



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE ARQUITETURA
ESPECIALIZAÇÃO EM DESIGN GRÁFICO
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Jaqueline Cauduro Buchabqui

PEQUENAS COISAS FELIZES:
experimentações com técnicas manuais e digitais na
criação de uma coleção de estampas

Porto Alegre, 2021

Jaqueline Cauduro Buchabqui

**PEQUENAS COISAS FELIZES:
experimentações com técnicas manuais e digitais na
criação de uma coleção de estampas**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Especialização em Design Gráfico da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Design Gráfico.

Orientadora Prof. Dra. Priscila Zavadil

SUMÁRIO

RESUMO	1
1. INTRODUÇÃO	2
2. PROBLEMA DE PROJETO	3
3. JUSTIFICATIVA	3
5. OBJETIVOS	4
6. METODOLOGIA	4
7. BRIEFING	5
8. PESQUISA EXPLORATÓRIA	8
9. CONCEITO	13
10. GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS	17
11. AVALIAÇÃO DAS ALTERNATIVAS	27
12. IMPLEMENTAÇÃO DAS SOLUÇÕES ESCOLHIDAS	31
13. DETALHAMENTO	39
14. CONSIDERAÇÕES FINAIS	41
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	43

RESUMO

Com o crescimento das mídias digitais, formou-se uma divisão entre o analógico e o digital, especialmente nas áreas do Design e das Artes. Tendo isso em vista, o presente trabalho busca explorar a utilização conjunta de técnicas criativas analógicas e digitais no processo criativo de um projeto em Design de Superfície, tendo como objetivo criar uma coleção de estampas para uma marca autoral de acessórios e papelaria utilizando, de maneira experimental, as técnicas selecionadas durante o seu desenvolvimento. Além da experimentação, o projeto busca a documentação do processo e da pesquisa por trás dele, incentivando a produção e consumo de arte e design produzidos de maneira independente.

PALAVRAS-CHAVE: Design de Superfície, Processo Criativo, Experimentação

1. INTRODUÇÃO

Muitas formas de criar envolvem uma certa materialidade, porém, com o advento das mídias digitais, formou-se essa divisão entre o que é digital e o que é analógico. Enquanto que a mídia analógica, manual ou tradicional tende a ser vista como uma atividade “mais artística”, a mídia digital é vista por algumas pessoas como algo “mais fácil”. Além disso, determinados mercados exigem maiores conhecimentos de determinadas técnicas, especialmente se tratando das ferramentas digitais, que demandam entregas rápidas. No entanto, técnicas criativas, tanto analógicas quanto digitais, requerem muito estudo e prática e, por isso, não precisam ser comparadas no aspecto de dificuldade de utilização, por se tratarem de competências diferentes, mas ao mesmo tempo, interligadas.

A manualidade é essencial em projetos de design, trazendo resultados mais espontâneos, por conta da imprevisibilidade de como o material irá se comportar, enquanto que a praticidade de alterações das ferramentas digitais pode propiciar múltiplos resultados sem desperdício, já que um trabalho não é totalmente descartado se demandar ajustes. Contudo, ambos campos têm o potencial para exploração e complementação entre si, contribuindo criativamente nos processos de artes e de design e, portanto, este Trabalho de Conclusão de Curso busca agregar estas áreas igualmente presentes no desenvolvimento de produtos do setor criativo.

O presente projeto propõe experimentar as possibilidades envolvendo a utilização conjunta de determinadas técnicas criativas tanto manuais quanto digitais, através da criação de uma coleção de estampas para uma marca autoral de acessórios e papelaria, idealizada e administrada pela autora, de maneira independente. Portanto, busca utilizar as técnicas por meio de um processo exploratório, observando e analisando os resultados, sejam eles inesperados ou não, e reconhecendo o que será necessário para um produto final que se adeque às delimitações do projeto, delimitações essas que foram definidas através da preparação de um briefing.

Na elaboração do briefing, foram definidas as exigências básicas do projeto, como a proposta de trabalho, público-alvo preferencial, escala de produção, aplicações das estampas e como os potenciais produtos seriam comercializados, para

corresponder com a proposta da microempresa atendida. Após uma breve pesquisa em portais de notícias na internet, foi possível delimitar um nicho de mercado em ascensão: o de mulheres jovens que se interessam em consumir acessórios para organização pessoal e itens de papelaria, especialmente por conta da expansão do e-commerce e de uma onda de curiosidade pelo mundo da organização (PINHO, 2019; RIVEIRA, 2019). Também foi preparada uma análise de similares, bem como foram feitas breves pesquisas sobre processos produtivos e técnicas criativas, avaliando a viabilidade do projeto. Sendo assim, este projeto visa não apenas a experimentação, mas também a documentação do processo e da pesquisa por trás dele, de modo a incentivar a produção e consumo de arte e design produzidos de forma independente.

2. PROBLEMA DE PROJETO

Como utilizar técnicas analógicas e digitais de maneira conjunta no processo criativo de um projeto de design de superfície?

3. JUSTIFICATIVA

O presente projeto é importante porque visa estimular a experimentação entre duas áreas criativas diferentes, mas relacionadas e de igual importância no âmbito das Artes e Design. Associando as experiências acadêmicas e profissionais que a autora teve com artes, ilustração e design é possível, por meio deste trabalho, divulgar o estudo e aplicação de múltiplas técnicas em projetos criativos, assim como a documentação de seus processos.

Através da criação de estampas para produtos físicos, o projeto pretende realçar a utilização das técnicas escolhidas de maneira exploratória, mas eficiente, na execução de projetos. Portanto, este projeto tem o potencial de encorajar jovens designers e artistas a trabalhar de maneira independente e experimental, inovando através da mistura de técnicas tanto na área do Design de Superfície, quanto em outros campos e categorias do Design e das Artes.

5. OBJETIVOS

GERAL: Criar uma coleção de estampas para acessórios de organização pessoal e papeleria, através da utilização simultânea de técnicas manuais e digitais durante o processo criativo.

ESPECÍFICOS:

- Explorar técnicas analógicas e digitais de desenho e manipulação de imagens, assim como técnicas de design de superfície
- Documentar a utilização de técnicas analógicas e digitais no processo criativo
- Estudar processos criativos e produtivos para a fabricação de artigos físicos para marcas independentes e de pequena escala
- Divulgar a produção e consumo de arte e design independentes

6. METODOLOGIA

Para o presente projeto, foram combinadas as metodologias de Bernd Löbach (2001) e Andrew Hall (2012), por se tratarem de metodologias adaptáveis a diversas categorias de projeto. A metodologia de Löbach é voltada para design industrial, enquanto que a metodologia de Hall é voltada à ilustração, portanto, se encaixando nos produtos finais pretendidos. Levando em conta que se trata de um projeto de Design de Superfície, foram inseridas algumas etapas específicas do processo de criação de estampas na metodologia, bem como foram inseridas as etapas de experimentação das técnicas criativas. A estrutura metodológica está listada abaixo:

1. Análise do Problema (conhecimento do problema)

1.1. Coleta e análise de informações (PESQUISA)

- 1.1.1. Briefing (exigências do projeto, delimitação de público-alvo)
- 1.1.2. Análise do mercado e configuração (similares)
- 1.1.3. Análise de materiais e processos de fabricação

1.2. Definição do problema (CONCEITO)

- 1.2.1. Moodboards, palavras-chave, mapa mental
- 1.2.2. Seleção das técnicas a serem utilizadas

2. Geração de Alternativas

2.1. Métodos de geração de alternativas:

2.1.1. Mapa mental (adicionais, se necessário)

2.1.2. Esboços de ideias, rascunhos e ilustrações

2.1.2.1. Experimentações com as técnicas analógicas

2.1.2.2. Elaboração de biblioteca de motivos analógicos e digitais

2.1.3. Seleção dos motivos a serem utilizados

2.1.4. Testes de composição das estampas

2.1.4.1. Exploração dos acabamentos digitais

3. Avaliação das Alternativas

3.1. Lista dos melhores testes de estampas (corridas; localizadas, se houver)

3.2. Escolha das melhores estampas

3.2.1. Se necessário, incorporar diversas alternativas

4. Implementação da solução escolhida

4.1. Nova avaliação da solução

4.1.1. Ajustes de composição e cores das estampas (digitalmente)

4.2. Solução de design (detalhes, desenvolvimento de modelos e mockups, documentação do projeto, relatório, apresentação, divulgação)

7. BRIEFING

Na fase inicial, foi desenvolvido um briefing conforme a metodologia de Hall (2012), determinando as exigências básicas do projeto, no caso: a proposta de trabalho, público-alvo preferencial, escala de produção, produtos nos quais serão aplicadas as estampas e como os potenciais produtos seriam comercializados. Foi necessário fazer um levantamento do histórico, proposta e materiais pré-existentes da marca, que pertence à autora deste trabalho, podendo assim compreender as necessidades e valores da empresa. Sendo assim, foram elaborados questionamentos voltados a essas demandas e respondidos pela autora, enquanto proprietária da empresa, assim definindo quais dados seriam necessários para a continuidade do mesmo. O briefing precisou ser revisado diversas vezes na fase inicial do projeto, para que fosse reunido o

máximo de informações possíveis para o alinhamento com a proposta da marca, bem como algumas verificações de viabilidade, como, por exemplo, os processos produtivos dos itens nos quais seriam aplicados as estampas.

Sobre a Marca

A coleção será desenvolvida para uma marca independente, que pertence à autora do projeto. A Formigatelier é uma microempresa criada em 2021 com o intuito de comercializar produtos estampados em pequenas tiragens, com foco em acessórios para o dia-a-dia, organização e papeleria (Figura 1). A marca busca transmitir uma ideia de aconchego em meio a rotinas corridas, através de produtos utilitários e de uma linguagem visual leve, com paletas de cores reduzidas, assim como o traço estilizado.



Figura 1. Material Gráfico da empresa Formigatelier.

Fonte: elaborado pela autora.

Qual produto ou serviço será oferecido?

A proposta visa evidenciar as possibilidades do uso conjunto de técnicas manuais e digitais no processo criativo de um projeto de design, com ênfase na criação de estampas para uma linha de acessórios, como canecas, estojos e papeleria, voltados para o público feminino. Misturar os dois tipos de mídia (analógica e digital) de maneira sutil, fazendo o acabamento e junção no digital, através de ilustrações e grafismos, conforme o exemplo a seguir (Figura 2).



Figura 2. Estampa produzida utilizando técnicas analógicas e digitais.

Fonte: elaborado pela autora.

No rapport¹ acima as manchas foram feitas em aquarela, atribuindo textura e cor, enquanto que os outros elementos foram feitos no digital, dando harmonia e fluidez à estampa.

Delimitação do perfil do público comprador:

A delimitação do perfil comprador foi desenvolvida levando em consideração a proposta da marca e dos produtos a serem oferecidos, bem como foi realizada uma breve pesquisa em portais de notícias no que se refere ao mercado de papelaria e organização pessoal e sobre a hábitos de consumo em e-commerce. Dessa forma, foi possível validar o perfil em ascensão: de mulheres jovens que se interessam por acessórios para organização pessoal e itens de papelaria, que tem o apreço por produtos físicos e de boa qualidade e que compram na internet, especialmente por conta da expansão do e-commerce e de uma onda de curiosidade pelo universo da organização (PINHO, 2019; RIVEIRA, 2019;). Sendo assim, o público-alvo preferencial da coleção tem as seguintes características:

- Mulheres de 25 a 35 anos, interessadas por artes, organização e papelaria;
- Possíveis profissões: estudantes universitárias, artistas, arquitetas, ilustradoras, programadoras, youtubers, streamers, psicólogas, professoras...
- Trabalham CLT ou são autônomas, costumam trabalhar em Home Office, necessitando de artigos de organização pessoal e papelaria;

¹ Termo utilizado para se referir a elementos modulares dispostos em repetição.

- Compram na internet, mas também preferem comprar de maneira local e mais consciente, compreendendo o valor de produtos produzidos em menor escala;
- Gostam de saber como são feitos os produtos que consomem, assim como gostam de conhecer as pessoas que estão por trás deles;
- Têm ligação com cultura pop num geral. Por conta disso, apreciam objetos com temáticas de personagens e/ou motivos considerados “fofos”, “meigos” e bem humorados;

Possíveis Aplicações:

- Estojo/necessaire
- Caneca
- Papelaria
 - Caderno
 - Bloco de notas
 - Adesivos

Como os produtos seriam produzidos?

Fabricação própria e/ou terceirizada. Em pequena escala, tiragens limitadas.

Como e onde seriam vendidos?

E-commerce.

8. PESQUISA EXPLORATÓRIA

Após as delimitações do briefing, foi possível pesquisar diferentes aspectos importantes para o avanço do projeto, como um levantamento de designers e estúdios que oferecessem serviços similares ao da autora (Tabela 1), uma pesquisa de processos produtivos para verificar a viabilidade de produção em pequena escala (Tabela 2) e a listagem de técnicas criativas e suas respectivas características que poderiam ser incorporadas ao desenvolvimento do trabalho (Tabela 3).

Análise de Similares



NOME	Alexandra Cook	Amy Van Lujik	Carmico	Note Me	Estúdio Arth	Studio KJP
LOCAL	Reino Unido	Nova Zelândia	Canadá	Brasil	Brasil	Suécia
SEGMENTO	Moda e artigos diversos	Têxteis	Moda e artigos diversos	Papelaria	Têxteis, papelaria e produtos diversos	Artigos Diversos
TÉCNICA	Digital	Técnicas Mistas	Digital	Aquarela e Digital	Aquarela e Digital	Técnicas Mistas
DIFERENCIAL	Público-alvo similar; Marca independente, ou seja, foco no serviço Arte Digital, mas com aparência tradicional; Aplicações diversas, ou seja, versatilidade;	Estética/estilo simplificado e despojado, traçados leves, formas silhuetadas; Utilização de técnicas como colagem e carimbos na produção dos motivos;	Público-alvo similar; Aplicações diversas, ou seja, versatilidade;	Fabricação própria, artesanal; Marca independente, ou seja, foco no serviço diferenciado; Público-alvo similar; Utilização da aquarela e de elementos florais de forma leve;	Riqueza de detalhes; Aplicações diversas, ou seja, versatilidade;	Público-alvo similar; Marca independente; Produção em pequena escala; Utiliza poucas cores e elementos, mas consegue passar uma identidade própria;

Tabela 1. Quadro de análise de similares. Fonte: elaborado pela autora.

¹ Fonte: [Alexandra Cook](#); ² Fonte: [Amy Van Lujik](#); ³ Fonte: [Carmico](#); ⁴ Fonte: [Note Me](#); ⁵ Fonte: [Estúdio Arth](#); ⁶ Fonte: [Studio KJP](#);

O foco na Análise de Similares foi buscar por designers e marcas de pequena e média escala e/ou independentes, proporcionais à marca da autora, e de segmentos próximos aos trabalhados neste projeto. Ao elaborar o levantamento, foi possível avaliar uma gama de alternativas tanto na questão da utilização das técnicas, quanto nos serviços oferecidos e público-alvo.



Figura 3. Trabalhos anteriores da autora em estamparia.

Fonte: elaborado pela autora.

Após a listagem de designers e avaliação de seus atributos, foi realizada uma breve comparação com trabalhos anteriores da autora (Figura 3), de modo a analisar em quais aspectos é possível destacar o presente projeto em relação aos seus concorrentes. Observando o trabalho da autora, o ponto principal seria o traço e estilo de desenho distintos, definido pelo conjunto das seguintes características: combinação de elementos abstratos e figurativos; utilização de elementos rabiscados, dando uma estética de esboço; a utilização de texturas e degradês, contrastando com figuras estilizadas.

Outro elemento a se destacar é que nenhum dos profissionais listados utiliza a técnica do lápis de cor de maneira significativa, enquanto a aquarela foi observada como técnica principal nos trabalhos de duas pequenas empresas listadas. Por consequência, são técnicas de destaque e que podem ser utilizadas no presente trabalho, considerando que se alinham tanto com a proposta da marca, quanto com o estilo de ilustração da autora.

PESQUISA DE PROCESSOS PRODUTIVOS PEQUENA ESCALA				
SEGMENTO	PRODUTO	TIPO DE ESTAMPA	OBSERVAÇÕES MATERIAL	PROCESSO
Têxtil	Estojo/Necessaire	Corrida	Tecido Sintético	Sublimação
Têxtil	Estojo/Necessaire	Corrida	Tecido Fibras Naturais	Estamparia Digital
Papelaria	Adesivos	Localizada	Papel Adesivo ou Vinil Adesivo	Impressão Digital
Papelaria	Caderno	Corrida	Papel Alta Gramatura (Capa)	Impressão Digital
Papelaria	Bloco de Notas	Localizada	Papel Offset 90g	Impressão Digital
Cerâmica	Caneca	Corrida	Caneca Sublimática Resinada	Sublimação

Tabela 2. Pesquisa de processos produtivos. Fonte: elaborado pela autora.

Para o quadro de processos produtivos (Tabela 2), foi realizada uma pesquisa em sites de fornecedores especializados em estamparia e impressão digital (FERREIRA, 2016; TOMELIN, 2020; TSCHERNE, 2018), assim como foi feita uma verificação das informações em livros, artigos e capítulos de dissertações sobre o assunto (BETTINI; LASCHUK, 2014; VILLAS-BOAS,, 2008; YAMANE, 2008). Sendo assim, os produtos e seus respectivos processos listados acima podem ser considerados viáveis para produção em pequena escala.

PESQUISA DE TÉCNICAS CRIATIVAS					
ANALÓGICAS			DIGITAIS		
TÉCNICA	MATERIAIS NECESSÁRIOS	CARACTERÍSTICAS	TÉCNICA	MATERIAIS NECESSÁRIOS	CARACTERÍSTICAS
Aquarela	Tinta Aquarela; Pincel; Papel para Aquarela;	Fluidez, imprevisibilidade do material proporciona resultados interessantes e inesperados; Texturas do papel e da tinta;	Ilustração Bitmap	Software Bitmap; Mesa Gráfica;	Possibilidade de refinar os traçados; Não utiliza papéis e outros materiais que podem ser descartados caso as ilustrações não sejam utilizadas; Variações e mudanças cromáticas e de detalhes com agilidade; Impossibilidade de dimensionar para tamanho diferente que o definido inicialmente;

(continua)

(continuação)

ANALÓGICAS			DIGITAIS		
TÉCNICA	MATERIAIS NECESSÁRIOS	CARACTERÍSTICAS	TÉCNICA	MATERIAIS NECESSÁRIOS	CARACTERÍSTICAS
Lápis de Cor	Lápis de Cor; Papel;	Texturas do Papel; Possibilidade de paleta de cores mais complexa; Sobreposição de cores e texturas; Material lúdico/nostálgico;	Colagem Digital	Software Bitmap; Imagens para Colagem;	Possibilidade de utilizar recursos diversos (fotografias e ilustrações royalty free, fotografias e ilustrações de autoria própria); Mudanças cromáticas; Recortes e posicionamento de imagens; Resignificação das figuras;
Caneta Esferográfica	Caneta Esferográfica; Papel;	Texturas tênues; Material barato e de fácil acesso, do dia-a-dia; Lúdico; Manchas de tinta e borrões podem aparecer; Opção Monocromática e Colorida; Sobreposição de cores e texturas;	Manipulação de Imagens	Software Bitmap	Acabamento das imagens; Mudança de detalhes; Remoção de manchas e imperfeições das imagens; Mudanças Cromáticas; Criação do Rapport; Acabamento das estampas;
Caneta Nanquim	Caneta Nanquim; Papel;	Texturas e hachuras; Manchas de tinta e borrões podem aparecer; Opção monocromática e colorida, mas limitada a poucas cores;			
Colagem	Papel; Cola; Tesoura; Papéis e Imagens para Colagens;	Possibilidade de utilizar papéis diversos; Reutilização de materiais que poderiam ir para o descarte; Resignificação de materiais e figuras;			

Tabela 3. Pesquisa de Técnicas Criativas.

Fonte: elaborado pela autora.

A tabela de Técnicas Criativas (Tabela 3) foi produzida através da listagem de técnicas já utilizadas pela autora do trabalho anteriormente em outros projetos, assim como técnicas criativas apresentadas pelos autores Hall (2012) e Yamane (2008), analisando assim como poderiam colaborar para alcançar o objetivo geral do trabalho.

9. CONCEITO

Após a coleta e análise das informações anteriores, foram elaborados alguns exercícios de modo a possibilitar algumas tomadas de decisão para continuidade do projeto. Primeiramente foi necessário estabelecer as palavras-chave da coleção, que foram geradas através de um brainstorming² (Figura 4), fazendo um alinhamento com as características da marca.



Figura 4. Brainstorming das Palavras-chave.

Fonte: elaborado pela autora.

² Termo utilizado para se referir a uma técnica criativa, na qual se manifestam o máximo de ideias possível, de maneira espontânea e livre de críticas.

Durante o processo, foram selecionadas as seguintes palavras-chave para a coleção de estampas a ser desenvolvida:

ACONCHEGANTE

ALEGRE

ESPONTÂNEA

LEVE

VÍVIDA

A partir da definição das palavras-chave, puderam ser selecionadas as técnicas criativas que mais se adequassem às características da coleção, por meio de associações:

- **AQUARELA** → Espontaneidade, fluidez (ESPONTÂNEA, LEVE)
- **LÁPIS DE COR** → Nostalgia, cores e contrastes mais tênues (ACONCHEGANTE, LEVE)
- **ILUSTRAÇÃO BITMAP** → Contrastes mais acentuados, possibilidades, variações, testes (VÍVIDA, ESPONTÂNEA)
- **MANIPULAÇÃO DE IMAGENS** → Variações cromáticas (VÍVIDA, ESPONTÂNEA)

Em seguida, foi iniciado o processo de definição da temática da coleção, no qual foi realizado um Mapa Mental (Figura 5) com as palavras-chave definidas anteriormente, possibilitando novas associações e um alinhamento da coleção com os atributos da marca e do seu público-alvo.

Através do Mapa Mental, foram selecionadas algumas ideias, que geraram um novo mapa (Figura 6), que veio a definir a temática da coleção: *Pequenas Coisas Felizes*. Através da combinação de elementos temáticos diversos como hobbies, comidas e itens do dia-a-dia, bem como o traço da autora e paleta de cores vívida, a coleção visa trazer uma sensação de bem estar para pessoas com rotinas corridas, que vem a se alinhar à proposta da marca.



Figura 5. Mapa Mental com as Palavras-chave.

Fonte: elaborado pela autora.



Figura 6. Segundo Mapa Mental.

Fonte: elaborado pela autora.

Para delimitar melhor o conceito e servir como referências de inspiração para a geração de alternativas, foram criados dois moodboards: o primeiro (Figura 7), mais intuitivo, buscando sensações, cores e texturas que se alinhassem com a proposta, enquanto o segundo (Figura 8) tem a intenção de guiar a composição e os motivos a serem desenvolvidos.



Figuras 7 e 8. Moodboards.

Fonte: elaborado pela autora.

10. GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

Após a elaboração dos moodboards foi iniciada a geração de alternativas dos motivos das estampas. O primeiro passo dessa etapa foi fazer mais um Mapa Mental (Figura 9), para delimitar alguns elementos a serem desenvolvidos.



Figura 9. Terceiro Mapa Mental.

Fonte: elaborado pela autora.

Com as ideias selecionadas, foram feitos alguns rascunhos como forma de exercício inicial (Figura 10), de modo a traduzir os elementos no estilo de desenho da autora, para depois fazer os experimentos com as técnicas criativas selecionadas, desenvolvendo assim a biblioteca de motivos.



Figura 10. Rascunhos iniciais.

Fonte: elaborado pela autora

Para começar a experimentar a técnica da aquarela, foi realizado um experimento com manchas, silhuetas e respingos (Figuras 11, 12, 13 e 14). Essa técnica foi escolhida por possuir um processo mais fluido e gerar resultados mais imprevisíveis. As figuras geradas têm texturas, mas por se tratarem de silhuetas e manchas, possibilitam interferências posteriores com traçado digital. Nessa etapa foi utilizado o papel para aquarela da linha *Etival*, 200 g/m², da marca *Clairefontaine*, que possui uma textura leve, mas perceptível.

Nessa etapa, já foi definida a paleta de cores a ser utilizada, que partiu do primeiro moodboard apresentado anteriormente, utilizando tons análogos de amarelo, laranja e magenta (Figura 15). Paralelamente, também foram desenvolvidas ilustrações apenas com lápis de cor, sendo explorados aspectos do traço, bem como preenchimentos e sombreamentos (Figura 16). Essas ilustrações também foram digitalizadas para testar interferências e acabamentos digitais. Nessa etapa foi utilizado o papel de desenho com gramatura de 200g/m², da linha universitária da marca *Canson*.

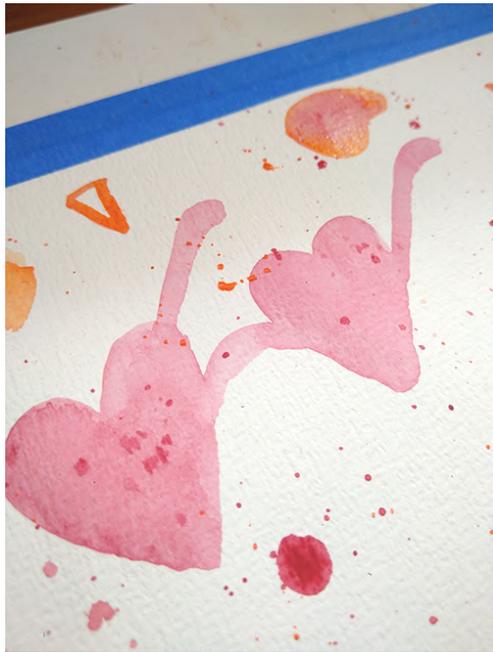


Figura 11. Experimento com aquarela.
Fonte: elaborado pela autora.



Figura 12. Experimento com aquarela.
Fonte: elaborado pela autora.



Figura 13. Experimentos com aquarela.
Fonte: elaborado pela autora.



Figura 14. Experimento com aquarela.

Fonte: elaborado pela autora.



Figura 15. Paleta gerada a partir do moodboard.

Fonte: elaborado pela autora.



Figura 16. Experimentos com lápis de cor.

Fonte: elaborado pela autora.

Foram selecionados pequenos grupos de ilustrações a partir das imagens acima para começar a experimentar com as intervenções digitais. De início, foram feitos recortes digitais para facilitar a composição das estampas nas etapas seguintes, assim como foram realizadas intervenções de traçado sobre as manchas de aquarela e alguns efeitos de sobreposição de cor utilizando Modos de Mesclagem de Camadas do Adobe Photoshop, enquanto que alguns motivos menores também foram desenhados digitalmente (Figura 17). Também foram feitos testes de preenchimentos sobre as ilustrações a lápis, possibilitando variações cromáticas (Figura 18). Além disso, algumas texturas realizadas a lápis foram transformadas em carimbos digitais no Photoshop (Figura 19).



Figura 17. Motivos em Aquarela e Arte Digital.

Fonte: elaborado pela autora.



Figura 18. Motivos em Lápis de Cor e Arte Digital.

Fonte: elaborado pela autora.



Figura 19. Texturas em Lápis de Cor.

Fonte: elaborado pela autora.

Após a experimentação sobre as ilustrações selecionadas, foram iniciados os testes de composição das estampas. Nessa etapa foram desenhados alguns rafeis a lápis (Figura 20) e os módulos³ foram produzidos no software Adobe Photoshop, utilizando ferramentas de deslocamento e sobreposição de camadas. Em uma das alternativas também foram inseridos elementos fotográficos simultaneamente com as ilustrações, elementos esses que foram recortados digitalmente e sobrepostos com texturas (Figura 21). Ao final dessa fase foram produzidas cerca de dezoito opções (Figuras 22 e 23).

³ Termo utilizado para se referir aos elementos modulares que serão dispostos em repetição na estampa.

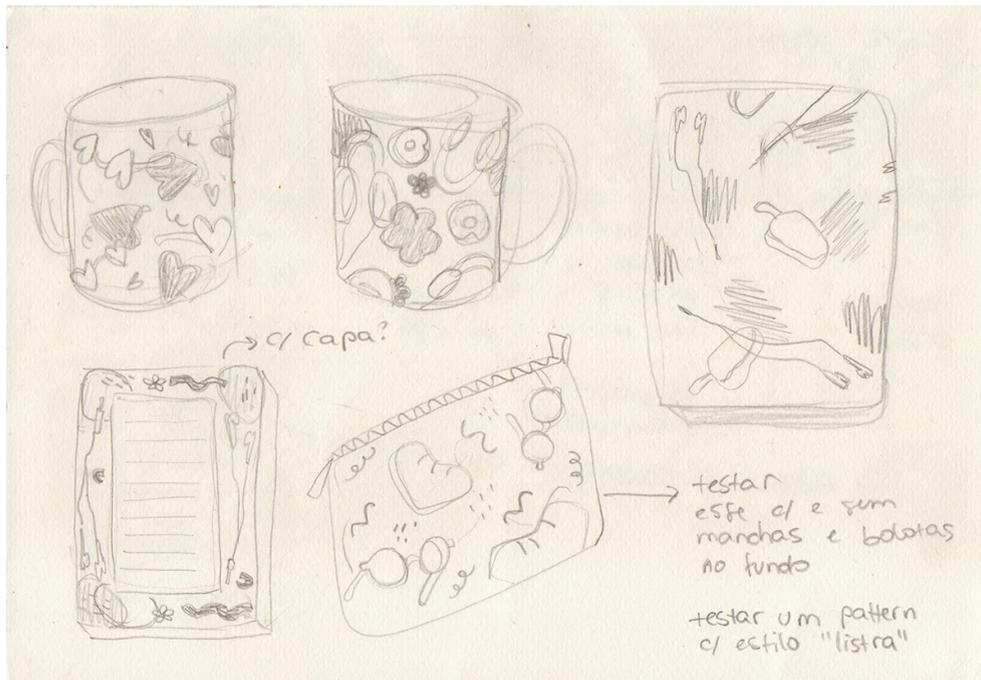


Figura 20. Esboços iniciais de composição das estampas.

Fonte: elaborado pela autora.

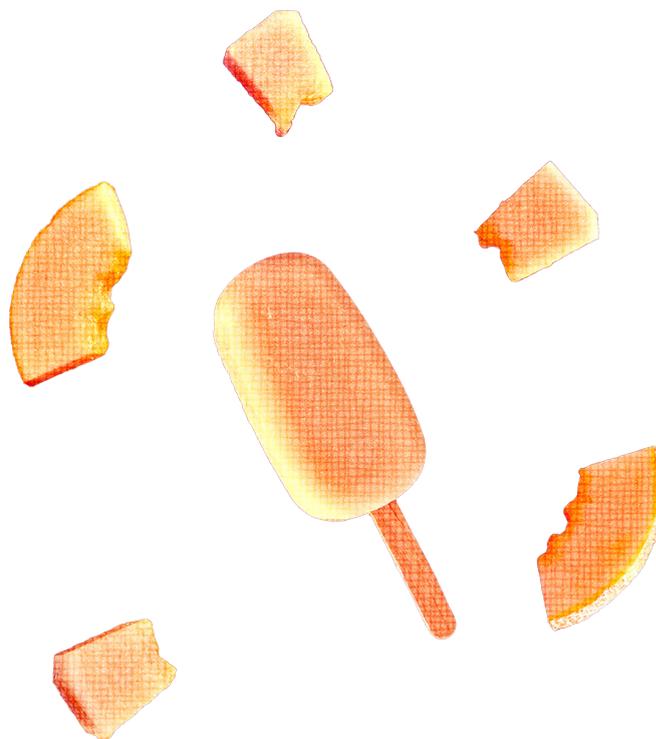


Figura 21. Elementos fotográficos.

Fonte: elaborado pela autora.

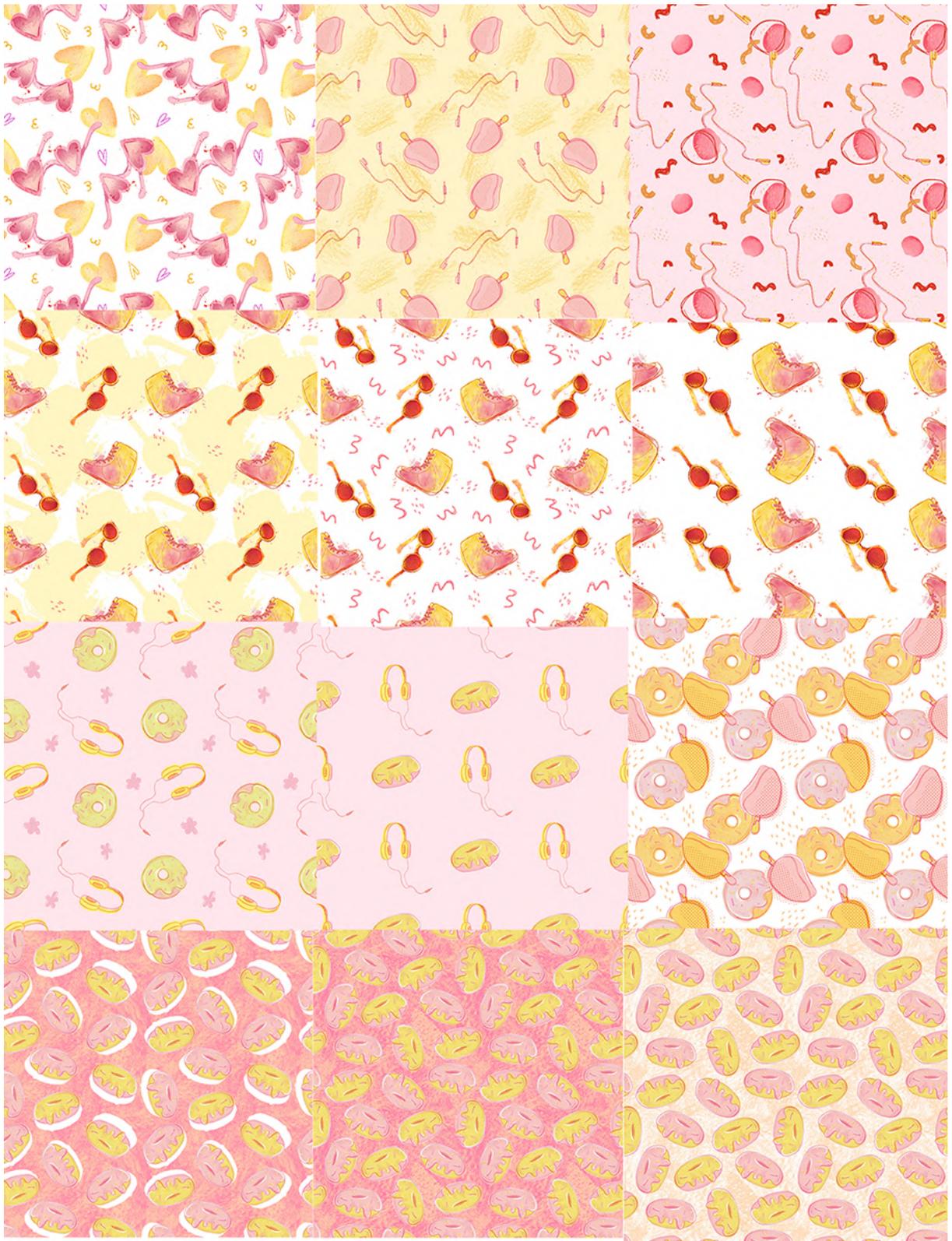


Figura 22. Testes de Composição.

Fonte: elaborado pela autora.

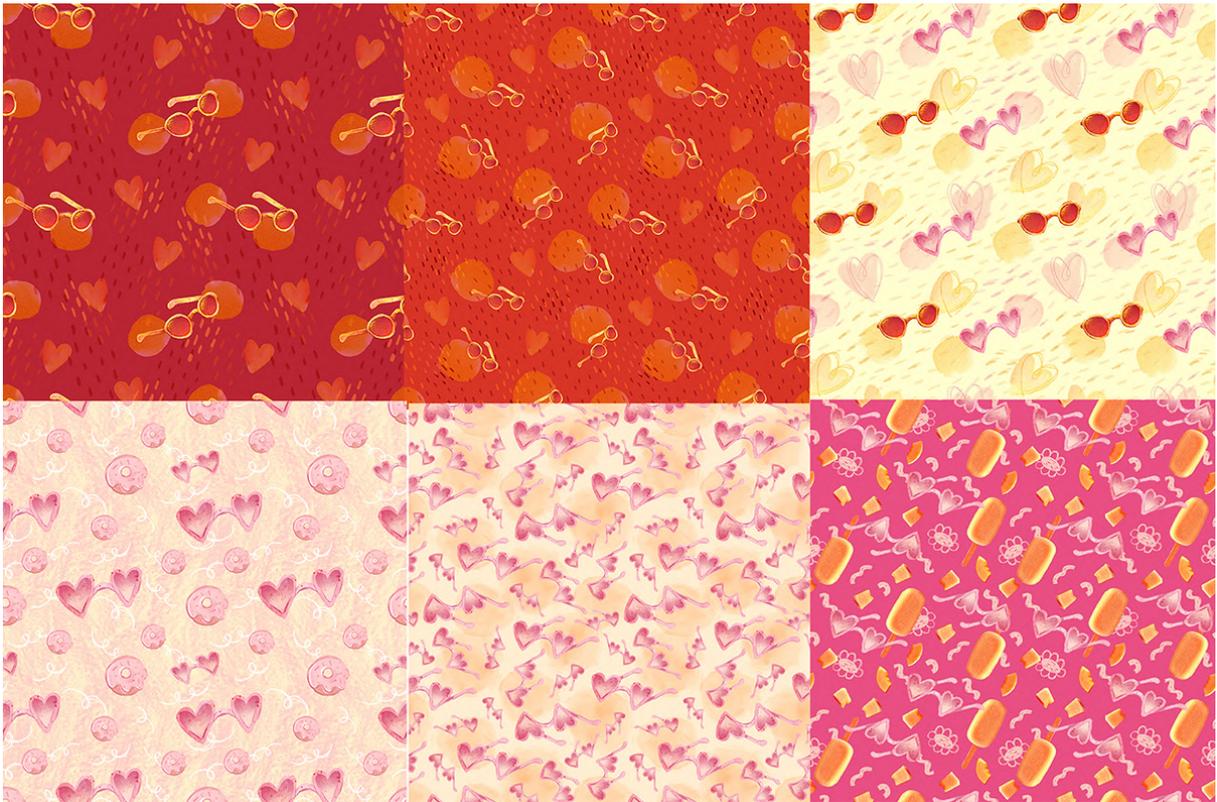


Figura 23. Testes de Composição.

Fonte: elaborado pela autora.

Embora nem todas as alternativas geradas tenham atingido os resultados esperados, foi possível encontrar estampas com movimento e composição interessantes, levando para a etapa seguinte de seleção das alternativas, na qual foram escolhidas as melhores opções que foram refinadas e incorporadas à coleção.

11. AVALIAÇÃO DAS ALTERNATIVAS

Na fase da avaliação das alternativas foram agrupadas todas as estampas criadas até o momento e foram descartados os módulos que estavam muito marcados quando submetidos à repetição, bem como foram eliminadas as composições que estavam muito poluídas visualmente (Figura 24). Com os módulos que sobraram, foram testadas algumas variações de cores (Figura 25) e em seguida foi realizada uma nova seleção (Figura 26), na qual foram eliminadas algumas alternativas muito similares entre si, seja pelos elementos utilizados como pelo movimento e disposição dos mesmos.

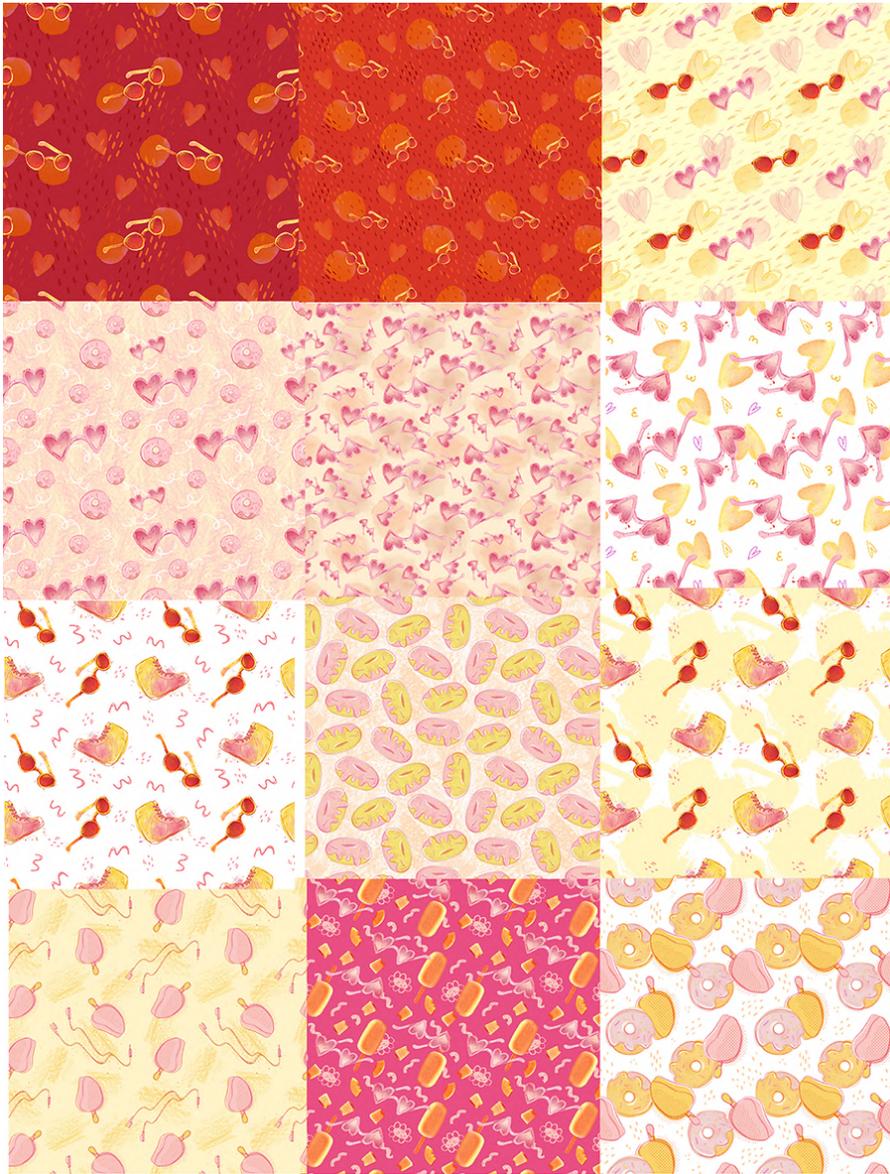


Figura 24. Primeira Seleção.
 Fonte: elaborado pela autora.



Figura 25. Variações Cromáticas.
 Fonte: elaborado pela autora.



Figura 26. Segunda seleção.

Fonte: elaborado pela autora.

Apesar da grande quantidade de alternativas geradas foi necessário limitar quantas estampas fariam parte da coleção final. Sendo assim, foram selecionadas quatro estampas principais, e suas respectivas variações cromáticas, que, na etapa final do projeto, sofreram pequenos ajustes e correções para serem aplicadas nos produtos (Figura 27).



Figura 27. Seleção final.

Fonte: elaborado pela autora.

12. IMPLEMENTAÇÃO DAS SOLUÇÕES ESCOLHIDAS

Com as estampas selecionadas, foram feitos pequenos ajustes de cor, contraste e saturação nas estampas, chegando às configurações finais dos módulos e rapports da coleção (Figuras 28, 29, 30, 31, 32 e 33). Os módulos se repetem lado a lado nos eixos horizontal e vertical e estão apresentados a seguir num rapport de quatro módulos.

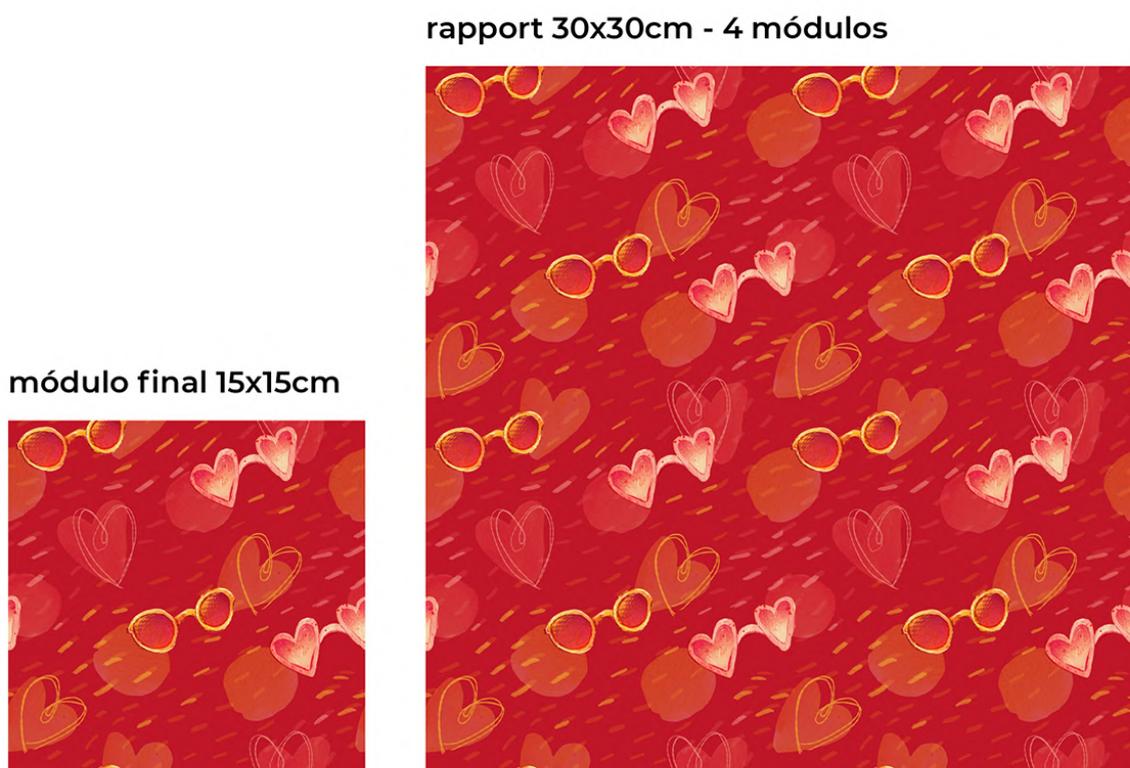


Figura 28. Módulo e Rapport em suas configurações finais.

Fonte: elaborado pela autora.

rapport 30x30cm - 4 módulos



módulo final 15x15cm



rapport 30x30cm - 4 módulos



módulo final 15x15cm



Figuras 29 e 30. Módulos e Rapports em suas configurações finais (estampa principal e variação).

Fonte: elaborado pela autora.

rapport 30x30cm - 4 módulos



módulo final 15x15cm



rapport 30x30cm - 4 módulos



módulo final 15x15cm



Figuras 31 e 32. Módulos e Rapports em suas configurações finais (estampa principal e variação).
Fonte: elaborado pela autora.

rapport 30x30cm - 4 módulos

módulo final 15x15cm



Figura 33. Módulo e Rapport em suas configurações finais.

Fonte: elaborado pela autora.

Nestas configurações, as estampas foram aplicadas sobre mockups (simulações) dos seguintes produtos: bloco de notas, caneca, estojo e caderno (Figuras 35, 36, 37 e 38). Foram elaboradas, também, duas cartelas de adesivos com alguns dos elementos utilizados nas estampas, complementando a coleção (Figuras 34 e 39).

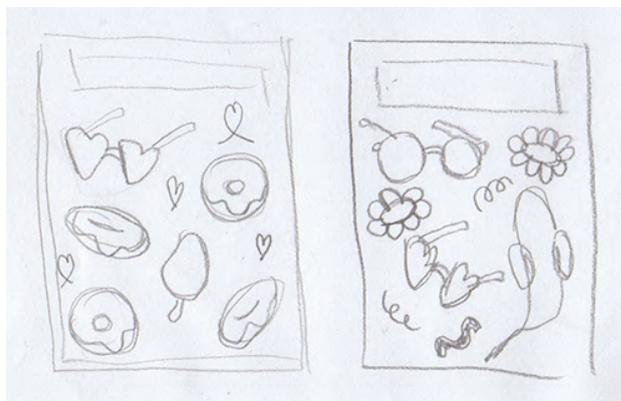


Figura 34. Rascunho da cartela de adesivos

Fonte: elaborado pela autora.

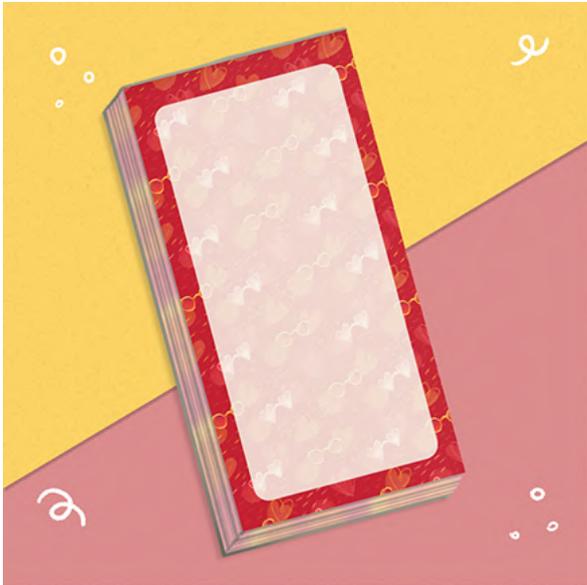


Figura 35. Mockups de bloco de notas, caneca, estojo e caderno.

Fonte: elaborado pela autora.



Figura 36.Mockups de bloco de notas, caneca, estojo e caderno.

Fonte: elaborado pela autora.



Figura 37. Mockups de bloco de notas, caneca, estojo e caderno.

Fonte: elaborado pela autora.



Figura 38. Mockups de bloco de notas, caneca, estojo e caderno.

Fonte: elaborado pela autora.



Figura 39. Mockups dos adesivos.
Fonte: elaborado pela autora.

13. DETALHAMENTO

Após montar as simulações dos produtos da coleção, foi necessário preparar as especificações de produção dos mesmos, de modo a definir os processos produtivos, consultando o levantamento realizado na fase inicial do projeto (Tabela 2). Para essa etapa, foi elaborado um quadro dos processos produtivos sugeridos para a confecção dos itens que levam a aplicação de estampas em rapport (Tabela 4).

PROCESSOS PRODUTIVOS SUGERIDOS					
SEGMENTO	PRODUTO	PROCESSO	MATERIAL	TAMANHO PRODUTO (aprox.)	TAMANHO MÓDULO (aprox.)
Têxtil	Estojo	Sublimação	Poliéster	20x8x10cm	6,5cm
Cerâmica	Caneca	Sublimação	Caneca Sublimática Resinada	10cm altura	5cm
Papelaria	Caderno	Impressão Digital (4x0) com laminação fosca (capa); Miolo sem impressão;	Papel Couché Fosco 170g (capa); Papel Offset 90g (miolo);	21x15 cm	7cm
Papelaria	Bloco de Notas	Impressão Digital (4x0); Colado;	Papel Offset 90g	10x20cm	5cm

Tabela 4. Processos Produtivos Sugeridos.
Fonte: elaborado pela autora.

As possibilidades listadas na tabela são sugeridas considerando as necessidades definidas pela empresa atendida. Desse modo, optou-se por materiais e processos de fácil acesso e viáveis em pequenas tiragens.

Os únicos artigos apresentados neste projeto que não possuem aplicação de rapport são as cartelas de adesivos (Figuras 40 e 42), que podem ser feitas em Impressão Digital (4x0), mesmo processo dos outros itens de papelaria da coleção. As cartelas foram montadas em formato A5 (21 x 14,8cm) e sugere-se a impressão em vinil adesivo com meio corte (Figuras 41 e 43).



Figura 40. Detalhamento da cartela de adesivos.
Fonte: elaborado pela autora.

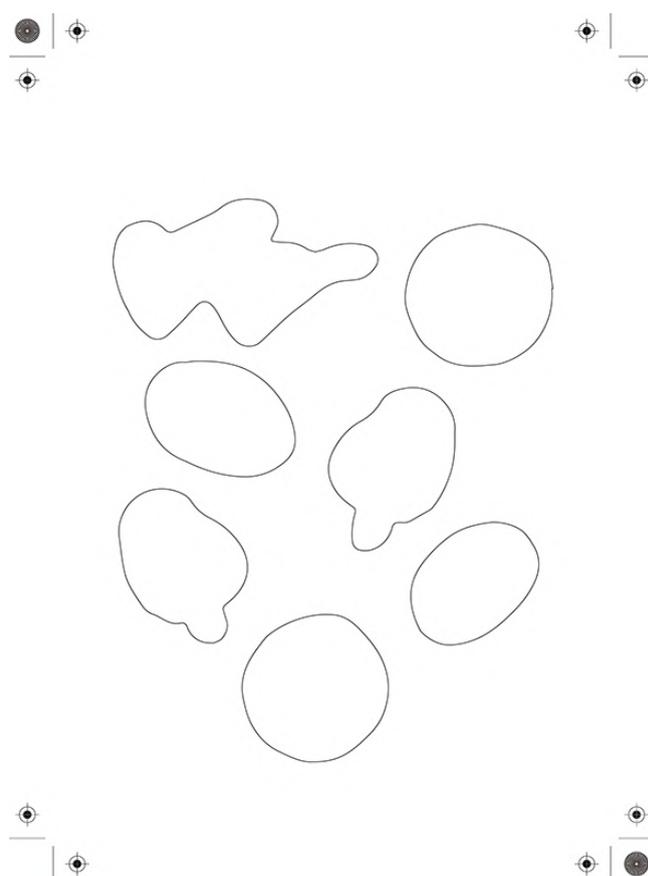


Figura 41. Indicação de meio corte da cartela.
Fonte: elaborado pela autora.

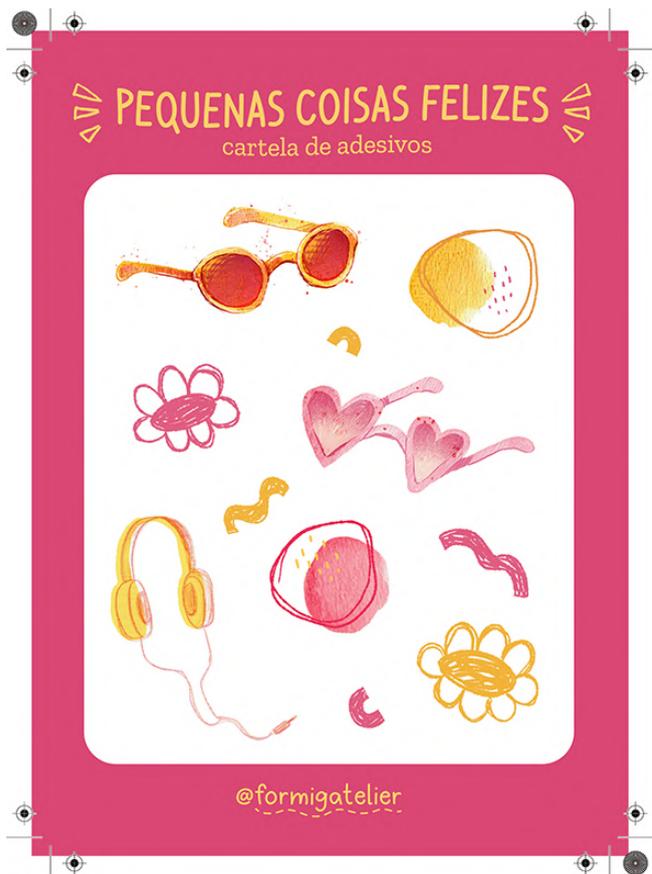


Figura 42. Detalhamento da cartela de adesivos.

Fonte: elaborado pela autora.

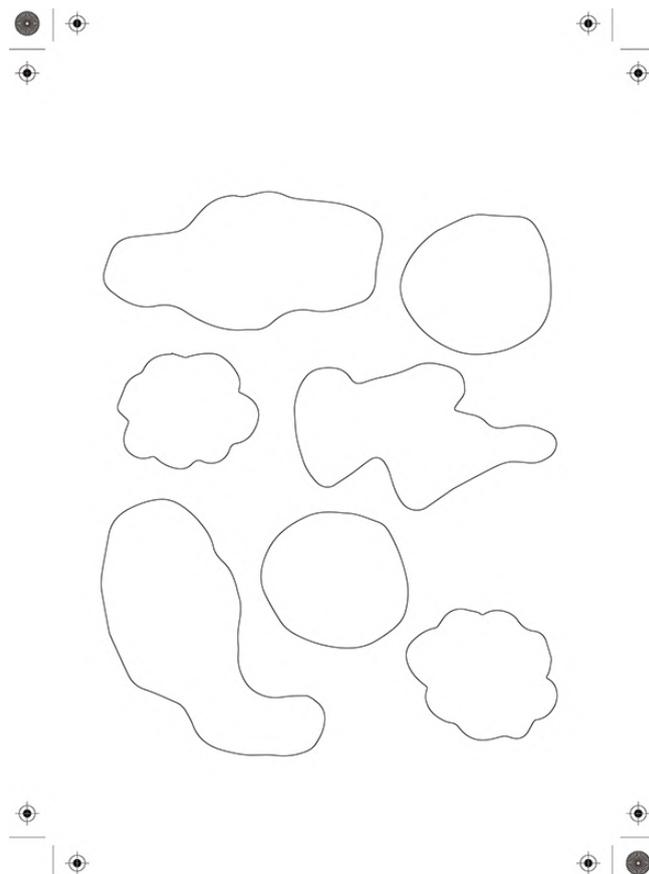


Figura 43. Indicação de meio corte da cartela.

Fonte: elaborado pela autora.

14. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como foco interligar técnicas criativas analógicas e digitais por meio da criação da coleção de estampas exposta anteriormente. Ao longo do projeto e da pesquisa foi possível compreender melhor as características de cada meio e o potencial de utilização dos mesmos em projetos de Design, agregando às necessidades de uma pequena empresa.

Elaborar uma pesquisa prévia à experimentação, bem como preparar um briefing delimitando as demandas do projeto, foi primordial para que o conceito da coleção fosse bem definido e a fase criativa transcorresse com maior naturalidade. Logo, o processo criativo explorou diversas possibilidades e gerou mais material do que seria utilizado no resultado final apresentado, no entanto, esse material extra foi necessário para a construção das etapas do trabalho. Sendo assim, foi possível perceber a

importância da documentação do processo criativo, de modo a utilizar esse aprendizado em projetos futuros.

Ao utilizar as técnicas de aquarela e lápis de cor, experimentou-se com efeitos e texturas inesperadas, propiciando uma estética interessante para a coleção. Enquanto que, no campo digital, foi possível realçar os elementos gerados e criar novas composições e combinações sobre as ilustrações originais.

Embora o trabalho tenha decorrido com certa espontaneidade, em alguns momentos houveram bloqueios criativos, especialmente na montagem dos módulos, por causa de uma dificuldade em encaixar e equilibrar formas e cores dos elementos. No entanto, essa barreira serviu como estímulo para seguir explorando as possibilidades das montagens no digital, bem como auxiliou no entendimento dos limites do processo criativo. Na etapa de acabamento, foi fundamental identificar o momento de interromper a experimentação e enfim selecionar e finalizar o projeto. Tendo como resultado uma coleção de estampas com aspecto alegre e espontâneo, aplicada sobre os produtos definidos no início do processo, percebe-se também as potencialidades do Design de Superfície, pois a coleção poderia ser expandida para outras superfícies se assim a empresa atendida desejar.

Compreendendo algumas das possibilidades da experimentação de técnicas analógicas e digitais na criação de estampas, abrem-se portas para explorá-las em outros campos do Design e da Arte. Sendo assim, espera-se que o presente trabalho possa instigar processos mais intuitivos em projetos futuros de diversas áreas criativas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BETTINI, Ana Maria de Souza Luiz; LASCHUK, Tatiana; A EXPERIMENTAÇÃO DE DIFERENTES MATÉRIAS-PRIMAS E ESTRUTURAS TÊXTEIS NOS PROCESSOS SUBLIMÁTICOS, p. 1854-1864 . In: **Anais do 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design [Blucher Design Proceedings, v. 1, n. 4]**. São Paulo: Blucher, 2014.

FERREIRA, Thais. Uma estamparia para os pequenos empresários. **Diário do Comércio - Jornal das Associações Comerciais do Estado de São Paulo**, São Paulo, 05 de Janeiro de 2016. Disponível em: <<https://dcomercio.com.br/categoria/inovacao/uma-estamparia-para-os-pequenos-em-presarios>>. Acesso em: 21 de Julho de 2021.

HALL, Andrew. **Fundamentos Essenciais da Ilustração**. São Paulo: Rosari, 2012. 228 p.

LÖBACH, Bernd. **Design Industrial: bases para a configuração dos produtos industriais**. Traduzido por Freddy Van Camp. São Paulo: Blücher, 2001. 206 p.

PINHO, Flávia G. Papelarias aproveitam onda da organização. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 23 de Dezembro de 2019. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/mpme/2019/12/papelarias-aproveitam-onda-da-organizacao.shtml>> Acesso em: 18 de Agosto de 2021.

RIVEIRA, Carolina. Por que mulheres e jovens farão o e-commerce crescer no Brasil. **Exame**, 31 de Julho de 2019. Disponível em: <<https://exame.com/negocios/por-que-mulheres-e-jovens-farao-o-e-commerce-cresce-r-no-brasil/>> Acesso em: 18 de Agosto de 2021

TOMELIN, Roberta. Diferença entre Sublimação e Estamparia Digital. **Avro Store**, 2020. Disponível em: <<https://www.avrostore.com.br/blogs/novidades/diferenca-entre-sublimacao-e-estamparia-digital>>. Acesso em: 21 de Julho de 2021.

TSCHERNE, Nilson. Sublimação em Canecas - Passo-a-passo. **Portal Sublimático**, 2018. Disponível em: <<https://portalsublimatico.com.br/sublimacao-em-canecas-passo-a-passo/>>. Acesso em: 21 de Julho de 2021.

VILLAS-BOAS, André. **Produção gráfica para designers**. 3 ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2008.

YAMANE, L. **Estamparia Têxtil**. Dissertação (Mestrado em Poéticas Visuais) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo. São Paulo. 119 p. 2008.