



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
– CAMPUS CABEDELO
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

**AXÉ ODÔ: DESENVOLVIMENTO DE ESTAMPAS PARA CANGAS COM BASE NA ESTÉTICA
NEGRA**

VICTOR ELOI BATISTA SILVA

CABEDELO

2023

**AXÉ ODÔ: DESENVOLVIMENTO DE ESTAMPAS PARA CANGAS COM BASE NA ESTÉTICA
NEGRA**

VICTOR ELOI BATISTA SILVA

Projeto apresentado ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB) - Campus Cabedelo, para obtenção do título de tecnólogo no Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico.

Orientador(a): Daniel Alvares Lourenço

CABEDELLO
2023

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação – (CIP)
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB

- S586a Silva, Victor Eloi Batista.
Axé Odô: Desenvolvimento de estampas para cangas com base na estética negra/ Victor Eloi Batista Silva – Cabedelo, 2023.
108 f.: il.
- Trabalho de Conclusão de Curso (Superior de Tecnologia em Design Gráfico) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB.
Orientador: Prof. Dr. Daniel Alvares Lourenço.
1. Design gráfico. 2. Estampas. 3. Estética negra. I. Título.

CDU 769



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

VICTOR ELOI BATISTA SILVA

AXÉ ODÔ: Desenvolvimento de estampas para cangas baseadas na estética negra.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção do título de Tecnólogo(a) em Design Gráfico pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - Campus Cabedelo.

Trabalho avaliado na sua forma final para conclusão do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico do IFPB Campus Cabedelo e aprovado pela banca examinadora em 04 de julho de 2023.

Membros da Banca Examinadora:

Prof. Dr. Daniel Alvares Lourenço

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba

Profa. Dra. Renata Amorim Cadena

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba

Profa. Dra. Fabianne Azevedo dos Santos

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba

Cabedelo/2023

Documento assinado eletronicamente por:

- Daniel Alvares Lourenco, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 31/07/2023 09:12:08.
- Fabianne Azevedo dos Santos, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 31/07/2023 17:23:09.
- Renata Amorim Cadena, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 02/08/2023 09:56:10.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 30/07/2023. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código 454246
Verificador: 2b146f74f6
Código de Autenticação:



Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Camboinha, CABEDELLO / PB, CEP 58103-772
<http://ifpb.edu.br> - (83) 3248-5400

AGRADECIMENTOS



RESUMO

O trabalho analisa a representação da figura negra e como foi apresentada visualmente ao longo do tempo, apontando estereótipos criados acerca da negritude e suas funções de manutenção e propagação do sistema racista. Buscando entender a diferença entre o conceito de representação e representatividade. O desenvolvimento de estampas surge da necessidade de expressar e enaltecer os valores, costumes e crenças expressas em toda a estética que pessoas negras manifestam nos mais amplos aspectos.

Dito isso, juntando design gráfico, ilustração e moda, decide-se por criar estampas que possam ser versáteis e aplicadas em produtos largamente difundidos, como as cangas de praias. As cangas de praia, além de muito usadas, são bastante multifuncionais, podendo ser utilizadas também como lenços de cabelo ou no corpo, e como decoração. Através da junção de duas metodologias projetuais, a de Bruno Munari(2002) que apresenta uma perspectiva mais ampla aliada a uma mais específica, seguindo as diretrizes metodológicas sintetizadas por Adele Pereira(2019) em sua dissertação de mestrado, tenta-se compreender de que forma o design gráfico através do uso de ilustrações, pode nortear a criação de estampas que enaltecem a estética negra.

cangas

ABSTRACT

The work analyzes the representation of the black figure and how it was visually presented over time, pointing out stereotypes created about blackness and its maintenance and propagation functions of the racist system. Seeking to understand the difference between the concept of representation and representativeness. The development of prints arises from the need to express and praise the values, customs and beliefs expressed in all the aesthetics that black people manifest in the broadest aspects.

That said, bringing together graphic design, illustration and fashion, we decided to create prints that could be versatile and applied to widely distributed products. Beach sarongs, in addition to being widely used, are very multifunctional, and can also be used as head scarves or body scarves, and as decoration. Through the combination of two design methodologies, a broader one combined with a more specific one, we try to understand how graphic design, through the use of illustrations, can guide the creation of prints that extol black aesthetics.

SUMÁRIO

	06
1. INTRODUÇÃO	
1.1 Delimitação do tema	07
1.1.1 Problema de Pesquisa	
	07
1.2 Objetivos	08
1.2.1 Objetivo geral	08
1.2.2 Objetivos específicos	08
1.3 Justificativa	08
	10
2. REPRESENTAÇÃO DA ESTÉTICA NEGRA	
2.1 A Representação das Personagens Negras	
2.2 Estereótipos	
2.3 Colorismo	
2.4 Black Face	
2.5 Representação e Representatividade	
2.6 A Importância da Ilustração	
2.7 Ilustradores negros	
3- DESIGN DE SUPERFÍCIE	
3.1 O que é Design de Superfície?	
3.2 Design de Estamparia	
3.2.1 Princípios de Estamparia	
3.2.2 Métodos de Impressão	
3.3 Cangas de Praia	
4-METODOLOGIA	

LISTA DE FIGURAS

Figura 01.....	08
Figura 02.....	09
Figura 03	10
Figura 04.....	12
Figura 05.....	15
Figura 06	17
Figura 07.....	18
Figura 08.....	19
Figura 09	19
Figura 10.....	20
Figura 11.....	22
Figura 12	24
Figura 13.....	26
Figura 14.....	29
Figura 15	30
Figura 16.....	31
Figura 17.....	32
Figura 18	36
Figura 19.....	37
Figura 20.....	39
Figura 21	41
Figura 22.....	43
Figura 23.....	45
Figura 24	47
Figura 25.....	48
Figura 26.....	51
Figura 27	52
Figura 28.....	53

Figura 29..... 54
Figura 30 55
Figura 31..... 56
Figura 32..... 58
Figura 33 59
Figura 34..... 61
Figura 35..... 62
Figura 36 63
Figura 37..... 64
Figura 38..... 65
Figura 39 66
Figura 40..... 67
Figura 41..... 68
Figura 42 69
Figura 43..... 70
Figura 44..... 71
Figura 45 72
Figura 46..... 73
Figura 47..... 73
Figura 48 74
Figura 49..... 75
Figura 50..... 75
Figura 51..... 76

1. INTRODUÇÃO

O primeiro marco de racismo no Brasil, sem dúvidas se deu pelo pensamento do colonizador europeu de se auto classificar como sendo uma “raça superior”, concedendo-lhe a idéia equivocada de que possuía em suas mãos o direito de banalizar a vida de pessoas por eles consideradas de “raça inferior”. A ponto de buscar em outros continentes, como o africano, mais povos a serem subjugados como objetos feitos unicamente para servir.

O regime escravista durou quase quatro séculos e é o maior já documentado, rendendo a quase dizimação da população de índios do litoral brasileiro e uma quantidade enorme de pessoas negras sendo mortas e tendo seu passado apagado em nome da manutenção desse sistema que concede o direito de liberdade individual baseado em raça. (ALMEIDA, 2020)

Como legado do sistema racista temos uma sociedade estratificada, que não concede oportunidades iguais e que ainda faz uso de artifícios para manter a pessoa negra marginalizada e em circunstâncias de vulnerabilidade. (RIBEIRO, 2021, p.31)

Mesmo com o fim da escravidão, na esfera visual como um todo, foram criados estereótipos para manter a desumanização no que diz respeito a existências negras, estereótipos como a “mulata exportação”, “pickaninny”, “Tia Jemima” ou “Tia Anastácia” no Brasil, que eram reforçados por diversos meios de comunicação, jornal, televisão, quadrinhos, revistas, desenhos e filmes. Abaixo podemos ver embalagens de álcool, da marca brasileira “zulu”, da década de 30, (hoje a marca não faz mais uso de ilustrações mas mantém o nome), e de cevada sendo comercializada em um supermercado em Portugal, ao contrário do que pode-se pensar, alguns desses estereótipos ainda são difundidos.

Figura 1 e2 embalagens



Fonte: Twitter

Acesso em: 18/06/2023

Disponível em:

A representatividade é uma ferramenta de extrema importância na luta contra o racismo, principalmente, tendo em nosso histórico, quase quatro séculos de escravidão. A perpetuação da imagem de personagens negras se deu de forma problemática, já que tinha como objetivo manter a idéia de que o indivíduo negro é inferior ao branco.

Ocupando-se o design de superfície com o estudo de criação de padrões e a estamperia com a aplicação desses padrões nos mais variados suportes, Rosa (2017) esse trabalho tem como objetivo desenvolver estampas na tentativa de colaborar na reversão da representação negativa associada à imagem de como são e como se comportam as pessoas negras, se inspirando nos movimentos, na estética, na beleza, nas crenças e na cultura negra de modo geral.

Sabendo que as vestimentas são parte importante da manifestação cultural de um povo e que muitos povos africanos sofreram com a perda de sua cultura, identidade e crença, devido ao processo de colonização, um exemplo de tecido bastante difundido e utilizado por culturas afro é a Capulana, possuindo diversas formas de amarração, métodos de impressão natural que podem variar de acordo com o lugar que foi confeccionado (ROLETTA, 2004, P. 10).

Devido ao acúmulo de trabalho, mal tinham tempo para comer, muito menos para criarem seus carimbos vegetais para estampar seus panos. Assim, As senhoras da casa grande davam roupas que não queriam mais usar. No entanto, as quitandeiras ou negras de ganho, vendiam seus doces, frutas, bonecas, compravam o algodão e usavam o sistema de tingimento índigo ou preto, únicas acessíveis às mesmas (MARQUES; CARVALHO; NOMZAMO, 2016. p.44)

Figura 3



Semelhante às Cangas, as Capulanas são tecidos compostos por fibra de algodão, com extensa variedade de padrões e cores. Originalmente eram estampadas com padrões que seguiam as bordas e continham uma figura ou forma solta no centro do tecido. As Cangas aqui no Brasil ainda são bastante utilizadas e no período colonial, as Capulanas foram bastante usadas como forma de resistência por parte das mulheres negras escravizadas, contando com sua versatilidade e acesso facilitado, como abordam TORCATO e ROLETA(2011)

Figura 4



Fonte: Blogspot

Disponível

em:<http://aquescrevooquequero.blogspot.com/2014/10/a-condicao-feminina-na-colonia-mulheres.html>

Acesso em 19/06/2023

Na África oriental onde se fala suaíli, diz-se que este modo de

vestir surgiu em meados do século XIX, quando as mulheres começaram a comprar lenços (em suaíli diz-se lesó) de tecido de algodão estampado e colorido, trazido pelos mercadores portugueses do Oriente para Mombaça. Em vez de comprar um a um, mandavam cortar seis quadrados de uma vez, dividiam este pano ao meio e coziam o lado mais comprido fazendo uma “capulana” de 3x2 lenços. Depois era só envolver o corpo, amarrar com mais ou menos estilo e a moda impunha-se à medida que cada vez mais mulheres faziam o mesmo.

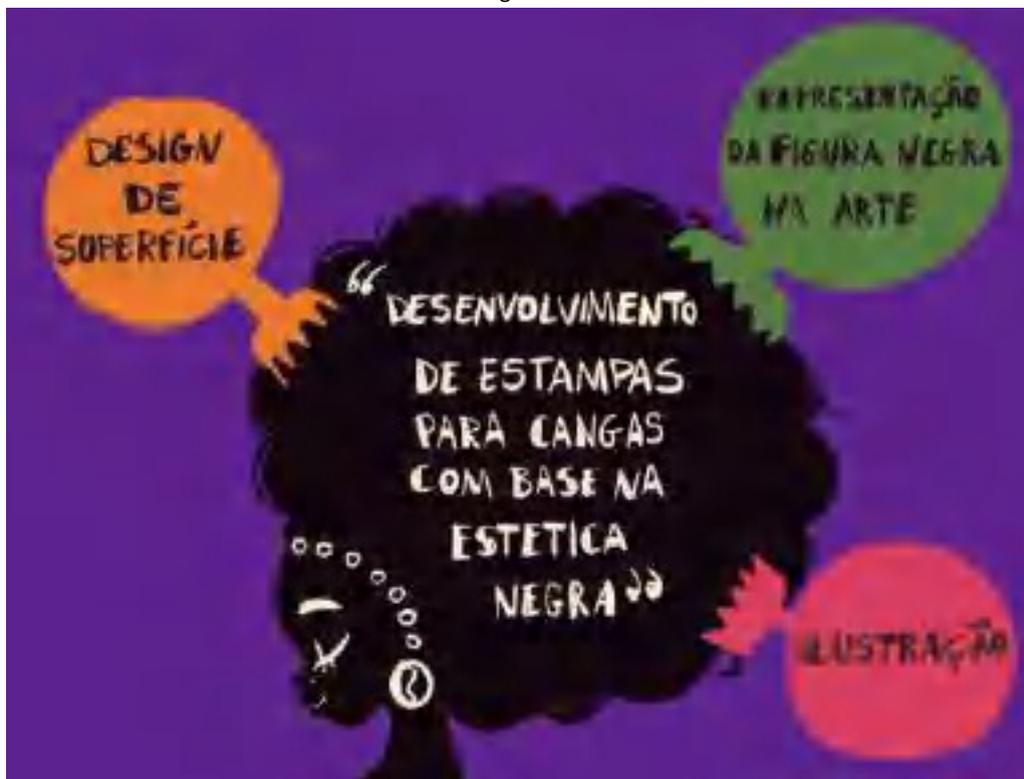
(fazer um apanhado histórico imagético na tentativa de entender como a arte e o design contribuíram para a manutenção de uma estrutura racista. Refletindo os ideais de época, passando por diversos períodos, desde o Brasil Colônia até os tempos modernos. Explorando conhecimentos e teorias aprendidos durante o curso, foi feita a junção de duas metodologias projetuais, uma concebida por Bruno Munari (2002) que abrange etapas de Briefing e execução, juntamente com as diretrizes criadas por Adele Pereira (2019), que em sua tese de doutorado, desenvolve diretrizes projetuais para criação e análise de estampas.

Como utilizar os princípios do design de superfície para criar estampas que valorizam a estética negra?

1.1 Delimitação do tema

A forma encontrada para delimitar o tema com clareza foi através de um Diagrama de Venn, que representa a união dos assuntos abordados e como eles interagem entre si.

Figura 5



O objetivo geral “Desenvolvimento de estampas para cangas com base na estética negra” resulta do entendimento de como os princípios do design gráfico aliados ao contexto histórico social podem traduzir-se em estampas, através de ilustrações.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo geral

Desenvolver estampas para uma coleção de cangas de praia como forma de enaltecer a estética negra.

1.2.2 Objetivos específicos

- Demonstrar o potencial artístico e cultural da expressão do povo negro;
- Expor como se deu a representação das personagens negras ao longo da história;
- Discutir sobre metodologias e práticas de design de superfície.

1.3 Justificativa

A representatividade negra ainda é um assunto delicado, já que é resultado de um sistema social que ainda vem sendo mantido, o racismo, que contribuiu diretamente na construção da autoestima e no acesso à possibilidades de ascensão social de pessoas negras. Segundo levantamento mais recente do Enap (Escola Nacional de Administração Pública), associada ao Ministério da Economia, mesmo representando 55% da população brasileira, negros ocupam 35,6% de cargos públicos no serviço federal. De acordo com o Mapping Police Violence. Em 2019, as polícias dos EUA mataram 1099 pessoas, enquanto as polícias brasileiras tiraram a vida de 5804 pessoas, praticamente seis vezes mais.

Por isso a importância da representatividade para pessoas negras, a ascensão social e a ocupação de espaços, que não sejam precarizados, torna-se difícil, já que o sistema racista atua em todos os âmbitos sociais, ocasionando com que crianças negras cresçam sem referenciais positivos que contribuam para a formação de sua autoestima enquanto adultos. A divulgação da cultura negra pode impactar diretamente no aprendizado da sociedade como um todo, uma vez que, combatendo a ignorância com conhecimento. Não adotando erroneamente o pensamento de que cabe às pessoas negras a obrigação e dever de ensinar e de educar pessoas brancas.

Figura 6



Fonte Twitter

Disponível em:

Acesso em 08/06/2023

Ter profissionais designers e ilustradores negros ocupando cargos em empresas, permitem com que construam sua narrativa e contem sua história a partir de sua própria ótica, A ilustração é um meio poderoso de comunicação que pode contribuir para sanar o problema da falta de representatividade e aliado à técnicas de design gráfico é possível não só representar mas como encontrar meios de inovação.

CAPÍTULO 1 - REPRESENTAÇÃO DA ESTÉTICA NEGRA

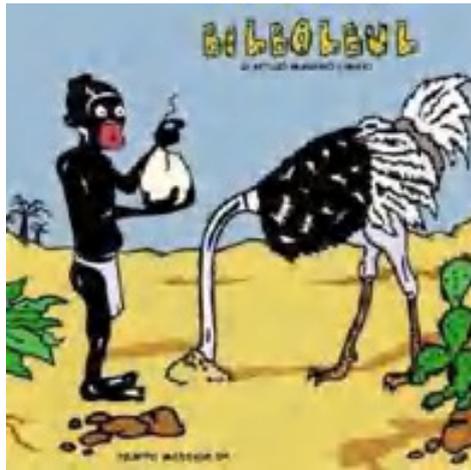
1.1 UM BREVE RELATO SOBRE A ESTEREOTIPAÇÃO DAS PERSONAGENS NEGRAS NA HISTÓRIA

Estereótipo é um conjunto de crenças relativas às características de um grupo, simplificações que permitem defini-los e caracterizá-los, (DESCHAMPS & MOLINER, 2009, apud SILVA, 2010, p.26).

As obras de arte produzidas no Brasil durante os quase quatro séculos de escravidão refletem diretamente a sociedade da época e seus costumes. O impacto de tais representações sociais reflete na conformidade com que era tratada a relação senhor-escravo. De forma resumida, pode se afirmar que a forma pela qual o indivíduo negro foi representado nesse período refletia não tão somente a realidade da época, mas tinha a intenção de fomentar e naturalizar a desumanização dessas pessoas que tiveram suas vidas sacrificadas em nome da construção na nação brasileira.

Nos quadrinhos, por exemplo, a representação da figura negra aconteceu de forma devagar, mas com o mesmo intuito racista de fortalecer a ideia de que pessoas negras são inferiores às brancas. Em 1908, o artista italiano Atilio Mussino publicou na revista infantil *Corriere dei Piccoli* (1908 a 1933), o que é considerado um dos primeiros personagens negros na história dos quadrinhos (GALLO, CLAUDIO BONOMI Giuseppei 2008) chamado de Bilbolbul que protagoniza histórias de cunho preconceituoso e racista.

Figura7 - Abertura do quadrinho Bilbolbul.



Fonte: Comicvine (2019)

Disponível em: <https://comicvine.gamespot.com>.

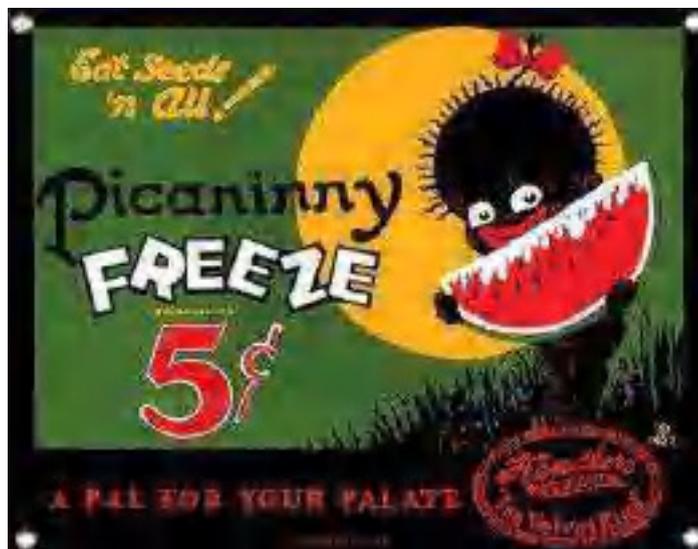
Acesso em: 05/06/2019

Esse e outros quadrinhos contribuíram para a manutenção de uma visão equivocada sobre os povos de origem africana, prática que foi sendo fomentada até os anos 50.

Derivado do termo português “pequenino”, o Pickaninny (Figura 2) foi umas das formas de representação da figura negra mais comumente difundida, tanto nas histórias em quadrinhos, quanto em *cartoons*. Trata-se de um termo norte americano usado para se referir pessoas com pele escura e com descendência africana. Essas personagens eram apresentadas como sendo imunes à dor, com a pele extremamente escura e bem pequenos.

Um exemplo de manutenção dessa prática é o rótulo do doce enlatado “Piccaninny Freeze”, distribuído pela companhia de doces Hendler Creamery, por volta de 1920, que traz a imagem de uma menina negra com lábios exageradamente grandes, chupando uma fatia de melancia maior do que ela.

Figura 8: Rótulo do doce “Piccaninny freeze”.



Disponível em <https://www.complex.com>.

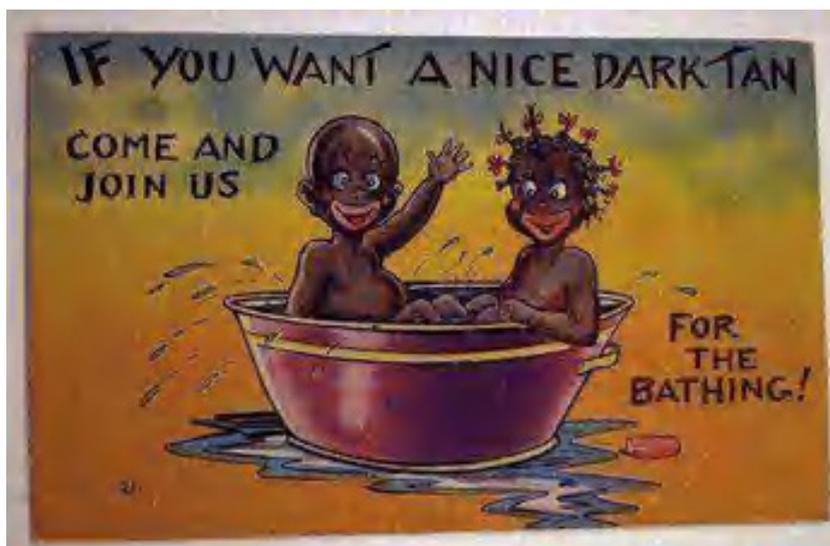
Acesso em: 05/06/2019

O agravante dessa ilustração é o contexto em que foi concebida, essa é uma edição especial de doces para o Halloween, significa dizer que o retrato da criança negra traria um aspecto de assustador ao produto que nem mesmo tinha sabor de melancia, consistia em um sorvete de morango com gotas de chocolate. Fazendo buscas pela internet, pode-se perceber que esse rótulo ainda se encontra à venda para colecionadores na categoria “Itens vintage”.

Essa forma de representação não se deu apenas no campo imagético, foi também difundida em peças de teatro como Peter Pan, em cantigas de ninar, livros, filmes e até mesmo incorporado como gíria no dialeto de algumas pessoas pra definir crianças filhas de escravos e, na Austrália, o termo era usado para designar povos aborígenes.

Muitas dessas figuras eram comumente relacionadas a campanhas alimentícias, em geral, doces, sorvetes e embutidos, e isso não se estende, a associação da figura negra com a falta de higiene e de conhecimento, mas também em anúncios de produtos de limpeza, como sabonetes e também aliados a produtos de cuidados com a pele, como podemos perceber no anúncio de bronzeamento (figura 3) em que diz "Se você quer um bronze escuro, junte-se a nós no banho".

Figura 9: Anúncio de produto de bronzeamento.



Fonte: Ferris (2019)

Disponível em: <https://www.ferris.edu/HTMLS/news/jimcrow/antiblack/picaninny/homepage>
Acesso em: 05/06/2019.

Na obra "A Cabana Do Pai Tomás" de Harriet Beecher Stowe, livro de 1852 que retrata a escravidão nos Estados Unidos, também é possível notar estereótipo semelhante, o de "Topsy e Bopsy". Contribuindo para a desumanização de milhares de crianças negras ao longo da história.

Figura 10



Fonte: Twitter 2020

Disponível em: <https://twitter.com/andrezadelgado/status/1313618534736560134>
Acesso em: 06/06/2023

Na propaganda de sabão em pó intitulada Fun-to-wash (Divertido de lavar) (figura 4), a figura da mulher negra como capa reforça o imaginário racista da mulher serviçal, numa época em que grande parte das mulheres negras trabalhavam em casas de pessoas brancas como empregadas domésticas. A objetificação da figura negra cria a ideia equivocada de que essas mulheres são como máquinas que estão a sua disposição para realizar serviços de limpeza e que amam o que fazem.

Figura 11: Propaganda de Sabão em pó.



Fonte: Pbs (2019)

Disponível em:

<https://homesteadmuseum.blog/2019/01/21/whitewashing-in-american-households-with-fun-to-wash-and-california-citrus-washing-powders-1910-1930>.

Acesso em: 05/06/2019

1.2 O COLORISMO

Devido a miscigenação que aconteceu com intensidade no histórico do Brasil desde o momento de sua colonização, experimentamos o racismo de uma forma diferente do que os norte americanos. Por exemplo, lá a cor da pele é um fator mais marcado, existindo maior diferenciação entre negros e brancos. Sabemos que as pessoas negras são plurais, com rostos dos mais variados formatos, quadrados, redondos, narizes afilados ou largos, cabelos crespos, cacheados, ondulados, lábios carnudos ou mais finos. A diferença na construção de raça através de fenótipo e genótipo, como explicam os autores Ricardo Ventura e Marcos Chor, no artigo “Genótipo e Fenótipo, qual “retrato do Brasil?”.

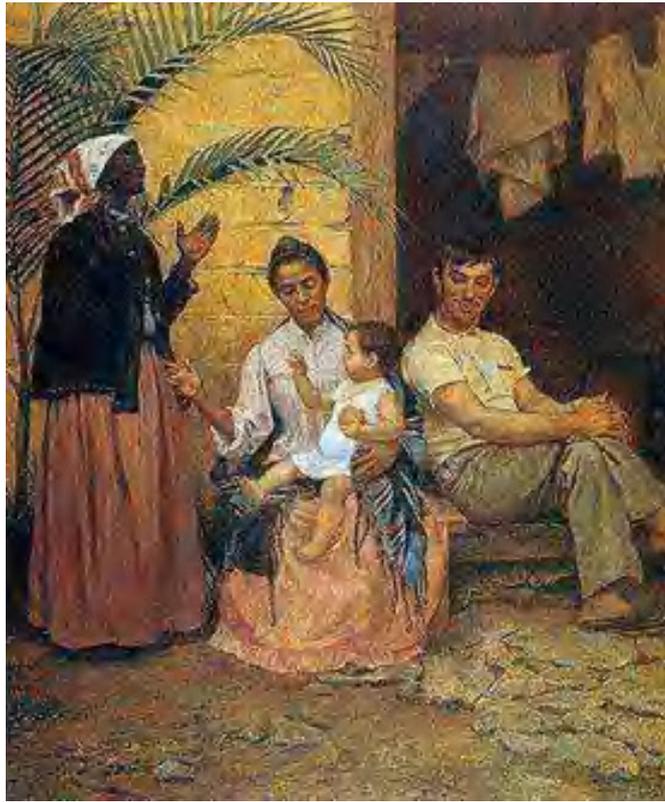
No caso do Brasil, podemos facilmente perceber a presença do colorismo, o termo foi usado pela primeira vez em 1983 pela ganhadora do prêmio Pulitzer, Alice Walker na sua obra intitulada “In Search of Mothers’ Garden: Womanist Prose”.

A autora define essa teoria como um tratamento prejudicial ou preferencial de pessoas da mesma raça, baseado na cor da pele, em outras palavras, é dizer que quanto mais claro for o tom da pele negra, mais privilégios essa pessoa vai ter e vice-versa.

É importante se atentar ao fato de quanto o artista pode estar comprometido com ideologias e com políticas permissivas e que muitas vezes se passa despercebido, já que não tem-se os necessários para se aproximar dessas obras fazendo uso de um olhar mais crítico.

Atualmente, o quadro “A Redenção de Cam” (Figura 5) se encontra no Museu Nacional de Belas Artes, na obra podemos observar uma anciã negra olhando para o céu como se estivesse agradecendo, com suas palmas abertas, o grande livramento que consiste no fato de que sua filha mestiça deu a luz uma criança branca, e agora essa família brasileira tinha enfim acabado com o fardo negro a partir da mestiçagem. É basicamente uma redenção do pecado que era considerado ser negro, que na verdade era legitimado pela política racista da época em que o embranquecimento era um estado ideal, identificado como um caminho para a civilização do país.

Figura 12: A redenção de Cam



Fonte: Edusp 2018

Disponível

em:<https://www.edusp.com.br/mais/a-tela-a-redencao-de-cam-e-a-tese-do-branqueamento-no-brasil/>
Acesso em: 05/06/2019

Um comparativo interessante sobre a representação ilustrativa do negro no Brasil se dá ao compararmos essas duas obras (Figuras 6 e 7). À direita temos o quadro chamado “Lavrador de café”, datado de 1934, pintado por Cândido Portinari e, à esquerda, temos “O Derrubador Brasileiro” de 1879, concebido por Almeida Junior. Em ambos os casos vemos sendo retratada a figura do negro ou mestiço realizando trabalho braçal, com um cenário de mato ao fundo.

Figuras 13 e 14: Obra "O derrubador brasileiro" e "O Lavrador de café."



Fonte: Enciclopédia Itaú Cultural, 2017.

Disponível em: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/>

Acesso em: 05/06/2019

Na obra de Almeida Junior nota-se um trabalhador forte, musculoso e erotizado, na mão direita um machado e na esquerda um cigarro de palha, repousando de um trabalho que provavelmente exigiu bastante esforço físico. Já na obra de Portinari, a representação não tem intuito de individualizar, mas sim de generalizar os negros como "negro brasileiro universal", com mãos e pés enormes, talvez até romantizando o conceito trazido no racismo biológico que fomenta a ideia de que afrodescendentes são mais fortes. Como confirma a autora Nereide Schilaro (1999) em seu livro "José Ferraz de Almeida Júnior", a obra de Almeida Júnior juntamente com outros artistas da época, ajudam a formar o conceito de arte verdadeiramente brasileira. Podemos perceber também que as proporções avantajadas reforçam o falso conceito de que o corpo negro é o corpo que tudo suporta.

Por se tratarem de obras produzidas por pessoas brancas que por sua vez possuem um lugar cativo na história da arte brasileira, ainda assim aprisionam as pessoas negras num lugar servil, não ampliando à outras possíveis leituras que revertam o imagético já presente nesse período em que essas pinturas foram feitas. Essa estigmatização de pessoas negras é bastante frequente em produções entre 1920 e 1960.

No âmbito da ilustração, é possível classificar como mitos de personagens negras enraizados em nossa cultura que são bastante difundidas no campo gráfico. O primeiro mito pode ser visto na personagem de Monteiro Lobato, que é um dos mais reconhecidos autores de contos infantis, a Tia Nastácia:

Figura 15: Capa do livro “Histórias de Tia Nastácia” de 1974.



Fonte: Traça, 2015.

Disponível em: (<https://www.traca.com.br/livro/807377/>)

Acesso em: 07/06/2019

Tia Nastácia é a negra filha de escravos, sempre dócil e pronta para servir, é comumente representada com nariz, olhos e bocas exagerados e sua vestimenta é basicamente um uniforme de trabalho: avental, luvas e um lenço na cabeça. No histórico de representação, facilmente ligamos Nastácia às mães de leite que cuidavam dos filhos dos donos de escravos nas casas grandes. Através da fala da personagem Emília, Monteiro Lobato se valia de expressões explicitamente racistas ao se referir a tia Nastácia, como: “preta de estimação” e “macaca”.

Só por volta de 1960 teríamos o protagonismo negro nos quadrinhos, com a chamada “Turma do Pererê” criada pelo Cartunista Ziraldo para revista “O Cruzeiro”, que foi a primeira revista com páginas coloridas no histórico do impresso brasileiro (Figura 9).

Figura 16 : Primeira edição dos quadrinhos Turma do Pererê



Fonte: Entretenimento uol 2016

Disponível em: <https://entretenimento.ne10.uol.com.br/artes-visuais/noticia/2016/03/03/quadrinhos-de-ziraldo>

Acesso em: 07/06/2019

De acordo com Chinen (2019, pág 134): “o negro mais famoso dos quadrinhos é alguém que não existe, que não serve de modelo ideal ao leitor negro”, chamando atenção para o ainda atraso na inclusão de uma personagem negra com características humanas normais que fugissem do conceito, animalesco e fantasioso. Contudo, se pensarmos em caráter evolutivo, temos a internet como novo espaço de expressão e divulgação da comunidade negra, o que amplia as condições de forma de auto-expressão, a luta por direitos iguais e por representatividade contínua, mas agora, artistas negros estão cada vez mais assumindo papel de protagonistas da sua própria história e revertendo idéias concebidas no passado. O empoderamento, por assim dizer, é um movimento que vem abrindo caminhos e firmando a necessidade urgente de todo um povo de se desvincular de características arcaicas atreladas a ele.

A inclusão de personagens negros de forma positiva é um processo gradual, quase que uma repaginação da percepção do arquétipo negro. Seja em quadrinhos, filmes, séries ou desenhos animados, essa inclusão vem acontecendo e avanços como esse merecem ser comemorados. Muitos adultos sentiram falta de representatividade quando crianças, pois assistiam programas de televisão e liam histórias em quadrinhos, pelo fato de que não conseguiam se relacionar a personagens pretos pelo motivo desses simplesmente não existirem ou porque os que existiam eram bandidos e vilões de modo geral.

Hoje, as crianças são beneficiadas e crescem com um imaginário mais justo sobre elas mesmas, afinal, sabemos o quanto a representatividade importa e reflete diretamente na percepção construída, sobretudo quando falamos de autoestima da população preta.

Seria bastante interessante se nas escolas, a história do povo negro do Brasil fosse

contada de forma descolonizada, contribuindo com os estudantes no entendimento da conjuntura em que foi erguida a nação brasileira, na certa, teríamos adultos negros mais seguros e preparados e pessoas brancas mais uconscientes de seus privilégios.

1.3 Black Face

Segundo o site History of Blackface, essa prática racista nasce e se desenvolve entre os anos 1830 e 1890 com os espetáculos chamados Minstrel Show ou “Espetáculo de menestréis”. Eram apresentações musicais que tinha como publico alvo a classe aristocrata, onde atores brancos interpretavam personagens negros e para tal, pintavam o rosto de preto (geralmente com pó de cortiça sob uma camada de manteiga de cacau ou graxa) e faziam contornos exagerados de vermelho ao redor da boca, a fim de buscar o “ideal” de representação para pessoas negras

Figura 17: Cartaz de Show de Menestréis.



Fonte: Geledes 2016

Disponível em: <https://www.geledes.org.br/significado-de-blackface/>

Acesso em: 10/06/2019

O que não só impedia o negro de se inserir nas artes cênicas, como também contribuiu imensamente para reforçar a objetificação do corpo negro. Personagens eram encenados categorizando e ridicularizando a existência dessas pessoas, como podemos perceber nos exemplos a seguir.

- **“Mammy”**: Como eram chamadas as escravizadas no sul dos Estados Unidos. Figurativamente atribuída a propagandas de comida, era a negra solitária, representada sempre de avental e lenço na cabeça, sempre servil, basicamente, a Tia Anastácia”.

Figura 18



Fonte: Geledes, 2016.

Disponível em: <https://www.geledes.org.br/reconhecendo-estereotipos-racistas-internacionais-parte-i/>
Acesso em: 22/09/2022

- **“Tio Tom”**: Querido pelas crianças, contador de história, um senhor sempre sozinho e dócil, assim como a “Mammy” – No Brasil, bem representado pelo Tio Barnabé de Monteiro Lobato.

Figura19



Fonte: Geledes, 2016.

Disponível em: <https://www.geledes.org.br/reconhecendo-estereotipos-racistas-internacionais-parte-i/>
Acesso em: 22/09/2022

- **“Jim Crow”**: Esse não tão difundido no Brasil, já que deriva da comparação feita entre negros escravizados e corvos e foi amplamente reproduzido na América do norte.

Figura 20



Fonte: Geledes, 2016.

Disponível em: <https://www.geledes.org.br/reconhecendo-estereotipos-racistas-internacionais-parte-i/>
Acesso em: 22/09/ 2022

Essa prática não foi exclusiva do show dos menestréis, aconteceram também em quadrinhos, ilustração em revista, cinema e televisão. Em publicações brasileiras, temos o caso das ilustrações do renomado designer representante do Movimento Art Deco, J. Carlos que data do século XX. Na grande maioria das vezes, quando necessário retratar uma pessoa negra, J. Carlos decidia seguir as características do *black face*, com traços animaisescos, pele bastante escura e os lábios exageradamente grandes. Como podemos ver na edição da revista “Para Todos” de 1930 (à esquerda) e de 1937 (à direita).

Figuras 21 e 22 Capas “Para Todos”



Fonte: Organização Jotacarlos 2005
Disponível em: <http://www.jotacarlos.org/>
Acesso em: 10/06/2019

Outro grande nome nas publicações brasileiras, Maurício de Souza, também costumava adotar tal prática, mas foi progredindo na maneira como representava a personagem Jeremias, que até pouco tempo atrás era a única personagem negra da Turma da Mônica em 1960.

Figura 23, Evolução da personagem Jeremias.



Fonte: Tapioca Mecânica, 2018.
Disponível em: <https://tapiocamecanica.com.br/on/uma-historia-sobre-racismo-graphic-msp-jeremias-pele/>
Acesso em: 15/06/2019

Para uma sociedade que muitas das vezes não reconhece os preconceitos raciais e persiste em representar o negro de forma equivocada, temos poucos exemplos de personagens que evocam de forma positiva a negritude. Nesse apanhado, é perceptível que a representação da pessoa negra está diretamente ligada aos conceitos estabelecidos de acordo com a época e que essa evolução se faz urgente para a população negra.

Animações de franquias bastante famosas e amplamente divulgadas principalmente pro público juvenil e feminino, como "Barbie", "Três Espiãs Demais", "Winx" e "Bratz" são exemplos de que apesar da inclusão, a presença de personagens não brancas funciona quase que como um checklist de "minorias", mantendo apenas uma negra, ou em raros casos, uma asiática. Ainda que o foco das empresas que produzem as animações acima citadas seja a venda de brinquedos e consequentemente o lucro, ainda é reflexo do processo de colonização da sociedade americana.

Ou seja, a discriminação é o preconceito posto em ação. (...) no mundo ocidental, ele acontece com mais frequência em relação a pessoas da pele negra, devido ao passado escravista que culturalmente ainda deixa rastros no comportamento de muitas pessoas. (SAMPAIO, 2015, p.16)

Figuras 24, 25, 26 e 27: Compilado de imagens sobre animações com personagens negras.



Fonte: Do autor.¹

Os "X-Men", série de super-heróis que aparece em quadrinhos, filmes e animações pela Marvel Comics, sintetizam bastante o mesmo conceito. Mesmo abordando com muita frequência o tema de inclusão e preconceito, mantem em sua formação original mais hérois azuis do que negros.

¹ Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/421790321354307008/> <https://www.netflix.com/title/80026692> https://www.ansa.it/canale_lifestyle/notizie/teen/2022/01/28/winx-club-18-anni-per-le-fatine-della-rainbow_c3ddaef8-65de-4bc8-9351-dc3a536a25c1.html <https://br.pinterest.com/pin/685462005776830283/> Acesso em: 15/09/2022

Figura 28: Personagens da animação Wolverine e os X-men.



*Fonte: O Vicio
Disponível em:
Acesso em: 05/09/2019
Acesso em: 17/09/2021*

1.4 Representação e Representatividade

Para a escritora e feminista negra Audre Lorde, os conceitos de representação e representatividade se diferem pelo fato de que representatividade, dentro do movimento negro, tem impacto positivo em relação a construção da imagem das pessoas negras.

Em 2022, o então presidente da Fundação Cultural Palmares, Sérgio Camargo, declarou seu desejo de alterar o nome da fundação para André Rebouças ou Princesa Isabel. O mesmo afirmou em seu twitter que a decisão se dá pelo fato de que “Não faz sentido homenagear Zumbi [dos Palmares], um líder tirano e escravocrata”. Essa fala repercutiu de forma bastante negativa dentro dos movimentos negros, pelo fato de negar a resistência e a luta e colocar a abolição em lugar de ato de benevolência.

Contudo, isso elucida o quanto o fato de que a representação negra nem sempre pode ser entendida como representatividade, já que não acontece de forma positiva. No caso de Sérgio Camargo, ele foi bastante usado para invalidar os discursos anti racistas e fomentar a idéia de contraditoriedade no movimento negro e passar a falsa idéia de que pessoas negras seriam despreparadas para ocupar cargos políticos.

O mesmo acontece historicamente na arte. O sujeito negro é construído por imagens sejam elas quadrinhos, ilustrações e outras veiculadas pela mídia, como peças, novelas e filmes e também por construções teóricas, pra ser um sujeito violento, agressivo, naturalizando sua morte e a difícil ascensão social. A construção dessas imagens serve também como forma de justificar o genocídio, porque quando um jovem negro morre, entende-se que a vida dele vale menos e o ligam à violência e por isso sua morte é justificada. A imagem tem poder importantíssimo, por não estar deslocada da questão do genocídio, já que foi construída dessa forma.

Não dá pra pensar representação fora desse olhar, por isso a enorme demanda de constituições positivas de pessoas negras, seja na mídia, seja em todos os espaços como forma de contrapor essa visão estereotipada. Visão que muitas vezes tira a humanidade de pessoas negras.

Existe também o viés da invisibilidade. Pessoas negras crescem em um mundo onde não se enxergam positivamente e isso afeta a construção da sua subjetividade e autoestima. Ligar a tv e não ver pessoas como você, com o cabelo como o seu, em todos os espaços que você vai, você não vê pessoas como vc, a não ser no lugar da subalternidade, ou no lugar da exotização, ou no lugar de negar a condição humana.

Discutir representação nesse sentido e nesse escopo, não na ingenuidade de não saber como o sistema capitalista funciona. Para a população negra, a discussão capitalista não pode ser desvinculada da questão racista, não dá pra pensar de forma isolada. Pensar o capitalismo sem pensar o racismo faz com que tenhamos muitas vezes representações equivocadas porque não entendem a profundidade da questão racial desse embate e como é importante as pessoas negras se verem. Porque o sujeito branco muitas vezes não se percebe como branco, então ele se põe como universal já que ele é a norma. É preciso que as pessoas brancas comecem a discutir o que significa ser branco com mais criticidade, o que significa estar no lugar do privilégio e do poder pra poder entender o porque as pessoas negras querem se ver representadas nesses espaços

Como mais recente conquista, pode-se citar a feliz escolha da atriz Halle Bailey como protagonista do novo filme “live-action” da Disney, “A Pequena Sereia”. Novidade que foi amplamente comemorada e também discutida por outras pessoas que não acharam adequada a escolha de uma atriz negra, alegando que isso acabaria com o imaginário infantil, uma vez que a Disney inicialmente representou a personagem adaptada da obra de Hans Christian Andersen como tendo pele branca. Opiniões como essa, só reforçam o fato de que ainda é preciso avançar bastante para desconstruir preconceitos.

Figuras 29

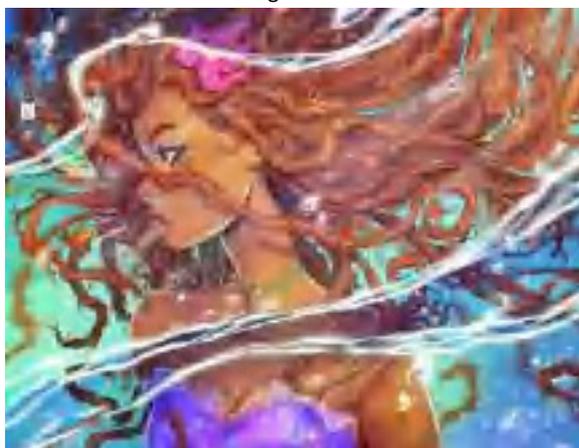


Fonte: Twitter

Disponível em: <https://twitter.com/HalleBrasil/status/1661840646489907223>

Acesso em 06/06/2029

Figura 30



Fonte: twitter

Disponível em :<https://twitter.com/deericku/status/1630633224337600513>

Em 2018, a animação cinematográfica “Homem-Aranha no Aranhaverso” foi muito bem recebida pelo público e foi mais um marco para representatividade e protagonismo de um herói negro nas animações.

Figura 31



Fonte: Combo Infinito 2020

Disponível em:

<https://www.comboinfinito.com.br/principal/spider-man-into-the-spider-verse-pode-contar-com-uma-nova-personagem/>. Acesso em: 06/4/2020

A forma inovadora com que o filme foi concebido também se destaca, foram usados diversas técnicas diferentes de animação dando característica única à obra. Pais do mundo todo passaram a vestir suas crianças como a personagem Miles Morales (que além de tudo, é de origem afro-latina) a pedido delas próprias, o que é uns dos atos que melhor representam a evolução da representação de personagens negros na história e gera uma nova gama de possibilidades para o futuras criações, mesmo sendo em ambos os casos, O Homem Aranha e A Pequena Sereia são adaptações e não personagens originalmente negros, o que não diminui em nada sua importância e impacto cultural.

Ainda assim , existem exemplos interessantes a serem citados como “The Owl House” (Disney) (Figura 13)e “Craig Of The Creek” (Cartoon Network) (Figura 18). Ambos possuem personagens originalmente negras como protagonistas, trazendo outra perspectiva na construção do imaginário infantil, e o olhar com que as crianças tem de si mesmas. Reforçando o quão importante é que tenha essas referências positivas.

Figura 32



Fonte: GeekBlast 2020

Disponível em: <https://www.geekblast.com.br/2020/11/critica-owl-house-1-temporada.html>
Acesso em: 17/09/2021

Figura 33



Fonte: Variety 2022

Disponível em: <https://variety.com/2022/tv/news/craig-of-the-creek-season-5-1235156630/>

2.1- A Importância da Ilustração

De acordo com Cavalcante (2010, p. 37): “a ilustração é entendida, em geral, como uma arte visual que produz imagens para comunicar uma informação concreta a partir de um conteúdo descritivo ou analítico”. Como comenta Zeegen (2009), a ilustração transita entre universos diferentes, o das artes visuais aplicadas e o do design, comenta ainda que o ilustrador precisa estar sempre em busca de inspiração para a construção de suas narrativas e por isso a importância de estar constantemente observando ao seu redor. Já definição de ilustração pelo professor Aurélio Buarque de Holanda nos diz que:

ilustração sf (do latim illustratione) 1 Ato ou efeito de ilustrar. 2 Conjunto de conhecimentos; saber; homem de notável ilustração. 3 Imagem ou figura de qualquer natureza com que se orna ou elucida o texto de livros, folhetos e periódicos. 4 Filos. V. Filosofia das luzes.

A definição acima pode levar a uma percepção errônea de que a ilustração funciona de forma linear. Mas vemos que acontece como respostas a diversos fatores e estímulos externos e internos por parte do ilustrador, como explicado no esquema de Andrew Hall (figura xx).

Figura 34: Nome da imagem



Fonte: Adaptado do autor.....

Disponível em: Fundamentos Essenciais da Ilustração

Para o autor, o lugar onde se mora e seu contexto sociocultural são fatores determinantes no que diz respeito a como suas mensagens ilustradas vão ser recebidas. Uma vez que determinados grupos podem se identificar com a forma pela qual você expressa seus valores e sua maneira de viver, ou até mesmo aprender sobre através das suas ilustrações. Corroborando com a ideia de que os acontecimentos no cotidiano do indivíduo (ilustrador), por mais que não sejam permanentes ou duradouros, ainda continuam influenciando no desenvolvimento do seu trabalho. Reiterando a afirmação de Zeegen, dar vida e forma a uma mensagem ou a um texto é o papel do ilustrador, e que sua essência está no pensamento, nos conceitos e nas idéias a serem traduzidas na imagem a ser criada.

Alguns artistas e ilustradores periféricos por exemplo, vão usar da ilustração com forma de enaltecer o lugar de onde vieram, mostrar o modo de vida que muitas vezes contraria o que é exposto pela mídia, de que pessoas que moram em favelas vivem sempre tristes, preocupadas e assustadas ou que sempre sucumbem a violência e ao terrorismo praticado muitas vezes pela própria polícia.

A exemplo do artista Calvet que traz em seu trabalho, uma perspectiva bastante única sobre a vida na periferia. Zeegen (2009), reforça o caráter descritivo da ilustração:

O desenho pode ser de observação ou de interpretação, pode refletir uma atmosfera ou um momento, ou

ser utilizado meramente para expressar informações. O desenho é uma disciplina ampla e, em se falando de ilustração, é levada ao limite pelas mãos de ilustradores (ZEEGEN, 2009, p. 50)

Figuras: 35 e 36



Fonte: twitter 2023

Disponível em: https://twitter.com/Calvet_arts/media

Acesso em: 05/05/2023

Segundo Joly (1996) a utilização da imagem tem sua origem em toda história recorrente ao homem, a imagem cria, define, caracteriza, apresenta, constitui, constrói, mensura e têm a possibilidade de deixar imensurável a(s) forma(s) de leitura(s) (JOLY, 1996).

Figura 37



Fonte: Metropoles

Disponível

em: <https://www.metropoles.com/saude/entenda-por-que-imagem-de-feto-negro-gerou-polemica-sobre-ilustracoes>

Acesso em 15/05/2023

Em 2021, algumas imagens criadas pelo artista e estudante de medicina nigeriano Chidiebere Ibe viralizaram pelas redes sociais. Ilustrações didáticas para material médico, retratando pessoas negras, inclusive fetos, contrariando o uso contínuo de corpos de pessoas brancas em livros de medicina. Segundo a diretora do comitê de diversidade da

Associação de Ilustradores Médicos Ni-Ka Ford, isso contribui para gerar falta de empatia com grupos que não são representados, incluindo pessoas com deficiência e idosos, e até mesmo deturpar a forma de como a dor é sentida por esses indivíduos.

Em entrevista à CNN, Ford relata que “Sem representação igualitária e o uso perpétuo de corpos de pessoas brancas em livros de medicina, profissionais ficam limitados em sua habilidade de diagnosticar com eficácia e em tratar pessoas que não se encaixam no padrão. Profissionais médicos tendem a depender de estereótipos e generalizações raciais por causa dessa falha no aprendizado em como sintomas se apresentam de forma diferente em pessoas com tons de pele diversos, o que leva a um cuidado pior”.

Conforme o conteúdo anteriormente apresentado, reforça-se aqui a relevância de se ter profissionais comprometidos com a representação da diversidade nos diversos campos da ilustração e do design. Ainda segundo a autora Cavalcante, “assumir a riqueza do universo da ilustração é um desafio e um caminho para o fortalecimento da área, respeitando as diferenças existentes e abrindo possibilidades futuras” (CAVALCANTE, 2010, p. 65)

A necessidade de pôr fim a essas construções históricas que fazem com que as pessoas negras sejam vítimas sistêmicas, segregando e marginalizando essa população por séculos. E como diz Audre Lorde em seu artigo “The Master’s Tools Will Never Dismantle the Master’s House”:

“É
aprender a tomar nossas diferenças e torná-las forças. Pois as ferramentas do senhor nunca vão desmantelar a casa-grande. Elas podem nos permitir a temporariamente vencê-lo no seu próprio jogo, mas elas nunca nos permitirão trazer à tona mudança genuína.”

O trabalho do ilustrador é criar, encapsular uma ideia e comunicá-la a determinado público, de maneira articulada e inovadora.

A imagem tem o poder de:

- *Comunicar instantaneamente*
- *Comunicar a um público global, de diferentes épocas, idades ou regiões*
- *Situar o observador dentro da imagem*
- *Representar, literalmente, a experiência visual do ser humano*
- *Encantar visualmente o observador, repetidas vezes*
- *Ser disposta sequencialmente para comunicar uma narrativa*
- *Conectar-se instantaneamente com a emoção, a experiência e a memória do observador*
- *Encantar pelas cores e pelo formato*

2.2 - A ilustração como linguagem

O avanço na questão da representatividade negra e seus impactos são nítidos, mas ainda falta muita evolução para enfim podermos pensar em equidade, visto que o Brasil tem mais da metade de sua população composto por negros, segundo IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística) em 2020 os dados mostram que 54% da população se reconhece enquanto pessoa negra/preta.



Fonte: BuzzFeed

Disponível em: <https://www.buzzfeed.com/amatullahshaw/black-cartoon-characters>

Acesso em: 20/06/2023

“Tudo o que foi criado pelo homem é resultado da sua imaginação e criação, a partir das relações com o meio que o cerca e a sociedade da qual convive, estas imagens são produtos culturais impregnados de significados, que podem nos dizer quem somos, em que sociedade vivemos ou como somos vistos” (ZIMMERMAN 2008)

E de modo geral, não só no Brasil e ainda que na ficção, é difícil vermos personagens negras com protagonismo, é mais comum vermos personagens negras com a história totalmente correlacionada a de um protagonista branco. Isso ressalta a importância da presença de profissionais negros ocupando cargos de decisão, inclusive em ramos como artes e moda.

Poder contar a história a partir do próprio olhar faz com que outras pessoas negras possam se ver como possíveis e acreditem que possam alcançar lugares cada vez mais altos, já que, como vimos, quase nunca é questão de competência e sim de oportunidades.

2.3 - Ilustradores negros

Breno Loeser

“Designer, mestre em Ciências da Religião, filho de Lógunèdè, taurino, bon vivant e feliz”

Como descrito pelo próprio, Breno tem 28 anos, é sergipano, artista, ilustrador, designer e mestre em Ciências da Religião. Designer do núcleo de Estilo da Farm e criador da brenoloeser.com, uma loja dedicada ao comércio de arte afro-brasileira. Amante da cultura pop, dos livros, da espiritualidade, da moda e de muito café. É sacerdote da Casa da Mata - terreiro de umbanda localizado em Aracaju/SE e abian do Ilê Oloroke Asé Olomi Tutu, terreiro de candomblé localizado na baixada fluminense. Filho de Logunedé e Xangô.

Em seu trabalho, Breno centraliza a imagética do candomblé, trazendo orixás e entidades misturados com seus elementos, vestes e costumes. mesmo que por ventura o público não esteja muito familiarizado com religiões de matriz africana, é possível aprender um pouco do significado

de cada orixá, seja pelas cores escolhidas pelo artista, que representa cada uma das entidades ou pelos elementos como instrumentos e animais ligados aos itãs (histórias iorubás) de cada um.

Figuras 38 e 39



Fonte: Bruno Loeser

Disponível em: <https://www.brenoloeser.com/>

Acesso em: 15/05/2023

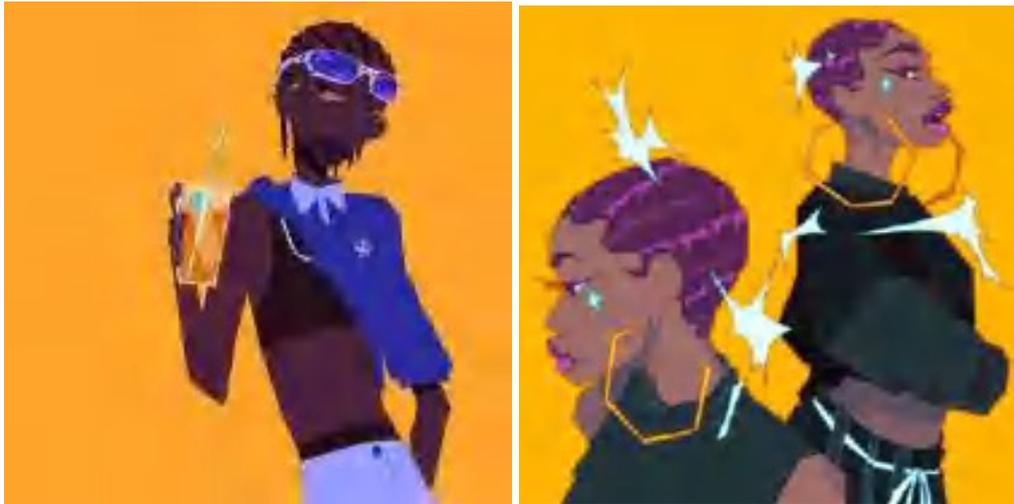
Deley

Diretor da Produtora periférica de audiovisual independente @Mandabuscaa

Influenciado pela cultura hip-hop desde pequeno, começou na arte através do graffiti e foi desenvolvendo seu estilo de ilustração.

Como character designer sua criação é bastante baseada em pessoas de favela, como se vestem, suas interações e expressões. Seu trabalho explora com muito sucesso o estilo e comportamento de pessoas negras mostrando o quão rica e expansiva é a cultura afro brasileira.

Figuras 40 e 41



Fonte:twitter

Disponível em: https://twitter.com/deley_ifc

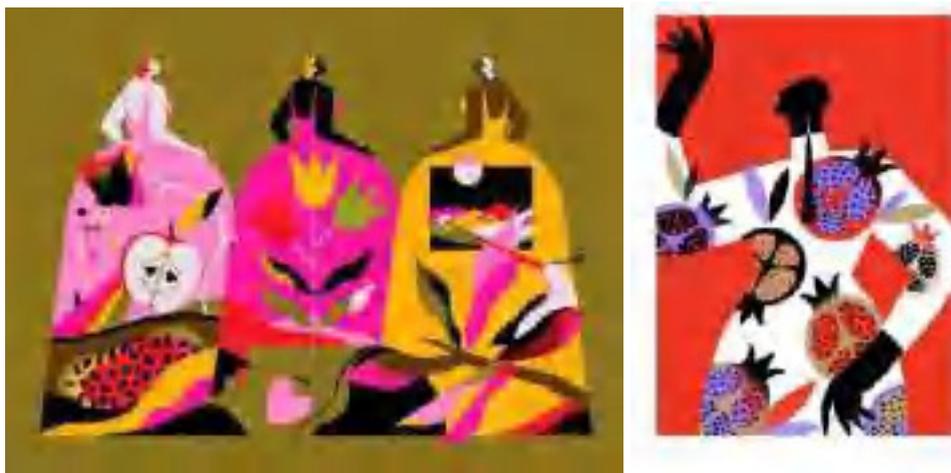
Acesso em:15/05/2023

Will Santiago

No começo chegou a realizar trabalhos de branding pro ramo de moda. Nascido e formado em Londrina, em 2017, Santiago ganhou o Prêmio Jabuti, na categoria infantil digital, pelas ilustrações do primeiro livro infantil do autor Luís Fernando Veríssimo, chamado O Sétimo Gato, que fazia parte da Coleção Kidsbook Itaú Criança.

Traz em sua obra, através de um olhar sensível, cores e formas simples cheias de texturas, ainda que sua arte seja totalmente digital. Will refletia em seu trabalho sua apreciação e celebração pela figura feminina e elementos da literatura de cordel. Falecido em 2021 em decorrência de complicações causadas pela Covid19, Will deixa um legado cheio de beleza, elegância e originalidade.

Figuras 42 e 43



Fonte: Domestika

Disponível em: <https://www.domestika.org/pt/courses/1106-ilustracao-flat-com-photoshop>

Acesso em: 16/05/2023

Ciano Bu

quadrinista/multiartista

Ciano, 23 anos, é artista, aprendiz e educador autodirigido que se define como um “griô do futuro”. Menino gay, negro, candomblecista e periférico que usa a música, a literatura e a ilustração para narrar ao mundo as histórias de sua gente. Por meio da arte e da educação livre, acredita que é possível reimaginar os futuros das quebradas

Figuras 44 e 45



Fonte: twitter

Disponível em: <https://twitter.com/cianobu>

Acesso em: 16/05/2023

Sene Gambia

Coletivo de artistas, formado por Luang e Hugo Dacach e Cristian Maciell. Possuem como foco artístico a cultura religiosa afro-brasileira e o combate ao racismo. Resgatam um tema que começou a ser investigado pelo artista Luang Senegâmbia ainda na sua graduação em design gráfico no ano de 2003. Atualmente são um e-commerce de artes inspiradas na cultura afro-brasileira, Pôsteres de Orixás, identidade, signos e mais.

Figuras 46 e 47



Fonte: SeneGambia

Disponível em: <https://www.senegambia81.com.br/>

Acesso em: 16/05/2023

LebAssis

Leandro Assis, letterer e ilustrador, conhecido pelo seu trabalho super colorido e divertido. Bastante influenciado pela cultura pop e LGBTQIAP+, tem seu trabalho agregado a marcas como Netflix, Nike e até Rupaul Drag Race. Usa o design como ferramenta pra comunicar assuntos de seu interesse, como a diversidade, cultura negra e direitos da comunidade queer de modo geral.

Figura 48



Fonte: Behance

Disponível em: <https://www.behance.net/gallery/104258329/Houseparty-x-Lebassis>

Acesso em 02/06/2023

Isabela de Oliveira

Carioca, formada em Design de Moda pela faculdade SENAI/CETIQT.

Depois de passar por diversos cursos de desenho e arte, me encontrei no design, com o que trabalho desde 2013. Hoje desenvolvo estampas na FARM, uma das maiores marcas de moda do Brasil

Figura 49 e 50



Fonte: Domestika

Disponível em: <https://www.domestika.org/pt/isabelasilva>

Acesso em: 15/05/2023

CAPÍTULO 3- DESIGN DE SUPERFÍCIE

Se nos debruçarmos nos artefatos antigos, vamos perceber que a estamparia esteve presente desde muito cedo no mundo moderno, não se sabe ao certo como ela surgiu, mas provavelmente como forma de se expressar socialmente e culturalmente através de objetos. Essas estampas, muitas vezes trazem elementos importantes para a sociedade em questão, como os tecidos *Kente*, uma tecelagem em cores vibrantes com padrões geométricos criado no período do império *Ashanti*, originado aproximadamente em 1700. Tais tecidos tinham como objetivo designar líderes e serem utilizados em rituais religiosos. (MICOTS, 2017)

Figura 50 : Tecido Kente 1920-40, Gana



Fonte: The British Museum
Disponível em: <https://smarthistory.org/kente-cloth/>
Acesso em: 22/04/2023

Para além dos povos tradicionais africanos, também é possível observar o uso da estamparia em artefatos orientais. Durante muito tempo a China não possuía trocas comerciais com países europeus, o que mudou a partir do século 13. Porém somente no início do século 15 podemos observar a comercialização de cerâmicas chineses na Europa, todavia esses itens possuíam valor de mercado muito elevado, o que contribuiu para virar artigo de luxo entre esses países no período. No século 17, o estilo Chines, muito marcado pela porcelana branca e ilustrações azuis, da dinastia Ming, virou interesse das sociedades europeias e a reprodução das estampas começou a ser observada no ocidente. (JACOBSON, 1999)

Figura 51: Vaso Chines Dinastia Ming (1426–35)



Disponível em: Met Museum

<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/42506>

Acesso em: 22/04/2023

Até então a estamparia apresenta um caráter de ornamentação desses artefatos, porém do que se trata a estamparia propriamente dita? E como foi englobada no Design gráfico e para além disso, o que difere Design de superfície e estamparia?

É possível notar o uso de padrões desde os primeiros movimentos de Design, William Morris, precursor do movimento *arts and crafts*, utilizava de estampas para compor papéis de parede, tapeçarias e projetos editoriais. O mesmo se diferenciava pela utilização de elementos orgânicos, simetria nas estampas, uso de cores para criar dimensão e elementos de ritmo.(JACOBSON, 1999)

Figura 52: Papel de parede *Pimpernel* de William Morris



Disponível em: <https://morrisandco.sandersondesigngroup.com/product/wallpaper/dmcr216472/>

Figura 53 : página de livro *The wood beyond the world* de William Morris
Acesso em: 22/04/2023



Fonte: Wikimedia Commons

Disponível em:

Acesso em:

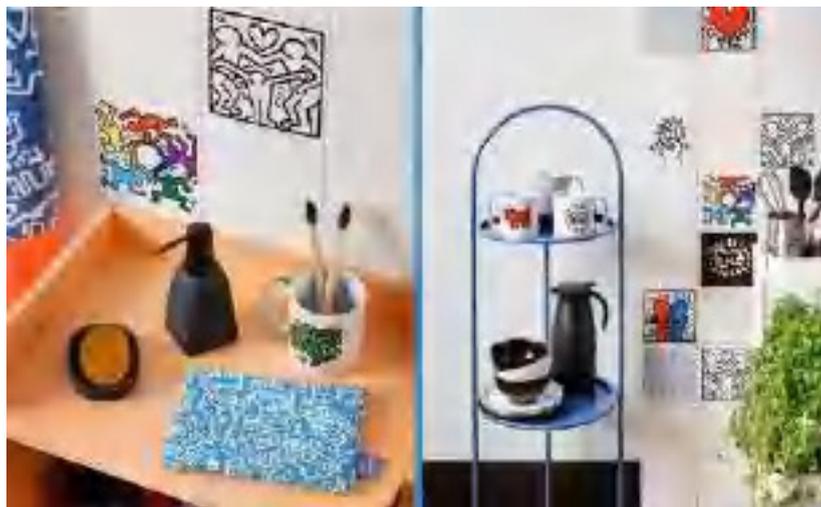
Segundo Ruthschilling (2008), Design de superfície é uma tarefa criativa e técnica que foca na elaboração de texturas, que podem ser visuais e tácteis, com finalidade de projetar nas superfícies de suportes pré existentes. Apresentando soluções criativas, estéticas e funcionais para esses suportes, essa tarefa é possível em qualquer tipo de superfície desde que tenham um estudo de projeto adequado para cada uma delas.

Com relação a diferenciação entre design de superfície e estamparia, Rosa (2017) explica:

A Estamparia é o nome dado ao conjunto de técnicas de impressão desenho ou transferência de figuras/padrão para um suporte (papel, tecido, couro, madeira, cerâmica e etc.). é um dos meios mais usuais para a aplicação do Design de Superfície. Enquanto o Design de Superfície ocupa-se com o estudo e a criação de padrões, a estamparia é responsável pela aplicação destes padrões nos variados tipos de suporte [...] (ROSA, 2017, p.48)

O Design de superfície é amplamente utilizado dentro de diversas indústrias, como a têxtil e da papelaria e conserva com o design de produtos, pois tem a capacidade de agregar valor ao mesmo através de tratamento cosmético. (RUBIM 2013)

Figura 54: Coleção Keith haring Tok&Stok



Fonte: Tokstok

Disponível em: <https://tokemcasa.tokstok.com.br/combinacoes-inusitadas-na-decoracao/>

Acesso em:

3.2 Elementos Compositivos- Design de Estamparia

Quando desenvolvemos um projeto de Design de superfície, existem alguns componentes que devem ser levados em consideração. Com objetivo de criar textura é necessário que haja mais de um elemento dentro da composição, caso contrário ela seria apenas uma ilustração, de acordo com Ruthschilling (2008), existem três classificações desses elementos: elemento de preenchimento, figura e elementos de ritmo.

A figura constitui a parte principal de uma estampa, é o cerne do projeto, uma estampa floral por exemplo, presume-se que as figuras que compõe ela seriam as flores. Existem diversas formas de figuras e com base nelas podemos classificar diferentes estilos de estampas. (RUTHSCHILLING, 2008)

Na imagem abaixo podemos observar uma estampa da designer brasileira Zuzu Angel, nela é possível perceber que a figura que compõem a estampa são os pássaros ilustrados.

Figura 55 : Estampa de pássaros Zuzu Angel



Fonte: Fashion Bubbles

Disponível em: <https://www.fashionbubbles.com/historia-da-moda/zuzu-angel-2/>

Acesso em:

Os elementos de preenchimento, como o nome sugere, são elementos que preenchem a estampa. Eles ocupam os lugares que as figuras podem deixar entre si em determinada estampa. Cores sólidas são elementos de preenchimento muito recorrentes. (RUTHSCHILLING 2008)

Levando em conta a imagem abaixo, podemos afirmar que o elemento de preenchimento da estampa Folhas da marca Dendezeiro é a cor sólida verde que preenche os espaços negativos entre as figuras de folhas.

Figura 56: Calça Murici com estampa folhas Dendezeiro



Fonte: Dendezeiro

Disponível em: <https://www.dendezeiro.com.br/pd-8f883a-calca-murici-folhas.html?ct=315553&p=1&s=1>

Acesso em:

Por sua vez os elementos de ritmos são elementos que trazem contraste e movimento na estampa, eles podem difere das figuras tanto em cor, tamanho ou forma. Esses elementos nem sempre são presentes na estampa, mas quando eles existem criam um dinamismo na mesma.(RUTHSCHILLING 2008)

Na figura a seguir podemos observar uma estampa do designer brasileiro Isaac Silva, onde apresenta folhas vazadas como figura, a cor branca como elemento de preenchimento e folhas preenchidas com preto como elementos de repetição, esses elementos acabam fazendo com que nosso olhar se movimente através da estampa.

Figura 57 : Estampa Boca da mata Isaac silva



Fonte: Isa Silva

Disponível em: <https://ffw.uol.com.br/desfiles/moda/verao-22/isaac-silva/isaac-silva-4/?i=1>

Acesso em:

3.3 - Módulos- Princípios do Design de Estamparia

Para RÜTHSCHILLING (2008), os módulos, podem ser definidos como unidade básica da estampa, são elementos fundamentais dentro de um projeto. Eles permitem a criação de padrões e texturas.

A partir disso existem diversos tipos de módulos, eles são divididos em geométricos como o quadrado, losangos, triângulos, hexágonos e com formas mais orgânicas como os de escama e ogee. (PROCTOR 1990,)

Figura 58 Tipos de módulos



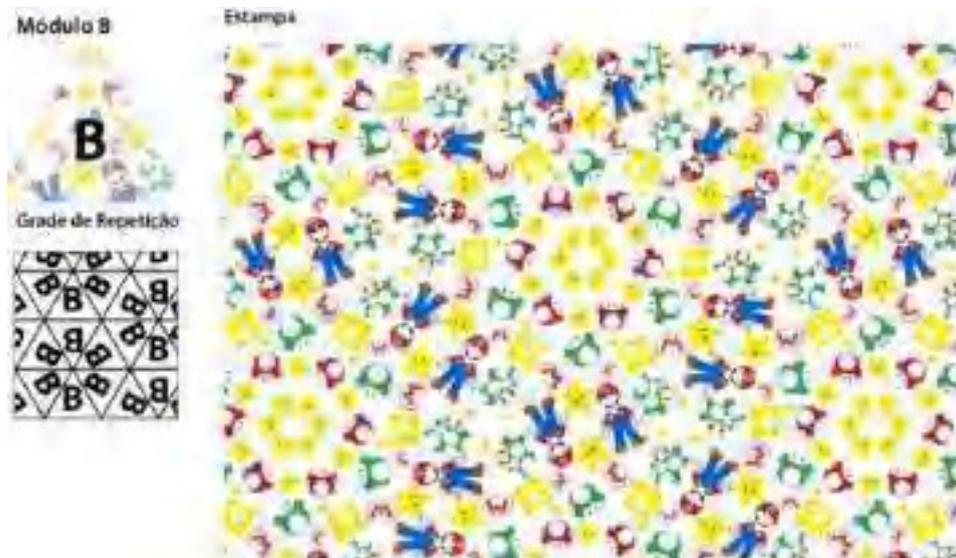
Fonte: Adaptado de Proctor 1990

Disponível em:

Acesso em: 15/05/2023

No artigo “Brincando com os padrões, a arte de criar estampas.” de 2015, as autoras Ana Helena e Maria Alice exemplificam esses tipos de módulos. Conforme a seguir:

Figura 59 Exemplo de Estampa com módulo Triângulo

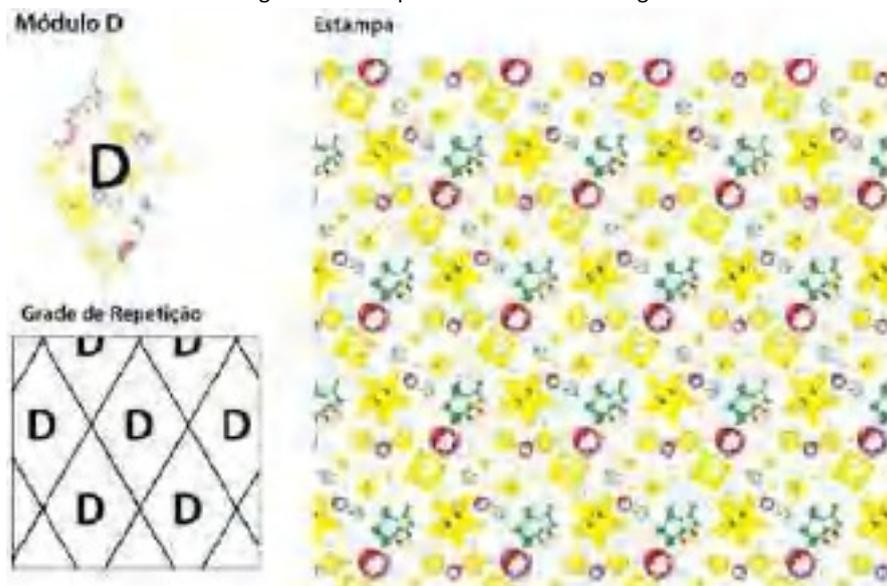


Fonte: Redaily

Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/5140/514054174012/html/>

Acesso em 19/06/2023

Figura 60 Estampa com módulo de losango

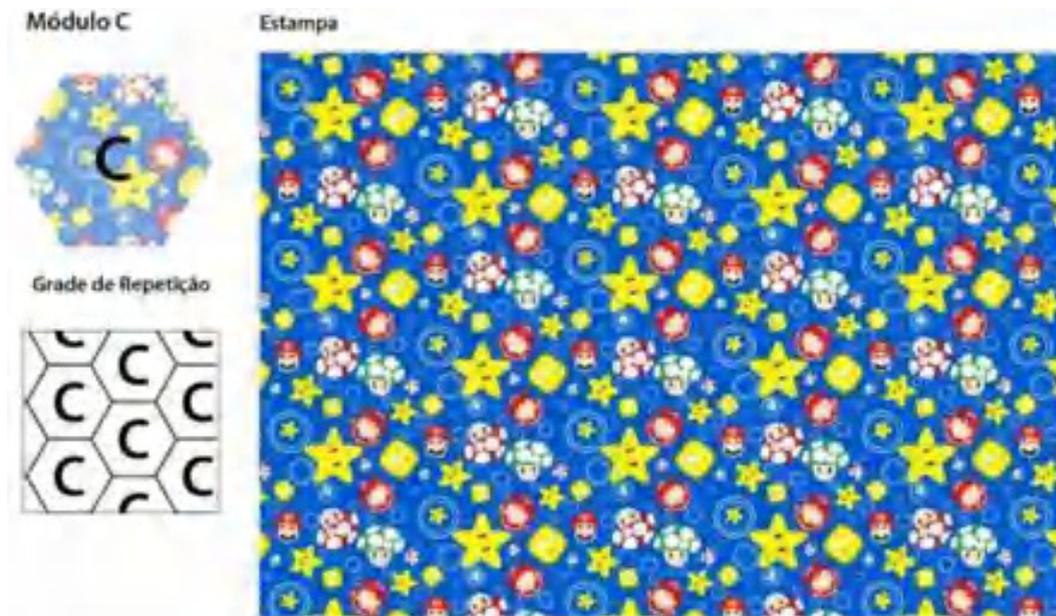


Fonte: Redaily

Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/5140/514054174012/html/>

Acesso em 19/06/2023

Figura 61 Exemplo de Módulo Hexagonal



Fonte: Redaily

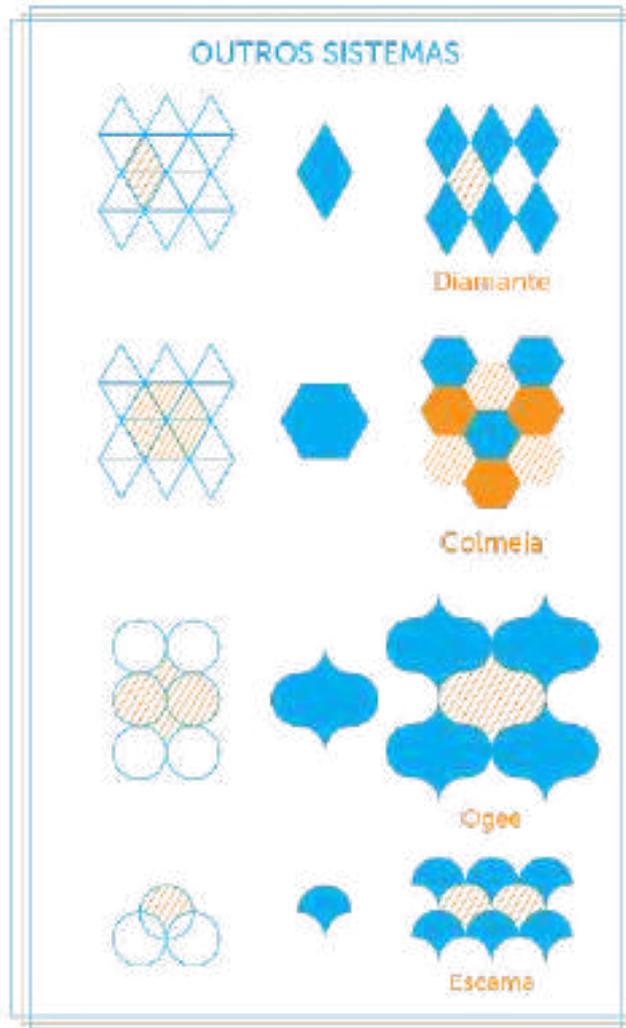
Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/5140/514054174012/html/>
Acesso em 19/06/2023

3.4 Rapport, Encaixe e Malhas

Rapport é uma técnica de repetição dos módulos, o objetivo dele é criar uma continuidade na estampa, de forma que ela não tenha quebras abruptas quando os módulos se repetirem, como por exemplo na figura abaixo podemos perceber que os elementos mantêm a continuidade quando o módulo é repetido. Já o encaixe, por sua vez, é a forma que os módulos são encaixados com finalidade de criar a repetição, sendo assim o módulo selecionado para a estampa influencia no encaixe que a mesma terá. (RÜTHSCHILLING,2008)

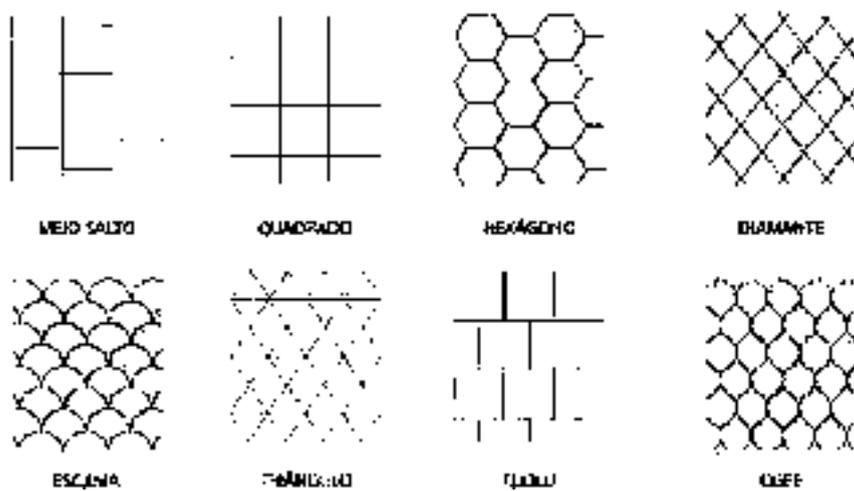
Segundo Proctor (1990), podemos definir malhas como a repetição em série dos módulos e elas têm influência direta dos encaixes. Existem oito tipos de malhas sendo elas: quadrada, triângulo, hexágono, diamante, meio salto, tijolo, ogee e escama, podemos ver elas representação delas nas figura abaixo.

Figura 62 Sistemas de Módulos



Fonte: PUC Rio / Departamento de Artes e Design
Disponível em:
Acesso em: 20/06/2023

Figura 63 Encaixe e malhas



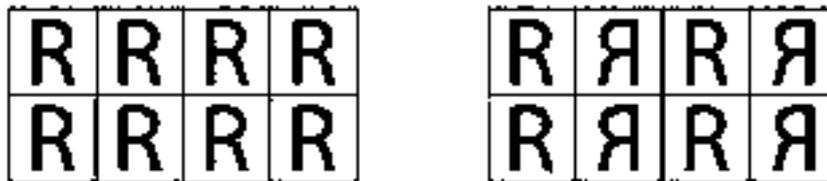
Fonte: Adaptado de Proctor 1990

3.5 Sistemas de repetição

Rüthschilling (2008), destaca que o sistema de repetição é uma parte fundamental em um projeto de design de superfície. Para ela, são estruturas que determinam como os módulos serão repetidos e organizados em uma superfície. Com base na forma dos módulos e na frequência das repetições e posicionamento dos mesmos. Ela cita três sistemas de repetições, sendo eles: alinhado, não alinhado e progressivo.

O sistema alinhado é aquele que o módulo se repete perfeitamente alinhado nas posições horizontais e verticais (figura x), não apresentam deslocamento do módulo na malha, porém podem apresentar movimentos de rotação, translação e reflexão dos módulos, que são movimentos no qual o módulo gira em seu próprio eixo como na figura XX. (RÜTHSCHILLING, 2008)

Figura 64 Sistemas de repetição alinhado

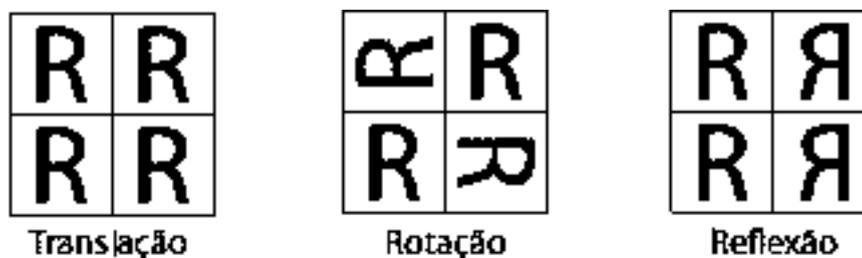


2008 Fonte: Adaptado de Rüthschilling

Disponível em:

Acesso em:

Figura 65: Movimentos de translação, rotação e reflexão



Fonte: Adaptado de Rüthschilling 2008

O sistema não alinhado, por outro lado, apresenta o deslocamento do módulo na malha, ficando assim desalinhado nas direções vertical ou horizontal como na figura z. Por fim, o sistema progressivo apresenta uma variação progressiva do módulo na malha,

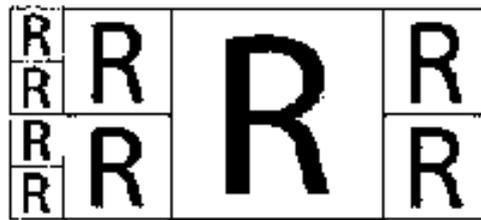
como por exemplo a variação de escala do módulo exemplificado na figura v. (RÜTHSCHILLING, 2008)

Figura 65: Sistemas não alinhados



Fonte: Adaptado de Rüttschilling 2008
Acesso em:

Figura 66 Sistema de repetição progressivo



Fonte: Adaptado de Rüttschilling 2008

3.6 Tipos de Aplicação

A finalidade de todo projeto de design de superfície é a aplicação dele, seja de forma virtual ou física, e com tamanha variedade de suportes e estilos é natural que existam também uma variedade de tipos de aplicações para esses projetos.

Para Schwartz (2008), podemos dividir os tipos de aplicação em quatro, sendo eles, total, parcial, global e local. As aplicações total e parcial consistem em tipos de aplicações que utilizam de repetições do módulo criando um padrão, sendo total cobrindo toda a extensão do suporte e parcial apenas uma fração dele. Já os tipos global e local não possuem repetições de módulos, sendo assim criação de sistema de repetições e encaixes não são necessários nesse tipo. Aplicação local é uma aplicação que delimita a uma área específica do suporte enquanto a global utiliza de toda a extensão do suporte.

Figura 67 Tipos de aplicação de estampa



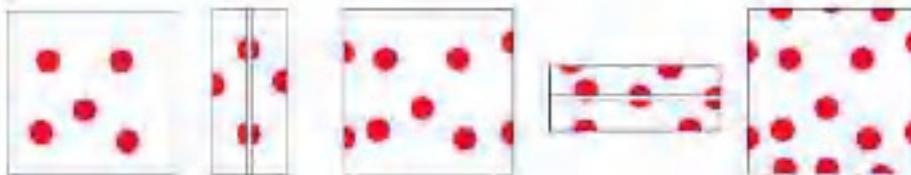
Fonte do autor "Adaptado de Schwartz 2008"

3.7 Criação de Rapport

A criação do rapport é uma das etapas mais importantes do projeto e existem algumas formas de fazê-lo. Como dito anteriormente, algumas aplicações não necessitam de repetição, logo dispensam alguns métodos listados abaixo. Esses métodos são embasados na autora Rubim (2010) e no software illustrator da Adobe.

Rubim (2010) sugere Rapport Manual Por Dobra, uma técnica na qual desenhamos os elementos no centro do módulo, a autora cita em uma folha de papel, deixando as extremidades livres, dobramos a folha de forma que as extremidades se encontrem e desenhamos os elementos nesse encontro. Quando desdobrarmos a folha as extremidades estarão com o encaixe perfeito.

Figura 68 Rapport de dobra no papel

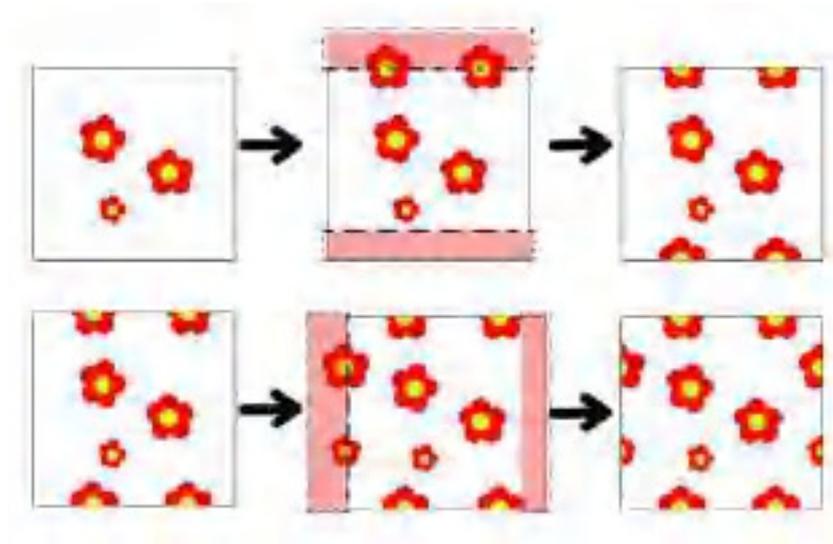


Fonte: adaptado de Rubin 2010

Essa técnica pode ser transportada para o meio digital através de softwares, utilizando a mesma ideia. Posicionamos inicialmente os elementos no centro do módulo e

posteriormente vamos preenchendo uma das extremidades desse módulo, levando em conta que a outra extremidade será a dobra. Utilizando ferramentas de copiar e colar podemos fragmentar os elementos de uma extremidade para outra de forma que quando repetimos o módulo ocorra o encaixe perfeito.

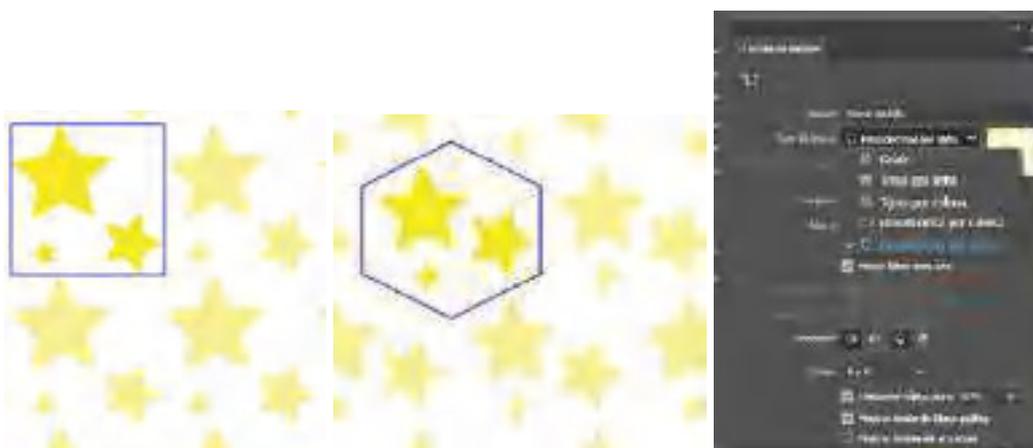
Figura 69 Rapport dobra digital



Fonte: adaptado de Rubin 2010
Disponível em
Acesso em:

Outra forma de criarmos o rapport é através de softwares que oferecem ferramentas para tal ação. Com a ferramenta “padrão” do adobe illustrator, que possibilita dispor os elementos dentro de um módulo e escolher o sistema de repetição que resultará em um padrão para ser utilizado dentro do próprio software.

Figura 70 Padrão Software Illustrator



3.8- Tecidos Africanos

Em seu livro, “Tear africano, contos afro-descendentes”, de 2004, Henrique Cunha Junior informa que os negros escravizados no Brasil são retradados quase sempre de forma destituída de roupa. Embora os tecidos representassem prosperidade e até marcasse o grau social de cada indivíduo, ao ausentar-se de suas vestimentas e de sua cultura, causa-se a falsa impressão de ausência de civilização.

Dinah Bueno Pezzolo em 2007 confirma a importância e o alto valor que os tecidos possuíam no império egípcio por exemplo. E como a valorização era tanta, que em reinos como o do Congo no século XIV, tecidos eram utilizados como moeda de troca entre comerciantes e denota riqueza a que os possuía.

A trajetória das Capulanas e kangas mostra-nos que as modernidades são criações, fruto de negociações em contextos globais. O significado de uma peça adquire feição distinta quando migra em tempo e espaço. Enquanto um tecido é considerado estrangeiro por sua origem, torna-se local na medida em que seus significados políticos e sociais são construídos localmente. (SILVA, 2008, p. 131)

Pelo fato de já se produzia algodão no continente africano, muitas pessoas escravizadas Marques, Carvalho e Nomzamo lembram em sua obra “Cabeça Feita com Torços Africanos”

Figura 71



Fonte: Obertauern

Disponível em: <https://www.obertauern.net/capulana-wikcion%C3%A1rio-ww-6234125>

Acesso em 16/06/2023

Priscila Obaci, especialista e integrante da Companhia de Arte Negra Capulana, afirma que as Capulanas sofreram um processo de “abrasileiramento”, ou seja, foram resignificadas e modificadas para atender as necessidades da população afro-brasileira. Uma vez que originalmente, os tecidos africanos servem para variadas funções, inclusive carregar crianças pequenas e objetos do dia-a-dia. As autoras Marques, Nomzamo e Carvalho atestam que a Carta ou Alvará de 5 de janeiro de 1786 proibia a confecção de tecidos finos para não concorrer com países

Europeus. Unicamente a fabricação de tecidos grossos utilizados exclusivamente por pessoas escravizadas era permitida.

[...] na África Ocidental, provinda dos povos suaíli, são originários apenas das regiões costeiras do Oceano Índico. Os registros mais antigos do uso da canga ou capulana são de Tanzânia, Quênia, Zanzibar, Moçambique, Uganda e principalmente Mombaça em Angola. Canga significa galinha de angola em suaíli, devido às cores vivas. É um traje colorido semelhante ao kitenge, usado pelas mulheres em toda África Negra (MARQUES; NOMZAMO; CARVALHO, 2016, p.43)

• METODOLOGIA

Quanto à metodologia de projeto, resolvemos adotar a de Bruno Munari(2002), que demonstra o caminho a ser trilhado entre a identificação do problema e suas possíveis soluções. O autor afirma que o problema não se resolve por si só e é necessário conhecê-los para utilizá-los no projeto de solução, exemplificado no diagrama, seguido pela explicação de cada etapa.

Figura 72 metodologia completa Munari



Problema: Essa etapa corresponde à exposição de que existe um problema, e que conseqüentemente ele precisa ser resolvido a fim de alcançar uma solução. E para isso procuramos identificar as etapas da confecção de um projeto.

Definição do Problema: Etapa principal para o desenvolvimento do projeto, onde é necessário entender até que ponto é possível alcançar durante a elaboração do projeto.

Recolhimento de Dados: Coleta de informações de forma aprofundada, reunindo dados necessários para que os componentes do projeto possam ser analisados.

Análise de Dados: Focando mais em características técnicas do que estéticas, essa etapa projetual colabora no entendimento de quais práticas serão adotadas e quais serão deixadas de lado

Criatividade: Organizando as idéias e pondo em prática a criatividade como ferramenta para alcançar a solução do então problema.

Materiais e Tecnologia: Nessa etapa, acontece mais uma coleta de informações, só que voltadas a escolhas de materiais a serem utilizados, dependendo da sua disponibilidade e adequação;

Experimentação: Momento em que se testa os materiais e processos a serem empregados, aproximando-se da solução.

Modelo: Resultado das etapas anteriores, útil para averiguar quais as melhores escolhas a serem utilizadas no projeto final.

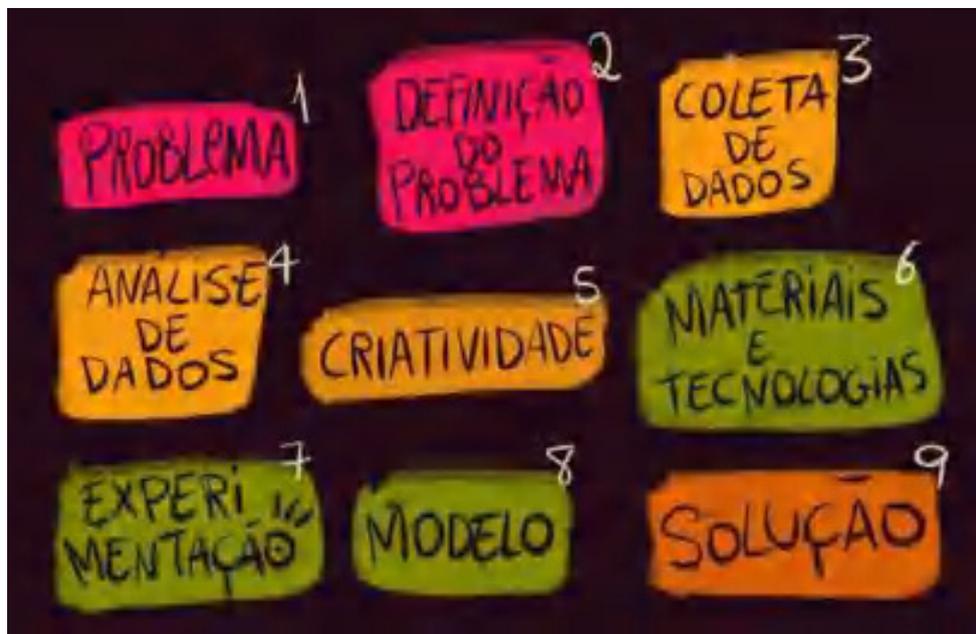
Verificação :Esta etapa fala sobre teste com consumidores finais a fim de verificar se atende a demanda ou não. Como não há definição de público alvo, essa etapa foi retirada,

Desenho de Construção: Aqui considera-se como desenho de construção, uma documentação onde são apresentadas diretrizes para realizar a impressão na superfície escolhida, não cabendo assim na proposta do projeto, portanto foi retirada da metodologia final.

Solução: Considera-se aqui a solução do problema encontrado na primeira etapa desta metodologia.

A partir disso, a metodologia de Munari, sem as etapas de Verificação, Análise de Dados e Desenho de Construção, ficou da seguinte forma:

Figura 73 : Metodologia de Bruno Munari Adaptada

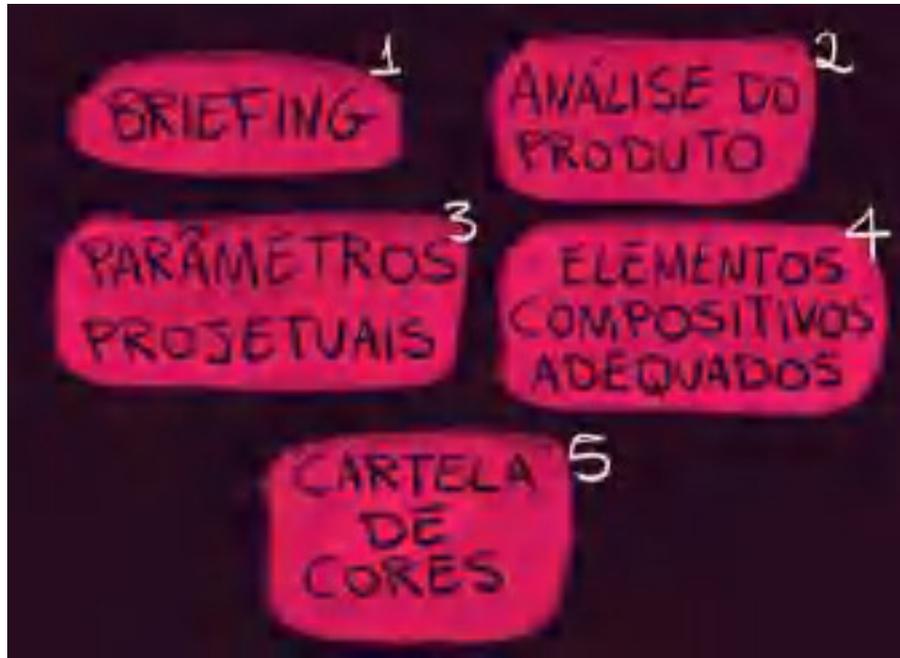


Nesse momento, procura-se entender como se deu a conciliação da metodologia de Bruno Munari às diretrizes de projetos de superfícies têxteis propostas por Adele Pereira. As diretrizes foram elaboradas por Adele Pereira seguindo conjunto de princípios desenvolvida por Cronholm (2009) que por sua vez baseou-se na heurística criada por Rolf Molich e Jacob Nielsen. Dividida em 3 categorias: diretrizes preparatórias, diretrizes para procedimentos compositivos e diretrizes para correção de erros.

Dentro deste projeto, percebeu-se que as etapas a seguir são as mais viáveis para a produção das estampas das cangas, levando em consideração que o tempo de um tcc é mais curto, optamos por etapas que complementam a metodologia de Munari.

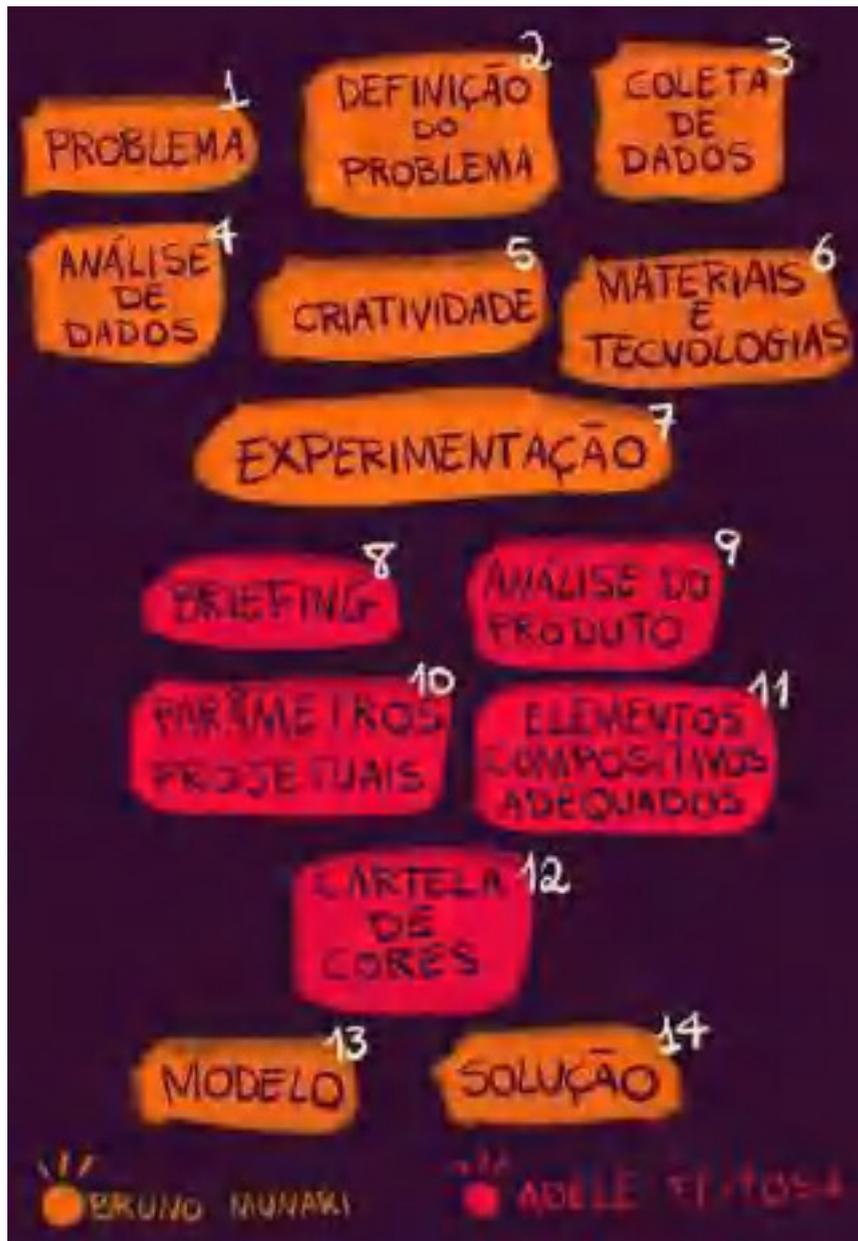
As etapas refinadas da metodologia de Adele Pereira, ficaram esquematizadas da seguinte maneira:

Figura 74: Metodologia Adaptada de Adele Feitosa



Por fim, as etapas da metodologia de Adele Feitosa foram inseridas na etapa de Experimentação de Bruno Munari, pois estão de acordo com os processos e parâmetros projetuais da metodologia proposta pelo autor. Portanto, temos a metodologia finalizada nas seguintes etapas:

Figura 75: Metodologias unidas



5- DESENVOLVENDO AS ESTAMPAS

As 6 estampas foram desenvolvidas tendo por base a temática da estética negra, em seus mais variados aspectos, dança, costumes, religiosidade e autocuidado por exemplo. Não necessariamente possuem ligação umas com as outras, mas todas seguem no intuito de valorizar e mostrar a beleza cultural afro. O valor histórico de tecidos africanos também é levado em consideração, visto que esses tecidos carregam valor cultural para pessoas negras, pelo fato de estar muito ligado ao cuidado e a beleza, seja consigo próprio e com os cabelos, seja carregando uma criança e a mantendo protegida durante a jornada de trabalho.

Serão desenvolvidas 5 estampas com módulos (rapport) quadrados, e outras que às acompanham, chamadas composé que são um tipo estampas que são confeccionadas a partir de outra já existente, podendo usar parte da estampa matriz ou apenas alguns elementos que normalmente são reorganizados fazendo que novas composições surjam. Diferenciadas o suficiente para serem consideradas duas estampas diferentes. A sexta estampa foi desenvolvida em módulo retangular, a fim de ser repetida apenas nas laterais. Englobando assim o conceito das Capulanas, que em média tem 1,10m por 1,80m e suas derivações quadradas, de 90x90 cm.

1- Problema

Desenvolver estampas voltadas para estética negra, trazendo olhar positivo, valorizando aspectos da cultura afro

2- Definição do Problema

Etapa principal para o desenvolvimento do projeto, onde é necessário entender até que ponto é possível alcançar durante a elaboração do projeto.

4- Criatividade

Organizando as idéias e pondo em prática a criatividade como ferramenta para alcançar a solução do então problema.

5- Materiais e Tecnologia

Nessa etapa, acontece mais uma coleta de informações, só que voltadas a escolhas de materiais a serem utilizados, dependendo da sua disponibilidade e adequação;

6- Experimentação

Essa etapa é a mais complexa do projeto, portanto, é a maior e mais detalhada, pois nela estão os parâmetros projetuais de Adele Pereira, que são fundamentais para o desenvolvimento das estampas. Seguindo essa lógica, iremos aplicar as etapas nas 5 estampas:

1- Estampa Coqueiral

1.1- Briefing

Elaboração de uma coleção de estampas (moda praia) que valorize elementos da estética negra voltada ao público amplo. Movimentos de dança, hábitos de autocuidado e de lazer e reencontro com a ancestralidade devem ser representados com cores vibrantes e através de elementos dinâmicos e alegres. As estampas serão impressas em viscose por meio de técnica de estamperia digital e aplicada em cangas.

1.2- Análise do Produto

É possível atribuir uma variedade de peças quando se fala de moda praia, cangas, biquínis, saídas de praia, sunga, bolsa, chapéu, toalha e por isso é possível pensar em diferentes tipos de estampas, tanto localizadas como padrões de repetições. Dessa forma é viável aproveitar a área do tecido e os elementos das estampas.

1.3- Parâmetros Projetuais

As sombras de cada coqueiro precisou ser projetada de forma que não colidisse umas com as outras, o espaçamento entre os elementos foi pensado também para manter a simplicidade e o respiro entre eles.



1.4- Elementos Compositivos Adequados

Como o conceito da estampa é simular um coqueiral, optou-se por manter um sistema de disposição dos elementos de forma alinhada, tipo “tijolinho”.

1.5- Cartela de Cores

Além da cor de fundo, que foi pensada para se parecer com uma areia mais clara, foram usadas algumas variações de marrom na pele das personagens. As cores verde amarelo e rosa se combinam nas roupas e em detalhes dos coqueiros.

Figura 79 paleta de cores Coqueiral



2- Estampa “ Me Pinte pra Timbalada”

2.1- Briefing

Essa estampa procura trazer uma representação da prática de pintura corporal adotada mais comumente na época do carnaval na Bahia e amplamente usada por vários povos de origem africana, bem como em algumas cerimônias de Terreiros de Candomblé. Os elementos são baseados em poses de dança afro e estão dispostos de forma a se

encaixarem livremente.

Figuras 80 Capa do Disco Timbalada



Fonte: Vinil Records

Disponível em: <https://vinilrecords.com.br/produto/timbalada/>

Acesso em: 24/06/2023

Figura 81 : Feitura de Santo



Fonte: Wikipédia

Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Iniciac3o3o_Queto

Acesso em: 24/06/2023

2.2- Análise do Produto

Para aproveitar o corte do tecido, juntamente com os elementos criados, optou-se por estampar uma canga de formato retangular. Assim, garante-se que não se perca a visão geral dos elementos.

2.3- Parâmetros Projetuais

Mesmo que os elementos já tivessem sido idealizados para facilitar o encaixe entre si, foi preciso realizar testes e ajustes em algumas das poses, a fim de não entrarem em conflito quando definido o rapport.

Figura 82: Teste de Elementos Estampa Me Pinte Pra Timbalada



2.4- Elementos Compositivos Adequados

Optou-se por manter a disposição dos elementos de forma simples, dando “respiro” entre si. O ritmo da estampa fica por conta das poses das personagens, que nesse caso estão dançando em diferentes posições e direções.

Figura 83: Testes de elementos e descartes

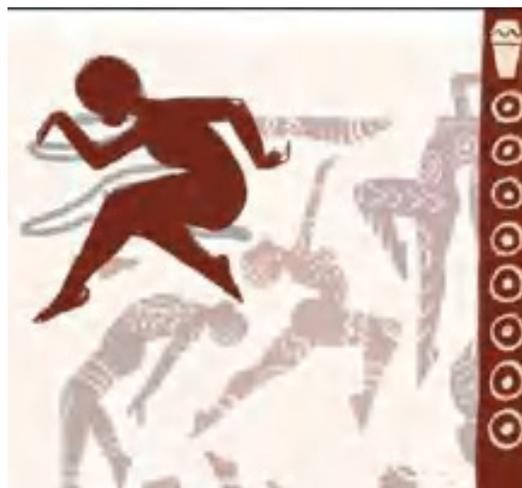


Figura 84 : Elementos Compositivos



2.5- Cartela de Cores

A escolha das cores foi baseada em algumas tonalidades de peles negras, para mostrar a diversidade de tons. Preserva-se o contraste com a tinta branca utilizada nas pinturas e também com a cor do fundo.

Figura 85 Escolha de cores



3- Estampa Odoyá

3.1- Briefing

No Brasil, Yemanjá recebe o título de “Mãe dos Orixás” ou “Mãe de Todas as cabeças”, porém ainda é bastante embranquecida, devido ao processo de sincretismo religioso, onde muitos orixás precisaram ser associados à Santos católicos para poderem continuar a serem cultuados. É bastante reverenciada por pescadores e populações litorâneas devido a sua ligação com o mar, seu elemento regente. Essa estampa foi pensada para dar foco à Orixá, os demais elementos são baseados na flora e fauna marinha.

Figura 86: O embranquecimento de Yemanjá



Fonte: Jornal da Paraíba

Disponível em:

<https://jornaldaparaiba.com.br/comunidade/dia-de-iemanja-quem-embranqueceu-a-rai-nha-do-mar/>

Acesso em 24/06/2023

3.3- Análise de Produto

Nesse caso, como o foco principal é dado à figura da Orixá Yemanjá, o módulo foi pensado como apoio à temática marinha. Elementos mais simples e desenhados para serem replicados em maior escala.

Figura 87 : Montagem do rapport Odoyá



3.4- Parâmetros Projetuais

Adaptação dos elementos, seus tamanhos e posições, para que a repetição não conflita com o elemento central da canga, facilitando seu encaixe.

Figura 88: Teste de elementos compositivos Odoyá



3.5 - Cartela de cores

A escolha final das cores foi realizada tomando por base a ilustração central da canga, por isso, foram escolhidas cores que combinam, mas que não conflitam com o desenho central.

Figura 89: Rapport Final Odoyá



Figura : Cartela de cores rapport Odoyá



4- Estampa Banana Dance

4.1- Briefing

Josephine Baker(1906-1975) foi uma dançarina, cantora e atriz que marcou a história da arte performática. Numa época em que permeava no imaginário branco a primitividade inerente das pessoas pretas, Josephine subverteu os estigmas a ela impostos e tornou-se um sucesso na cultura pop na época. Chegando a vender loções faciais que escurecem a pele. Nessa estampa, resolveu-se homenagear seus movimentos e a sua emblemática saia de bananas.

Figura 90: Saia de banana



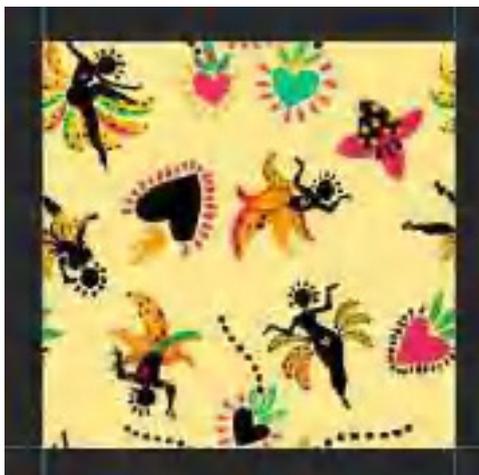
4.2- Análise de produto

Por se tratar de uma estampa com referência a poses de dança, mas também, com outros elementos, como os mangarás em forma de coração, optou-se por usar uma escala não tão grande, para não perder a sensação de movimentos entre os elementos e detalhes.

4.3- Parâmetros Projetuais

Os elementos foram dispostos de forma que ficassem espalhados e repetidos, assim, temos um padrão em que não é possível dizer se está de cabeça para cima ou para baixo.

Figura 91 teste de rapport “all over” ou “sem pé nem cabeça”



4.4- Elementos Compositivos Adequados

Figura 92 Elementos Banana Dance



Preservando os espaços de respiro entre os elementos, foram criadas sequências de “bolinhas” para manter o sentido de movimento e ritmo ao olhar para a estampa.

4.5- Cartela de Cores

Figura 93 : Teste de cores



Variantes de cor para testar a interação entre os elementos e o fundo da estampa. Preservando o contraste de ambos. Levou-se em consideração também a percepção cultural da cartela de cores na construção dos elementos, fazendo uso de cores semelhantes às do movimento pan africanista.

Figura 94: Pan africanismo



5- Estampa Suri

5.1- Briefing

Figuras 95 e 96 Povo Suri



Fonte: Sarah Jenkins

Disponível em: <https://www.sarahajenkins.com/6909517-suri-tribe#>

Acesso em: 15/06/2023

Inspirada na estética do povo Suri, povo que habita as montanhas do Grande Vale do Rift, nas remotas planícies do sudoeste da Etiópia. As pessoas enfeitam-se umas às outras com tintas naturais extraídas de plantas e de algumas pedras, além da sua riqueza estética e vaidade, também são conhecidos pela prática de alargarem seus lábios e orelhas.

5.2 - Análise do Produto

Para o uso dessa estampa, a canga escolhida foi uma de formato retangular, pensando no maior aproveitamento do rapport criado, aliando ele à uma figura central.

5.3- Parâmetros Projetuais

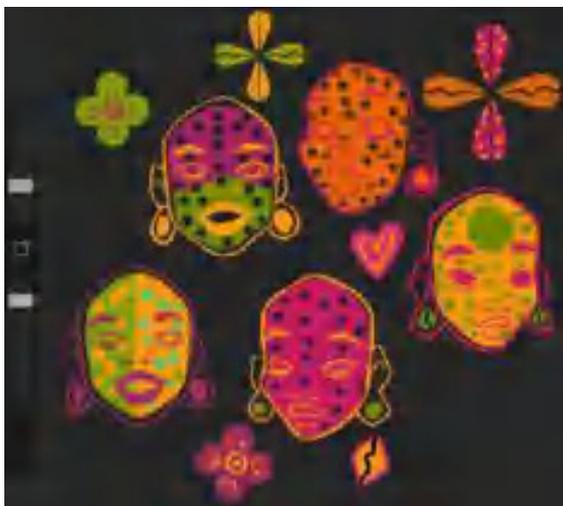
Figura 97 : Conceitos iniciais da estampa Suri



No módulo quadrado, foi pensado nas relação entre os elementos que são as cabeças pintadas com padrões circulares. Optou-se por formas um pouco mais geométricas e alinhadas, como veremos a seguir.

5.4- Elementos Compositivos Adequados

Figura 98 : Elementos criados para estampa Suri



As cabeças foram resenhadas de forma mais geométrica e elementos como flores e búzios foram adicionados baseados nos objetos usados pelas próprias pessoas do povo Suri.

5.5- Cartela de Cores

Figura 99 : Contraste de cores Suri



A escolha de cores foi desenvolvida e pensada para contrastar com o fundo quase preto. As cores precisariam contrastar entre si já que os elementos são preenchidos por desenhos circulares.

6- Estampa Larica de Sereia:

6.1- Briefing:

Essa estampa traz elementos da fauna marinha mística, contendo elementos como crustáceos, peixes e alguns invertebrados, interagindo com sereias com corpos e cores diversas.

6.2- Análise do Produto

Difere-se das demais pelo fato do uso de um módulo retangular, ou seja, sua repetição acontece apenas pelas laterais, chamado de barrado.

6.3- Parâmetros Projetuais

Após testes de criação de rapport, observou-se que a melhor saída para essa estampa seria transformá-la em um barrado, fazendo com que ela se encaixe apenas pelas laterais. Dessa forma valoriza-se os elementos sem deixar de aproveitar o tecido.

Figuras 100 e 101: Descarte de idéias



6.4- Elementos Compositivos Adequados

Os elementos foram dispostos de maneira com que se formassem arranjos, respeitando certa distância entre si, foram organizados quase como adornos.

Figura 102 Elementos gerados



6.5- Cartela de Cores

Essa estampa conta com a paleta de cores retirada da estampa “Coqueiral”, embora tenham temáticas e elementos distintas, pode se aproveitá-la.

7- Estampa Cortejo de Janaína

7.1- Briefing

A Festa de Iemanjá é tida como a maior manifestação religiosa e pública do candomblé no estado da Bahia, uma das mais tradicionais. Comemorada no dia 02 de Fevereiro, a festa popular atualmente é tombada como Patrimônio Imaterial de Salvador. Nessa estampa, representa-se o movimento que as pessoas de axé realizam ao oferecer suas oferendas ao mar. É muito comum presentear Janaína, como é chamada Iemanjá, com flores brancas e perfume de alfazema.

Figura xx: Festa de Yemanjá, 02 de Fevereiro



7.2- Análise do Produto

Através de simples repetições da cena, cria-se algo semelhante ao toile de joly.

7.3- Parâmetros Projetuais

Contando com os detalhes contidos nas flores e na roupa da baianinha, optou-se por não desenvolver muitos elementos com a preocupação de perder certa delicadeza dos florais. Apenas elementos de apoio foram mantidos, no caso, as mãos que seguram os buquês.

7.4- Elementos Compositivos Adequados

Testes realizados na tentativa de concluir qual a melhor saída para criação do rapport. Conclui-se que apenas as baianinhas já garantem ritmo e leveza à estampa.

Figura xx: descarte de barrado.



7.5- Cartela de Cores:

Figura xx: cores Cortejo de Janaina



Ambas as cores contrastando com o branco

7- Modelo

Resultado das etapas anteriores, útil para averiguar quais as melhores escolhas a serem utilizadas no projeto final. Após a aplicação das metodologias, chegamos a conclusão das estampas.

Estampa Banana Dance:

Na figura 103, podemos observar o rapport final da estampa “Banana Dance”, com os elementos finais, após aplicação da metodologia.

Figura 103 : Rapport Banana Dance



Canga Banana Dance:

O barrado da canga foi pensado de forma a não conflitar com os elementos da estampa, então optou-se pela simplicidade, usando cores da própria paleta e adicionou-se bolinhas em linha reta.

Figura 104: Canga Banana Dance



Figura 105: Variação de Estampa pra Canga Banana Dance:



Tomando como base o universo visual construído na estampa, foi desenvolvida uma variação da canga, adicionando novos elementos, a personagem no meio sendo

abanada por leques em forma de banana, surgem também novos mangarás que acompanham todo o bordado dessa versão da canga.

Estampa Me Pinte pra Timbalada

Aqui podemos conferir o rapport final da estampa, com o deslocamento final das personagens:

Figura 106: Rapport Me Pinte pra Timbalada



Figura 107 : Canga Me Pinte Pra Timbalada:



Mantendo o foco na disposição e nos detalhes dos elementos centrais, aqui também decide-se aplicar um barrado simples que não interfira no protagonismo do rapport.

Estampa Coqueiral:

Alinhamento final dos elementos do rapport:

Figura 108: Rapport final Coqueiral



Cangas Coqueiral:

Pelo próprio conceito da estampa e aproveitamento dos elementos, decidiu-se criar duas variações de Canga. Na figura xx, vemos literalmente um coqueiral com todas as personagens dispostas no sistema tijolinho de padronagem. Já na figura xx, vemos uma personagem centralizada, como uma deusa da praia sendo cultuada por duas outras personagens, bem como novos elementos adicionados às bordas.

Figura 109 - Variação da Canga Coqueiral



Figura 110- Variação da canga coqueiral



Estampa Suri:

Foram decididos os elementos finais a seguir, para a estampa Suri:

Figura 111 : Rapport Suri



Figura 112: Canga Suri:



Para dar maior destaque a beleza do povo Suri, foi adicionado ao centro o rosto em perfil de uma personagem rodeada em búzios também retirados dos elementos compositivos do padrão.

Estampa Odoyá:

Módulo final presente na Canga Odoyá

Figura 113: Rapport Odoyá



Canga Odoyá:

Com adição de búzios na barra e da saudação “Odoyá”, formando moldura que envolve o elemento central, esse é o resultado final da canga.

Figura 114: Canga Odoyá



Estampa Larica de Sereia:

Alinhamento dos elementos de composição da estampa e rapport espelhado com repetição nas laterais (barrado). Aproveitamento dos elementos através da composição criada.

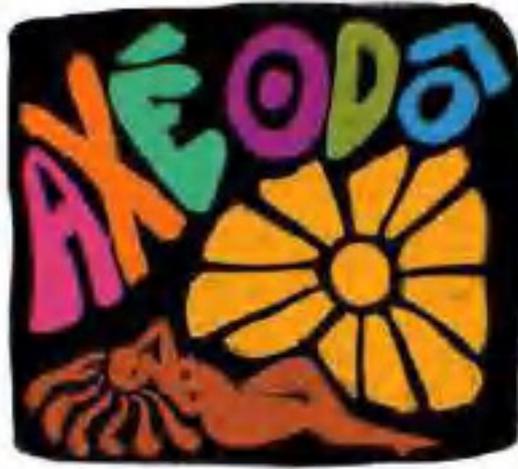
Figura 115 Rapport Barrado e Figura 116 Canga Larica de Sereia



8- Solução

Após as etapas de desenvolvimento das estampas, as soluções foram aplicadas em mockups, a fim de simular os produtos finais. Respeitando os tamanhos escolhidos para aplicação de cada estampa.

Figura: Etiqueta/Logo desenvolvido para representar a coleção



“Axé Odô”, em yorubá, Odô significa obrigado e Axé paz e equilíbrio entre as energias.

Canga Odoyá:

Figura xx:



Figura xx



Rapport Odoyá usado para simular canga com amarração na cintura.

Canga Banana Dance:

Figura



Figura xx: Canga com Variação da estampa Banana Dança



Canga Me Pinte pra Timbalada

Figura xx: Rapport aplicado



Figura xx: mockup Me Pinte Pra Timbalada



Canga Suri:

Figura xx: Mockup Canga Suri



Canga Larica de Sereia

Figura xx: Mockup Canga Larica de Sereia



Figura xx: Variação Canga Larica de Sereia



Figura xx: Aplicação do rapport Larica de Sereia



Canga Cortejo de Janaína

Figura xx: Aplicação de rapport e variação da estampa Cortejo de Janaína



Canga Coqueiral:

Figura xx: Mockup Coqueiral



Figura xx: Variação da estampa Coqueiral



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Historicamente, a imagem criada em torno das pessoas negras foi construída de forma a atender os interesses racistas de colonizadores brancos. Criando o conceito de raça e se colocando como superior, foi possível estruturar sociedades através do racismo, que muitas vezes tende a normalizar até mesmo a morte e a situações de vulnerabilidade social em que pessoas negras se encontram, visto que sua imagem foi concebida pelo sistema racista como violenta, incapaz e inata a pobreza.

A arte como forma de expressão esteve presente antes mesmo da formação de sociedades, levantou o questionamento de como os princípios do design gráfico e da ilustração se inserem no processo da representação de pessoas negras ao longo da história. Buscando respostas para esse questionamento, essa pesquisa procurou resolver os seguintes objetivos específicos: 1. Expor como se deu a representação das personagens negras ao longo da história; 2. Demonstrar o potencial artístico e cultural da expressão do povo negro e 3. Discutir sobre metodologias e práticas de design de superfície.

O primeiro objetivo contextualiza através de imagens, como historicamente as pessoas negras foram sendo representadas ao longo das épocas, mesmo depois da escravidão, ainda que não existisse preocupação alguma por parte do estado em como essas pessoas que eram escravizadas se integrariam a sociedade, existia a preocupação em manter e propagar estereótipos que segregavam e tentavam distorcer esses indivíduos de sua humanidade. Essa propagação se deu de diversas formas, obras literárias, pinturas, embalagens de produtos e até peças onde atores brancos, de maneira extremamente desrespeitosa, pintavam-se com tinta preta e realçava seus lábios exageradamente na tentativa de representar pessoas negras, emitiam até sons de animais e falavam gramaticalmente de forma errada.

No segundo objetivo, através da separação do conceito de representação e representatividade, buscou entender como a ilustração e o design se comportam na contemporaneidade. O que mudou e o que ainda precisa mudar para alcançar uma situação mais próxima de uma equidade social. Visto que existem vários fatores sociais que ditam e influenciam a forma que um ilustrador cria e de como seu trabalho é absorvido pelo público, incluindo a cor de sua pele e sua realidade social. Procurou-se também exibir o potencial artístico que designers e ilustradores negros possuem, fazendo uso de referenciais da cultura negra, como exemplo da religiosidade, de dilemas sociais e de exaltação da beleza dos corpos negros.

O terceiro objetivo aborda a discussão acerca de metodologias de design de superfície. Focando na impressão de padronagem infinita, apontou o conceito dos módulos e suas variadas formas de construção e demonstrou alguns tipos de estampas mais comumente utilizados. Apontando maneiras e softwares utilizados na criação e organização de elementos.

Apoiado nos resultados obtidos, foi concebível atender o objetivo principal: Desenvolver estampas para uma coleção de cangas de praia como forma de enaltecer a estética negra. Partindo dessa afirmação, o desenvolvimento das estampas tendo por base a estética negra em sua amplitude visual, mostrou-se possível também pelo fato de que historicamente, as pessoas negras se expressam de forma bastante diversa e ao mesmo tempo única. Fazendo com que as fontes de referência para produção de material visual seja gigante e crescente com o passar dos anos. Servindo como forma de resistência a padrões brancos impostos até os dias de hoje.

Se restituir e se inspirar de elementos da ascendência africana demonstra a construção de um pensamento decolonial. Fazer uso de turbantes, trançar os cabelos, se reconectar com a ancestralidade são formas de resistir a um sistema que tenta sempre nos prender a estereótipos. Usar os princípios do design de superfície e da ilustração tendo como base a valorização da estética negra, demonstra que existem caminhos possíveis para pessoas negras que desejam usar de sua criatividade de maneira que referencie suas origens. Pode-se compreender o projeto aqui desenvolvido como uma forma de contribuir para a valorização da cultura negra e de demonstrar que existe uma herança muito rica e expansiva que a ser retomada e aproveitada.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BACK, João Miguel. **Manual para apresentação de trabalhos acadêmicos: graduação e pós-graduação.** Canoas: Salles, 2004.

RIBEIRO, Djamila. **Quem Tem Medo Do Feminismo Negro?** São Paulo: Companhia Das Letras, 2018

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem as coisas,** Martins Fontes, São Paulo, 2002.

CHINEN. Nobuyoshi. **O papel do negro e o negro no papel:** representação e representatividade dos afrodescendentes nos quadrinhos brasileiros. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) -Universidade de São Paulo. 2013

WENSE, Henrique: **A imagen do negro nos quadrinhos e nas produções audiovisuais infanto-juvenis.** 2015. Dissertação (bacharelado) - Universidade de Brasília, Curso de bacharelado em Comunicação Social Habilitação Audiovisual.

RIBEIRO, Djamila. **Entrevista concedida à revista BRAVO! e a escritório de advocacia Pinheiro Neto de São Paulo**

HALL, Andrew. **Fundamentos Essenciais da Ilustração.** ROSARI, 1 jan. 2012

MARTINS, Vinícius. **O negro em quadrinhos: a forma e o espaço da tinta escura nas HQs brasileiras,** 2017. Disponível na internet por http em:

<<https://www.almapreta.com/editorias/realidade/o-negro-em-quadrinhos-a-forma-e-o-espaco-da-tinta-escura-nas-hqs-brasileiras>>. Acesso em 19 jul. 2019

CLARK, Alex. **How the History of Blackface Is Rooted in Racism,** 2019. Disponível na internet por http em:

<<https://www.history.com/news/blackface-history-racism-origins>>. Acesso em 19 jul 2019.

PROCTOR, Richard M. **Principles of pattern design.** New York: Dover Publications, 1990

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

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. Design de Superfície. Porto Alegre: Ed. UFRGS 2008

SCHWARTZ, Ada R. Design de Superfície: por uma visão projetual geométrica e tridimensional. Dissertação (Mestrado em Desenho Industrial) - Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2008.

MARQUES; NOMZAMO; CARVALHO. Cabeça Feita Com Torços Africanos, São Paulo jul. 2006

ZEEGEN, Lawrence. Fundamentos de Ilustração. 1: BOOKMAN, 25 set 2009

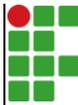
JOLY, Martine (1994) — Introdução à Análise da Imagem, Lisboa, Ed. 70, 2007

LORDE, Audre - As ferramentas do mestre nunca vão desmantelar a casa-grande. Sister Outsider: Essays and speeches. Nova York, 1984. p. 110-113.

ZIMMERMANN, Anelise. As Ilustrações de Livros Infantis - o Ilustrador - A Criança e A Cultura, Florianópolis 16 jun 2008

PEZZOLO, Dinah. Tecidos: História, Tramas, tipos e usos. Paris, Senac São Paulo; 6ª edição (20 dezembro 2021)

GALLO, CLAUDIO BONOMI Giuseppe. Tutto Comincio con Bilbolbul. Itália – Perosini 2008

	INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
	Campus Cabedelo - Código INEP: 25282921
	Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Cambinha, CEP 58103-772, Cabedelo (PB)
	CNPJ: 10.783.898/0010-66 - Telefone: (83) 3248.5400

Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

TCC com assinaturas

Assunto:	TCC com assinaturas
Assinado por:	Victor Silva
Tipo do Documento:	Tese
Situação:	Finalizado
Nível de Acesso:	Ostensivo (Público)
Tipo do Conferência:	Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- Victor Eloi Batista Silva, ALUNO (201717010044) DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO - CABEDELLO, em 09/04/2024 10:20:00.

Este documento foi armazenado no SUAP em 09/04/2024. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 1136770

Código de Autenticação: 965c184f0f

