



INSTITUTO FEDERAL DA PARAÍBA  
CURSO SUPERIOR TECNOLÓGICO EM DESIGN GRÁFICO

BRUXA NA COZINHA: PROJETO DE DESIGN DE SUPERFÍCIE INSPIRADO  
EM DIETAS MÁGICAS DA ENCICLOPÉDIA “*WICCA IN THE KITCHEN*”

JULIO EMMANUEL COSTA CALIXTO

CABEDELO - PB

2022

JULIO EMMANUEL COSTA CALIXTO

BRUXA NA COZINHA: PROJETO DE DESIGN DE SUPERFÍCIE INSPIRADO  
EM DIETAS MÁGICAS DA ENCICLOPÉDIA “*WICCA IN THE KITCHEN*”

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - Campus Cabedelo, como requisito obrigatório para a conclusão do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico.

Orientador: Profa. Me. Fabianne Azevedo dos Santos.

CABEDELO - PB

2022

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

---

C154b Calixto, Julio Emmanuel Costa.

Bruxa na Cozinha: Projeto de design de superfície inspirado em dietas mágicas da enciclopédia “*Wicca in the Kitchen*” / Julio Emmanuel Costa Calixto – Cabedelo, 2022.

99 f.: il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Superior em Tecnologia em Design Gráfico) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB.

Orientadora: Profa. Ma. Fabianne Azevedo dos Santos.

1. Design de superfície. 2. Bruxaria. 3. Culinária. I. Título.

CDU 741:398.47

---



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

JULIO EMMANUEL COSTA CALIXTO

BRUXA NA COZINHA: PROJETO DE DESIGN DE SUPERFÍCIE INSPIRADO EM DIETAS MÁGICAS DA ENCICLOPÉDIA  
"WICCA IN THE KITCHEN."

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 28 de julho de 2022.

**Membros da Banca Examinadora:**

Profa. Dra. Fabianne Azevedo dos Santos

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba

Prof. Dr. Daniel Alvares Lourenço

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba

*Marcela Maria Silva Leite*  
Profa. Me. Marcela Maria Silva Leite

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba

Cabedelo/2023

Fabianne Azevedo dos Santos, PROFESSOR ENS BASICO T Fabianne Azevedo dos Santos PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 05/09/2022 ECN TECNOLOGICO 3 14:49:30.

Daniel Alvares Lourenco, PROFESSOR ENS BASICO TECN Daniel Alvares Lourenco PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 05/09/2022 TECNOLOGICO 3 14:55:07.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 05/09/2023. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse [https://suap.ifpb.edu.br/autenticar\\_documento/](https://suap.ifpb.edu.br/autenticar_documento/) e forneça os dados abaixo:

Código 471311  
Verificador: a60eafa0f7  
Código de Autenticação:



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

## AGRADECIMENTO

Dedico este trabalho a todos os praticantes das artes Wicca assim como a todos que se reconhecem em alguma religião alternativa que quebra com a lógica cristã colonial. Gostaria de agradecer a todo o corpo docente do IFPB campus cabedelo, principalmente as professoras Fabianne Azevedo dos Santos e Anália Adriana que me orientaram durante todo o processo desse projeto. Gostaria de agradecer também aos meus amigos de curso como Victor Eloi e familiares que me apoiaram até aqui e a Henry Barbosa e Yvanna Narvidottir, que me auxiliaram com relação aos conhecimentos Wicca e abriram a possibilidade de participar do grupo Wicca, Magia e Bruxaria, que foi fundamental para minha pesquisa e conhecimento.

## RESUMO

Bruxas participam do imaginário social, provavelmente desde episódios históricos como, a caça às bruxas pela Santa Inquisição. Todavia a origem e histórias vindo das mesmas são assuntos pouco levantados em boa parte das sociedades ocidentais, gerando estigmatização de seus praticantes assim como acontece com outras formas de crenças alternativas. Boa parte desse estigma tem relação com as imagens que criamos das mesmas, como seres malignos. A proposta deste trabalho é utilizar o design gráfico como uma ferramenta de projetar novas narrativas visuais para um grupo estigmatizado e crescente, uma vez que assuntos como bruxaria tem ganhado visibilidade no ciberespaço, bem como mais adeptos jovens. O objetivo do trabalho trata da criação de um projeto de estamperia inspirada nas dietas mágicas do livro *Wicca in the Kitchen* de Scott Cunningham, usando as diretrizes de composição de FEITOSA (2019) como metodologia projetual dividida em três etapas, partindo da coleta de dados, criações compositivas e aplicações. Os resultados por sua vez são conjuntos de estampas inspiradas em ensinamentos culinários Wicca e símbolos iconoclastas da religião fugindo de padrões estéticos mercadológicos de *Halloween* quando tratamos dessa temática. Resultando em um conjunto de utensílios culinários formando assim uma coleção temática

Palavras chave: Design de Superfície; Wicca; Bruxaria; Estamperia; Culinária.

## ABSTRACT

Witches have been part of the social imagination for a long time, probably since historical episodes in which they were protagonists, the famous witch hunts by the Holy Inquisition. However, the origin and stories behind them is a subject few spoken in most of Western societies, creating stigmatization of practitioners as well as other forms of alternative religion, such as Brazilian African-based religions. Much of this stigma is related to the images we create of them, which in a way carries all the negative construction they have suffered throughout history, women with dark appearances and powers, with a vocation to do evil through their religion and practices. The purpose of this work is to use the graphic designer as a tool to design new visual narratives for a stigmatized and growing group, since Wicca culture has been growing in cyberspace and attracting more young followers. The nature of this project is Surface Design, aligned with guidelines for creation and composition as a methodology by FEITOSA (2019), the guidelines are separated in three steps, collecting data, creating compositions and applying in surface, it brought patterns inspired by the Wicca culinary universe, recipes and magic diets, and Iconoclastic symbols of religion. After creating the patterns that will be the communication language between the products and the public, the project is applied, taking into account each product's specific graphic process. Becoming the main objective of the work, Creating a surface design project inspired by the magic Wicca diets. The results of this project will be a kitchenware patterned inspired in magic diets of *"Wicca in the Kitchen"* By Scott Cunningham

Keywords: Surface Design; Wicca; Pattern; Kitchen; kitchen.

## LISTA DE SIGLAS

Tcc: Trabalho de conclusão de curso

IFPB: Instituto federal da Paraíba

IBGE: Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Pesquisa palavra wicca no Google trends	13
Figura 2: Pesquisa palavra wicca no Google trends no Brasil	13
Figura 3: Placa de proteção como Lamastu (demônio sumério)	18
Figura 4: Pessoas acusadas de bruxaria na Inglaterra	19
Figura 5: Capa do livro O culto das Bruxas na Europa Ocidental	21
Figura 6: Gerald Gardner na sala dos mágicos, no moinho das bruxas.	22
Figura 7: Pentagrama e os cinco elementos	23
Figura 8: Pentáculo	23
Figura 9: Alfabeto esculpidas em cristais	24
Figura 10: Alfabeto Seax-Wicca	25
Figura 11: Lista Parcial De Dietas de Amor, Proteção e Saúde proposta por CUNNINGHAM	28
Figura 12: Mulher Zuni com vaso em formato de Tigela	29
Figura 13: As Três Bruxas de Macbeth	30
Figura 14: Cena do filme Bruxa: A face do demônio de 1966	31
Figura 15: Webpage Witche's voices	32
Figura 16: Capa Dvd Filme Jovens Bruxas	33
Figura 17: Pôster O mundo Sombrio de Sabrina	34
Figura 18: Vaso Grego - Ática, 440 a.C	35
Figura 19: Aparelho de Chá Alice no País das Maravilhas	36
Figura 20: Rolo de silicone para pintura.	37
Figura 21: Estampa Floral Richard Quinn	38
Figura 22: Estampa Polkadot	39
Figura 23: Estampa limão siciliano	40
Figura 24: Tipos de módulos	40
Figura 25: Módulos antigos Por William Morris	41
Figura 26: Encaixes	42

Figura 27: Sistemas de repetições	43
Figura 28: Sistemas de repetições variações	43
Figura 29: Sistemas não repetições	44
Figura 30: Sistema de repetição progressivo	44
figura 31: Rapport dobrar papel	45
Figura 32: Connected side repeat	45
Figura 33: Padrão Software Illustrator	44
Figura 34: Rapport dobra digital	45
Figura 35: Tipos de aplicação de estampa	44
Figura 36: Prensa Termica	50
Figura 37: Transferência por meio de calandra	51
Figura 38: Roupas confeccionadas a partir de estamperia digital	52
Figura 39: Impressora Estamperia Digital	53
Figura 40: Canal do telegram Wicca, Magia e Bruxaria	55
Figura 41: Personas do público alvo	62
Figura 42: Pesquisa de semelhantes no etsy	63
Figura 43: Moodboard do projeto	64
Figura 44: Rascunho dos suportes	63
Figura 45: Rascunho biscoitos de pentagrama para descanso de panela	68
Figura 46: Rascunho Elementos compositivos estampa do amor e proteção	68
Figura 47: Elementos compositivos coloridos da estampa da saúde	69
Figura 48: Rascunho Elementos compositivos descartados	74
Figura 49: Cartela de cores das estampas	71
Figura 50: geração de módulo	72
Figura 51: Rapport por dobra verão digital	73
Figura 52: direções de elementos compositivos	74
Figura 53: Testes de espaçamento	74
Figura 54: Simulação do módulo digital	73

Figura 55: Correção de pesos nos elementos compositivos	76
Figura 56: correção de encaixe no mockup	77
Figura 57: primeiro teste físico estampa saúde	78
Figura 58: segundo teste físico estampa saúde	79
Figura 59: Estampa aplicada nos aventais	81
Figura 60: Estampa aplicada nas luvas de cozinha	82
Figura 61: Estampas aplicadas a rolo de massas	82
Figura 62: Estampas aplicadas a tigelas	83
Figura 63: Descanso de panela biscoito de pentagrama	84
Figura 64: Rascunho manual elementos de apoio visual de marca	85
Figura 65: Rascunho digital logo da coleção	87
Figura 66: Rascunho logotipo	85
Figura 67: Logotipo vetorizado	85
Figura 68: Elementos de marca vetorizados	86
Figura 69: tipografia <i>Pumpkin Pancakes</i>	86
Figura 70: imagem de divulgação coleção 1	87
Figura 71: imagem de divulgação coleção 2	87
Figura 72: imagem de divulgação coleção 3	91
Figura 73: imagem de divulgação coleção 4	91
Figura 74: imagem de divulgação coleção 5	92
Figura 75: imagem de divulgação coleção 6	92

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Censo IBGE 2010	12
Tabela 2: Questionário e respostas	55
Tabela 3: Gráfico Resultados das cidades do candidatos da pesquisa	57
Tabela 4: Gráfico Resultados da pesquisa pergunta 6	58
Tabela 5: Gráfico Resultados da pesquisa pergunta 7	58
Tabela 6: Gráfico Resultados da pesquisa pergunta 8	59
Tabela 7: Gráfico Resultados da pesquisa pergunta 9	59
Tabela 8: Gráfico Resultados da pesquisa pergunta 10	60
Tabela 9: Tabela passos das diretrizes de Adele Perreira feitosa	61
Tabela 10: Tabela dos elementos compositivos e finalidades	68

## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
1.1.2 OBJETIVO GERAL	14
1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	14
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	15
2.1 BASES HISTÓRICAS DA BRUXARIA EUROPÉIA	15
2.1.2 BRUXARIA EUROPÉIA MODERNA: WICCA	19
2.1.3 SIMBOLOGIA BÁSICA WICCA	21
2.2 A BRUXA ENTROU NA COZINHA: PRÁTICAS E FILOSOFIA CULINÁRIA WICCA	24
2.2.1 O ALIMENTO DENTRO DE UMA PERSPECTIVA WICCA	24
2.2.2 OS ALIMENTOS E SUAS FINALIDADES, DIETAS MÁGICAS	25
2.2.3 UTENSÍLIOS CULINÁRIOS DO UNIVERSO WICCA	28
2.3 WICCA NA ATUALIDADE, REPRESENTATIVIDADE MIDIÁTICA E CIBERCULTURA	30
2.4 ESTAMPARIA	35
2.4.1 INTRODUÇÃO AO DESIGN DE SUPERFÍCIE	35
2.4.2 ELEMENTOS COMPOSITIVOS	38
2.4.3 MÓDULOS, RAPPORT, ENCAIXE E MALHAS	40
2.4.4 SISTEMA DE REPETIÇÃO	42
2.4.5 CRIAÇÃO DO MÓDULO	44
2.4.6 TIPOS DE APLICAÇÃO	46
2.5 DESIGN EMOCIONAL E INTERAÇÃO COM PRODUTOS	47
2.5.1 FUNÇÃO DO OBJETO	47
2.5.2 DESIGN DE SUPERFÍCIE VINCULADO AO EMOCIONAL	48
2.6 PROCESSOS DE IMPRESSÃO	49
2.6.2 SUBLIMAÇÃO	50
2.6.3 ESTAMPARIA DIGITAL	53
3 METODOLOGIA	55

3.1 METODOLOGIA DE PESQUISA	55
3.1.2 RESULTADOS	57
3.2 METODOLOGIA PROJETUAL	60
3.2.1 DIRETRIZES PREPARATÓRIAS	62
3.2.2 ANALISANDO OS SUPORTES	65
3.2.3 DEFINIR PARÂMETROS PROJETUAIS	67
3.2.4 MÓDULO, ENCAIXE, SISTEMA DE REPETIÇÃO.	67
3.2.5 ELEMENTOS COMPOSITIVOS E CARTELA DE CORES.	68
3.3 DIRETRIZES PARA PROCEDIMENTOS COMPOSITIVOS	72
3.3.2 COMPOSIÇÃO DO MÓDULO	73
3.3.2 GERAÇÃO DA COMPOSIÇÃO	74
3.4 DIRETRIZES PARA CORREÇÃO DE ERROS	75
3.4.2 SIMULAÇÃO DA ESTAMPA	75
4 RESULTADOS	80
4.2 IDENTIDADE VISUAL	83
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	93
BIBLIOGRAFIA	94
APÊNDICE	96

## 1 INTRODUÇÃO

A religião, foi uma das primeiras formas que o homem interagiu com sua espiritualidade, sendo assim era natural a pluralidade de crenças e práticas entre diferentes povos. Segundo Buckland (2019) com a ascensão de religiões monoteístas e hegemonia dos sistemas de crença, as práticas mágicas de diversas religiões caíram em desuso e alguns casos até serem reprimidas, como o caso de bruxarias de origens africanas no período colonial, por exemplo. Todavia com a modernidade, o resgate por religiões e crenças antigas foram ganhando adeptos ao ponto de surgir novas religiões como a Wicca, religião europeia que retoma tradições pagãs antigas, muitas vezes também conhecido como bruxaria europeia. Reconhecida oficialmente na Inglaterra por volta do século XX (BUCKLAND 2019), e posteriormente absorvida pela cultura pop e cibercultura no final do século XX e início do século XXI. Todavia, essas religiões alternativas ainda sofrem estigmas e falta de representações que não carreguem uma imagem estereotipada ou depreciativa.

Segundo Irving Hexham (2002) Wicca é a maior religião neopagã do mundo e segundo a União Wicca do Brasil, uma associação sem fins lucrativos em defesa da Wicca em território nacional, em uma pesquisa realizada em 2018, foi constatado a identificação de aproximadamente 300 mil adeptos da religião em território nacional, sendo o estado com mais seguidores o do Rio de Janeiro, totalizando 40 mil e logo em seguida São Paulo. Assim como o censo de 2010 do IBGE (Tabela 1) que destacou mais de 74 mil adeptos de “tradições esotéricas”.

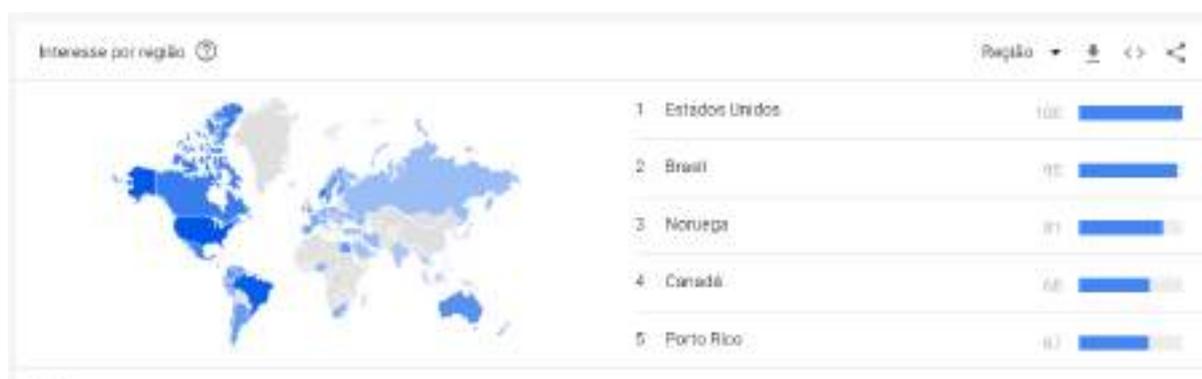
Tabela 1: Censo IBGE 2010

Tabela 121 - População residente, por religião							
Nacional - População residente (Provas)							
Brasil							
Ano e Religião							
2000				2010			
Total	Tradições esotéricas	Outras religiosidades	Não determinadas e múltiplo pertencimento	Total	Tradições esotéricas	Outras religiosidades	Não determinadas e múltiplo pertencimento
163.672.600	35.442	939.300		190.736.739	74.013	11.308	642.598
Fonte: IBGE - Censo Demográfico							

Fonte: disponível em: <https://sidra.ibge.gov.br/tabela/137#resultado>

A partir da ferramenta de pesquisa da google conseguimos coletar dados sobre pesquisa na web e ter uma noção do interesse populacional sobre temas específicos, com o *Google Trends*, Após pesquisar pela palavra Wicca, notou-se que o país que mais apresentou interesses de busca nos últimos 12 meses foi o Estados Unidos, e logo em seguida o Brasil.

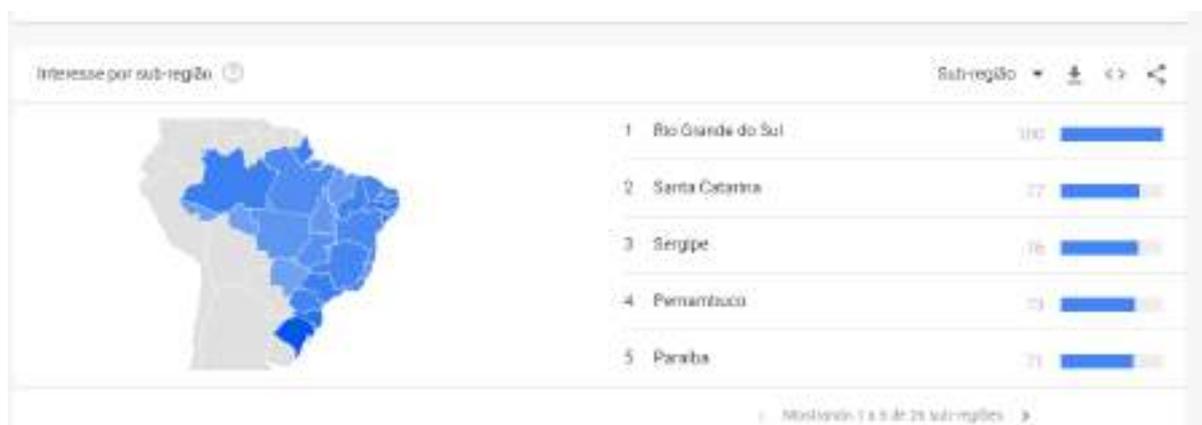
Figura 1: Pesquisa palavra wicca no Google trends



Fonte: Disponível em: <https://trends.google.com.br/trends/explore?q=%2Fm%2F08356>

Dentro do Brasil, notou-se que o estado que mais apresentou interesse na temática foi o do Rio Grande do Sul, em primeiro lugar, e em quinto lugar notamos a presença da Paraíba em tais pesquisas.

Figura 2: Pesquisa palavra wicca no Google trends no Brasil



Fonte: Disponível em: <https://trends.google.com.br/trends/explore?q=%2Fm%2F08356>

Tendo em vista existência de praticantes da Wicca no Brasil, existem necessidades de inclusão deles em mercados que muitas vezes contribuem com suas próprias práticas, como o de utensílios domésticos culinários, no qual utilizam para realização de rituais e festividades ao longo de um calendário e no seu cotidiano. Um dos problemas apontados para pesquisa foram das representações de bruxas comercializadas seguirem padrões estéticos inspirados em uma visão estereotipada das mesmas, e muitas vezes são colocadas em um modelo “Halloween” o qual nem sempre é adequado por tratar de outros assuntos para além de bruxas, como vampiros e outros seres imaginários do gênero horror.

Então, para contribuir na desconstrução desse imaginário, desenvolvemos um projeto de design de superfície com embasamento em autores praticantes da Wicca, buscando apresentar melhores representações para essas pessoas em produtos, e trazer soluções criativas para um mercado consumidor. O público alvo do projeto trata-se de praticantes Wicca que têm hábitos de cozinhar, esse público possui um mercado segmentado virtual de artistas independentes que criam estampa para tais produtos e comercializam em mercados online como *Etsy* e *Ebay*, mas ainda sim é um segmento limitado e com que segue padrões de representação.

O Design em sua essencialidade tem como objetivo projetar produtos para um mundo moderno (LÖBACH, 2002). Esses produtos têm capacidade de nos movimentar. A projeção nos leva a lugares novos e ideias novas, por sua vez, a criação de um mundo mais próximo do ideal, é inegável a capacidade que temos enquanto Designers de conseguir interferir na realidade material, e com essa capacidade surge uma responsabilidade social. A criação de um projeto que favorece de alguma forma um grupo marginalizado por conta da sua religião pela sociedade, não só trás uma contribuição material para tal grupo, mas ajuda a aproximar as ideias reprimidas do mesmo para um grande público. O design de superfície, que segundo Rubim 2013, é um tratamento estético da superfície de um artefato, foi a ferramenta do design gráfico utilizada para projeção das estampas, seguindo as lógicas do Design e utilizando das diretrizes de composição de Adele Perreira Feitosa como metodologia de projeto. Os resultados do projeto consistem em uma coleção de produtos do universo doméstico com o tratamento cosmético do Design de superfície, inspirado nas dietas mágicas de amor, saúde e proteção da

enciclopédia “*Wicca in the Kitchen*” de Cunningham. No total foram 6 estampas corridas e 1 localizada produzidas para o projeto, para além de uma identidade visual para criar uma ideia de unidade e coleção para os utensílios que receberam as estampas.

### **1.1.2 OBJETIVO GERAL**

Desenvolver estampas para uma linha de utensílios culinários inspirado em na dietas mágicas da enciclopédia “*Wicca in the Kitchen*” Scott Cunningham.

### **1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

1. Entender sobre Wicca, os utensílios culinários pertinentes ao seu universo e práticas culinárias dessa cultura
2. Identificar os processos gráficos mais adequados ao projeto considerando os produtos selecionados
3. Construir uma linguagem visual para unificar e divulgar a coleção de utensílios culinários temática

## 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 2.1 BASES HISTÓRICAS DA BRUXARIA EUROPEIA

As figuras de bruxas estão presentes na maior parte de todo o imaginário cultural ocidental, elas foram representadas e difundidas de diversas formas durante muitos anos para diversas finalidades, bruxas fizeram parte da história da humanidade, e isso é inegável, episódios históricos, como a inquisição, são a maior testemunha de que elas existiram, mas pouco sabe-se da origem das mesmas ou se de fato elas correspondiam ao que eram dito a respeito delas.

Em algum momento de nossa história, o homem paleolítico dependia da caça e coleta para sua alimentação, e dos restos do animal para confecção de vestuário e armas. Existia uma dependência unânime da natureza para a sua sobrevivência, e com isso começamos a crer em múltiplas divindades e atrelar elas às forças naturais, fenômeno chamado de animismo. Esse pode ser o surgimento da crença e posteriormente religião. (BUCKLAND, 2019)

Para o autor, essas crenças em divindades reproduzidas por forças da natureza, desencadeou na criação de rituais, sendo assim o ser humano começou a dar um significado para suas atividades, a caça, a reprodução e posteriormente a agricultura começou a ter uma importância não só de sobrevivência mas também sagrada. Para Buckland (2019), esses rituais iniciais eram uma forma simples de feitiçaria simpática, de que coisas parecidas surtiam efeitos parecidos. Os semelhantes se atraem, em pensamento, se fizessem uma estátua de bisão em argila e de tamanho natural e ela fosse “atacada” e “morta”, então a caça a um bisão de verdade também terminaria na morte do animal.

Com as diásporas, e as civilizações se espalhando pelo continente europeu, elas carregam com si suas crenças em divindades, e na medida que ia surgindo sociedades e as culturas iam pulverizando, foram surgindo denominações diferentes para eles porém os elementos de feitiçaria e práticas mágicas permanecia em boa parte dos povos. (BUCKLAND, 2019).

A feitiçaria baseia-se na pressuposição de que o cosmo é um todo e de que, portanto, existem ligações ocultas entre todos os fenômenos naturais. O feiticeiro tenta, por meio do seu conhecimento e poder, controlar ou pelo menos influenciar essas ligações, a fim de produzir os resultados práticos que deseja. (RUSSEL, 2008, p. 25)

Para Russel (2008), a feitiçaria se instaurou em diversos povos pelo mundo, o ato de praticar ações mágicas com objetivo de ter um resultado é algo que as civilizações humanas fazem a muito tempo, e se tornou uma prática comum dentro de muitas religiões, todavia, o autor cita que a visão moral dessa prática variava de acordo com a cultura na qual estava inserida, porém um ponto comum entre diferentes culturas era de que quando a feitiçaria era praticada para atos públicos e intuito social, como um ritual para fertilidade ou atrair chuva por exemplo, tinha uma conotação benéfica e era bem quista, sendo uma ferramenta para religião, porém quando a mesma era praticada para ganho em um nível pessoal e privado, tem uma visão negativa e anti social.

Com a pulverização da religião e práticas de feitiçaria, é natural que exista diferenças entre as sociedades, porém o autor cita uma crença comum entre muitas delas, a existência de Bruxas, tanto no continente africano quanto no Europeu. Bruxas essas que geralmente são caracterizadas como mulheres, de meia idade, possuem capacidades mágicas de transformação de corpo, fazem encontros noturnos, praticam canibalismo e consomem sangue humano.

Para Russel (2008), a base das feitiçarias europeias tinham influências não só dos povos bárbaros que povoam a Europa, mas em parte das civilizações do Oriente, Roma e Grécia que eram responsáveis por relacionar a feitiçaria com a demonologia. Os povos sumérios e babilônios acreditavam que o mundo era um lugar cheio de espíritos malignos, como por exemplo Lamashtu (figura 3) um demônio feminino metamorfo que assombrava mães e comia seus filhos recém nascidos, e a única forma de combater esses demônios era na crença em seus deuses e uso de amuletos mágicos

O pensamento Greco-Romano também iniciou a estreita vinculação greco-romano também iniciou a estreita vinculação da feitiçaria com a demonologia, que se tornou a

característica dominante da bruxaria européia. Acreditavam os gregos que todas as variedades de feiticeira faziam seus trabalhos depois de consultarem daimones. O grego daimon, do qual deriva a nossa palavra "demonio", foi usado por Homero quase como sinônimo de theos, "Deus". Depois de Homero, a palavra passou a significar um ser espiritual inferior a um deus. (RUSSEL, 2008, p. 41).

Figura 3: Placa de proteção como Lamastu (demônio sumério)



Fonte: wikimedia commons. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Lamastu>

Na medida que o cristianismo ganhava força na Europa, e se aliava às monarquias regentes, houve diversas campanhas difamatórias e perseguições de outras religiões que não fossem a crista, denominadas como religiões pagãs. Essas campanhas na maior parte das vezes se tratavam em demonizar práticas e deuses de outras religiões, com o objetivo de propagar uma intolerância contra elas. Tornando o Deus cristão o único que poderia ser adorado. (BUCKLAND, 2019)

Segundo o autor, a partir da retaliação da igreja, toda forma de feitiçaria era considerada contra as leis divinas e vistas como maléfica, a "Bruxaria" como era denominado pelos cristãos era responsável por todo mal que ocorria no mundo, sendo verdadeira obra demoníaca. Bruxas eram culpadas por colheitas mal sucedidas, desastres naturais e outras tragédias que pudessem vir a acontecer. Naturalmente, com toda a difamação acerca do tema, as pessoas começaram a criar intolerância e a apoiar ideias radicais imposta pela igreja, endossando a inquisição, que foi um movimento para caçar e condenar bruxos na idade média

(figura 4). Tal ato culminou a uma cultura que reprimia pessoas que praticassem qualquer sacrilégio que não fosse o cristão, Para Buckland (2019), muitas pessoas que ao menos tinham relação com a bruxaria sofreram condenações por simplesmente serem difamadas por seus pares. Durante toda a idade média houveram medidas embasadas em leis para condenar pessoas que tivessem qualquer vínculo com feitiçaria, chamado “*Witchcraft Acts*” Atos de Feitiçaria em português. Que foram leis na Inglaterra de conduta normativa, datadas a partir do ano de 1542, que condenavam atos tidos como feitiçaria (BUCKLAND 2019) Muitos desses documentos ainda são possíveis ser visitados no acervo da *British History Online*, Um acervo digital da história do Reino Unido, contendo páginas de legislações antigas dos países.

Figura 4: Pessoas acusadas de bruxaria na Inglaterra



Fonte: Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-60848415>

A partir da contextualização histórica da Bruxaria, torna-se necessário esclarecer a diferença entre os termos, Wicca, feitiçaria e bruxaria. Com base nos conhecimentos de Russel 2008, podemos dizer que Bruxaria e feitiçaria trata-se do mesmo tema, o ato de impelir práticas mágicas pagãs, o termo se difere apenas no período histórico, sendo assim podemos considerar religiões alternativas como o vodu e a macumba brasileira como bruxaria de origem africana. Por outro lado Wicca trata-se de uma religião, com suas condutas e dogmas, baseado em Wiccanos do século XX, crença que a partir da década de 50 até os dias atuais tem

sofrido pulverização e vertentes da mesma. Todo praticante de Wicca é um bruxo, mas nem todo bruxo pertence a Wicca.

### 2.1.2 BRUXARIA EUROPEIA MODERNA: WICCA

Durante o século XIX, com o surgimento do romantismo, surgiu um interesse de seus adeptos pelo sentimentos, psicologia, espiritualismo e práticas esotéricas, e segundo o autor (NOGUEIRA, 1991) é nesse período que a bruxaria moderna começa a ganhar um espaço entre alguns românticos, que lentamente deixavam crenças negativas do imaginário social construídas a respeito de bruxas nos séculos passados. Com as ideias iluministas, muitos questionaram a existência das bruxas que eram ilustradas pela igreja e a culpavam pela histeria coletiva, a inquisição, que até tempos atrás era um ato divino, começou a ser vista como uma invenção. Com esses interesses começaram a surgir teorias sobre a origem da bruxaria como uma crença natural que poderia ter surgido em períodos remotos.

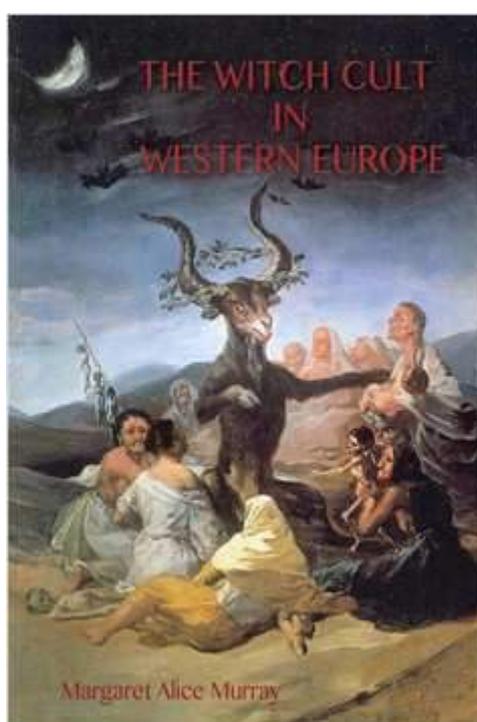
Em 1828, Karl Ernst Jarcke argumentou que a bruxaria era uma religião natural que se mantivera ao longo de toda a Idade Média até o presente. Era a antiga religião do povo germânico, a qual a igreja havia falsamente declarado como culto ao Diabo. [...] em 1839, Franz-Josef Mone alegou ter a bruxaria derivado de um culto clandestino pré-cristão do mundo Greco-romano, um culto relacionado a Dionísio e Hécate e praticado pelas camadas mais baixas da sociedade. (RUSSEL, 2008, p.138,139)

O autor também cita a obra de 1890 de Sir. James Franzer "*O ramo dourado*" como outro autor que aplica essa ideia de bruxaria como uma religião ancestral

teoria de uma deusa única e de um deus único de múltiplas faces, a ela subordinado, como uma espécie de "religião primordial" com raízes no paleolítico, e de toda uma série de rituais daí derivados [...] A ideia central de Frazer era a de que as antigas religiões eram cultos de fertilidade, baseados no culto de uma deusa da natureza e seu consorte, um rei-sagrado. O matrimônio entre a deusa e o rei-sagrado e o posterior sacrifício e renascimento deste, segundo Frazer, seria um mito central em praticamente todas as religiões. (DUARTE, 2008. P 42-43)

A proliferação de ideias do surgimento da bruxaria como religião natural de povos originários auxiliou a construção da tese de Margaret Murray, uma antropóloga folclorista. Em “*O culto das Bruxas na Europa Ocidental*” (figura 5) e “*O Deus das Feiticeiras*” ambos livros da autora, datados de 1921 e 1933 respectivamente, ela propusera que a bruxaria foi uma religião difundida e com raízes pagãs dos povos originários europeus e que apresentava organização no sistema de crença, além da dissociação de seus deuses antigos, como o deus Cornífero, que foram vistos como demônios pela igreja.

Figura 5: Capa do livro *O culto das Bruxas na Europa Ocidental* de Margaret Murray



Fonte: Disponível em:

[https://www.estantevirtual.com.br/umlivro/margaret-murray-the-witch-cult-in-western-europe-2952253604?show\\_suggestion=0](https://www.estantevirtual.com.br/umlivro/margaret-murray-the-witch-cult-in-western-europe-2952253604?show_suggestion=0)

Gerald Gardner, aspirante a antropólogo e formalmente e bruxo ligado a um *conven*<sup>1</sup>, em 1954 publicou seu livro “*A Bruxaria Hoje*” no qual ele cita pela primeira vez o termo *Wica*, termo inexistente usado propositalmente que posteriormente o autor releva se inspirar no termo do inglês antigo *Wicca* que significa “bruxo” que viria evoluir para *Witch* no inglês moderno, acredita-se que o “c” único tenha sido para surtir a pronúncia de “k”. O fato de Gardner ser um bruxo formal e ter ligação com um *coven*, o fez ter a propriedade de discorrer sobre a Bruxaria e suas práticas,

sendo assim seu livro se torna um marco para a religião Wicca moderna.(DUARTE, 2008).

Figura 6: Gerald Gardner na sala dos mágicos, no moinho das bruxas.



Fonte: Disponível:

<https://museumofwitchcraftandmagic.co.uk/object/gerald-gardner-in-the-magicians-room-isle-of-man-postcard>

Durante esse mesmo período já existam acadêmicos que contestações às teóricos do mito da criação da Wicca de Murray e Franzer, as alegações é de que não existem evidências de que uma religião organizada originada na pré história teria sobrevivido até o século XX, mas segundo

É preciso admitir que talvez nunca seja possível determinar com absoluta segurança se a Wicca foi uma criação individual de Gardner ou a sua contribuição para algum tipo de culto pré-existente. (DUARTE, 2008, p.1921).

### 2.1.3 SIMBOLOGIA BÁSICA WICCA

Como toda religião sistemática, a Wicca possui seus sistema de simbologias. Todavia condensar toda essa simbologia é um trabalho muito complexo tendo em vista a porosidade que a religião apresenta. Dessa forma, apenas alguns símbolos visuais recorrentes e que foram utilizados no projeto são apresentados neste

capítulo, que são o pentagrama e o pentáculo.(BUCKLAND, 2019)

Pentagrama (figura 7): talvez o mais recorrente quando falamos de Wicca, essa estrela de cinco pontas segundo Buckland representa os elementais e o espírito, sendo quatro das cinco pontas os elementos de fogo, terra, ar e água e ponta superior o espírito, acredita-se que esse elemento representa toda a criação e comunhão no plano físico.

Figura 7: Pentagrama e os cinco elementos



Fonte: Wikimedia Commons

Pentáculo (figura 8): o pentáculo é uma variação do pentagrama, dessa vez a estrela está contida dentro de um círculo, o símbolo representa a união, a unidade, a comunhão dos elementos com o espírito. Muitas vezes esse símbolo é utilizado como amuleto.

Figura 8: Pentáculo



Fonte: freesvg.org

Para esse projeto vale ressaltar a existência de runas dentro da religião que segundo Buckland (2019) trata-se de um alfabeto mágico com influências de povos antigos. Tal é utilizado para escrituras de nomes mágicos e para ser esculpido em amuletos como em cristais por exemplo (figura 9).

A palavra Runa significa "mistério" ou "segredo", em inglês avançado e em línguas correlatas. Ela é certamente carregada de significados ocultos, e por uma boa razão. As runas nunca foram apenas uma forma utilitária de escrita. Desde sua mais antiga adaptação para uso entre divinatórios. A seax-wicca usa um alfabeto como o que segue. (BUCKLAND, 2019, p.102).

Figura 9: Alfabeto esculpidas em cristais



Fonte: disponível em:

<https://www.ebay.com/itm/374101059108?hash=item571a292624:g:XpoAAOSwWENikhyW>

Figura 10: Alfabeto Seax-Wicca



Fonte: Buckland 2019

## 2.2 A BRUXA ENTROU NA COZINHA: PRÁTICAS E FILOSOFIA CULINÁRIA WICCA

### 2.2.1 O ALIMENTO DENTRO DE UMA PERSPECTIVA WICCA

Desde os primórdios da humanidade a comida tem papel crucial em nossas vidas, ela é o que garantiu nossa sobrevivência e desenvolvimento, com tamanha importância, a escassez ou dificuldade de obtê-la, fomentou criação de métodos e tecnologias para facilitar acessá-la, como instrumentos de caças, métodos de caça, agricultura, métodos organizacionais entre outros, que posteriormente veio a se tornar pequenas sociedades organizadas. Com todo esse protagonismo na nossa história, é natural que o homem venha a tratar o alimento como algo sagrado, uma dádiva de seus deuses, afinal era algo que a natureza os fornecia e que os mantiveram vivos, sendo assim os alimentos sempre tiveram um papel de importância na crença humana. Com Surgimento e desenvolvimento de Sociedades e Religiões, a comida era celebrada e sacralizada, os alimentos estavam presentes em rituais, como parte do ritual ou como oferenda, além da criação de crenças sobre alimentos específicos com fim de adquirir objetivos, como por exemplo a busca de

fertilidade e força, através da alimentação. (BUCKLAND, 2019)

A alimentação é o que garante energia física ao nosso corpo, para além disso ela age na forma em como nós sentimos, e nos relacionamos, a maior parte de nossas interações com outros indivíduos ou grupos possuem a ação de comer, partilhar esses momentos para a Wicca pode ser considerado uma forma de magia, não como algo sobrenatural, mas sim circunstâncias potencializadoras, como por exemplo fazer um jantar na expectativa de adquirir feição de uma pessoa, a energia depositada no preparo do alimento com intuito de surpreender o outro é uma energia potencializadora ou como um bolo de aniversário com felicitações decorativas, com objetivo de trazer positividade ao aniversariante, sendo assim as intenções ao se alimentar são de certa forma uma espécie de magia, pois através da alimentação elas podem se concretizar. Para além de funções mágicas, os alimentos têm funções de tratamento, não é segredo que existem alguns conhecimentos populares de que certos alimentos atraem certas coisas, ou curar certas enfermidades, como por exemplo a variedade de receitas caseiras que levam alho para melhorar a imunidade. Conhecimentos esses que foram adquiridos com experiências de antepassados para depois ter embasamentos científicos. Sendo assim a alimentação para a Religião é vital, muitos rituais e celebrações dentro da Wicca tem o ato de se alimentar como coadjuvante as práticas, pois a alimentação para seu praticantes é mais do que uma necessidade física, é uma imersão com a terra que tanto contemplam, alguns Bruxos chegam a acreditar que a cozinha em uma residência Wicca é o cômodo mais importante e sensível graças à importância que a alimentação tem para eles. (CUNNINGHAM, 2002)

### **2.2.2 OS ALIMENTOS E SUAS FINALIDADES, DIETAS MÁGICAS**

Nos tempos modernos o hábito de se alimentar tem se tornado uma tarefa compulsiva, estamos cada vez mais nos alimentando de super processados, e colocando cada vez menos esforço em nossas comida, em questão de cliques no celular podemos pedir uma comida de um restaurante ou fast food, e comer

rapidamente com objetivo de não tomar tempo de uma rotina massante, tirando totalmente o momento importante que é comer. Esses tipos de hábitos vêm sendo construídos com o tempo, e a tecnologia só facilita esse processo, estamos perdendo a conexão com a comida, prestamos menos atenção aos nossos pratos e compartilhamos menos de refeições em conjunto, o que para gerações passadas eram momentos de reunião e celebração tem se tornado apenas um tarefa diária que pode ser facilmente driblada por um refeição rápida e processada. E por mais que o futuro parece caminhar para um mundo sem afeto alimentar, existem formas alternativas, jovens estão cada vez mais interessados por outras possibilidades de relacionamento com os alimentos, dietas que visam menos consumo de carne, uso produtos naturais e orgânicos, de pequenos produtores entre outras tem tomado espaço nas redes sociais e rotinas dessa juventude, é possível notar um descontentamento das novas gerações com os métodos de produção alimentar vigentes em nosso sistema, e os impactos naturais e sociais que essa indústria causa, está sendo cada vez mais consideradas na escolha da dieta desses jovens.

De certa forma, a cultura Wicca já pratica hábitos alimentares que estão de acordo com a natureza. A relação dos praticantes com os alimentos permeiam muito respeito e importância com a comida e o meio ambiente, seguindo os dogmas da religião. Suas dietas permeiam diversas finalidades, existem crenças de que alguns alimentos atraem certos tipos de energias para nossas vidas, um exemplo disso seria o morango, que no imaginário social está muito ligado a romantismo ou sedução, para Wicca naturalmente essa fruta pode impulsionar o amor. O autor propõe listas (figura 11) relacionando o potencial de cada alimento, e diversas formas de acrescentar eles em nossos hábitos para adquirir a finalidade proposta, todavia, para resultados efetivos com alguns objetivos, o mais eficaz é executar as dietas mágicas. Essas dietas não possuem finalidade estéticas, como perda de peso ou ganho de massa, mas sim absorvem o potencial dos alimentos para alcançar um objetivo em mente, e alguns casos o aprimoramento das funções do corpo por se tratar de dietas equilibradas. Existem diversas dietas para diversas finalidades, o recomendado é estudar acerca de cada dieta e segui-la, apesar de não serem restritivas e possibilitar uma flexibilidade, o comprometimento com a dieta é importante para o alcance do que se deseja. Para esse projeto em específico, o foco vai ser nas dietas para atrair o Amor, Proteção e Saúde, que acredita-se serem

atributos popularmente procurados por praticantes da religião e público geral como um todo. (CUNNINGHAM, 2002)

Figura 11: Lista Parcial De Dietas de Amor, Proteção e Saúde proposta por CUNNINGHAM

## AMOR

### Frutas

Maçã  
Damasco  
Abacate  
Banana  
Cereja  
Goiaba  
Limão Siciliano  
Lima  
Manga

Nectarina  
Laranja  
Mamão Papaia  
Maracujá  
Pêssego  
Abacaxi  
Framboesa  
Morango  
Marmelo

### Especiarias e ervas

Anis Estrelado  
Manjeriçao  
Cardamomo  
Chicória  
Canela  
Cravo-da-India  
Coentro  
Erva-doce  
Gengibre  
alcaçuz

## PROTEÇÃO

### Frutas

Mirtilo  
Carambola  
Cranberry  
Manga  
Abacaxi  
Marmelo  
Ameixa  
Framboesa  
Tangerina

### Especiarias e ervas

Pimenta do Reino  
Manjeriçao  
Pimenta Calena  
Alho  
Marigold  
Mostarda  
Páprica  
Cravo-da-India  
Alecrim  
Erva-doce

## SAÚDE

### Frutas

Maçã  
Limão Siciliano  
Pêssego  
Abacaxi  
Melancia

### Especiarias e ervas

Alho (sem sal)  
Hortelã  
Sálvia  
Demais Especiarias

### 2.2.3 UTENSÍLIOS CULINÁRIOS DO UNIVERSO WICCA

Quando nos referimos a magia no universo culinário da Wicca, a comida é uma fonte inquestionável como apresentado, mas para o preparo e consumo desses alimentos é necessário utensílios domésticos, esses que são extremamente comuns em cozinha ocidentais porém em um ótica da Wicca possuem significados e especificações exclusivos.

Segundo Cunningham (2002), existem alguns utensílios que podem exercer funções mágicas na cozinha, como por exemplo copos e tigelas. Acredita-se que esses foram criados em tempos remotos, foram feitos inicialmente de materiais naturais como o couro, sua principal função é o de contenção e armazenamento, tanto de líquidos como de comida. Tigelas e Potes em religiões antigas eram comumente relacionados ao divino ou a terra, muitas vezes utilizados em oferendas e rituais, um exemplo seria o povo Zuni na América central que se referiam a potes como “Nossa mãe” (Figura 12). Pratos, todavia, são superfícies retas e não possuem contenção como tigelas e potes, e provavelmente foram usados antes da criação deles, Para a Wicca o prato é regido pelo sol e simboliza o mundo material e o dinheiro, comer em pratos podem trazer energias com relação financeira por exemplo. Colheres e espátulas, por sua vez, compartilham da capacidade de conter, como as tigelas, porém em um pequeno formato e são regidos pela água e representam a deusa assim como tigelas, potes e copos. Espátulas eram consideradas objetos mágicos em alguns pontos do planeta, por exemplo a Shamoji no Japão, uma espátula de madeira com a finalidade de pegar arroz, que continham a tradição de colocá-las em frente de casas com intenção de trazer prosperidade e de que nunca faltasse arroz naquele lugar, configurando assim uma forma de magia intencionada segundo a Wicca.

Figura 12: Mulher Zuni com vaso em formato de Tigela



Fonte:Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Zuni>

Um item muito relacionado à bruxaria é o caldeirão, esse que foi muito utilizado durante a idade média na Europa e popularmente associado a bruxas graças as "Três Bruxas" personagens de Macbeth de William Shakespeare , personagens esse que durante muito tempo influenciaram o imaginário popular acerca de bruxas no mundo ocidental. Caldeirões certamente são utensílios mágicos e podem ser usados para tal finalidade, apesar de não ser muito comum graças a dificuldade de se utilizá-lo, esse item assim como potes, tigelas e copos, representam energias com relação a Deusa. Esses Utensílios entre outros podem ser utilizados para finalidades mágicas quando se trata de cozinhar, desde que esses objetos sejam feitos de materiais naturais, o uso de plástico por exemplo não é bem aceito para tal finalidade, os materiais mais comuns para esses itens e outros são madeiras, vidros, cerâmicas e alguns metais, geralmente em tons terrosos ou claros. qualquer item pode ser utilizado seguindo essas especificações pode ser usado para finalidade mágica na cozinha desde que encantados.

Figura 13: As Três Bruxas de Macbeth

(Elizabeth Lamb, Viscountess Melbourne; Georgiana, Duchess of Devonshire; Anne Seymour Damer)



Fonte: Fonte:National Portrait Gallery, London. Disponível em:<https://www.npg.org.uk/collections/search/portrait/mw144816/The-Three-Witches-from-Macbeth-Elizabeth-Lamb-Viscountess-Melbourne-Georgiana-Duchess-of-Devonshire-Anne-Seymour-Damer?>

### **2.3 WICCA NA ATUALIDADE, REPRESENTATIVIDADE MIDIÁTICA E CIBERCULTURA**

Segundo Starhawk (2010), Em meados do século XX, emergiu-se uma crescente força das demandas sociais de grupos marginalizados e movimentos de contracultura, como o avanço das pautas raciais nas lutas pelos direitos civis, avanço de agendas feministas e LGBT e surgimento de grupos de contracultura como hippies e posteriormente punks, o autor nomeia esse período como A Nova Era. Esse período foi marcado por efervescência de ideias contrárias às que já se estabeleciam pela sociedade e de uma forma geral a religião e sistema de crenças também foram atingidos por essa onda progressista (STARHAWK, 2010)

Nos Estados Unidos notou-se um crescente interesse de jovens e pessoas que estavam dentro dessa movimentação por crenças que rompiam com a lógica

cristã, que durante muito tempo foi predominante nas sociedades ocidentais, Starhawk (2010), cita religiões ocidentais, práticas de yoga, budismo, medicinas orientais e crença no esoterismo como tarot entre outros. Esse ambiente fértil para novas crenças possibilitou uma aceitação da Wicca para um público massivo, afinal, a Wicca posta como uma religião natural que preza pelo bem estar individual, coletivo e a preservação a natureza, estava alinhado com o pensamento dos jovens progressistas entre os anos 60 e 80. (STARHAWK, 2010)

Dada essa realidade é possível notar representações midiáticas bruxas, todavia, muitas delas ainda carregam a imagem de mulheres poderosas e perigosas que tem ligação com poderes ocultos e colocadas como servas de seres demoníacos, sendo as maiores produções dedicadas ao gênero de horror.

Figura 14: Cena do filme Bruxa: A face do demônio de 1966



Fonte: Disponível: <https://republicadomedo.com.br/tag/bruxa-a-face-do-demonio/>

A incorporação da internet como meio de comunicação na sociedade contemporânea ajudou a quebrar muitas barreiras, Segundo Russel (2008), a ela foi um elemento de grande importância para desenvolvimento da bruxaria moderna, por duas razões, a possibilidade de juntar membros culturalmente marginalizados em um ciberespaço no qual eles poderiam se expressar com segurança e a

possibilidade de conectar pessoas de diferentes regiões geográficas. Muitos praticantes wicca adotavam um estilo de vida mais privado quando tratava-se de suas crenças, muitas vezes existiam outros bruxos no mesmo bairro ou cidade, mas por medo de repressão e preconceito acabavam se isolando em seus covens e não compartilhavam com outros. A internet fomentou discussões de diferentes grupos sociais e culturais que eram vistos como invisíveis ou periféricos, como LGBTs e pagãos. O autor cita o caso do site “*witchvox.com*” como um exemplo da presença de praticantes wicca na internet. Site esse que foi inaugurado por Wren Walker e Fitz Jung no ano de 1997, que no período de inauguração somava um acervo de 56 páginas e links a respeito de bruxaria e neopaganismo, no final do mesmo ano da sua publicação, somava cerca de 385 páginas e 1.235.297 acessos em diversas partes do mundo. Em 2006 o site, que se tornou “*witche’s voice*” (figura 15) ultrapassou a marca de 200 milhões de acessos contando mais de 4 mil páginas, mostrando a potência da presença dessa comunidade no ambiente virtual. Sem a internet talvez não poderíamos mensurar o tamanho que o movimento se tornou, a internet foi papel fundamental no que se entende de bruxaria moderna. (RUSSEL, 2008).

Figura 15: Webpage Witche’s voices



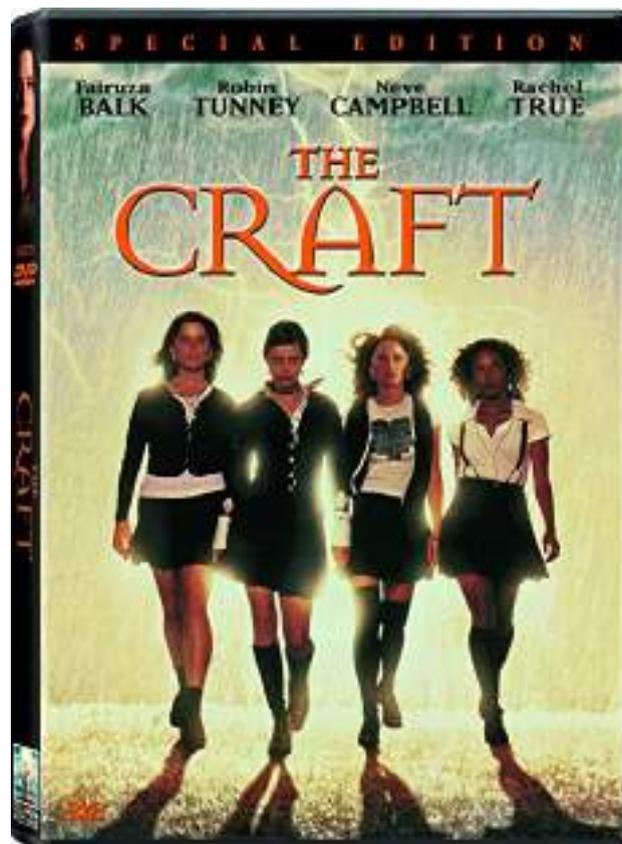
Fonte: Disponível em:

<https://www.patheos.com/blogs/panmankey/2019/11/the-witches-voice-is-shutting-down/>

Para além da presença virtual, o autor cita outro fator importante para a proliferação da bruxaria moderna no final do século XX, a abordagem da temática na cultura pop através da criação de produtos audiovisuais. Em 1996 a *Sony Pictures* cria o “*The Craft*” conhecido no Brasil como *Jovens Bruxas* (figura 16), filme que foi

sucesso de bilheteria, narra a história de um grupo de quatro amigas adolescentes que descobrem o esoterismo e ocultismo, e através dele adquirem poderes e realizam seus desejos. Apesar de alguns bruxos considerarem o filme sensacionalista e não retratar de forma assídua a bruxaria, o mesmo causou muito sucesso entre os jovens e floresceu o interesse do público com relação ao universo esotérico e abriu porta para outras produções sobre o tema. Como a sitcom de comédia do ano de 1996 “*Sabrina, the Teenage Witch*” no Brasil conhecido como, “Sabrina, aprendiz de feiticeira” série televisiva (figura x), voltado para público jovem que conta a história de uma jovem bruxa aprendendo a lidar com seus poderes mágicos e sendo mentorada por suas tias também bruxas e seu gato falante. (RUSSEL, 2008)

Figura 16: Capa Dvd Filme Jovens Bruxas



Fonte: Disponível: Amazon

Outros produtos audiovisuais durante os anos que seguiram fomentaram o desejo de jovens pelo tema, se desenrolando em outros produtos como livros e

revistas , todavia Russel (2008), afirma que tais materiais produzidos para os jovens, apesar de ter elementos da religião wicca, era condesado e não seguia todos os dogmas da religião, se distanciando e criando novo grupo de neo pagãs jovens. Criando uma nova geração de bruxos que muitas vezes não tinham proximidade com a tradição estipulada pelos Wiccanos. Não só porque não queriam mas na maioria das vezes bruxos tradicionais e coven tinham receio de abraçar esses jovens dentro de suas tradições por medo de estigma e retaliação da população por se tratar de uma religião alternativa. Sendo assim, a maior parte das informações que esse público tinha sobre bruxaria eram as produções midiáticas e informações na internet.

Nos dias atuais ainda é possível notar o interesse dos jovens pela bruxaria, as produções midiáticas de séries como “O mundo sombrio de sabrina” e “*The Witch*” pela Netflix, são provas de que essa temática ainda é algo recorrente para o interesse do público jovem, todavia, ainda vemos essas produções se distanciar dos conhecimentos tradicionais wicca e algumas vezes até deturparam como o exemplo de “O mundo sombrio de sabrina” (figura 17) que aproxima a bruxaria com o satanismo de uma forma satira, porém ainda reforça um estigma que pessoas praticantes ainda sofrem.

Figura 17: Pôster O mundo Sombrio de Sabrina



Fonte: Disponível em:

<https://www.jwave.com.br/2018/10/mundo-sombrio-de-sabrina-ganha-novo-poster-e-novo-trailer/>

O esvaziamento que muitos bruxos relatam sobre essas obras midiáticas é apenas um reflexo de como o mercado coopta uma cultura e torna-a em produto, por isso vemos com muito recorrência a aproximação da bruxaria com elementos de horror como vampiros ou lobisomens.

## **2.4 ESTAMPARIA**

### **2.4.1 INTRODUÇÃO AO DESIGN DE SUPERFÍCIE**

Os seres humanos transmitem seus desejos subjetivos através de artefatos desde seus primórdios, e através deles construiu-se culturas e as interações com a natureza e com o mundo. E é mais do que natural imaginar que com o advento de uma nova tecnologia, modo de vida e necessidades, esses artefatos sejam adaptados para essa realidade, com base nisso pode-se explicar uma evolução de objetos e artefatos durante a história da humanidade. Esses objetos projetados, inicialmente de forma artesanal e depois industrializados, sempre imprimiram ideias estéticas de seu determinado tempo, e estão diretamente ligadas às práticas e cultura de um determinado grupo, as representações e adornos seguiam padrões de vida no qual o grupo está inserido.

É inevitável pensar em vasos gregos (figura 17), por exemplo, e não imaginar pinturas figurativas de deuses ou atletas estampados, esses desenhos na maioria das vezes é o que faz com que tenha-se uma noção identitária ao contato com um artefato. As representações refletem a cultura e auxiliam a entender contextos e realidades onde estavam inseridos, e quais suportes técnicos disponíveis na época para a criação dos mesmos.

Figura 18: Vaso Grego - Ática, 440 a.C



Fonte: Disponível em: [https://gulbenkian.pt/museu/works\\_museu/vaso-grego/](https://gulbenkian.pt/museu/works_museu/vaso-grego/)

Pensando em uma ótica contemporâneo, a exemplo de um aparelho de chá inspirado no conhecido livro de Lewis Carrol, *Alice no país das maravilhas* (figura 19), observa-se que a preocupação com as representações em objetos ainda é recorrente aos dias de hoje, por mais que o mundo atual seja completamente diferente de mais de dois-mil anos atrás, o modo como as representações estão presentes em artefatos perdura.

Figura 19: Aparelho de Chá Alice no País das Maravilhas



Fonte: Disponível em:

<https://www.homify.co.uk/projects/97562/alice-in-wonderland-bone-china-homewares-the-tea-party-range>

Quando se observa os dois exemplos mencionados, será que podem ser caracterizados como projetos de design de superfície? Afinal o que seria design de superfície, qual sua natureza? Quando essas representações fazem parte de um projeto? Design de superfície é um termo empregado no Brasil referente ao termo inglês “*Surface Design*”, implementado a partir dos anos 80 por Renata Rubim. Segundo Rubim 2013, Entende-se por um projeto de tratamento de cor e textura de uma superfície de qualquer natureza, sendo absorvido por muitos setores industriais como o têxtil, a produção de papéis, cerâmicas e materiais sintéticos, criando soluções inovadoras e criativas para esses. Quando se pensa em design de superfície é comum remeter-se para um lugar de planificação e bidimensionalidade, quando um projeto desse gênero pode se comportar de maneira tridimensional, apresentando relevos e níveis, o que abre o leque de possibilidades de soluções para esse tipo de projeto.

*Figura 20: Rolo de silicone para pintura.*



Fonte: Disponível em:

<http://www.ferragemigor.com.br/rolo-textura-magiefeitos-atlas-1110-prod-5384.html>

O Design de Superfície muitas vezes é levado como um processo superficial de maneira pejorativa, por alguns projetos limitarem ao tratamento de um desenho e cor sob a superfície, criando-se uma ideia errônea de que trata-se de um “maquiagem” aplicada sob um produto, quando esse tratamento tem funções de percepções sobre o produto que vão além da praticidade dele. Esses projetos

dizem respeito a superficialidade no propósito de apresentar um tratamento na superfície de um produto e não por se tratar de um projeto “fútil” ou “irrelevante”. (RUBIM, 2013)

#### 2.4.2 ELEMENTOS COMPOSITIVOS

Existem diversos aspectos a serem apontados dentro de um projeto de design, porém em termos de projeto para superfície, para RÜTHSCHILLING (2008), existem três elementos compositivos que configuram o design de superfície, seriam eles: Figura, Elementos de preenchimento e elementos de ritmo. A figura é a base da estampa, é a primeira mensagem imagem que o designer quis projetar, a partir de figuras podemos classificar estampas, Elas podem ser Abstratas, geométricas, ilustrativas ou representativas. Na Figura 21 podemos observar o uso de figuras ilustrativas de flores rosas para a composição da estampa.

Figura 21: Estampa Floral Richard Quinn



Fonte: Disponível em: <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2020-ready-to-wear/richard-quinn>

Os elementos de preenchimento exercem a função de ligar a estampa, eles preenchem os espaços negativos. Geralmente situa-se no plano de fundo de fundo de uma estampa, como a cor de fundo, pequenos grafismos, traçados. Na Figura 22 podemos ver na estampa polka dots o fundo branco como seu elemento de preenchimento.

Figura 22: Estampa Polkadot



Fonte: Disponível em: <https://vintagedancer.com/vintage/polka-dot-dresses-retro-style-1920s-1960s/>

Já os elementos de ritmo trazem dimensão e movimento a estampa, são elementos que diferem na estampa, geralmente possuem cores contrastantes e tamanhos e formas diferentes aos demais elementos como por exemplo os limões sicilianos cortados e a flores de limão da figura 23, representando os elementos de ritmo. Eles na maioria das vezes são responsáveis por como nossos olhos vão percorrer a Estampa. Não é necessário a presença dos três elementos para obtenção de estampa, é possível a criação de uma estampa somente com figuras, nesse caso não teriam um plano de fundo podendo se torna uma estampa mais

chapada, e estampas com elementos de preenchimento, gerando texturas, porém não é possível a criação de estampas sem elementos de ritmo, pois os mesmos só existem em contraste com os demais elementos da estampa (RÜTHSCHILLING, 2008).

Figura 23: Estampa limão siciliano



Fonte: Disponível em:

<https://www.shutterstock.com/pt/image-vector/seamless-floral-pattern-lemon-fruits-background-440879281>

### 2.4.3 MÓDULOS, RAPPORT, ENCAIXE E MALHAS

Segundo RÜTHSCHILLING (2008), Módulo representa uma unidade da padronagem, ou seja, é uma área na qual os elementos compositivos estão dispostos, PROCTOR 1990, indica 5 estruturas formadas por linhas retas que podem configurar o formato do módulo, São elas triângulos, hexágonos e losangos e do recorte de linhas curvas como escama e ogee (figura 24).

Figura 24: Tipos de módulos



Fonte: Adaptado de Proctor 1990

A repetição dos módulos tende a criar um padrão, essa ideia de módulo é algo que está presente desde o início das atividades do Design, podemos relatar módulos do período Arts and Crafts (figura 25), projetados por William Morris esses módulos poderiam ser feitos em blocos de madeira ou rolos, e eram comumente utilizados para ornamentação de impressos e criação de papéis de parede. A repetição da estampa são ditados pelo Rapport, que trata-se da estrutura estabelecida da repetição e disposição dos elementos e consequentemente a maneira como eles são repetidos no decorrer da estampa.

Figura 25: Módulos antigos Por William Morris

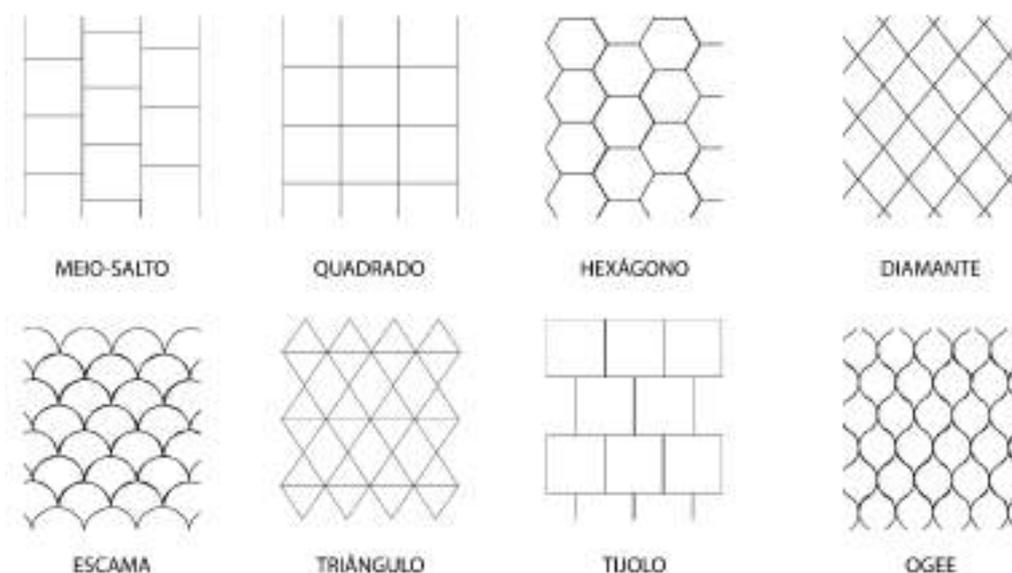


Fonte: Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/489062840775648271/>

Para RÜTHSCHILLING (2008), o encaixe é a maneira como os módulos são dispostos na finalidade de obter a repetição dos elementos criando a imagem. Geralmente esse encaixe é predeterminado com base no formato do módulo e como o rapport foi construído, a autora ainda cita dois elementos importantes para o encaixe a continuidade e contiguidade, a continuidade diz respeito a como os elementos são repetidos de forma contínua sem interrupção, muito importante em estampas corridas, a contiguidade por sua vez diz respeito a como os elementos visuais interagem aos seus contíguos, ou seja, como os elementos se comportam aos seus vizinhos mantendo uma boa harmonia e minimizando a sensação de

emenda dos módulos. A repetição modular em série, gera a criação de malhas, que por natureza variam de formato, PROCTOR 1990 sugere oito tipos de malhas (figura 26) possíveis para criação de padrões, que representam: Quadrado, Triângulo, Hexágono, Meio salto, Diamante, tijolo, Ogee, Escama. Para Proctor, essas malhas conduzem a disposição dos módulos, apoiando a composição e repetição da padronagem.

Figura 26: Encaixes



Fonte: Adaptado de Proctor 1990

#### 2.4.4 SISTEMA DE REPETIÇÃO

Para Rüttschilling (2008), em um projeto de Design de Superfície muitas decisões são tomadas, como a escolha dos elementos, como eles serão dispostos, módulo de repetição etc. Uma das etapas essenciais para o projeto é a escolha de um sistema de repetição, que consiste na forma, frequência e posicionamento de como os módulos serão repetidos no decorrer da estampa, segundo a autora existem três sistemas de repetição, alinhado, não alinhado e progressivo. O sistema alinhado é aquele no qual o módulo não apresenta um deslocamento de posição, ele se repete perfeitamente alinhado nos sentidos horizontal e vertical, vale ressaltar que mesmo no sistema alinhado (figura 27 e 28) o módulo pode apresentar uma variação de rotação no seu eixo, tais ações é identificada como translação, rotação e reflexão translação é quando o deslocamento do módulo mantém seu eixo

original, rotação por sua vez, é quando o módulo faz movimento rotatório horário ou anti-horário no seu próprio eixo e por fim reflexão é quando ocorre o espelhamento do módulo em um dos seus eixos.

Figura 27: Sistemas de repetições



Fonte: Adaptado de Rüttschilling 2008

Figura 28: Sistemas de repetições variações



Fonte: Adaptado de Rüttschilling 2008

O sistema não alinhado (figura 29) já apresenta um descolamento do módulo promovendo um desalinhamento intencional dos mesmos, que pode ser horizontal ou vertical, tal deslocamento é definido pelo designer no momento do projeto e pode variar.

Figura 29: Sistemas não repetições



Fonte: Adaptado de Rüttschilling 2008

Segundo Schwartz (2008), Sistema progressivo (figura 30) configura na variação

gradual e proporcional de tamanhos dos módulos na mesma malha.

Figura 30: Sistema de repetição progressivo



Fonte: Adaptado de Rùthschilling 2008

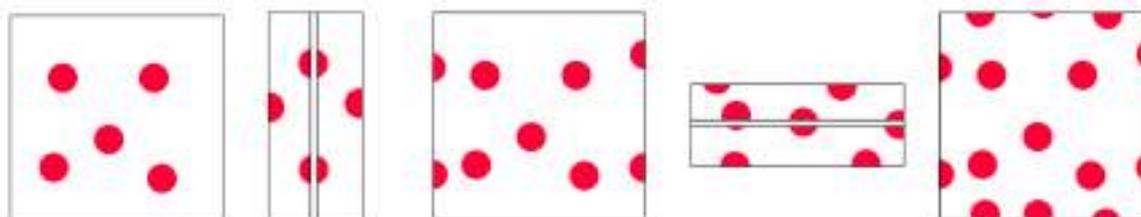
### 2.4.5 CRIAÇÃO DO MÓDULO

Uma vez que definimos características importantes para um projeto de Design de Superfície, devemos nos atentar para a criação da unidade de repetição do projeto, o Módulo. Para tal atividade foram consultados autores como Rubim (2010) e SCHWARTZ (2008) e ferramentas de softwares para traçar meios criativos de obtenção da repetição dos elementos.

#### RAPPORT MANUAL POR DOBRA

Rubim (2010) Propõem a técnica de rapport por dobra (figura 31), que consiste em desenhar os elementos compositivos no meio de uma página de papel, e através de dobras horizontais e verticais desenhar dessa página, é possível desenhar os elementos compositivos periféricos já prevendo as junções de encaixe do módulo.

figura 31: Rapport de dobra no papel



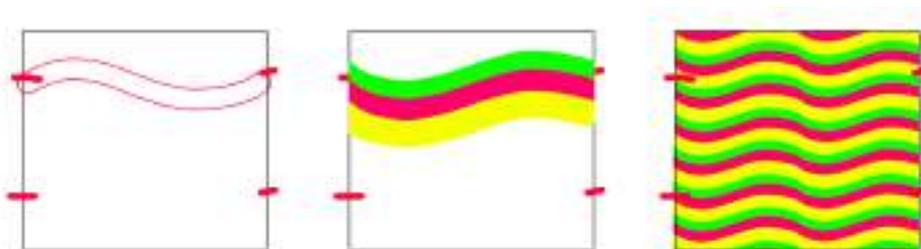
Fonte: do autor, adaptado de Rubim 2010

#### CONNECTED SIDE REPEAT

Método de criação de módulo proposto por SCHWARTZ (2008) sua tradução literal seria Conexão de repetição lateral (figura 32), é uma técnica na qual criamos a repetição do módulo a partir de marcações laterais, os elementos compositivos são

criados a partir dessas marcações com finalidade de criar a continuidade da repetição, tais marcações vão desempenhar o papel de conexão dos módulos.

Figura 32: Connected side repeat

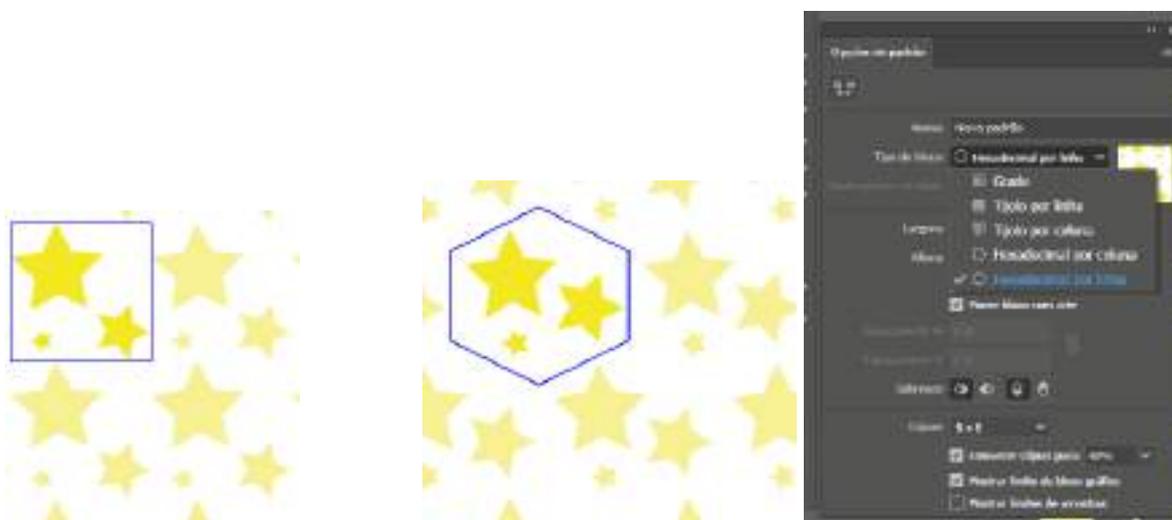


Fonte: do autor adaptado de CORWIN 2008

### RAPPORT USANDO SOFTWARE ADOBE ILLUSTRATOR

A partir do software Illustrator da Adobe, é possível utilizar a ferramenta de "padrão" (figura 33 e 34). Tal ferramenta permite dispor os elementos compositivos, que precisam ser previamente criados, dentro de módulos pré-definidos do software. Esses módulos podem variar de formato, quadrado e hexágono. E também podemos escolher o sistema de repetição aplicado ao mesmo.

Figura 33: Padrão Software Illustrator



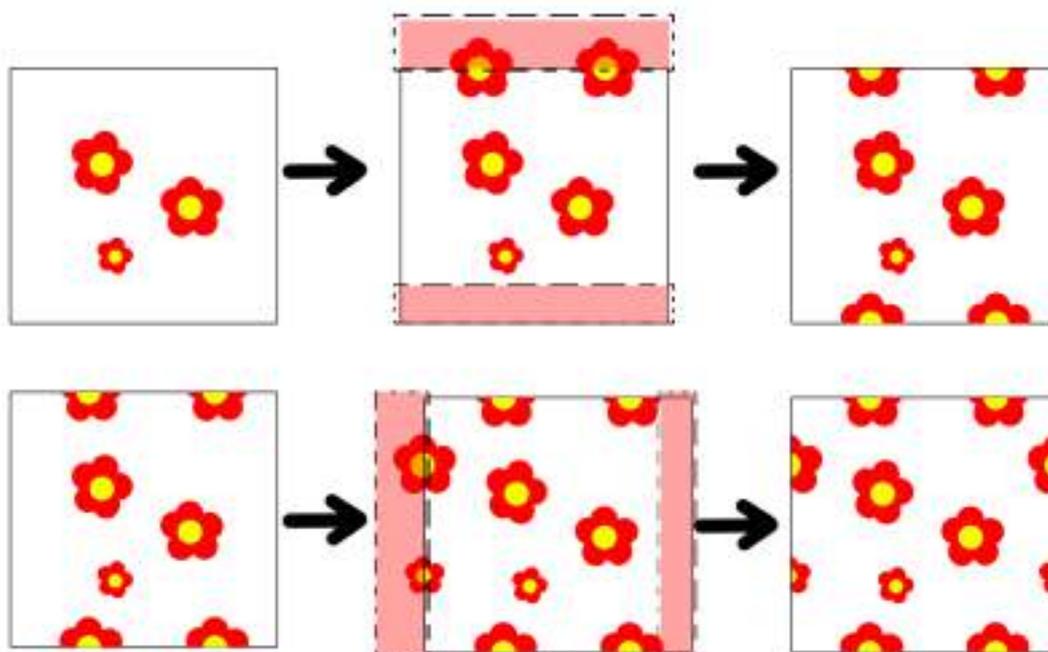
Fonte: Adobe Illustrator

### ADAPTAÇÃO DIGITAL DO RAPPORT MANUAL POR DOBRA

Essa técnica tem como finalidade a adaptação do método de Rubim (2010) para um ambiente digital (figura 34). Em um software de edição é possível fragmentar os elementos compositivos através de ferramentas de copiar e colar, para

exemplificação foi utilizado o Software Photoshop da Adobe. Consiste em considerar as extremidades horizontais e verticais do módulo como se fossem dobras, e assim fragmentá-las de forma que os elementos compositivos se encaixem nessas extremidades, formando assim a conexão dos módulos.

Figura 34: Rapport dobra digital



Fonte: do autor

#### 2.4.6 TIPOS DE APLICAÇÃO

Segundo Schwartz (2008) Existem três formas de aplicação de um projeto de Design de superfície (figura 35): Local, Parcial, Global e Total, local e global configuram como aplicações que não apresentam repetição modular, logo estudos de encaixe e rapport são dispensáveis nessas modalidades. Na aplicação Local a finalidade é localizar o módulo em um determinado espaço no suporte. Já a global, esse espaço de aplicação consiste em toda a extensão do suporte, essa forma de aplicação é muito comum no ramo da camisaria esportiva por exemplo. As aplicações parcial e total consistem na repetição modular, a parcial em uma determinada área do suporte e total o módulo se repete por toda a extensão do suporte.

Figura 35: Tipos de aplicação de estampa



Fonte: do autor adaptado de Schwartz 2008

## 2.5 DESIGN EMOCIONAL E INTERAÇÃO COM PRODUTOS

É evidente a importância dos artefatos para constituição humana, eles nos ajudam a exercer nossas funções a muito tempo, e com a evolução das funções humanas, os artefatos evoluem da mesma maneira. É difícil definirmos a razão pela qual criamos coisas, mas assim o fazemos. Nos dias atuais estamos cercados por eles, talvez existam mais objetos no mundo do que humanos, celulares, roupas, garrafas, talheres, esses são alguns objetos que a maior parte das pessoas tem interação diariamente, eles têm funcionalidade para nós e muito provavelmente foram originados de projetos de Design, mas para além das funções práticas desses objetos, o que faz nós gravitarmos para eles? Por que uma simples mudança de cor em um objeto já o torna desejável para determinadas pessoas? Com a finalidade de sanar esses tipos de questionamentos, e entender a natureza projetual para além de sua função, foram consultados autores que discutem as funções do produto e design emocional.

### 2.5.1 FUNÇÃO DO OBJETO

De acordo com Lobach (2001), os objetos possuem três funções: prática, estética e simbólica. A função prática diz respeito à funcionalidade física dos objetos, por exemplo, a função prática de uma panela é a de conter e fazer a interação entre os alimentos e a fonte de calor. A função estética por sua vez atua

na percepção visual e física dos objetos, nessa função onde estão alojados textura, cor, forma etc. Segundo o autor essa função conversa com a psique humana, uma vez que ela mexe com os sentidos e percepções dos usuários, ela permite a identificação do homem com o ambiente em que está inserido e os demais objetos, quando essa função é ignorada obtemos objetos que não conseguem criar pregnância e proximidade com usuários, e inviabilizando o uso constante do mesmo. A função simbólica segundo Lobach (2001) a função simbólica está relacionada com nossas experiências anteriores, essa função é ativada através das sensações que temos com os produtos, por exemplo, uma pessoa que viveu parte da sua infância assistindo determinado desenho provavelmente terá gatilhos emocionais ao se deparar com um produto estampado com tal desenho durante sua vida adulta. Essa função tem como base a função estética, porque é através dos aspectos estéticos como cor, textura e forma, que podemos associar as experiências passadas.

### **2.5.2 DESIGN DE SUPERFÍCIE VINCULADO AO EMOCIONAL**

Em uma assimilação rápida podemos entender o Design de superfície como um campo de atuação dentro da Função estética dos objetos proposta por Lobach (2001), uma vez que ele trata-se da modificação do envoltório do produto, atribuindo características estéticas como cor e textura. As representações visuais desenvolvidas em um projeto de design também poderiam se enquadrar nessa relação e aproximar até mesmo da função simbólica, uma vez que a depender de tais representações podem invocar experiências anteriores ao usuário.

Segundo Lobach (2001), o usuário percebe as representações visuais por meio do uso de elementos estéticos. Tal estrutura estética transforma-se em informações, que são absorvidas pelo observador e os seus sentidos, satisfazendo suas necessidades psíquicas e estéticas. Os objetos que exercem funções estéticas são objetos de uso, uma vez que eles satisfazem as necessidades estéticas do homem, muitas vezes tais objetos são menosprezados por não serem essenciais para sobrevivência, e sim para a psique humana.

Um dos papéis do design é investigar as preferências estéticas do usuário por meio de pesquisas e observações empíricas, e através desse, determinar a configuração do produto. (LOBACH 2001). Podemos relacionar o papel das

estruturas estéticas com fatores emocionais, objetos que atraem o usuário despertam emoções nos mesmo, e pode vir a tornar a experiência de uso mais fácil e prazerosa, em contrapartida, objetos que não satisfazem trarão emoções negativas, e pode tornar o uso uma experiência desagradavel. (JORDAN, 1998).

Durante um projeto, o designer coloca em questões diversos fatores, materiais, custos, método de produção, usabilidade, todavia o fator emocional do projeto muitas vezes acaba passando despercebido, e ele consta uma parte tão importante quanto outros para o sucesso de um projeto.(NORMAN, 2005)

As questões estéticas e emocionais levantadas tem o poder de atrair o usuário ao produto por outros meios para além da funcionalidade prática dele, o design de superfície talvez ocupe esse lugar de saciar de alguma forma os desejos subjetivos humano, e até mesmo criar uma certa empatia entre consumidor e produto. A um tempo a prioridade industrial era a criação de produtos universais, que converse com todos os tipos de usuários, mas cada vez vemos essa ideologia cair em desuso e começamos a ver a individualidades e particularidades tomar conta das decisões em projetos de design, áreas como Ux Design já são pioneiras nesse discussão, levar em conta a experiência que o usuário tem com o produto e como tal pode impactar na sua vida é um ponto interessante a se levantar dentro dos processos de design. E para além podemos pensar em uma questão social dentro do projeto, nos dias atuais denúncias sobre falta de inclusividade em diversas áreas são recorrente graças ao poder de comunicação que temos com advento das redes sociais, e o design não poderia ser diferente, pensar que um projeto de design pode impactar socialmente uma comunidade e agrega por meio de projeção de produtos e representações é um poder que temos em nossas mãos.

## **2.6 PROCESSOS DE IMPRESSÃO**

Parte natural do processo de um projeto de Design é a aplicação do mesmo. O design de superfície não difere desse ciclo, comumente vemos estampadas em produtos e para que isso seja possível, temos que aplicá-la de alguma forma sobre tal produto. Esse processo é possível através da impressão que segundo Villas-Boas (2010), é um processo de transferência de pigmentos de uma matriz para um suporte, que podem variar entre pigmento líquidos, gelatinoso, filmes entre outros,

assim como o suporte pode variar entre papéis, plásticos, madeiras, tecidos e etc. Esse processo de transferência pode ocorrer de formas variadas, e vários fatores são importantes para determinar o tipo de processo que um projeto vai ter.

Villas-Boas (2010), cita quatro etapas do processo de produção, a **Projetação**, **Pré-impressão**, **Impressão** e **Acabamento**.

**Projetação:** configura o projeto final feito pelo Designer, comumente chamados de artes-finais, elas são os arquivos que darão origem às matrizes.

**Pré-impressão:** constitui a produção de fotolitos que são basicamente máscaras para fabricação das matrizes, porém com o avanço da automação dos métodos de impressão e criação de matrizes digitais, os fotolitos têm tido seu uso cada vez mais reduzido. O autor também indica que essa etapa inclui o tratamento de imagens.

**Impressão:** Começa com a produção da matriz de impressão, da gravação da mesma e do processo de transferência das informações da matriz para o suporte

**Acabamento:** É toda etapa que é posterior a impressão, e antecede o empacotamento. São exemplos de acabamento, corte, refile, encadernação, verniz etc. o autor ainda cita que essa etapa pode ser terceirizada por outras gráficas, a depender da complexidade do acabamento e do porte da gráfica.

### **2.6.1 SUBLIMAÇÃO**

A sublimação é um fenômeno físico que consiste na passagem brusca entre o estado sólido e o gasoso por meio do calor, dentro da perspectiva da estamperia, é utilizado desse fenômeno para obtenção da reprodução de imagens. Através de uma impressão com tinta sublimática e com auxílio de uma fonte de calor, geralmente uma prensa térmica (figura 36), a tinta então sólida é transferida por meio gasoso para o suporte, que por sua vez solidifica a tinta novamente, mantendo a estampa. Para esse processo ser possível o suporte precisa ter o poliéster em sua composição (BRIGGS-GOOD, 2014)

Figura 36: Prensa Termica



Fonte: Disponível em: <https://novonegocio.com.br/como-fazer/estampar-camiseta/> Acesso 31/05/2022

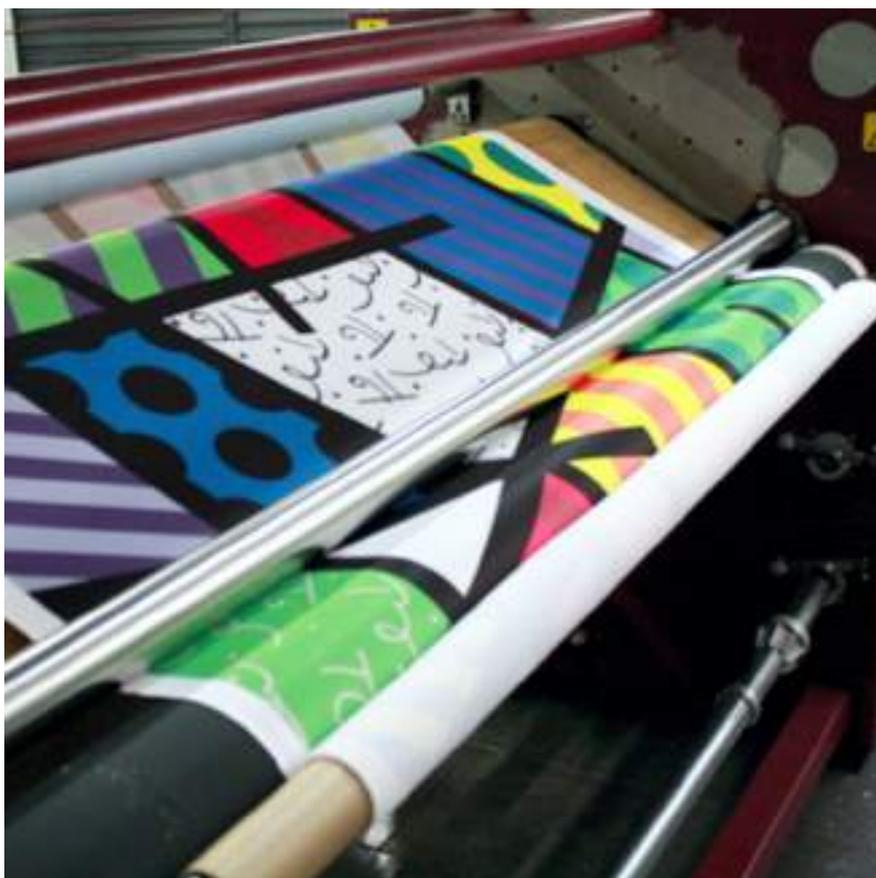
Esse método apresenta uma fidelidade muito grande na impressão pela possibilidade de uma gama grande de cores, podendo imprimir imagens com qualidade fotográfica. É um processo relativamente econômico e ecologicamente menos ofensivo, por gerar poucos resíduos. Ele elenca dois suportes comumente utilizados para esse método, a Sublimação em objetos e em tecidos.(BRIGGS-GOOD, 2014)

Sublimação em Objetos: O processo de sublimação é possível em qualquer superfície desde que tenha o poliéster, é comumente utilizado no processo de estamparia de cerâmicas, copos, camisetas e outros suportes. Muitos desses objetos por natureza não possuem o poliéster na composição, nesses casos, os suportes são submetidos a um processo no qual eles recebem uma camada de resina específica, que possibilita a pregnância da tinta. Como apontado previamente, esse processo ocorre por meio da transferência térmica da tinta sublimática, ou seja, é utilizando uma tinta e papel específico, o padrão a ser estampado é impresso dentro desses substratos apropriados, e por meio de uma prensa térmica, o padrão é transferido para o suporte. Essas prensas podem variar de formato de acordo com o objeto que está sendo estampado. Esse tipo de sublimação é comum em gráficas

rápidas e em pequenas tiragens, todavia, é possível transformar em um processo industrial em larga escala. (BRIGGS-GOOD, 2014)

**Sublimação em Tecido:** O processo de estamparia por sublimação em tecidos também pode ser denominado indiretamente de estamparia digital, esse método possibilita a estamparia localizada ou contínua, é muito utilizado no ramo da moda para obtenção de insumos para produção de peças. Todavia esse processo só é possível em tecidos sintéticos que possuem fibras de poliéster na sua composição, o que limita as possibilidades de produção. A baixa porcentagem das fibras de poliéster no tecido a ser estampada podem acarretar em cores menos intensas e imagens com menos definição (BRIGGS-GOOD, 2014). Em tecidos geralmente as escalas de produção são maiores, e a transferência do padrão pode se dá por meio de calandras térmicas, o que possibilita a continuidade do padrão.

Figura 37: Transferência por meio de calandra



Fonte: Disponível em

<https://www.gusel.com.br/brinde/Papel-sublimacao-e-calandra-901-calandragem-calandra-sublimacao-total-papel-sublimacao-impressao-sublimacao-betim-6836> Acesso: 31/05/2022

## 2.6.2 ESTAMPARIA DIGITAL

A estamparia digital é a impressão direta no tecido, geralmente por meio de processo de jatos de tinta, ele afirma que por o processo utilizar de uma impressora e matrizes digitais, apresenta uma grande variedade de cores e detalhes nas imagens. Esse método de estamparia abre um leque para produção em diferentes tipos de materiais, para Lima (2013), esse processo abrange uma grande gama de tecidos tanto de origem natural, como algodão e seda, como os sintéticos, o que já apresenta uma vantagem com relação a sublimação que se limita apenas a tecidos sintéticos.

Figura 38: Roupas confeccionadas a partir de estamparia digital



Fonte: Disponível em: <https://fashionmarketer.wordpress.com/tag/fabric/>

As impressoras que comportam esse método de estamparia são grandes e funcionam por meio de softwares de CAD, o que possibilita uma grande automação no processo, tornando-o um método de impressão muito vantajoso para grandes empresas com largas tiragens, e em desvantagem para pequenas empresas pois os

custos de manutenção são altos. Segundo Briggs-Goode (2014), é um processo que mudou a forma como as estampas têxteis são produzidas e está em constante evolução possibilitando o surgimento de novas formas de se produzir estampas.

Figura 39: Impressora Estamparia Digital



Fonte: Disponível em: <https://ctnbee.com/en/digital-fabric-printing-online> Acesso 31/05/2022

### 3 METODOLOGIA

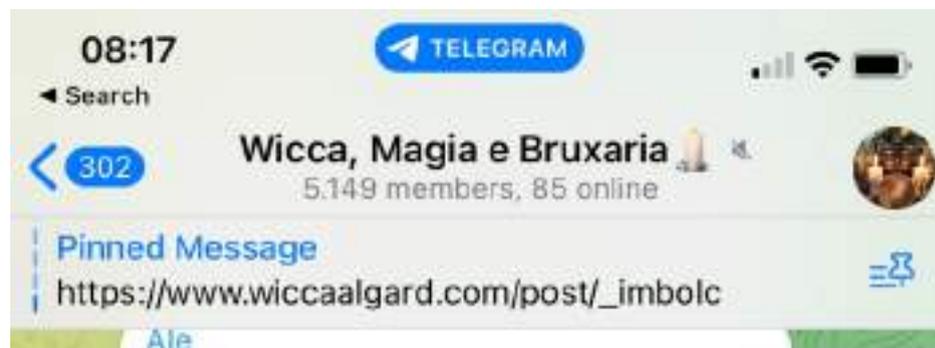
#### 3.1 METODOLOGIA DE PESQUISA

A pesquisa segundo Marconi e Lakatos (2003) é configurada como de natureza aplicada, o principal objetivo é desenvolver um produto de design baseado em estudos científicos previamente desenvolvidos, a abordagem da mesma é de natureza qualitativa, permitindo assim uma flexibilidade na coleta de dados. "Como a natureza dos dados coletados, a extensão da amostra, os instrumentos de pesquisa e os pressupostos teóricos que nortearam a investigação" (GIL, 2002, p. 133).

Para além do desenvolvimento de um produto com base em estudo científicos, a pesquisa também vai lidar com a representação de grupo de indivíduos neopagãs, dessa forma Gil (2002) sugere uma pesquisa descritiva, que tem como seu propósito especificar características de um grupo ou população, na qual existem variáveis como: nome, idade, escolaridade, região geográfica, etc; além de imprimir opiniões e comportamentos de um determinado grupo.

Nesse projeto a pesquisa descritiva vai ter como objetivo de desenvolver uma solução de design para o problema apontado. o método de coleta de dados aplicado na pesquisa é o de o questionário e análise, sendo questionário uma série de perguntas sem a presença de um entrevistador, dessa forma ele pode atingir um número maior de respostas além de não se limitar a uma região geográfica (MARCONI e LAKATOS, 2003). O questionário foi desenvolvido via *Google Forms* Um formulário (Tabela 2) de 10 questões objetivas e foi disponibilizado no grupo Wicca, Religião e Bruxaria no telegram (figura 40), um canal de praticantes Wicca online, e em grupos de facebook sobre Wicca e Bruxaria de forma geral, o objetivo do questionário era de validar um dos problemas apontados na pesquisa, a falta de representatividade sobre estampas wicca, e saber quais as verdadeiras necessidades desse grupo.

Figura 40: Canal do telegram Wicca, Magia e Bruxaria



Fonte: Print Telegram

Tabela 2: Questionário e respostas

Qual gênero você se identifica?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mulher (cis ou trans)</li> <li>• Homem(Cis ou Trans)</li> <li>• Não Binário</li> </ul>
Qual sua faixa etária?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 15-20 anos</li> <li>• 20-30 anos</li> <li>• 30-40 anos</li> <li>• 50-60 anos</li> <li>• 60-90 anos</li> </ul>
Qual cidade você Reside?	Aberta
Você se considera uma Bruxa(o)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sim</li> <li>• Não</li> <li>• Sou aspirante</li> </ul>
A quantos anos você pratica Bruxaria?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1-3 anos</li> <li>• 3-5 anos</li> <li>• 5-10 anos</li> <li>• mais de 10 anos</li> </ul>
Você tem o hábito de cozinhar? se sim com que frequência você utiliza encantos mágicos na suas comidas?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sim, quase nenhuma vez</li> <li>• Sim, 1 a 2 vezes por semana</li> <li>• Sim, 2 a 4 vezes por semana</li> <li>• Sim, sempre que possível</li> <li>• Não</li> </ul>
Você considera a cozinha e os utensílios culinários uma parte importante para os rituais diários com comidas na sua jornada como Bruxa(o)?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sim</li> <li>• Não</li> <li>• Talvez</li> </ul>
Você sente facilidade em achar utensílios culinários (copos, jogo de mesa, luvas, pratos etc.) com temáticas de Bruxaria nas lojas?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sim, sempre acho</li> <li>• Sim, porém apresento dificuldade</li> <li>• Não acho</li> <li>• Nunca procurei</li> </ul>
Você acha que as representações sobre bruxaria(imagens e desenhos) estampado nos produtos disponíveis no mercado, corresponde com a realidade das práticas de arte?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sim, Compraria</li> <li>• Sim, porém não seria uma prioridade</li> <li>• Não, não me atento a isso na hora de comprar</li> <li>• Não Compraria</li> </ul>

Fonte: do autor

### 3.1.2 RESULTADOS

O questionário foi respondido por 21 pessoas e apresentou os seguintes dados:

81% dos participantes se consideram bruxos e 19% aspirantes, dentre os bruxos 57% pratica bruxaria de 1 a 3 anos seguidos de 23,8% que praticam a mais de 10 anos e 19% entre 3 e 5 anos. A maior parte se identifica com gênero feminino representando 57.1% e 33,3% gênero masculino, seguidos de 4,8% não binários. A maior parte dos candidatos, 42,9%, possuem entre 20 e 30 anos, seguidos de 38,1% na faixa dos 15 a 20 anos, além de 14,3% e 4,8% entre 30 a 40 anos e 50 a 60 anos respectivamente. Os gráficos dos resultados socioculturais citados acima se encontram no apêndice no final do trabalho, assim como os demais gráficos da pesquisa

A localização geográfica (tabela 3) foi bem diversa, pelos candidatos serem de um grupo online. Porém de forma geral a maior parte das respostas foram em cidades do sul e sudeste do Brasil

Tabela 3: Gráfico Resultados das cidades do candidatos da pesquisa

Qual cidade você Reside?

20 respostas

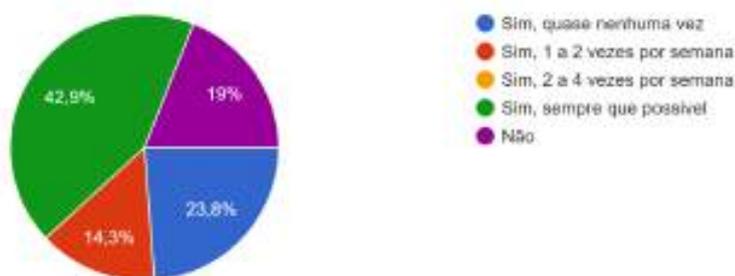


Fonte: Google forms

Com relação às perguntas mais voltadas para o projeto, as perguntas sobre o ambiente culinário, obtivemos as seguintes respostas:

Tabela 4: Gráfico Resultados da pesquisa pergunta 6

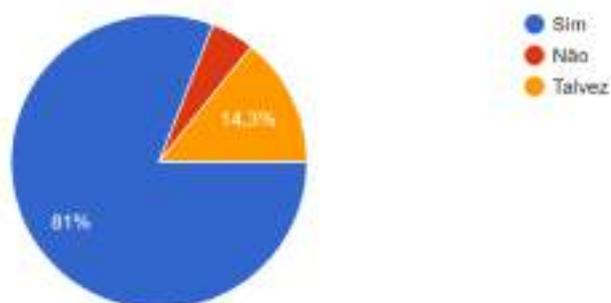
Você tem o hábito de cozinhar? se sim com que frequência você utiliza encantos mágicos na suas comidas?  
21 respostas



Fonte: Google forms

Tabela 5: Gráfico Resultados da pesquisa pergunta 7

Você considera a cozinha e os utensílios culinários uma parte importante para os rituais diários com comidas na sua jornada como Bruxa(o)?  
21 respostas

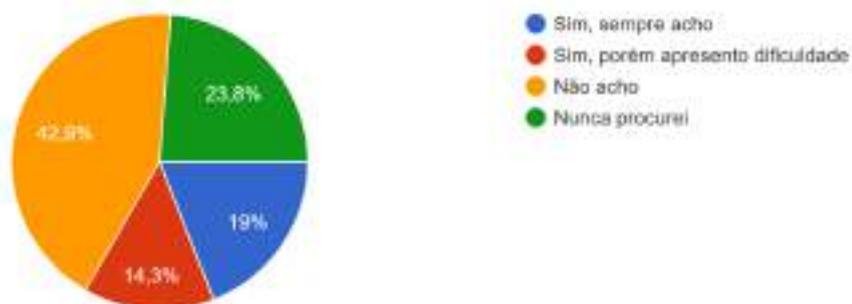


Fonte: Google forms

Tabela 6: Gráfico Resultados da pesquisa pergunta 8

Você sente facilidade em achar utensílios culinários (copos, jogo de mesa, luvas, pratos etc.) com temática de Bruxaria nas lojas?

21 respostas

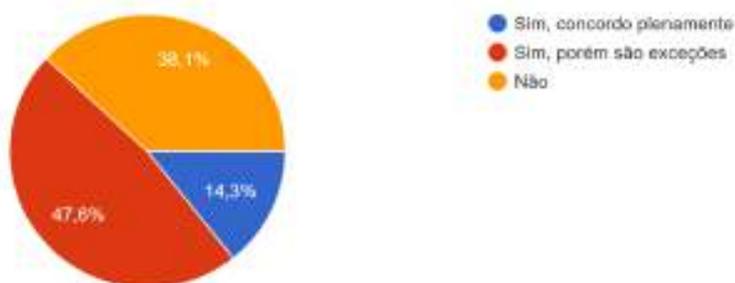


Fonte: Google forms

Tabela 7: Gráfico Resultados da pesquisa pergunta 9

Você acha que as representações sobre bruxaria (imagens e desenhos) estampado nos produtos disponíveis no mercado, corresponde com a realidade das práticas da arte?

21 respostas

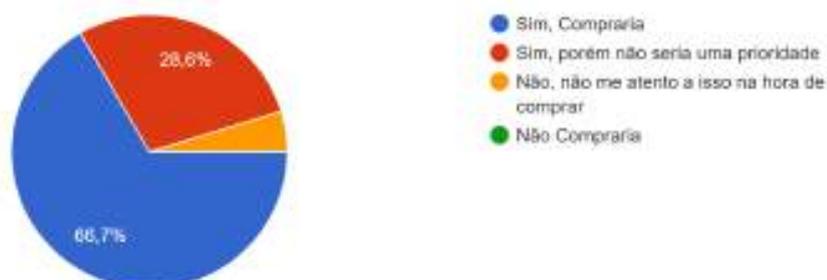


Fonte: Google forms

Tabela 8: Gráfico Resultados da pesquisa pergunta 10

Você investiria em produtos culinários (copos, jogo de mesa, luvas, pratos etc.) que tivessem estampas que representassem as práticas de Bruxaria?

21 respostas



Fonte: Google forms

Com esse levantamento de dados conseguimos mapear melhor um público alvo para o trabalho e para além disso, temos uma noção da validação do projeto enquanto útil para esse grupo.

### 3.2 METODOLOGIA PROJETUAL

Para Munari (2002) um método de projeto é uma sequência de operações necessárias para êxito do mesmo, assim como em uma receita, esses passos devem ser seguidos de acordo com o planejamento e não devem ser pulados ou adiantados. Em uma receita de bolo por exemplo, não é possível assar os ingredientes antes de misturá-los e colocar em uma forma e obter um bolo de fato, em um projeto o mesmo se aplica, não seguir etapas da metodologia pode resultar no fracasso dele ou perda de tempo corrigindo erros que poderiam ter sido evitados durante as etapas metodológicas. Sendo assim podemos concluir que metodologia é um caminho para o desenvolvimento de soluções para um problema.

Essas metodologias surgem a partir da experiência de projetistas diante problemas e a forma como eles sistematizam e tentam solucionar eles, sendo assim é comum a existência de diversas metodologias projetuais para diferentes situações. Por exemplo, uma metodologia de criação de um novo layout para um site na web vai diferir da metodologia aplicada na criação de uma embalagem de cereal, porque naturalmente são dois produtos gráficos diferente, porém ambos nascem da mesma

perspectiva de uma necessidade, ou problema, que precisa ser atendidos de forma projetual.

Sendo assim, a partir do levantamento de metodologias que melhor se aplicam na natureza do projeto a ser desenvolvido, foram selecionadas Diretrizes propostas por Adele Perreira Feitos, no qual ela se dedica a criação de etapas projetuais com objetivo de ajudar designers a compor projetos de Design de Superfície. A autora separa o processo projetual em três grandes etapas, sendo elas as Diretrizes Preparatórias, Diretrizes para procedimentos compositivos e Diretrizes para correção de erros, cada grupo possui sete sub-etapas

Tabela 9: Tabela passos das diretrizes de Adele Perreira feita

Diretrizes preparatórias	Diretrizes para procedimentos compositivos	Diretrizes para correção de erros
Elabore um briefing com informações relevantes ao projeto	Alinhe o estilo compositivo a mensagem visual	Faça simulações da estampa
Analise o produto que será estampado	Componha o módulo sem uma moldura em mente	Examine a estrutura da composição antes de realizar modificações
Defina os parâmetros projetuais	Experimente os tipos de direcionamento dos elementos	Verifique se a sua composição está equilibrada
Trabalhe com o maior módulo possível	Experimente diferentes espaçamentos entre os elementos	Corrija pontos de destaque não intencionais
Identifique qual sistema de repetição se adequa a sua necessidade	Estimule a variedade de elementos	Analise a interação cromática da composição
Selecione os elementos compositivos adequados	Evite o posicionamento de elementos com pesos visuais semelhantes na mesma direção	Observe as relações formais na área de contiguidade do módulo
Estude a cartela de cores	Adicione movimento a composição	Estabeleça um período de distanciamento da criação

Fonte: Adele Perreira Feitosa

Diretrizes preparatórias: essa é a etapa inicial do projeto, pouco se sabe nessa etapa então é caracterizada por uma etapa de pesquisas acerca do tema, produtos e público. Essa etapa também ocorrerá tomadas de decisões com base em pesquisas prévias sobre suporte, tema e público

Diretrizes para procedimentos compositivos: nessa etapa há a geração de ideias, é a parte criativa do projeto, na qual os elementos compositivos são gerados e organizados de forma que traduza melhor a ideia principal do projeto em questão

Diretrizes para correção de erros: esta é a etapa na qual o design é colocado em teste e observa-se pontos que precisam ser corrigidos ou até mesmo refeitos, essa etapa permite que possamos revisitar outras para a obtenção de um projeto de Design de Superfície sólido atendendo as expectativas.

### **3.2.1 DIRETRIZES PREPARATÓRIAS**

A primeira etapa indicada pela autora é a elaboração de um briefing, que deve ser um documento contendo detalhes importantes do projeto como, público alvo, conceito das estampas, cartela de cores, produtos e também informações a respeito das estampas a serem elaborados em si, como os elementos compositivos da estampas, como serão dispostas etc. Nessa etapa é importante reunir o máximo de informações possíveis sobre o projeto e formação de mapas mentais e moodboards. Além disso, nessa etapa também criamos pesquisas exploratórias para descobrirmos as melhores projeções para o público alvo. Dentro dessa realidade foi feito um briefing definindo alguns pilares do projeto e definindo o público alvo do mesmo. O projeto trata-se de uma coleção culinária, o público alvo são mulheres adultas a partir de 22 anos, praticantes e simpatizantes da Bruxaria moderna e Esoterismo, que gostam do universo culinário e que se identificam com a ideia de uma alimentação saudável. Para uma ideia mais concisa do público alvo, foram criadas personas (figura 41) que representassem o consumidor final.

Figura 41: Personas do público alvo

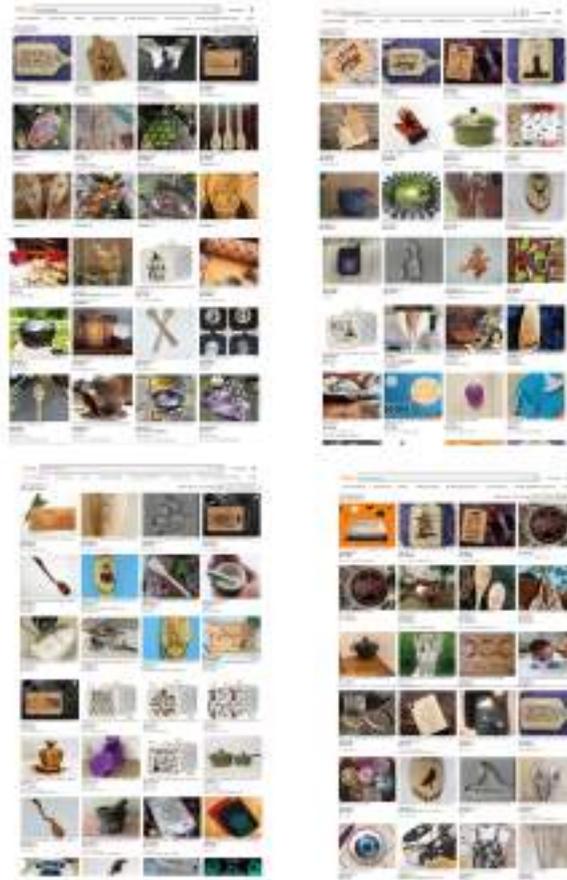


Fonte: do Autor.

Após definir o objetivo do projeto, foi realizada uma pesquisa mercadológica virtual acerca dos objetos a serem projetados (figura 42), com finalidade de estudo de similares, em um primeiro momento o tema pesquisado foi o “*witch Cookware*” que seria tradução para utensílios culinários wicca ou de bruxas, pesquisado na ferramenta de busca do Etsy, uma plataforma digital de vendas com presença de muitos artistas independentes. Essa rápida pesquisa imagética já demonstrou alguns dados. A existência de muitos objetos relacionados com madeira, como colheres de pau e tábuas, com estampas localizadas com temática em pirografia. O uso de cores escuras como o preto também é bem recorrente nos resultados, além do uso de símbolos wicca, como pentagramas e meia lua, previamente discutidos nas pesquisas acerca do tema. Também foi possível ver objetos que seguiam estampas e estéticas mais temáticas ao *Halloween* e estampas corridas em objetos como luvas térmicas e descanso de panelas. Essa pesquisa exploratória foi

importante para ter um primeiro contato com as tendências estéticas que produtos dessa temática assumem. Nessa etapa podemos definir o diferencial do projeto com relação ao que já vem sendo planejado

Figura 42: Pesquisa de semelhantes no etsy



Fonte: Etsy

Com base nesse levantamento de dados, se tornou possível traçar um direcionamento projetual, sendo uma das primeiras etapas a pesquisa de referências, projetos semelhantes ou que de alguma forma se aproximem com a proposta almejada. A criação do moodboard se deu por pesquisas imagéticas, na sua grande maioria levando em consideração utensílios culinários, no qual foram retirados do *Pinterest*, site voltado para imagens com objetivo de criação de moodboards (figura 43). A ideação para o projeto é de trazer uma linguagem mais leve e com elementos alimentícios mais vividos para esse público, pois analisamos na pesquisa de semelhantes que geralmente as coisas produzidas para esse nicho toma cores mais escuras como preto e roxo com ilustrações mais geométricas, e

fugir desse padrão pode trazer uma solução interessante e diferente para esse grupo.

Figura 43: Moodboard do projeto



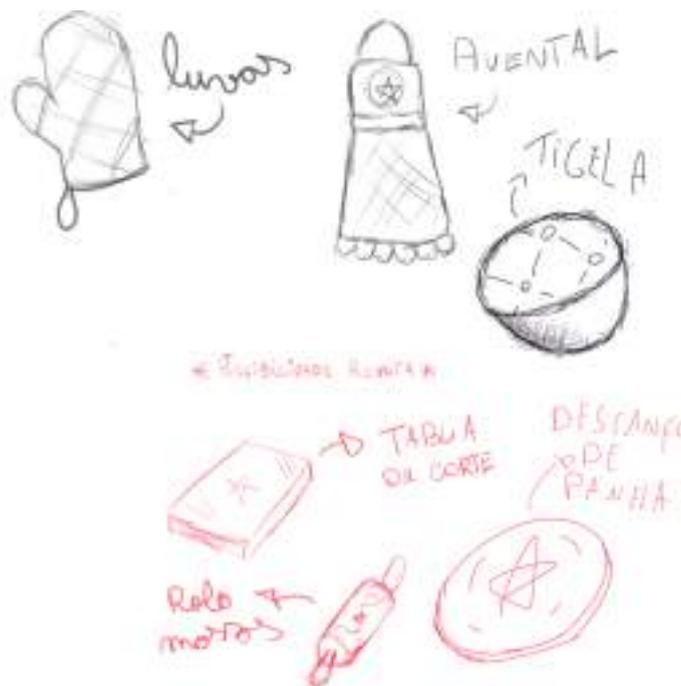
Fonte: Do autor

### 3.2.2 ANALISANDO OS SUPORTES

Uma vez estabelecido o máximo de informações através do mapeamento do público alvo e semelhantes, foi necessário analisar os suportes que receberam o projeto de estamparia, para posteriormente, selecionar o melhor método de impressão que cabe dentro das características e limitações de cada um desses. O universo da cozinha foi o tema escolhido para o projeto, sendo assim é natural a presença de objetos que contemplam tal ambiente, pensando em uma perspectiva mercadológica e projetual, foram selecionados itens dentre esse universo que possam servir de suporte para contemplação do Design de superfície (figura 44).

- LUVAS TÉRMICAS; 3
- AVENTAL; 3
- DESCANSO DE PANELA; 1
- TIGELAS; 3
- ROLO DE MASSA; 3

Figura 44: Rascunho dos suportes



Fonte: Do autor

Apesar de serem comumente presentes em cozinhas domésticas, esses artefatos diferem entre si por natureza, o avental ou a luva por exemplo, tem como sua principal matéria prima a fibra têxtil enquanto uma tigela por outro lado é comumente feita de cerâmica. Dada essa realidade e levando em conta pesquisas prévias sobre métodos de impressão, os métodos selecionados foram de sublimação para itens como tigelas, rolos de massa e descanso de panela, uma vez que eles podem ter sua matéria prima em cerâmica e receber uma camada de resina para viabilizar a sublimação, e impressão digital para os demais itens, ou seja avental, luvas e jogo americano. A escolha da impressão digital a sublimação para os produtos de natureza têxtil se dá por um princípio filosófico Wicca de prezar por

produtos naturais, sendo assim em um projeto ideal, o avental, luvas e jogo americanos deveriam ser de tecido de algodão ou outra fibra natural, o que não viabiliza a sublimação. Todavia, para demonstração prática de alguns artefatos foram concebidos por meio da sublimação, apenas para termos de pesquisa e noção de como o projeto é aplicado na realidade. Essa etapa também é decisiva para quantidade e tipos de estampas que serão projetadas, para o projeto foi estipulado total de 6 estampas corridas e 2 estampas localizadas, divididas em três grupos de estampas, as estampas do Amor, Saúde e Proteção.

### **3.2.3 DEFINIR PARÂMETROS PROJETUAIS**

Nessa etapa o projeto começa a ganhar um escopo, com decisões que vão refletir no produto final. Como o estilo das estampas a serem produzidas e a temática que vai ser abordada, essa etapa é importante para a produção dos elementos compositivos. Com base no acúmulo de referências bibliográficas e imagéticas, o projeto baseou-se nas dietas mágicas de Cunningham, e os elementos compositivos vão ser os elementos apontados por essa dieta. Sendo assim o estilo de composição se torna algo mais ilustrativo e clássico, uma espécie de "salada de frutas", algo que apareceu previamente no moodboard. Para trazer realidade para os elementos, foi decidido uma ilustração manual com tinta aquarela, usando técnicas clássicas, o que possibilita trabalhar com texturas e volume dos elementos. Foi retomado as listas das dietas propostas por Cunningham para decidir os elementos compositivos antes dos rascunhos

### **3.2.4 MÓDULO, ENCAIXE, SISTEMA DE REPETIÇÃO.**

Inicialmente o módulo selecionado para o projeto foi o retangular. Dessa forma os elementos compositivos ganham mais visibilidade na malha, em contrapartida as repetições podem ficar repetitivas, todavia a variedade de forma e cores dos elementos compositivos ajuda a deixar a repetição visual tão óbvia. Nas estampas de "saladas de frutas" O encaixe escolhido para o projeto foi o alinhado, e o sistema de repetição o alinhado. Na estampa de cereja e dos rabanetes o encaixe selecionado foi o de meio salto. Na mesma estampa de cereja juntamente com a de manjerição os sistemas de repetições selecionados foram alinhados com reflexão.

### 3.2.5 ELEMENTOS COMPOSITIVOS E CARTELA DE CORES.

Como citado anteriormente, os elementos compositivos tratam-se de alimentos propostos por Cunningham (2002), sendo assim foram selecionados dentre os alimentos citados (tabela 10) e a partir daí foram feitos rascunhos para posteriormente serem coloridos usando técnica de aquarela. Após esse processo esses elementos foram digitalizados para se tornar arquivos e tratados digitalmente por meio do Software Photoshop, ajustando parâmetros como contraste, saturação entre outros.

Tabela 10: Tabela dos elementos compositivos e finalidade

<b>ELEMENTOS</b>	<b>FINALIDADE</b>
<b>PÊSSEGOS</b>	<b>AMOR</b>
<b>ANIS ESTRELADO</b>	<b>AMOR</b>
<b>PÉTALAS DE ROSAS</b>	<b>AMOR</b>
<b>CEREJAS</b>	<b>AMOR</b>
<b>RABANETE</b>	<b>PROTEÇÃO</b>
<b>CARAMBOLA</b>	<b>PROTEÇÃO</b>
<b>LIMÃO SICILIANO</b>	<b>SAÚDE</b>
<b>MANJERICÃO</b>	<b>SAÚDE</b>
<b>BISCOITOS DE PENTRAGRAMA</b>	<b>SAÚDE</b>
<b>FOLHAS DE TOMATE</b>	<b>SAÚDE</b>

Fonte: Do autor adaptado de Cunningham 2002

Figura 45: Rascunho biscoitos de pentagrama para descanso de panela



Fonte: do Autor

Figura 46: Rascunho Elementos compositivos estampa do amor e proteção



Fonte: do Autor

Figura 47: Elementos compositivos coloridos da estampa da saúde



Fonte: do Autor

Uma vez que esse processo foi finalizado, os elementos estão prontos para serem usados para composição da estampa. Dentro desse processo, apesar de ter ocorrido uma triagem prévia, houve a necessidade de descartar alguns desses elementos por não apresentarem harmonia com a proposta, como por exemplo a pimenta, na estampa de proteção e o abacaxi na estampa de saúde.

Figura 48: Rascunho Elementos compositivos descartados da estampa da proteção



Fonte: do Autor

A cartela de cores vai variar de acordo com o grupo a qual a estampa está inserida, sendo assim, por uma questão de psicologia de cor, as estampas do amor terão predominantemente cores quentes voltadas ao vermelho e rosa, da saúde, as cores verdes e da proteção, verde com roxo. As cores foram aplicadas nos próprios elementos compositivos, pelo estilo de estampa priorizar a valorização das ilustrações, elementos de preenchimento como o fundo foram mantidos em branco, não só para ter um espaço de respiro entre os elementos mas para não ocorrer um ruído nas mensagens que as cores desses elementos se propõe a passar.

Figura 49: Cartela de cores das estampas



Fonte: Do autor

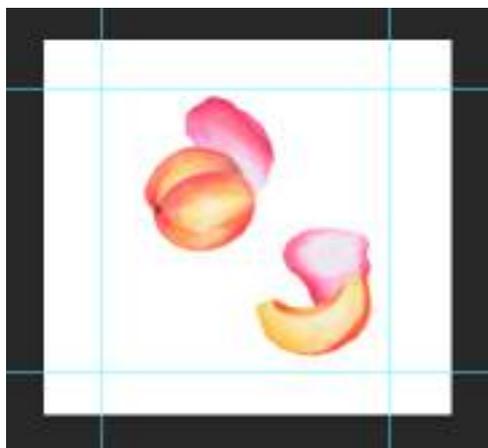
### 3.3 DIRETRIZES PARA PROCEDIMENTOS COMPOSITIVOS

Segundo Feitosa (2019), Essa etapa da metodologia consiste na criação da estampa, levando em conta a testagem e variação dos elementos compositivos com objetivo de desenvolver soluções criativas para o projeto de Design de superfície. Nesse sentido, a primeira etapa é alinhar novamente o estilo da estampa, que já foi discutida previamente, definida como ilustração clássica em aquarela. Uma espécie de “salada de frutas” pela natureza de mistura de cores e variação dos elementos compositivos.

### 3.3.2 COMPOSIÇÃO DO MÓDULO

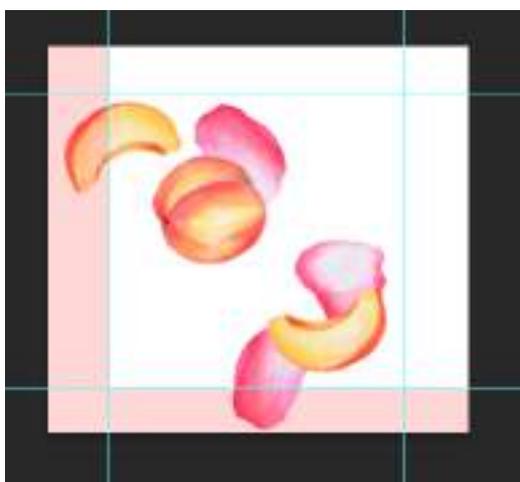
A autora recomenda a criação do módulo de repetição sem um rapport específico em mente, para evitar repetições previsíveis. Desse modo, nessa etapa as estampas corridas foram compostas de forma livre, testando a posição dos elementos. O método de rapport escolhido foi o de dobra (RUBIM, 2013) em uma adaptação digital usando software Photoshop (imagem 50). A forma mais prática de fazer isso é de começar preenchendo o módulo do meio para as extremidades tentando manter os elementos de forma harmônica, Feitosa 2019 recomenda alguns cuidados para manter a harmonia da composição.

Figura 50: geração de módulo



Fonte: Do autor

Figura 51: Rapport por dobra versão digital

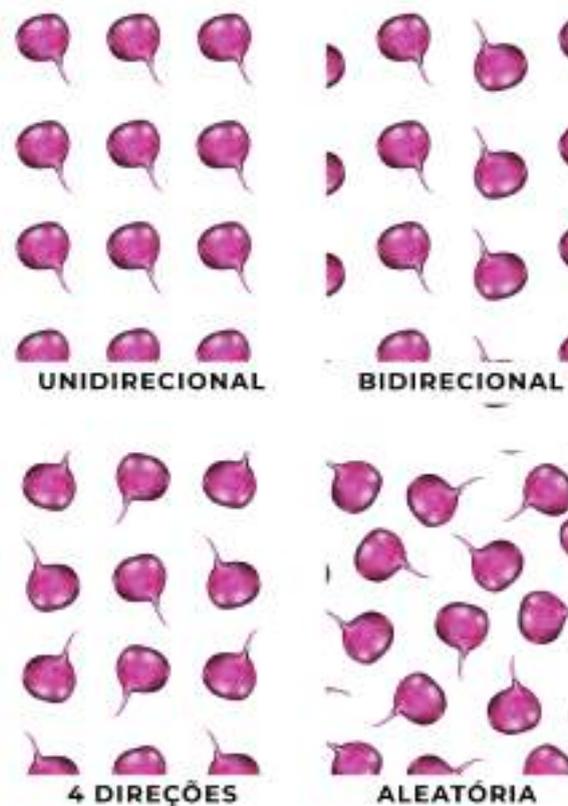


Fonte: do autor

### 3.3.2 GERAÇÃO DA COMPOSIÇÃO

A variação de direcionamento é um deles, a autora cita quatro direções (imagem 52) que os elementos podem assumir, sendo eles, Unidirecional, Bidirecional, 4 direções e Aleatória. Algumas estampa a serem produzidas não possuem uma lógica geométrica ou estrutural, nesse caso a direção dos elementos foram dispostas de forma aleatória para criar uma movimentação orgânica do olhar. Todavia, outro grupo de estampas optou por uma lógica mais simétrica, sendo selecionado para esse grupo a lógica bidirecional. Um dos pontos que tem de ser levado em consideração quando adotamos esse tipo de direcionamento é a preocupação com a direção de elementos de mesmo peso visual, para evitar uma atenção desnecessária para alguns elementos. Sendo assim foram feitos testes com de direção com todos os elementos para adequar em qual posição ficaria mais agradável e entregaria a mensagem projetual

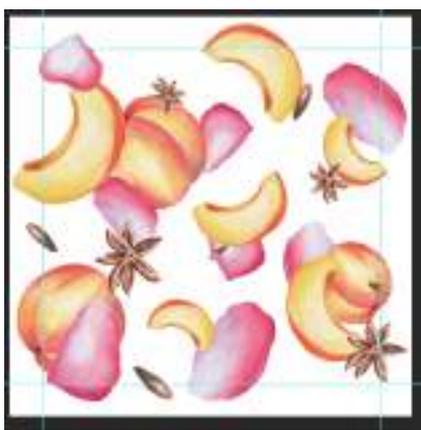
Figura 52: direções de elementos compositivos



Fonte: do autor

Outra variação apontada pela autora é a de espaçamento entre os elementos, para esse projeto viu-se necessário o espaçamento como recurso projetual, visto que o elemento de preenchimento é o fundo branco que corresponde com a área de respiro da estampa em contraste com as cores vibrantes dos elementos compositivos. Alguns testes foram feitos com relação a escala dos elementos e os espaçamentos entre eles para chegar a uma composição balanceada.

Figura 53: Testes de espaçamento



Fonte: do autor

### **3.4 DIRETRIZES PARA CORREÇÃO DE ERROS**

Assim que todas essas variações e possibilidades compositivas foram testadas, obtemos um módulo de repetição, todavia esse módulo ainda pode possuir erros projetuais que só são percebidos uma vez aplicados. Feitosa 2019, afirma que para ter uma noção clara de possíveis erros, é importante aplicar essa estampa em um nível físico no método de estamperia e suporte previamente selecionado para o projeto, todavia essa forma de aplicação muitas vezes significa um custo que não podemos ter durante o projeto, sendo assim a autora elenca uma simulação digital da estampa para uma visualização dos possíveis erros.

#### **3.4.2 SIMULAÇÃO DA ESTAMPA**

Uma forma de captar erros segundo a autora é fazendo a simulação da estampa, pelo simples fato de que estamos vendo a repetição do módulo e podemos perceber pontos que são imperceptíveis quando não estão em um sistema de repetição. Dessa forma, Feitosa 2019, sugere a repetição do módulo para no

encaixe superior e lateral (imagem 54) e o uso de mockups digitais como uma alternativa não onerosa para o projeto.

Figura 54: Simulação do módulo digital



Fonte: do autor

Após Fazer esse tipo de simulação é possível perceber alguns pontos da estampa que estão em desarmonia ou elementos que não conseguem cumprir seu papel como na imagem anterior. No qual os elementos de ritmo, ilustrados como anis estrelados, estão muito pequenos e não tem o peso necessário, sendo assim fez-se necessário o ajuste do mesmo

Figura 55: Correção de pesos nos elementos compositivos



Fonte: do autor

Após realizar esse tipo de simulação de módulo, foi a vez de simular em um mockup no suporte que deseja ser o produto final, nesse caso um dos produtos definidos na fase inicial do projeto, o avental, foi selecionado para fazer esse mockup e notar possíveis erros. Nesse tipo de simulação foi possível notar alguns erros com relação ao tratamento dos elementos como cor, saturação e contraste. Alguns elementos acabaram ficando escuros ou com uma alteração de cor quando aplicados ao produto, sendo assim fez-se necessário fazer os ajustes necessários do mesmo. Assim como outros erros de encaixe de módulo (figura 56), que foram corrigidos também

Imagem 56: correção de encaixe no mockup



Fonte: do autor

A simulação física também foi feita para a produção de um dos itens definidos para coleção. A luva de cozinha, a estamparia foi feita em sublimação no laboratório de material e processamentos gráficos do IFPB. Após o processo de estamparia notou-se alguns problemas na estampa da saúde, como a saturação dos limões sicilianos que ficaram muito claros ao ponto de perder textura e profundidade (figura

57), sendo assim necessário o ajuste do elemento (figura 58).

Figura 57: primeiro teste físico estampa saúde



Fonte: do autor

Figura 58: segundo teste físico estampa saúde



Fonte: do autor

Uma vez finalizado as diretrizes o esperado é a obtenção das estampas prontas para aplicação no suporte, todavia, como o projeto trata de uma coleção, tornou-se necessário a criação de uma identidade visual para criar uma noção de unidade e para além disso ser uma forma de comunicar e diferenciar do que se trata o produto quando ele for disposto próximo a outros. Sendo assim, após as aplicações foi necessário a criação de fotos de divulgação para redes sociais, embalagem e uma logo para tal coleção.

## 4 RESULTADOS

Os resultados de um projeto de design de superfície, são as estampas aplicadas nos suportes pré-definidos. Sendo assim, foi utilizado de mockups digitais disponibilizados por banco de imagens como o *freepik* e *mockups-design.com* para simular as estampas nesses suportes, alguns resultados foram produzidos de forma física como o descanso de panela, que foi fotografado e recebeu tratamento digital para ser divulgado junto aos demais itens.

As estampas corridas do Amor, proteção e Saúde tem os elementos apontados por Cunningham previamente discutidos como atrativos das suas respectivas energias, a escolha dos elementos dentre todos que o autor cita em suas dietas foi pensando também na harmonia compositiva e principalmente pela sua cor. Levando conhecimentos do Design Gráfico sobre cor e sua importância em um projeto, esse se torna um elemento central para transferir a mensagem ao espectador que se depara com a estampa. Dessa forma, na estampa do amor temos elementos predominantemente rosas e marrons, da proteção roxa e verde e da saúde verde com amarelo.

Os aventais (figura 59) receberam as estampas corridas do amor, proteção e saúde, além de uma estampa localizada na parte superior dos mesmos de um pentagrama com textura de biscoito, fazendo referência a receita de biscoitos encantados de Vênus, uma receita Wicca. O pentagrama por si só configura como elemento visual Wicca, previamente discutido. Por sua vez as luvas de cozinha (figura 60) receberam mesmo tratamento cosmético porém sem os pentagramas

Figura 59: Estampa aplicada nos aventais



Fonte: do autor

Figura 60: Estampa aplicada nas luvas de cozinha



Fonte: do autor

Os Rolos de massas (figura 61) receberam um segundo tipo de estampa corrida, com apenas uma figura e elemento de preenchimento, sendo do amor a cereja, da proteção um rabanete cortado e da saúde folhas de manjericão. Nesse caso as cores também foram usadas como um elemento central para entregar a mensagem do que se trata a estampa. Na tigelas (figura 62) também temos a mesma estampa porem a mesma contrasta com o exterior da tigela que foi selecionado uma cor sólida para reforçar o grupo da coleção no qual o item está inserido

Figura 61: Estampas aplicadas a rolo de massas



Fonte: do autor

Figura 62: Estampas aplicadas a tigelas



Fonte: do autor

Já o descanso de panela (figura 59), feito de porcelana, trata-se de uma receita Wicca de biscoitos de pentagrama de parmesão, foi feito uma borda de biscoito

torcido para reforçar a forma circular do descanso e ajudar a preencher a estampa localizada. Também foi ilustrado folhas de tomate interagindo com os biscoitos. Tais elementos segundo Cunningham configura como atraentes de energias de proteção.

Figura 63: Descanso de panela biscoito de pentagrama



Fonte: do autor

## 4.2 IDENTIDADE VISUAL

Uma coleção precisa de uma identificação visual, não só para unir todos os objetos daquela, mas também para se diferenciar dos demais produtos que podem ser dispostos junto com ela. Levando isso em consideração, foi necessário a criação de uma linguagem visual unificada para a coleção. Os elementos centrais utilizados foram o caldeirão e a colher de pau (figuras 64 e 65), previamente discutidos como simbologia Wicca e que surgiram em pesquisas exploratórias de semelhantes. Foi criado rascunhos para uma logo e elementos visuais da coleção e posteriormente projetado usando softwares como adobe illustrator. A cartela de cores para os elementos de marca foram inspiradas nas cores dos elementos compositivos

Figura 64: Rascunho manual elementos de apoio visual de marca



Fonte: do Autor

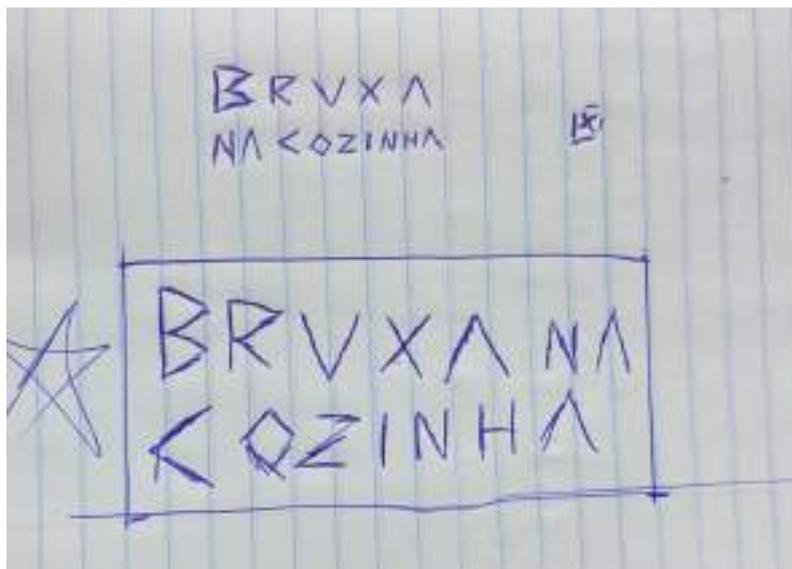
Figura 65: Rascunho digital logo da coleção



Fonte: do Autor

A logotipo por sua vez foi inspirada em runas Wiccas previamente abordadas na pesquisa. Tais runas tem conotações sagradas dentro da religião, por se tratar de algo tão importante é indevido o uso direto para uma logotipo, dessa forma houveram adaptações dos estilos de runas para o alfabeto ocidental, se inspirando apenas na forma longa e estreita que as mesmas assumem para criação da marca tipográfica (figura 67)

Figura 66: Rascunho logotipo



Fonte: do autor

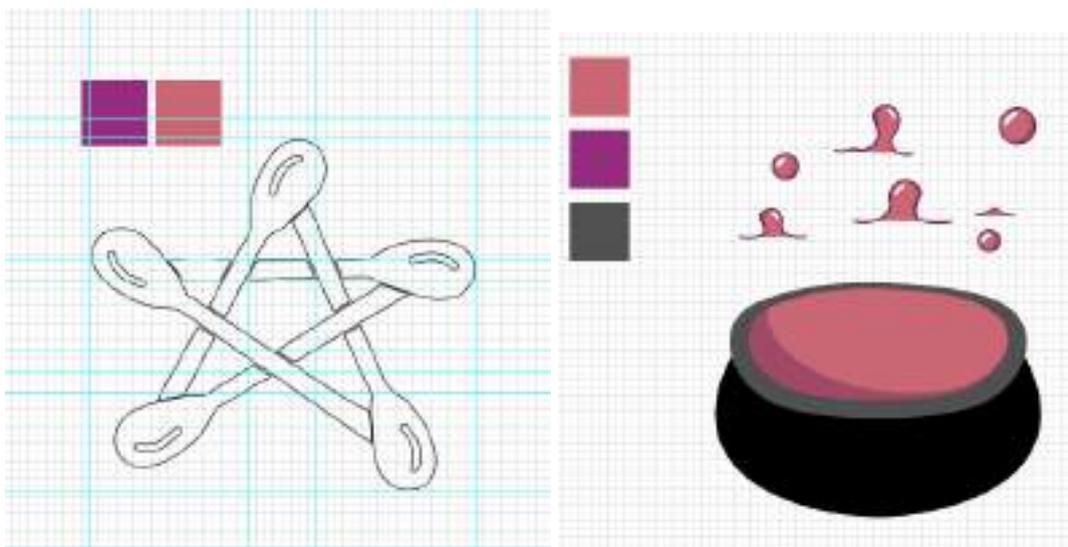
Figura 67: Logotipo vetorizado



Fonte: do autor

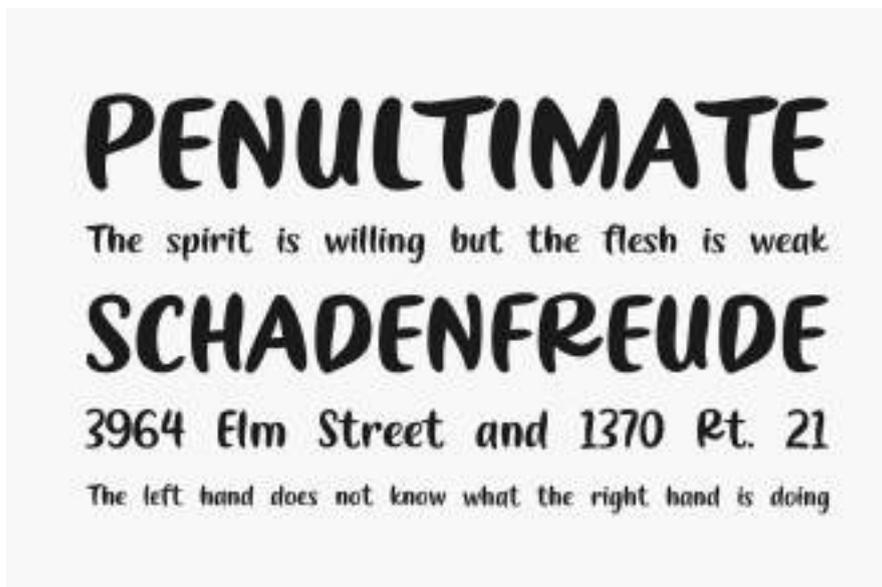
A logo utilizada é uma analogia ao pentagrama Wicca utilizando a colher de pau, um artefato que constantemente aparece nas pesquisas de semelhantes é algo que está diretamente relacionado a cozinha e culinária de forma geral. Como objeto de apoio para coleção foram desenvolvidas ilustrações vetoriais (figura 68) de caldeirão que seguem na divulgação assim como possíveis embalagens.

Figura 68: Elementos de marca vetorizados



Fonte: Do autor

A tipografia de apoio para coleção, a que foi utilizada para nomear os itens nas peças de divulgação é a *Pumpkin Pancakes*

Figura 69: tipografia *Pumpkin Pancakes*

Fonte: Disponível em: <https://www.fontshmonts.com/display-fonts/pumpkin-pancakes/>

Após a criação desse sistema visual para a coleção, foram criadas imagens de divulgação para o instagram com objetivo de mostrar os produtos assim criados, tais imagens disponíveis no apêndice do trabalho. (figuras 70, 71, 72, 73, 74, 75)

Figura 70: imagem de divulgação coleção 1

Figura 71: imagem de divulgação coleção 2



Fonte: do autor

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com essa pesquisa foi possível adquirir conhecimentos para além do Design gráfico, explorar e estudar outra religião tão complexa e porosa como a Wicca pode mudar nossa percepção sobre como nós entendemos enquanto indivíduos, além de agregar valor cultural e conhecimento de diferentes culturas e entendermos como somos diversos.

O uso das diretrizes de Adele Pereira Feitosa como metodologia de projeto foi uma opção muito cabível, suas diretrizes permitiram que as estampas fossem compostas de uma forma interessante e assertiva. Suas etapas contemplam o projeto de Design de superfície e no geral se mostra um bom método para Designers projetar estampas.

Os resultados da pesquisa foram satisfatórios, apesar de não ser possível realizar o projeto todo de forma física, foi possível obter resultados por mockups que pode chegar próximo de um resultado final satisfatório se aplicarmos as diretrizes de correção de erros da metodologia.

O uso do Design gráfico como ferramenta transformadora social é algo inegável, a aproximação de pautas sócio culturais é potencializado com as habilidades de projeção visual que o Design gráfico possui. Sendo assim, faz se importante esse projeto para contribuir com quebra de estigmas que possuímos na sociedade

## BIBLIOGRAFIA

BRIGGS-GOODE, Amanda. Design de Estamparia Têxtil. Porto Alegre: Bookman, 2014. 208 p.

CUNNINGHAM, Scott. Cunningham's Encyclopedia of Wicca in the Kitchen: 3. Minnesota: Llewellyn Publications, 2002.

DUARTE, Janluis. Os bruxos do século XX: neopaganismo e invenção de tradições na Inglaterra do pós-guerras. 2008. 170 f. Dissertação (Mestrado em História). Universidade de Brasília, Brasília, 2008.

FEITOSA, Adele Pereira. Composição visual no design de superfície: diretrizes para configuração de padronagens contínuas bidimensionais. Dissertação (Mestrado em Design da Informação) - Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2019.

HEXHAM, Irving. Dicionário de religiões e crenças modernas. Tradução Rogério Portella. São Paulo: Editora Vida, 2002

JORDAN, Patrick W. An Introduction to Usability. Florida, CRC Press, 1998.

LIMA, Juliana Teixeira. Design de Superfície: Taxionomia e Práticas de Projeto em Escolas de Design em Curitiba, PR.. 2013. 250 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós graduação em Design, Setor de Artes, Comunicação e Design, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2013.

LÖBACH, Bernd. Design Industrial. Tradução de Freddy Van Camp. São Paulo: Editora Blucher, 2001.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Fundamentos de metodologia científica. 5. ed.-São Paulo: Atlas, 2003.

MUNARI, Bruno. Das Coisas Nascem Coisas. São Paulo, WMF Martins Fontes; 3ª edição, 2002.

NOGUEIRA, Carlos Roberto Figueiredo. Bruxaria e história: as práticas mágicas no ocidente cristão. Bauru: EDUSC, 2004.

NORMAN, Don. Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things. Nova Iorque, Basic Books, 2005.

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

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

RUSSEL, Jeffrey. História da Bruxaria. São Paulo, Aleph, 2008.

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.

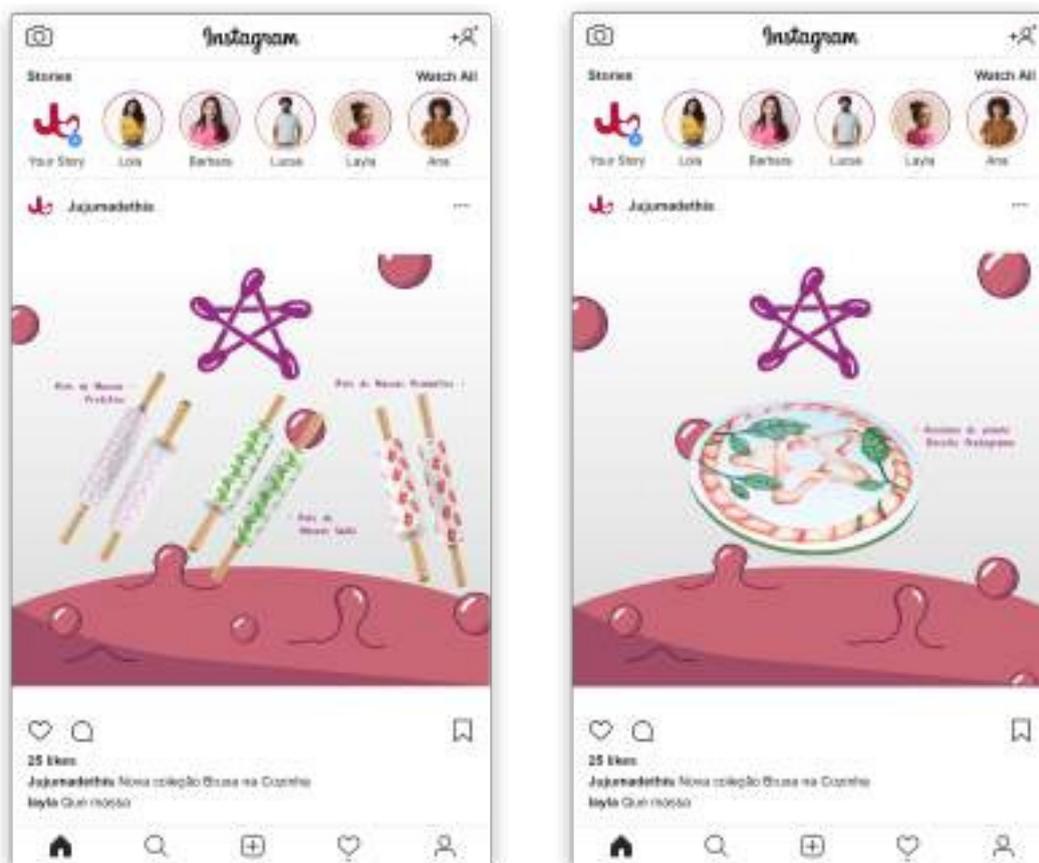
STARHAWK. A dança cósmica das feiticeiras: guia de rituais para celebrar a Deusa. 8 ed. Rio de Janeiro: Nova Era, 2010.

VILLAS-BOAS, André. Produção Gráfica Para Designers. Rio de Janeiro, 2AB; 3ª edição, 2010.

## APÊNDICE

Figura 72: imagem de divulgação coleção 3

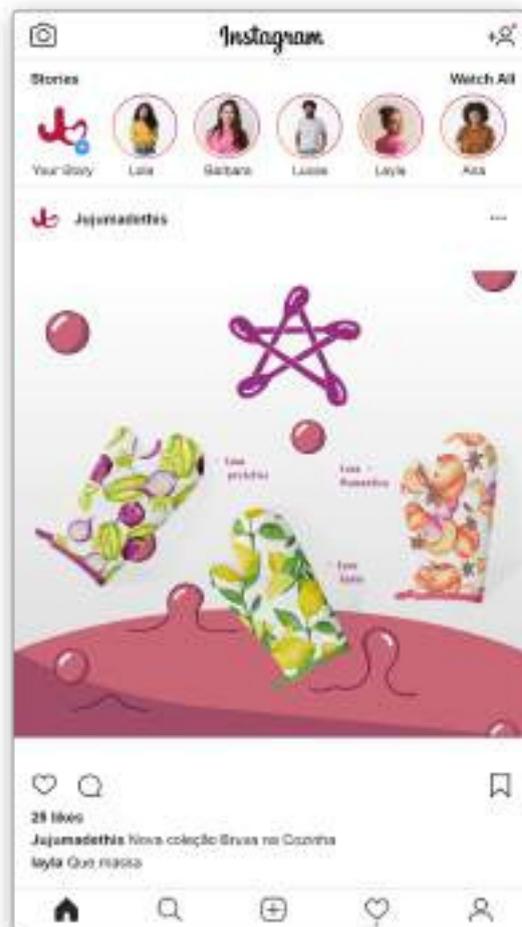
Figura 73: imagem de divulgação coleção 4



Fonte: do autor

Figura 74: imagem de divulgação coleção 5

Figura 75: imagem de divulgação coleção 6

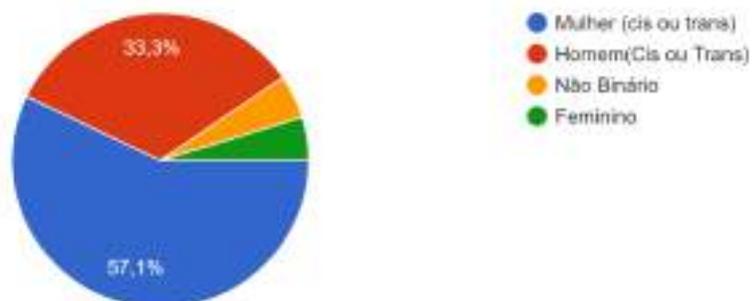


Fonte: do autor

## Questionário

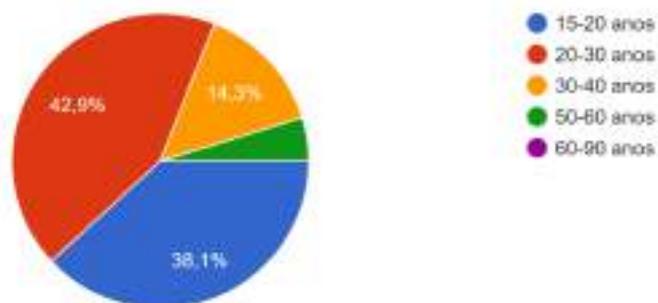
Qual gênero você se identifica?

21 respostas



Qual sua faixa etária?

21 respostas



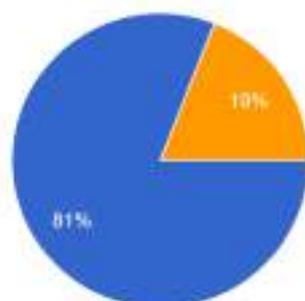
Qual cidade você Reside?

20 respostas



Você se considera uma Bruxa(o)

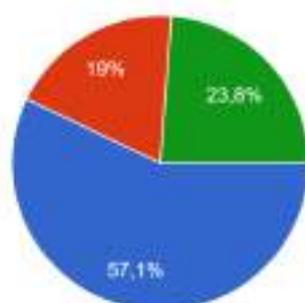
21 respostas



- Sim
- Não
- Sou aspirante

A quantos anos você pratica Bruxaria?

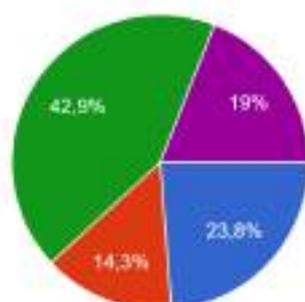
21 respostas



- 1-3 anos
- 3-5 anos
- 5-10 anos
- mais de 10 anos

Você tem o hábito de cozinhar? se sim com que frequência você utiliza encantos mágicos na suas comidas?

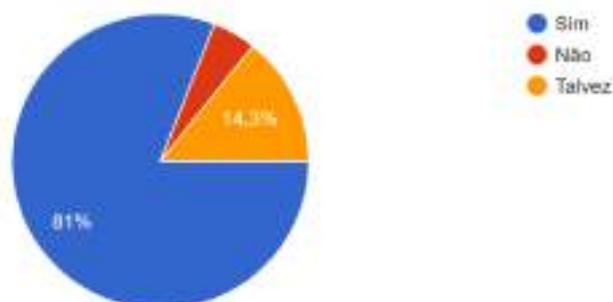
21 respostas



- Sim, quase nenhuma vez
- Sim, 1 a 2 vezes por semana
- Sim, 2 a 4 vezes por semana
- Sim, sempre que possível
- Não

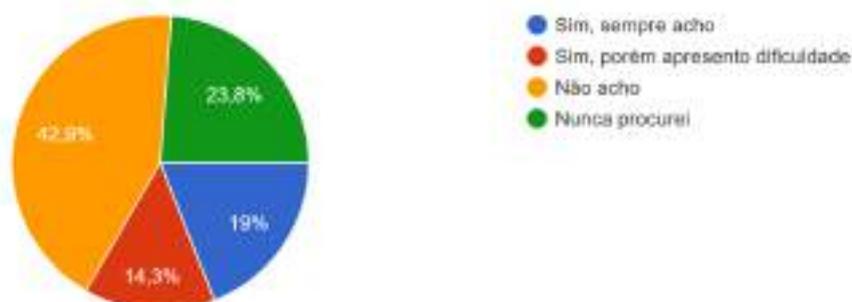
Você considera a cozinha e os utensílios culinários uma parte importante para os rituais diários com comidas na sua jornada como Bruxa(o)?

21 respostas



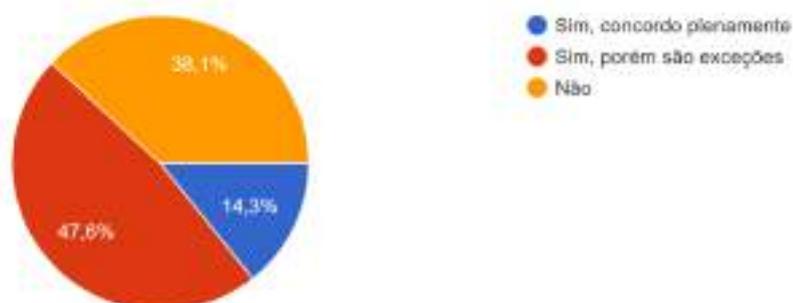
Você sente facilidade em achar utensílios culinários (copos, jogo de mesa, luvas, pratos etc.) com temática de Bruxaria nas lojas?

21 respostas



Você acha que as representações sobre bruxaria (imagens e desenhos) estampado nos produtos disponíveis no mercado, corresponde com a realidade das práticas da arte?

21 respostas



Você investiria em produtos culinários (copos, jogo de mesa, luvas, pratos etc.) que tivessem estampas que representassem as práticas de Bruxaria?

21 respostas



## Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

### Trabalho de conclusão de curso

**Assunto:** Trabalho de conclusão de curso  
**Assinado por:** Julio Calixto  
**Tipo do Documento:** Dissertação  
**Situação:** Finalizado  
**Nível de Acesso:** Ostensivo (Público)  
**Tipo do Conferência:** Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- Julio Emmanuel da Costa Calixto, ALUNO (201717010023) DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO - CABEDELLO, em 12/09/2023 19:31:52.

Este documento foi armazenado no SUAP em 12/09/2023. 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: 940193  
Código de Autenticação: 45f11e6937

