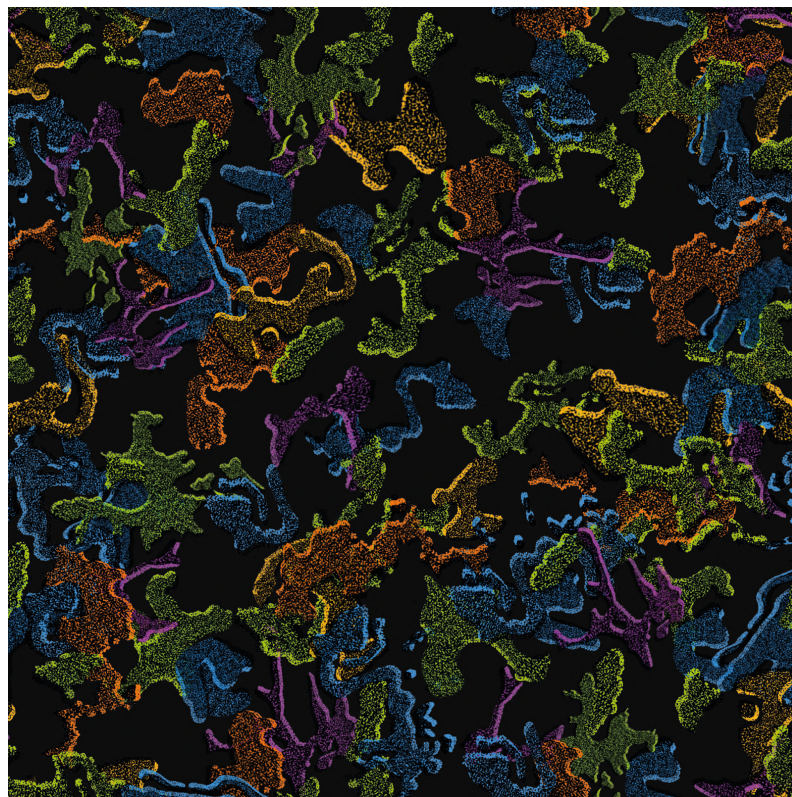


Fonte: a autora (2022).

As veias do cérebro foram retratadas por meio da técnica de aquarela. Os resultados obtidos em aquarela foram tratados no *Photoshop* para corrigir formas e cores. A partir do tratamento dos elementos, o *rapport* foi construído a fim de formar uma estampa xadrez. A repetição do *rapport* é transladada e as cores de fundo trabalhadas foram o vinho, o roxo azulado e o preto. O vinho foi escolhido para produção em tecido.

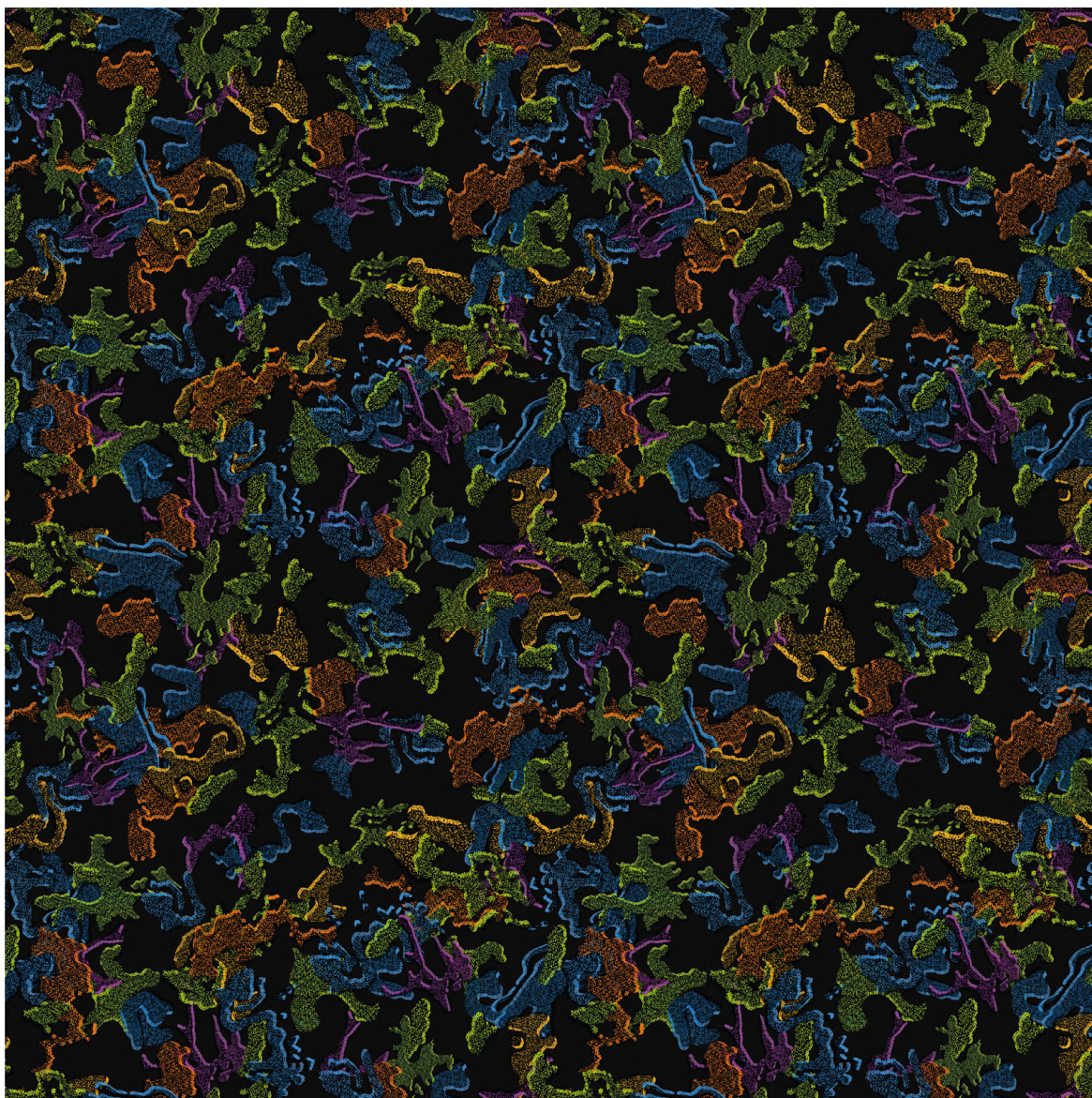
Rapport "J": Aura cor

Figura 51 - *Rapport J*. *Rapport* de 20x20cm.



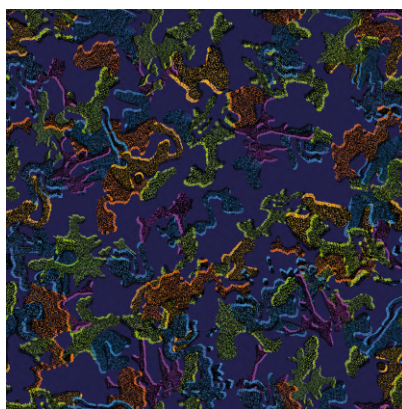
Fonte: a autora (2022).

Figura 52 - *Rapport J*. *Rapport* de 20x20cm e repetido 2x na horizontal e 2x na vertical.



Fonte: a autora (2022).

Figura 53 - *Rapport J*. Opções de cor.

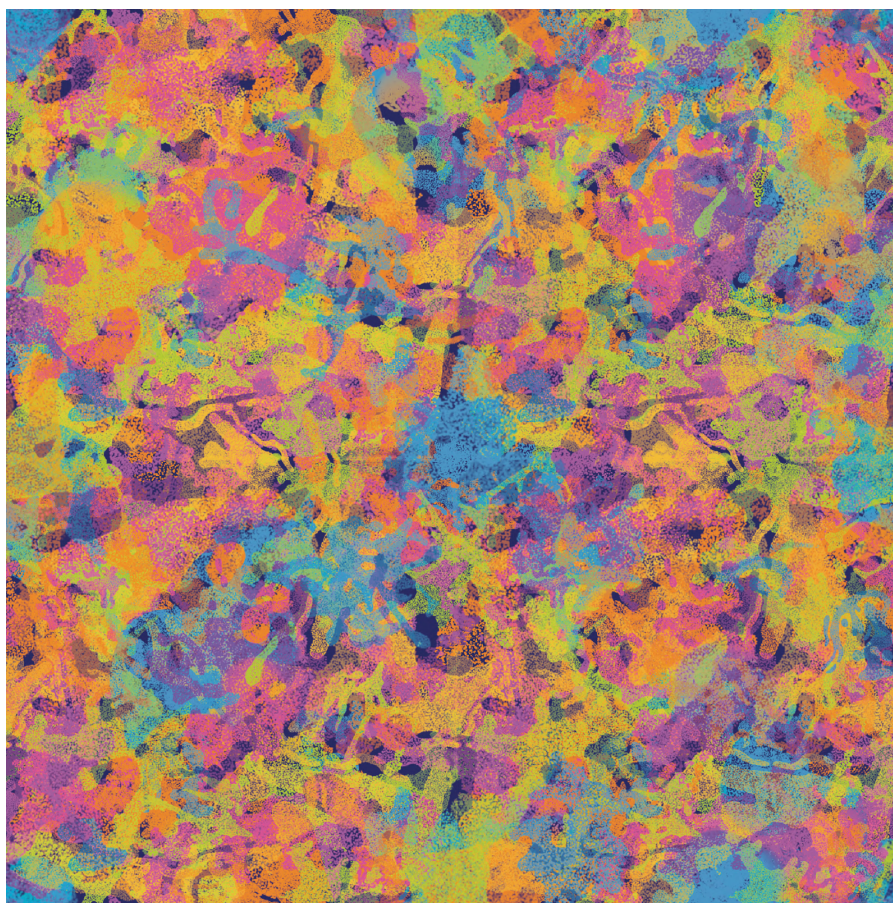


Fonte: a autora (2022).

Acessando as memórias sobre as experiências com as auras visuais, a autora recorda ver seu campo de visão do lado direito com cores completamente saturadas: via “colorido”, como relatava às pessoas. Estas cores, no entanto, não tinham a superfície lisa, chapada. Possuíam uma textura visual semelhante àquela imagem chiada e em preto e branco encontrada quando a televisão está fora do ar, mas neste caso era colorida. Este *rapport* faz uma interpretação desta textura, de maneira não realista. O pontilhado emula o chiado e as cores são baseadas nas principais cores revisitadas na memória.

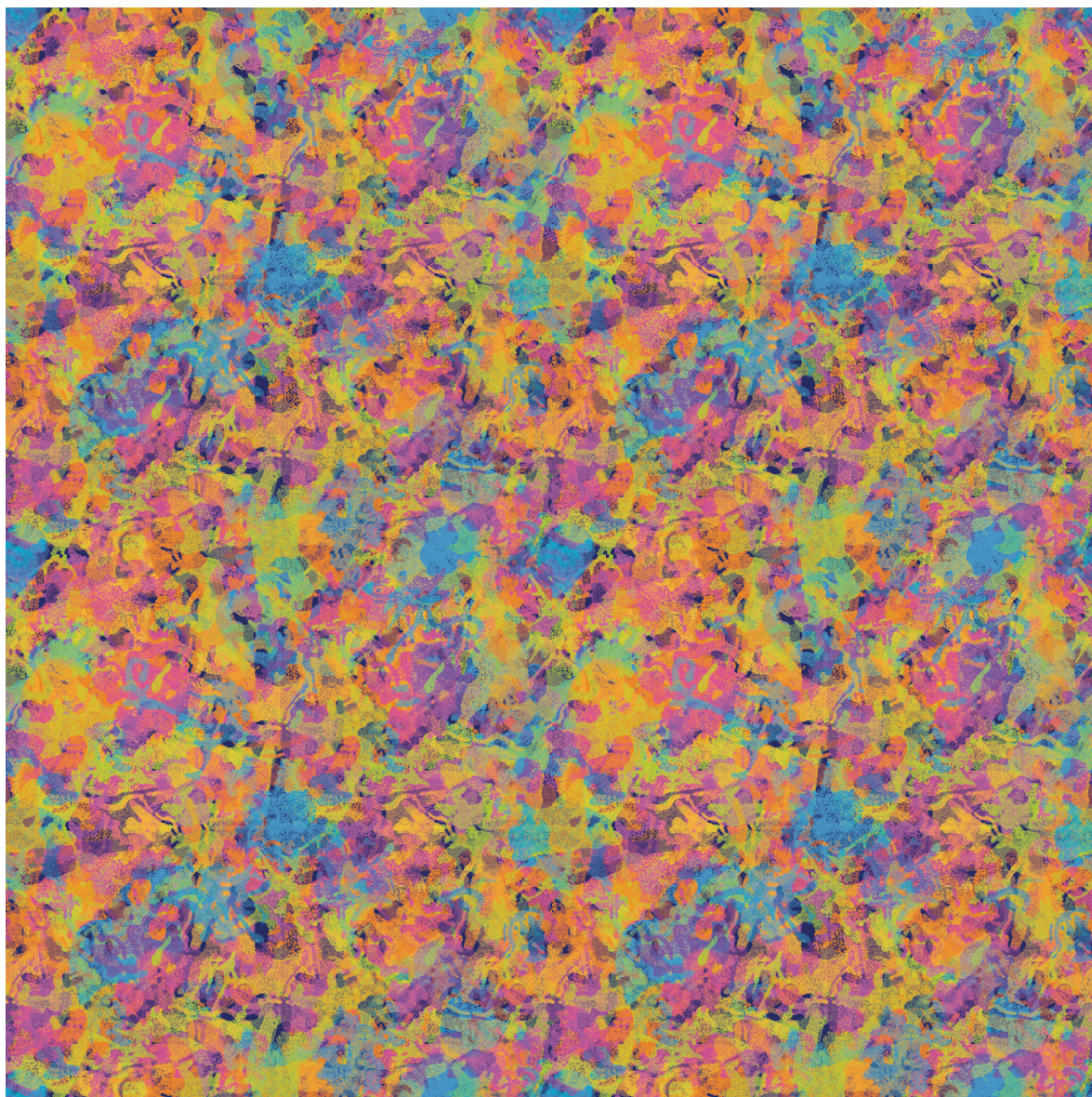
***Rapport* “L”: Aura ponto**

Figura 54 - *Rapport L. Rapport* de 20x20cm .



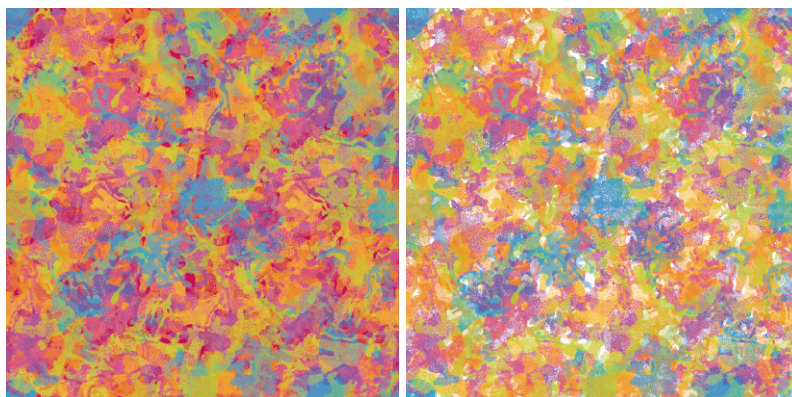
Fonte: a autora (2022).

Figura 55 - *Rapport L*. *Rapport* de 20x20cm e repetido 2x na horizontal e 2x na vertical.



Fonte: a autora (2022).

Figura 56 - *Rapport L*. Opções de cor.



Fonte: a autora (2022).

Assim como a *rapport* “J”, essa estampa retrata a textura das auras visuais. É explorada a técnica de pontilhismo para transmitir a ideia de chiado. Os desenhos se sobrepõem e preenchem quase toda a área do *rapport* enquanto o fundo fica em segundo plano. A repetição foi por translação e o fundo escolhido para impressão no tecido (entre roxo, rosa e branco) foi o roxo. O *rapport* mede 20 centímetros de largura por 20 centímetros de altura.

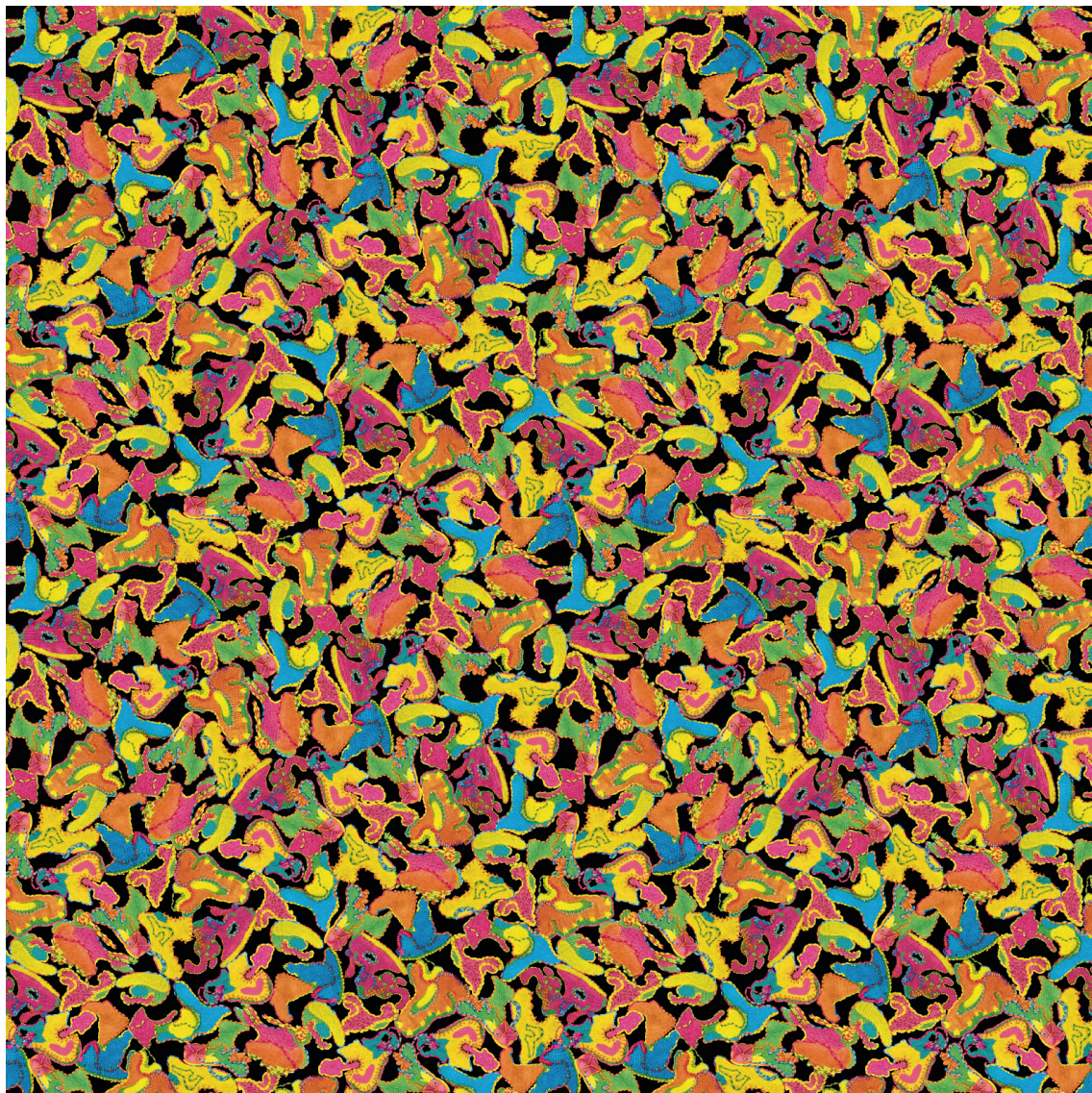
***Rapport* “O”: Cérebro**

Figura 57 - *Rapport* O. *Rapport* de 20x20cm.



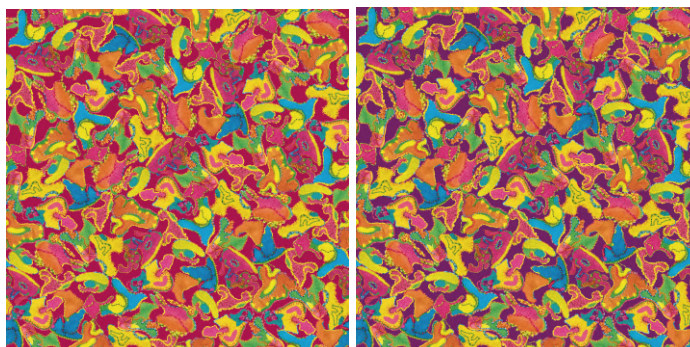
Fonte: a autora (2022).

Figura 58 - *Rapport O*. *Rapport* de 20x20cm e repetido 2x na horizontal e 2x na vertical.



Fonte: a autora (2022).

Figura 59 - *Rapport O*. Opções de cor.



Fonte: a autora (2022).

Com o intuito de atingir resultados dessemelhantes aos anteriores, optou-se por explorar outras mídias para criação. Sobre um tecido de algodão, foram feitas intervenções com canetas de tinta acrílica, bordados e aplicações de tecidos de algodão de cores variadas, pertencendo à cartela de cores.

As formas construídas nesse *rapport* são baseadas tanto nas estruturas cerebrais internas, observadas nas ressonâncias magnéticas, quanto nas formas presentes na superfície externa do cérebro, captadas por fotografia. Todos os componentes da estampa (sejam eles pintados ou tecidos aplicados) são delimitados por bordados. Os elementos são distribuídos ao longo do *rapport* de maneira que pelo menos um ponto do elemento se conecta com outro elemento. Ainda assim, preservou-se um certo espaço entre os elementos em que não havia encaixe, valorizando cada forma.

O *rapport* mede 20 centímetros por 20 centímetros e há três opções de fundo: rosa, violeta e preto. O último foi selecionado para impressão em tecido. A repetição é transladada.

***Rapport* “P”: Caminhos Venosos**

Figura 60 - *Rapport P*. *Rapport* de 40x40cm.

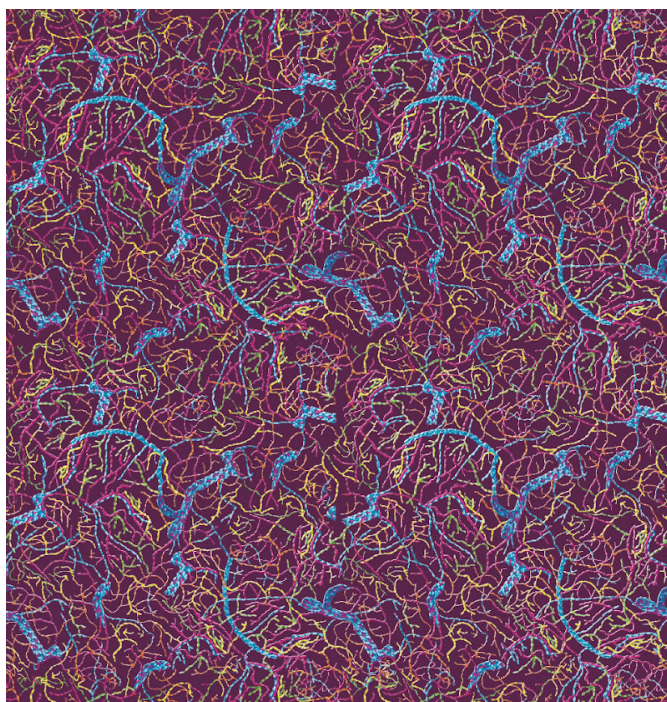
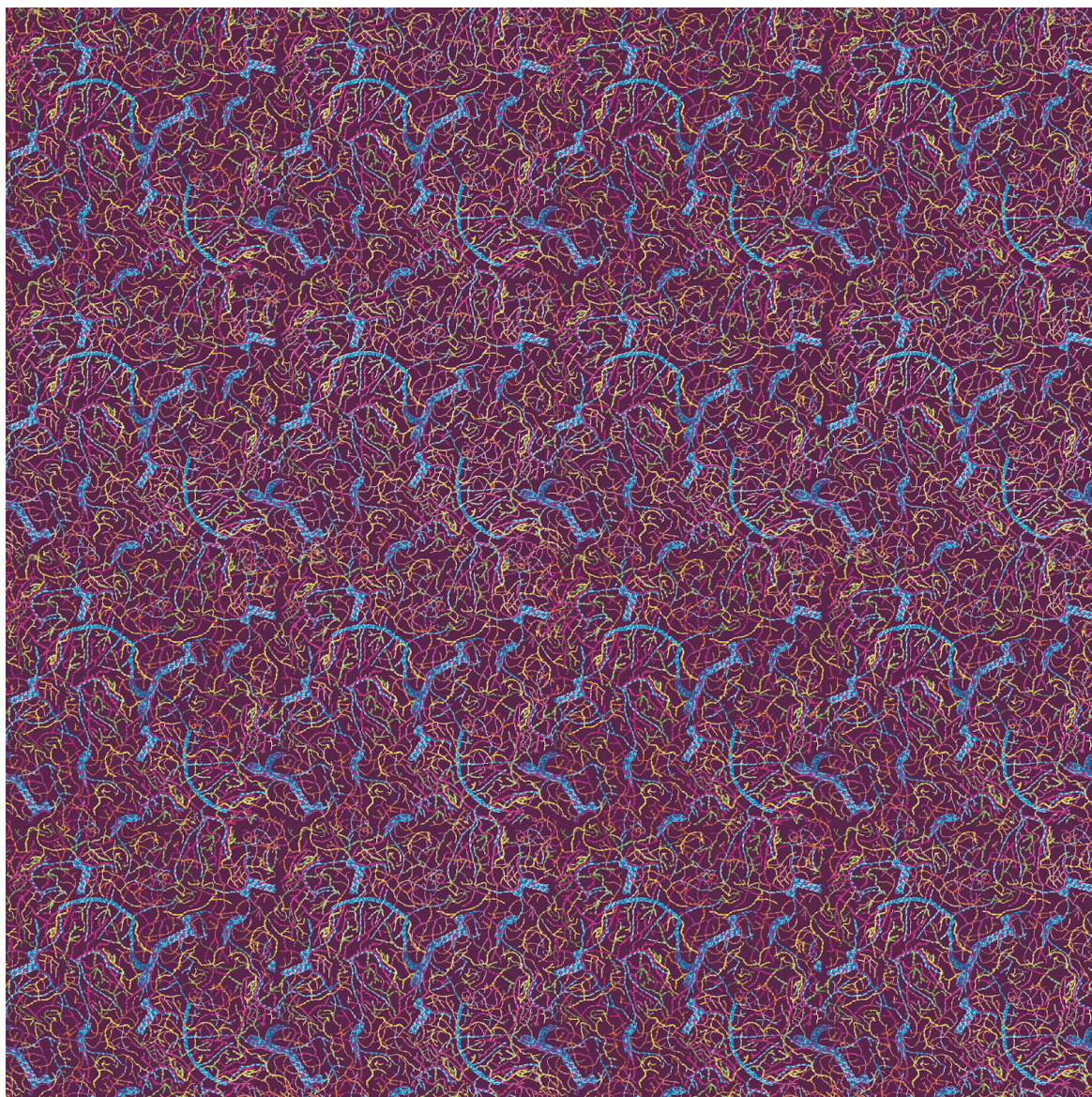
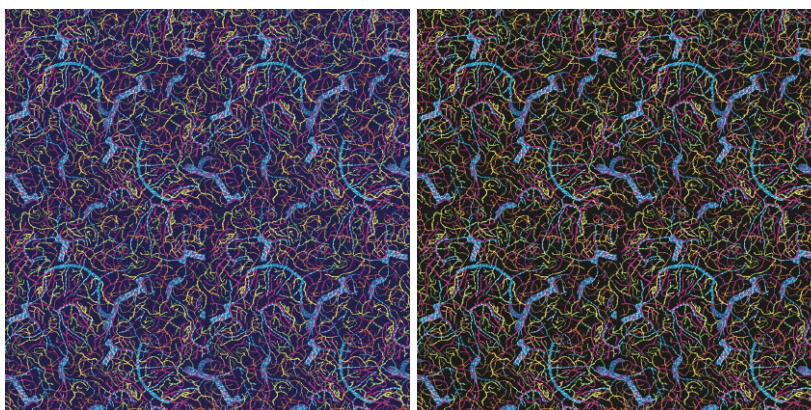


Figura 61 - *Rapport P*. *Rapport* de 40x40cm e repetido 2x na horizontal e 2x na vertical.



Fonte: a autora (2022).

Figura 62 - *Rapport P*. Opções de cor.



Fonte: a autora (2022).

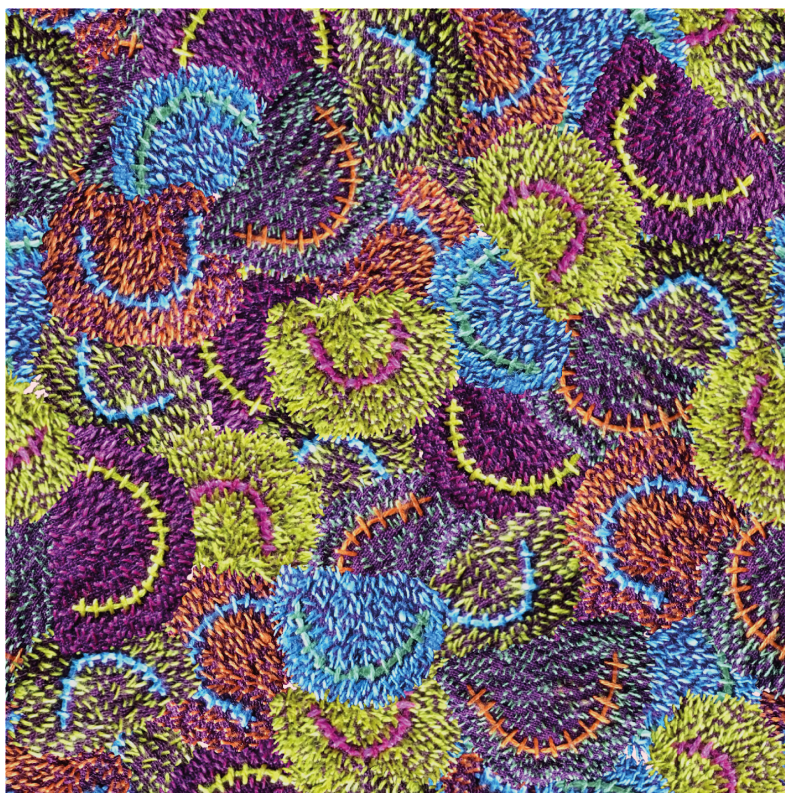
Este *rapport* foi desenvolvido como resultado da representação da vascularização do cérebro. Foi utilizada como referência a foto da Figura 21 que capta com detalhes do cérebro aberto durante a cirurgia.

Os desenhos foram feitos com linhas de bordados nas cores principais da cartela. Os vasos sanguíneos e as veias do cérebro receberam foco neste trabalho não só pelas possibilidades criativas e imagéticas que estas estruturas oferecem, mas também pelo fato de a remoção daquele tumor representar risco a um vaso cerebral importante. Quanto à interpretação da estampa, os traçados bordados podem remeter a um caminho percorrido, a uma jornada e à sucessão de acontecimentos e obstáculos que enfrentamos durante a vida.

Quando repetido, o *rapport* dá a ideia visual de continuidade, já que os bordados se conectam e se entrelaçam na estampa. O *rapport* mede 40 centímetros de largura e 40 centímetros de altura, é um dos maiores da coleção. Sua estrutura de repetição é a translação. Foram feitas três opções de fundo: azul marinho, preto e violeta. O violeta foi escolhido para ser produzido na fase de realização.

***Rapport* “Q”: Costura**

Figura 63 - *Rapport* Q. *Rapport* de 20x20cm.



Fonte: a autora (2022).

Figura 64 - *Rapport Q*. *Rapport* de 20x20cm repetido 2x na horizontal e 2x na vertical.



Fonte: a autora (2022).

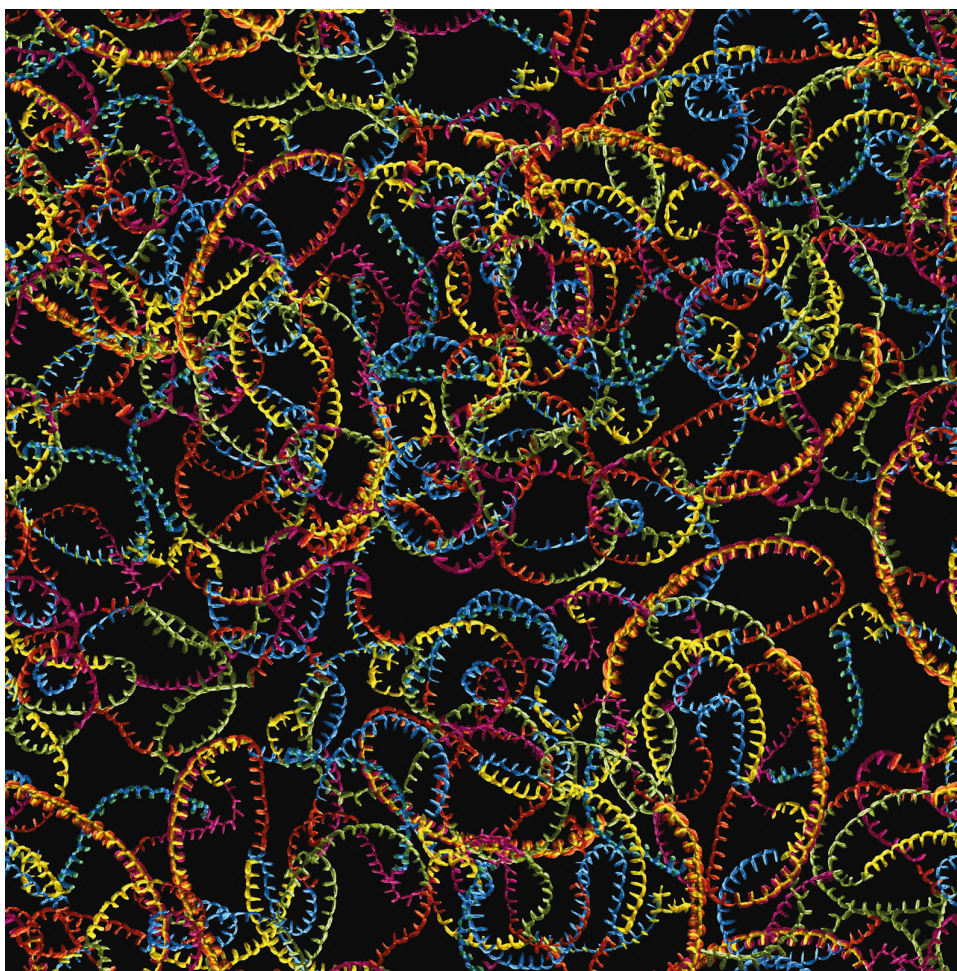
Uma imagem bastante interessante encontrada nos registros (exames e fotos) foi utilizada como referência para a elaboração do *rapport*. No início do procedimento cirúrgico, o cabelo desta autora foi raspado no lado esquerdo para fazer o corte do couro cabeludo e posteriormente do crânio, na região do lobo temporal. Já no quarto de hospital durante a recuperação, o seu perfil foi fotografado para registrar os pontos e o cabelo raspado começando a crescer levemente. Esta fotografia foi o material de referência para elaborar esta estampa.

O bordado foi a mídia escolhida para retratar a imagem justamente pela semelhança da técnica com o trabalho feito para fechar o corte da cirurgia. Foram utilizadas linhas com algumas cores presentes na cartela. A imagem digitalizada dos

bordados foram tratadas digitalmente no aplicativo *Procreate* para *Ipad*. Diversas configurações de disposições dos elementos foram testadas até chegar na opção que mais valorizou os bordados de uma maneira diferenciada. Trata-se de uma estampa contínua, sem espaço entre os elementos e, por isso, não possui fundo. O modo de encaixe dos *rapports* para formar a estampa é a translação e eles medem 20 centímetros por 20 centímetros.

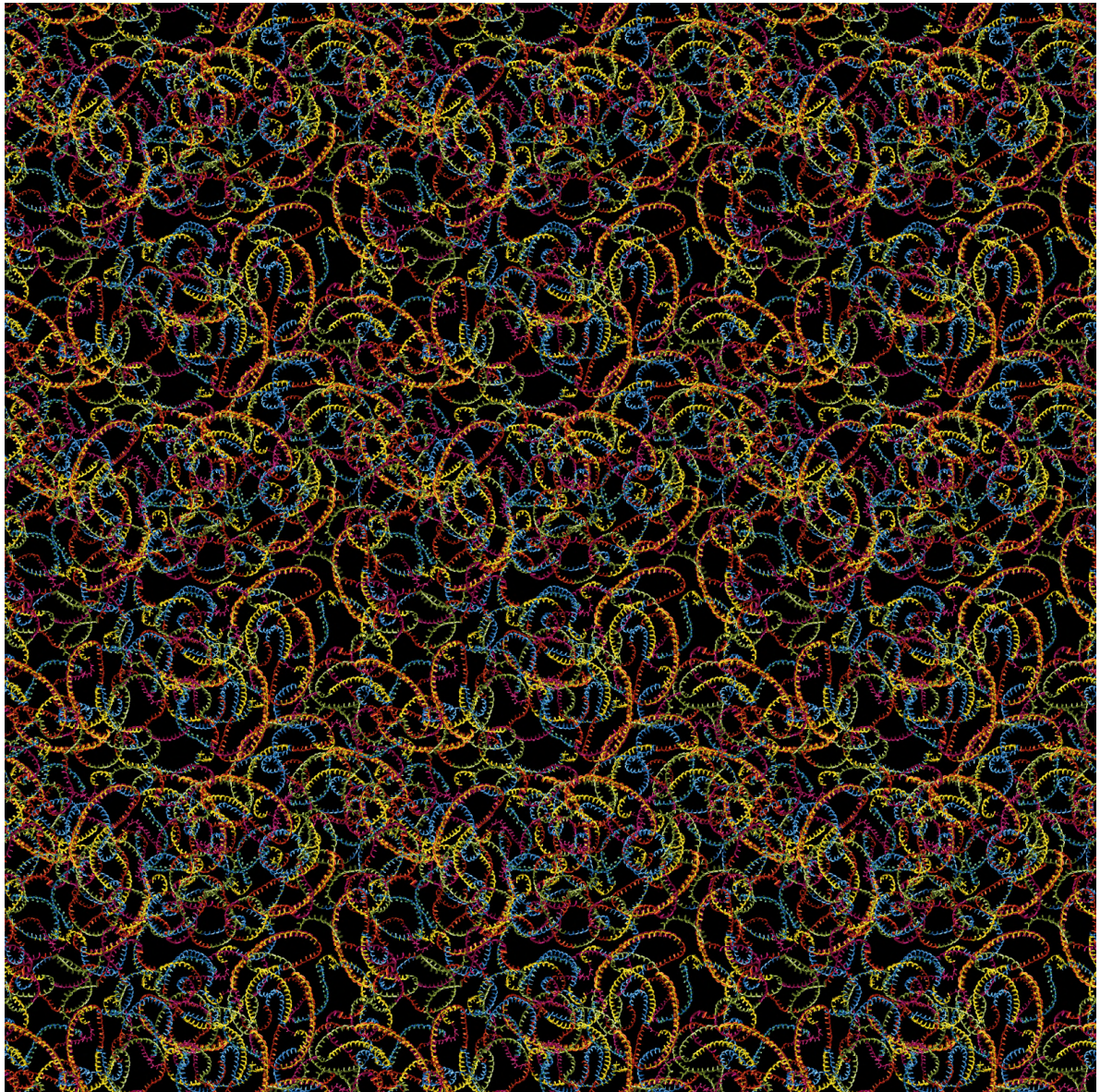
***Rapport* “R”: Entrepontos**

Figura 65 - *Rapport R*. *Rapport* de 20x20cm repetido 2x na horizontal e 2x na vertical.



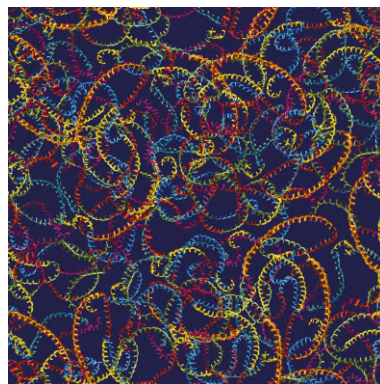
Fonte: a autora (2022).

Figura 66 -*Rapport R*. *Rapport* de 20x20cm repetido 2x na horizontal e 2x na vertical.



Fonte: a autora (2022).

Figura 67 - *Rapport R*. Opções de cor.



Fonte: a autora (2022).

A partir da mesma referência fotográfica da “*Rapport Q*”, é feita uma releitura dos pontos de fechamento do corte em que as carreiras de pontos ficam entrelaçadas, formando caminhos unidos. A técnica de bordado traz a estética dos pontos cirúrgicos e oferece uma textura visual da própria linha. São usadas algumas cores presentes na cartela de cores. O *rapport* mede 20 centímetros de largura por 20 centímetros de largura. A estampa é contínua, assim como as linhas bordadas, que se interligam pela repetição transladada. Foram feitas duas opções de fundo: preto e azul marinho em que o escolhido para produção foi o preto.

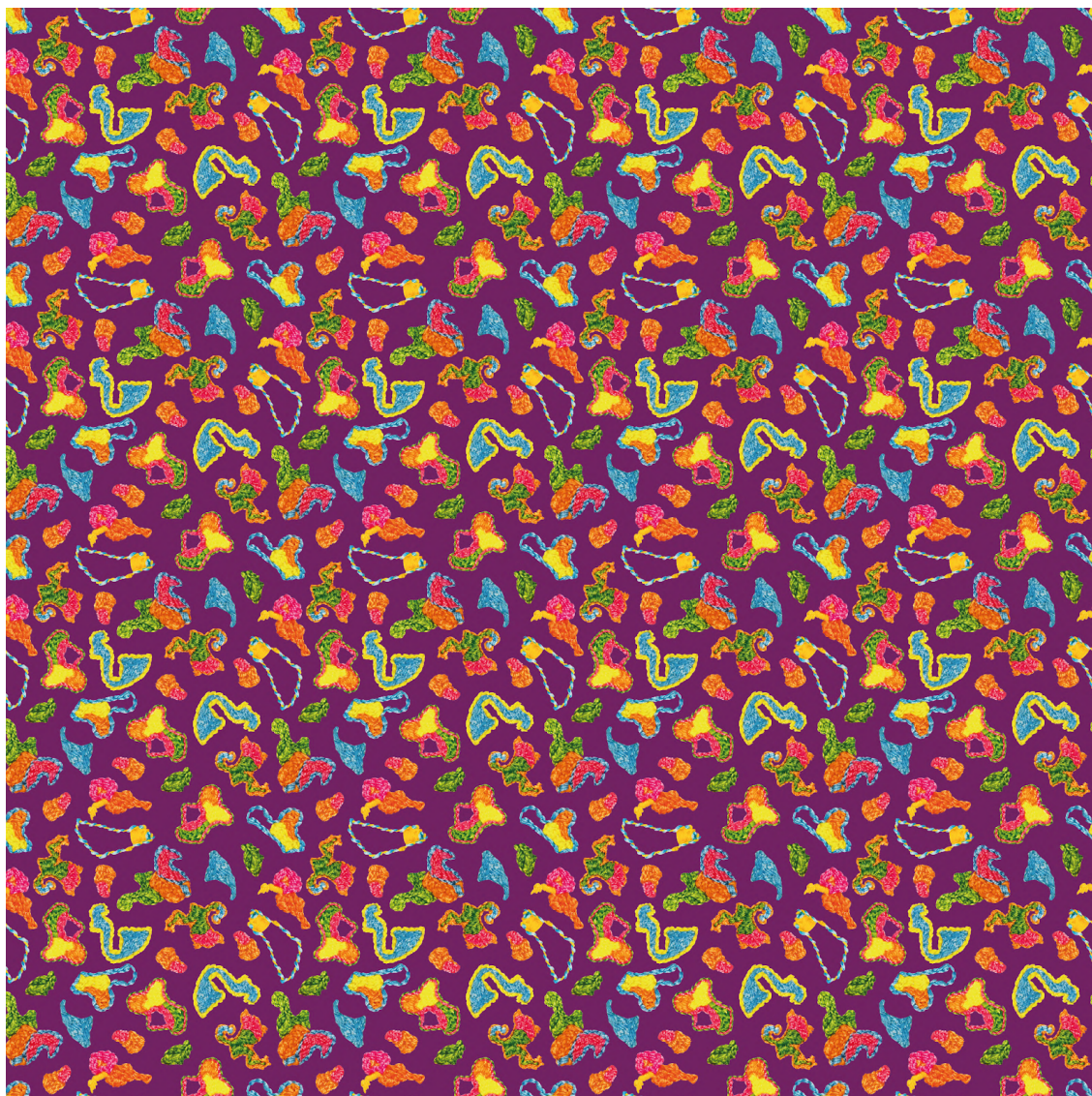
***Rapport “S”*: Silhuetas**

Figura 68 - *Rapport S*. *Rapport* de 20x20cm.



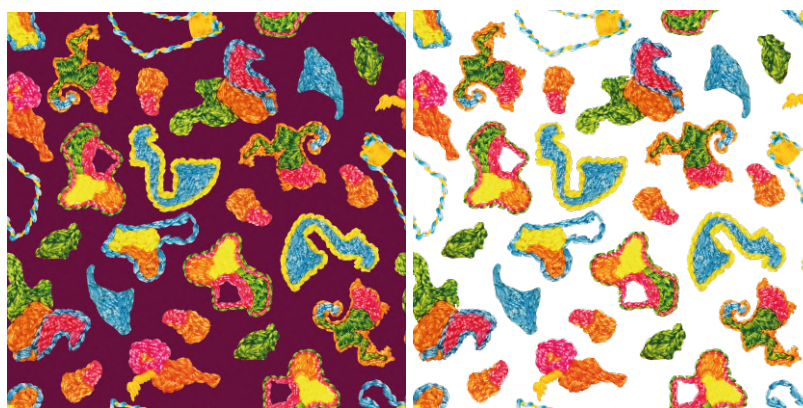
Fonte: a autora (2022).

Figura 69 - *Rapport S*. *Rapport* de 20x20cm repetido 2x na horizontal e 2x na vertical.



Fonte: a autora (2022).

Figura 70 - *Rapport S*. Opções de cor.

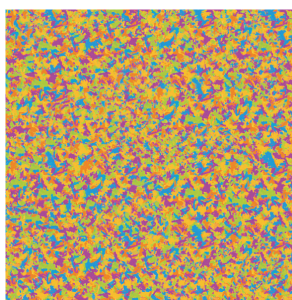


Fonte: a autora (2022).

Com a técnica de bordado, formas do interior do cérebro foram exploradas a fim de produzir resultados interessantes visualmente para criar um *rapport*. Aproveitou-se muito a textura da linha e seus detalhes para enriquecer a estampa. O *rapport* é transladado e mede 20 centímetros por 20 centímetros. Foram feitos fundos na cor violeta, roxo escuro e branco. O fundo violeta foi produzido em tecido.

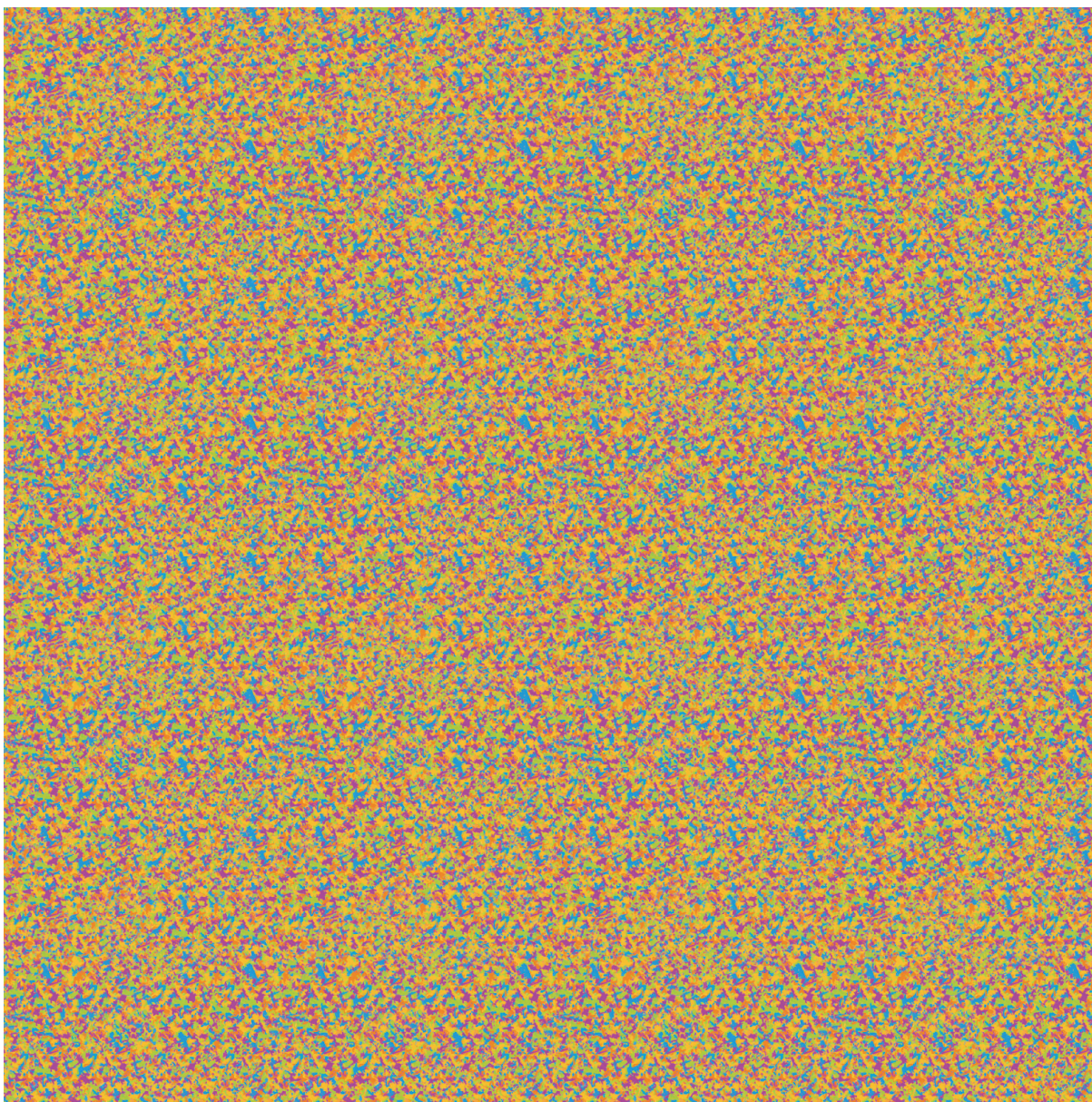
***Rapport* “T”: Manchas**

Figura 71 - *Rapport T*. *Rapport* de 5x5cm.



Fonte: a autora (2022).

Figura 72 - *Rapport T. Rapport* de 5x5cm repetido 4x na horizontal e 4x na vertical.



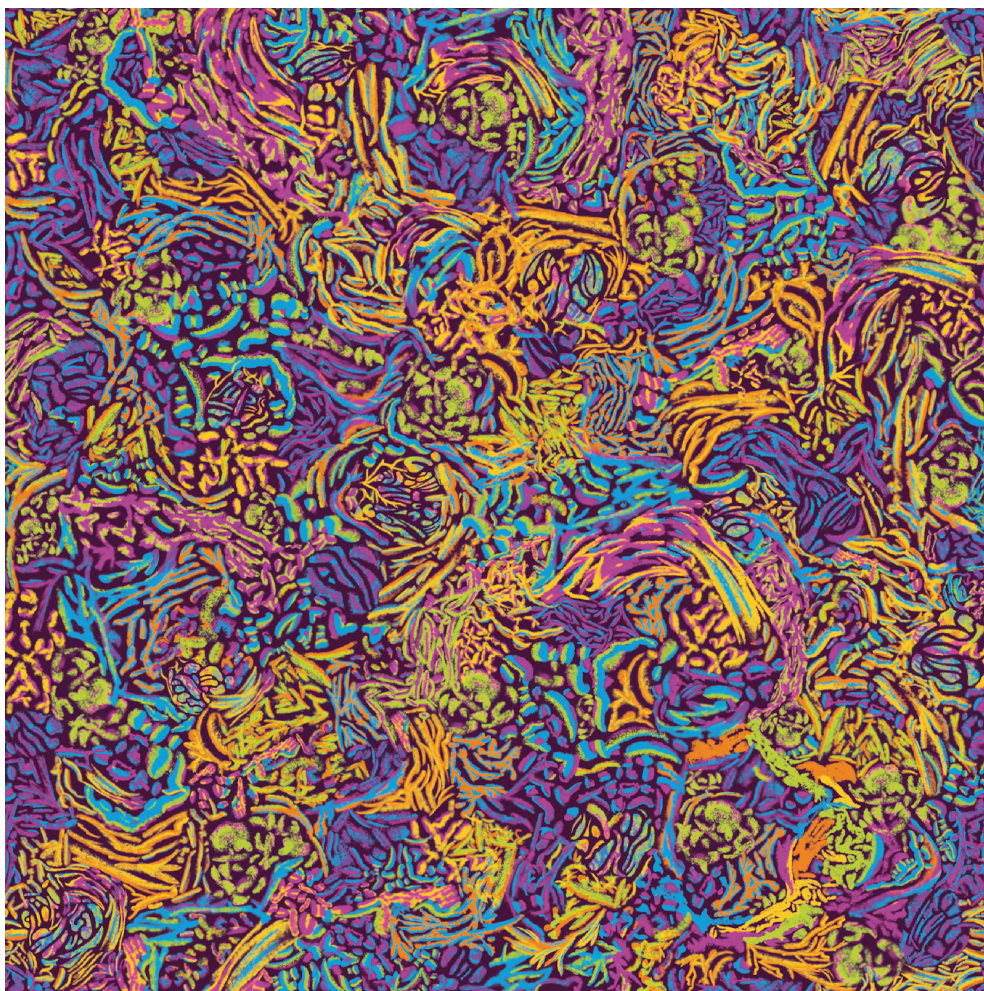
Fonte: a autora (2022).

Pequenas manchas que fazem referência às áreas coloridas que eram vistas nas auras formam este *rapport*. A mídia usada para a elaboração das manchas foi a digital e a configuração foi feita no *Photoshop*.

Trata-se de um *rapport* com função de textura, mede 5 centímetros por 5 centímetros e sua repetição é transladada. Os elementos se sobrepõem sem espaço entre eles e, com isso, a estampa não possui fundo.

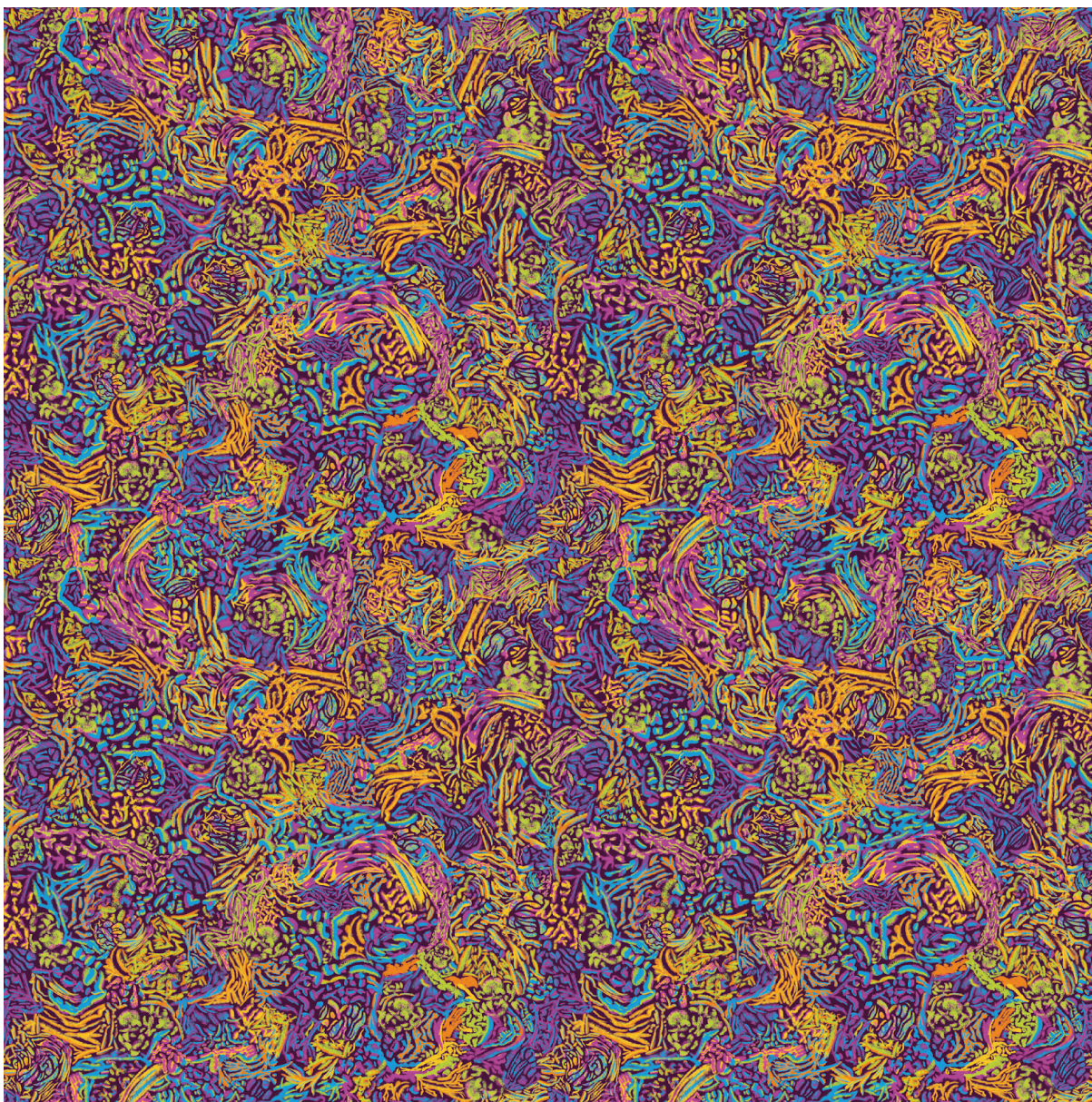
***Rapport* “U”: Ressonância**

Figura 73 - *Rapport U. Rapport* de 20x20cm.



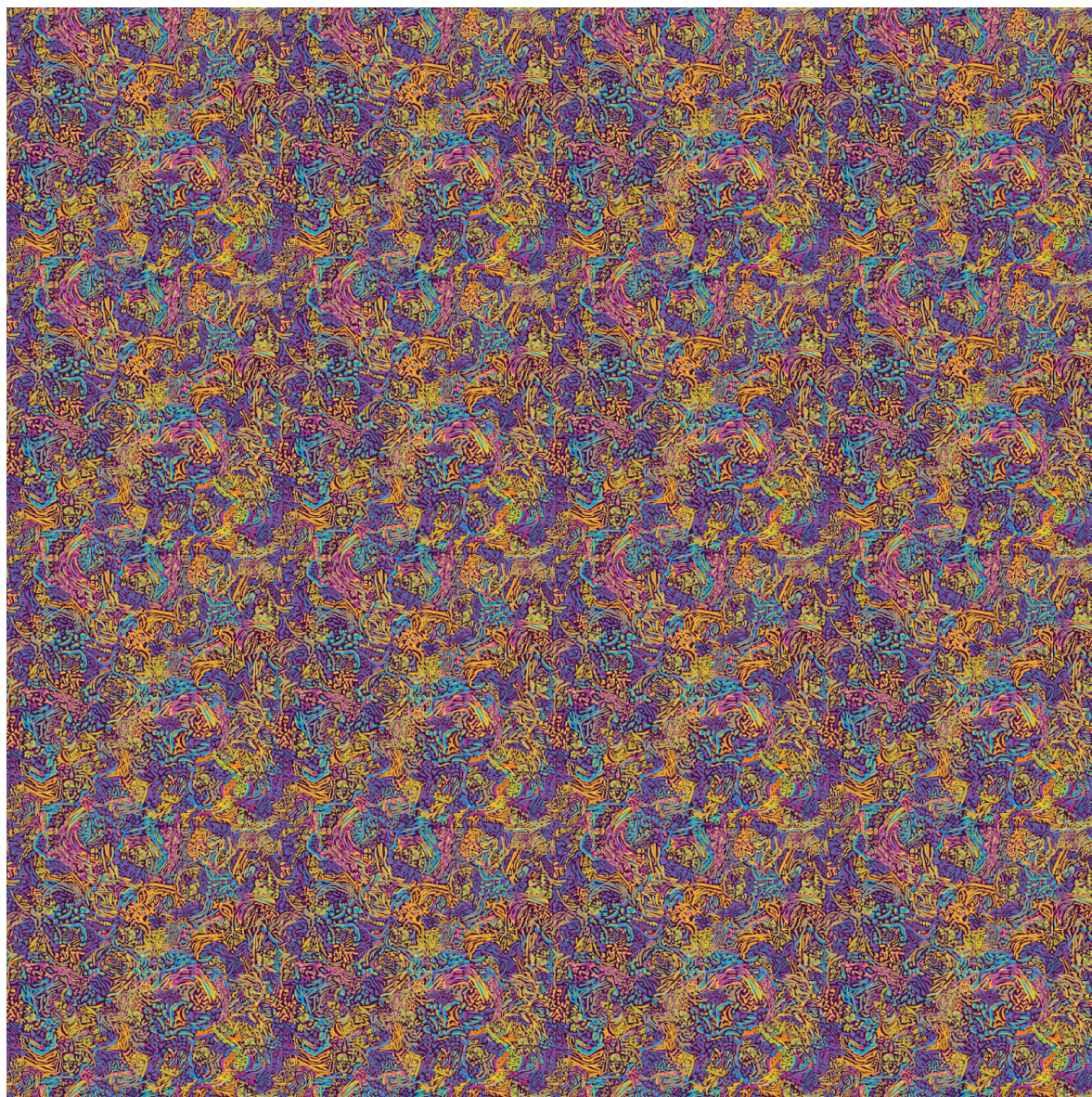
Fonte: a autora (2022).

Figura 74 - *Rapport U*. *Rapport* de 20x20cm repetido 2x na horizontal e 2x na vertical.



Fonte: a autora (2022).

Figura 75 - *Rapport U2*. *Rapport* de 5x5cm repetido 4x na horizontal e 4x na vertical.



Fonte: a autora (2022).

Figura 76 - *Rapport U* e *U2*. Opções de cor.



Fonte: a autora (2022)

Rapport desenvolvido em duas escalas: um médio e um de textura. Os desenhos que formam a estampa são baseados em imagens de uma das últimas ressonâncias magnéticas feitas antes da cirurgia. São imagens muito ricas em formas, silhuetas e detalhes, o que se torna ideal para criar um desenho interessante e dinâmico. Com os delineados observados no exame foi possível retratar pedaços interessantes do cérebro. Os desenhos foram feitos digitalmente no aplicativo *Procreate* do Ipad e o *rapport* foi projetado no *Photoshop* e *Illustrator*.

Observou-se que o padrão funcionava bem tanto como uma estampa maior e mais detalhada quanto como uma estampa pequena com efeito de textura. O *rapport* maior mede 20 centímetros de largura e 20 centímetros de altura. O menor mede 5 centímetros de largura e 5 centímetros de altura. Em ambos foram trabalhados os fundos roxo escuro, preto e azul claro. Optou-se por produzir o maior em roxo escuro e o menor em azul claro e também roxo escuro.

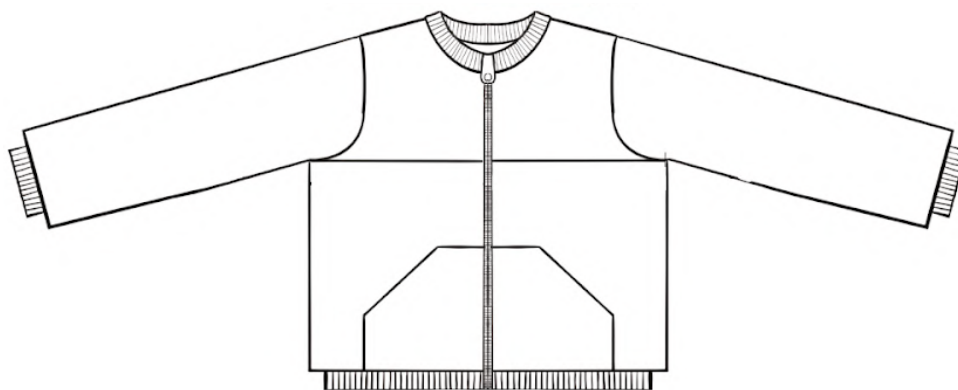
Apesar de os elementos da estampa estarem localizados muito próximos um ao outro, eles não estão interconectados. O *rapport* se repete por translação.

Estampas selecionadas para confecção das jaquetas: A, D, J, O, P, Q, R, S, T e U.

2.3.1.3.3 Modelo das jaquetas

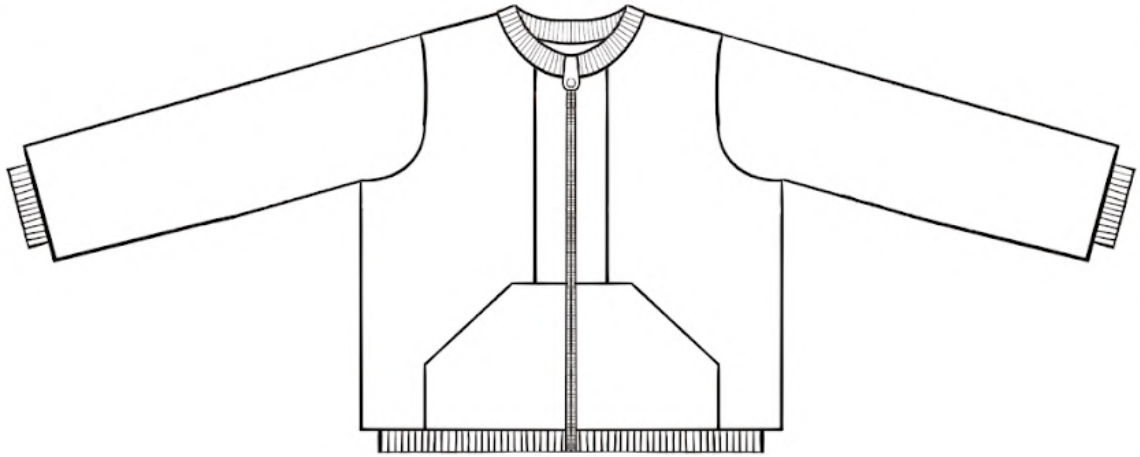
Foram desenvolvidos dois modelos de jaquetas para a aplicação dos *rapports*. Em ambos os modelos são trabalhadas composições de estampas.

Figura 77 - Modelo de jaqueta



Fonte: a autora (2022).

Figura 78 - Modelo de jaqueta.



Fonte: a autora (2022).

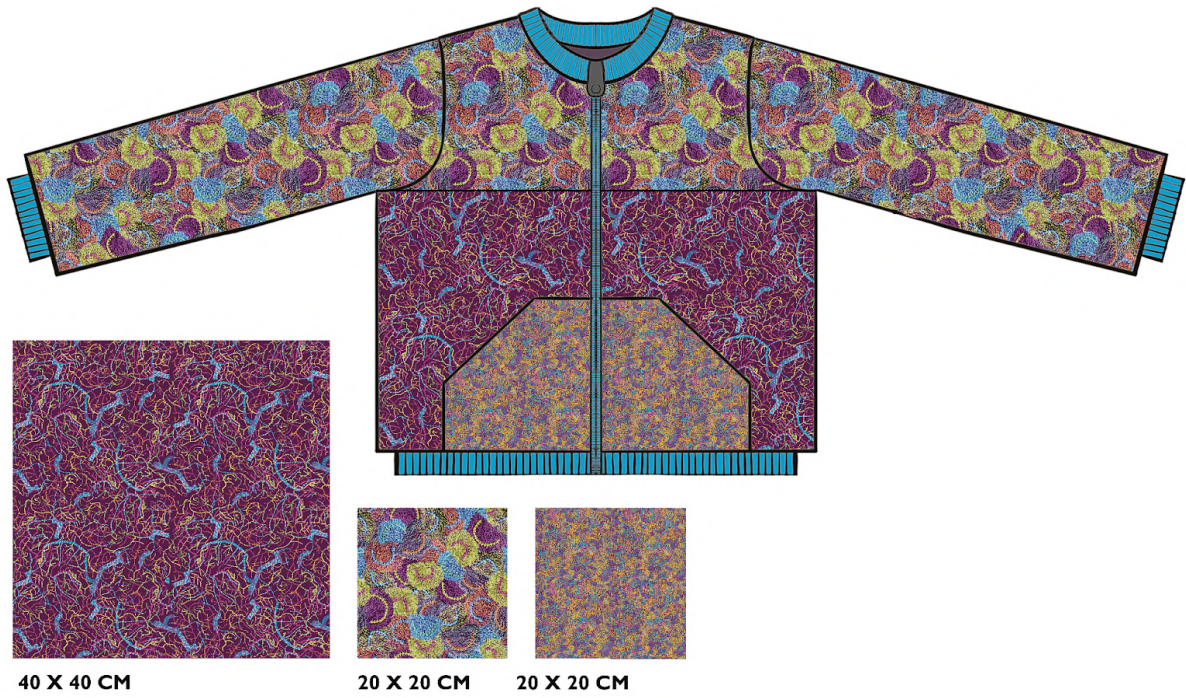
2.3.1.3.4 Composições e simulações

Figura 79 - Alternativa 1 - Composição de duas estampas conforme “Modelo A” de jaqueta.



Fonte: a autora (2022).

Figura 80 - Alternativa 2 - Composição das estampas conforme “Modelo A” de jaqueta.



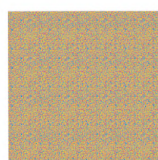
Fonte: a autora (2022).

Figura 81 - Alternativa 3 - Composição das estampas conforme “Modelo A” de jaqueta.

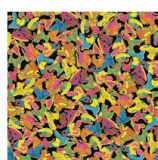


Fonte: a autora (2022).

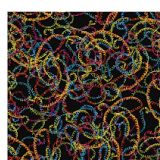
Figura 82 - Alternativa 4 - Composição das estampas conforme “Modelo C” de jaqueta.



20 X 20 CM



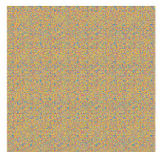
20 X 20 CM



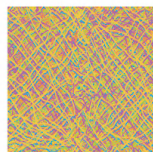
20 X 20 CM

Fonte: a autora (2022).

Figura 83 - Alternativa 5 - Composição das estampas conforme “Modelo A” de jaqueta.



20 X 20 CM



20 X 20 CM

Fonte: a autora (2022).

Figura 84 - Alternativa 6 - Composição das estampas conforme “Modelo A” de jaqueta.



Fonte: a autora (2022).

Figura 85 - Alternativa 7 - Composição das estampas conforme “Modelo B” de jaqueta.



Fonte: a autora (2022).

Figura 86 - Alternativa 8 - Composição das estampas conforme “Modelo A” de jaqueta.



Fonte: a autora (2022).

Figura 87 - Alternativas 2, 3, 7 e 8, escolhidas para confecção.



Fonte: a autora(2022).

2.3.1.4 Fase de Realização

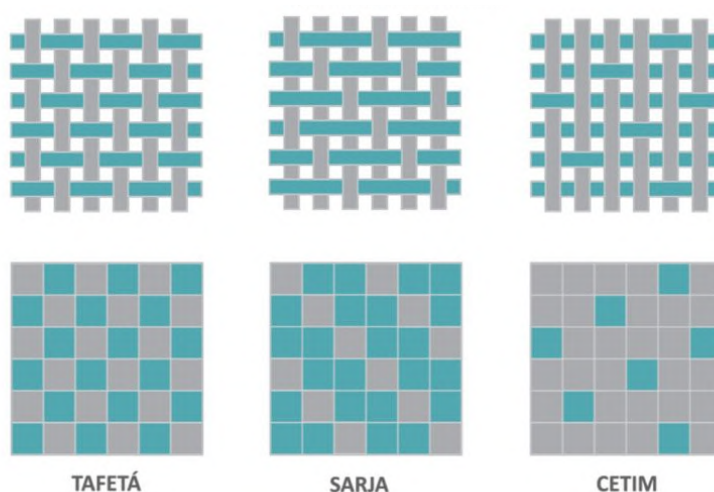
Após selecionadas as opções de composições das jaquetas, foi feita a fase de realização, em que ocorreu a escolha do tecido, a impressão das estampas nos tecidos e a confecção das jaquetas.

2.3.1.4.1 Tecido para impressão das estampas: Sarja

O tecido escolhido para as jaquetas foi a sarja, um tecido plano que permite impressão digital das estampas. Tendo em vista que as estampas foram desenvolvidas para a confecção de jaquetas, optou-se por um tecido bem estruturado, espesso e com caimento mais firme.

Segundo Amorim e Dias (2017), entre os tecidos planos, a tela (tafetá), sarja e o cetim são os principais tipos de entrelaçamentos. De acordo com Udale (2009), quando a sarja é tecida, o fio da trama passa por cima de pelo menos dois fios de urdume antes de passar por baixo de outro fio de urdume. A superfície do tecido fica estruturada com linhas diagonais que podem ocorrer em diversos ângulos, tanto da esquerda para direita quanto da direita para a esquerda. Geralmente, o ângulo das linhas da sarja é de 45°. Um exemplo de sarja é o *denim* e o *tweed*.

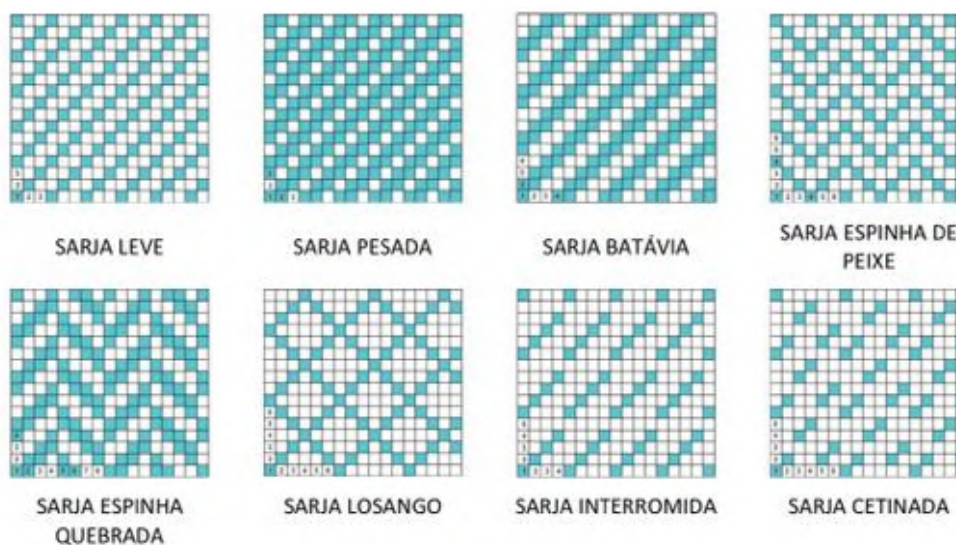
Figura 88 - Estruturas básicas



Fonte: Amorim e Dias (2017).

Devido às múltiplas possibilidades de construção, a sarja é um tecido que apresenta muitas variações, conforme a imagem a seguir:

Figura 89 - Tipos de sarja



Fonte: Amorim e Dias (2017).

Após estudos para determinar qual o tipo de sarja que melhor se adaptaria à proposta do trabalho, optou-se pela sarja pesada.

2.3.1.4.2 Impressão das Estampas nos Tecidos: Estamparia Avro

As estampas escolhidas foram impressas em sarja de algodão pela técnica de estamparia digital por jato de tinta. Como já visto no Capítulo 2, este método é um dos mais utilizados atualmente. Diferente da estamparia digital por sublimação, o método por jato de tinta possibilita que as estampas sejam impressas em tecidos de qualquer base, incluindo as naturais, como o tecido 100% algodão.

A sarja, já mencionada na seção anterior, é um tecido com caimento e gramatura ideais para peças que necessitam de um determinado peso e estrutura. Diante disso, ela foi escolhida dentre as opções de base de impressão. Por ser construída por linhas diagonais que se sobressaem e formam uma espécie de vinco, este tecido acaba possuindo relevo e textura próprios, o que foi levado em conta no momento de pensar o funcionamento da estampa sobre o tecido.

A Estamparia Avro (avrostore.com.br), que pertence à Lancaster Têxtil, é uma empresa que imprime digitalmente por meio de impressoras a jato de tinta, exclusivamente em tecidos de algodão. É uma opção viável para pequenos negócios; pois, diferentemente das estamparias convencionais, não há uma metragem mínima para a impressão de uma estampa em qualquer dos tecidos disponíveis.

Localizada em Blumenau/SC, uma das cidades mais importantes do setor têxtil no país, a Lancaster se responsabiliza pelos resíduos que resultam dos seus processos de beneficiamento: possui um parque fabril de aproximadamente 20 mil m² e possui uma estação própria de tratamento de efluentes, com 4 tanques e capacidade de 120m³/hora.

Foi impresso um metro de cada estampa em sarja de algodão, tecido de nome comercial "Duna", definido pela empresa Avro. A largura deste tecido é de 160 cm. A seguir, seguem as especificações técnicas da sarja fornecida pela Estamparia Avro:

Figura 90 - Sarja de algodão, nomeada comercialmente "Duna".



Fonte: Avro Store (2022).

Os tecidos impressos com as estampas selecionadas encontram-se nas imagens a seguir:

Figura 91 - Todas as estampas da coleção impressas em sarja de algodão.



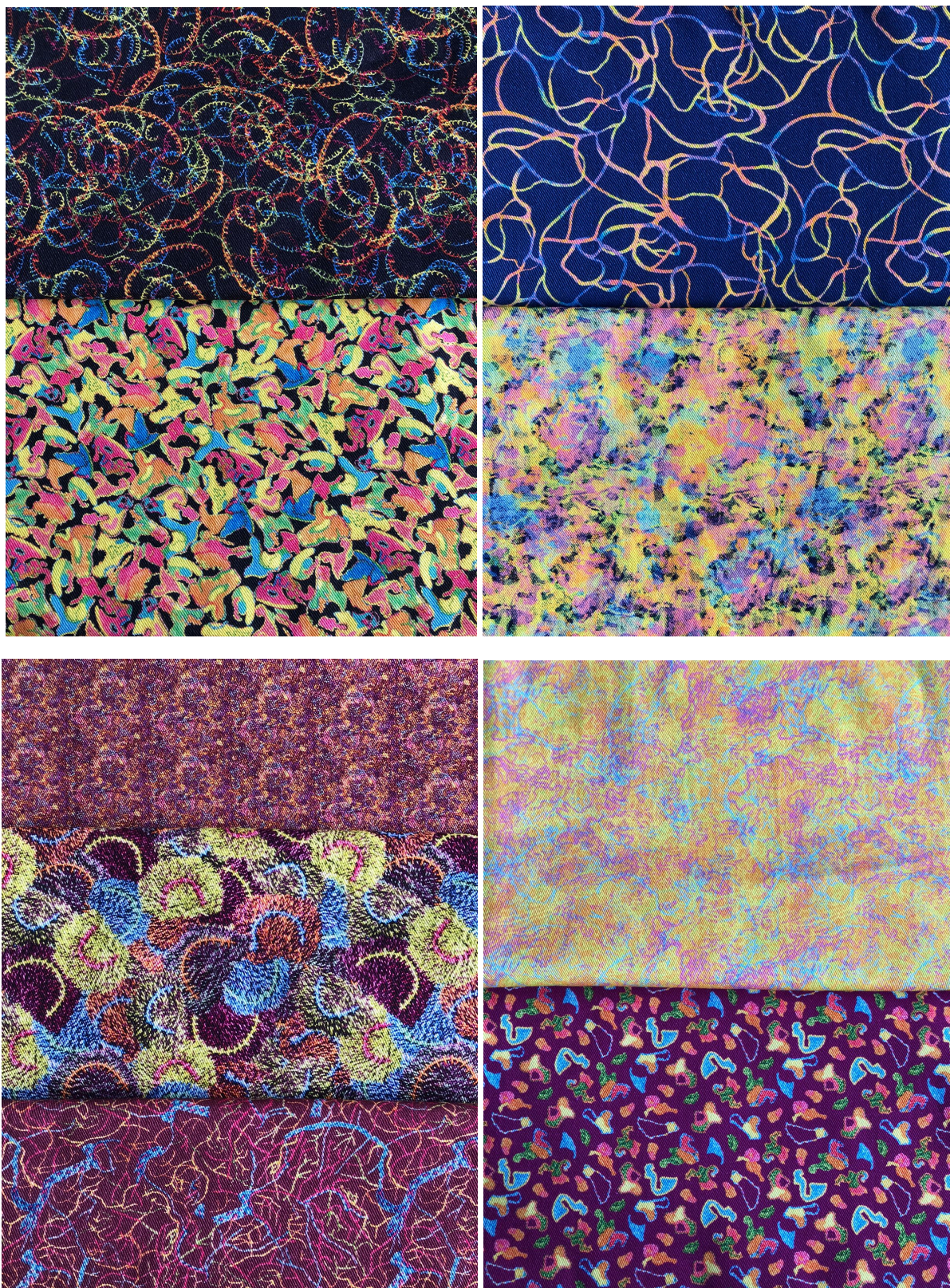
Fonte: a autora (2022).

Figura 92 - Todas as estampas da coleção impressas em sarja de algodão.



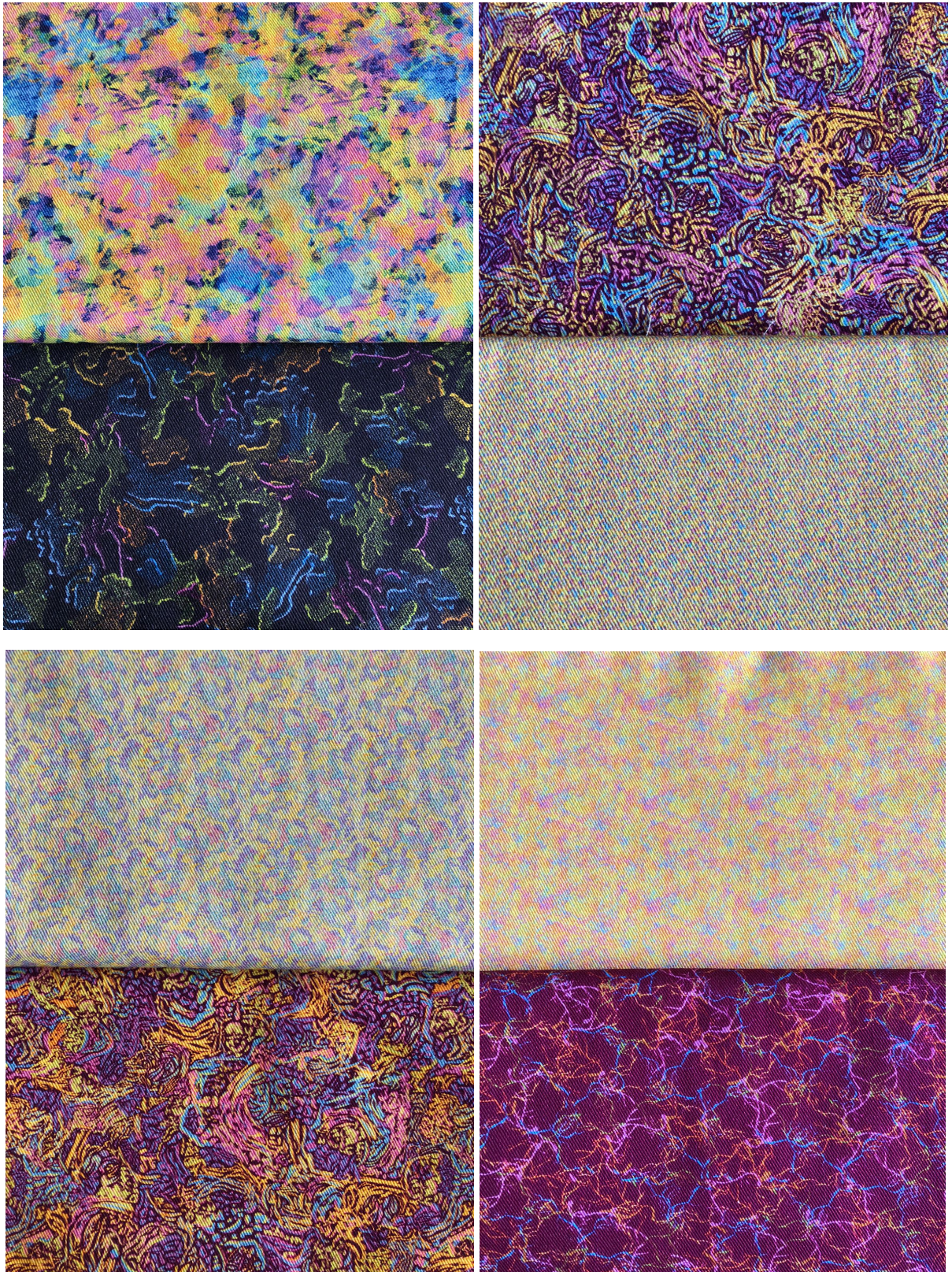
Fonte: a autora (2022).

Figura 93 - Combinações de estampas utilizadas nas jaquetas



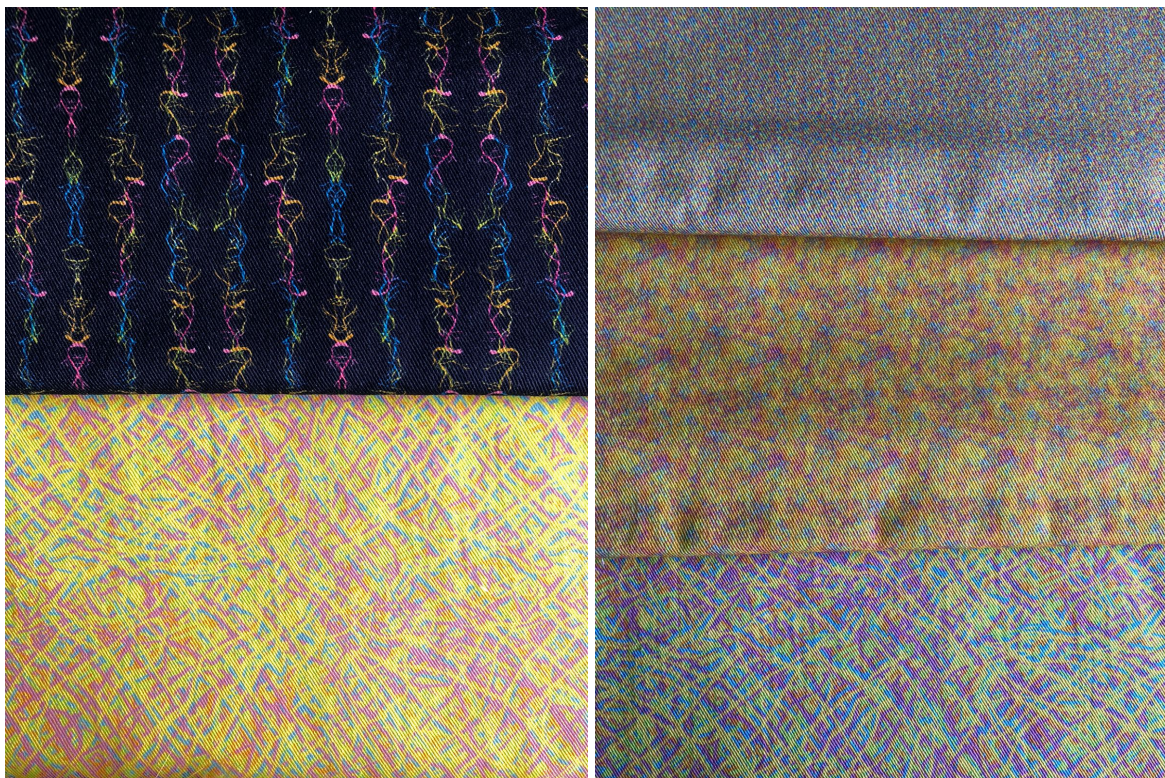
Fonte: a autora (2022).

Figura 94 - Possíveis combinações com as outras estampas da coleção



Fonte: a autora (2022).

Figura 95 - Possíveis combinações com as outras estampas da coleção



Fonte: a autora (2022).

2.3.1.4.3 *Confecção*

As modelagens das jaquetas foram feitas por uma profissional conforme os desenhos demonstrados nas simulações de aplicação das estampas. A costura foi feita pela mesma profissional. Os materiais utilizados junto aos tecidos estampados foram: sarja em preto e em amarelo, da mesma gramatura dos tecidos estampados (310g/m²), zípers padrão e ribanas para gola, punho e cintura.

Figura 96 - Duas jaquetas cortadas



Fonte: a autora (2022).

2.3.1.4.4 Fotos Coleção Aura

A coleção foi pensada para ser utilizada por todos, sem qualquer restrição. Neste primeiro momento, foi confeccionada apenas em tamanho único, mas há a possibilidade de fazer variação de tamanho. As jaquetas foram fotografadas ao serem usadas em um de seus ambientes habituais, a rua. No entanto, é importante lembrar que esta é uma coleção versátil: as jaquetas pertencem a qualquer lugar nas mais variadas composições de peças.

Figura 97 - Coleção Aura



coleção
aura
por Ana Clara Marques

Fonte: a autora (2022).

Figura 98 - Jaqueta Modelo 2



Fonte: a autora (2022).

Figura 99 - Jaqueta Modelo 2



Fonte: a autora (2022).

Figura 100 - Jaqueta Modelo 3



Fonte: a autora (2022).

Figura 101 - Jaqueta Modelo 3



Fonte: a autora (2022).

Figura 102 - Jaqueta Modelo 7



Fonte: a autora (2022).

Figura 103 - Jaqueta Modelo 7



Fonte: a autora (2022).

Figura 104 - Jaqueta Modelo 8



Fonte: a autora (2022).

Figura 105 - Jaqueta Modelo 8



Fonte: a autora (2022).

Figura 106 - Jaquetas Modelo 7 e 2



Fonte: a autora (2022).

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O diagnóstico de epilepsia inspirou⁴ a autora artisticamente durante anos: são muitos os sentimentos experimentados ao conviver com essa condição e esses sentimentos frequentemente foram retratados direta ou indiretamente em seus poemas e desenhos. A partir do momento em que notou o quanto a epilepsia influenciava o seu trabalho e seus sentimentos, percebeu que seria um tema interessante para ser tratado em uma pesquisa acadêmica e que poderia servir de referência para uma coleção de estampas.

No começo da pesquisa sobre uma possível influência da epilepsia nas obras de artistas portadores, encontrou-se um padrão de que a arte e a criatividade eram frequentemente resultado de experiências acerca da epilepsia e que ela era assunto de muitas de suas obras. O tema deste trabalho, então, adquiriu mais um ponto de relevância: se era um fenômeno que também alcançava outros profissionais criativos e portadores de epilepsia, por que não tratar esta questão no âmbito do design de superfície?

A partir disso, pesquisou-se a trajetória da epilepsia ao longo dos anos e como a condição impactou e impacta o dia-a-dia das pessoas, tanto antigamente como atualmente. Oriundo de crenças passadas, que foram abordadas neste trabalho, o preconceito contra a epilepsia permanece forte, o que fez com que a temática também se mostrasse relevante por essa ótica. Ao tirar do foco as questões prejudiciais e maléficas da condição e transformá-la em um vetor para a produção de um trabalho positivo que utiliza a epilepsia como referência, tanto a monografia quanto a coleção de estampas oferecem ao público a possibilidade de olhar para a doença sem que ela remeta necessariamente a algum aspecto negativo.

Por se tratar de um trabalho de design de superfície, o conteúdo de pesquisa artística não foi somente utilizado para compreender o cenário dos artistas com epilepsia mas, também, porque o processo de criação e geração de ideias da autora tem aspectos artísticos. Explorou-se, durante o desenvolvimento da coleção,

⁴ É importante notar aqui que uso a palavra inspiração como a conotação de ser incentivado – por um sentimento, uma sensação – a produzir artisticamente e espontaneamente, sem pesquisas e estudos. A coleção de estampas desenvolvida neste trabalho, diferentemente, não se deu por meio da inspiração e sim por meio do estudo e de pesquisas, tendo como referência a vivência da autora como portadora.

técnicas de desenho digital, aquarela, pinturas com marcadores e também bordados.

O histórico do Design de Superfície Têxtil, focado principalmente na estamperia, abordado nesta monografia foi extremamente importante para compreender como os padrões impressos em tecido ocupam um lugar tão destacável na moda e em outras indústrias atualmente. Foram visitadas no texto, além de técnicas de impressão, um pouco da história da indústria têxtil e de seu funcionamento atual, focando bastante no algodão, fibra escolhida para ser trabalhada na coleção de jaquetas *bomber*.

Quanto ao desenvolvimento projetual, a utilização da metodologia de Löbach (2001) foi extremamente funcional para alcançar os resultados dos objetivos específicos e do objetivo geral. As fases propostas pelo autor deram suporte para que fossem feitas pesquisas sobre modelos similares às jaquetas que se desejava produzir, pesquisas sobre mercado, materiais, técnicas de produção, público alvo, criação e seleção de alternativas e produção dos produtos.

No princípio do processo de criação houve uma dificuldade a ser desbravada: foi difícil para a autora transferir seus sentimentos e memórias visuais para o desenho. Muitas das criações do início do processo estavam presas em uma demonstração muito literal e acabavam se assemelhando. Com isso, foi importante a revisitação das memórias e também dos exames e das fotos. A autora escreveu um memorial (disponível no apêndice A) detalhado sobre suas experiências, o que a fez lembrar de sensações, cenários e acontecimentos impactantes. Os exames de imagem tiveram um papel deveras importante: trouxeram imagens do seu cérebro e do tumor ao longo dos anos. As fotografias relataram questões importantes como cicatrizes e curativos. Todas essas referências imagéticas e de memória, oriundas da sua trajetória como paciente, foram imprescindíveis para desenvolver a coleção.

Após a geração de ideias, geração de alternativas, seleção de alternativas e simulação das estampas em jaquetas, foi feita a etapa de realização de impressão. Como visto, o processo foi realizado pela técnica de estamperia digital a jato de tinta. Optou-se por realizar a impressão de todos os tecidos selecionados, incluindo os que não foram aplicados nas quatro jaquetas da coleção. Foi considerado importante mostrar os tecidos fisicamente, já que todos foram simulados para serem aplicados nas peças.

Com os tecidos impressos, foram montadas as composições com os tecidos físicos, para se ter certeza que as simulações fariam sentido nas peças reais. Acertado isso, foram confeccionadas as peças conforme as simulações.

Acredita-se que o propósito do trabalho foi alcançado: uma coleção vasta, resultado de um trabalho de imersão em sua experiência de vida, memória, testes de cor, elaboração de desenhos, configuração dos desenhos em *rapport*, produção de *rapports* de diversas construções e tamanhos, harmonização de cores e de combinação de estampas. A epilepsia e a sua trajetória estão presentes nas superfícies de uma maneira que, mesmo indireta, carrega uma mensagem por meio das estampas: com muito trabalho e persistência, é possível criar e produzir arte e design contando a nossa história.

Como um projeto futuro e próximo passo, considera-se interessante que estratégias de marketing possam ser estudadas para que a coleção seja lançada e divulgada para o público. Juntamente, seria positivo que, acompanhado às peças da coleção, fossem divulgadas informações sobre epilepsia de uma maneira mais direta e instrutiva. É também necessário, para uma evolução desta coleção, disponibilizar peças em diversos tamanhos.

REFERÊNCIAS

BAXTER, Mike. **Projeto de Produto: Guia Prático para o Design de Novos Produtos**. São Paulo: E. Blucher, 2000.

BONSIEPE, Gui. **Metodologia Experimental**. 1984.

BLOOM, Charlie. **How Fashion Can Raise Awareness**. 2019. Disponível em: <<https://www.stylenest.co.uk/fashion/label-watch/how-fashion-can-raise-awareness>> Acesso: 20 set. 2020

BRIGGS-GOODE, Amanda. **Printed Textile Design**. London: Laurence King, 2013.

BRIGGS-GOODE, Amanda; Russel, A. In: **Textile design. Principles, advances and applications**. BRIGGS-GOODE, Amanda; TOWNSEND, K. Philadelphia: Woodhead Publishing, 2011.

CALANCA, Daniela. **História Social da moda**. São Paulo: Senac, 2011.

CARSTENS, Luiza Ricão. **Camisetas: Outdoors ambulantes**. Estudos em Comunicação nº7 - Volume 2, 195-211, 2010.

COOL, Lisa Collier. **How four artists are influenced by neurologic conditions**, 2017.

COSTELLA, Antonio F. **Para apreciar a arte. Roteiro Didático**. 3ª ed. São Paulo: Senac, 2002.

EARAKER, Shannon. Fashion: **Nadia Pinkney draws upon human experience to create a distinctive look**. The National, 2017. Disponível em: <<https://www.thenational.scot/news/15404107.fashion-nadia-pinkney-draws-upon-human-experience-to-create-a-distinctive-look/>> Acesso: 15 ago 2021.

FREITAS, Renata Oliveira Teixeira. **Design de Superfície: Ações comunicacionais táteis nos processos de criação**. São Paulo: Blucher, 2018.

GARCIA, Pedro Celiny Ramos; KHAN, Richard Lester; PORTUGUEZ, Mirna. **Epilepsia e arte: relação, interação ou consequência**. Scientia Medica, Porto Alegre: PUCRS, v. 15, n. 4, out./dez. 2005.

GOMES, Marleide da Mota. História da epilepsia: um ponto de vista epistemológico. **J. epilepsy clin. neurophysiol.**, Porto Alegre, 2006 .

JONES, OWEN. **The Grammar of Ornament**. London: Princeton University Press, 2016.

LASCHUK, Tatiana. **Workflow para o desenvolvimento de projetos de design de superfície com foco em estamparia têxtil para a área da Moda**, 2017.

LINO, T. A. L. R. **O Déficit da Atenção na Epilepsia**, 2006. Disponível em: <www.psicologia.pt>. Acesso em: 21 set. 2020

LOBACH, Bernd. **Design Industrial**. Rio de Janeiro: Edgard Blucher, 2001.

MARKEL, Howard. **For Dostoevsky, epilepsy was a matter of both life and literature**. PBS (Public Broadcasting Service), 2017. Disponível em: <<https://www.pbs.org/newshour/health/for-dostoevsky-epilepsy-was-a-matter-of-both-life-and-literature>> Acesso: 14 de jan de 2021.

PEZZOLO, Dinah Bueno. **Tecidos: História, Tramas, Tipos e Usos**. São Paulo: SENAC São Paulo, 2017.

PINKNEY, Nadia. **Remember me Knot. Process Analysis Document**, 2016. Disponível em: <<https://issuu.com/nadia35/docs/paddocnocrops.compressed>> Acesso: 15 ago. 2021.

PODOROGA, Valery. **DOSTOEVSKY'S PLANS**, 2013. Disponível em: <<https://newleftreview.org/issues/ii84/articles/valery-podoroga-dostoevsky-s-plans.pdf>> Acesso em: 02 ago 2022.

PONTES, Maria Helena. **MODA, IMAGEM E IDENTIDADE**, 2013.

REINKE, Carlos Augusto. **Quando as roupas falam: debate sobre a moda como uma forma de linguagem**. Novo Hamburgo: Revista Prâksis, a. 14, v. 1, p. 75-84, 2017.

RUBIM, Renata. **Desenhando a Superfície**. São Paulo: Rosari, 2005.

RUTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de Superfície**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2008

RUTHSCHILLING, Evelise Anicet; LASCHUK, Tatiana. **Processos contemporâneos de impressão sobre tecidos**. 2013

SARDAR, Marika. **Indian Textiles: Trade and Production**. In *Heilbrunn Timeline of Art History*. New York: The Metropolitan Museum of Art, 2003. Disponível em: <http://www.metmuseum.org/toah/hd/intx/hd_intx.htm> Acesso: 15 jul. 2022.

SOUZA, George Bryan. **In: How India Clothed the World: The world of South Asian Textiles, 1500-1850** . RIELLO, Giorgio; ROY, Tirthankar. Boston: Brill, 2009.

SCHACHTER, Steven C. **THE VISUAL ART OF CONTEMPORARY ARTISTS WITH EPILEPSY**. Boston: Elsevier, 2006.

SCHACHTER, Steven C. **VISIONS: ARTISTS LIVING WITH EPILEPSY**. Boston:Elsevier, 2003.

SILVA; Fabiana Beletti; FERREIRA FILHO, Raymundo. **Estigma na Epilepsia: aspectos conceituais, históricos e suas implicações na escola**, 2014.

YACUBIAN, Elza Márcia Targas; KOCHEN, Sílvia. **Crises Epilépticas**. São Paulo: Leitura Médica, 2014.

YAHN, Camila. **As jaquetas bomber voltam com força e como ótimas opções para este inverno**, 2013. Disponível em:
<<https://ffw.uol.com.br/noticias/moda/tendencia-as-jaquetas-bomber-voltam-com-tudo-saiba-como-usa-las/>>. Acesso: 15 jan. 2022

APÊNDICE A - Memorial de episódios de epilepsia de Ana Clara

Eu estava esperando o trem na Estação Rodoviária, em Porto Alegre quando percebi pela primeira vez que algo na minha visão estava diferente. Foi um susto, uma estranheza, uma sensação de não saber como reagir. Olhando para os trilhos, eu via pedaços da imagem muito coloridos, com tons intensos. Ao mesmo tempo – não sei se era uma reação ao que eu estava vendo ou se era também um fenômeno sintomático assim como a alteração da visão –, minhas palmas das mãos suavam, meu coração acelerava e a minha percepção corporal em relação ao ambiente ficava um pouco estranha.

Esta foi a primeira crise epiléptica focal percebida por mim (provavelmente algumas outras já haviam acontecido, mas que não causaram um impacto tão forte). Na época (com 16 anos) não tinha conhecimento sobre o que acontecia: uma crise epiléptica focal, simplificada falando, é quando a crise epiléptica ocorre em uma área limitada do cérebro. Descargas elétricas irregulares acontecem em uma determinada região, sem que acometam o cérebro como um todo. Acompanhado a essas crises, o indivíduo pode experimentar as chamadas auras epilépticas, que são sensações que indicam que há algo interferindo na área afetada no cérebro. E era isso que estava acontecendo comigo naquele momento em que eu esperava o trem: uma aura epiléptica resultante de uma crise focal que acontecia na área do cérebro responsável pela visão.

Há muito tempo eu sofro de enxaqueca e, como antes, durante e depois de “ver os coloridos” (como eu falava na época) eu sentia muita enxaqueca, eu acreditava que fosse um sintoma da própria enxaqueca e, nos primeiros episódios de aura, nem fui atrás do que era. Entre as pessoas, essa confusão acontece muitas vezes: algumas auras de enxaqueca e epilepsia podem ser bastante semelhantes. Depois do primeiro, os episódios começaram a acontecer frequentemente.

Lembro o quão difícil era descrever para as pessoas o que eu via. Era inevitável tentar descrever porque na hora eu ficava muito nervosa e surpresa e tinha vontade de compartilhar o ocorrido. As pessoas me olhavam estranho e diziam “Ana, tu é louca!”.

Foi em um dia de outubro, em 2011 - muito estressada estudando no pátio do colégio para uma prova de química - que vi um dos meus coloridos. Esse, no

entanto, foi se tornando aos poucos um chiado preto como se alguém desligasse uma tv: mas essa tv era o meu cérebro. Lembro apenas de encostar na minha amiga e me sentir cada vez mais pesada e logo apaguei. Acordei e a primeira coisa que eu vi foram os amores-perfeitos. O canteiro de amores perfeitos que ficava logo ao lado do banco. Aí me dei conta que olhando pra mim estava a minha mãe. E eu meio risonha sem noção de nada. Achei engraçado minha mãe estar ali, com uma cara estranha. E outras pessoas estavam ali, todas me olhando e perguntando se eu sabia quem elas eram. E eu olhava e ria porque é claro que era a minha mãe e meu pai que estavam ali, como eu não saberia? Algumas outras pessoas eu não lembrava, mas eu ria. Era como se eu estivesse em uma outra dimensão em que tudo era indefinido e impalpável. Mas a cabeça, sim, a dor matava. E a língua estava quase furada de tanto que tinha sido mordida.

Assim foi que acordei da minha primeira crise generalizada. E sobre ela eu também lembro a quantidade de tempo que fiquei no hospital de São Leopoldo esperando ser atendida e demorar 6 horas para alguém me atender. Seis horas de dor de cabeça e de uma mãe sem resposta depois que a filha teve uma convulsão. E, na verdade, a parte sem respostas continuou por alguns meses. A maioria dos médicos dizia que provavelmente era um caso isolado de convulsão, porque eu nunca tinha tido histórico de epilepsia. Médicos que não levaram em conta um fator muito básico da minha crise: a aura.

Após a primeira convulsão eu tive alguns episódios de ver coloridos até que um oftalmologista falou “a próxima vez que tu veres isso, tu senta. Isso é uma aura de epilepsia.”

E foi isso que eu fiz. Em fevereiro de 2012, estressada em uma aula de física, tive uma aura. Sentada na primeira fileira e bem próxima ao quadro, lembro que falei para turma “meu deus, tô vendo colorido. Tá me dando aquela coisa.” E aí todo mundo se preocupou (já que testemunharam a minha primeira convulsão). Pedi para um amigo sair comigo da sala. Quase não deu tempo de chegar ao corredor e sentar que comecei a convulsionar.

Acordei deitada no corredor com uma toalha pequena amarela (que hoje eu uso pra secar meu cachorro depois do banho) que não era minha. Algum desgraçado teve a ideia de colocar uma toalha de alguém dentro da minha boca pra eu não morder a língua. Isso não se faz, aliás. A única coisa que se faz é colocar a

pessoa de lado para que não ocorram possíveis engasgos com a própria saliva ou vômito.

Depois de duas convulsões em um relativamente curto espaço de tempo, já se pode perceber um padrão de crises. Desta vez fiz mais exames além de tomografia e eletroencefalograma, que já havia feito da primeira vez (ambos sem resultado anormal). Fiz então uma ressonância magnética. A primeira. Terrível. Não me deram tampão de ouvido e, basta estar próximo a uma sala de ressonância magnética para saber que o barulho é alto. Mas se dá para ouvir do lado de fora, imagina dentro, durante uma hora. Eu fiquei tão abalada (não pelo espaço pequeno, mas pelo barulho que doía fisicamente os ouvidos) que jurei que seria minha primeira e última. Mal sabia eu que faria mais uma em dois meses e outras tantas de seis em seis. Mas, para ser justa, as outras foram em lugares diferentes e com tampões de ouvido que isolavam quase todo o som.

Apareceu então uma mancha na minha primeira ressonância. “Pode ser uma seqüela da convulsão, um inchaço. Ou pode ser algo que já estava ali e que provavelmente causou a convulsão, provavelmente algo de nascença ou então um tumor. Vamos fazer outra ressonância daqui a dois meses, ver se permanece ou se desaparece.” Nesse meio tempo, comecei a tomar remédio. Uma outra novela: duas doses ao dia de puro sono e enjoo.

Dois meses depois a mancha não sumiu. Segundo o laudo, pode ser uma displasia ou um tumor. “Mais provável displasia, mas deve ser feita outra ressonância em 6 meses para controlar”. Durante dois anos, comportou-se como displasia a tal da mancha. Até que, no início de 2014, a tnhosa deu uma aparecida mais forte: o laudo dizia que a tal displasia parecia ter aumentado de tamanho e que deveria ser averiguada a possibilidade de realmente se tratar de um tumor.

Na época, eu consultava com dois médicos. Um credenciado pelo meu plano de saúde (que eu não gostava muito) e outro particular. O médico do plano falou que não concordava com o laudo do exame, que pela interpretação dele a mancha não tinha crescido nada e que eu deveria continuar meu tratamento normalmente e fazer outro exame em seis meses. Era tudo o que eu queria ouvir e então fiz como ele havia orientado.

Seis meses depois e o exame dizia que a mancha havia crescido em relação ao exame anterior. Decidi, então, levar os exames ao médico particular. Ele

concordou com o laudo: realmente parecia ter aumentado e que podia se tratar mesmo de um tumor. A partir daquele momento, então, não deveria apenas consultar com neurologista e sim um neurocirurgião.

Essa notícia é um baque. Parece que todas as incertezas e possibilidades distantes sobre as quais se falava durante tantos anos viram verdades sólidas. Aquele medo distante que, em princípio, nem vale a pena pensar sobre se torna um medo concreto se apresentando diante da minha cara.

Mas a mente tem um jeito louco de fazer a gente sobreviver e encarar. Quando me encontrei nessa situação parece que virou uma chave: uma mistura de coragem, resiliência e dormência. O cérebro deu um jeito de me anestésiar. De aceitar. Acho que em nenhum momento eu pensei “e se não fosse assim”. Porque na hora a gente não pensa, não reflete sobre outra realidade. Porque a realidade tá ali mesmo, na nossa porta e, de repente, a única coisa que aparece na nossa frente são caminhos para a solução. Porque não tem outra alternativa. Não tem desvio.

Poucas vezes eu me preocupei em morrer. Eu lembro de pensar “ainda bem que sou eu e não é ninguém da minha família”. Não porque eu queria ser mártir, mas por egoísmo mesmo. Eu não sei se eu aguentaria lidar com a possibilidade de perder alguém que eu amo. De ter um prazo para uma cirurgia que pode matar alguém que eu amo. “Se eu morrer, eu não vou ficar sabendo, então azar”, eu pensava.

As consultas não foram fáceis. O primeiro médico consultado considerou o meu tumor inoperável e que se fosse tentar alguma operação, eu poderia ter sequelas muito graves. Eu não tenho muita lembrança do que pensei naquele meio tempo, entre essa consulta e a que viria a seguir, com outro médico. Este segundo era de Curitiba. Me mostrou que apesar de ser um tumor difícil de operar – por ser muito próximo ao vaso principal do cérebro – era possível.

No entanto, apesar de este médico ter aumentado a minha esperança, ainda me sentia meio dormente e até indiferente. A ideia também de me locomover para outro estado e além de ficar internada em um hospital, ter que passar duas semanas em um hotel não me parecia cômoda. Minha psiquiatra, logo depois, ficou sabendo de um ótimo neurocirurgião no hospital da PUC em Porto Alegre, que é o neuro que me acompanha até hoje. É difícil encontrar um neurologista ou neurocirurgião empático. Nas minhas experiências, tive contato com apenas dois médicos que além

de técnicos eram humanos. O meu neurocirurgião é um deles. Ele sempre estava preocupado com o bem estar do paciente e não apenas com o cérebro isolado. Ele me deu um pouco mais de esperança e conforto (na medida do possível), de que era um tumor completamente operável e que as chances de permanecer alguma seqüela eram poucas.

Lembro que marcamos a cirurgia um mês antes de ela acontecer. Aquele mês foi muito estranho, parece que há uma lacuna. Uma das lembranças mais marcantes é que entre dezembro e janeiro, são os meses em que há muito temporais e chuvas. E naquele ano (2016), principalmente, eu prestei muita atenção nos dias chuvosos e nublados, porque eu odeio dias úmidos. Recordo de, pela primeira vez, pensar “será que vou passar meus últimos dias presenciando a chuva?”.

Pra mim escrever esse memorial é muito difícil, talvez a parte mais difícil deste trabalho. Apesar de eu conseguir falar abertamente sobre esse assunto, rir e fazer piadas, existem coisas que de alguma maneira estão bloqueadas na minha memória como maneira de proteção. E escrever este memorial de alguma maneira faz eu refletir sobre elas.

A cirurgia correu bem, o tumor era benigno, mas o pós-operatório foi muito difícil. As horas de recuperação na UTI, a ida para o quarto, a cabeça latejando insistentemente (pois as faixas enroladas tinham que fazer certa pressão sobre o corte), o enjôo. Tudo foi muito difícil. Era difícil acreditar que, mesmo com o sucesso da cirurgia, eu ficaria bem. Foram dias que parecem ter durado meses. E acredito que o trauma desses dias respingou em diversos outros dias da minha vida e ainda a influencia até hoje. Mas aprendi a lidar com ele, a aceitar que é uma parte de mim, que me fez ser quem eu sou atualmente. As partes ruins realmente foram ruins, eu tive que me acostumar a desviá-las do meu pensamento e também encará-las em alguns momentos. Mas também houve as partes boas: eu me tornei uma pessoa forte, resiliente e, em alguns aspectos, peculiar. Eu tenho fé na minha força, eu valorizo o meu jeito de ver o mundo, eu valorizo o que essa experiência toda me forneceu. E, por isso, eu resolvi trazer ela à tona neste trabalho: uma necessidade de compartilhar a dor e também a beleza dela.

NUP: 23081.123298/2022-91

Prioridade: Normal

Ato de entrega de monografia de especialização

144.32 - Trabalho de conclusão de curso. Trabalho final de curso de Pós-Graduação Lato sensu

COMPONENTE

Ordem	Descrição	Nome do arquivo
2	Monografia de especialização (144.32)	AURA_ MEMÓRIAS DA EPILEPSIA COMO REFERÊNCIA PARA CRIAÇÃO DE ESTAMPAS PARA JAQUETAS BOMBER - Ana Clara Schneider Marques.pdf

Assinaturas

21/10/2022 17:06:53

ANA CLARA SCHNEIDER MARQUES (Aluno de Especialização)
08.10.08.01.0.0 - PG Design de Superfície

13/01/2023 01:11:40

MARILAINÉ POZZATTI AMADORI (PROFESSOR DO MAGISTÉRIO SUPERIOR)
08.58.00.00.0.0 - DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL - DDI



Código Verificador: 2027177

Código CRC: a11e5206

Consulte em: <https://portal.ufsm.br/documentos/publico/autenticacao/assinaturas.html>

