Sono Ilustrado: relatório de produção de estampas infantis ilustradas.

Illustrated Sleep: report of production of illustrated children's pattern.

TOWNSEND, Mathias Dalcol; Mestrando; (PGDesign UFRGS)
mathiasdt@yahoo.com.br
RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet, Profa. Dra. NDS/ (PGDesign UFRGS)
anicet@ufrgs.br

Resumo

Este artigo apresenta relatório da produção da série de estampas ilustradas, intitulada Sono Ilustrado para aplicação em vestuário infantil. O escopo do trabalho compreende a interação entre ilustração e design de superfície. São descritos os caminhos percorridos: pesquisa, processo criativo, conceituação e desenvolvimento até finalização do projeto. Também são analisados os aspectos semânticos e técnicos presentes no projeto, visando atender o público infantil. Os resultados se apresentam na forma de estampas originais, demonstrando a grande possibilidade de inserção no mercado de vestuário infantil.

Palavras Chave: estampa infantil; design de superfície; ilustração.

Abstract

This article presents the illustrated patterns production report of the entitled Illustrated Sleep kids apparel collection. This work deals with the interaction between illustration and surface design. The research direction is described as the creative process, the concept, development and project construction until the finishing phase. Also, the semantic and technical aspects are analyzed, focusing to attend the junior public demand. The results are shown in original printing format, showing the great possibilities in that market.

Keywords: *pattern; surface design; illustration; children.*

Introdução

Este trabalho possui como o objetivo relatar o processo criativo e construtivo do desenvolvimento de uma série de estampas ilustradas, intituladas de Sono Ilustrado, feitas para aplicação em pijamas infantis.[1]

Para isso, inicialmente é apresentado o cenário em que se produziu o trabalho prático, abordando os conteúdos estudados em aula. É abordado, também, como se deu a definição das temáticas e das técnicas escolhidas para o desenvolvimento do produto. Um dos objetivos foi o de desenvolver o trabalho dentro do foco da dissertação do mestrado, para que, dessa forma, tal exercício servisse como uma base na busca de materiais e informações ligadas ao objeto de pesquisa da dissertação de cada aluno. Neste caso, foi pertinente proceder uma análise histórica das técnicas de ilustração nos livros infantis, acreditou-se que a busca de uma conectividade entre o público infantil e o design de superfície pudesse contribuir com o andamento geral das pesquisas.

Além disso, apesar do cunho bastante intuitivo requerido pelo projeto, propõe-se examinar alguns detalhes de como aconteceu a produção das estampas, passando dos aspectos poéticos, como referências, carga de informações e gosto pessoal, até os aspectos técnicos, como a utilização de diferentes softwares, métodos adotados e construção de estruturas gráficas (grades/malhas) para distribuição dos elementos gráficos presentes nas estampas.

> Não existem fórmulas, mesmo porque o design de superfície é herdeiro da arte, em que a liberdade de criação é conseguida pelo domínio da linguagem visual e de lógicas criativas autorais. Essa abordagem, clara para artistas, tem gerado muitas incompreensões por parte de outros estudiosos e profissionais (RUTHSCHILLING, 2008, p. 63).

Na etapa final desse artigo, é realizada uma análise formal e temática das estampas produzidas para tentar observar o efeito conseuido em diferentes aplicações e buscar as possíveis interpretações e interações que o público – principalmente o infantil – pode fazer com o produto.

Proposta da disciplina: criação das estampas

A disciplina de Design de Superfícies, já referida anteriormente, iniciada no segundo semestre de 2009, previa um projeto final em que cada aluno ficou encarregado de desenvolver um trabalho prático para ser aplicado em alguma das várias áreas que pudessem fazer o uso do design de superfícies, com o posterior processo de reflexão e tomada de consciência através da redação de artigo correspondente. Entre as áreas atendidas pelo design de superfície encontravam exemplos, como a indústria têxtil, de moda, vestuário, calçadista, de papelaria, de design gráfico, design virtual, cerâmica, etc.

---

[1] Trabalho desenvolvido para disciplina de Design de Superfície, ministrada pela Profa. Dra. Evelise Anicet Ruthschilling, no curso de Mestrado em Design da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, em 2010.

O intuito do trabalho prático proposto pela professora era que cada aluno desenvolvesse um portfólio com trabalhos específicos na área de design de superfícies e, assim, pudesse ter uma amostra palpável dos ensinamentos da disciplina, assim como possuir um conhecimento real de como funcionam os aspectos técnicos da indústria e do mercado nessa área de atuação. Além disso, cada estudante teve a liberdade por optar em que ramo específico desta área iria se focar, podendo, dessa maneira, realizar ou não uma ligação com seu objeto de estudos no mestrado em Design da UFRGS.

Dessa forma, o Núcleo de Design de Superfície foi disponibilizado para todos, para que os estudantes pudessem fazer o uso do conjunto de softwares profissionais[2] especialistas em design de superfície.

Pesquisa de mercado e referências

Segundo o autor Lawrence Zeegen (2009), a inspiração para um trabalho de artes ou de ilustração está em todos os detalhes de nosso dia-a-dia, desde as cores presentes em uma embalagem até a textura de um bilhete. Por isso, existe um sexto sentido que a pessoa que trabalha nessa área deve aguçar, onde são detectadas tais inspirações e referências para serem trabalhos e aplicados a um projeto.

Depois de feitas a conceituação e a escolha temática da série Sono Ilustrado, teve início uma pesquisa de mercado e de referências visuais, que se baseou tanto em estampas específicas para pijamas quanto ilustrações voltadas para outros meios de reprodução. O intuito dessa seção do trabalho não era descobrir fórmulas ou caminhos limitados para seguir, mas sim uma busca mais geral para ter uma breve ideia de como se comporta o mercado atual nessa área de estampas ilustradas e de pijamas infantis e, baseando-se então nos esboços feitos anteriormente, definir melhor a técnica de finalização, colorização e reprodução das ilustrações.

Para tanto, imagens de pijamas e de referências gráficas com motivos lúdicos foram pesquisadas em lojas, livros, revistas e na Internet. Após isso, foi feita um seleção das que se encaixaram no perfil do projeto e que fossem esteticamente agradáveis, onde acabaram por predominar as estampas com traços sintéticos, contendo, em sua maior parte, figuras personificadas e que fizessem alguma referência visual a desenhos de livros infantis antigos.

> O ato de constante observação e registro é uma parte importante do estilo de vida do ilustrador. A inspiração está em toda a parte – pode até ser clichê, mas é a mais pura verdade. Encontrar tempo para mergulhar em um sebo ou em uma barraca de livros na rua, fotografar um momento ou uma atmosfera, capturar uma frase dita por um estranho que você ouviu no supermercado – tudo isso pode ser inspirador e merece seu espaço nos arquivos de um ilustrador (Zeegen, 2009, p. 30)

[2] Vision System da NedGraphics.

Desenvolvimento do projeto

Com uma problemática de criar estampas para linha de vestuário infantil já concretizada, iniciou-se o processo da definição do projeto prático em si. Como o cunho da escolha do tema e sua aplicação era pessoal, começou-se ma busca por fatores que estivessem conectados com o projeto da dissertação do mestrado- que se baseia em uma pesquisa histórica da linguagem visual dos livros infantis e suas modificações com a evolução da tecnologia - com o design de superfície, já que essa era a disciplina em curso, e também com a ilustração, por ser um fator de gosto pessoal.

De acordo com Martin Salisbury (2006), às vezes se comenta que os artistas em geral tendem a estar em contato com sua criança interior muito mais do que estão a maioria daspessoas e que, inegavelmente, o espírito lúdico pode ser o elemento chave da experimentação criativa. Dessa forma, é importante que o artista/autor/designer se deixe guiar, também, pela criação intuitiva e não somente por aspectos técnicos.

> Ao designer, cuja formação desde o seu surgimento tem um pé no ofício das artes e outro na engenharia, é dada a atribuição de pensar o objeto como um produto fabricado sem as mãos de quem projeta, seja ele uma cadeira, um vaso ou um livro (OLIVEIRA et al., 2008, p.68).

Assim, notou-se que motivos e estampas lúdicas conseguiriam unir todos os pontos citados anteriormente, mas ainda restava definir em qual suporte ou que aplicação teriam as estampas. Então, baseando-se em uma breve e inicial pesquisa de mercado, pôde-se notar que os pijamas para crianças eram passíveis de uma liberdade ilustrativa lúdica e de linguagens visuais que a conceituação do projeto requeria, além de tal produto têxtil ser costumeiramente preenchido pela repetição de estampas. A pesquisa de mercado mostrou a recorrência de motivos conhecidos, apontando para necessidade de oferta de novos assuntos e motivos.

Dessa maneira, a próxima etapa do trabalho era pensar na temática e conceituação visual, além de definir um número de estampas a ser desenvolvido. Optou-se por produzir uma série de quatro diferentes estampas e com diferentes temáticas, além de pensar possíveis variações de escala e cromáticas de cada uma delas na fase final do projeto.

Como o trabalho prático de criação das estampas possuía um caráter experimental e intuitivo, iniciou-se uma fase de buscas de ideias e temáticas, que foi se aperfeiçoando com esboços e pesquisas visuais em livros e na internet, visando a definição do repertório de motivos. Ou seja, são figuras que participam da composição da estampa.

> Figuras ou motivos são formas ou conjuntos de formas não-interrompidas, portanto consideradas em primeiro plano (leis de percepção), invocando tensão e alternância visual entre figura e fundo. Os motivos são recorrentes na composição, ou seja, aparecem muitas vezes, apresentando variações de tamanho, posição e até pequenas alterações formais (RUTHSCHILLING, 2009, p. 61-62).

Assim, baseando-se prioritariamente nos esboços desenvolvidos durante esta fase do trabalho, foram selecionados quatro diferentes motivos visuais que se adequariam ao projeto:

Motivo 1 / Nuvens: Retratando diferentes tipos de personalidades, foi previsto que se ilustrassem diversas nuvens com um clima lúdico, além de elementos de preenchimento secundários para dar a continuidade e conexão dos módulos.

Motivo 2 / Pássaros: Nessa estampa, as ilustrações poderiam mostrar diversos tipos de pássaros pousados nos fios de luz, onde o posto atuaria como elemento de ligação e de preenchimento entre os módulos.

Motivo 3 / Formas Geométricas: Aqui a ideia era ilustrar diversos personagens, baseados em formas geométricas como o triângulo, o círculo e o quadrado, e que estão tendo algum tipo de ação física. Nesse caso, o elemento de ligação entre os módulos da estampa poderia ser o chão onde os personagens estão.

Motivo 4 / Bichos Voadores: Apresentando diferentes animais e personagens figurativos que estão no céu, de diferentes maneiras, essa estampa deveria possuir linhas horizontais de tonalidades distintas como elementos de ligação entre os módulos.

A série de estampas foi intitulada, então, de Sono Ilustrado. Tal nome tinha o intuito de fazer uma ligação entre o método da ilustração que foi utilizada no projeto e sua aplicação em pijamas infantis, sem fechar a possibilidade de aplicação em outros produtos de demanda infantil.

O processo construtivo

Neste segmento do trabalho, como já estavam feitas as conceituações, definições e pesquisas necessárias, iniciou-se a execução prática das estampas. Baseando-se, então, nos esboços realizados, uma segunda fase de concepção de layouts foi feita, para que cada elemento/motivo das estampas estivesse separado um do outro e, dessa forma, fossem diagramados de maneira harmoniosa no espaço do módulo – que é a menor parte da estampa. Para isso, foi utilizado o software *Design and Repeat*, da Ned Graphics, onde se pôde analisar como ficaria o módulo isolado do grupo e também a distribuição de todos seus elementos funcionando na repetição do padrão.

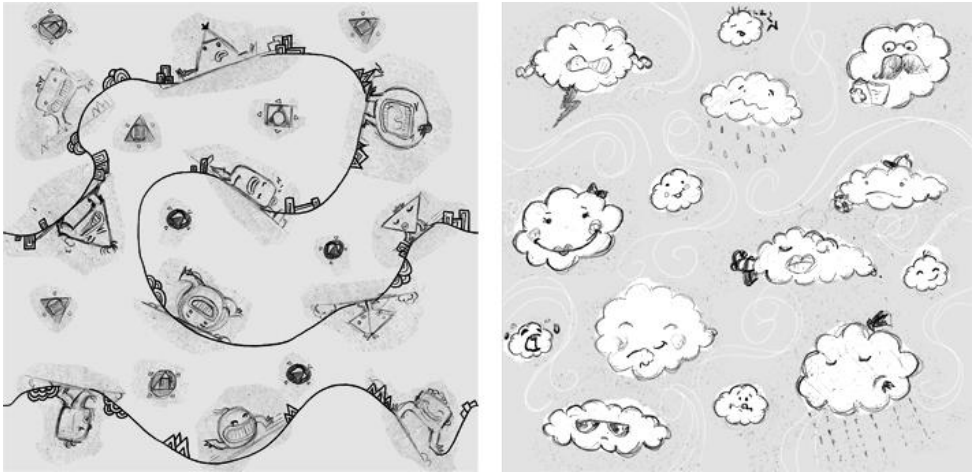

Figura 1: Esboços da estrutura inicial dos móduloos

É importante ressaltar que durante a produção da estrutura geral de cada estampa ilustrada já foram projetados os elementos de ligação entre os módulos, onde, cada uma desses elementos iria conectar um módulo ao outro, proporcionando, assim, a continuidade do padrão repetido quantas vezes fossem necessárias para sua aplicação. No motivo das formas geométricas, por exemplo, o elemento de ligação foi o chão tracejado, que conectava um módulo ao outro pelas laterais.

Então, com toda a distribuição feita a partir de um *lay out* esboçado a lápis e diagramado de maneira harmoniosa, começou-se o trabalho de finalização dos traços. Com o uso do software Photoshop, da Adobe, e também de um tablet, isto é, uma mesa digitalizadora com canela digital, todos os contornos e traços principais foram feitos, já visando a aplicação de cores e texturas no passo seguinte.

Iniciou-se, a partir daí, o processo de colorização digital, onde foram aplicadas diferentes cores principais em cada um dos módulos, visando assim, no conjunto final da coleção, obter variações de tons que caracterizavam singularmente cada um das estampas do Sono Ilustrado. Além disso, a escolha da palheta se deu selecionando cores de tons médios na escala de claro e escuro: tonalidades de azul, bege, amarelo acinzentados, seguindo a referência a ilustrações antigas, como comentado anteriormente neste trabalho. Cada uma das temáticas possuía, portanto, uma palheta com uma cor predominante. Porém, foram propostas também mais duas variações de cores para cada uma delas, ampliando, assim, a gama de possibilidades de combinações que o cliente pudesse escolher.

> Hoje, o computador é para o ilustrador a ferramenta revolucionária e o novo suporte para suas artes-finais. Por mais que os puristas reclamem, o avanço do computador sobre todos os aspectos da criação visual é um caminho sem volta. (OLIVEIRA et al., 2008, p.68).

No processo de finalização das estampas, além de gerar o traçado dos contornos finais e a aplicação das cores, utilizou-se sobre os módulos uma leve textura de tecido, que eram ladrilháveis, ou seja, passíveis de repetição com encaixe, para tentar alcançar um clima mais lúdico de que transmitisse a ideia do conforto do tecido de algodão.

Com todos os módulos já terminados, foi feita uma verificação de como estava se comportando visualmente a repetição de cada um, observando, principalmente, as linhas de contorno, as cores se repetindo e o encaixe entre os elementos de ligação de cada motivo. Foram realizados, então, alguns leves ajustes em tais elementos, visando que o encaixe entre todos os módulos – tanto o encaixe horizontal como o vertical - não fosse percebido pelo usuário. Para esse fim o software profissional oferece ferramentas de visualização instantânea, em diversas escalas de tamanho da estampa, além da possibilidade de simulação da estampa aplicada sobre o produto final.

Feitos os ajustes, estampas estavam prontas para serem aplicadas, com cada módulo passível de repetição quantas vezes fosse necessário. Os arquivos digitais de cada módulo eram no formato Tiff, (acrônimo para *Tagged Image File Format*), que são baseados em mapas de bits não compactados, com resolução máxima de impressão de 20x20cm.

Figura 2: Módulos das estampas “Formas geométricas” e “nuvens”, com suas aplicações em personagem 3D

Figura 3: Módulos das estampas “Pássaros” e “Bichos voadores”, com suas aplicações em personagem 3D

Considerações finais

No livro Estamos Hablando de Ilustración (2007), é comentado que a linha entre design e artes é muito tênue e está cada vez mais difícil distinguir a diferença entre artista, designer e ilustrador. E sem importar o meio utilizado pelo ilustrador, se é um pixel, vetor ou uma ilustração 3D, existe um impacto visual que faz uma ligação emocional com o observador e essa ideia pôde ser ratificada na experiência desse trabalho prático.

Levando em consideração, então, o equilíbrio entre a intuição e os aspectos técnicos, os resultados obtidos nas estampas intituladas de Sono Ilustrado foram bastante satisfatórios

no ponto de vista prático, onde se pôde ter um conhecimento mais profundo do mercado do design de superfície e dos métodos que podem facilitar o cumprimento de um projeto.

No aspecto teórico e de pesquisa, este trabalho contribui incitando a busca de materiais diversos, como referências, textos e artigos, onde se pôde ver o quão pouco abordado é o design de superfície no ramo teórico, onde sua possibilidade de expansão de conhecimento é bastante grande.

Ao final deste trabalho notam-se como as questões metodológicas fazem parte, naturalmente, de qualquer projeto de arte ou design. Mesmo de uma maneira intuitiva, a divisão de fases em um trabalho se faz necessária e auxilia na sua construção correta e organizada. Porém, é necessário ressaltar também que uma metodologia pré-programada e rígida muitas vezes acaba por vetar o crescimento criativo do projetista.

Além disso, foi possível notar que a possibilidade de aplicação do design de superfície é muito vasta e, com uma boa base de pesquisa aliada com a prática, podem-se explorar muito bem as possibilidades que esse mercado em expansão oferece. É importante salientar que o projeto Sono Ilustra está sujeito a ajustes, modificações e aplicações variadas, dependendo da demanda de mercado, ou seja, a criação pode ser customizada conforme desejo e necessidades do cliente, que pode ser empresa de confecção de roupas infantis, produtos de decoração de interiores, etc.

Referências

HOGARTH, Burne. **Luz e sombra sem dificuldade**. Lisboa: Evergreen, 1999.

LINS, Guto. **Livro Infantil?: projeto gráfico, metodologia, subjetividade**. São Paulo: Rosari, 2005.

MORAES, Odilon. **Ilustradores SIB: Literatura Infantil e Juvenil**. Rio de Janeiro: 2AB, 2008.

OLIVEIRA, Ieda (Org.). **O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil: com a palavra o ilustrador**. São Paulo: DCL, 2008.

POWERS, Alan. **Era uma vez uma capa**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

RIBEIRO, Milton. **Planejamento Visual Gráfico**. 8. Brasília: LGE, 2003.

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

SALISBURY, Martin. **Imágenes que cuentam**. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2007.

ZEEGEN, Lawrence. **Fundamentos de ilustração**. Porto Alegre: Bookman, 2009.