



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

ADÉLIA METZ MARQUES

# DA ILUSTRAÇÃO À SERIGRAFIA



BELO HORIZONTE - MINAS GERAIS



ADÉLIA METZ MARQUES

## **DA ILUSTRAÇÃO À SERIGRAFIA**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado ao Colegiado de Graduação em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais.

Habilitação em Desenho

Professora Orientadora: Maria da Conceição Pereira Bicalho

BELO HORIZONTE

2018

Este trabalho é dedicado a aqueles que ainda acreditam em sonhos, mas principalmente aos que possuem a coragem de vivê-los.

Os sonhadores são a faísca que sempre acenderá o fogo da esperança, mesmo nas horas mais sombrias.

## **Agradecimentos:**

Aos meus pais, que sempre me deram apoio e condições de me esforçar pelos meus objetivos: vocês são meu alicerce; a minha família, que sempre impulsionou meu trabalho com seus elogios e críticas: vocês são minha consciência; aos meus amigos, por nunca deixarem que eu pensasse que não era boa o suficiente para realizar meus sonhos: vocês são minhas asas; aos meus mestres professores, que me aperfeiçoaram com seu aprendizado ao longo dos anos: vocês são minha força de vontade; aos artistas que são minha inspiração desde pequena, mesmo que eles não saibam: vocês são meu desejo; e a minha querida e saudosa *Tante*, que em tardes com cheiro de rosas e algodão, me ensinou a desenhar: você é minha saudade.

- ❖ “Não são nossas habilidades que definem quem somos. São nossas escolhas. – Dumbledore;
- ❖ “Não vale a pena viver sonhando e se esquecer de viver” – Dumbledore;
- ❖ Porquê nos sonhos entramos num mundo inteiramente nosso: deixe que mergulhe no mais profundo oceano ou flutue na mais alta nuvem...” – Dumbledore;
- ❖ “Porque onde estiver vosso tesouro, aí também estará vosso coração.” – Dumbledore;
- ❖ “O fracasso o melhor professor é.” – Mestre Yoda;
- ❖ “As flores nascem e depois murcham... as estrelas brilham, mas alguns dias se extinguem... Comparado com isso, a vida do homem não é nada mais do que um simples piscar de olhos, um breve momento.” - Shaka de Virgem;
- ❖ “Só aqueles que desistiram de viver acham que os sonhos são impossíveis” – Hyoga de cisne;
- ❖ “Torne-se uma erva contra o vento,  
A raiz enterrada no chão e as folhas soltas ao vento.

Torne-se uma pedra quando chover

Seja resistente e jamais se mova.

Torne-se um dragão contra as cachoeiras e suba as correntezas.

E torne-se uma montanha contra o mal

Jamais recue, mesmo que sua vida esteja em perigo!" - Mestre Dohko - Cavaleiro de Libra;

- ❖ “Tudo que temos que decidir é o que fazer com o tempo que nos foi dado.” – Gandalf;
- ❖ “*Beauty... is a positive necessity of life* – A beleza... é uma necessidade positiva da vida.” – William Morris;
- ❖ “Seu foco determina sua realidade.” – Qui-Gon Jinn;
- ❖ “Não tente. Faça... ou não faça. Não há tentativa” - Mestre Yoda;
- ❖ “Em minha experiência, não existe sorte.” - Obi-Wan Kenobi;
- ❖ “A esperança é como sol: se você só acredita nela quando a vê, não sobreviverá à noite.” - Princesa Léia;
- ❖ “*Hello there..*” – Obi-Wan Kenobi

## **Resumo:**

Este trabalho de conclusão de curso tem como objetivo discutir e demonstrar, através de imagens e relatos pessoais transcritos, meu processo de criação e desenvolvimento desta produção artística, sendo seus pontos principais a ilustração e a serigrafia analógica. Não é um trabalho artístico que se declara finalizado definitivamente e nenhuma das opiniões particulares dadas aqui são de responsabilidade alheia, me responsabilizando por tudo que for dito sem referências teóricas citadas posteriormente.

## **Resume:**

This course conclusion work aims to discuss and demonstrate, through transcribed personal images and reports, my process of creation and development of this artistic production, with its main points being illustration and analogue serigraphy. It is not a artistic work that declares itself finalized definitively and none of the particular opinions given here are the responsibility of others, and I am responsible for everything that is said without theoretical references quoted later.



## **Sumário:**

- ❖ **Introdução: trabalhando em um universo particular** - página 10
- ❖ **Propondo a criação** - página 22
- ❖ **Imagens de minha produção** - página 28
- ❖ **Sem exclusividades** - página 40
- ❖ **Unindo dois mundos** - página 45
- ❖ **Considerações finais** - página 52
- ❖ **Bibliografia e Índice de imagens** - página 53

## **Introdução: trabalhando em um universo particular**

Ao decidir o tema que abordaria nesse Trabalho de Conclusão de Curso, passou por minha cabeça um filme de todo meu trajeto até aqui. Soa clichê, mas acho que é algo comum um artista estar sempre revisitando o que tem feito no decorrer de sua vida, principalmente ao ter que desenvolver um trabalho mais profundo e dedicado, como é este que ora apresento.

Pessoas de meu convívio sempre me disseram que se eu realmente optasse por uma carreira nas artes visuais não precisaria de um “nome fantasia/artístico”, pois meu nome já tinha um ar de assinatura profissional, composto desse sobrenome tão incomum. Tal sobrenome diferente veio de meus bisavós austro-húngaros, que chegaram ao Brasil no início de 1900, procurando uma nova vida. Sigo então usando o sobrenome Metz como minha assinatura e pretendo continuar com o mesmo, já que ele se impõe quando colocado como identidade artística.

Cresci em meio aos livros de meu pai, desenhos de minha saudosa tia avó, brincadeiras de minha mãe e rodeada de uma família enérgica e faladeira, energia essa que passo aos meus trabalhos através das cores contrastadas que escolho para transmitir emoção, e livros e desenhos de onde trago minha imersão num mundo particular que criei em minha mente, com o passar dos anos. Sempre com a cara grudada em livros de fantasia, filmes de aventuras e catálogos de arte e moda, amadureci aprendendo sobre o que todos aqueles universos e nichos me traziam culturalmente, principalmente minhas referências artísticas, me descobrindo artista ainda na infância, onde sempre tomei as rédeas de projetos escolares e tudo que pudesse envolver criar algo que englobasse desenho e representação. Me apaixonei por esse mundo lúdico e decidi abraçá-lo completamente ao estudar artes visuais.

Artistas e produtos de entretenimento de diversas áreas são responsáveis por minha obsessão em me tornar uma criadora, influenciando meu trabalho que será visto nas próximas páginas. Harry Potter, com seu universo mágico de bruxas e bruxos cheio de lições de amizade e caráter; Star Wars, com sua ópera galáctica de uma luta mística contra forças

ditatoriais; animações japonesas, com temas e pessoas de diversas formas e lugares, e os melos e clássicos filmes da Disney, com suas fascinantes adaptações de histórias de todo o mundo, inseriram em mim a fantasia que ainda nutre minhas criações. Suas histórias luminosas, aonde o bem e o mal polarizados travam batalhas cheias de artifícios de magia e contos de fadas me conquistaram, o que evoluiu para um pensamento crítico sobre essa visão do mundo, mesmo ela sendo ilusória e muitas vezes, escapista. Sobre esse aspecto, aproveitei em meu trabalho toda essa atmosfera mágica para trazer de volta essa sensação etérea e poética que admiro e á aqueles se interessam em vê-lo.

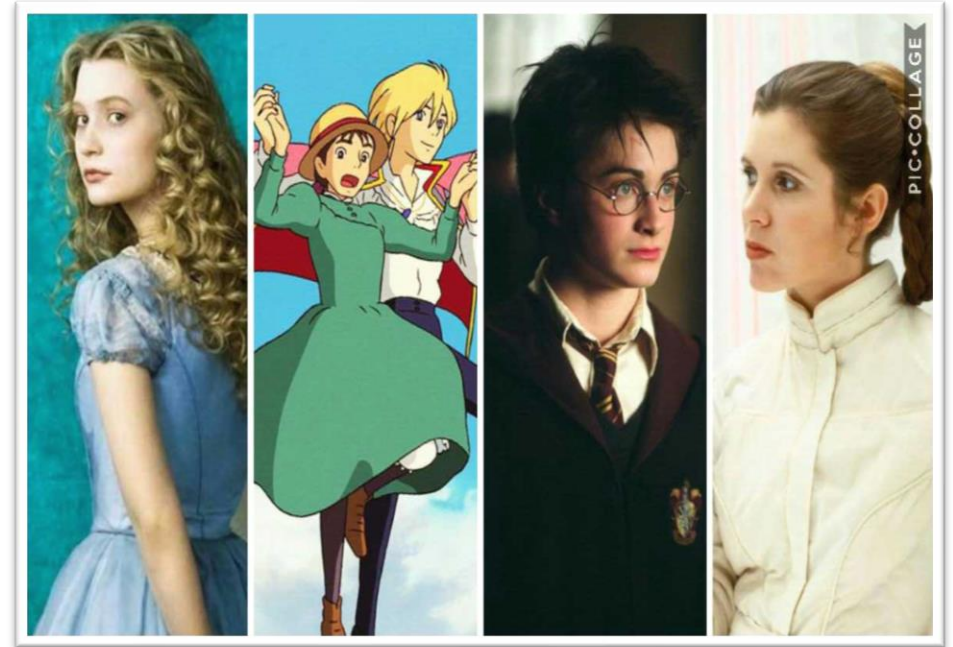


Imagem 1: Alice in Wonderland (Tim Burton, Disney®), O Castelo Animado (Hayao Miyazaki, Studio Ghibli®), Harry Potter® (JK Rowling) e Star Wars® (George Lucas) – universos responsáveis na influência da criação de meu mundo artístico particular.



Imagem 2: Ilustração da edição ilustrada do livro “Harry Potter e a Pedra Filosofal” – pelo ilustrador Jim Kay, em 2015.

Os traços delicados, o exagero de informações e as cores em tons mais pastéis definem bem o mundo mágico que JK Rowling, escritora da saga de livros, quis passar em suas histórias. O colorido lúdico e o clima de magia são umas de minhas referências principais.



Imagem 3: Pôster do anime japonês “Cavaleiros do zodíaco” (Saint Seiya®) – 1988 – Masami Kurumada  
As cores fortes e cheias de vida dão o tom divertido, Acompanhado dos traços clássicos de 1980. Considerado por muitos fãs um anime sentimental e até mesmo delicado.



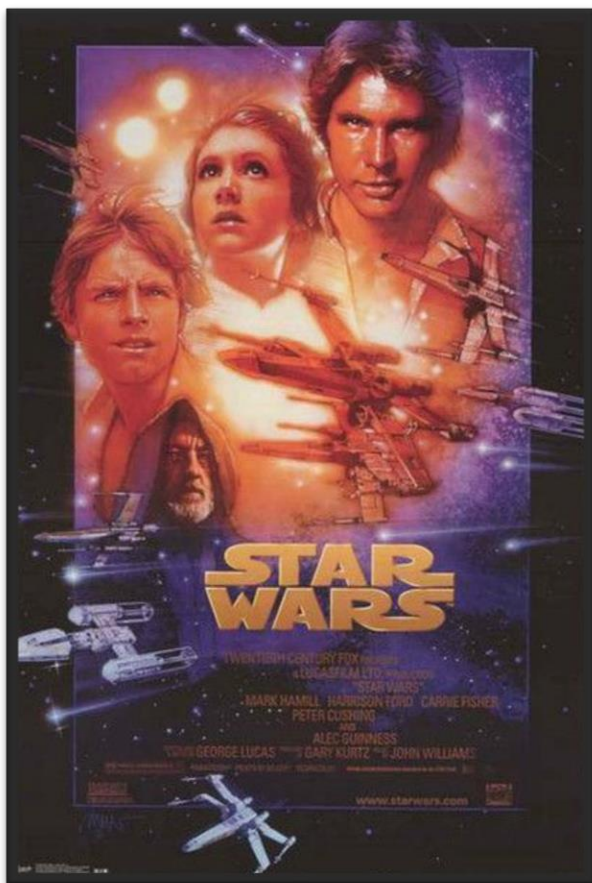


Imagem 4: pôster do lançamento de Star Wars: Uma Nova Esperança - na época ainda chamado somente de Star Wars, pois os produtores não planejavam continuações – em 1977.

As cores fortes e a aura de ópera espacial dão todo o tom do filme que as pessoas veriam. O brilho das estrelas é a parte destacada da qual mais capto referências estéticas em meu trabalho de estamparia.

No cinema, Tim Burton me enlaçou eternamente com seu mundo vasto de criaturas e situações bizarras, mas ao mesmo tempo gentis e cômicas. Seu gótico tragicômico deu e ainda dá o tom de muitos de meus desenhos, ilustrações e estampas, principalmente seus personagens com personalidades mal compreendidas e cheias de ternura, seres com os quais me sinto entrosada e querida, como se fossem amigos de longa data. Tim Burton, além de cineasta/diretor, também possui um trabalho de ilustração, pintura e escultura que sempre me moveu sensitivamente. Suas cores contrastadas, linhas irregulares e temática fantasiosa guiaram tudo que me influenciou quando se fala em estética de arte. Apesar de meu trabalho já possuir uma identidade própria, desenvolvida com a prática e criação constante, não há como negar a clara referência ao mundo de Burton.



Imagem 5: “*Blue Girl with Wine* - Tim Burton, 1997. Óleo sobre tela; O artista trabalha suas cores com contraste acentuado e sua estética sombria, mas divertida, trazendo a assinatura visual tão conhecida pelo público admirador de seu trabalho.

Ainda nesta área da ilustração e desenho, criadores como a brasileira Sandra Cinto, o britânico Dave McKean e o japonês Hayao Miyazaki – este também cineasta e animador, sendo fundador do Studio Ghibli, estúdio de animação japonesa que produziu filmes globalmente famosos como o premiado *A Viagem de Chihiro* (2001) e *O Castelo Animado* (2004) – surgiram ao meu conhecimento em minha adolescência, passando a ser parte importante e insubstituível de minha criação.

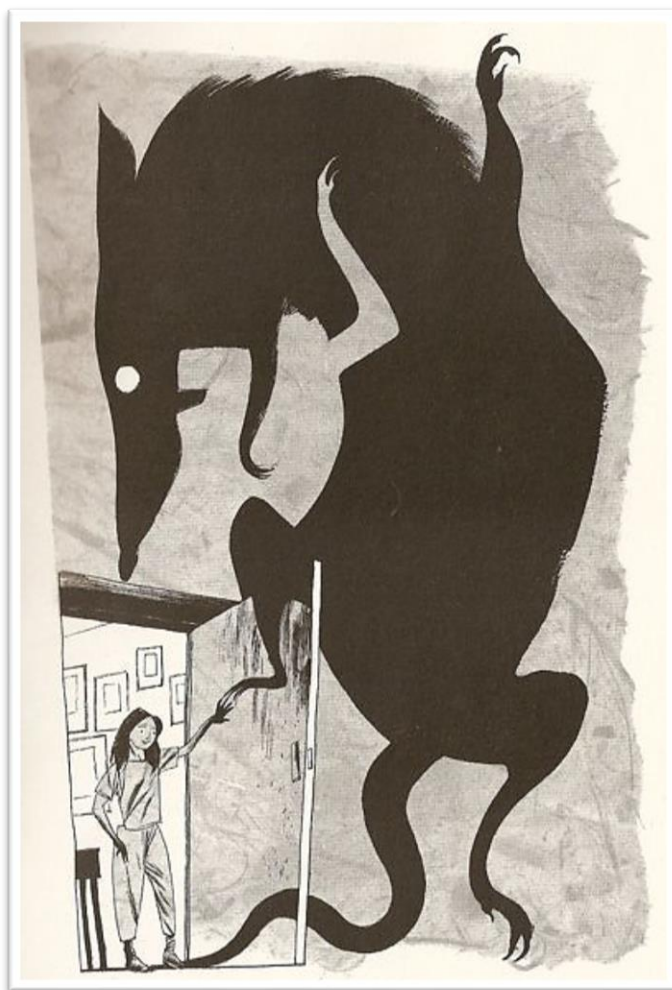


Imagem 6: Ilustração de Dave McKean, para o livro "Coraline" - 2002, de Neil Gaiman. Seu fantástico sombrio faz par a estética de Tim Burton, mas com tons mais realistas;



Imagem 7: Ilustração de Hayao Miyazaki, para seu filme "Nausicaä no Vale do Vento" - 1985. Seu clima etéreo abriga seus personagens sensíveis, cheios de vida e principalmente suas protagonistas femininas não sexualizadas e independentes.



Já ao se falar sobre Sandra Cinto, artista paulista, sua estética também abraça a fantasia e o poético, mas de forma mais delicada e com cores mais suaves sobre fundos escuros. O azul e o preto são suas bases principais, fazendo conjunto a linhas brancas e prateadas. Hayao Miyazaki e Dave McKean abordam a temática de criação de personagens, mas usam da atmosfera fantasiosa como artifício principal. Nota-se que o mundo fantástico presente como algo em comum em todos os trabalhos, inclusive no meu, dita muito do que será feito e demonstrado em minha produção.

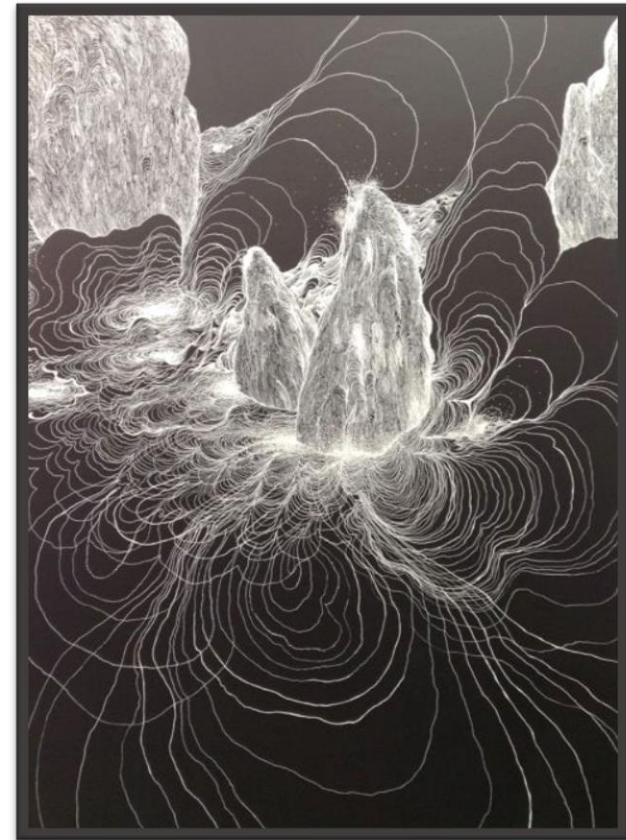


Imagem 8: Sandra Cinto – Sem Título, 2014. A artista mantém a contemporaneidade da arte, com um “quase abstrato”, mas o encantamento de um mundo sonhador não some de vista em sua obra.



Após toda essa estruturação que passei, até chegar aonde se encontra minha produção, percebi o quanto tudo referenciado nesta discussão é parte fundamental do que faço, mas não deixo que meu trabalho dependa somente de tais referências que acumulo com minhas pesquisas e paixão pela cultura pop. É uma parceria, um processo, e absorvo o que pode vir a ajudar o desenvolver de minha criatividade e minhas ideias. Cada fragmento do trabalho de alguém pode me inspirar a aprimorar meu conhecimento sobre o que faço e sobre o que pode surgir com a intimidade crescente entre o eu artista e a obra, de acordo com sua evolução.

Enquadrando meu trabalho em termos mais técnicos, produzo aquilo que hoje é chamado de desenho/design de superfície, termo esse que vem se popularizando desde 2005 no Brasil<sup>1</sup>, com até mesmo o surgimento de pós-graduações especializadas na área, sendo uma delas primeiramente no Rio Grande do Sul, onde o nicho tem grande destaque, um dos

---

<sup>1</sup> Livro “Design de Superfície” – Evelise Anicet Rüthschilling – Editora UFRGS – 2008, página 7;

<sup>2</sup> O conceito de Rapport, do francês, muito se assemelha à palavra repeat, do inglês, que quer dizer “repetição”. É um padrão de imagens ou desenhos constituídos a partir de sua repetição, dando a impressão de continuidade,

cursos sendo na Universidade Federal do Rio Grande do Sul. O termo endossa vários tipos de produção, como desenhos para estampas têxteis - tecidos a metro e estamparia localizada, que é o tema principal de minha pesquisa. Além dos tecidos a área do design de superfície apresenta no campo da decoração, motivos para papel de parede, papéis de presente, tapeçaria, e acabamento arquitetônico como nos relevos em cimento, azulejaria. O avanço tecnológico dos anos 2000, principalmente da computação gráfica digital, foi um dos motivos para o impulsionamento e popularização do conhecimento do “rapport”<sup>2</sup>, sendo possível a criação de estampas digitais que são impressas em quantidade de repetição livre, a escolha do produtor, usando da impressão digital que permite a fabricação de muitos metros de tecido, ou papel, ou grande quantidade de azulejos em pouco espaço de tempo.

preenchimento e ritmo. - <https://estampaweb.com/o-que-e-rapport-no-design-de-estampas/>

Em meu trabalho opto por meios manuais de produção, como a serigrafia e pintura à mão, trazendo um diferencial de exclusividade para o resultado final, além de minha temática inspirada no universo pop e em universos fantásticos - o que atrai um público específico -, e do fato de que minhas estampas começam como ilustrações e desenhos, um processo que será abordado mais à frente neste texto.

A escolha de tais meios de criação vem da necessidade que sinto de manter contato direto com meu trabalho, sendo a produção manual atraente neste sentido, pois cria-se um vínculo até mesmo emocional com a obra. Defendo a imersão do corpo no processo criativo, envolvendo mente e tempo pessoal em sintonia com o trabalho durante todo o tempo, transformando criador e criatura num resultado integral do processo. Não há aqui a intenção de esnobar o trabalho digital, mas como amante da ilustração em sua forma clássica, onde o artista descobre o processo da mesma com a prática e a pesquisa das texturas, camadas e tons do desenho que pretende fazer, me mantenho neste caminho e o executo para que consiga passar esta estética para a serigrafia analógica, que é o meio de concretização final da minha produção atual.

A serigrafia é o processo de estamperia manual eficiente mais livre que já trabalhei em meu tempo de experimentação e produção, permitindo que desenhos delicados e detalhados sejam transferidos para estampas de forma fiel e com oportunidades de resultados diversificados, dentro do que foi proposto inicialmente. Explicando melhor, é um procedimento rico em variações que de etapa em etapa apresenta sempre novas possibilidades de resultados, o que pode levar à experimentações e descobertas de infinitas séries de estampas com um mesmo ponto inicial.

Pensando em mercado e comercialização, o que vem a calhar é a versatilidade deste tipo de produção que traz uma quantidade e ritmo que, quando bem aproveitados, são possíveis para vendas. Mas trazendo tais resultados diferenciados, a serigrafia também permite a criação de motivos/estampas exclusivos, que se tornam trabalhos não direcionados somente ao mercado, podendo manter-se como criação particular, que comumente seria demonstrado em alguma exposição do artista, ou guardado como “cópia ou

prova do artista”<sup>3</sup>. Considero esta parte da produção como algo muito particular e opcional, sendo uma escolha que possa vir a mudar de acordo com o tempo de confecção e mudanças que ocorram num trabalho.



Imagem 9: “Perolado, versões 1 e 2” – Serigrafia em tecido – Adélia Metz, 2017;

Um exemplo da mesma estampa aplicada de formas diferentes. As escolhas de cores mudaram por completo, desde a cor do tecido, a cor da figura estampada, o que trouxe uma nova estética, mas sem perder a referência inicial do que foi proposto.

---

<sup>3</sup> Cópia de uma série de serigrafias que fica pertencendo ao criador da mesma, como prova do que fez.



Imagem 10: “Perolado” – caneta gel sob papel preto – Adélia Metz, 2017;

Esta ilustração deu origem a estampa anterior, sendo o ponto de partida para a criação e produção. O esquema de cores original foi parcialmente preservado em uma das serigrafias, mas alterado para experimentação em outras.

No fazer da ilustração para a serigrafia, me pego imersa em um processo que muitas vezes não planejo completamente, mas que com seu desenvolvimento se transforma em algo até mesmo ritualístico. Seu início é a ilustração: nesta parte, como dito anteriormente, entram minhas referências pessoais, estéticas preferidas, temas elegidos e vários desenhos em diferentes apontamentos surgem, começando um planejamento que mesmo que no início de tal trabalho fosse inconsciente, se tornou proposital quando encontrei meu objetivo de produzir a serigrafia têxtil. As cores passam a ser escolhidas com variadas intenções e sigo para o próximo passo, a cópia para o papel vegetal somente em tons de preto, para gravação na tela de serigrafia. A tela, anteriormente, foi higienizada, emulsionada e após todo esse processo é gravado nela o desenho que pretendo estampar, alguns destes apresentando mais cores que outros, sendo gravados em camadas e telas diferentes. Antes de passar para a impressão, ainda há o momento de escolha da superfície: qual qualidade de tecido usar, qual cor, qual textura. Penso em qual cor de tinta ficaria melhor com os traços do desenho, penso em como seria se acrescentasse mais de uma cor em um desenho que pretendia deixar monocromático, entrando já no campo das

experimentações. Posteriormente a todas essas decisões, a impressão se torna leve e, ousado dizer, divertida. É muito interessante ver um desenho que antes estava no papel passar por todo esse processo, se tornando uma impressão serigráfica com cores mais uniformes e chapadas, pelo menos em meus resultados. A ilustração continua ali, mas se metamorfoseia. Ela, antes estática no papel, se torna maleável no tecido macio, proporcionando um novo olhar sob a mesma. É como se todo aquele ritual fosse uma evolução imagética. A ilustração recebeu uma chance de se desenvolver e a acolheu.

Essa transformação da ilustração/desenho neste ritual serigráfico foi um dos motivos pelos quais escolhi seguir o caminho da estamparia, além de minha fascinação por moda, mas principalmente pela parte detalhista do mundo *fashion*, composto pelas estampas, bordados e costuras. Essa parte artesanal da confecção do vestuário é para mim a parte mais importante do nascimento de uma peça de roupa, pois mesmo

que exista um projeto ou croqui<sup>4</sup> satisfatório da mesma, sem as pessoas direcionadas a fazer os detalhes da peça ela se torna um produto qualquer, sem *appeal*<sup>5</sup> e sem personalidade artística. Encaro a estamparia como algo além de estilização, mas como o adendo de personalidade a roupa, uma forma de afirmação de ideias. Sendo compostas de ilustrações com referências nerds ou vindo de ideias completamente inéditas, sempre haverá alguém que se identificará com os motivos criados para estas estampas e sentirá vontade de usá-las, tanto como forma de expressão pessoal ou somente pela estética, o que não pode ser negado como um meio de exposição de estampas muito frequente, não o invalidando como uma demonstração de gosto pessoal.

---

<sup>4</sup> Croqui é uma palavra de origem francesa que em bom português, significa esboço ou rascunho, sendo um desenho de moda ou um esboço qualquer. O fato é que não requer muita precisão ou refinamento. O croqui de moda é um desenho de um manequim, que recebe os elementos que a criatividade do design determina. Das cores do tecido às pregas, botões, bordados, rendas, transparências, estampas e muito mais. - <https://tudoela.com/croquis-de-moda/>

Meu trabalho se encontra em constante desenvolvimento, estando saindo de sua fase prática inicial no momento atual deste texto, pois mesmo me dedicando, não possuo experiência suficiente para dizer que ele está definitivamente terminado. Na verdade, acho difícil dizer quando um trabalho artístico como esse, que precisa de constante produção – sendo ele um processo ritualístico e repetitivo – estará encerrado. A cada dia que a produção cresce, mais oportunidades surgem, pesquisas brotam e ideias se tornam realidade, tornando este o trabalho mais intenso que tenho realizado em minha vida artística e acadêmica. Nos próximos capítulos, discorro sobre os pontos mais importantes a serem abordados para esclarecimento de minhas intenções neste tcc, trazendo minha imaginação a luz e aos olhares alheios, os quais se tornam parte de minha experiência nesta produção.

<sup>5</sup> Expressão/gíria americana ou inglesa, que significa “apelo” ou “atração, simpatia”. - <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles-portugues/appeal>;

## **Propondo a criação**

Ao direcionar um olhar de análise mais histórica a meu trabalho de ilustração com estampa, percebe-se um resgate de ideias oriundas de estéticas clássicas de desenho de superfície, como os padrões de desenho do artista inglês William Morris e designs de estampa japonesa do período Edo<sup>6</sup>, estes vindos de diversos artistas da época – algumas até mesmo sem autoria classificada - além das referências nerds e pops já apresentadas. Muitas delas remetem a natureza, ao simplificado da imagem linear, a motivos vindos de idealização fantasiosa e com o objetivo de não somente adornar, mas expressar.

Tomo a liberdade de comparar minhas estampas com tais produções japonesas pois sua influência estética me acompanha por anos, vinda uma necessidade particular de

---

<sup>6</sup> O período Edo é um período da história do Japão compreendido entre os anos de 1603 a 1868. Ficou marcado como um período de paz e florescimento artístico. - <https://www.coisasdojapao.com/2017/02/periodo-edo-a-idade-dourada-da-cultura-japonesa/>;

descobrimto de culturas que, para mim, eram desconhecidas antes de minhas pesquisas artísticas, que começaram em minha infância, por minha curiosidade. Seu momento histórico, ou a época em que estas criações nipônicas tomaram destaque na sociedade japonesa, foi um respiro para a cultura e arte daquela nação, depois de um longo período regido a punhos de ferro e banhado pelo sangue da guerra<sup>7</sup>. De uma imagem dura e simplista, surgiu um florescimento artístico gigantesco, dado a paz e liberdade que reinavam na era Edo, composto principalmente da arte da estampa, com o povo e seus comerciantes dando preferência a uma estética alegre, com cores fortes, detalhes luxuosos, bordados infundáveis e desenhos exclusivos de artistas que se transformavam em celebridades, tal era a apelação e adoração a vestimentas tão vistosas. Há relatos de cidadãos que gastavam quase todo seu dinheiro de trabalho presenteando seus queridos e a si

<sup>7</sup> Período Azuchi-Momoyama, ocorrido de 1573 a 1603. Foi marcado pelas lutas históricas dos Samurais e pelos grandes castelos, que são até hoje bens culturais japoneses. - <http://nipocultura.blogspot.com/2007/12/10-perodo-azuchi-momoyama.html>

mesmos com kimonos<sup>8</sup> e tecidos adornados das mais belas estampas, pois as classes mesmo que continuassem separadas numa sociedade elitista, agora faziam parte de um povo renovado que prezava pela beleza e pelo luxo, como resposta a tudo que perderam e não possuíam materialmente nos períodos cruéis da guerra.

---

<sup>8</sup> Kimono vem do japonês, significando “coisa de vestir” ou “vestimenta principal”. É a vestimenta mais tradicional da cultura japonesa, estando



Imagem 11: retiradas do livro *Designer's guide to japanese patterns*, de Allen Jeanne e Takashi Katano (1988, São Francisco, EUA, p.81), estas estampas japonesas retratam a delicadeza e detalhamento que os amantes das vestimentas buscavam. Pontilhado, linhas graciosas e elementos da natureza, como flores e animais místicos, mantinham o tom fantástico e belo das peças onde a estampa era aplicada.

presente no cotidiano nipônico a mais de 2 mil anos. -  
<http://www.culturajaponesa.com.br/index.php/diversos/kimono/>

Com William Morris foi parcialmente semelhante. Sua arte de estamparia e superfície eram igualmente alegres e recheados de cores vivas e elementos detalhistas vindos da natureza, como resposta a perda da estética artística durante a revolução industrial, onde “o mundo se tornou cinza”. Como a prioridade passou a ser uma produção cada vez mais rápida em busca de um retorno financeiro imediato, o cenário cultural se tornou algo em segundo plano, perdendo força. Crítico ao design pobre dos objetos daquela época, Morris se tornou um artista que contrariava aquele estilo simplista de criação, trazendo uma paleta vasta de cores e diversificadas informações gráficas como contraste a tal estilo tristonho e, em sua visão, sem vida.

Em *William Morris: Masterpieces of Art* (2014, p. 6):

Morris e alguns indivíduos de mentalidade semelhante iniciaram um movimento para retornar às habilidades baseadas no trabalho perdidas na revolução industrial, que ele culpou não apenas pelos padrões mais baixos de design e manufatura, mas também pela moral diminuída das classes trabalhadoras. Morris propôs um retorno

aos métodos tradicionais de uma era pré-revolucionária, quando as pessoas se orgulhavam de sua arte e os produtos eram de natureza mais simples, em que a forma seguia a função.

Morris não somente trouxe esta aparência vívida de volta ao grafismo das superfícies, mas revolucionou o modo de criação do mesmo. Defendia que o desenho e produção de determinado padrão ou peça não deviam ser atos separados e que sempre que possível, os artistas das mesmas deveriam ser além de designers, artesãos, produzindo o que criam, conceito que adoto em meu trabalho e defendo como sendo funcional e de eficiente execução. Como citado anteriormente, acredito que quando o criador mantém um contato maior com seu trabalho, a produção será certa e satisfatória, diminuindo as chances de que algo dê errado ou saia de seu controle, além do envolvimento emocional que poderá trazer resultados únicos ao artista.

Outra semelhança a ser citada entre minha obra e de Morris – ou a forma como preferimos executar nosso trabalho – é a



defesa da produção manual, resgatando métodos que para muitos artistas, pelo menos meus contemporâneos, estão se tornando ultrapassados e de difícil realização, por tomarem mais tempo pessoal e assim atrasarem algumas chances de alta comercialização mais rápida. Tal meio de produção traz como vantagem a exclusividade de obras, tendo como base que trabalhos feitos à mão raramente saem completamente idênticos uns aos outros, e, assim como dito no capítulo anterior, se valorizam por serem cópias únicas.



Imagem 12: “William Morris - *Merton – Chrysanthemum*” – As cores vivas e o detalhamento presentes abordam o retorno do investimento no aplicar de beleza as peças.



Imagem 13: “William Morris - *Spring Floral Grace – Black*” – Cada detalhe pode ser observado com riqueza em sua criação.

<sup>9</sup> A *Obra de Arte na sua reprodutibilidade Técnica* – Walter Benjamin – ensaio publicado pela primeira vez em 1936, e, posteriormente, em 1955, do crítico cultural, filósofo e sociólogo Walter Benjamin, que tem sido influente nas áreas de Estudos Culturais, influência da mídia, teoria da

Pode-se pensar que o fato de um trabalho executado manualmente resultar em tal exclusividade o torne algo a ser cultuado, como são as pinturas, esculturas e trabalhos em que a obra se torna quase sagrada, ao olhar de um admirador apaixonado. Walter Benjamin, ao falar da reprodutibilidade técnica da arte<sup>9</sup>, aborda este ponto trazendo uma reflexão de que os meios de reprodução tornaram as obras alcançáveis às massas, mas não encara isto com negatividade, e sim observando atentamente suas mudanças. O distanciamento que existia do público com a obra vai se transformando em aproximação, onde o espectador ou apreciador – de acordo com o que cada indivíduo desejar – passa a ser parte do sistema de produção e do resultado final, como o cinema que é feito, até hoje, pensando no agrado do consumidor e na maximização de sua experiência pessoal, em contato com o que foi produzido. Com minhas estampas não busco tal distanciamento, mas sim a aproximação alcançada com a reprodutibilidade artística. Mesmo que eu escolha, durante

arquitetura e história da arte. -  
<https://www.marxists.org/portugues/benjamin/1936/mes/obra-arte.htm>



certo processo, manter um resultado como cópia particular, a mesma não se tornará um objeto de culto, mas um simples resultado. Pretendo que meu trabalho de ilustração para estamparia se torne visto como meio de expressão para quem se interessar em usá-lo: desejo chamar a atenção de quem divide comigo os mesmos gostos e referências particulares, nerds, ou quaisquer que sejam, ou até mesmo aguçar a curiosidade daqueles que ainda não se aventuraram nestes campos de conhecimento, lhes mostrando como pode ser uma experimentação interessante usar meu trabalho. Se ao se apoderar de uma vestimenta feita com um motivo de minha criação seu comprador resolve a manter como item de coleção, tal responsabilidade caberá a ele somente. Prezo pela liberdade de manifestação, até mesmo quando transfiro os resultados de minha produção a um próximo sujeito.



Imagem 14: Ilustração para estamparia – nanquim sobre papel – “Princesa Carço” – Adélia Metz, 2018;



Imagem 15: “A Brilhante Princesa Carço” – Serigrafia sobre tecido (malha) – Adélia Metz, 2018. Fazendo referência a uma personagem do desenho animado “Hora de Aventura”<sup>10</sup>, as cores fortes, o tema lúdico e infanto-juvenil compõe a estampa.

<sup>10</sup> Hora de Aventura foi um desenho animado, criado por Pendleton Ward, exibido pela emissora de tv fechada Cartoon Network de 2007 a 2018.

A forma de exibição eleita para a exposição de meu trabalho, além da presencial - e futuramente em peças de roupa prontas para uso, que é um de meus maiores objetivos – é através deste texto e imagens que podem ver nestas páginas. Pretendi remeter com sua disposição em tamanho suficiente para observação, acompanhada de legendas descritivas, a um catálogo de moda, onde as peças, ou, em meu caso, serigrafias vindas de ilustrações, tenham destaque como foco principal. Esta escolha demonstrativa não pertence somente ao mundo da moda, mas também ao das ilustrações. Por serem, em sua forma clássica de manufatura, trabalhos de contemplação, são colocadas para apreciação em destaque daqueles que as adquirem. É a insistência de minha junção da ilustração com a moda, com minhas estampas têxteis sendo seu resultado atual.



Imagem 16: “Espiraes chiclete” – Serigrafia sob tecido – Adélia Metz, 2018;  
(Procurar a ilustração dessa estampa)

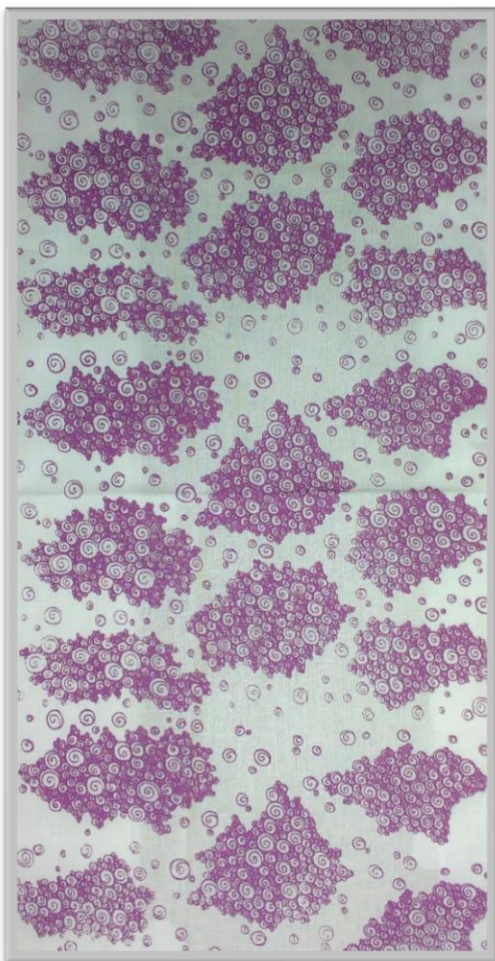


Imagem 17: “Espirais chiclete, versão 2” – Serigrafia sobre tecido (algodão) – Adélia Metz, 2018;

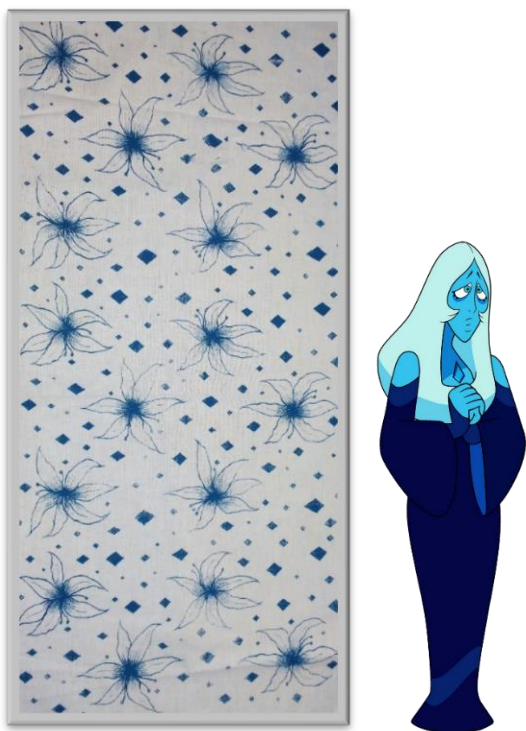
Esta serigrafia é uma alteração da mostrada na imagem anterior, estando modificadas suas cores, mas no mesmo tecido.



Imagem 18: “Perolado, versão 3” – Serigrafia em tecido (tricolini) – Adélia Metz, 2017;

Uma alteração nas cores da estampa mostrada na imagem 9, vinda da ilustração na imagem 10; O fundo vermelho trás o contraste ao branco e realça as pérolas, mas mantêm o conjunto estético repetitivo.





Imagens 19 e 20: “Blue Diamond” – Serigrafia sobre tecido (algodão) – Adélia Metz - 2017;

Fazendo referência a uma personagem do desenho *Steven Universo*<sup>11</sup>, o azul escuro e fechado retrata a personalidade triste e melancólica da personagem de mesmo nome, assim como suas roupas, além da flor composta de pétalas afinadas. A forma de diamante acompanha as flores, fazendo referência ao fato de a personagem ser um “diamante vivo”.

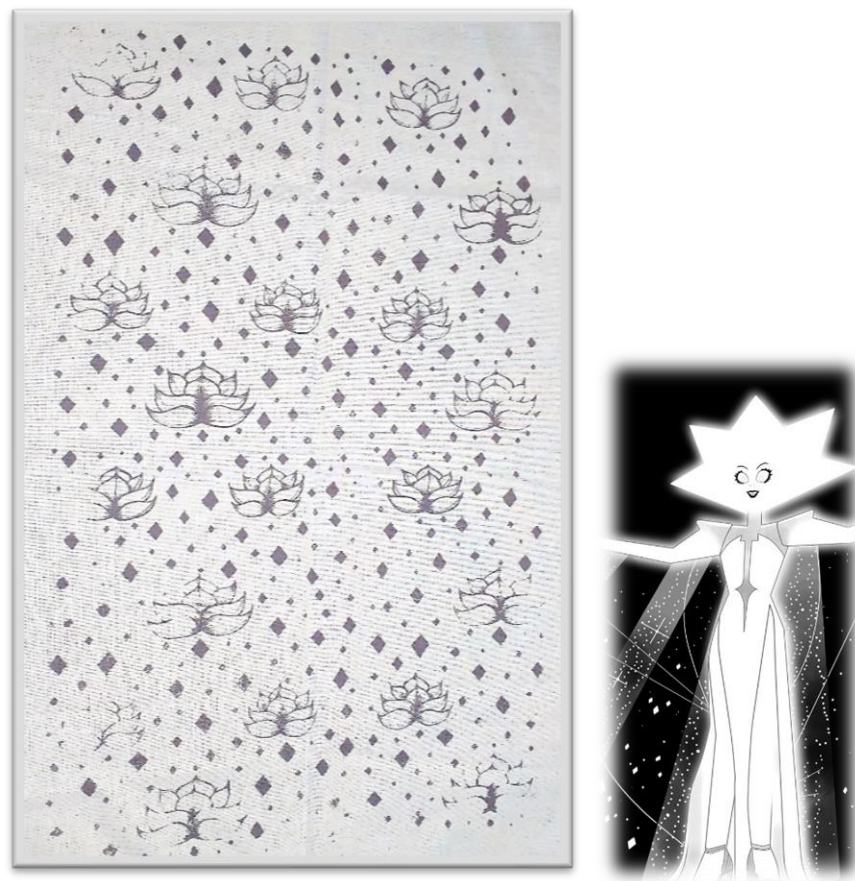
<sup>11</sup>*Steven Universe* é uma série de desenho animado norte-americana criada por Rebecca Sugar para o canal Cartoon Network. É a história de amadurecimento de um menino, Steven Universe, que mora com as



Imagem 21: “Blue Diamond, versão 2” – Serigrafia sobre tecido (algodão) – Adélia Metz - 2017;

Modificação da serigrafia demonstrada na imagem anterior. O azul aqui abre e se torna mais claro, mesmo que ainda use da estética proposta.

*Crystal Gems* - alienígenas humanóides mágicas. No Brasil, a série é transmitida desde 7 de abril de 2014 pelo Cartoon Network até o momento atual.



Imagens 22 e 23: “White Diamond” – Serigrafia sobre tecido (algodão) – Adélia Metz, 2018;

Fazendo referência a uma personagem do desenho Steven Universo, já citado anteriormente, provêm dos mesmos artifícios de composição usados em “Blue Diamond” (Imagens 18 e 19).



Imagens 24 e 25: “Pink Diamond” – Serigrafia sobre tecido (tricolini) – Adélia Metz, 2018;

Continuando com as referências de Steven Universo, esta é mais uma personagem pertencente a classe das Diamantes, então a estampa possui os mesmos artifícios estéticos das anteriores, como as flores – mas adaptadas a personalidade doce da personagem – e os diamantes, na composição.



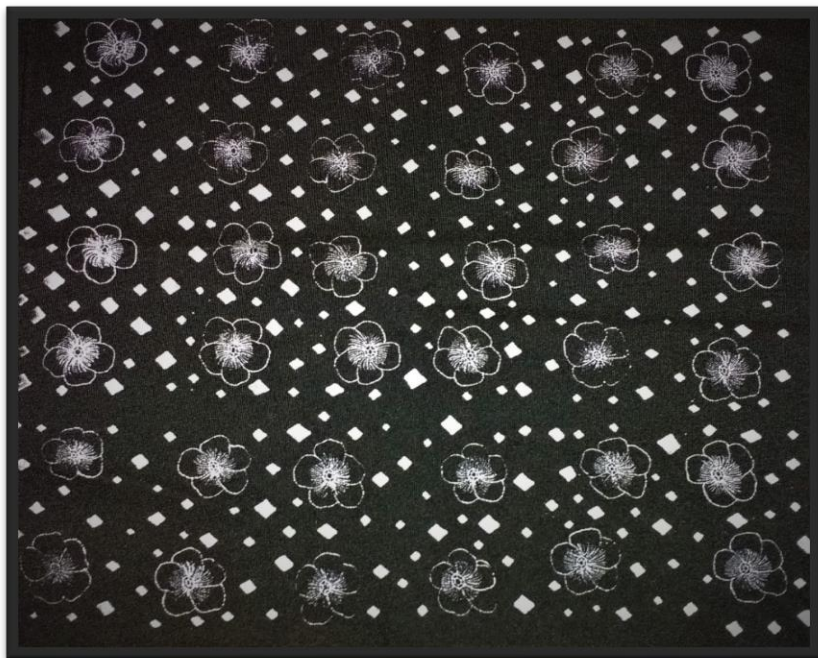


Imagem 26: “Pink Diamond, versão 2” – Serigrafia sobre tecido (algodão/sintético) – Adélia Metz, 2017;

Alteração de cores e superfície da estampa mostrada anteriormente (imagem 20). O fundo preto destaca o branco perolado, usado para dar brilho a composição.



Imagens 27 e 28: “Yellow Diamond” – serigrafia em tecido (algodão) – Adélia Metz, 2017;

Mais uma personagem de Steven Universe, retrato sua personalidade, afiada e forte, com flores de linhas grossas e pontiagudas, mantendo o padrão secundário em forma de diamante, a mesma também sendo um “diamante vivo”. Mais um trabalho com referências vindas do entretenimento pop e nerd.





Imagem 29: “A emocional Princesa Jujuba” – Serigrafia sobre tecido (algodão) – Adélia Metz, 2018;

Fazendo conjunto a estampa da Princesa Carço (Imagem 14), as cores aqui permanecem variadas e chapadas, na estética do desenho animado do qual veio. O divertido e o lúdico não deixam de ser parte da composição alegre e divertida.

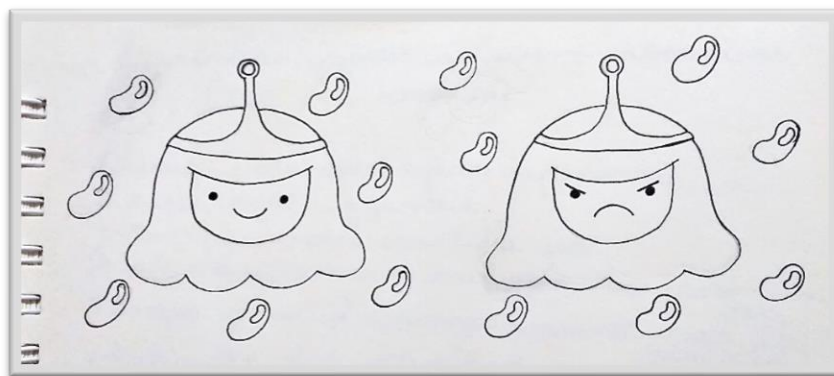


Imagem 30: “Princesa Jujuba” – ilustração para estampa – nanquim sobre papel – Adélia Metz, 2018;



Imagem 31: “Envaralzada” – Serigrafia sobre tecido (malha) – Adélia Metz, 2018;

Vinda de uma ilustração que não foi intencionalmente feita para se tornar uma estampa, o resultado foi inusitado e divertido. Mesmo com o desvio da linha de contorno durante a impressão serigráfica, a composição não foi prejudicada, ao meu ver, e se tornou ainda mais interessante.



Imagem 32: “Envaralzada” – ilustração para estampa – nanquim e lápis de cor sobre papel – Adélia Metz, 2018;



Imagens 33, 34 e 35: “Ghibli Fantasia, versões 1, 2 e 3” – Serigrafias sobre tecido (algodão/malha) – Adélia Metz, 2018;

Inspirado nos personagens do Studio Ghibli – os de Hayao Miyazaki, mais especificamente – a versão original, nº1, usa a paleta de cores já conhecida dos personagens das animações, enquanto as versões 2 e 3 inovam e trazem novas estéticas de cor. O destaque da tinta branca no tecido preto se mantém como um dos meus conjuntos favoritos de produção.



Imagens 36, 37 e 38: "Rey e Ben" – versões 1, 2 e 3 – Serigrafia sobre tecido (malha) – Adélia Metz, 2018;

Esta estampa usa como referência os personagens dos novos filmes de *Star Wars*, Rey e Ben Solo. Inspirada pelo relacionamento cheio de tensão romântica dos mesmos, quis retratar esse clima de romance através dos arabescos e das silhuetas, que são misteriosas, mas de fácil identificação. Não há uma versão "original" nesta estampa, mas a possibilidade de diversificadas palhetas de cores.





Imagens 39 e 40: “Chuva”, versões 1 e 2 – Serigrafia sobre tecido (malha) – Adélia Metz, 2018;

Vinda de uma ilustração planejada para virar estampa, esta aqui demonstrada também se beneficia da possibilidade de mudança de escolha de cores e suportes. As gotas cintilantes da chuva são retratadas como joias.

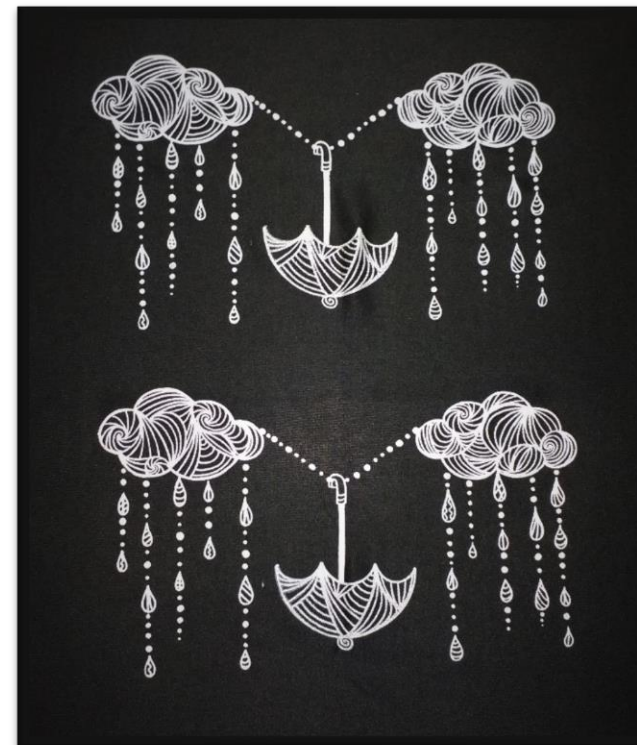


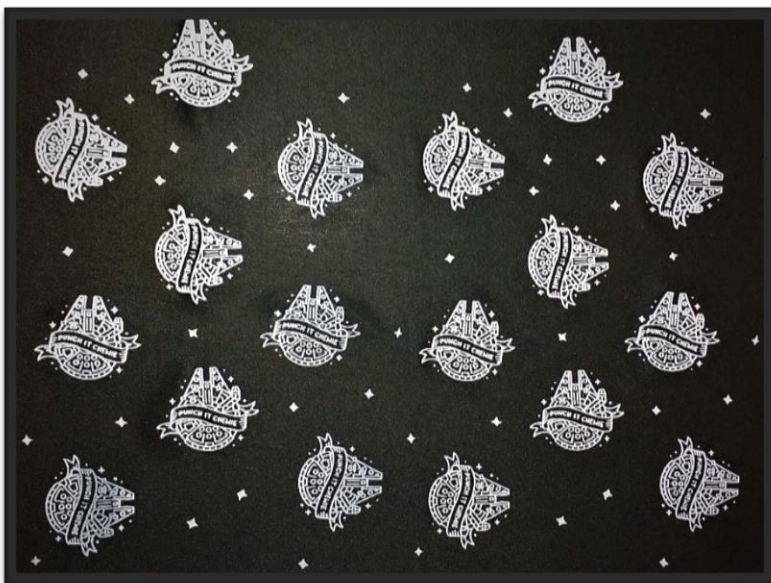
Imagem 41: “Chuva”, versão 3 – Serigrafia sobre tecido (malha) – Adélia Metz, 2018;

Esta estampa é uma alteração da anterior, usando da palheta de cores onde o preto como superfície faz toda a atenção se direcionar para o branco das linhas.



Imagens 42, 43 e 44: “Resist!” – versões 1, 2 e 3 – Serigrafia sobre tecido (malha) – Adélia Metz, 2018;

Esta estampa aqui demonstrada também faz referência a saga *Star Wars*, tendo como elemento o símbolo usado pela rebelião, os “mocinhos” dos filmes. Possui a liberdade de mudança de cores, tanto de superfícies como de tintas para impressão. Os arabescos usados como decoração têm a intenção de enobrecer a figura e remeter a posição de beleza moral que ocupam os personagens ligados ao símbolo.



Imagens 45, 46 e 47: “*Punch it, Chewie!*” – versões 1, 2 e 3 – Serigrafia sobre tecido – Adélia Metz, 2018;

Continuando a buscar referências em *Star Wars*, este motivo homenageia a nave *Millenium Falcon*, usada por Han Solo e Chewbacca, que fazem parte do grupo de heróis da saga. Se mantém simples em formas lineares, mas busca identificar seus elementos com facilidade para o público. A mudança da palheta de cores aqui também é possível e bem-vinda.





Imagens 48, 49, 50 e 51: “Hogwarts é meu lar” – serigrafia sobre tecido (malha/tricolini/algodão) – Adélia Metz, 2018;

Inspirada na série de filmes *Harry Potter*, esta série de estampas/motivos trazem, com a mesma simplicidade linear da estampa “*Punch it, Chewie!*” (imagens 37, 38 e 39), o clima de magia dos livros e filmes de JK Rowling. Usando de uma das figuras mais marcantes da história, mantém a escolha da estampa em branco, mas alterna entre diferentes cores de superfícies, as quatro primeiras representando as casas de Hogwarts: Grifinória (vermelho), Sonserina (verde), Corvinal (azul) e Lufa-Lufa (amarelo). A superfície em preto traz o tão desejado contraste em meus trabalhos, como peça-coringa.

## **Sem exclusividades**

Quando se fala em estamparia, principalmente a têxtil - que é abordada neste trabalho como prioridade – o pensamento industrial se direciona ao mercado, principalmente ao mercado de camisetas e vestimentas em geral. As ideias mais comuns são de que estampas são feitas para “decorar tecidos”, ora para servirem como ornamentos em peças de roupa, funcionando como complemento, ora na extensão inteira de bobinas para confecção de tecidos estampados. Neste tcc o mercado se coloca como parte importante, mas não única, pois a criação de tais estampas estabelece posição destacada ao se falar sobre o que está sendo produzido por mim.

Quando trago a estampa vinda de uma ilustração autoral de meu interesse, ela também pode funcionar como obra independente, pois veio de um desenho que anteriormente era apenas um trabalho funcionando sozinho, sem o dever de ser complemento de algo. Minhas estampas fazem parte de um processo de transformação criativo que não lhes tira sua autonomia.

Ao mesmo tempo em que se apresenta a estampa aplicada a uma única peça repetidamente, formando um padrão decorativo, o mesmo motivo pode ser apresentado como uma serigrafia simples, como um desenho único, não perdendo sua eficiência e estética.



Imagem 52: “Sem título” - serigrafia sobre tecido (algodão) – Adélia Metz, 2017;

Fazendo uso da estética clássica de estampas retratando a natureza de forma conceitual, esta através da estética de linhas, veio de uma ilustração planejada para ser uma estampa. As cores escolhidas têm o propósito de trazer elegância e chamar a atenção do olhar, além de estar funcionando como desenho único, se apresentado em peça individual.





Imagem 53: “Manequim – peça para exposição – Adélia Metz, 2018;

Nesta imagem, vemos a serigrafia apresentada na imagem anterior a essa sendo usada como estampa decorativa. Desenho transformado em estampa comercial. A própria peça do manequim vestido com a estampa é uma peça de arte, nessa imagem pertencendo a uma exposição de arte onde foi colocado como trabalho.

Atualmente é pensamento comum acreditar no mercado de arte moderno em constante expansão. Uma parcela dos artistas jovens produz arte pensando somente em mercado, como forma de ganhar dinheiro ou fazer seu nome. Vive-se a globalização de tudo que existe culturalmente, e os artistas jovens chegam a níveis de popularidade internacional, vendendo ilustrações por preços altos já em início de carreira, algo que anos atrás era de mais difícil acesso, sendo esse um fenômeno novo. Lendo Walter Benjamin e sua teoria sobre os processos de reprodutibilidade técnica, me permito dizer que as obras de arte sempre foram consideradas investimento, com seu valor dobrando com o passar dos anos e as peças se tornando relíquias, quando antes eram raras e objetos únicos. O sistema antigo difere muito do atual, onde o mercado passou a avaliar as obras contemporâneas tendo como haste primária a habilidade do artista, o tempo gasto para produção e os materiais, não dando tanta credibilidade somente ao seu nome e imagem social como artista/artesão ou o quanto aquela obra é antiga. O distanciamento do público com a arte, citado por Walter Benjamin em seu ensaio sobre os meios de reprodutibilidade técnica, descreve essa aura de genialidade e divindade que as obras possuíam, já que a arte não alcançava

a todas as classes sociais. O público tocado pelas mesmas elevava seus artistas a níveis de celebridade, mantendo seus círculos elitistas. Com a aproximação das pessoas às obras, multiplicadas através dos meios de reprodução técnica (cinema, fotografia, etc.), o resultado final e a relevância que a obra alcança no mercado se tornaram muito mais dinâmicos, com público atual sentindo estranheza diante do mundo da arte por não entender um processo criativo que não esteja vinculado ao mercado.

Sem querer abandonar a linha de pensamento deste texto, acho oportuno comentar um efeito visível da reprodução técnica nos dias atuais, citando como exemplo a recepção pública ao filme *Star Wars: The Last Jedi*. Lançado em dezembro de 2017, o longa é o segundo da nova trilogia de filmes da saga, que foi iniciada em 2015, com *Star Wars: The Force Awakens*. Muitas expectativas sobre os acontecimentos principais da história foram criadas pelos fãs mais aficionados, mas o diretor, Ryan Johnson, levou a história para um caminhar que contrariou muitas das ideias que o público assumiu que seriam abordadas, o que provocou um número considerável de críticas pessoais negativas sobre o trabalho do

diretor. Algumas pessoas chegaram a dizer que o filme foi ruim, outras que os personagens foram descaracterizados e os mais radicais ousaram dizer que o longa era sem sentido e desrespeitoso com a história já criada nos filmes anteriores. Estas opiniões demonstram o estranhamento que ocorre quando um artista – neste caso Ryan Johnson - opta por escolher uma direção diferente da que os espectadores achavam que ele seguiria, uma direção que não pensa somente em agradar, mas acrescentar pontos inesperados, o que é o caso de *The Last Jedi*. A crítica mais especializada em sua maioria elogiou o trabalho do diretor, dizendo que o mesmo foi inovador e conseguiu dar destaque aos novos personagens da nova trilogia, sem apagar os que já existiam anteriormente, além de expandir o universo criado por George Lucas. Certos fãs acham que por acompanhar a história durante grande parte de suas vidas são “donos” da mesma, que tudo que for feito dentro da saga será para satisfazê-los, mas esquecem que há um processo criativo e uma visão do artista que está por trás das criações. Mesmo que seja um produto direcionado as massas, nem tudo é feito somente para vendas; algumas obras são produzidas para existirem como arte e chegar aos olhares de quem se identificar com o que foi proposto.

Voltando a minha produção, as peças de tecido ao receberem os desenhos que foram transformados em estampa também podem assumir uma posição de obra de arte, sendo usados como meio de mostrar o trabalho ao público, o que pode ser a chave para desenvolver o interesse do mesmo para a sua aquisição em forma de vestimenta. É um processo que funciona de mãos dadas: a exposição da estampa é uma peça de arte que pode ser inserida no mercado e permitir se tornar produto para venda, mas que não possui obrigatoriamente este compromisso todas as vezes em que é produzida. Não nego ter como objetivo uma vida sustentada pela arte – o que acredito que seja vontade comum da maioria dos artistas atuais – mas não pretendo me tornar uma artista somente a serviço do comércio. A preservação da autonomia do criador é um ponto que considero importante e fundamental, principalmente em um momento de globalização tão forte.

Defendo essa preservação particular com ideias absorvidas do meio social da ilustração, onde a criatividade é tão importante quanto resultados materiais. No processo ilustrativo, o artista é condicionado a considerar até mesmo desenhos que julga serem inferiores a aquilo que costuma

entregar ao público como criação, pois tudo é parte de sua jornada de aperfeiçoamento. De rabiscos feitos em momentos descompromissados a ilustrações que levaram dias para serem finalizadas, tudo é considerado relevante. O crescimento individual, a pesquisa de referências, a curiosidade sobre o mundo e o compartilhamento de sua evolução com aqueles que se sentem interessados no que um ilustrador produz, também podem ser vistos como pontos particulares consideráveis em seu processo. Não afirmo que isto seja uma verdade universal, mas é o que minha experiência como ilustradora jovem me trouxe, assim como a escolha de transformar as ilustrações em estampa têxtil, e, quem sabe mais a frente, em motivos para outros modos de uso, como papéis de parede e personalização de objetos. Sempre vi minha evolução pessoal como uma parte que não está completamente sob meu controle, pois as mudanças sociais e no meio artístico influenciam minhas direções. Me permito, algumas vezes, ser levada pela “maré”, abraçando novidades de meios de produção que venham ao meu encontro. Sinto que meu emocional também é grande influenciador do que crio, com determinados estados de espírito trazendo diferentes resoluções. É esta liberdade de

criação pela qual prezo, então não me limito a somente um objetivo, que é criar e produzir para o mercado, mas também trabalhar pelo prazer de fazer o que escolhi como forma de vivência.

## **Unindo dois mundos**

A união da arte da estamparia com a arte da ilustração é para mim um trabalho original, novo e que engloba vários conceitos, como por exemplo a ideia do lúdico na vestimenta adulta; a personalidade única de uma peça de roupa; a decoração têxtil como forma de arte e não somente como complemento; e também de que ideias podem ser contadas através de estampas, dando um novo sentido ao trabalho de produzir estampas têxteis.

Quando um artista produz uma ilustração, nunca o faz de maneira aleatória, mesmo que inconscientemente. Há sempre uma justificativa, motivo ou situação que o levou até aquele desenho, como se tivesse chegado após um caminho percorrido. Um filme, uma música, uma fotografia, um momento de intensidade emocional... tudo isto pode ser o gatilho para uma nova criação, o ponto principal de onde surgirá uma nova história, pois a ilustração nada mais é que a concretização de um roteiro no qual o artista se encontra. Do meu ponto de vista a ilustração é a manifestação do criador tornando visível sua criação de forma dinâmica e

extremamente imaginativa, dando liberdade ao público para interpretações particulares, de acordo com suas vivências e sensações. Acredito como artista que todo criador tem em sua mente a história do que produz e mesmo que o público que veja sua ilustração não enxergue essa intencionalidade como ele imagina, isso não significa que seu objetivo não foi alcançado.

Ao usar da ilustração como estampa, a mesma adquire características ainda mais particulares. Num mundo onde a cultura pop continua em evidência crescente desde a década de 1960 com, por exemplo, Andy Warhol e suas serigrafias de personalidades pop que logo viraram uma marca de personalização, as pessoas que são cativadas por esta linguagem sentem a necessidade de demonstrar, através também de seu vestuário, que pertencem a ela, investindo seu tempo e dinheiro para provarem seu ponto de vista e se enturmarem com quem também se identifica com tais referências.

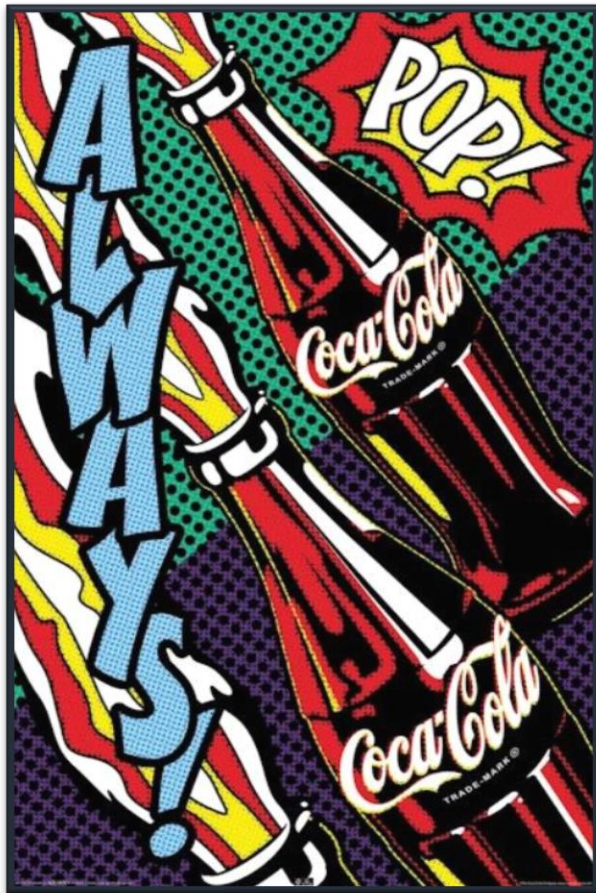


Imagem 54: Uma obra da Pop Art, de Andy Warhol, representando uma crítica ao consumismo vigente na década de 1960. As cores em alto contraste e a temática remetendo aos quadrinhos fazem conexão a minha produção atual.

Sou parte da geração denominada *geração W*, que tem por hábito a formação de bolhas de convivência e até mesmo disputas entre si, por questões que envolvem aqueles que “possuem mais” ou “entendem mais” sobre seus elementos tribais. Na maioria das vezes esse gosto/opinião é exteriorizado através da vestimenta, sendo auxiliado pelo mercado de estampas pop que vem crescendo gradualmente desde 2008, um exemplo disto sendo a Marvel, empresa cinematográfica direcionada ao mundo nerd com maior sucesso financeiro atual. Seu lucro já ultrapassa mais de 15,3 bilhões somente nas bilheterias, sem incluir produtos de merchandising, e a mesma passou a produzir filmes de super-heróis em formato blockbuster - filmes para as grandes massas - elevando o nível de atenção a esse tipo de conteúdo numa escala global, transformando num dos setores com maior lucro empresarial, estando inclusas neste meio as estampas têxteis para o público destes filmes. É um mercado em constante mudança, muitas delas positivas, trazendo oportunidades de exploração criativa deste setor.





Imagens 55, 56 e 57: Merchandising Marvel Studios®, focado no público jovem e renovando a estética de suas estampas, acrescentando cores vivas e formas mais isoladas, dando destaque aos desenhos, tais características de onde vem certa influência de meu trabalho.

A ilustração entra como ponto-chave desse crescimento, com a visibilidade dos ilustradores aumentando como nunca antes se viu. Redes sociais como Instagram<sup>12</sup> e Pinterest<sup>13</sup>, sistemas de compartilhamento de imagens sem custo financeiro, estão inundadas de trabalhos de artistas de todas as partes do mundo, se tornando um dos conteúdos mais acessados pelos usuários (contas empresariais chegam a receber mais de 200 milhões de visitas por dia). A oportunidade de ascensão se torna mais viável e encoraja artistas a investirem pesado em seu trabalho, incluindo aqueles que produzem estampas para roupas e derivados, principalmente camisetas, artigos de enxoval, decoração doméstica e itens colecionáveis. Um exemplo de tal sucesso do nicho nerd é o canal do Youtube “Jovem Nerd”<sup>14</sup>, um dos pioneiros no Brasil sobre o assunto. Começando como um blog de informações sobre entretenimento em 2002, cresceu absurdamente ao longo dos anos, hoje acumulando mais de 12,5 milhões de espectadores por semana, tanto em seu site, como no Youtube. Com tal

---

<sup>12</sup> [www.instagram.com](http://www.instagram.com);

<sup>13</sup> [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com);

<sup>14</sup> <https://www.youtube.com/user/JovemNerd>

crescimento, a loja “Nerdstore”<sup>15</sup> foi inaugurada em 2007, hoje ocupando o posto de maior loja do nicho nerd do Brasil, de acordo com o Ebit<sup>16</sup>, prêmio de votação popular que elege as melhores lojas do país, com a Nerdstore ficando atrás somente da Americanas<sup>17</sup>, uma das maiores lojas nacionais de departamento. De produtos licenciados a itens originais - com a marca Nerdstore – a expansão do mercado de itens personalizados abriu espaço para ilustradores criarem novas estampas a cada temporada de vendas, sempre renovando produtos de forma rápida, com foco em vendas altas.

Com esse incentivo tão presente para a área e o aumento das oportunidades, juntamente com meu interesse, este trabalho que está sendo aqui discutido foi tomando força, não somente como forma de comércio, mas também como um meio de expressão buscando o aprimoramento e diversificação da produção, mostrando formas novas de se criar estampas que tenham como origem as ilustrações. O ato de promover a

<sup>15</sup> <https://www.nerdstore.com.br/>

<sup>16</sup> <https://www.ebit.com.br/premio-ebit>

<sup>17</sup> <https://www.americanas.com.br/>

ilustração por algo tão pessoal como as vestimentas coloca o desafio de sempre haver alguma profundidade no que está sendo criado, para que não se torne somente algo trivial, e também joga para o consumidor a responsabilidade de levar a sério esta produção. A interpretação do público pode até mesmo decidir o sucesso de uma estampa, quando ela tem uma boa aceitação ou retorno. A criação para o artista passa a ser um exercício para a mente, não sendo aconselhável a estagnação em uma só estética, mesmo que ele subestime seu trabalho, pois mesmo com o mercado em crescimento, muitos ilustradores (eu me encaixo nessa afirmação) sentem que nunca são suficientemente profissionais ou indicados para tais lojas ou marcas, sentindo o peso da grande reputação comercial das mesmas. Há sempre a dúvida de que alguém faça melhor nosso trabalho, mas isso deve ser superado. O artista que produz somente para venda mergulha num dilema de transformar o amor pelo trabalho em algo maçante. A ilustração precisa de uma mente aberta e disposta, e o artista se beneficiará dessa leveza, produzindo satisfatoriamente.

Usando da serigrafia como forma de produção, o trabalho aqui apresentado adquire um ponto diferencial num momento

em que a indústria em massa acusa produções analógicas de estarem ultrapassadas por serem de ritmo mais lento, com grandes comércios produzindo centenas de peças estampadas por dia através da estamperia digital, o que torna o meio de confecção serigráfica mais exclusivo e que quando encarado com profissionalismo, mostra que a serigrafia gera peças limitadas e únicas, fato este que atrai muitos colecionadores e consumidores que sentem satisfação em ter algo tão particular.

Criativamente falando, na serigrafia até mesmo os erros de confecção podem se tornar características de peças únicas, dando liberdade para a ousadia e pensamento mais solto ao que diz respeito da “ilustração estampada”. Onde havia uma linha pode não haver mais; um elemento que era de uma cor pode ter outra cor, dando uma nova identidade estética para a estampa; um desvio de encaixe pode se tornar uma nova direção para o desenho. São muitas formas de se criar, alterar e explorar a impressão serigráfica. Além de tudo isso, o processo sendo manual exige um maior contato do artista com o mesmo, moldando uma relação artista-obra que será muito mais intensa do que no processo industrializado. O contato intensificado do criador com seu produto/obra se mostra

fundamental, pois a habilidade de passar o que quer ser dito não é uma tarefa fácil, nem mesmo rasa, tornando-se uma missão criativa. A serigrafia é uma forma de trabalho e produção livre, mas que exige dedicação e comprometimento. Um trabalho executado nestes meios pode adquirir até mesmo um valor sentimental para quem o faz, se tornando não só uma peça de roupa/artigo colecionável, mas também uma aquisição especial e rara, podendo ser feito por encomenda de modo exclusivo para o consumidor. É um trabalho minucioso e que ao mesmo tempo preza pela liberdade de criação.

Com essa liberdade, me permito explorar áreas de criatividade que creio que muitos artistas abandonam com a evolução de seu trabalho em meios contemporâneos de arte, que é o lúdico. Temas infantilizados, cartunescos, direcionados a adolescentes e jovens-adultos e com referências no entretenimento pop – tanto do atual quanto do de décadas passadas, promovendo a nostalgia que atrai um público ainda maior e de idades mais diversificadas – tornam-se minha principal fonte de ideias e observação, como já descrevi em tópicos passados. Uno estas referências a minha estética linear, com cores mais sólidas e figuras em destaque, mas de

forma delicada, e chego a um resultado que muitas vezes pode ser inesperado, mesmo que haja um planejamento prévio. Muitas de minhas ideias para ilustrações e estampas surgem enquanto vago em pensamentos, leio livros ou pesquiso imagens na internet, mantendo essa aura lúdica e descompromissada em minhas criações.

Esta leveza no momento da criação pode ser a auxiliar para que meu objetivo de produção seja alcançado: contar memórias através de ilustrações que se transformam em estampas. Lembranças de personagens queridos da cultura pop, romances de casais inesquecíveis de nossos filmes e livros, aventuras de um herói em sua nave espacial, referências a membros da realeza de um reino fantástico num desenho animado, feitiços de uma bruxa que salvou o dia. Todas essas memórias fantasiosas, que quando resgatadas trazem nostalgia e emoção aos adoradores de todas essas histórias, passam a poderem ser mostradas ao mundo nas vestimentas das pessoas que as consomem, o que atrai fãs devotos e felizes de terem a oportunidade de dividir seu amor com um próximo, um que talvez compartilhe com ele desta mesma paixão. Sendo uma fã dessas mesmas histórias, tento sempre

ser autêntica e compromissada em minhas criações, para que consiga passar a quem venha a se interessar em usá-las a clara intenção de que quis transmitir a todos sua devoção a referências tão queridas.

Este trabalho poderia ter ido por um caminho mais comumente traçado quando se fala em estamparia. Poderia estar somente apresentando estampas localizadas, como aquelas vistas em camisetas vendidas em lojas especializadas, com as fotos dos personagens, itens mágicos ou frases que remetessem aos filmes e derivados, mas depois de todo este processo pessoal de criação que lhes foi apresentado e descrito, traçou outra direção. As referências aos personagens e afins ainda permanecem, mas são dadas na forma de estamparia repetitiva, ou motivos, termo gráfico mais correto para este tipo de trabalho. Esta escolha proporciona uma maior oportunidade de experimentações e pode também ser aplicada em locais planejados, funcionando como estampa localizada, mas ainda sim menos genérica que uma simplória figura isolada. Um vestido liso se transforma em uma tela de lembranças; uma almofada passa de somente um objeto de decoração e conforto para um item de destaque no ambiente.

Acrescento detalhes que remetem a história ou personagem escolhidos de forma discreta, organizada e artisticamente bela, criando uma estética própria e uma assinatura visual. Até mesmo uma flor pode representar uma memória, quando ilustrada/estampada com os elementos certos, que a trazem para o pensamento com um simples olhar. Uma característica forte de um personagem pode ser a chave para que a representação aconteça de forma rica e inovadora, e assim busco a expressar da melhor forma que for possível, de acordo com o trajeto de minha produção.

Criar estas estampas passa a ser uma missão, da qual me sinto responsável por seu impulsionamento, e tiro proveito do momento atual de destaque da influência da cultura pop na vida cotidiana. Há uma elevação no valor – tanto pessoal como monetário, por ser um processo de exclusividade – da peça manufaturada e ela praticamente se transmuta num item de coleção, adquirindo qualidades únicas e algumas vezes sentimentais, se quem a possuir assim enxerga-la. Espero evoluir sempre o nível de minha produção e passar a fabricar minhas próprias peças de roupa personalizadas, trazendo estampas significativas em suas composições estéticas.



## **Considerações finais**

Encerrando esta jornada escrita e imagética pela qual os trouxe, acho que posso dizer que este é o trabalho com o qual mais me comprometi em toda minha vida acadêmica, tanto no sentido prático, quanto na pesquisa teórica e pensamento reflexivo. Todo esse processo trouxe consequências diretas para minha forma de enxergar o mundo a minha volta e seus elementos culturais, mas principalmente em como eu sempre vi o que produzo. Passei do ponto de duvidar se o que eu entregava como resultado estava “suficiente”, para aceitar que como defensora da liberdade de criação do trabalho artístico, deveria abraçar o que resultasse de determinado momento de meus esforços, mas atenta aos detalhes, em sua maioria técnicos, que lhe dariam o título de obra, detalhes esses que procuro sempre que possível avaliar como uma forma de auto crítica, para que a estagnação criativa não assuma controle do tempo em que me encontro trabalhando.

Elejo como detalhes de auto avaliação elementos de composição da estampa, a inspiração de onde a estampa possa ter se desenrolado, pois nem em todas aplico referências propositais, o que eu possa querer dizer com a

ilustração que faço para se tornar serigrafia e até seu uso prático, como em que tipos de produto possa aplicá-la e claro, comercializá-la. Deixo que a parte comercial tenha importância, como já dito anteriormente, mas não a elevo a plano principal.

Creio que com toda essa busca, chegarei aonde almejo com esta produção independente, sustentada pela vontade que possuo de levar á frente minha paixão pela moda fazendo par a arte, trabalhando juntas.

O projeto gráfico que construí no decorrer da produção deste trabalho de conclusão de curso, como forma de condensação de pensamentos, poderia ter sido mais ousado em seu formato, mas creio que tenha ficado satisfatório - a meu ver – encaixado neste tempo que tive para desenvolvê-lo. A ideia de apresentar as imagens de meu trabalho de forma bem descrita foi aplicada, o que considero ser importante. Tratei de ser o mais objetiva possível em minhas transcrições, principalmente em minhas descrições do meu trabalho de serigrafia, destacando seus pontos mais relevantes. Me despeço aqui, esperando que a experiência proporcionada tenha sido interessante e explicativa, trazendo ao seu olhar meu trabalho de forma profissional e positiva.

## **Bibliografia e Índice de imagens**

- GAIMAN, Neil. MACKEAN, Dave. – *Coraline, com ilustrações de Dave Mackean* – Editora Rocco, 2002.
- JEANNE, Allen. KATANO, Takashi. – *Designer's Guide to Japanese Patterns* – Chronicle Books 1988, San Francisco.
- MORRIS, William – *William morris: Masterpieces of Art*. Flame Tree Publishing, 2014.
- POERS, Alan - *Era Uma Vez Uma Capa*. Cosac Naify, 2008.
- ROWLING, J.K., KAY, Jim – *Harry Potter e a Câmara Secreta, Edição Ilustrada* – Editora Rocco, 2017.
- RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet - *Design de Superfície* – UFRGS Editora. Porto Alegre, 2008, 1ª edição.
- SZOSTAK, Phil - *The art of Star Wars: The Force Awakens*. New York: Abrams, 2016. 253 p. ISBN 9781419717802.
- WALTER, Benjamin – A Obra de arte na era sua reprodutibilidade técnica – texto de 1955 – Disponível em <https://philarchive.org/archive/DIATAT>
- <https://www.omelete.com.br/filmes/universo-marvel-ultrapassa-a-marca-de-us-153-bilhoes-na-bilheteria-mundial#19>
- <https://medium.com/tend%C3%AAncias-digitais/instagram-como-plataforma-de-microblogging-3d07a7dbbe46>
- <https://www.youtube.com/watch?v=XOt-b6J3IM8> (Walter Benjamin - A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica – vídeo aula)
- <https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2009/timburton/>
- <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa10461/sandra-cinto>
- <https://www.davemckean.com/>
- <http://site.studioghibli.com.br/diretores/hayao-miyazaki/>
- [https://pt.wikipedia.org/wiki/Steven\\_Universe](https://pt.wikipedia.org/wiki/Steven_Universe)
- <https://www.youtube.com/watch?v=GBBxYn-wwuE> (Walter Benjamin e a AURA da obra de arte)
- [https://www.youtube.com/watch?v=uYmCO51kf\\_A](https://www.youtube.com/watch?v=uYmCO51kf_A) (A obra de arte na sua era de reprodutibilidade técnica – vídeo aula - Jeder Janotti Jr.)
- <https://www.youtube.com/watch?v=cLvJLVTIBzo> (Valor de Culto X Valor de Exposição – Victor Naine)
- <https://www.youtube.com/watch?v=VN-QBK9NSkQ> (O valor das obras de arte - entrevista com Ana Letícia Fialho, no programa Todo Seu, TV Gazeta – 21/07/2014)
- [https://pt.wikipedia.org/wiki/William\\_Morris#Design](https://pt.wikipedia.org/wiki/William_Morris#Design)
- <https://www.marxists.org/portugues/benjamin/1936/mes/obra-arte.htm>
- Imagem 1:  
<https://latimesherocomplex/files/wordpress.com2011073justharry.j>

pgw=382 (HARRY);

<https://br.pinterest.com/pin/539024649132478766/> (ALICE);

<https://br.pinterest.com/pin/560135272389991282/> (LEIA);

<https://br.pinterest.com/pin/834714112155685059/> (SOPHIE)

- Imagem 2: ROWLING, Jk; KAY, Jim; - Harry Potter e a Pedra Filosofal, Edição ilustrada – 2015 – página 99.
- Imagem 3: <https://br.pinterest.com/pin/586171707724702795/>
- Imagem 4: <https://bananaroad.com/products/star-wars-a-new-hope-special-edition-poster-22x34>
- Imagem 5:  
<https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2009/timburton/>
- Imagem 6: <https://br.pinterest.com/pin/792281759423637393/>
- Imagem 7: <https://br.pinterest.com/pin/539165386628868746/>
- Imagem 8:  
<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa10461/sandra-cinto>
- Imagem 12: <https://br.pinterest.com/pin/667588344737735603/>
- Imagem 13: <https://br.pinterest.com/pin/269653096418729246/>
- Imagem 20: <https://br.pinterest.com/pin/202380576988199789/>
- Imagem 23: <https://br.pinterest.com/pin/694328467526730744/>
- Imagem 25: <https://br.pinterest.com/pin/628041110509923863/>
- Imagem 28: [http://vignette1.wikia.nocookie.net/steven-universe/images/7/7e/That\\_Will\\_Be\\_All\\_YD\\_by\\_Lenhi.png/revision/latest?cb=20170203002327](http://vignette1.wikia.nocookie.net/steven-universe/images/7/7e/That_Will_Be_All_YD_by_Lenhi.png/revision/latest?cb=20170203002327)

- Imagem 54: <https://br.pinterest.com/pin/558376053785758976/>
- Imagem 55: <http://www.garotasgeeks.com/colecao-de-acessorios-da-disney-mxyz-fara-voce-morrer-de-fofura/>
- Imagem 56: <https://br.pinterest.com/pin/467881848781392726/>
- Imagem 57: <https://www.taofeminino.com.br/estilo/estilo-geek-pecas-desejo-nerd-assumida-s1463691.html>

