

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

Renato Kuhn

**NARCISOS CONTEMPORÂNEOS: HIBRIDAÇÕES ENTRE
TRADICIONAL E DIGITAL COMO TEMÁTICA ARTÍSTICA PARA
DESIGN DE SUPERFÍCIE**

Santa Maria, RS, Brasil
2017

Renato Kuhn

**NARCISOS CONTEMPORÂNEOS: HIBRIDAÇÕES ENTRE
TRADICIONAL E DIGITAL COMO TEMÁTICA ARTÍSTICA PARA
DESIGN DE SUPERFÍCIE**

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

Orientadora: Prof.^a Dr.^a. Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi

Santa Maria, RS, Brasil
2017

FICHA CATALOGRÁFICA

Kuhn, Renato, 1990

Narcisos Contemporâneos: hibridações entre tradicional e digital como temática artística para Design de Superfície – Santa Maria, RS: Curso de Especialização em Design de Superfície/ Universidade Federal de Santa Maria, RS / Renato Kuhn, 2017.

78 p.: Il.

Orientadora: Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi

Monografia (Especialização) – Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Artes e Letras, Curso de Especialização em Design de Superfície, RS, 2017.

1. Design de Superfície 2. Estamparia Têxtil 3. Narciso 4. Hibridação

© 2017

Todos os direitos autorais reservados a Renato Kuhn. A reprodução de partes ou do todo deste trabalho só poderá ser feita mediante a citação da fonte.

Endereço: Rua Carlos Bergmann, n. 127, Bairro Sulina, Santa Rosa, RS. CEP: 98900-000
Fone (0xx)55 99924 1833; E-mail: renatokuhn@live.com

Renato Kuhn

**NARCISOS CONTEMPORÂNEOS: HIBRIDAÇÕES ENTRE
TRADICIONAL E DIGITAL COMO TEMÁTICA ARTÍSTICA PARA
DESIGN DE SUPERFÍCIE**

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

Aprovado em 14 de dezembro de 2017.

Prof.^a Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi, Dr.^a (UFSM)
(Presidente/Orientadora)

Prof.^a Carolina Iuva de Mello, Dr.^a (UFSM)

Prof.^a Fabiane Vieira Romano, Dr.^a (UFSM)

Santa Maria, RS, Brasil
2017

RESUMO

NARCISOS CONTEMPORÂNEOS: HIBRIDAÇÕES ENTRE TRADICIONAL E DIGITAL COMO TEMÁTICA ARTÍSTICA PARA DESIGN DE SUPERFÍCIE

AUTOR: Renato Kuhn

ORIENTADORA: Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi

O presente estudo busca nas temática das redes sociais contemporâneas ,juntamente com a arte grega, referências para o desenvolvimento de uma coleção de estampas para camisetas. O objetivo da pesquisa foi desenvolver a coleção através de processos de ilustração tradicional (manual) e de gravura digital. A metodologia utilizada tem base na formação do autor em Artes Visuais, focando em estilizações e processos artísticos de criação. Igualmente foi realizada uma pesquisa bibliográfica em livros, revistas, artigos e sites sobre questões que perpassam tal produção, a fim de proporcionar um maior entendimento de seus conceitos. Entre estes, estão questões como o uso das redes sociais na atualidade, reacionado ao Mito de Narciso para gerar estéticas híbridas de processos tradicionais e processos digitais tanto em *desktop* quanto aparelhos móveis. Como resultado, tem-se uma coleção com seis estampas distintas e quatro peças produzidas na forma de camisetas. As peças produzidas foram criadas a partir das referências gregas e das estéticas digitais contemporâneas, para um público que, independente do gênero, se identifique com as peças.

Palavras-chaves: Design de Superfície. Estamparia Têxtil. Narciso. Hibridação.

ABSTRACT

CONTEMPORARY NARCISSUS: HYBRIDIZATIONS BETWEEN TRADITIONAL AND DIGITAL AS ARTISTIC THEMATICS FOR SURFACE DESIGN

Author: Renato Kuhn

Supervisor: Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi

The present research wants to explore the Greek and contemporary aesthetics in the development of a collection of prints for t-shirts. The objective of the research is to develop this collection through processes by traditional illustration and digital art. The methodology is based in the major of the author in Visual Arts, focusing on artistic and creative processes. Also a bibliographic research was carried out in books, magazines, articles and websites on questions actually relevant in this production, in order to provide a greater understanding of the desires and concepts proposed here. They are present as the identities found in social media network, also they are related with the Narcissus Myth. There are here an aesthetic created with traditional process and digital resources. As a result, we have a collection with six distinct prints and four t-shirts. The pieces produced were created from the classic Greek references and the contemporary digital aesthetics. We don't have an exclusive pretending audience, we look for people who like creativity and artistic prints regardless of gender. Basically it's for someone who identify yourself with the pieces.

Key-words: Surface Design. Textile Print. Narcissus. Hybridization.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Módulo e Repetição.	16
Figura 2: Sistemas de Repetição	16
Figura 3: Estampa localizada (esquerda) e estampa corrida (direita).	17
Figura 4: Echo e Narciso, de John William Waterhouse, óleo sobre tela, 1903.	21
Figura 5: Camiseta com <i>selfies</i> de James Franco.....	24
Figura 6: <i>Selfie</i> de Ellen Degeneres, 2014	25
Figura 7: <i>Selfie</i> de Kim Kardashian	26
Figura 8: Fotografia com maior número de likes no Instagram, em 2016	26
Figura 9: Perfis com maior número de seguidores do Instagram em 2016	27
Figura 10: Perfis com maior número de seguidores do Instagram em 2017	28
Figura 11: Livro <i>Selfish</i> de Kim Kardashian	29
Figura 12: Merchandising no perfil de Kim Kardashian	30
Figura 13: Pesquisa usando a hashtag <i>#Glitch</i> / Tela inicial do aplicativo <i>GlitchME</i>	32
Figura 14: Captura de <i>Glitched Landscape Games</i> , 2013. Vídeo.	32
Figura 15: Capa do <i>Single "TEAM"</i> , de Iggy Azalea.....	33
Figura 16: Painel de Ornamentos: adaptado do livro Gramática do Ornamento.	34
Figura 17: Vênus de Milo, estátua grega antiga.....	35
Figura 18: Marca da grife VERSACE	36
Figura 19: Imagens divulgadas no site da VERSACE em 2017.	37
Figura 20: Vestido de Alexander McQueen com impressão digital.....	39
Figura 21: Painel Semântico	41
Figura 22: Imagens selecionadas no Pinterest.....	42
Figura 23: Camiseta Long Maresia.	43
Figura 24: Camiseta Relax Estilizada da marca Christoff.	43
Figura 25: Desenho manual a grafite	44
Figura 26: Ornamento 1 - Contorno	45
Figura 27: Ornamento 1 – Preenchimento	45

Figura 28: Ornamento 2	46
Figura 29: Ornamentos Labirínticos	47
Figura 30: Ornamentação gerada por processo <i>glitch</i>	47
Figura 31: Ornamentação gerada por processo <i>glitch</i>	48
Figura 32: Ornamento <i>glitch</i> (detalhe).....	49
Figura 33: <i>Rapport</i> retangular	50
Figura 34: Repetição do <i>Rapport</i> / Estampa Corrida.....	51
Figura 35: Desenho a Grafite	52
Figura 36: Edições no Desenho: antes e depois	53
Figura 37: Olímpia, personagem do filme Alexander (2004)	54
Figura 38: Instagram Rainbow Filter	54
Figura 39: Estampa Localizada - Echo.....	55
Figura 40: Geração de Alternativa 1	56
Figura 41: Geração de Alternativa 2.....	57
Figura 42: Desenho manual a grafite, escaneado (detalhe).....	58
Figura 43: Desenho manual digitalizado (detalhe)	59
Figura 44: Geração de Alternativa 3.....	59
Figura 45: Geração de Alternativa 4.....	60
Figura 46: Geração de Alternativa 4.....	61
Figura 47: Geração de Alternativa 4.....	62
Figura 48: Estampa Delírio Grego.....	64
Figura 49: Estampa Reflexos da Vaidade	65
Figura 50: Estampa Perdição de Echo.....	66
Figura 51: Estampa Delírio Grego.....	67
Figura 52: Estampa <i>Selfie</i> no Olimpo.....	68
Figura 53: Estampa Reflexo de Narciso.....	69
Figura 54: Camiseta “Perdição de Echo”	70
Figura 55: Camiseta “Banimento de Echo”	71
Figura 56: Camiseta “ <i>Selfie</i> no Olimpo”	72
Figura 57: Camiseta “Reflexo de Narciso”	73

SUMÁRIO

Capítulo 1	11
INTRODUÇÃO	11
1.1. OBJETIVOS	12
1.2. JUSTIFICATIVA	12
1.3. ESTRUTURA DO TRABALHO	13
Capítulo 2	15
O DESIGN DE SUPERFÍCIE NA CONTEMPORANEIDADE	15
2.1. A ESTAMPARIA TÊXTIL E SUAS ESPECIFICIDADES PROCESSUAIS DE CRIAÇÃO	15
2.2. ESTAMPAS GRÁFICAS DIGITAIS E NOVAS POSSIBILIDADES PELA IMPRESSÃO DIGITAL	18
Capítulo 3	20
NARCISOS CONTEMPORÂNEOS: TEMAS E REFERÊNCIAS	20
3.1. O MITO DO NARCISO	20
3.2. NARCISOS DO SÉCULO XXI	23
3.3. ESTÉTICA CONTEMPORÂNEA GLITCH	31
3.4. ESTÉTICA E ORNAMENTOS CLÁSSICOS	33
Capítulo 4	38
PROCESSO DE CRIAÇÃO	38
4.1. ETAPAS DO PROCESSO CRIATIVO	40
4.1.1. Painel Semântico	40
4.2. DELIMITAÇÃO DOS PRODUTOS	41
4.2.1. Tendências e escolhas	42
4.3. DESENVOLVIMENTO DAS ESTAMPAS	44
4.3.1. Criação dos ornamentos	44
4.3.2. A estética <i>glitch</i> como processo e visualidade	46

4.4.	ELABORAÇÃO DE RAPPORT.....	49
4.5.	ESTAMPA LOCALIZADA	52
4.5.1.	Hibridação entre meios tradicionais e digitais	53
	Capítulo 5	66
	Coleção NARCISOS CONTEMPORÂNEOS	63
5.1.	ESTAMPAS DESENVOLVIDAS.....	63
5.1.1.	Delírio grego	63
5.1.2.	Reflexos da vaidade	64
5.1.3.	Perdição de Echo	66
5.1.4.	Banimento de Echo	67
5.1.5.	Selfie no Olimpo	68
5.1.6.	Reflexo de Narciso	69
5.2.	ESTAMPAS APLICADAS NO PRODUTO.....	70
5.2.1.	Camiseta: Perdição de Echo	70
5.2.2.	Camiseta: Banimento de Echo	71
5.2.3.	Camiseta: Selfie no Olimpo	72
5.2.4.	Camiseta: Reflexo de Narciso	72
	Capítulo 6	74
	CONSIDERAÇÕES FINAIS	74
	REFERÊNCIAS	76

Capítulo 1

INTRODUÇÃO

Essa monografia foi desenvolvida na Especialização em Design de Superfície da UFSM, em um estudo que se propôs a criação de estampas para superfícies têxteis inspiradas nas estéticas móveis das redes sociais e das visualidades *gl* tendo como tema uma adaptação contemporânea do Mito do Narciso. Propõe-se, assim, estabelecer uma relação entre a temática grega e as estéticas digitais, tanto em visualidade quanto em conceitos. Nessa direção, entrelaçam-se as técnicas tradicionais de desenho com os processos computacionais contemporâneos de gravura digital e impressão.

Situando-se no campo do Design de Superfície, o estudo leva em consideração a história da área e, como método de desenvolvimento, destaca-se a influência das artes visuais na produção do autor, no processo artístico de criação das estampas e nos conceitos que as permeiam.

A presença dos dispositivos móveis e das mídias na vida cotidiana tem alcançado proporções significativas em compartilhamentos e visualizações através das redes sociais. As imagens das redes virtuais já vêm proporcionando novas experiências estéticas também em aplicações no vestuário. Neste âmbito, ao abordar conceitualmente as estéticas digitais difundidas via redes sociais, o estudo pretende refletir sobre seu impacto no contexto atual, aproximando-se desta estética presente nas redes para gerar produções, sobretudo, no campo da estamparia para acessórios de vestuário.

¹ Entende-se, aqui, como a estética da falha, do ruído, do “bug” gerada a partir de *softwares* e aplicativos móveis específicos.

Assim, buscou-se desenvolver uma coleção de estampas explorando tal temática no campo do design de superfície, de forma que os resultados contribuam para um novo olhar sobre o assunto, inserindo possibilidades, por exemplo, da *glitch art* e dos filtros de aplicativos móveis, como visualidade para as peças têxteis geradas.

1.1. OBJETIVOS

O objetivo geral do estudo foi desenvolver uma coleção de estampas para camisetas a partir da temática dos Narcisos Contemporâneos relacionando também às estéticas digitais como a *glitch art* e filtros de aplicativos de redes sociais.

Como metas específicas, teve-se:

- Investigar o mito de Narciso e a arte grega, a estética das redes sociais, e a *glitch art* a partir de produções artísticas contemporâneas, pesquisa de tendências e visualidades; bem como uma pesquisa bibliográfica em livros, artigos, internet e revistas.
- Desenvolver uma série de estampas a partir do tema definido valorizando as ilustrações tradicionais hibridizadas² às estéticas digitais
- Selecionar as estampas e analisar propostas de aplicações nos modelos de camisetas escolhidos, que proporcionem boa visibilidade no produto destacando as estampas desenvolvidas.

1.2. JUSTIFICATIVA

Nos dias atuais, as autorrepresentações e buscas idealizadas pela beleza estão bastante presentes no cotidiano. As redes sociais representam, em muitos casos, um anseio narcisista de divulgação de imagens de si. Indo às origens gregas,

especificamente com relação ao mito de Narciso³, é possível se deparar com questões acerca das individualidades, superficialidades e aparências, tendo em vista que Narciso foi um jovem que, por desdobramentos dos fatos, acaba condenado por Nêmesis a se apaixonar por sua própria imagem refletida num espelho de água. Poderiam ser as redes sociais meios onde surgem os “reflexos” contemporâneos de narcisos na “água”? Buscou-se considerar tais questões nas criações desenvolvidas.

Neste sentido, a importância dessa pesquisa está na busca de uma produção que utilize das estéticas e visualidades encontradas nas redes sociais, que estão cada vez mais presentes na vida contemporânea, valorizando, assim, a riqueza de informações, temáticas e tendências que as redes sociais e aplicativos móveis podem oferecer. Por outro lado, buscou absorver e inserir estéticas digitais móveis na criação de novos referenciais imagéticos e temáticos para desenvolvimento de estampas visualmente e tematicamente diferenciadas para o design de superfície têxtil.

Como produto usa-se de suporte a camiseta, que é uma peça cotidiana com uma trajetória importante na história da indumentária e alto potencial comunicacional, na qual é possível carregar diversas visualidades e conceitos a partir da estamparia.

1.3. ESTRUTURA DO TRABALHO

A monografia foi dividida em seis capítulos e, no último, situam-se os resultados alcançados. Após a primeira parte introdutória, no segundo capítulo, abordam-se as questões pertinentes à área do Design de Superfície, levando em conta sua história e as perspectivas atuais. O terceiro capítulo foca em explicar acerca do tema das produções relativas a esse estudo, situando o leitor sobre os aspectos mitológicos, artísticos, sociais, culturais e tecnológicos influentes na produção das estampas. No quarto capítulo são abordadas as etapas relativas e procedimentos metodológicos utilizados no processo criativo para desenvolvimento da coleção. No quinto capítulo

são apresentados os resultados finais do projeto. Ao término, no sexto capítulo, apresentam-se as considerações conclusivas sobre a pesquisa como um todo e as referências do trabalho.

³ O Mito de Narciso referencia-se aqui em Spinelli (2010).

Capítulo 2

O DESIGN DE SUPERFÍCIE NA CONTEMPORANEIDADE

Inicialmente, nesse capítulo, traça-se um panorama do Design de Superfície considerando sua história e contemporaneidade.

A estamparia insere-se dentro do design de superfície têxtil, uma área onde o designer atua na criação de estampas sobre tecidos adequados ao processo técnico de estampagem (RUTHSCHILLING, 2010, p. 31).

A área de estamparia têxtil é a maior área de aplicação do design de superfície e de ampla diversidade técnica (RUTHSCHILLING, 2010, p. 31). Inicialmente, esteve baseada em técnicas milenares como os tingimentos, o que foi seguido pelo desenvolvimento da tecelagem, do Jacquard, da estamparia serigráfica e, atualmente, da impressão digital. No caso específico deste estudo, a impressão digital será o foco elegido e, na seção seguinte, abordam-se suas especificidades.

2.1. A ESTAMPARIA TÊXTEL E SUAS ESPECIFICIDADES PROCESSUAIS DE CRIAÇÃO

Em seu livro sobre Design de Superfície, Evelise Rùthschilling (2009) define duas noções básicas para a criação na área, que são o módulo e a repetição. Estes, segundo a autora, postam-se como conhecimento específico e foram herdados do design têxtil e cerâmico.

Inicialmente, Rùthschilling (2009) delimita o módulo como unidade da padronagem, sendo a menor área que constitui o desenho da estampa. Ou seja, o

módulo é a menor unidade presente em um padrão, sendo que seu conteúdo e composição irão determinar a estrutura de repetição que será obtida.

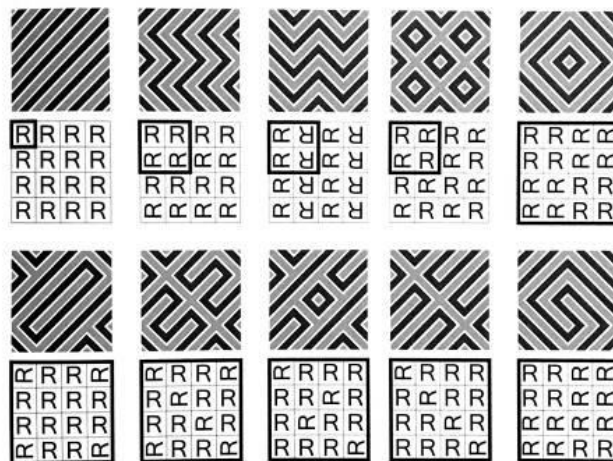
Figura 1: Módulo e Repetição.



Fonte: Adaptado de RÜTHSCHLIING, 2009, p. 67.

Conforme a Figura 1, a autora exemplifica a unidade do módulo e sua repetição em estampa corrida. Sobre a repetição há conceitos que a autora cita como necessários para entendimento dos encaixes, a continuidade e contiguidade. A definição de continuidade estaria ligada ao sistema de repetição da estampa. A contiguidade relaciona-se a harmonia visual e sua união visual como um todo. Rüttschilling também ilustra um sistema de repetição capaz de produzir uma diversidade de desenhos a partir do mesmo módulo.

Figura 2: Sistemas de Repetição



Fonte: Adaptado de RÜTHSCHLIING, 2009, p. 69.

Sendo assim, com base na Figura 2, pode-se observar a versatilidade de um módulo na construção de uma repetição para estampa. Por outro lado, há também a possibilidade das estampas trabalharem com desencaixes propositalmente dos módulos ou até mesmo de outras maneiras mais livres.

Para Renata Rubim (2005, p. 36) o termo que pode ser utilizado para se referir a essas formas de representação, que constituem um desenho repetido e módulo, é a palavra *rapport*. Essa terminologia se originou do francês, e no inglês corresponderia a *repeat*.

Rubim (2005) acrescenta que o *rapport* pode ser elaborado desde maneiras mais simples até desenhos mais sofisticados e elaborados. Para a designer Renata Rubim (2005, p. 38), o desenvolvimento de um bom *rapport* não dispensa o uso do desenho tradicional, mesmo com a disponibilidade das tecnologias computacionais. E é nessa direção que a presente pesquisa propôs-se a seguir, alinhando ambas as técnicas, sejam as tradicionais, como o desenho, ou computacionais, via *softwares* e aplicativos de edição.

Outra possibilidade da estampa é o desenvolvimento da estampa localizada. Nesse tipo, a estampa encontra-se, como o nome já diz, aplicada em determinada parte do produto, o que pode ser exemplificado no uso em sacolas e camisetas. Já quando o desenho se repete ao longo de toda a extensão do produto pode-se denominar de estampa corrida (Figura 3).

Figura 3: Estampa localizada (esquerda) e estampa corrida (direita).



Fonte: RENNER, 2018.

2.2. ESTAMPAS GRÁFICAS DIGITAIS E NOVAS POSSIBILIDADES PELA IMPRESSÃO DIGITAL

O avanço tecnológico vem proporcionando novas possibilidades ao design de superfície, destacando-se, atualmente, nos últimos anos a chegada da impressão digital em tecidos. Muito além de especificidades técnicas, essas mudanças possibilitam também transgressões estéticas aos designs desenvolvidos.

Na impressão por sublimação o método é bastante versátil, pois possibilita a impressão em diversos tipos de impressora e as imagens podem ser transferidas para tecidos em poliéster. Neste processo, as transferências fotográficas podem apresentar cores vivas e efeitos diferenciados de técnicas anteriores como a serigrafia, efeitos como por exemplo degradê de cor, variedades de tamanhos e transparências. Quanto maior for a porcentagem de poliéster no tecido (acima de 60%) melhores são os resultados obtidos (BOWLES; ISAAC, 2009).

Com o incremento da tecnologia de impressão digital, possibilitaram-se novas perspectivas na criação de estampas e aplicações em tecidos, abrindo-se novos caminhos ao design de vestuário. Isso se deve principalmente ao uso interdisciplinar de programas de design gráfico, à fotografia digital, aos vídeos e efeitos especiais que fizeram parte da geração dos novos designers e influenciaram na formação de matérias híbridas, de forma a originar uma nova moda no design de estamparia de tecidos (BOWLES; ISAAC, 2009).

Ao longo dos anos a impressão digital reduziu seu custo, tornando-se um dos métodos principais para a estamparia em tecidos. Com a inserção desta tecnologia houve um rompimento dos antigos preceitos da estamparia serigráfica, já que a estamparia digital teria algumas vantagens sobre tais processos, como, por exemplo, a possibilidade do uso de tonalidades de cores, em nuances, assim como formas e estampas a partir de fotos, com maior fidelidade às fotografias e imagens digitais, entre outros.

Sendo assim, a tecnologia de impressão digital colabora com o desenvolvimento de pesquisas e criações híbridas como a proposta neste estudo, já que possibilita também o uso de imagens com qualidades fotográficas e de infinitudes de cores, nuances e formas. Tais imagens, como as que circulam por

essas redes, não perderiam seu aspecto fotográfico, nem demandariam processos de vetorização, como seria o adequado para uma impressão industrial serigráfica.

A aplicação de fotografia em tecidos começou a ser notada nas décadas de 60 e 70, através da transferência em tecido sintético como Poliéster. A fotografia possibilitou a manipulação e transformação de imagens digitalmente, incorporando-se nos tecidos de forma diferenciada da aplicação em papel, por exemplo, apresentando movimento, reflexos e podendo também explorar as transparências do material. Desse modo, acrescentam Bowles e Isaac (2009), o design têxtil necessita uma sensibilidade que vá além da técnica fotográfica em si. Com a chegada dessa tecnologia digital ao design têxtil, os autores ressaltam que o designer teve a possibilidade de unir os processos gráficos digitais aos ilustrativos no desenvolvimento das artes.

Além disso, as ferramentas digitais proporcionaram ao designer maior velocidade e praticidade na tradução das ideias no mundo da moda (BOWLES; ISAAC, 2009, p. 18), sendo que a impressão digital possibilitou o desenvolvimento de peças gráficas com maior personalização, detalhamento complexo e escalas aumentadas.

Igualmente, a impressão digital têxtil foi além das possibilidades estéticas, possibilitando maior economia de energia no processo comparado à tecnologia rotativa, em cerca de 50% (BOWLES; ISAAC, 2009, p. 18)

As peças desenvolvidas trazem um desenho estilizado característico do autor, que é graduado em Artes Visuais, ao qual se somam as estéticas móveis como o *glitch* para gerar estampas inovadoras e autorais. E serem aplicadas em peças de vestuário contemporâneas que possam vestir tanto homens quanto mulheres.

Capítulo 3

NARCISOS CONTEMPORÂNEOS: TEMAS E REFERÊNCIAS

A figura do Narciso, desde a Antiguidade foi referência para produções artísticas e questões relacionadas ao comportamento humano. O conceito de “Narciso”, como indivíduo, entre nessa pesquisa como ser, independente de um gênero, mas circunstanciado à adoração de seu reflexo, sua própria imagem. Ao longo desse capítulo, expõe-se uma das origens históricas do mito e suas inserções contemporâneas, a fim de esclarecer o papel dessa figura na coleção desenvolvida.

3.1. O MITO DO NARCISO

Segundo o mito de Narciso, conforme a versão de Miguel Spinelli (2010), pode-se resumi-lo como um indivíduo que se apaixonou por ele mesmo, a ponto de morrer olhando seu reflexo em uma poça d’água. A partir disso, pode-se propor uma relação comparando atualmente o reflexo de Narciso na água com as redes sociais, considerando-as como uma exaltação de si mesmo, um exercício da vaidade, de um narcisismo extremo na sociedade contemporânea (SPINELLI, 2010).

Abordando a questão, Spinelli (2010, p. 95) destaca que não se sabe se o mito do Narciso veio antes ou depois do filosofar, mas que a história contém e compartilha a consciência de individualidade com uma máxima filosófica do “conhecer a si mesmo”. O autor também ressalta que o “indivíduo” não pode ser analisado como o conceito contemporâneo após dois mil anos de cristianismo, e sim, com o conceito de individualidade no contexto histórico da Grécia Antiga, onde a

Polis prevalecia sobre o individuo. Mais adiante, apenas com os cristãos, o ‘conceito de individuo’ foi amparado por questões relacionadas ao outro, denominados como pessoas, no sentido da integridade física e espiritual, consciência de si e de valores (SPINELLI, 2010, p. 95).

Dessa forma, para Spinelli (2010) a consciência da individualidade aparece no mito de Narciso na forma de um drama desdobrado em três atos: o da recusa, o da punição e o da tomada da consciência de si.

Distanciando-se das perspectivas filosóficas e discorrendo sobre as características narrativas literárias, a história do mito do Narciso, pode ser resumida a partir de um jovem consciente de sua individualidade. Em determinado momento, Echo, a ninfa da floresta, encontra Narciso e se apaixona por ele (referência imagética na Figura 4).

Figura 4: Echo e Narciso, de John William Waterhouse, óleo sobre tela, 1903.



Fonte: INTELL, Gallery. 2017.

Narciso, não querendo que sua individualidade pertença a ninguém além de si mesmo, rejeita totalmente a ninfa. Echo, desolada, busca justiça junto à Nêmesis, a deusa que retribui: “que ele também viesse a se apaixonar, e que ele não tivesse o objeto de seu amor” (SPINELLI, 2010, p. 97). Echo continua solitária e passa a

habitar cavernas e vales. Assim, Narciso, quando se dirige a uma fonte para beber, debruça-se sobre a lâmina límpida prateada da água e depara-se diante de uma bela figura (SPINELLI, 2010). Anestesiado por aquela imagem resplandecente no espelho d'água, bem que ele tentou mil vezes beijá-la e abraçá-la, mas ela lhe fugia. Olhava-a, com um olhar apaixonado, e ela o retribuía; fazia gestos de amor, e ela respondia a todos seus acenos; porém, não se deixava possuir. Se se curvava para beijá-la, ela desaparecia; se lançava os braços para abraçá-la, ela fugia. A dor da rejeição foi lhe tirando o gosto e vontade de viver, e assim, entorpecido, contemplando sua própria imagem, morreu (SPINELLI, 2010, p. 98).

Nesse último momento, antes de morrer, Narciso constata que a imagem que ele admirava e foi amada por ele, era ele mesmo. Nesse ponto, Spinelli (2010) destaca que emerge a individualidade de Narciso, no momento em que ele descobre que o “outro” que ele ama é ele mesmo.

Dessa forma, o autor também destaca o indivíduo que toma ciência de si e ama a si mesmo. “Ele não ama a si mesmo num outro; ele apenas ama a si mesmo em si mesmo” (SPINELLI, 2010, p. 99).

Porque o mito do Narciso relaciona-se a essa pesquisa e insere como o centro referencial imagético e conceitual? Segundo Bauman (2006) as redes sociais de compartilhamento de imagem vieram para nutrir uma necessidade humana de compartilhar informações. Desde as primeiras redes surgidas nos meados dos anos 2000 até atualmente (2017), uma das possibilidades muito exploradas são os autorretratos, as *selfies*.

Sendo assim, o “eu” nunca foi tão posto em evidência a nível global e instantaneamente quanto agora, possibilitado pelas redes sociais. Dessa forma, pessoas ganham notabilidade a partir da exploração da auto-imagem, auto-promoção, e recebem influências das mídias e da publicidade, gerando perfis com milhões de seguidores, endeusados pela beleza que compartilham.

3.2. NARCISOS DO SÉCULO XXI

Para Sue Jenkyn Jones (2007), o avanço atual da tecnologia da informação permite que ideias e imagens corram o mundo num piscar de olhos. Considerando que a informação já era rápida em 2005, quando Jones publicou a primeira impressão de seu livro, o que esperar da informação e acesso tecnológico em 2017, onde as redes móveis possibilitam acesso à Internet, inclusive nas ruas. É possível estar conectado 24 horas, dispondo de uma conexão rápida, onde são postadas inúmeras imagens e informações em tempo real, em redes amplamente popularizadas como Facebook, Twitter e Instagram⁴ (entre outras), todas possíveis de estarem interconectadas facilitando o compartilhamento de imagens entre elas.

De acordo com Lima (2015):

A presença dos dispositivos móveis e das mídias na vida cotidiana alcançou grandes proporções; o tempo e a linguagem da internet passaram a ditar comportamentos, a criar identidades e subjetividades diversas, e a fazer com que os sujeitos apresentem-se do modo através do qual querem ser vistos pelos demais (LIMA, 2015, p. 5).

Sendo assim, essas imagens jogadas às redes carregariam consigo juízos estéticos de acordo com o que cada indivíduo vê ou como gostaria de ser visto, isso tudo trazendo as influências das mídias, da moda e das tendências.

Sobre as tendências e influências, Lev Manovich (2017) destaca no Capítulo 4 de seu livro “Instagram e a Imagem Contemporânea” que muitos jovens possuem uma propensão a compartilhar imagens sofisticadas nessa rede, o autor denomina esse estilo de Instagramismo⁵. Para Manovich (2017) esses jovens, *Instagrammers*, possuem uma sensibilidade estética independente de qualquer formação acadêmica. Esse contexto, segundo ele, estaria relacionado a influências de estereótipos culturais possivelmente previsíveis com facilidade de serem reconhecidos e processados cognitivamente (MANOVICH, 2017, p. 123).

Em decorrência disso, as imagens das redes sociais já vêm proporcionando novas experiências estéticas no vestuário. Encontraram-se alguns exemplos de aplicações feitas no campo de estampa e vestuário, como, por exemplo, na Figura

⁴ Redes sociais online de compartilhamento de fotos e vídeos

⁵ O termo utilizado originalmente por Manovich é *Instagrammism*. [Tradução do autor]

5, a camiseta que reúne imagens postadas pelo ator James Franco, famoso por suas *selfies* no Instagram.

Figura 5: Camiseta com *selfies* de James Franco.



Fonte: RAGEON, 2017.

Em resumo, o Instagram é um aplicativo para capturar e compartilhar momentos. Atualmente, há perfis nessa rede com mais de cem milhões de seguidores, onde uma conta possui capacidade de estabelecer um contato praticamente instantâneo com esses usuários, postagens que em menos de uma hora alcançam um milhão de curtidas, além de muito mais em visualizações.

As *selfies* representam um dos principais tipos de imagens postadas nas redes sociais. Na Figura 6, a *selfie* da apresentadora Ellen Degeneres no Oscar

2014, que chegou a marca de 3 milhões de *retweeets* e 2 milhões de *likes* no Twitter.

Figura 6: *Selfie* de Ellen Degeneres, 2014



Fonte: THEELLENSHOW, 2014.

Outro exemplo é Kim Kardashian⁶ que já liderou a lista de perfil pessoal mais seguido no Instagram, atrás apenas da conta do próprio Instagram que se mantém com maior número de seguidores (108m em novembro de 2015). Atualmente (2017) Kim Kardashian possui cerca de cem milhões de seguidores. Na conta de Kim há grande número de postagens de *selfies*, onde pode se notar a repetição de ângulos, sem muita variação de expressões faciais, para uma busca do que seria, em sua visão, a sua melhor representação (Figura 7).

Outras duas irmãs de Kim estiveram também no “Top 10” de contas com maior número de seguidores na rede Instagram em 2015; são elas @KylieJenner (40.5 milhões) e @KendallJenner (39.5 milhões).

⁶ Socialite, estilista, modelo e personalidade da televisão norte-americana

Figura 7: Selfie de Kim Kardashian



Fonte: KARDASHIAN, 2017.

Com relação a este aspecto, pode ser observado nas Figuras 8, 9 e 10, imagem e gráficos com os principais perfis com maior número de seguidores nos anos de 2016 e 2017, período no qual se desenvolveu esta pesquisa.

No primeiro caso, Kendall Jenner reteve, em 2016, o recorde de fotografia com maior número de *likes* na rede, mais de três milhões de curtidas.

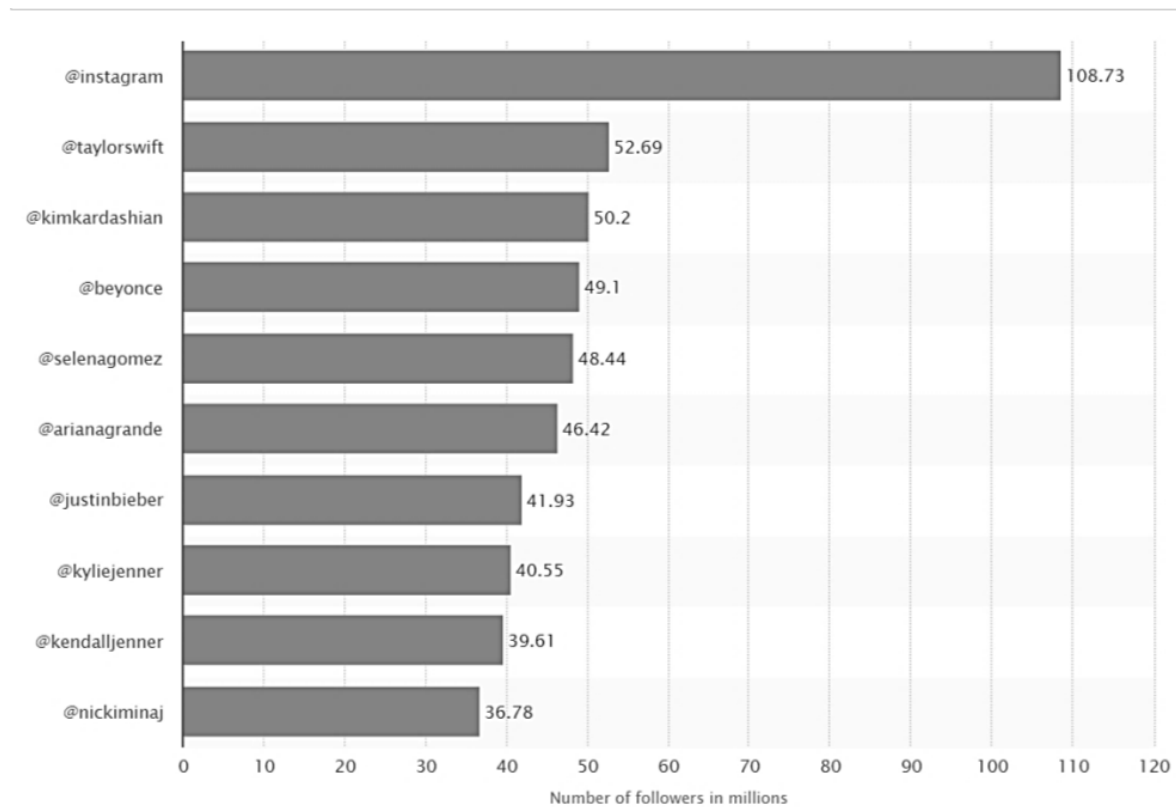
Figura 8: Fotografia com maior número de likes no Instagram, em 2016



Fonte: JENNER, 2016.

Nessa fotografia pode-se observar também uma característica apontada por Manovich (2017), lembrando o fato que, muitas vezes, alguém precisa fotografar o autor na cena, assemelhando-se a uma narrativa em terceira pessoa.

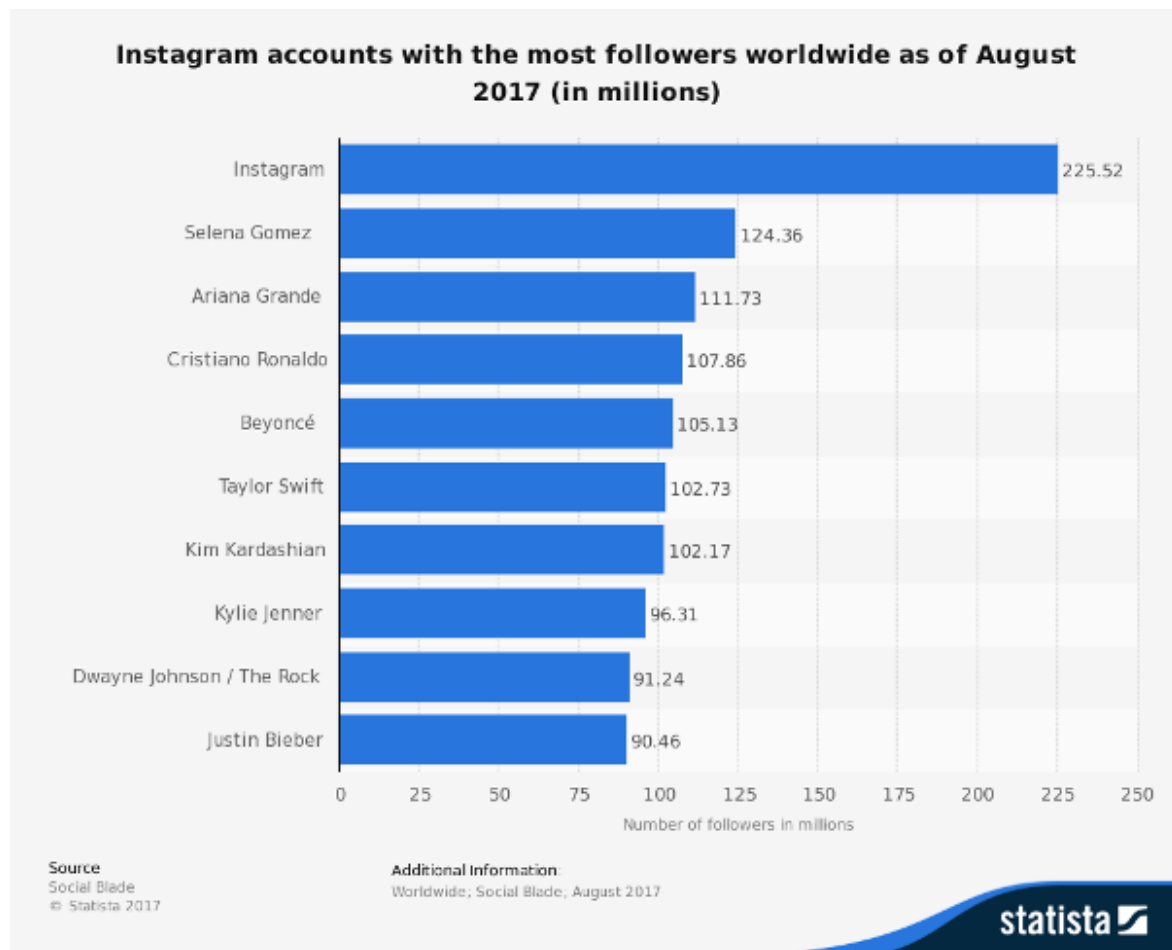
Figura 9: Perfis com maior número de seguidores do Instagram em 2016



Fonte: <http://www.statista.com/statistics/421169/most-followers-instagram/>

Comparando os gráficos da Figura 9 e da Figura 10, pode-se observar o crescente e significativo acréscimo de usuários nessa rede social, bem como pode oscilar o crescimento entre os seguidores em perfis específicos em determinado período de tempo.

Figura 10: Perfis com maior número de seguidores do Instagram em 2017



Fonte: STATISTA, 2017.

Embora não lidere mais em primeiro lugar como perfil com maior número de seguidores no Instagram, Kim Kardashian obtém notoriedade na rede pela maneira que a usa. Kim inclusive publicou um livro, *Selfish*, com as suas melhores *selfies* do Instagram.

Figura 11: Livro *Selfish* de Kim Kardashian



Fonte: STERN, Carly. 2015

Levando em consideração esses números expressivos de seguidores e proporções de possíveis visualizações que uma postagem pode ter, Lima (2015), ressalta que a presença dos dispositivos móveis e das mídias na vida cotidiana alcançou grandes proporções e as pessoas se apresentam do modo através do qual querem ser vistas pelas demais. Exemplo dessa visibilidade pelas demais é a *selfie* que busca exibir o que seria melhor versão de si como, por exemplo, as postagens de autorretrato de Kim Kardashian, que se apoiam na busca de melhores ângulos, uso de maquiagem para ressaltar estes também, e uma quase total inexpressão, nas quais é perceptível a variação de fotos que se repete em mesmas posições, variando o local, plano de fundo, entre outros.

Lima (2015, p. 8) ressalta que “a imagem ideal é uma nuance muito explorada no fenômeno *selfie*”. As celebridades procuram usar as mídias para ganhar popularidade e ficar mais próximas dos fãs. Essa aproximação pode provocar a inveja, e a busca por aceitação almejada pela imagem que quer imitar. O autor cita

como exemplo os comentários em uma fotografia de Isis Valverde⁷, com os comentários “quero ser assim” e ter “essa barriga”.

Ainda assim, “a indústria das celebridades, vinculada aos interesses mercadológicos da mídia de massa, alia-se a outras indústrias e produtos culturais dos quais depende” (CAMPBELL; TWENGE, 2009 *apud* LIMA, 2015, p. 9), as quais conforme Lima (2015, p. 9) podem ser “moda, cosméticos e quaisquer produtos/procedimentos que auxiliem a busca do corpo perfeito”.

Como exemplo desse vínculo, pode-se citar perfis no Instagram que aliam postagens cotidianas com interesses mercadológicos como a conta de Kim Kardashian que utiliza de suas postagens para divulgar seus produtos para cabelo e cosméticos (Figura 12).

Figura 12: Merchandising no perfil de Kim Kardashian



FONTE: KARDASHIAN, 2017.

Segundo Lima (2015):

Contudo, fazer um autorretrato e oferecê-lo a um número indeterminado de pessoas subverte não somente a estética envolvida na questão, mas a própria experiência da fotografia. Primeiro porque perdemos o controle sobre a nossa própria imagem e aquele retrato, ao se multiplicar em computadores, tablets e telefones celulares, passa a não ser mais nosso,

⁷ Atriz e celebridade brasileira, também famosa nas redes sociais.

abrindo a possibilidade para manipulação e usos diversos por quem tiver acesso a ele (LIMA, 2015, p. 6).

Manovich (2017), no entanto, coloca a imagem contemporânea do Instagram em paralelo à história da fotografia. Não possuindo uma relação direta, mas como uma coexistência que, em alguns pontos, possui semelhanças, em algumas aspectos até sugeridos pelo autor, como quanto ao olhar e técnica fotográfica, por exemplo.

Os narcisos contemporâneos, a imagem contemporânea e o Instagram inserem-se como contexto e perspectiva do autor no processo de criação. Tudo isso representa o contemporâneo, o atual, e influencia no desenvolvimento estético e visual das peças a serem desenvolvidas.

3.3. ESTÉTICA CONTEMPORÂNEA GLITCH

Outra estética explorada na criação das peças é o *glitch*. O *glitch* surge ainda em produções artísticas analógicas nos anos 60 envolvendo obras em vídeo arte (ARCHER, 2012). Atualmente, essa estética encontra-se bastante explorada em produções artísticas, publicitárias, de design e também em filtros para fotografias no Instagram.

O dicionário norte-americano Merriam Webster (2017) define *glitch* como “um defeito geralmente menor”, “um bug”. Atualmente encontramos várias opções de aplicativos *glitch*⁸. Um exemplo deles é o *Glitch!*⁹; há também, similares como o *GlitchMe*, entre outros (Figura 13).

⁸ Podem ser comprados, alguns adquiridos gratuitamente, na *Play Store* (Android) e na *App Store* (iOS).

⁹ Aplicativo de edição de pulso aleatório.

Figura 13: Pesquisa usando a hashtag #Glitch / Tela inicial do aplicativo *GlitchME*



Fonte: APP, Store. 2017.

Como exemplo de produções no campo artístico que utilizam *glitch art*, pode-se citar a artista brasileira Gisele Beiguelman, que realizou em 2013 a obra “*Glitched Landscape Games*”, um vídeo de 3 minutos com uma sequência de imagens ‘*glitch*’ (Figura 14) da cidade de São Paulo.

Figura 14: Captura de *Glitched Landscape Games*, 2013. Vídeo.



Fonte: BEIGUELMAN, 2013.

Além das redes e da arte, encontra-se essa “estética” *glitch* em outros espaços como na publicidade e na mídia, entre outros. Por exemplo, tem-se a capa do Single TEAM da cantora australiana Iggy Azalea (Figura 15).

Figura 15: Capa do Single “TEAM”, de Iggy Azalea



Fonte: AZALEA, 2016.

Além de usar os efeitos *glitch* na capa de seus últimos singles pode-se encontrá-los também no videoclipe de “TEAM”.

3.4. ESTÉTICA E ORNAMENTOS CLÁSSICOS

Nas produções desenvolvidas propôs-se uma junção do clássico ao contemporâneo, objetivando revisitar, via reinterpretação da ornamentação grega alinhada à estética móvel contemporânea do *glitch*, cujos métodos e detalhes serão abordados na seção 4.5.

Para isso, inicialmente, expõe-se a ornamentação grega que serviu de referência à reinterpretação e redesenho para a criação das estampas da coleção proposta.

As ornamentações catalogadas no livro Gramática do Ornamento (OWEN, 2010), bem como as encontradas em peças cerâmicas gregas e na arquitetura serviram de referência para a criação de reinterpretação dessa estética clássica (Figura 16)

Figura 16: Painel de Ornamentos: adaptado do livro Gramática do Ornamento.



Fonte: OWEN, Jones, 2010, p.100-113.

Falar dos ornamentos apenas não ilustra todo o panorama da arte grega, assunto extremamente amplo e profundo, o qual se insere nessa pesquisa como referencial imagético e estético, não sendo aprofundado em questões conceituais, as quais não são o foco desse projeto de design. No entanto, entende-se a necessidade de explanação do panorama da arte grega, o qual referencia a criação

dos desenhos que fazem alusão, muitas vezes, à representação do Narciso e das ninfas baseados em esculturas gregas.

Para Stephen Farthing (2010, p. 49) a arte e arquitetura grega de 750 a.c até o surgimento dos romanos teve um efeito fundamental no deslocamento da arte e da cultura no Ocidente. Cita o autor: “o realismo idealizado da arte grega foi redescoberto durante a renascença italiana e se tornou o padrão que a maioria dos artistas almejou alcançar até o século XIX” (FARTHING, 2010, p. 48).

Farthing (2010, p. 50) coloca que os artistas gregos do século V e VI alcançaram um estilo de representação equilibrado e harmônico, referenciado na matemática, racionalidade e na ordem (Figura 17). Para o autor, um exemplo foi Policleto que criou um sistema de cálculo das proporções humanas que alcançou esse ideal clássico.

Figura 17: Vênus de Milo, estátua grega antiga.



Fonte: CHAUVET, 2010.

No período helenístico há uma mudança na função da arte. Os temas dos retratos ficaram mais abrangentes, não exibindo apenas a realeza, mas também crianças, velhos e figuras grotescas. Assim, demarcou-se o fim do estilo clássico. As expressões faciais que eram estoicas e sem emoções passaram a ser dramáticas e exageradas demonstrando certo tormento físico e psicológico (FARTHING, 2010, p. 51).

Resumindo, nessa pesquisa a arte grega inseriu-se como referencial temático, visual e conceitual. Desde a figura do Narciso representado na Grécia antiga e também os ornamentos decorativos presentes principalmente na cerâmica e arquitetura.

A arte grega já serviu de inspirações para criações de muitos estilistas, e muitas grifes apostam nessa estética para suas criações. Um exemplo bem claro disso é a Versace¹⁰. Essa grife traz em sua marca, literalmente, o referencial grego: uma medusa.

Figura 18: Marca da grife VERSACE



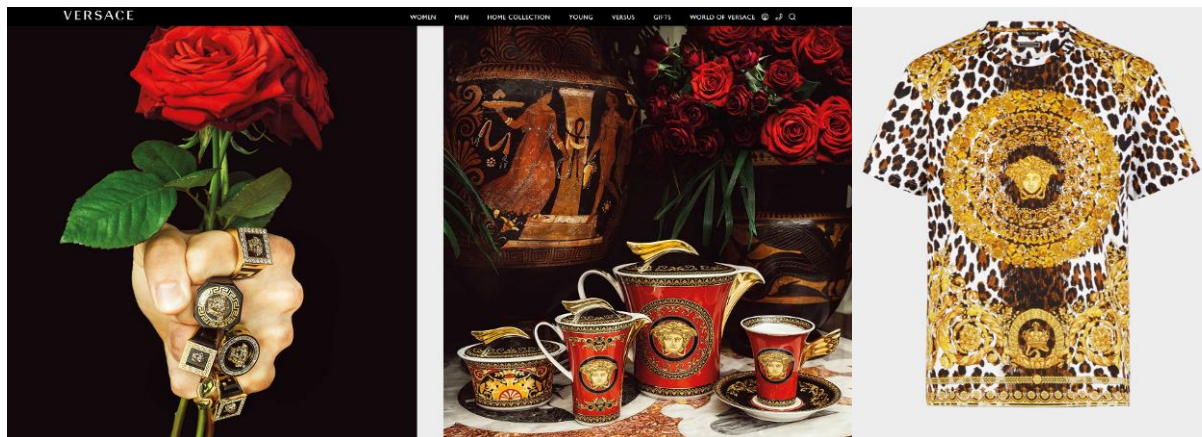
VERSACE

Fonte: VERSACE, 2017.

¹⁰ A Versace é uma grife italiana fundada em 1978 com sede em Milão. Figura entre as mais importantes casas de moda do planeta, com 322 lojas espalhadas em mais de 60 países.

A estética grega já passou a ser um elemento registrado e recorrente nas suas coleções (Figura 19). Seu estilo luxuoso, sexy e extravagante tornou-se lendário no segmento "Moda de luxo", apresentando semestralmente coleções de Alta Costura, Pret-a-porter feminino e masculino, jeans, roupa íntima, acessórios, cosméticos, perfumes, mobiliário, objetos de decoração e hotelaria.

Figura 19: Imagens divulgadas no site da VERSACE em 2017.



Fonte: VERSACE, 2017.

Com esses breves exemplos, é possível evidenciar a versatilidade da temática grega aplicada à joalheria, utensílios e vestuário.

Capítulo 4

PROCESSO DE CRIAÇÃO

Neste capítulo, são abordadas questões relacionadas à produção das estampas da coleção proposta no estudo, desde seus conceitos, etapas do processo criativo, desenvolvimento, até as estampas geradas.

Inicialmente, foca-se no conceito da técnica como possibilidade de um resultado, remetendo ao pensamento de Munford: “Através do avanço da técnica, produzimos, por um lado, um novo tipo de ambiente” (MUNFORD, 1952, p.14).

Lewis Munford (1952) colocou como um grande problema a restauração do equilíbrio e a integridade do homem moderno, devido à capacidade de comandar as máquinas que ele criou, tornando-se um cúmplice impotente e uma vítima passiva. Acrescenta sobre isso que seria necessário uma relocação ao âmago da cultura, a atenção à importância dos atributos essenciais como personalidade, criatividade e autonomia, que o homem ocidental teria perdido, na medida em que fora aperfeiçoando a maquinaria (MUNFORD, 1952, p. 16).

De um lado, tem-se uma importante colocação de Munford, mesmo considerando que tais apontamentos se deram há mais de seis décadas, seria possível relacioná-los à atual produção na área de design de superfície, pois, conforme Bowles e Isaac (2009), a tecnologia da impressão digital possibilitou novos limites à produção têxtil contemporânea. Esses limites causaram a inserção de outros elementos nas artes desenvolvidas, elementos como fotografias e ilustrações/desenhos feitos diretamente no computador, em *softwares* e programas específicos de criação de imagem (Figura 20).

Figura 20: Vestido de Alexander McQueen com impressão digital.



Fonte: EXPRESS, 2008.

Pode-se, igualmente, pensar, a partir de Munford (1952, p. 16), ressaltando a “busca de alteração no âmago” na utilização dos *softwares* para atribuir maior personalidade e criatividade na elaboração das artes em design de superfície. Isto pode ser obtido, e buscou ser obtido, a partir da hibridação das técnicas tradicionais às técnicas computacionais. Nesse sentido, a designer Renata Rubim (2005, p. 38) também destaca a importância de um desenho manual na etapa projetual, inclusive da estampa digital.

Nesse projeto, ambos, o desenho tradicional (em grafite) e o computacional (via *software*), andaram lado a lado complementando-se em processos híbridos de criação e reinterpretação das alternativas desenvolvidas (como será tratado no Capítulo 4, seção 4.2.1).

4.1. ETAPAS DO PROCESSO CRIATIVO

Nesta seção aborda-se o processo de desenvolvimento das estampas, desde a busca e seleção de referências, passando por projetos, desenhos e edição, até as etapas de finalização das artes, impressão e encaminhamento à produção.

4.1.1. Painel Semântico

Elaborou-se um painel imagético de referências para o desenvolvimento das estampas (Figura 21), inserindo-se, nele, imagens referentes à:

(a) Arte e Arquitetura Grega Antiga: com foco para as esculturas clássicas, ornamentação e cerâmica grega, relevos gregos encontrados em ourivesaria.

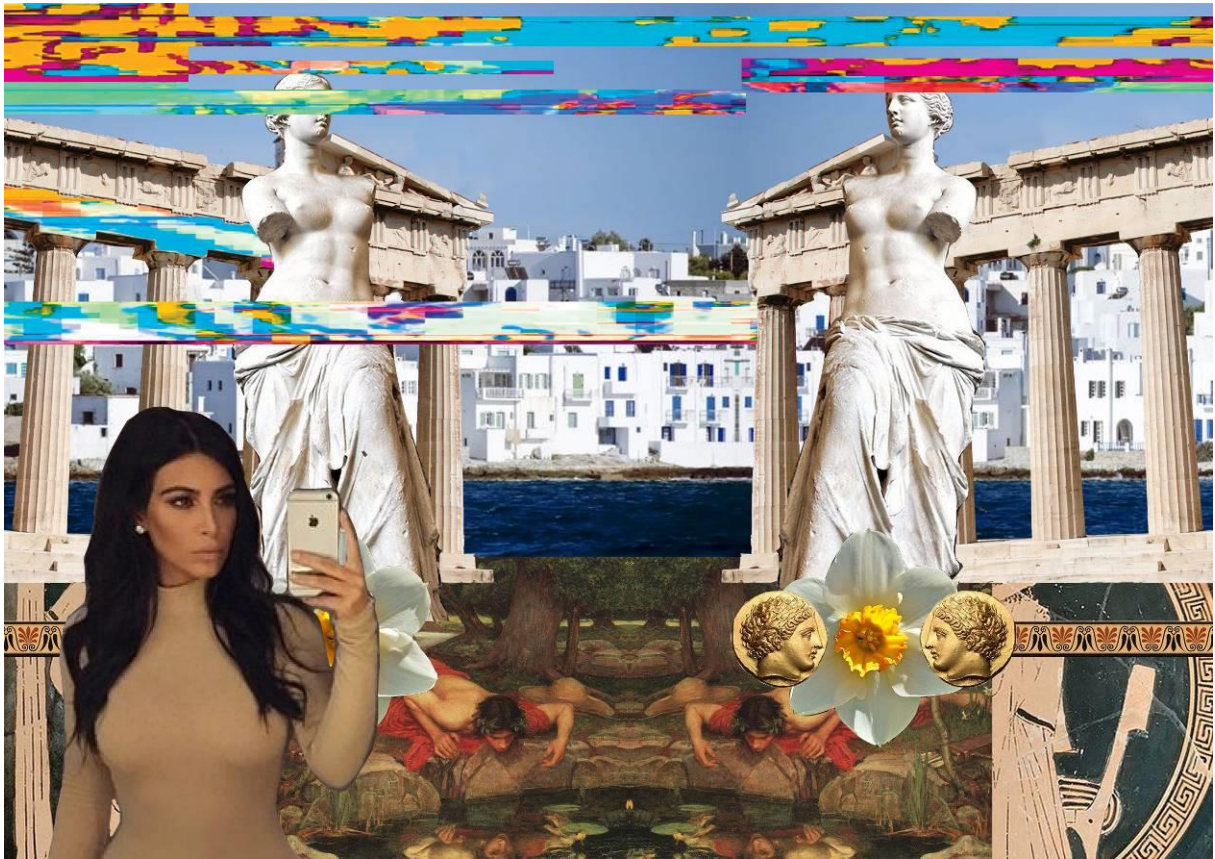
(b) Narciso: pinturas de Narciso de diversos períodos da História da Arte, como no caso, a pintura de John William Waterhouse.

(c) *Selfies*: o autorretrato contemporâneo, com destaque a Kim Kardashian, personalidade com milhões de seguidores, que compartilha questões relacionadas ao corpo contemporâneo e a busca do corpo ideal e ideais de beleza.

(d) *Glitch*: uma das estéticas digitais em destaque na coleção. O *glitch* insere-se como ornamentação contemporânea, com destaque a estética do ruído, da desconstrução, em busca de encontrar o “belo” nesse “defeito”.

A partir disso, desenvolveram-se os projetos das estampas, levando em consideração também o público-alvo. Esse foi estipulado como um público que se identifique com as estampas desenvolvidas, que tenha um interesse por produtos despojados e diferenciados, assim como interesse pelas estéticas digitais e/ou clássicas, independente de gêneros.

Figura 21: Painel Semântico



Fonte: Arquivo do autor

Com referência nestas informações visuais, as estampas foram criadas pensando na estética e conceito das peças, buscando, assim, desenvolver um produto autoral; além de despertar um interesse visual também apresentar uma narrativa temática sobre sua criação.

4.2. DELIMITAÇÃO DOS PRODUTOS

A escolha do produto partiu de uma busca em redes sociais, observando estilos e imagens compartilhadas (conforme a seção 4.2.1), com foco nos temas do estudo.

4.2.1. Tendências e escolhas

A partir de pesquisas em redes sociais como o *Pinterest*, foram selecionados alguns modelos que obtêm destaque no aplicativo nos dois últimos anos, com números relativamente altos de *pins* e que vão de encontro a proporcionar uma maior e melhor visibilidade da estampa.

Figura 22: Imagens selecionadas no Pinterest



Fonte: Arquivo do autor

Sendo assim, em razão de não se ter por objetivo produzir peças essencialmente femininas, optou-se por desenvolver camisetas que pudessem ser utilizadas por ambos os sexos e que, também, distanciavam-se do padrão básico de camisetas. Sendo assim, optou-se por desenvolver o modelo de camiseta *long*.

Na Figura 23, exemplo de camiseta masculina *long*; na Figura 24, exemplo de camiseta *long* utilizada por uma cliente da marca Christoff.

Figura 23: Camiseta Long Maresia.



Fonte: MAREZIA, 2017.

Figura 24: Camiseta Relax Estilizada da marca Christoff.



Fonte: CHRISTOFF, 2017.

Dessa forma, concluiu-se que o modelo escolhido poderia ter um público mais abrangente, e também associado às redes, como os usuários.

4.3. DESENVOLVIMENTO DAS ESTAMPAS

O processo de desenvolvimento das estampas ocorreu ao longo do desenvolvimento da pesquisa teórica. Foram feitas anotações e apontamentos, como palavras-chave e termos ligados ao que se almejou ser desenvolvido.

Desse ponto em diante, partiu-se para a projeção das imagens que foram desenvolvidas com base em esboços, delimitando algumas composições e arranjos com os motivos das estampas. Inicialmente, destaca-se que as artes desenvolvidas foram criadas tendo em vista uma estampa local e, em alguns casos, corrida.

4.3.1. CRIAÇÃO DOS ORNAMENTOS

Os ornamentos foram desenhados, inicialmente, em grafite sobre papel observando características de ornamentos gregos (os ornamentos que serviram de referência para os desenhos já foram apresentados na Figura 16) .

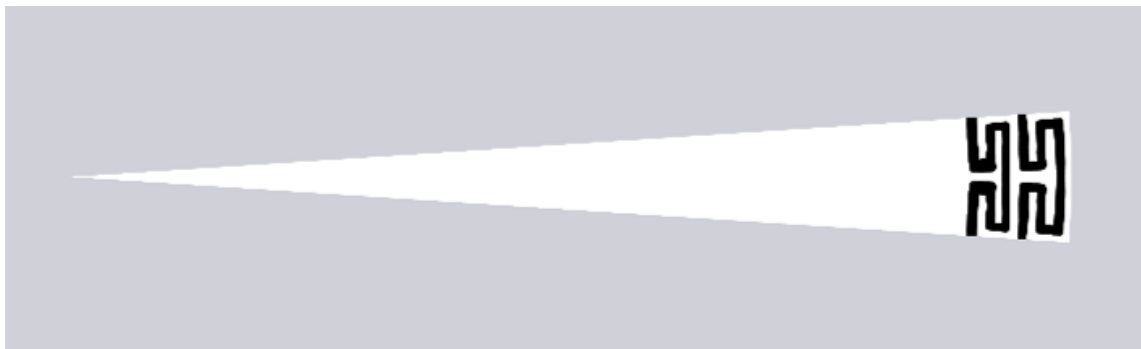
Figura 25: Desenho manual a grafite



Fonte: Arquivo do autor.

As ornamentações foram utilizadas basicamente em duas aplicações: circulares e retas. Nas ornamentações circulares (Figuras 26 e 27) o módulo foi desenvolvido dentro de um setor circular e repetido.

Figura 26: Ornamento 1 - Contorno



Fonte: Arquivo do autor.

Em seguida, as imagens foram recriados em *software* de desenho digital, utilizando uma mesa digitalizadora como ferramenta. Os módulos foram criados em formato de vetor, para garantir maior sistematização e um melhor encaixe quando repetidos. Para os ornamentos gráficos feitos em meio digital, optou-se pela criação em “desenho à mão livre”, a fim de garantir um caráter mais espontâneo/gestual e menos vetorial às formas gráficas.

Optou-se pela criação de módulos circulares como esses, com foco nos setores para a repetição e gerar, ao fim, ornamentos circulares utilizados em estampas localizadas como ornamentação, criando uma espécie de medalhão.

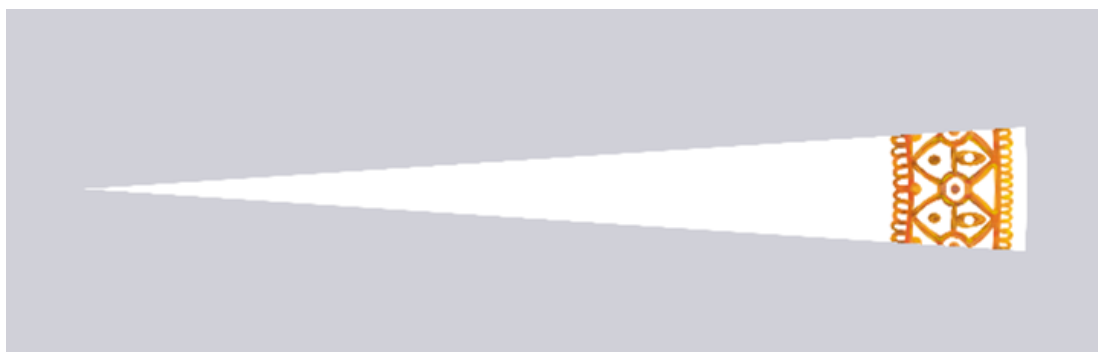
Figura 27: Ornamento 1 – Preenchimento



Fonte: Arquivo do autor.

Mesmo com atenção às características dos ornamentos gregos (Figura 28), que geralmente eram em uma cor sobre outra de fundo, optou-se por fazer uma adaptação do referencial. Tendo em vista que as produções estão sendo pensadas para uma saída em impressão digital, optou-se por utilizar um gradiente de cores como preenchimento das formas.

Figura 28: Ornamento 2



Fonte: Arquivo do autor.

Após esse desenvolvimento alguns módulos foram editados também em aplicativos móveis em celular.

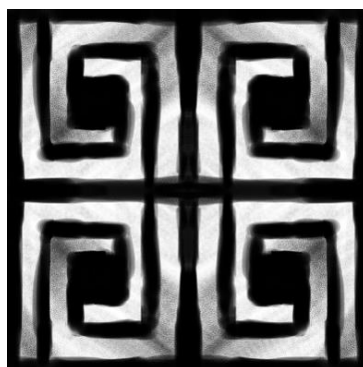
4.3.2. A estética *glitch* como processo e visualidade

Considerando o *glitch* como estética principal, ele teria caráter conceitual e estético para ser tomado sozinho como tema central para o desenvolvimento de estampas (como já feito por alguns artistas e designers). Todavia, o desenho e a ilustração digital são capazes de atribuir um maior valor autoral à estampa em si. Por isso, propõe-se que ambos se entrecruzem e se complementem nas estampas desenvolvidas neste estudo.

Neste sentido, alguns ornamentos foram criados diretamente a partir de processos de desenho em mesa digital. Uma das principais vantagens da criação de ornamentos modulares em *softwares* é a disponibilidade do desenho espelhado na medida em que é feito. Assim como o desenho tradicional, o desenho feito em

software dispõe de uma diversidade de materiais que atribuem diferentes aspectos, possibilitando variações lineares, texturas, hachuras, gradientes, entre outros (Figura 29).

Figura 29: Ornamentos Labirínticos



Fonte: Arquivo do autor, 2017.

Após a digitalização dos ornamentos por meio de *softwares* em *desktop*, partiu-se para os *softwares* em dispositivos móveis, onde foram aplicados os filtros *glitch* e as edições móveis (Figura 30).

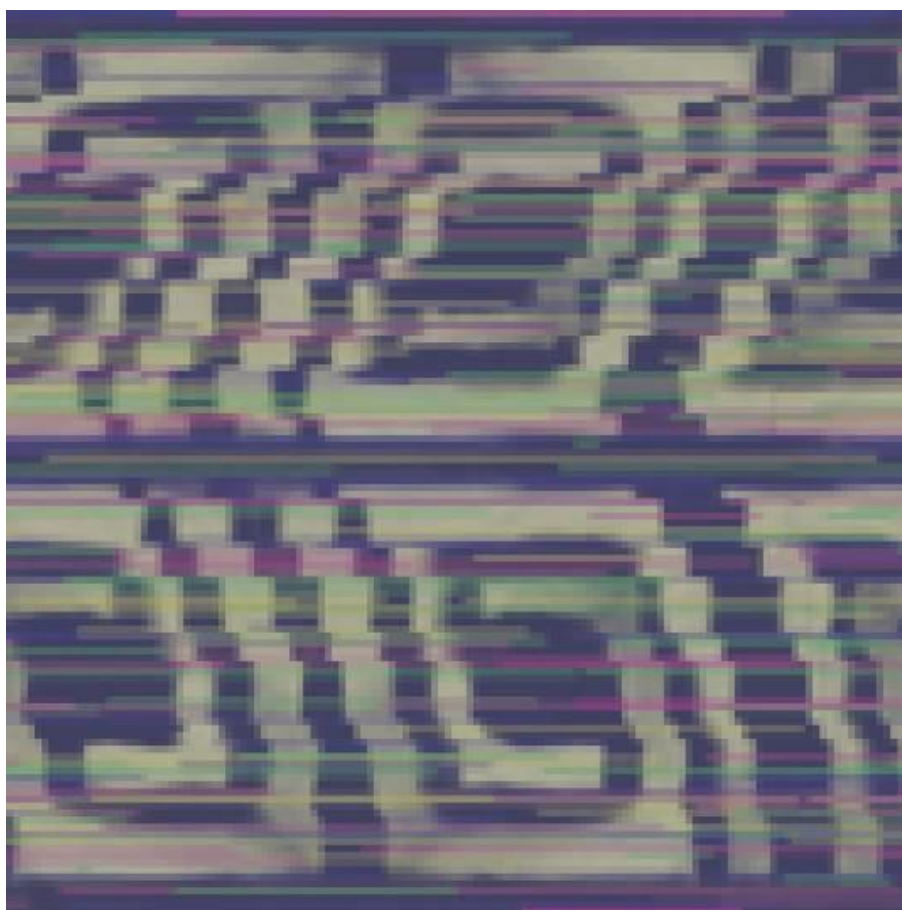
Figura 30: Ornamentação gerada por processo *glitch*



Fonte: Arquivo do Autor, 2017.

Os aplicativos *glitch* possibilitaram o acesso à casualidade da estética, a estética do desconstruído, do ruído (Figuras 31 e 32). Quando o indivíduo aciona a opção de aplicar o efeito na imagem, raramente terá o mesmo resultado em sua totalidade.

Figura 31: Ornamentação gerada por processo *glitch*

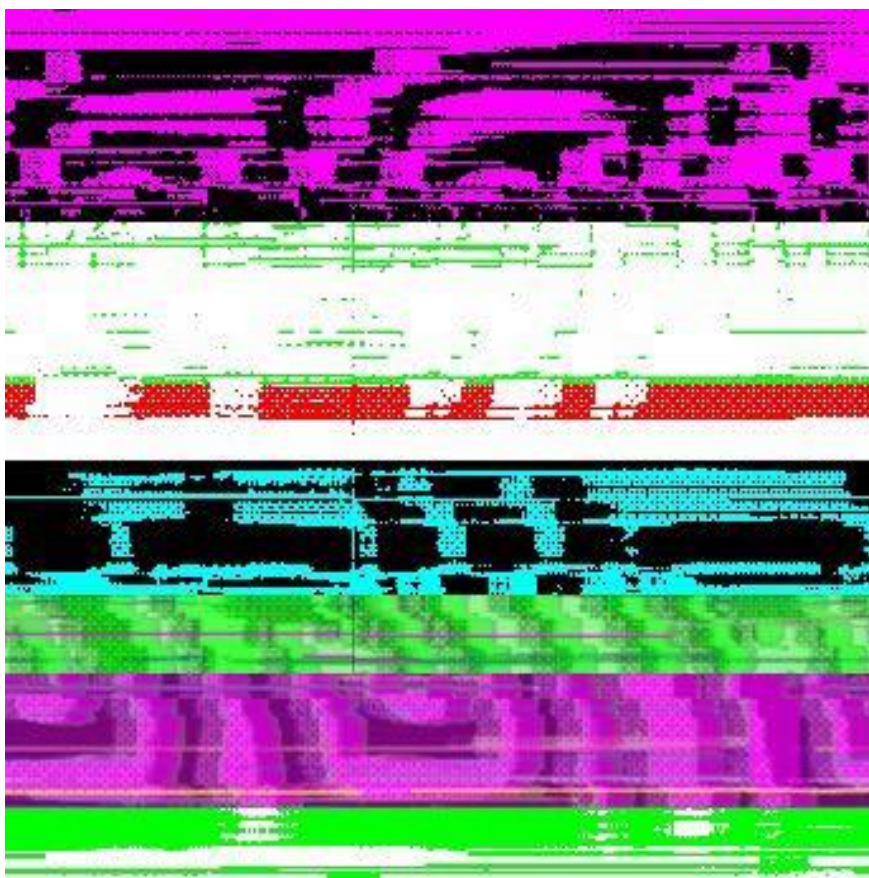


Fonte: Arquivo do autor

Um aspecto interessante que pode ser destacado nesse tipo de visualidade gerada é o resultado *pixelado*. O Dicionário de Cambridge (2017) define o *pixel* como a menor unidade da imagem em uma televisão ou tela de computador.

O *pixel* pode ser encontrado em extensões de imagem *jpg*, *tiff*, *png* entre outras, diferentemente de um objeto vetorizado muito utilizado em alguns *softwares* gráficos. O pixel se destaca nas produções por reforçar essa estética digital .

Figura 32: Ornamento *glitch* (detalhe)



Fonte: Arquivo do autor, 2017.

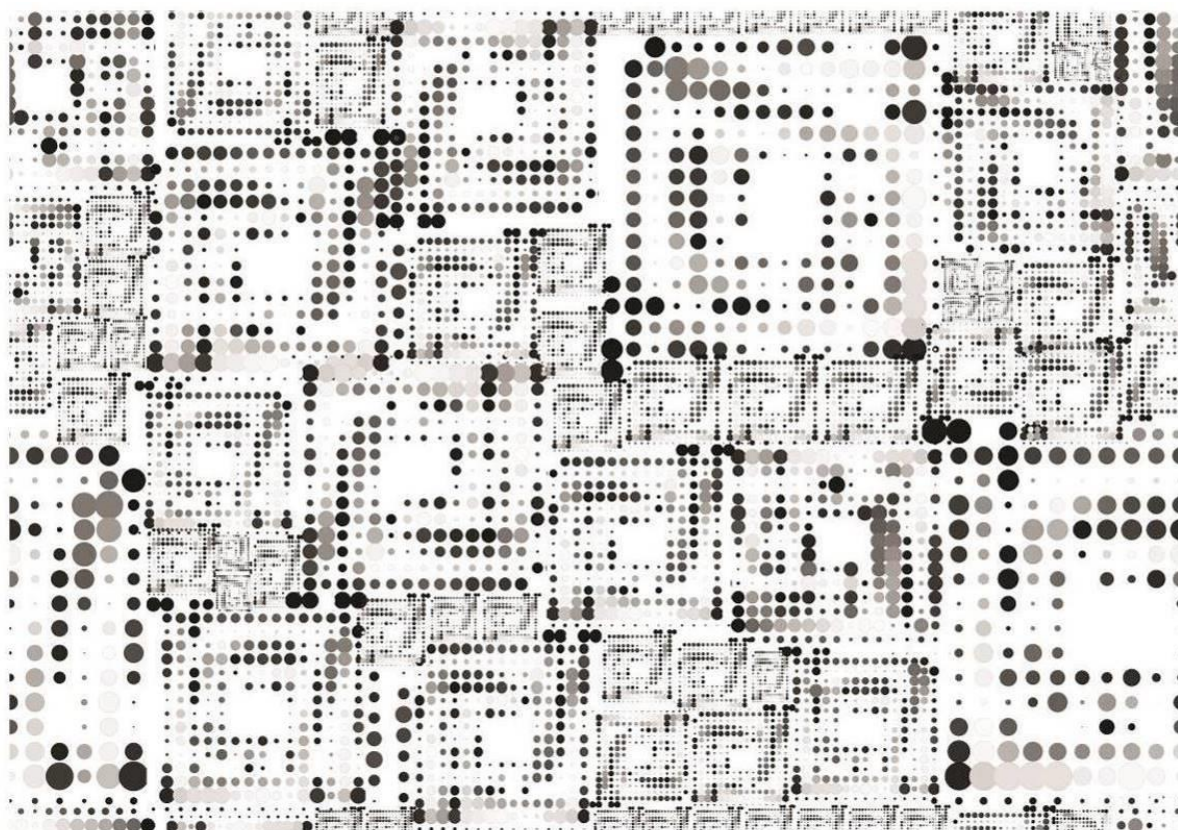
A partir disso pode-se observar claramente as visualidades diferenciadas que os aplicativos móveis podem proporcionar nas edições dos módulos para o design de estampa. A partir da Figura 29 chega-se ao módulo apresentado na Figura 32, totalmente diferenciado de um processo intencional criado em materiais tradicionais, por exemplo.

4.4. ELABORAÇÃO DE RAPPORT

O *rapport* da Figura 33 foi desenvolvido digitalmente a partir de recortes de módulos gerados por processos combinados a partir da Figura 29. A sua referência

encontrou-se entre os ornamentos labirínticos gregos (Figura 16) e as estéticas digitais geradas em um aplicativo de edição móvel e rearranjadas em desktop.

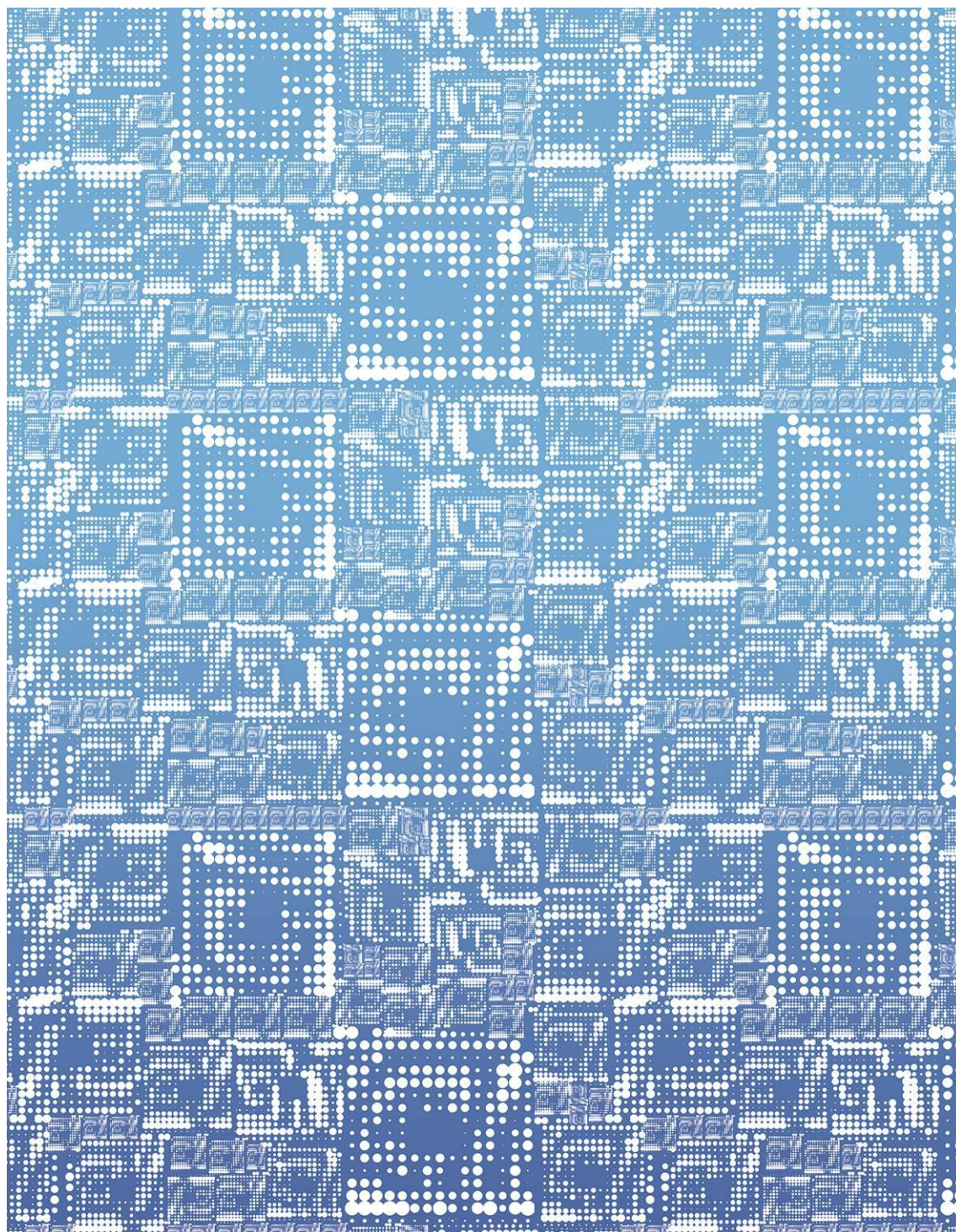
Figura 33: *Rapport* retangular



Fonte: Arquivo do autor.

Uma das características principais da estampa corrida em *rapport* é a capacidade de permitir encaixes que não sejam perceptíveis. Nesse caso, mesmo o *rapport* sendo constituído por módulos, buscou-se que seus limites não ficassem muito evidentes. Após a montagem, foram feitos estudos de cor, conforme exemplo na Figura 34.

Figura 34: Repetição do *Rapport* / Estampa Corrida



Fonte: Arquivo do autor.

Analisando o design de superfície têxtil como a área em questão, a partir de análises sincrônicas, propõe-se um estampa na qual a qualidade gráfica fale por si só. Considerando a história da área, tomam-se os padrões geométricos como clássicos em vários períodos, sendo que, nessa produção contemporânea, faz-se presente nas ornamentações e no *glitch* (como ornamento contemporâneo).

4.5. ESTAMPA LOCALIZADA

Para o desenvolvimento das estampas localizadas partiu-se de estudos por meio do desenho a grafite. Isto pode ser exemplificado pela imagem da Figura 35, em cujo desenho buscou-se alcançar a simetria das formas. Para isso foi feita apenas a metade da figura, a qual foi rebatida e editada em *software* digital.

Figura 35: Desenho a Grafite



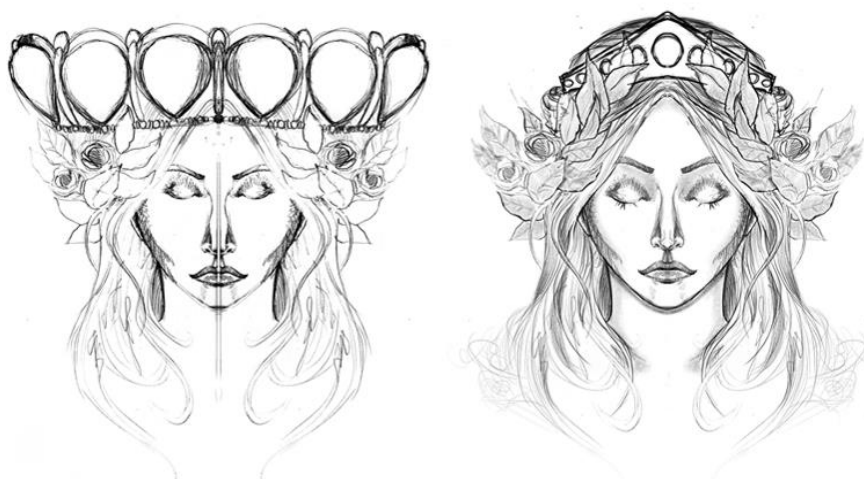
Fonte: Arquivo do autor.

Assim, a partir do desenho original, foram feitas edições em *desktop* para proporcionar uma maximização do resultado. Tais procedimentos foram, por exemplo, reflexão da imagem/motivo, bem como redesenho da coroa para se adaptar melhor à temática tratada.

4.5.1. Hibridação entre meios tradicionais e digitais

Como apontado por Bowles e Isaac (2009), e Renata Rubim (2005), no Capítulo 1, as ferramentas digitais como o computador possibilitam um rápido meio para edição e criação de desenhos para estampa. Tal situação pode ser exemplificada no caso da edição da Figura 36. No caso do projeto citado na seção anterior, após desenvolvido, percebeu-se que algumas características não estavam adequadas e recorreu-se à edição em *desktop* para corrigi-las, evitando, assim, a necessidade de um redesenho desde o início (Figura 36).

Figura 36: Edições no Desenho: antes e depois



Fonte: Arquivo do autor.

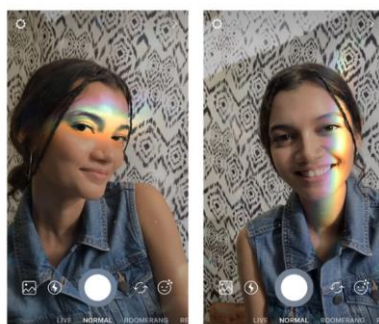
No caso específico desta imagem, apesar de o primeiro desenho ter sido inspirado em um ornamento de uma eucariátide grega, percebeu-se que a referência se perdeu durante a estilização e adaptação ao estilo do autor. Por isso, foi realizado um redesenho da coroa também visando uma melhor relação com a temática. Buscou-se, então, referência em uma obra cinematográfica com foco no período Grego Antigo, e o projeto recebeu uma coroa inspirada naquela utilizada pela personagem Olímpia, no filme *Alexander*, de 2004¹¹ (Figura 37). Outra referência inserida na estampa foi o filtro de arco-íris disponibilizado recentemente no aplicativo Instagram (Figura 38).

Figura 37: Olímpia, personagem do filme *Alexander* (2004)



Fonte: COSMO, 2017.

Figura 38: Instagram Rainbow Filter



Fonte: PRESS, 2017.

¹¹ Filme *Alexander*, dirigido por Oliver Stone, estrelado por Angelina Jolie.

Relaciona-se, assim, por exemplo, no processo de criação as estéticas clássicas com as visualidades contemporâneas das redes sociais (Figura 39).

Figura 39: Estampa Localizada - Echo



Fonte: Arquivo do autor.

Além disso, visou-se inserir esse filtro para destacar também a capacidade da impressão digital, no caso, de atribuir degradê de cor de maneira controlada e intencional, o que seria mais complexo em técnicas serigráficas.

Com a tecnologia de impressão digital em tecidos, sublimação e termotransferência vieram novas possibilidades quanto à elaboração de estampas. Como apontado anteriormente, a estamperia digital possibilita uma maior diversidade aos designers na criação das estampas. Por isso, quando se desenvolve uma produção direcionada para a saída digital, deve-se ter atenção para não replicar

hábitos que eram utilizados na criação serigráfica, por exemplo, o uso recorrente e limitado de cores e formas chapadas.

Ao longo das experiências obtidas no curso de Especialização em Design de Superfície, especificamente na disciplina de “Estampagem”, pode-se perceber que muitos designers têm dificuldade de diferenciar artes para saídas digitais e serigráficas, o que influencia e limita muito os resultados finais. Visto que ambas as técnicas possuem seus aspectos positivos e negativos, o designer de estamparia deve visar maximizar os aspectos positivos em cada meio, pensando e desenvolvendo, desde o projeto, desenhos que valorizem a técnica de impressão no tecido (Figura 40).

Figura 40: Geração de Alternativa 1



Fonte: Arquivo do autor

Com os desenhos e ornamentos prontos, foi possível fazer as alterações na composição, proporção e cores (Figura 42).

Figura 41: Geração de Alternativa 2



Fonte: Arquivo do autor

Outro exemplo a ser citado é da próxima arte utilizada para a estampa *Selfie* no Olimpo. Fez-se, então, o desenho manual, detendo-se na estrutura principal da forma e da composição (Figura 42).

Figura 42: Desenho manual a grafite, escaneado (detalhe)



Fonte: Arquivo do autor.

Após escaneado, o desenho manual é manipulado via *software* digital onde começa a receber as primeiras edições. Para uma arte-final mais rica, o computador possibilita a edição de detalhes que não seriam totalmente viáveis, ou práticos, a partir de ferramentas tradicionais e meios manuais, como a elaboração em grafite. Por exemplo, o enriquecimento de detalhes no cabelo, feito digitalmente (linhas, hachuras), visa proporcionar uma visualidade mais complexa e detalhada (Figura 44). O tempo dedicado numa estampa agrega a ela mais valor e um diferencial

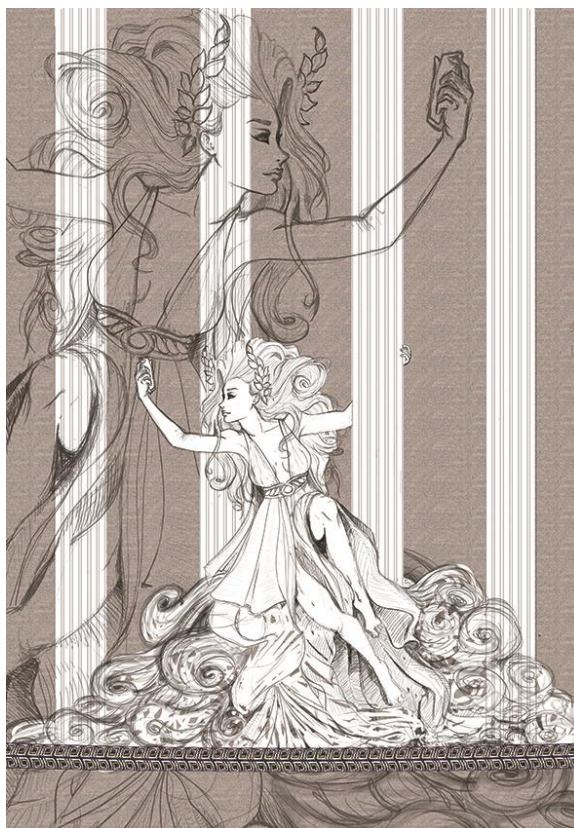
Figura 43: Desenho manual digitalizado (detalhe)



Fonte: Arquivo do autor.

Após sucessivas edições no desenho, ele é duplicado e utiliza-se a versão apenas linear para compor um fundo localizado sobre a estampa (Figura 44).

Figura 44: Geração de Alternativa 3



Fonte: Arquivo do autor

A estampa de Narciso também foi desenvolvida a partir de um desenho realizado em grafite (Figura 45).

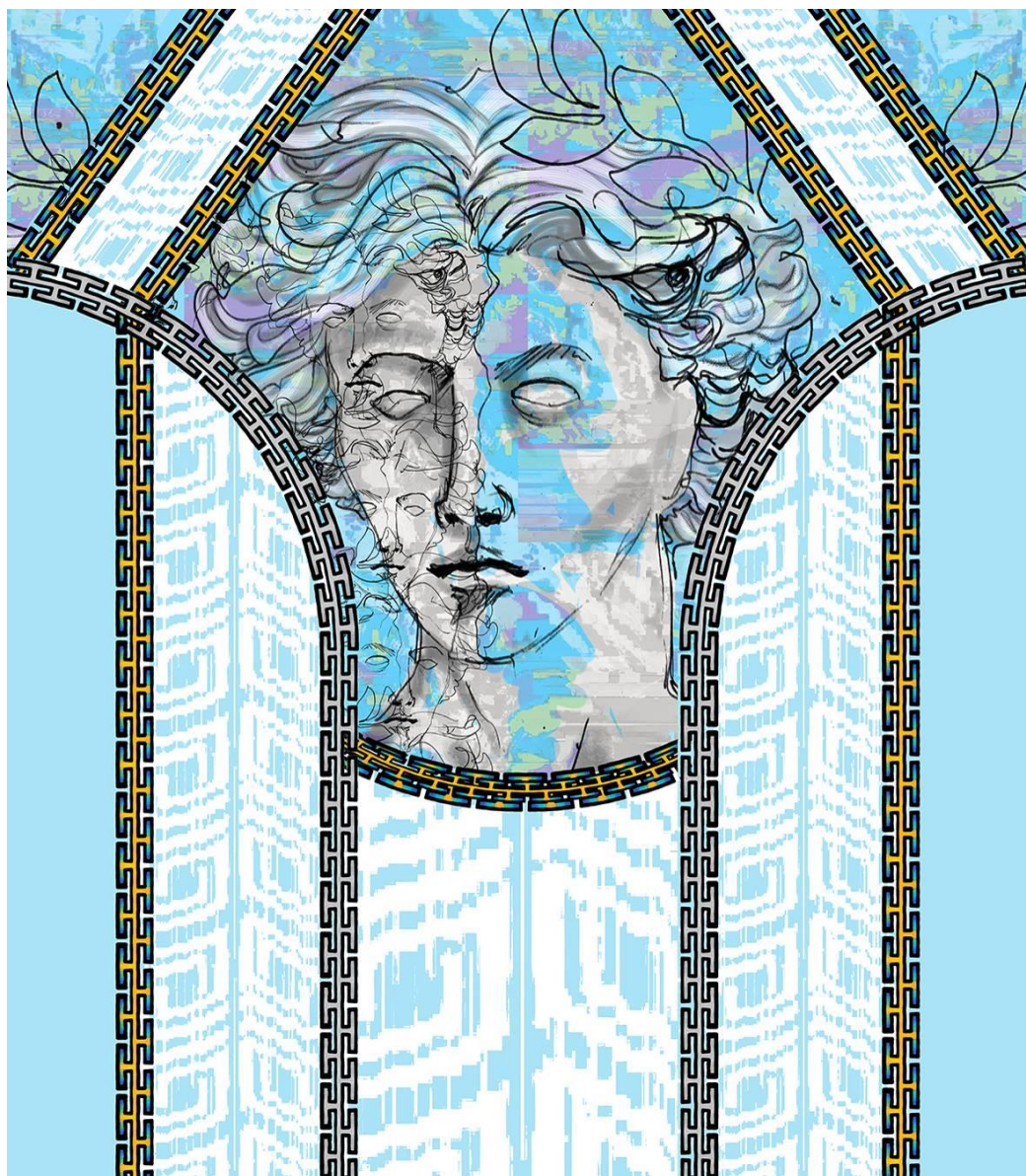
Figura 45: Geração de Alternativa 4



Fonte: Arquivo do autor

Esse desenho foi escaneado e editado em *desktop* como os anteriores. Após a edição ele foi agregado aos ornamentos e aos módulos em *glitch* que compuseram o fundo da estampa (Figura 46).

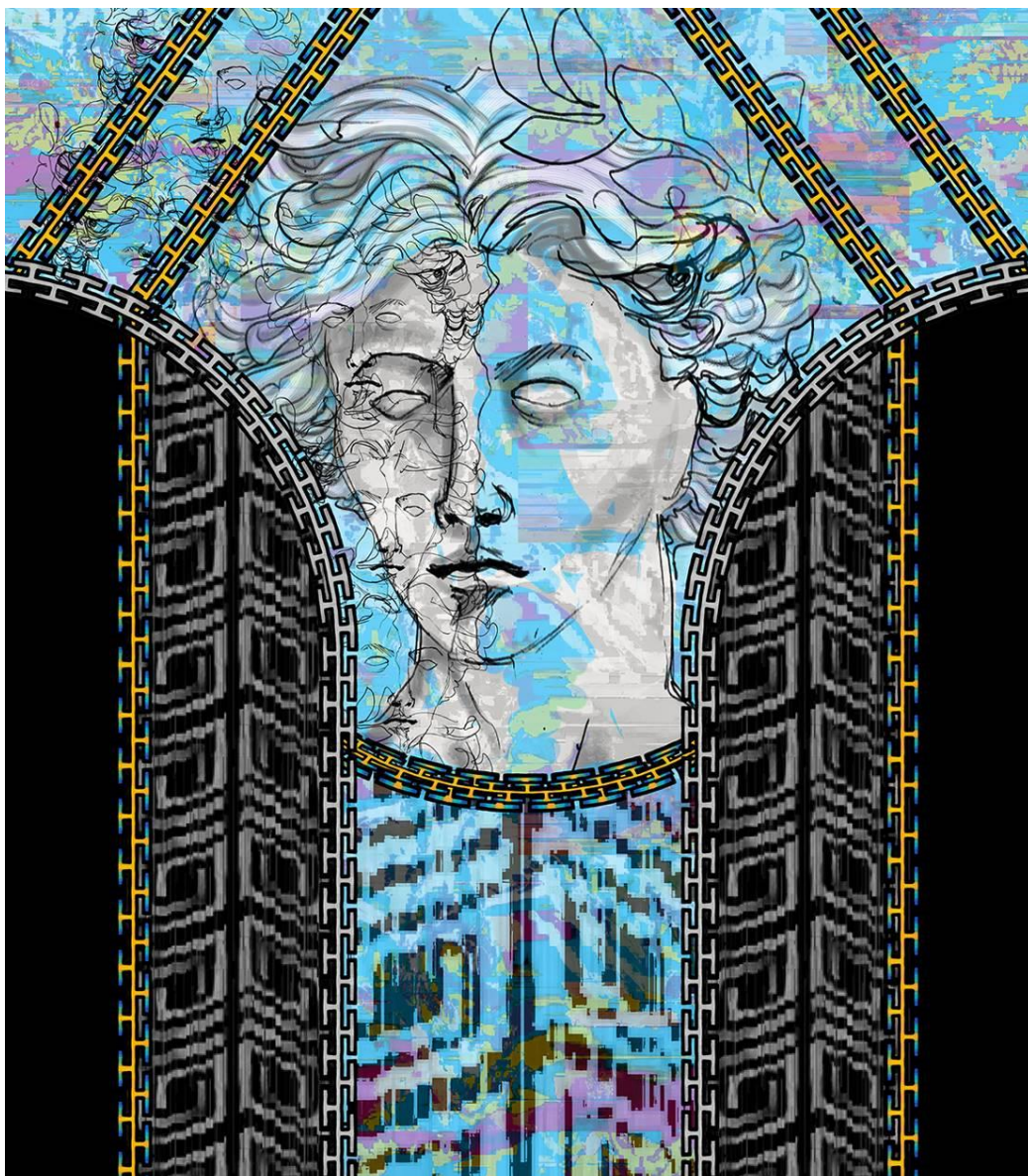
Figura 46: Geração de Alternativa 4



Fonte: Arquivo do autor

Essa estampa foi desenvolvida já pensando a posição que ocuparia quando da aplicação nas camisetas, sendo, futuramente, necessário apenas realizar o ajuste vertical na hora de inserir no molde para a impressão (Figura 47).

Figura 47: Geração de Alternativa 4



Fonte: Arquivo do autor

Foram utilizados para essa estampa os ornamentos labirínticos e o *glitch*. Essa arte (Figura 47) foi utilizada para a impressão de teste na fase de qualificação do projeto de pesquisa. Porém, optou-se, para a versão final, realizar algumas mudanças que podem ser observadas posteriormente na Figura 53.

Capítulo 5

COLEÇÃO NARCISOS CONTEMPORÂNEOS

Apresentam-se, aqui, os resultados obtidos a partir dos projetos e estudos desenvolvidos, sendo elaboradas seis estampas distintas para camisetas *long*.

Tendo em vista que o projeto se desenvolveu fora de uma indústria, as peças necessitaram ser terceirizadas em sua etapa de produção, assim, optou-se por aplicar a estampa dentro dos moldes para a impressão. Tal escolha também procurou minimizar possíveis problemas com encaixes em estampas corridas na hora do tecido ser encaminhado para a costura. Assim, as estampas geradas foram também projetadas e estudadas, pensando a localização em que estariam nas peças finais.

5.1. ESTAMPAS DESENVOLVIDAS

5.1.1. Delírio grego

Nessa estampa explorou-se o uso da ornamentação característica grega antiga e que foi adaptada para um desenho mais contemporâneo. Explorando, também, o uso de filtros e aplicativos móveis que dão um caráter diferencial,

sendo assim, uma arte desenvolvida entre diversos meios: arte tradicional, edição em *desktop* e edição móvel.

Figura 48: Estampa Delírio Grego



Fonte: Arquivo do autor

As cores elegidas para as estampas foram buscadas em aplicativos *glitch* e também em aplicativos de filtros fotográficos e propõem uma soma de ambos gerando, assim, as estampas em duas variações.

5.1.2. Reflexos da vaidade

Sob um céu laranja de outono, refletido nas águas, Narciso tenta alcançar quem lhe hipnotiza além da lâmina d'água. Ao mesmo tempo, Echo aparece olhando através de/por um celular. A si mesma? Ou a Narciso?

Os desenhos das estampas foram realizados a partir de estudos em grafite e editados em *softwares* de *desktop*. O fundo foi composto a partir de ornamentos editados em aplicativos móveis. E a textura *glitch* gerada em aplicativo *glitch*. E ao fim, todos foram montados e editados em um *software* de computador.

Figura 49: Estampa Reflexos da Vaidade



Fonte: Arquivo do autor

5.1.3. Perdição de Echo

Essa estampa foi desenvolvida com foco na ninfa Echo. Echo encontra-se centralizada numa estampa local ornamentada em suas bordas, e ao fundo módulos espelhados compõem um labirinto sem fim. Em perdição de Echo, ela repousa serena, de olhos fechados, enquadrada dentro de um labirinto sem fim. O labirinto representa sua busca por um final impossível de ser alcançado. A luz em seu rosto, representa o brilho, e a esperança, na busca por mudanças, pende-se para um lado da estampa quebrando todo o equilíbrio simétrico e espelhado da peça.

Figura 50: Estampa Perdição de Echo.



Fonte: Arquivo do autor

5.1.4. Banimento de Echo

Após ser rejeitada, Echo passou a habitar cavernas e vales. Nessa estampa, a figura de eco encontra-se inserida entre tons terrosos, que se disseminam esucessivamente ao longo da estampa, como um eco, sendo sua imagem seccionada na frente e costas.

Figura 51: Estampa Delírio Grego



Fonte: Arquivo do autor

5.1.5. *Selfie* no Olimpo

Esta estampa propõe uma releitura e uma reinterpretação de um Olimpo contemporâneo, com as Deusas tirando *selfies* e submersas nessa rede elas começam a ser distorcidas por essa estética. O ideal, o anti-estético e o desconstruído se encontram. De seu equilíbrio nasce essa estampa. Em meio ao *glitch* e distorções, a imagem busca por um ideal, um reflexo de si mesmo, na tela de seu celular.

Figura 52: Estampa *Selfie* no Olimpo



Fonte: Arquivo do autor

5.1.6. Reflexo de Narciso

A imagem de Narciso paira sobre a lâmina de água... Narciso olha para o vazio e seu reflexo desconstrói-se em *glitches* e imagens de si mesmo. Imagens de si que se multiplicam completando sua imagem e saindo de si até o seu reflexo. Onde, também se desconstróem.

Figura 53: Estampa Reflexo de Narciso



Fonte: Arquivo do autor

5.2. ESTAMPAS APLICADAS NO PRODUTO

Todas as peças foram produzidas em tecido 100% Poliéster, utilizando a tecnologia de sublimação. As fotos foram realizadas com uma modelo feminina, já que se optou por desenvolver um modelo de camisetas *long* que pudesse ser utilizado tanto por homens quando mulheres.

5.2.1. Camiseta: Perdição de Echo

Foi aplicada a estampa na parte central da camiseta e nas mangas, em proporções diferentes, mantendo-se as costas lisas para o produto não ficar carregado (figura 54).

Figura 54: Camiseta “Perdição de Echo”



Fonte: Arquivo do autor

5.2.2. Camiseta: Banimento de Echo

Para essa peça, a estampa foi aplicada ao lado, juntando as duas metades de Echo ao lado. Em “Banimento de Echo” temos um rosto em repouso de olhos fechados, cercados por estampas terrozas e ornamentos labirínticos (figura 55).

Figura 55: Camiseta “Banimento de Echo”



Fonte: Arquivo do autor

5.2.3. Camiseta: *Selfie* no Olimpo

Nessa camiseta apresenta-se a estampa localizada centralizada. Possui ornamentos na barra da parte central da frente, e nas mangas (figura 56).

Figura 56: Camiseta “*Selfie* no Olimpo”



Fonte: Arquivo do autor

5.2.4. Camiseta: Reflexo de Narciso

Camiseta com estampa localizada na parte frontal. Mangas e costas lisas (figura 57).

Figura 57: Camiseta “Reflexo de Narciso”



Fonte: Arquivo do autor

A coleção gerada explora nas visualidades das redes e no mito de Narciso para trazer peças urbanas contemporâneas e versáteis. As camisetas podem ser vestidas tanto por homens quanto mulheres (como no caso dessas peças fotografadas para a coleção).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No contexto atual, como designer de superfície em formação, propôs-se a criação de uma estética de estampas baseadas em desenhos autorais estilizados entrelaçados às estéticas contemporâneas do *glitch art* e do uso de dispositivos móveis.

Sabe-se que na arte não existe um desenvolvimento e, sim, deslocamentos de posicionamentos. No design de superfície, como campo ligado ao design e com raízes nas artes, pode-se destacar a potencialidade e a crescente demanda do mercado na busca do diferencial. Mas o que poderia ser esse diferencial? O diferencial em questão pôde ser encontrado, por exemplo, na busca de novas formas de revisitar estéticas clássicas aliadas à contemporaneidade.

Nisso destaca-se a importância do processo tradicional aliado ao digital, o qual pode atribuir singularidade às estampas desenvolvidas. Isso também pode vir a distinguir do caráter global das ferramentas digitais na construção de estampas simplificadas. Estampas geométricas e abstratas podem facilmente serem elaboradas por duas pessoas diferentes utilizando o mesmo *software* em lugares diferentes do mundo, no entanto, a linearidade de técnicas como o desenho, possibilita um acréscimo autoral que dificilmente pode ser copiado e reproduzido em sua total exatidão.

Sob esse ponto de vista, pode-se dizer que as estampas figurativas (com traços tradicionais e manuais) possibilitam a presença de uma aura quase (senão) artística ao design de estamperia. Esse seria um diferencial visual além de qualquer um conceitual que não seria perceptível à primeira vista. Ressaltando que esse trabalho não pretendeu propor qualquer nivelamento entre estampas na área de design de superfície, mas, sim, somente relacionar processos e seu caráter

influenciado nas artes como valorização de uma estampa autoral em termos de visualidade e estilização.

Os trabalhos desenvolvidos reuniram o conhecimento adquirido ao longo do Curso de Pós-Graduação em Design de Superfície, alicerçados aos conhecimentos anteriormente adquiridos pelo autor no Curso de Graduação em Artes Visuais.

Como resultado, apresentou-se seis estampas totalmente autorais, inspiradas nos temas da Coleção Narcisos Contemporâneos. Dessas seis estampas criadas foram produzidas quatro camisetas *long* a fim de obter uma ideia de como o produto (estampa) se comportaria no tecido e no modelo escolhido.

Os pontos positivos do trabalho envolveram a experiência da produção de uma estampa desde o projeto, conceito, desenvolvimentos dos croquis, edição até o *layout* e arte final. Destaca-se, neste processo, a vivência na produção/elaboração das peças de vestuários, observando como ficam sendo utilizados pelo usuário. Isso foi possível pelo fato de se considerar o desenvolvimento todo de uma coleção, observando e pontuando as criações dentro dos parâmetros estipulados. E, principalmente, buscando referências cotidianas, aliadas à história da arte, para produzir novas possibilidades estéticas e visuais no campo do design de superfície e estamperia.

Foram encontradas algumas adversidades também, como por exemplo na terceirização da produção onde não se havia um controle total de como o resultado ficaria; diferentemente do que acontece quando o designer está inserido dentro de uma indústria.

No entanto, o tema apresentou uma riquíssima possibilidade de geração de alternativas para a coleção de estampas, havendo potencialmente muito mais possibilidades de desdobrar essa temática.

REFERÊNCIAS

ARCHER, Michael. **Arte contemporânea**: uma história concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BAUMAN. Zygmunt. **Vida para o Consumo**: a transformação das pessoas em mercadorias. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro. Jorge Zahar, 2008.

BIENAL DE CURITIBA. **Giselle Beiguelman**. Disponível em: <<http://webarte.bienaldecuitiba.com.br/artists/artist/giselle-beiguelman>>. Acesso em: 23 nov. 2017.

BOWLES. Melanie; ISAAC, Ceri. **Diseño y Estampación Textil Digital**. Londres. Blume, 2009.

CAMBRIDGE DICTIONARY. **Pixel**. Disponível em: <<http://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/pixel>> Acesso em: 08 set. 2017.

CHAUVET, Anne. **Musée du Louvre**. Disponível em: <<http://www.louvre.fr/en/oeuvre-notices/aphrodite-known-venus-de-milo>> Acesso em: 11 nov. 2017.

CHRISTOFF. **Christoff Instagram**. Instagram App, 2017. Disponível em: <<https://www.instagram.com/christoffoficial/?hl=pt-br>> Acesso em: 20 nov. 2017

COSMOPOLITAN. **12 лучших образов Анджелины Джоли**. Disponível em: <<http://www.cosmo.com.ua/12-luchshih-obrazov-andzhelini-dzholi/>>. Acesso em: 22 nov. 2017.

EXPRESS. Alexander McQueen: *Pretty as a peacock*. Reino Unido, 2008. Disponível em: <<http://www.express.co.uk/life-style/style/52447/Pretty-as-a-peacock>> Acesso em: 15 agos 2017.

FARTHING, Stephen, 1950. **Tudo sobre arte**. Tradução Paulo Pozonoff Jr. *et. al.* Rio de Janeiro: Sextante, 2011.

JACOB, Helena. Redes sociais, mulheres e corpo: um estudo da linguagem fitness na rede social Instagram. **Revista Comunicare**. Vol. 14, n.1. 2014.

JENNER, Kendall. **Kendall Jenner**. Instagram, 2016. Disponível em: <<https://www.instagram.com/kendalljenner/>>. Acesso em: 06 jav. 2017.

JONES, Owen. **A Gramática do Ornamento**. Editora Senac. 2010

JONES, Sue J. **Fashion Design**: Manual do Estilista. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

KARDASHIAN, Kim. **Kim Kardashian**. Instagram, 2017. Disponível em: <<https://www.instagram.com/kimkardashian/>>. Acesso em: 03 jan. 2017.

LIMA, Cláudia C. O selfie como expressão de Moda e Narcisismo contemporâneos. **Anais Moda Documenta: Museu, Memória e Design** – 2015. São Paulo, 2015. Disponível em: <http://www.modadocumenta.com.br/anais/anais/5-Moda-Documenta-2015/02-Sessao-Tematica-Design-Moda-e-Cultura-Digital/Claudia-Cyleia_ModaDocumenta2015_O-SELFIE-COMO-EXPRESSAO-DE-MODA-E-NARCISISMO-CONTEMPORA_NEOS.pdf>. Acesso em: 27 abr. 2017.

MANOVICH, Lev. **Instagram and Contemporary Image**. 2017 Disponível em: <http://manovich.net/content/04-projects/145-instagram-and-contemporary-image/instagram_book_manovich.pdf>. Acesso em: 12 nov. 2017.

_____. *Notes on Instagrammism and mechanisms of contemporary cultural identity (and also photography, design, Kinfolk, kpop, hashtags, mise-en-scène, and состояние)*. 2016. Disponível em: <<http://manovich.net/content/04-projects/092-notes-on-instagrammism-and-mechanisms-of-contemporary-cultural-identity/notes-on-instagrammism.pdf>>. Acesso em: 01 maio 2017.

MAREZIA. **Camiseta Long Lenght**. Ceará, 2017. Disponível em: <https://loja.maresia.com.br/camiseta-masculina-long-lenght-9310.html/?gclid=EAlalQobChMI15q554zf1wIVyASRCh1qqQusEAQYASABEgL7I_D_BwE> Acesso em: 20 nov. 2017.

MERRIAM WEBSTER. **Glitch**. Dicionário. Disponível em: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/glitch?utm_campaign=sd&utm_medium=serp&utm_source=js_onld> Acesso em: 04 maio 2017.

METRO. *The 15 most important Instagram pictures of all time*. Reino Unido, 2014. Disponível em: <<http://metro.co.uk/2014/07/17/the-15-most-important-instagram-pictures-of-all-time-4801716/>>. Acesso em: 01 maio 2017.

MUNFORD, Lewis. **Art and Technics**. Columbia University Press, 1952. Martins Fontes. São Paulo, 1952.

PRESS, New. Community-Inspired Face Filter. 2017. Disponível em: <<https://instagram-press.com/blog/2017/08/23/new-community-inspired-face-filter/>>. Acesso em: 15 set. 2017.

RAGEON. James Franco **T-shirt**. 2017. Disponível em: <<https://www.rageon.com/products/james-franco-selfies-t-shirt>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

RENNER. Camiseta com Estampa Floral. 2018. Disponível em: <
<https://www.lojasrenner.com.br/p/camiseta-slim-com-estampa-floral/-/A-544600223-br.lr?sku=544600231>> Acesso em: 15 jan. 2018.

RENNER. Camiseta com Estampa Localizada. 2018. Disponível em: <
<https://www.lojasrenner.com.br/p/camiseta-slim-com-estampa/-/A-545420558-br.lr?sku=545420591>> Acesso em: 15 jan. 2018

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

RUTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de Superfície**. Porto Alegre: Ed. UFRGS. 2010.

SPINELLI, Miguel. **O nascimento da filosofia grega e sua transição ao medievo**. Caxias do Sul, RS: EDUCS, 2010.

STATISTA. *Instagram accounts with the most followers worldwide*. 2017. Disponível em: < <https://www.statista.com/statistics/421169/most-followers-instagram/> > Acesso em: 05 maio 2017.

STERN, Carly. *Keep them to yourself! Kim Kardashian's selfie book*. Dailymail. 2015. Disponível em: < <http://www.dailymail.co.uk/femail/article-3185027/Keep-yourselfie-Kim-Kardashian-s-selfie-book-Selfish-sells-just-32-000-copies-three-months-despite-reality-star-boasting-41-4-million-Instagram-followers.html>> Acesso em: 3 jan. 2018.

THEELLENSHOW. *The Ellen Degeneres Show Twitter*. Twitter, 2014. Disponível em: <Fonte: <https://twitter.com/TheEllenShow> >. Acesso em: 03 fev. 2017.

VERSACE. *Versace Website*. 2017. Disponível em: <
<http://www.versace.com/international/en/home/> > Acesso em: 21 nov. 2017.

INTELL, Gallery. WATERHOUSE, William. *Echo e Narcissus*. Óleo sobre tela. 1903. Disponível em: < Fonte: http://www.galleryintell.com/wp-content/uploads/2013/03/John_Waterhouse_Echo_and_narcissus-galleryIntell-e1363964434829.jpg > Acesso em: 30 abr. 2017.

WEB ART. Giselle Beiguelman. Bienal Internacional de Curitiba. Disponível em: <<http://webarte.bienaldecuitiba.com.br/artists/artist/giselle-beiguelman>>. Acesso em: 27 abr. 2017.