



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

HÉLENN GOMES DA SILVA

**DESIGN DE SUPERFÍCIE: criação de estampas inspiradas em
David Bowie**

CARUARU

2019

HÉLENN GOMES DA SILVA

**DESIGN DE SUPERFÍCIE: criação de estampas inspiradas em
David Bowie**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Design.

Área de concentração: Design de Superfície.

Orientador: Prof^o. Dr. Veronica Emília Campos Freire.

Caruaru

2019

Catálogo na fonte:
Bibliotecária – Simone Xavier - CRB/4 - 1242

S586d Silva, Hélenn Gomes da.
Design de superfície: criação de estampas inspiradas em David Bowie. / Hélenn
Gomes da Silva. - 2019.
76 f. il. : 30 cm.

Orientadora: Veronica Emília Campos Freire.
Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Universidade Federal de
Pernambuco, CAA, Design, 2019.
Inclui Referências.

1. Design. 2. Estamparia. 3. Andrógenos. 4. Bowie, David. I. Freire, Veronica
Emília Campos (Orientadora). II. Título.

CDD 740 (23. ed.)

UFPE (CAA 2019-454)

HÉLENN GOMES DA SILVA

**DESIGN DE SUPERFÍCIE: criação de estampas inspiradas em
David Bowie**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Design da
Universidade Federal de Pernambuco,
como requisito parcial para a obtenção do
título de Bacharel em Design.

Aprovada em: 18/12/2019.

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr. Verônica Emilia Campos Freire (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^a. Dr. Marcela Fernanda de C. G. F. Bezerra (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^o. Fábio Caparica de Luna (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Dedico aquela que sem medir esforço ou cansaço, me apoiou e incentivou em todas as etapas, Mãe. Amo você, incondicionalmente! Foi por sempre acreditar que sou capaz de ir mais longe, que não me deixou desistir!

AGRADECIMENTOS

A Deus, acima de tudo.

À minha orientadora, Prof^a. Dr. Veronica Emília Campos Freire, pelo acompanhamento, inspiração e paciência. Obrigada por me ajudar a tornar este trabalho possível.

A minha mãezinha, Maria Aparecida, que sempre me apoiou e sempre acreditou em mim, mesmo quando eu não acreditava. Obrigada por ser a melhor mãe que eu poderia ter.

Aos meus irmãos Joyce e Wescly, pelos incentivos e dedicação que sempre tiveram por mim.

Ao meu noivo Lynneker Ramos, meu incentivador oficial desde que comecei meu projeto final do curso. Este trabalho não teria sido possível sem os seus constantes incentivos, seu apoio e compreensão. Muito obrigado, meu amor.

As minhas amigas de sempre Sylmara e Elaine, que estiveram comigo nessa longa jornada.

Não sei quantas almas tenho/Cada momento mudei/Continuamente me
estranho/Nunca me vi nem achei/De tanto ser, só tenho alma/Quem tem alma
não tem calma.

(Fernando Pessoa)

We can beat them, just for one day/We can be heroes, just for one day.

(David Bowie)

RESUMO

Este trabalho tem por objetivo a criação de um projeto de superfície, com ênfase na produção de uma coleção de estampas inspiradas em David Bowie, na cultura promulgada pelo mesmo através do *Glam Rock* e aspectos andróginos de moda. O design de superfície em estamparia têxtil no Brasil é uma área do design em expansão, cuja produção científica ainda é escassa, apesar de ser uma área de estudo do design importante para o desenvolvimento estratégico de produtos, buscando a sua valorização, agregando valor estético aos mesmos. Portanto, o presente estudo visa apresentar o design de superfície como uma ferramenta de diferenciação, e mostrar sua aplicabilidade na estamparia têxtil, já que este constitui um do nicho mais amplo do mercado. A criação das padronagens foram baseadas nas personas dos álbuns audiovisuais de David Bowie, extraídos e sintetizados a partir de elementos da sua obra, especificamente de 7 (sete) personas. Para desenvolvimento das estampas foi utilizada as técnicas de princípio do desenho, como repetição e contraste.

Palavras-chave: Design de superfície. Estamparia. *Glam Rock*. David Bowie. Androginia.

ABSTRACT

This work aims to create a surface design, with emphasis on the production of a collection of David Bowie-inspired prints, the culture promulgated by him through *Glam Rock* and androgynous aspects of fashion. Textile stamping surface design in Brazil is an area of expanding design, whose scientific production is still scarce, despite being an important area of study of design for the strategic development of products, seeking its appreciation, adding aesthetic value to same. Therefore, the present study aims to present surface design as a differentiation tool, and to show its applicability in textile printing, as it constitutes one of the widest niche in the market. The creation of the patterns will be based on the personas of David Bowie's audiovisual albums, extracted and synthesized from elements of his work, specifically seven (7) personas. For the development of the prints it was used the techniques of principle of the design, as repetition and contrast.

Keywords: Surface Design. Stamping. *Glam Rock*. David Bowie. Androginia.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	Ornamentos gregos	16
Figura 2	Ornamentos persas	16
Figura 3	Texturas que valorizam a estrutura da madeira	17
Figura 4	Design de Superfície aplicado em papel de parede	19
Figura 5	Amostras de tecidos estampados	19
Figura 6	Conjunto de Porcelanas de mesa por Renata Rubim	20
Figura 7	Fórmica estampada usada para revestimento de móvel	20
Figura 8	Exemplo do estilo das bandas de Glam Rock	22
Figura 9	Banda britânica T-Rex	23
Figura 10	David Bowie (1947-2016) foi o grande difusor do Glam Rock	23
Figura 11	Edy Star	24
Figura 12	Banda Secos e Molhados, representantes do Glam Rock brasileiro	24
Figura 13	Sandálias plataforma nos anos 90, influência do estilo Glam Rock	25
Figura 14	A modelo andrógina sueca Erika Linder	27
Figura 15	Capa do Single Space Oddity (David Bowie)	29
Figura 16	David Bowie caracterizado como Ziggy Stardust	30
Figura 17	Capa do álbum Aladdin Sane	32
Figura 18	Capa do álbum Diamond Dogs (1973)	33
Figura 19	David Bowie personificado de Halloween Jack	33
Figura 20	Capa do álbum Station to Station de David Bowie (1976)	34
Figura 21	Capa do Single Ashes to ashes, 1980	35
Figura 22	Button Eyes, persona de David em 2016	36
Figura 23	Ensaio para Vogue Rússia, inspirado em David Bowie	37
Figura 24	Painel de inspiração para a estampa Major Tom	40
Figura 25	Formas utilizadas na estampa Major Tom	41
Figura 26	Módulo da estampa Major Tom	42
Figura 27	Módulo da Estampa aplicado ao Rapport	43
Figura 28	Estampa Major Tom corrida	43
Figura 29	Painel de Inspiração Ziggy Stardust	44
Figura 30	Mapeamento das formas	45
Figura 31	Módulo da estampa Ziggy Stardust	46
Figura 32	À esquerda, o módulo da estampa e à direita seu sistema de Rapport, alinhado básico	47
Figura 33	Estampa Ziggy Stardust corrida	47
Figura 34	Painel de inspiração para a estampa Aladdin Sane	48
Figura 35	Formas utilizadas na estampa Aladdin Sane	49
Figura 36	Módulo da estampa Aladdin Sane	50

Figura 37	À esquerda, o módulo da estampa e à direita seu sistema de rapport, alinhado básico	51
Figura 38	Estampa Aladdin Sane corrida	51
Figura 39	Painel de inspiração para a estampa Halloween Jack	52
Figura 40	Formas utilizadas na estampa Halloween Jack	53
Figura 41	Módulo da estampa Halloween Jack	54
Figura 42	À esquerda, o módulo da estampa e à direita seu sistema de rapport, alinhado básico	55
Figura 43	Estampa Halloween Jack corrida	55
Figura 44	Painel de inspiração para a estampa Thin White Duke	56
Figura 45	Formas utilizadas na estampa Thin White Duke	57
Figura 46	Módulo da estampa Thin White Duke	58
Figura 47	À esquerda, o módulo da estampa e à direita seu sistema de rapport, alinhado básico	59
Figura 48	Estampa Thin White Duke corrida	59
Figura 49	Painel de inspiração para a estampa Pierrot	60
Figura 50	Formas utilizadas na estampa Pierrot	61
Figura 51	Módulo da estampa Pierrot	62
Figura 52	À esquerda, o módulo da estampa e à direita seu sistema de rapport, alinhado básico	63
Figura 53	Estampa Pierrot corrida	63
Figura 54	Painel de inspiração para a estampa Button Eyes	64
Figura 55	Formas utilizadas na estampa Button Eyes	65
Figura 56	Módulo da estampa Button Eyes	66
Figura 57	À esquerda, o módulo da estampa e à direita seu sistema de rapport, alinhado básico	67
Figura 58	Estampa Button Eyes corrida	67
Figura 59	T-shirt infantil Major Tom	68
Figura 60	Mochila Ziggy Stardust	69
Figura 61	Agenda Aladdin Sane	69
Figura 62	Caneca Halloween Jack	70
Figura 63	Capa para celular Thin White Duke	70
Figura 64	Almofada Pierrot	71
Figura 65	Vestido Button Eyes	72

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
1.1	Justificativa	13
1.2	Objetivos	14
1.2.1	<i>Objetivo Geral</i>	14
1.2.2	<i>Objetivos Específicos</i>	14
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	15
2.1	Design de Superfícies	15
2.1.1	<i>Superfície e suas abordagens</i>	16
2.1.2	<i>Aplicação do design de superfícies</i>	18
2.2	A linguagem da moda	21
2.2.1	<i>Estampas: um apanhado histórico</i>	21
2.2.2	<i>Glam Rock: a união do Rock com o glamour das cores</i>	22
2.2.3	<i>Androginia: conceituação e suas vertentes na contemporaneidade</i>	25
2.3	David Bowie: um artista e suas personas	29
2.3.1	<i>De Ziggy Stardust à Button Eyes: as várias personas de Bowie</i>	30
3	METODOLOGIA	38
4	RESULTADOS OBTIDOS	40
4.1	Desenvolvimento da coleção	40
4.1.1	<i>Estampa Major Tom</i>	40
4.1.2	<i>Estampa Ziggy Stardust</i>	44
4.1.3	<i>Estampa Aladdin Sane</i>	48
4.1.4	<i>Estampa Halloween Jack</i>	52
4.1.5	<i>Estampa The White Duke</i>	56
4.1.6	<i>Estampa Pierrot</i>	60
4.1.7	<i>Estampa Button Eyes</i>	64
4.2	Possíveis aplicações das estampas	68
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	73
	REFERÊNCIAS	74

1 INTRODUÇÃO

O design de superfície é uma técnica utilizada para valorizar produtos. O presente estudo tem por objetivo apresentar propostas de valorização para superfície de estampas, já que esta constitui um forte nicho de mercado, sobretudo nas tendências de moda atuais, sem que haja uma visão estereotipada, dotadas de pré-conceitos ou informações centralizadas sobre a moda, por isso um dos contextos de inspiração foi a moda andrógina.

A androginia para a literatura é um conceito que se refere ao dualismo de gênero (feminino e masculino) numa única pessoa, muitas vezes confunde-se com o hermafroditismo, no entanto, enquanto o segundo possui características na genitália, o primeiro é uma facilidade de se transformar num ou noutro, por isso, a sua definição é semelhante ao camaleão. A pessoa andrógina pode usar roupas, acessórios, corte de cabelo, maquiagem e comportamentos duais, ou que caracterizam o outro sexo; sem que seja possível defini-los pelo gênero, tendo apenas como parâmetro a aparência física.

A androginia teve o seu ápice de difusão entre as décadas de 70 a 90, período que serviu de base para imersão do ícone que serviu de inspiração para a presente coleção de estampas, era a época de êxtase do *Glam Rock*, período e estilo musical marcado pela exuberância e que teve como seu maior difusor *David Bowie: o camaleão do rock*.

Mais do que pela sua música, David Bowie foi uma figura marcante na cultura pop, pela sua deslumbrância artística e aparência cheia de referências, criadas através dos contextos de seus álbuns visuais (dos quais foi precursor) e das personas criadas para exibir essas ideias e características únicas.

Propõe-se com esse estudo elaborar uma coleção de estampas, abordando-se os elementos centrados nas personas de David Bowie, suas histórias e percepções artísticas, ao *Glam Rock* e também aos aspectos da androginia, possibilitando que as estampas não sejam direcionadas a um público em específico.

No transcorrer do projeto foi possível detalhar os aspectos utilizados para reproduzir os padrões e os métodos para desenvolvê-los. Propondo-se a criação de estampas de forma divertida e que representem de forma explícita todas as referências utilizadas.

1.1 Justificativa

O presente estudo nasceu, de um interesse especial pelo Design de Superfície, proporcionado pela Universidade que o insere dentro dos seus planos metodológicos de ensino, o que me motivou a buscar entender melhor sobre esse vértice do Design. Analisando-o, passei a buscar novas possibilidades, associando a teoria as minhas próprias inspirações artísticas. Ousei unir o Design e a música, a partir do contexto da moda.

A aplicação do design de superfície pode ser realizada em produtos dos mais variados segmentos, sempre com a intenção de valorizar as qualidades estéticas deste, e não foi diferente nesse estudo. Loback (1981) determina que a função estética é a relação entre o produto e o usuário, possibilitada através do processo de percepção, ou seja, a função estética dos produtos é também o seu aspecto psicológico e sensorial durante o uso.

Para Gomes (2006) a função estética é subordinada a diversos aspectos sócio-culturais no que diz respeito, principalmente ao repertório de conhecimento do usuário, de sua vivência e de sua experimentação estética, nisto o Design de Superfície torna-se essencial, pois possibilita um grande patamar de atualização dos produtos.

A música é uma espécie de arte que acompanha as pessoas em todas as fases da vida, evolui conforme os contextos sociais, acompanha a moda e suas tendências, influenciando-as inclusive. É por essa razão que um gênero musical pode influenciar a cultura, sociedade e arte de uma forma em geral. Utilizar certas inspirações para criação de superfícies valorização destas peças através de sua superfície é relevante, e segundo Freitas (2011) a superfície se comunica com o produto, que pode ser percebida por meio dos sentidos, criando uma correlação entre usuário/produto.

A escolha do movimento *Glam Rock*, através dos detalhes da Androginia e seu grande expoente através do cantor David Bowie deve-se a sua forte relação com as formas dos elementos, com tendências versáteis e que exploram de forma intensa a estética, assim como Bowie compôs as suas personas, maquiagens e figurinos. Além de

mostra-se como uma forte tendência, confirmada por marcas famosas de diversos segmentos, que associaram a seus produtos e coleções a estética andrógina, apresentaram-na junto as suas tendências para o mercado mundial da moda.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo Geral

Desenvolver estampas inspiradas nas culturas Andróginas e *Glam Rock*, usando como expoente sete *personagens* interpretadas por David Bowie ao longo de sua carreira artística.

1.2.2 Objetivos Específicos

- 1.2.2.1 Ressaltar a importância do design de superfície como forma de valorizar produtos;
- 1.2.2.2 Pesquisar referências estéticas sobre os temas abordados;
- 1.2.2.3 Projetar padrões a partir das referências estéticas do *Glam Rock*, e a androginia de David Bowie;
- 1.2.2.4 Reproduzir a coleção de estampas para um público diverso para objetos que podem variar desde roupas até cartanagem.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Design de Superfícies

A concepção de Design de Superfície (DS) não é recente.

Criada em 1977, pela *Surface Design Association*, para Rüttschilling (2017) o DS trata-se de um ramo do design que projeta texturas bi e tridimensionais tanto visuais como táteis, para diferentes superfícies, com o objetivo de tratá-las, dando uma solução estética e funcional adequada para os diferentes materiais, produtos e processos de fabricação, sejam eles artesanais ou industriais.

No Design brasileiro ainda é uma área em desenvolvimento, cujo termo só veio a ser reconhecido pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) a partir de 2005 (SCHWARTZ; NEVES, 2008, p. 109).

Renata Rubim (2004, p. 22), foi a designer importadora dessa técnica no Brasil desde 1987, e define que: “o design de superfície abrange todas as especialidades de design têxtil, de papéis, de cerâmicas, de plásticos de emborrachados, desenhos e/ou cores sobre utilitários”, portanto, reflete o estilo de vida de seus usuários.

O DS apesar de um trabalho técnico, depende da criatividade e apresenta uma ligação com a arte, devido a questão estética. As civilizações antigas são as precursoras desse estilo, pois era comum perceber a estética gráfica nas obras de arte e ornamentos decorativos, sendo empregadas em diversos superfícies, como por exemplo utensílios domésticos, ambientes arquitetônicos e artigos têxteis, ou seja, o homem tem modificado e interagindo com a superfície dos objetos com os quais convive desde a pré-história. Para Manzini (1993), isso se dá para concentrar os valores simbólicos e culturais das peças.

Figura 1 e 2: Ornamentos gregos e persas, respectivamente.



Fonte: Retirado de <google.com>

2.1.1 Superfície e suas abordagens

Para compreender o DS, é necessário destrinchar o próprio conceito de superfície e as abordagens técnicas e variáveis desse aspecto. Partindo da premissa de que superfície é uma palavra, cuja morfologia deriva-se do latim *super facies* (face superior, em livre tradução) e pode ser relacionada aos aspectos geométricos do conceito de área/face, definida por comprimento e largura, e figurativamente à parte externa dos corpos, à aparência (MENEZES; PASCHOARELLI, 2009), faz-se necessário conceber também que a superfície é representada de acordo com os objetos que a definem.

A abordagem representacional da superfície pode ocorrer pela maneira como esta é vislumbrada graficamente, utilizando-se de vários tipos de desenhos, e que de acordo com Gomes (1996), serão aplicadas diversas técnicas e especialidades levando em consideração a instrução do indivíduo. Le Corbusier (1997, p.9) definiu que superfícies: “são os envelopes do volume e podem anular ou ampliar a sua sensação”, ou seja, coexistem duas faces a serem consideradas no ato de projetar: a anterior (frente, direito) e a posterior (verso, avesso) conforme a configuração do objeto e a posição do sujeito, compreendendo ainda um ambiente externo e outro interno, limitado e delimitado com uma relação direta entre ambos (Barachini, 2002).

Para Weiszflog (2001) a superfície está relacionada com aspectos bidimensionais de cálculo e representação, definidos por comprimento e largura, sendo assim, um elemento de circunscrição de corpos.

Na abordagem constitucional está intrínseca a concepção tridimensional dos objetos, pois de acordo com Manzini (1993, p.193), a superfície: “é a localização do conjunto dos pontos em que acaba o material de que o objeto é feito e começa o ambiente exterior”. Sendo assim, há uma interferência da área externa na interna e uma valorização dos aspectos geométricos do objeto (figura 3).

Figura 3: Texturas que valorizam a estrutura da madeira.



Fonte: Retirado de Heloísa Crocco (2017).

Já a abordagem relacional, apresenta-se muito mais ampla, pois a superfície passa a ser o “elemento autônomo de projeto dos objetos, tentando abarcar todas as suas potencialidades ao evoluir para a noção de interface” (MENEZES; PASCHOARELLI, 2009), admitindo-se assim que a superfície possa ser encarada sob o ponto de vista virtual.

A superfície possui um caráter dinâmico e comunicativo, pois se constitui no próprio objeto inserido em um espaço de experimentação ativa com o observador/sujeito, que age e reage a ele. Ela própria é também um objeto aberto a ressignificações e estabelece com o sujeito uma relação de interação multissensorial (BARACHINI, 2002).

Produtos são criados e desenvolvidos com muitas funções, sejam elas práticas, estéticas e simbólicas (LOBACH, 2001), uma não elimina a outra. Todas coexistem pelo objetivo a que se destina o objeto:

Além de essas funções servirem para caracterizar o objeto, servem também para caracterizar as próprias superfícies constituintes desses mesmos objetos, tornando-as preponderantemente práticas, estéticas ou simbólicas, o que ajuda a definir sua aparência final, reforçando ou camuflando determinadas características (MENEZES; PASCHOARELLI, 2009).

Seja qual for a abordagem aplicada à elaboração da superfície, sabe-se que o projeto de design, deverá pautar-se na expressividade das percepções que se terá a respeito do objeto.

Assim, percebe-se que o conceito de DS torna-se muito mais abrangente, pois este é uma concepção projetual de características expressivas na superfície de um objeto, sejam elas concretas ou virtuais, mas que se tornam fáticas visto que as texturas podem ser visuais, táteis ou relevos, pois, reforçam qualquer aspecto cognitivo.

Para Rubim (2010), no processo de um projeto, o designer de superfície deverá avaliar desde as paletas de cores que serão utilizadas até o padrão a ser aplicado (módulos). Esse módulo pode ou não ser repetido, podendo-se utilizar estampas localizadas, em que há uma repetição por concentração, ou seja, o módulo não é repetido, mas os desenhos são fechados e aparentam repetição (FANTINEL, 2008).

2.1.2 Aplicação do design de superfícies

O DS, no Brasil e no mundo possui diversas aplicabilidades, geralmente com o objetivo de valorizar o produto. Para Ruthschilling (2008), há várias áreas para aplicação do DS:

- a) **Papelaria:** O DS é aplicado nas estampas de papéis para embrulho (papéis de presente, embalagens, etc.), papéis de parede, descartáveis (utensílios para festas), materiais de escritório e escolares (agendas, pastas, cadernos, etc.).

Figura 4: DS aplicado em papel de parede.



Fonte: Retirado de <www.leroymerlim.com.br>

- b) **Têxtil:** O DS é aplicado em estampas de tecidos, com criações bidimensionais para artigos de moda e decoração (cama, mesa e banho). Essa aplicação pode ser diretamente nos fios (renda, tricô, tapeçaria) ou através da tinturaria, estamparia ou bordados.

Figura 5: Amostras de tecidos estampados.



Fonte: Retirado de <fastpatch.com.br>

- c) **Cerâmica:** Trata-se da aplicação do DS no revestimento de cerâmicas para paredes e pisos (azulejos, porcelanato, etc.) ou em cerâmicas utilizadas como utilitários (vasos, aparelhos de jantar, etc.).

Figura 6: Conjunto de Porcelanas de mesa por Renata Rubim.



Fonte: Retirado de: <renatarubim.com.br>

- d) **Materiais sintéticos:** O objeto mais conhecido dentre estes é a fórmica, onde há atuação direta do DS.

Figura 7: Fórmica estampada usada para revestimento de móvel.



Fonte: Retirado de <gmad.com.br>

2.2 A linguagem da moda

2.2.1 Estampas: um apanhado histórico

As roupas surgiram num contexto histórico de necessidade de proteção para humanidade do frio e exposição que a nudez os traria, hoje as roupas ainda possuem esse contexto de proteção, no entanto, sobressai os critérios modismos e de evolução social.

De acordo com Menegucci et al. (2011) desde o surgimento dos primeiros tecidos com fibras naturais, das fibras artificiais e sintéticas, até os dias atuais com os chamados tecidos inteligentes, notam-se como em vários momentos a origem de tecnologias esteve vinculada à história dos tecidos.

Surgiu assim a possibilidade de criar imagens sobre superfícies têxteis. Segundo Pezzolo (2009), as primeiras fibras têxteis cultivadas pelo ser humano foram o linho e o algodão, no campo vegetal, e a lã e a seda, no campo animal. Chatainier (2006) alerta que os primeiros tecidos nasceram da manipulação artesanal dessas fibras, progredindo para técnicas mais sofisticadas com a criação de instrumentos para a tecelagem.

No entanto, antes mesmo da invenção do tecido, o ser humano já produzia pinturas, sejam nas cavernas ou sobre a própria pele, posteriormente produzindo-as no couro, iniciando pelas mãos e então desenvolvendo pincéis. (PEZZOLO, 2009).

As primeiras técnicas de estamparia surgiram entre os séculos V e VI a. C, com substâncias ácidas e corantes naturais, já na Idade média, a estamparia era realizada com blocos de madeira.

No século XX, foi desenvolvida a impressão por quadros (serigrafia).

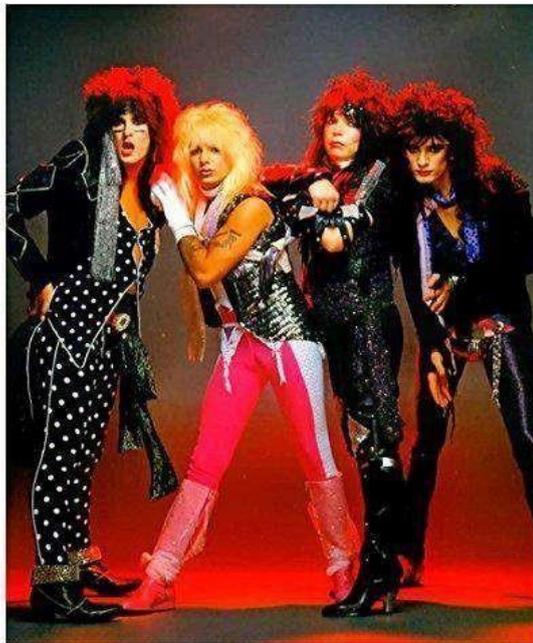
O último processo de estampagem a ser desenvolvido foi o jato de tinta, ou estamparia digital, no fim do século XX. Esta técnica permite a reprodução fiel de desenhos, com mais cores e maior riqueza de detalhes.

Para Edwards (2012) há muitos padrões recorrentes ao longo da história, e divide-os em natural, floral, animal, estilizado, geométrico, abstrato, objetos, grades e listras e figuras humanas.

2.2.2 Glam Rock: a união do rock com o glamour das cores

O *Glamour Rock* foi um gênero musical criado na Inglaterra em meados dos anos 60, mas popularizado na década de 70. Mais do que pela música, esse subgênero do *Rock and Roll* se destacava pelos figurinos utilizados pelos artistas que tinha como principal característica o uso exacerbado de materiais como purpurinas, lantejoulas, paetês e trajes elétricos dos cantores. Eram os tempos da androginia e além do glamour, as músicas tinham grande apelo sexual. Os artistas usavam trajes com estampas marcantes acopladas a maquiagens com uso de cores fortes para batons, cílios postiços e saltos altos (inclusive para homens).

Figura 8: Exemplo do estilo das bandas de *Glam Rock*.



Fonte: Retirado de <amazon.com>

O estilo surgiu com Marc Bolan, a frente dos vocais da banda britânica T-Rex no ano de 1967, pois o mesmo determinou-se a adotar um visual com brilhos, cores chamativas, plumas, maquiagem e cabelos armados e longos.

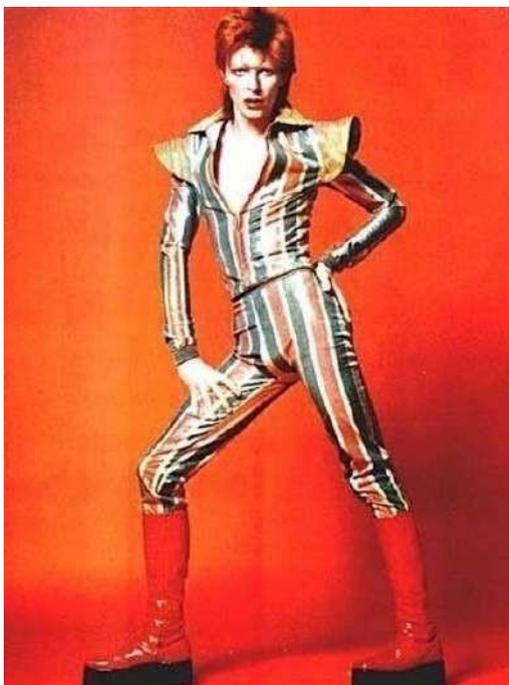
Figura 9: Banda britânica *T-Rex*.



Fonte: Retirado de <pinterest.com>

No entanto, foi com David Bowie em 1970 que o estilo *Glam Rock* de ser ganhou maior notoriedade.

Figura 10: David Bowie (1947-2016) foi o grande difusor do *Glam Rock*.



Fonte: Retirado de <pinterest.com>

De acordo com Bahiana (2006), no cenário brasileiro, o destaque para ícones do *Glam Rock* nacional era da banda *Secos e Molhados*, que esteve em atividade de 1971 a 1999 formado pelos músicos João Ricardo, Ney Matogrosso e Gérson Conrad. Entretanto, o precursor desse estilo em solo tupiniquim foi um artista chamado Edy Star, que além de muita influência para a música brasileira, foi o primeiro artista a assumir publicamente a sua homossexualidade em meados de 1973 (SESC,2013).

Figura 11 e 12: Edy Star e banda Secos e Molhados, representantes do *Glam Rock* brasileiro.



Fonte: Retirados de <g1.globo.com>

O *Glam Rock* era caracterizado por além das performances dos cantores ou bandas, pelo estilo que lhe era bem peculiar. As letras, de acordo com Inglis (2006, pp. 71-73), abordavam a "revolução adolescente" (*T. Rex* - "*Children of the Revolution*", *Sweet* - "*Teenage Rampage*") assim como outros temas heterossexuais sobre a decadência e fama.

Para o contexto do mundo da moda o *Glam Rock* influenciou tendências, desde as roupas (cores/estampas) até as *makes* exageradas (anos 80) até o surgimento do salto plataforma (anos 90). Era uma referência que não estava restrita apenas às semanas de moda, mas era possível perceber esse contexto nas ruas.

Figura 13: Sandálias plataforma nos anos 90, influência do estilo *Glam Rock*.



Fonte: Retirado de <diadeumagarota.wordpress.com>

2.2.3 Androginia: conceituação e suas vertentes na contemporaneidade

A androginia possui dois conceitos, que embora semelhantes representam situações distintas. Pode-se interpretá-la como a mistura de elementos da característica masculina e feminina num só, ou na impossibilidade de definir o que é feminino ou masculino.

Portanto, uma pessoa dita andrógina comporta características tanto femininas como masculina, não sendo possível definir qual o seu gênero dominante. A Biologia a compreende como hermafroditismo. Já para a Psicologia, a androginia é vista como espécie de disforia de gênero, que é quando o indivíduo não possui clara definição do seu gênero sexual, podendo se interessar tanto por homens, quanto por mulheres, no entanto, sente-se de forma desconfortável, pois seu sentimento é híbrido, ou seja, indeterminado (FREITAS, 2003).

De acordo com Mircea Eliade (1957), “a androginia é uma forma universal e arcaica de exprimir a totalidade e a coincidência dos contrários”.

A androginia tem como parâmetro histórico de discussão a mitologia grega. Segundo o livro *O Banquete*, de Platão (380 a.c.), há uma descrição mítica sobre como haveria surgido os diferentes sexos. Há três criaturas: *Andros*, *Gynos* e *Androgynos*, sendo *Andros* uma entidade masculina composta de oito membros e duas cabeças, ambas masculinas, *Gynos*, uma entidade feminina com características semelhantes,

e Androgynos que composto por metade masculina (quatro membros e umacabeça), metade feminina (quatro membros e uma cabeça).

As mitologias de outras culturas também possibilitaram a disseminação do conceito de androginia, assim como nas religiões:

No budismo existem representações andróginas de Bodhisattva (aquele que devota sua vida em ajudar outras pessoas). Já no hinduísmo, Shiva e Shakti, os primeiros deuses de algumas versões da cosmogênese hindu, formavam, no princípio, um só corpo, na manifestação chamada Ardha Narisha, o “Senhor Meio Mulher”. E na Babilônia, o deus Lua Sinn era chamado como “Ó, Mãe-Útero, geradora de todas as coisas, Ó, Piedoso Pai que tomou sob seus cuidados o mundo todo” (FLAVIANE, 2016).

Claramente, a androginia favoreceu a discussão do que conhecemos hoje como Identidade de Gênero, inclusive a definição de "não-binário" em que o indivíduo pode ter desde vários gêneros sexuais até mesmo nenhum.

Conforme já demonstrado, a androginia não comporta a definição de homossexualismo, pois tanto poderá encaixar-se nessa opção sexual, quanto ser uma manifestação heterossexual de gênero. Médicos, biólogos, psicanalistas e estilistas possuem opinião uníssona de que a androginia é sobretudo um fenômeno cultural, nada tem a ver com a bissexualidade ou o homossexualismo (ALBUQUERQUE, 2016).

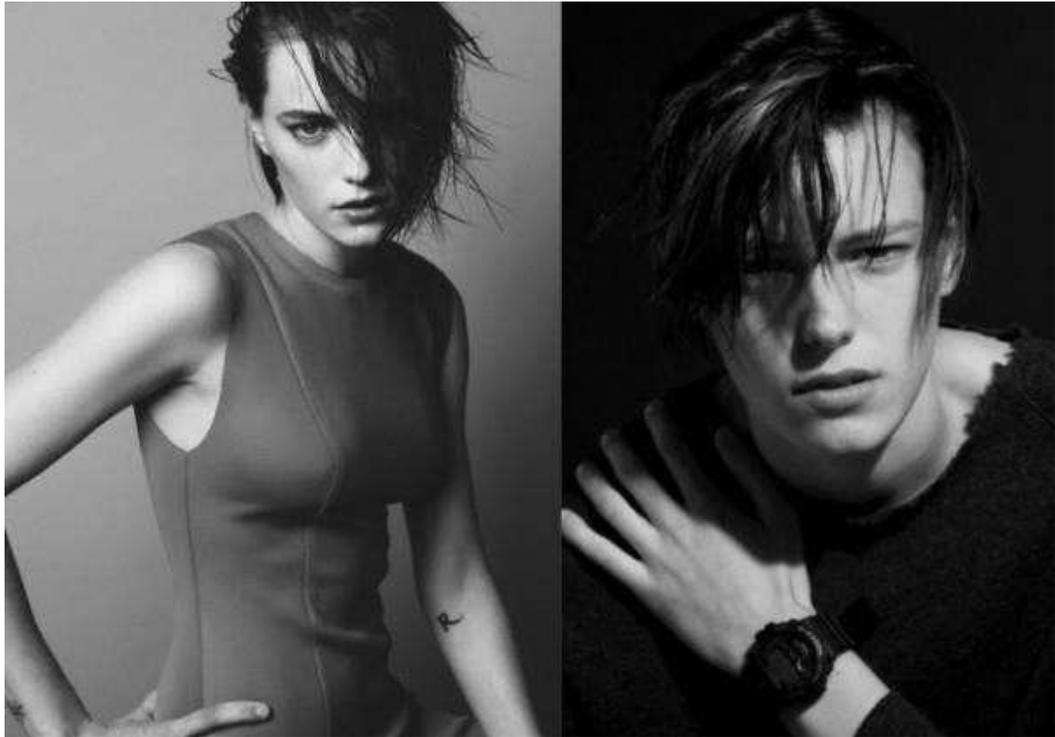
Como a androginia não é uma opção sexual, fica impossível defini-la dentro do viés psicológico, assim como é possível fazer com a homossexualidade.

Antropólogos observaram que o fenômeno da androginia não tem nenhuma relação com a questão biológica de gêneros e que é mais uma questão social de luta contra estereótipos: “Um número crescente de mulheres reage contra a estereotipia dos papéis sexuais. Não querem mais saber se ‘isso é coisa de homem ou de mulher’” (ALBUQUERQUE, 2018).

Ainda de acordo com Albuquerque (2018), o gosto gay na moda, beleza ou decoração trazem insegurança para o homem moderno em executar atributos de outro sexo sem recorrer a estereótipos.

Costanza Pascolato, especialista na área de moda estudou por muitos anos as influências da androginia no estilismo. “A moda contemporânea não para de brincar com as diferenças entre os gêneros. Com isso expressamos nossas ideias mutantes sobre o que é ser homem ou mulher” (ALBUQUERQUE, 2018).

Figura 14: A modelo andrógina sueca Erika Linder, demonstra a versatilidade da androginia para a moda contemporânea.



Fonte: Retirado de <models.tel>

Albuquerque (2018) ressalta que as civilizações antigas, sempre representaram na arte certa confusão entre os gêneros. Na Grécia antiga, a maioria das esculturas fundiam aspectos femininos e masculinos. Na Índia antiga, os baixos-relevos não separavam as pessoas por sexo tendo em vista a questão religiosa, pois divindades precisam ser completas e discutir qual gênero elas possuíam, acabava por empobrecê-las. Leonardo Da Vinci (1452-1519) deu em suas obras tons andrógenos, pois várias figuras pintadas pelo artista renascentista acabam tendo tanto traços masculinos, quanto femininos.

A androginia parece seduzir principalmente os jovens e por isso a música popular moderna a explora muito. Astros como o inglês David Bowie, o americano Michael Jackson, a jamaicana Grace Jones, o americano Prince, a irlandesa Sinéad O'Connor ou o inglês Boy George, entre numerosos outros, são exemplos expressivos (ALBUQUERQUE, 2018).

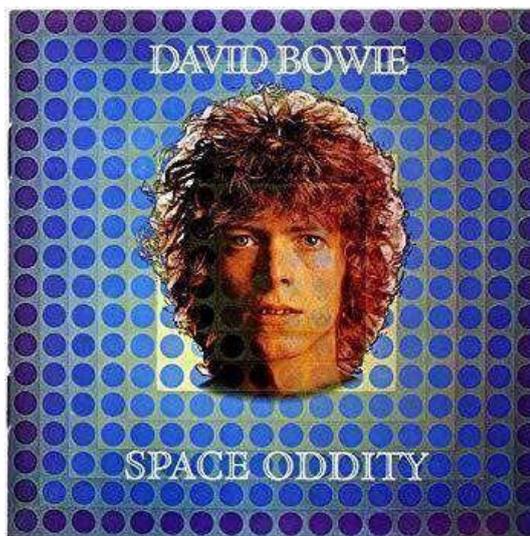
Houve muitas discussões acerca da androginia durante anos devido a confusão que o mundo enfrentava em compreender as questões sobre gênero, no entanto, com a evolução da sociedade e as quase infinitas possibilidades de caracterização de gêneros e sexualidade, a androginia não é vista mais com desconfiança ou desconhecimento e continuam a influenciar todas as formas de cultura.

2.3 David Bowie: um artista e suas personas

David Robert Jones (1947-2016), foi um cantor, compositor, ator e produtor musical britânico, conhecido como “Camaleão do Rock”, visto que possuía uma exímia capacidade de reinventar-se, modificando a sua imagem pessoal.

David Bowie surgiu no cenário musical no ano de 1969, com o impacto comercial da música *Space Oddity*, que chegou a alcançar o quinto lugar no *UK Singles Chart*. De acordo com, Sandford (1997, pp. 49-50), a música foi lançada para coincidir com a aterrissagem na Lua pela *Apollo 11* e fala sobre o lançamento de *Major Tom*, um astronauta fictício que se torna deprimido durante a missão no espaço sideral.

Figura 15: Capa do Single *Space Oddity* (David Bowie)



Fonte: Retirado de <amazon.com>

Em 1972, durante a era de difusão do *Glam Rock*, Bowie retorna ao cenário musical através de um álbum conceitual e de um alter ego alienígena conhecido como *Ziggy Stardust*, personalidade extravagante e andrógina, cantando os sucessos “*Starman*” (no Brasil, muito conhecida na sua versão gravada pela banda de rock nacional “Nenhum de Nós” - O astronauta de Mármore, na década de 80).

Space Oddity, fez um grande sucesso, mas não tanto quanto os sucessos posteriores de Bowie. O álbum, concebido num mundo pós-hippie, tinha uma tendência *folk rock* (som acústico com rock pesado). Em 1970, com o lançamento do álbum: *The Man Who Sold the World*, Bowie deixaria para trás completamente o estilo *folk rock*.

Com *Ziggy Stardust*, o artista desafiou, "a crença central da música rock de sua época" e "criou provavelmente o maior culto da cultura popular", de acordo com Buckley (2005, pp. 516–17, 524, 529).

2.3.1 De *Ziggy Stardust* à *Button Eyes*: as várias personas de Bowie

Cabelos vermelhos e espetados, rostos e lábios intensamente maquiados, trajes únicos, era assim que David Bowie apresentava-se em 1972. Na história narrada nas músicas dos álbuns *The Rise and Fall of Ziggy Stardust* e *Aladdin Sane*, é a de um planeta terra há cinco anos de sua autodestruição. *Ziggy* é um ser metade alienígena, metade humano, que se torna um *rockstar* pouco depois dessa revelação. Ele prega sobre um homem que retorna do espaço para salvar a humanidade (possivelmente *Major Tom*), mas é morto, antes disso, por seus fãs.

Figura 16: David Bowie caracterizado como *ZiggyStardust*.



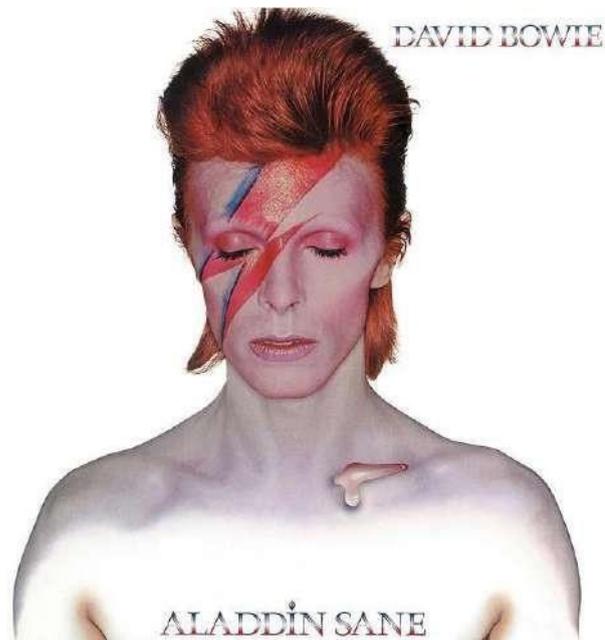
Fonte: Retirado de <lilianpacce.com.br>

David Bowie disse que utilizou “coleção de personalidades” para compor *Ziggy*, usando como bases os artistas *Vince Taylor*, *Iggy Pop* e *Lou Reed*. Em 2004, em entrevista ao programa *7:30 Report*, David afirmou que:

Eu estava tentando criar uma ideia que expandisse a ideia de rock. Então assumi essa forma alienígena com *Ziggy*. Eu me baseei em conceitos japoneses. Naquele período particular do início dos anos 70 nós sabíamos tão pouco sobre o Japão, pouco era conhecido no ocidente. Ainda nos parecia uma sociedade alienígena. Mas era uma sociedade alienígena humana. Então uma conexão humana era muito mais possível do que, por exemplo, com Marte (BOWIE, 2004).

Após a morte de *Ziggy*, estava na hora do camaleão do rock conceber mais um personagem. Surgia assim *Aladdin Sane*, no álbum homônimo de 1973. Essa nova persona era essencialmente o sucessor espiritual de *Ziggy Stardust* em sua aparência e persona. Descrito pelo próprio Bowie como “*Ziggy vai à América*”, contém canções que ele escreveu durante a tour pelos Estados Unidos e Japão para promover *The Rise and Fall of Ziggy Stardust and the Spiders from Mars*. Mais tarde, David Bowie contaria a amigos que a faixa-título do álbum fora inspirada pelo seu irmão Terry, que fora diagnosticado como esquizofrênico. A capa do álbum, que mostra Bowie com uma maquiagem de raio sobre sua face, vista como uma de suas imagens mais icônicas, representa a dualidade mental e foi ideia do artista (NANU, 2018).

Figura 17: Capa do álbum *Aladdin Sane*, novo alter ego de David Bowie, inspirado em *Ziggy Stardust*.

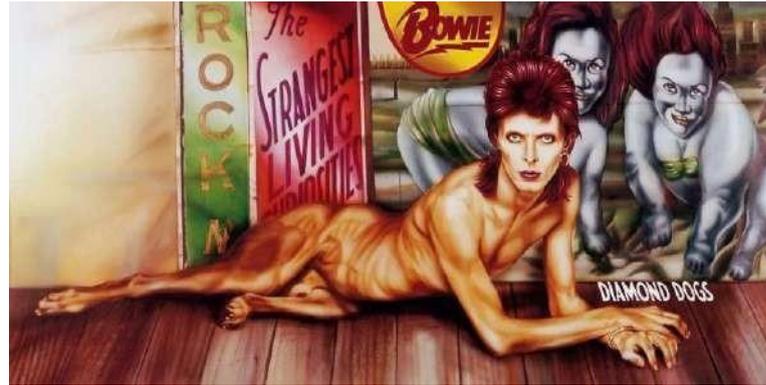


Fonte: Retirado de <amazon.com>

Em 1973 David Bowie começou a se inspirar na obra literária 1984 de *George Orwell*. Os detentores dos direitos autorais da obra, negaram a adaptação. Então, Bowie criou a versão de um mundo pós-apocalíptico e escreveu material para uma possível adaptação musical da obra 1984, do escritor *George Orwell*. A ideia se tornou a versão de Bowie de um mundo pós-apocalíptico *Glam* em *Diamond Dogs*, o oitavo álbum de estúdio do músico (NANU, 2018).

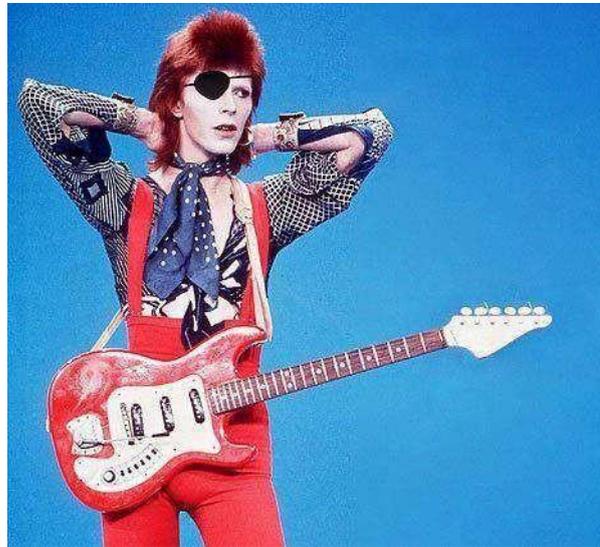
A capa de *Diamond Dogs* mostra David Bowie, meio homem e meio cachorro. Ilustração do artista visual belga *Guy Peellaert*. Nessa etapa, a persona de Bowie torna-se *Halloween Jack*, e guia seus espectadores num mundo futurista e decadente.

Figura 18: Capa do álbum *Diamond Dogs* (1973).



Fonte: Retirado de <amazon.com>

Figura 19: David Bowie personificado de *Halloween Jack*.



Fonte: Retirado de <nanu.blog.br>

Em 1975, com o lançamento do álbum *Young Americans*, Bowie ressurgiu com uma controversa persona: *Thin White Duke*. Nesta fase já não é possível vislumbrar o colorido de *Ziggy*, *Aladdin* ou *Halloween Jack*, agora há apenas as tonalidades preto e branco de um personagem interessado em misticismo, cabala e nazismo, um alter ego realmente obscuro. Magro e pálido, o duque magro e pálido, foi apresentado no disco *Station to Station* em 1976.

Figura 20: Capa do álbum *Station to Station* de David Bowie (1976).

STATIONTOSTATIONDAVIDBOWIE



Fonte: Disponível em <amazon.com>

O álbum começa com uma música que demonstra como o Duque é frio e cruel. A canção faz referência à Próspero, personagem feiticeiro na peça *A Tempestade* de *William Shakespeare*, a religião cabalista e à obra do famoso ocultista *Aleister Crowley*, *Manchas Brancas*.

Qualquer persona que adotasse, Bowie incorporava totalmente a transformação. Para o Duque, ele começou em 1975 quando se muda para Los Angeles, em que manteve uma dieta a base de refrigerantes, leite e cocaína, além de desenvolver uma obsessão por temas relacionados ao ocultismo, queimando velas negras em seu apartamento.

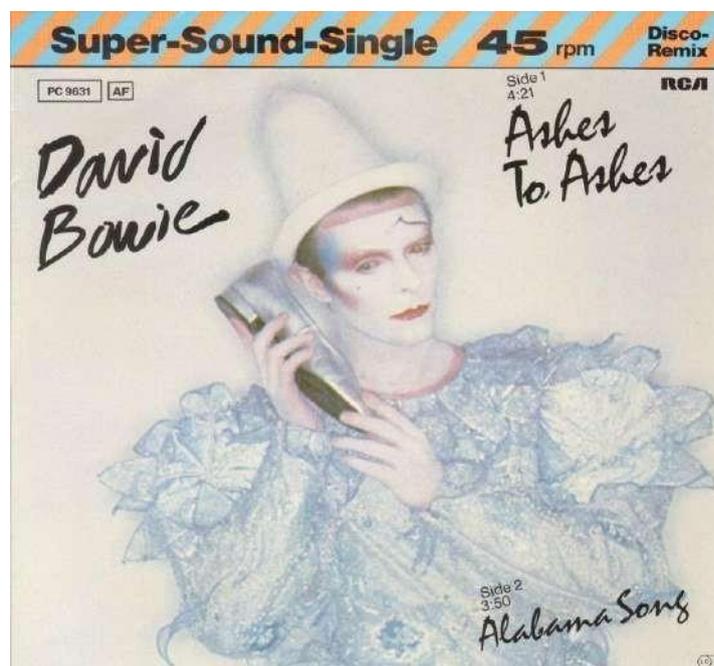
Assim como *Ziggy Stardust*, Bowie realizava entrevistas e aparições públicas sob a persona do Duque, chegando a dar declarações que chamava Adolf Hitler de “um dos primeiros *rockstars*, quase tão bom quanto *Jagger*”. Em Estocolmo, foi creditada à Bowie a frase de que “a Grã-Bretanha poderia beneficiar-se de um líder fascista” e posteriormente ele foi preso pela alfândega na fronteira Rússia-Polônia por posse de parafernália nazistas. Mais tarde, o músico se arrependeu por

seus comentários pró-fascismo e seu comportamento durante o período de vícios e do personagem *Thin White Duke*.” Eu estava fora de mim, totalmente enlouquecido. As únicas coisas das quais eu estava ligado eram mitologia... aquela coisa toda sobre Hitler e o direitismo... Eu descobri o Rei Artur...” (NANU,2018).

Em 1980, juntamente com o álbum *Scary Monsters (and Super Creeps)* surge o *Pierrot ou Palhaço Azul* no videoclipe da faixa *Ashes to Ashes*, cuja fantasia foi criada por *Natasha Korniloff*. No clipe de *Ashes to Ashes* o *Pierrot* e *Major Tom* como alter egos de David Bowie interagem em um mundo psicodélico, desértico e alienígena, enquanto o artista está preso em um quarto de paredes acolchoadas, como de um manicômio.

De acordo com Nanu (2018), mais tarde, Bowie declararia sobre o personagem: “Eu sou o *Pierrot*. Eu sou o homem comum. O que eu estou fazendo é teatro. O que você vê no palco não é algo sinistro. É puramente como um palhaço. Eu estou usando a mim mesmo como uma tela, tentando pintar a verdade do tempo”.

Figura 21: Capa do Single *Ashes to ashes*, 1980.



Fonte: Retirado de <spotify.com.br>

Button Eyes (olhos de botão, em livre tradução) é um dos últimos personagens marcantes da carreira de David Bowie apresentado no álbum *Blackstar* (2016). *Button Eyes* usa uma venda nos olhos, com botões costurados sobre cada um.

Figura 22: *Button Eyes*, persona de David em 2016.



Fonte: Retirado de <newrepublic.com>

Se para o mundo da música David Bowie foi uma lenda e um símbolo de inspiração e criatividade, assim é igualmente para a moda e para o Design, *Jean Paul Gaultier* dizia-se influenciado por David Bowie, graças ao dinamismo, criatividade, extravagância, senso de moda, brilho, elegância e jogo de gêneros graças a sua mente altamente criativa com imersão nas suas personas que ditaram tendências e estilos como maquiagens irreverentes, alfaiataria, salto plataforma e o *Mix* de estampas.

Bowie já misturou camisa listrada, lenço de bolinhas e macacão vermelho – acompanhado, ainda, de um nada discreto tapa-olho. Aliás, o look de pirata virou símbolo do *Glam rock* e, assim como o raio, serviu de inspiração para diversos editoriais de moda, como esse da *Vogue Rússia* em 2013:

Figura 23: Ensaio para *Vogue Rússia*, inspirado em David Bowie.



Fonte: <visualoptimism.blogspot.com>

Na figura acima é possível vislumbrar que o editorial de moda trouxe de forma marcante e perceptível elementos das personas de David Bowie, como por exemplo o tapa olho usado por *Halloween Jack*, o look inspirado em *The Duke* e a maquiagem marcada pelos tons avermelhados de *Alladin Sane*.

3 METODOLOGIA

Após a definição do tema principal para desenvolvimento de cada estampa, foram realizados estudos e experimentos, possibilitando que fossem definidos os elementos que compuseram as estampas desenvolvidas.

Para compor os elementos foram usadas como inspiração as personas ou alteregos adotadas por David Bowie durante toda a sua carreira, dentre as quais, destacam-se 7 (sete): *Major Tom, Ziggy Stardust, Alladin Sane, Halloween Jack, White Duke, Pierrot e Button Eyes*.

Foram utilizados os princípios do planejamento visual (WILLIAMS, 1995), dentre eles, cumpre destacar a repetição e o contraste, para que os módulos das estampas pudessem ser produzidos.

Os estudos e experimentos para a realização das estampas foram realizados, principalmente, através dos programas desenvolvidos pela *Adobe* como o *Photoshop* e *Illustrator*, sendo os principais vetores criados através do *Illustrator* e depois repassados para o *Photoshop*, pois nesse programa foram feitas as principais manipulações para o Design das superfícies das estampas, como as texturas, cores e os encaixes destas.

A metodologia utilizada para o projeto, baseia-se no desenvolvimento de padrões favoráveis a superfície trabalhada (estampas), levando em consideração alguns pré-requisitos técnicos, disponíveis nos Princípios do Desenho.

No que tange aos métodos de desenvolvimento de superfícies, primeiramente utilizou-se a simplificação de elementos a partir de uma imagem, proposta por Rubim (2010). A qual se valeu dos elementos característicos das personas de David Bowie, possibilitando assim a identificação de referências visuais favoráveis para uma nova coleção de estampas.

Posteriormente, após a síntese, para formatação das composições aplicou-se a Metodologia Visual exposta por Wong (1998), em sua obra Princípios de Forma e Desenho, onde o autor apresenta diversas possibilidades de repetição de elementos, a partir de estruturas de repetição que utilizam linhas para o posicionamento do elemento, o qual se repete seguindo sua ordem. Esse método foi escolhido por trabalhar o elemento único, sem que este esteja inserido em um módulo de repetição, o que gera maiores possibilidades de encaixe.

O método de Wong (1998) é notório por utilizar estruturas de repetição, formadas por “linhas guia” que determinam o elemento de forma regular, onde cada elemento assume uma posição de acordo com a estrutura pré-definida, o que cria uma composição equilibrada.

4 RESULTADOS OBTIDOS

4.1 Desenvolvimento da coleção

4.1.1 Estampa: *Major Tom*

O tema desta estampa é inspirado na primeira persona do cantor David Bowie, o *Major Tom*, apresentado na música *Space Oddity* em 1969, sendo o primeiro grande sucesso de Bowie. No enredo, *Major Tom* é um astronauta que viaja para o espaço, porém algo dá errado durante a viagem e ele acaba se desconectando com o Planeta Terra, passando a flutuar para sempre no espaço sideral.

Figura 24: Painel de inspiração para a estampa *Major Tom*.



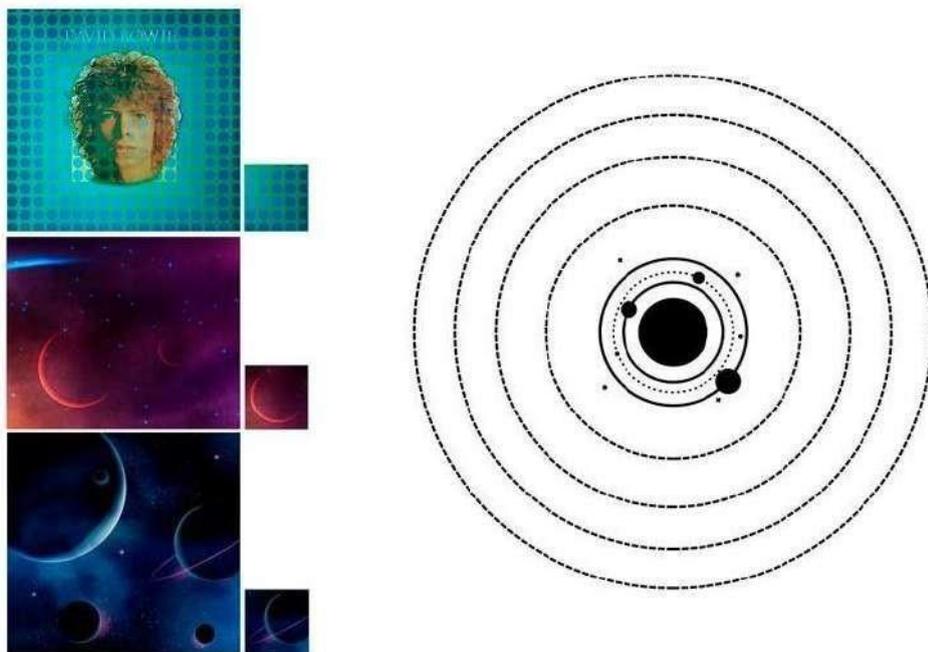
Fonte: Retirados de <pinterest.com>

A estampa *Major Tom* possui como representação os elementos espaciais como: naves, satélites, planetas, estrelas e astronautas, ambos representando a ideia

do *Major Tom* perdido no espaço. Os astronautas foram posicionados em rotações diferentes para dar a impressão de estarem em constante órbita. As formas escolhidas para a estampa *Major Tom* em sua maioria são circulares para representar a ideia do ciclo que o personagem viveu apenas flutuando pelo espaço. A estampa é composta por linhas tracejadas, elementos espaciais, além da figura do *Major Tom* em miniatura e em várias posições, o que traz divertimento para a mesma.

A estampa ainda é composta de outros elementos vetoriais retirados do site *Freepik* que são os elementos espaciais como os planetas, as naves espaciais, os satélites e as estrelas, os demais elementos como o astronauta, as linhas e o *background* foram construídos em vetores com os programas *Illustrator* e *Photoshop*.

Figura 25: Formas utilizadas na estampa *Major Tom*.



Fonte: Retirados de <pinterest.com>

A partir dessas formas, foram aplicados alguns Princípios do Desenho para que a estampa ficasse harmônica e divertida. Para tal, usou-se o princípio da repetição (forma, tamanho, cor e direção), pois as formas e todos os seus elementos visuais foram objeto de repetição ao longo do módulo da estampa e também o princípio do contraste (direção e posição). Além da distribuição dos elementos, o módulo recebeu

um *background* simples e azul escuro representando o espaço e com textura representando as ondas espaciais.

Figura 26: Módulo da estampa Major Tom.

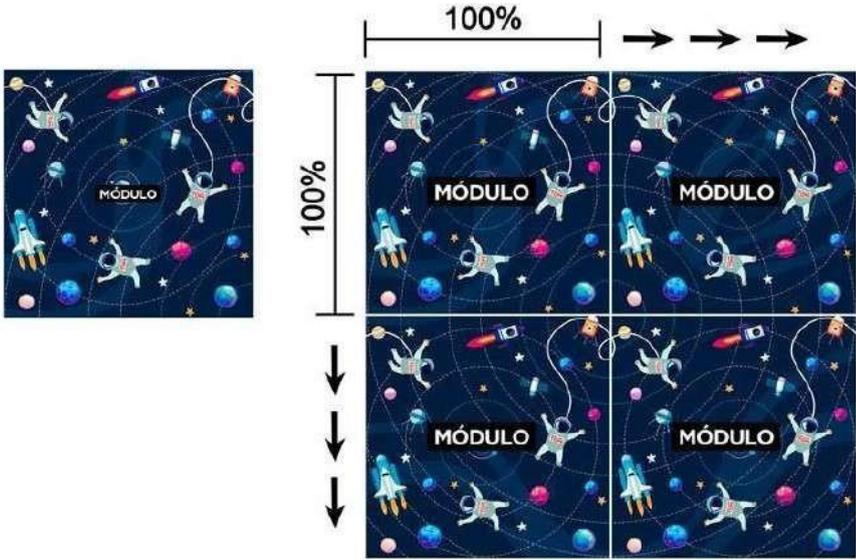


Fonte: A autora (2019)

Na figura 26, é possível observar a estampa composta com formas e elementos espaciais restantes que a compõem, podemos observar os princípios do desenho aplicados no módulo final da estampa. O sistema de *Rapport*¹ foi utilizado como sistema alinhado básico, onde o módulo se repete em 100% ao longo dos dois eixos, vertical e horizontal.

¹ É o termo que designa repetição, cuja técnica consiste no encaixe de módulos de uma imagem.

Figura 27: Módulo da Estampa aplicado ao *Rapport*.



Fonte: Autora (2019)

Na figura 27 acima, é possível notar à esquerda o módulo da estampa e à direita seu sistema de *rapport* alinhado básico.

Figura 28: Estampa *Major Tom* corrida.

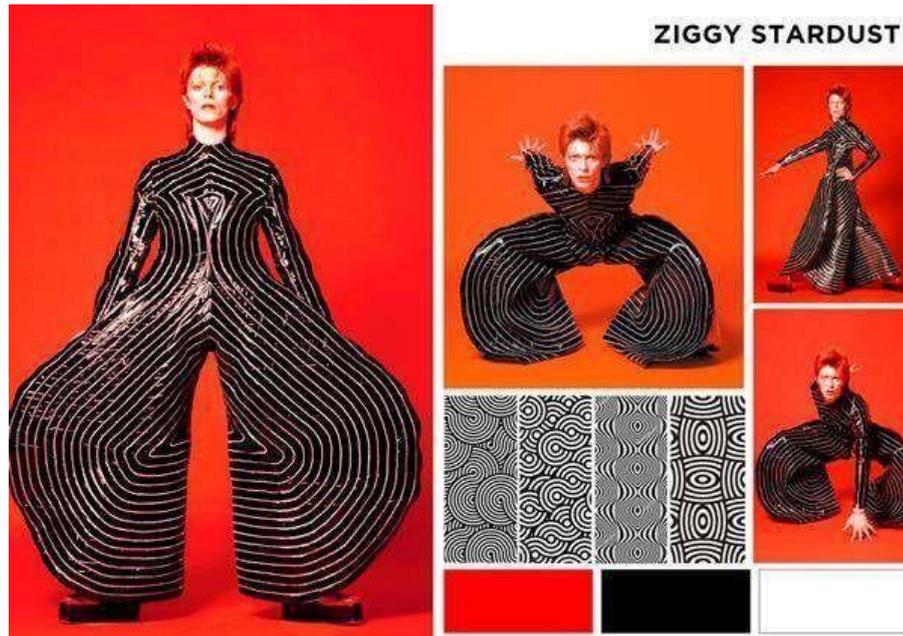


Fonte: Autora (2019)

4.1.2 Estampa 2: Ziggy Stardust

O tema para a segunda estampa foi inspirado em um dos *looks e personagens* mais icônicos de David Bowie: *Ziggy Stardust*. O figurino foi criado pelo o estilista japonês *Kansai Yamamoto*, chamando atenção para um macacão volumoso e flexível, composto por duas cores e muitas linhas geométricas.

Figura 29: Painel de Inspiração *Ziggy Stardust*.



Fonte: Retirado de <pinterest.com>

A estampa *Ziggy Stardust* é, portanto, composta por linhas inspiradas nas curvas existente no figurino apresentado na figura 29 acima, além de um círculo achatado em vermelho, forma esta que foi inspirada no espaço que fica entre as pernas quando o cantor está na posição frontal.

As formas escolhidas para compor essa segunda estampa são compostas por semicírculos vazados e um círculo achatado, a primeira forma foi retirada do espaço que fica entre as pernas do cantor, quando ele está na posição frontal trajado com o figurino, e a segunda forma foi retirada das linhas curvadas que podem ser observadas quando o cantor está agachado como a figura abaixo.

Figura 30: Mapeamento das formas.



Fonte: Retirado de <pinterest.com>

Os semicírculos que compõem a estampa tiveram um tracejado mais grosso para que as formas fossem melhor preenchidas nos encaixes e o círculo achatado recebeu a cor vermelha que foi inspirada no background que está presente nas fotos apresentadas no painel de inspiração. Essas formas foram construídas no programa *Illustrator* e posteriormente foram passadas para o *Photoshop* para fazer o encaixe delas.

Na estampa *Ziggy Stardust* também foi usado o princípio de repetição como (formato, direção e cor), já que as formas com todos os seus elementos visuais foram repetidas ao longo do módulo da estampa e também o princípio do contraste (direção), as formas foram distribuídas de maneira que se encaixassem e preenchessem todo o módulo, foram rotacionadas a 90° graus e posicionadas verticalmente e horizontalmente.

Figura 31: Módulo da estampa *Ziggy Stardust*.

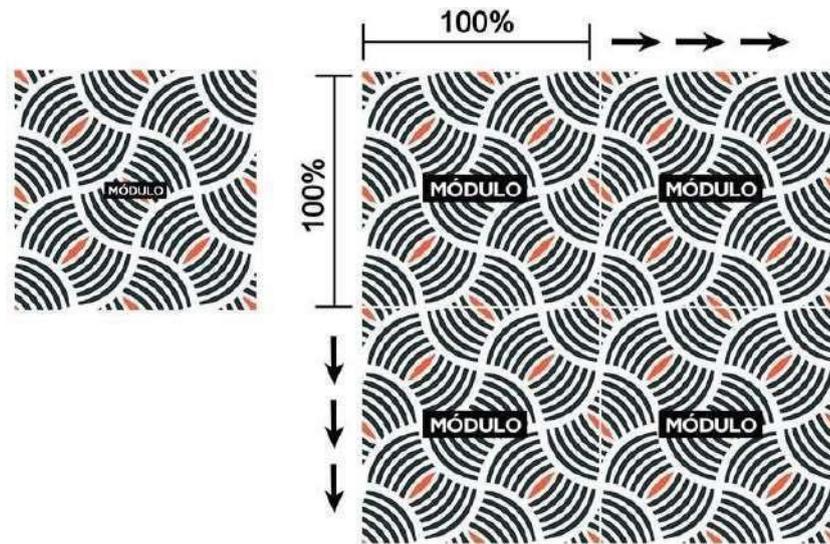


Fonte: Autora (2019)

Na figura acima, podemos observar os princípios do desenho aplicados (princípio da repetição: forma, cor e direção, e contraste: direção e posição) no módulo final da estampa.

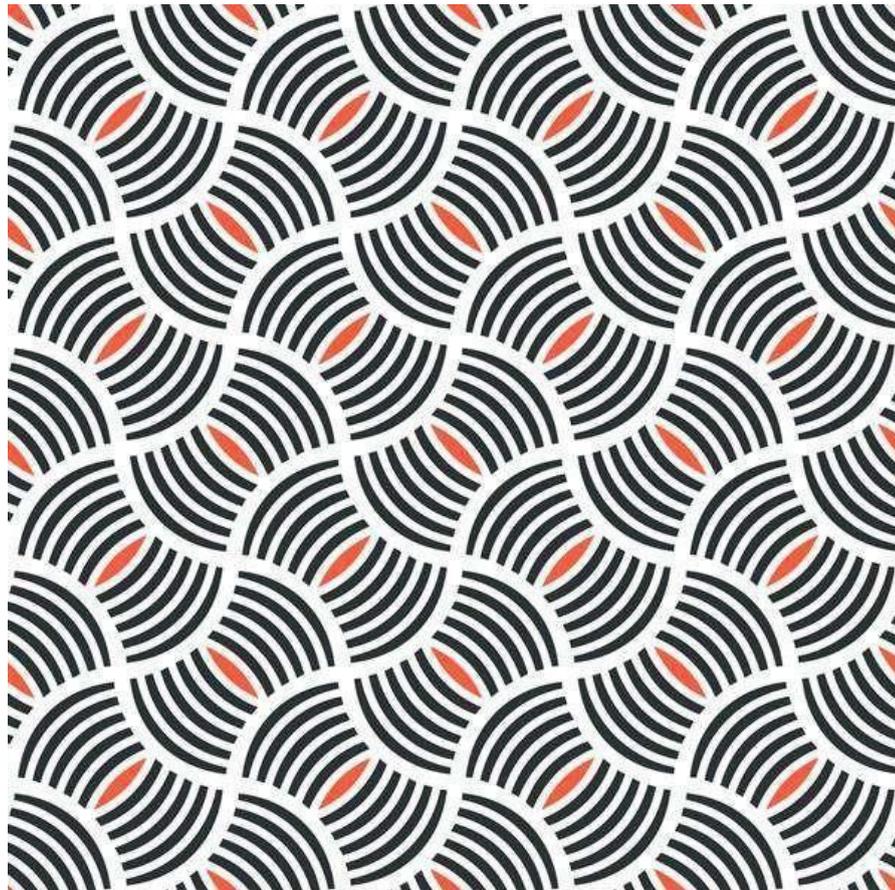
O sistema de *rapport* utilizado foi o sistema alinhado básico, onde o módulo se repete em 100% ao longo dos dois eixos, vertical e horizontal.

Figura 32: À esquerda, o módulo da estampa e à direita seu sistema de *Rapport*, alinhado básico.



Fonte: Autora (2019)

Figura 33: Estampa *Ziggy Stardust* corrida.

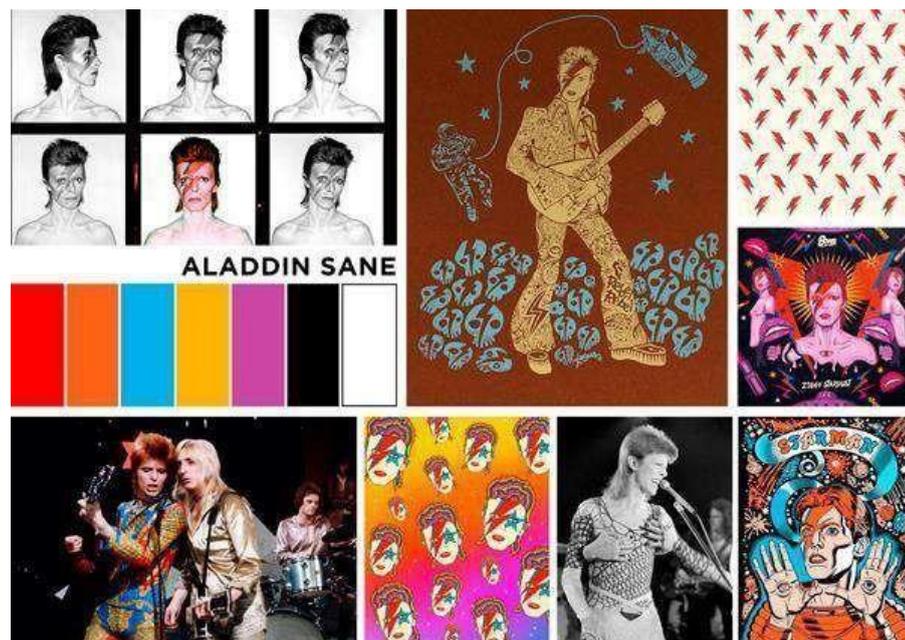


Fonte: Autora (2019)

4.1.3 Estampa: Aladdin Sane

O tema para a terceira estampa foi inspirado em elementos referentes a *persona Aladdin Sane* e sua origem, o personagem é considerado um alter ego de *Ziggy Stardust* que por sua vez era uma alienígena que veio de outro planeta e se encantou com a terra, se tornando um *rockstar* aclamado por seus fãs.

Figura 34: Painel de inspiração para a estampa *Aladdin Sane*.



Fonte: Retirado de <pinterest.com>

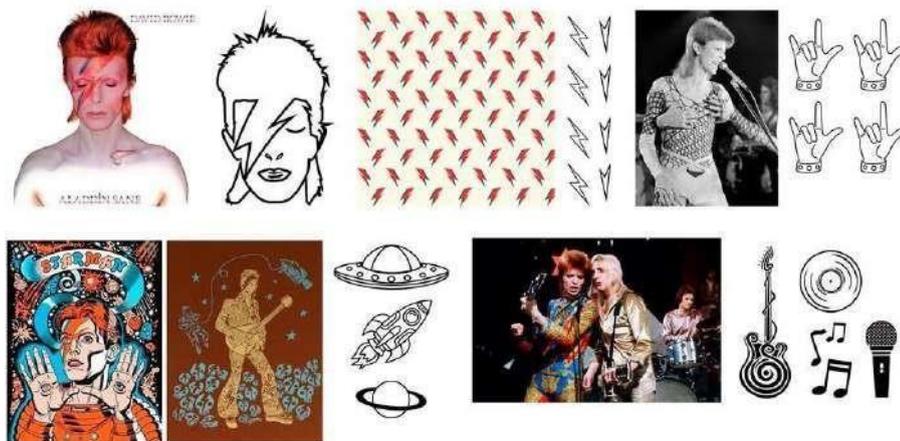
A estampa *Aladdin Sane* é representada por elementos como raios, representação icônica desta *persona* visto que era o elemento central da sua maquiagem, bem como o uso de elementos espaciais que remetem a origem da *persona Ziggy*, elementos musicais e símbolos do *Rock 'n Roll*, já que esta *persona* teve mais influência musical, pois, tinha um som mais pesado que seu antecessor.

As formas escolhidas para essa estampa são variadas, os raios que é uma marca estampada na maquiagem do personagem *Aladdin Sane* foi utilizado de maneira a deixar a estampa bem preenchida, em conjunto com a figura do rosto do *Aladdin Sane*. Os elementos utilizados foram os símbolos musicais como notas, discos, microfone e violão, além dos elementos espaciais para representar a ideia de

um ser de outro planeta, bem como o ícone representado com as mãos, simbolizando o rock pesado.

As cores utilizadas foram retiradas do painel de inspiração, e foram duplicadas para dar um efeito holográfico. A dualidade nas cores também representa uma característica do personagem, pois havia a inspiração de uma mente dualista do irmão esquizofrênico de David Bowie. Os vetores utilizados foram feitos nos programas *Illustrator* e *Photoshop*.

Figura 35: Formas utilizadas na estampa *Aladdin Sane*.



Fonte: Retirado de <pinterest.com>

A partir dessas formas, foram aplicados alguns conceitos dos Princípios do Desenho para que a estampa fique harmônica e divertida. Na estampa foi usado o princípio da repetição (forma, tamanho, cor e direção), em que formas com todos os seus elementos visuais foram repetidas ao longo do módulo da estampa e também o princípio do contraste (direção e posição). Além da distribuição dos elementos, o módulo recebeu um background chapado com a cor preta para dar contraste com o efeito holográfico.

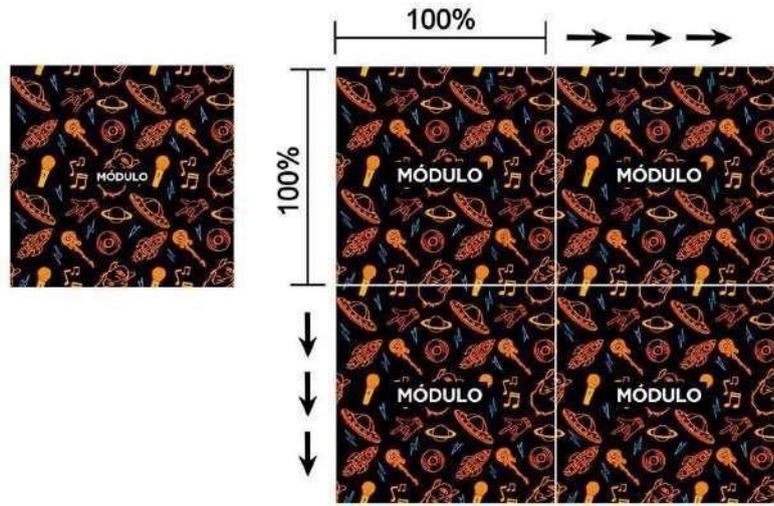
Figura 36: Módulo da estampa *Aladdin Sane*.



Fonte: Autora (2019)

O sistema de *rapport* utilizado foi o sistema alinhado básico, onde o módulo se repete em 100% ao longo dos dois eixos, vertical e horizontal.

Figura 37: À esquerda, o módulo da estampa e à direita seu sistema de *rapport*, alinhado básico.



Fonte: Autora (2019)

Figura 38: Estampa *Aladdin Sane* corrida.



Fonte: Autora (2019)

4.1.4 Estampa: Halloween Jack

O tema desta estampa foi inspirado na quarta *persona* desenvolvida por David Bowie: *Halloween Jack*, apresentada no seu álbum de 1973, *Diamond Dogs*. Ele vivia em *Hunger City* considerado como um mundo *Glam* pós-apocalíptico, com seus cabelos espetados e bem vermelhos, aliados à um tapa olho e seus saltos plataformas.

Halloween Jack era descrito como um “gato legal”, além da figura da *persona*, outros elementos usados nesta estampa foram a guitarra sempre presente em fotos deste personagem, o cachorro que é inspirado em sua capa de disco *Diamond Dogs*, e elementos *neon* e retrô aos anos 80, com elementos futurísticos que fazem alusão a *Hunger City*, a cidade imaginária que neste estudo foi considerada como um local, cores mais vibrantes e modernas.

Figura 39: Painel de inspiração para a estampa *Halloween Jack*.



Fonte: Retirados de <pinterest.com>

As formas que compõem a estampa final foram retiradas do painel semântico e são compostas por triângulos que receberam cores neon vibrantes vistas também no painel. Os diamantes, o violão composto por curvas e retas, além do cachorro que foi desenhado com um tapa olho inspirado na *persona* principal da estampa, são

elementos presentes nas estampas e que foram manipulados no programa *Photoshop* para receber um efeito *neon*.

A figura central *Halloween Jack* é composta apenas do rosto do cantor com as características do personagem e nela foi destacada o lenço, um dos acessórios principais desta persona que também recebeu o efeito neon e cores variadas para destacá-lo.

A estampa ainda é composta por um *background* roxo escuro e linhas quadriculadas, a cor foi escolhida para fazer contraste com os elementos centrais e alguns elementos circulares em *3D* de cores vibrantes que foi retirado do site *Shutterstock*.

Figura 40: Formas utilizadas na estampa *Halloween Jack*.



Fonte: Retirados de <pinterest.com>

A partir das ideias retiradas do painel semântico, foram aplicados alguns conceitos dos princípios do desenho para compor a estampa e uso das formas. Na estampa foi usado o princípio da repetição (formato, tamanho, cor e direção), e também o princípio do contraste (direção e posição).

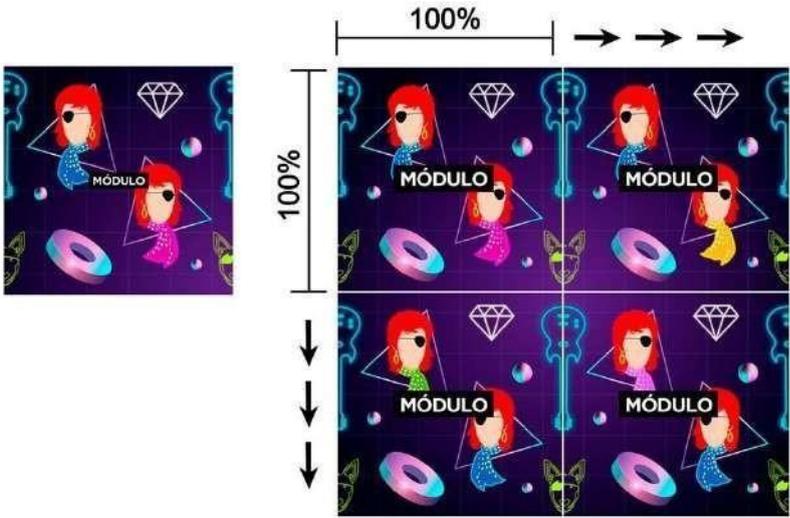
Figura 41: Módulo da estampa *Halloween Jack*.



Fonte: Autora (2019)

O sistema de *rapport* utilizado foi o sistema alinhado básico, onde o módulo se repete em 100% ao longo dos dois eixos, vertical e horizontal.

Figura 42: À esquerda, o módulo da estampa e à direita seu sistema de *rapport*, alinhado básico.



Fonte: Autora (2019)

Figura 43: Estampa *Halloween Jack* corrida.



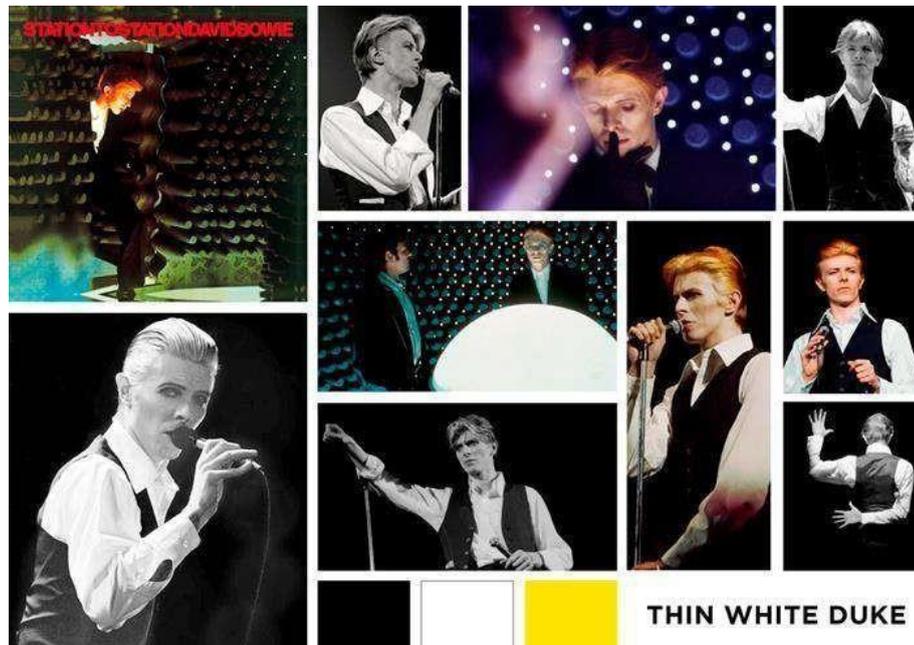
Fonte: Autora (2019)

4.1.5 Estampa: *The White Duke*

O tema para essa estampa foi inspirado na 5ª persona do cantor David Bowie, o *Thin White Duke*, apresentado no disco de 1976, *Station to station*. Com o visual de cantor de cabaré, esta persona que foi concebida num período obscuro da vida de Bowie em que ele estava viciado em drogas e tinha interesses pelo ocultismo e fascismo.

A estampa é composta pela figura central da persona do *Duke*, uma figura séria, com variações de penteados e posições vertical e horizontal, composta também de um *background* com contraste entre o preto e branco cores muito usadas no figurino deste personagem.

Figura 44: Painel de inspiração para a estampa *Thin White Duke*.

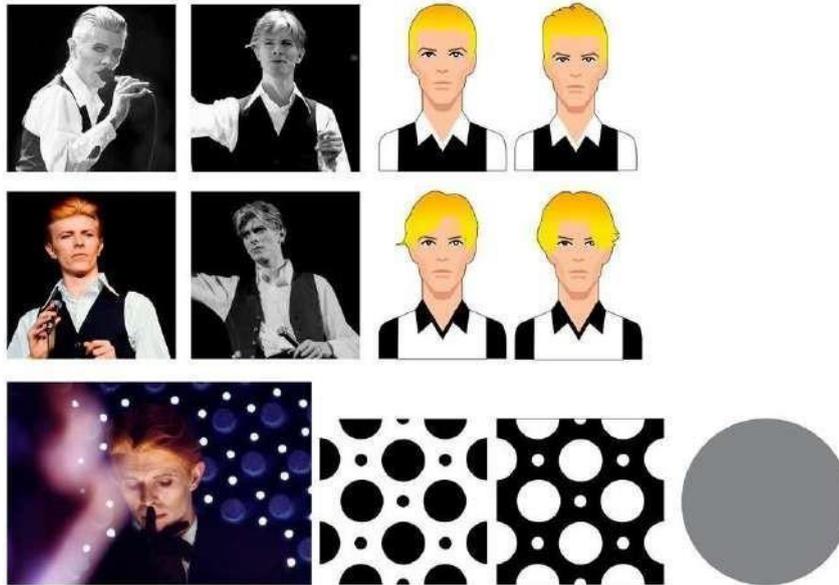


Fonte: Retirados de <pinterest.com>

As formas que compõem a estampa final foram retiradas do painel semântico, a persona do *Duke* com seu figurino e variações de penteados, além de formas circulares contidas nas fotos do painel e o contraste entre o preto e branco contidos no *background* e no personagem para que a estampa fique com um contraste

harmônico, todos os vetores e o background que compõe a estampa foram executados nos programas *Illustrator* e *Photoshop*.

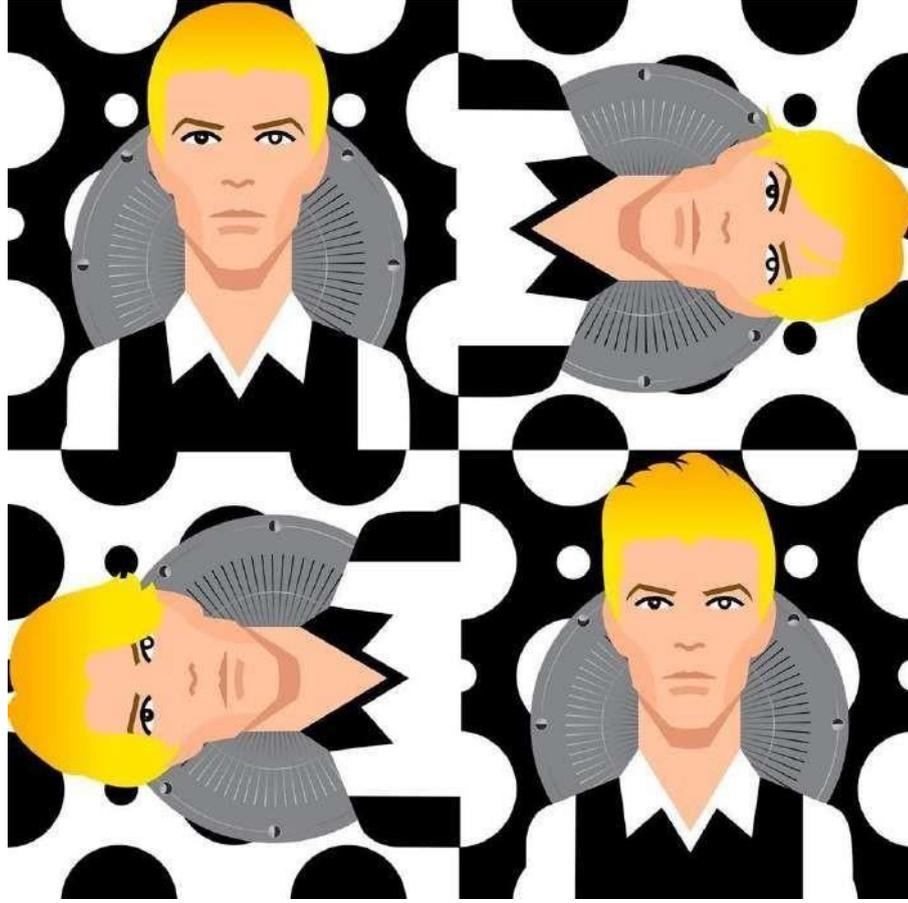
Figura 45: Formas utilizadas na estampa *Thin White Duke*.



Fonte: Retirados de <pinrest.com>

A partir dessas formas retiradas do painel semântico, foram aplicados alguns conceitos dos princípios do desenho para compor a estampa. Na estampa foi usado o princípio da repetição (formato, tamanho, cor e direção), já que as formas com todos os seus elementos visuais foram repetidas ao longo do módulo da estampa, ainda foram aplicados conceitos de rotação e reflexão no módulo da estampa e também o princípio do contraste (direção e posição).

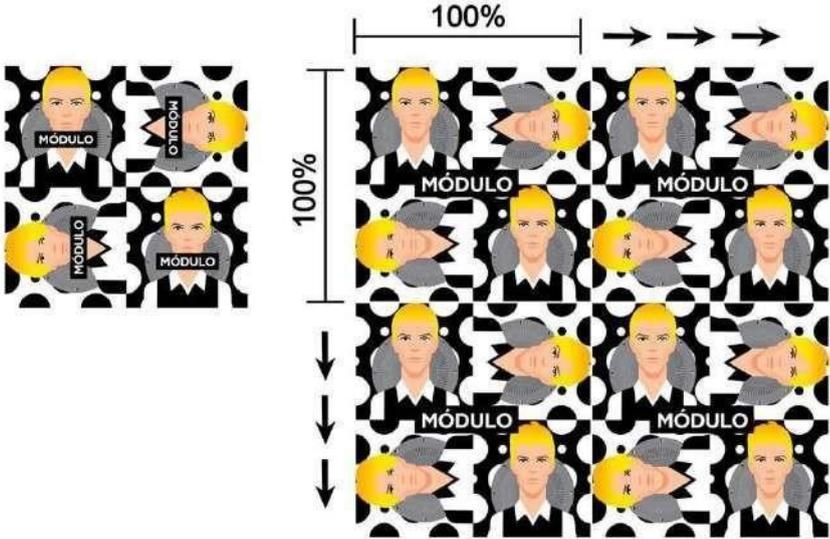
Figura 46: Módulo da estampa *Thin White Duke*.



Fonte: Autora (2019)

O sistema de *rapport* utilizado foi o sistema alinhado básico, onde o módulo se repete em 100% ao longo dos dois eixos, vertical e horizontal.

Figura 47: À esquerda, o módulo da estampa e à direita seu sistema de *rapport*, alinhado básico.



Fonte: Autora (2019)

Figura 48: Estampa *Thin White Duke* corrida.



Fonte: Autora (2019)

4.1.6 Estampa: Pierrot

A sexta estampa que compõe a coleção foi inspirada no *Pierrot*, persona de *David Bowie* que aparece no videoclipe *Ashes to Ashes* e na capa do álbum *Scary Monsters (and Super Creeps)* de 1980.

Além da persona de *David Bowie*, o estudo fez uma ligação temática com um dos palhaços da cultura pop contemporânea: *Pennywise* personagem presente nos livros/filmes de *It (A Coisa)*, obra do autor *Stephen King*. A fusão entre os personagens foi pensada para que a estampa pudesse apresentar um contexto contemporâneo, visto que ambos são exemplos da cultura pop e imaginário popular.

Figura 49: Painel de inspiração para a estampa *Pierrot*.



Fonte: Retirados de <pinterest.com>

As formas que compõe a estampa final foram retiradas do painel semântico, o background com cores complementares e sobrepostas com triângulos como texturas, também é composta por uma forma que remete a uma espécie de flor encontrada no figurino do *Pierrot* e a figura central com a fusão dos dois palhaços. Todos os vetores e o background que compõe a estampa foram executados nos programas *Illustrator* e *Photoshop*.

Figura 50: Formas utilizadas na estampa *Pierrot*.



Fonte: Retirados de <pinterest.com>

A partir dessas formas retiradas do painel semântico, foram aplicados alguns conceitos dos princípios do desenho para compor a estampa. Na estampa foi usado o princípio da repetição (formato, tamanho, cor e direção), pois as formas com todos os seus elementos visuais foram repetidas ao longo do módulo da estampa.

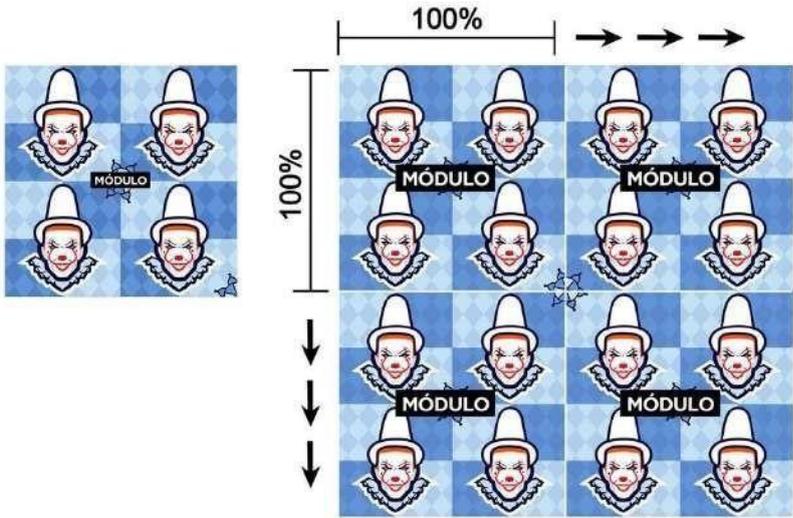
Figura 51: Módulo da estampa *Pierrot*.



Fonte: Autora (2019)

O sistema de *rapport* utilizado foi o sistema alinhado básico, onde o módulo se repete em 100% ao longo dos dois eixos, vertical e horizontal.

Figura 52: À esquerda, o módulo da estampa e à direita seu sistema de *rapport*, alinhado básico.



Fonte: Autora (2019)

Figura 53: Estampa *Pierrot* corrida.



Fonte: Autora (2019)

4.1.7 Estampa: *Button Eyes*

A sétima e última estampa que compõe a coleção, é inspirada na última persona de David Bowie, o *Button Eyes*. Sendo a última persona da carreira marcante de Bowie, foi apresentada no álbum *Blackstar*, e aparece nos videoclipes *Lazarus* e *Blackstar* de 2016.

A estampa é composta pela figura central da persona: *Button Eyes*, que é visto com vendas e botões nos olhos, além de formas que remetem ao espaço local que se passa o clipe *Blackstar*; também compõem a estampa, formas que remetem a constelações, signos do zodíaco e luas, bem como caveiras remetendo a que aparece no clipe trajada de astronauta, uma menção ao *Major Tom*, primeira persona de David Bowie, além de triângulos e estrelas pontiagudas que aparecem no painel semântico.

Figura 54: Painel de inspiração para a estampa *Button Eyes*.

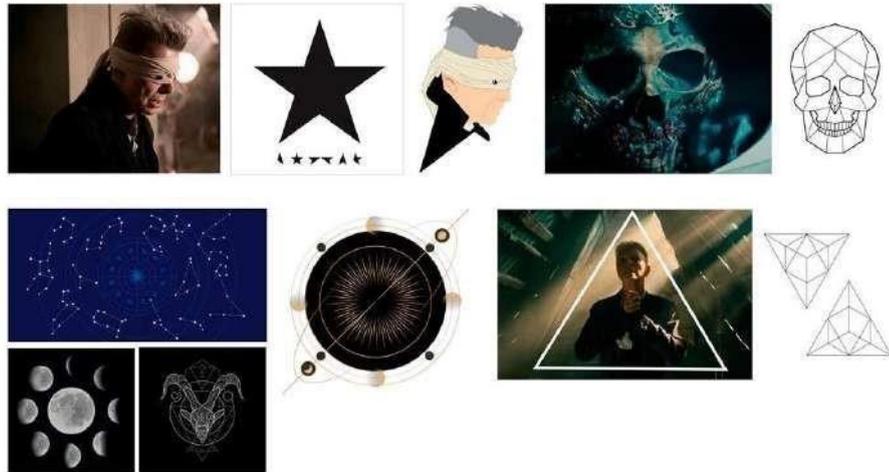


Fonte: Retirados de <pinterest.com>

As formas que compõem a estampa final foram retiradas do painel semântico. A escolha do *background* preto remete ao título do álbum em que a persona foi interpretada, é composta ainda de formas circulares e achatadas, além de círculos menores inspirados na foto da lua, estrelas pontiagudas, caveiras e triângulos

desenhados por linhas remetendo as linhas das constelações e da forma do zodíaco, bem como pela figura central do *Button Eyes* que aparece no painel e nos vídeos clipes. Todos os vetores e o background que compõe a estampa foram executados nos programas *Illustrator* e *Photoshop*.

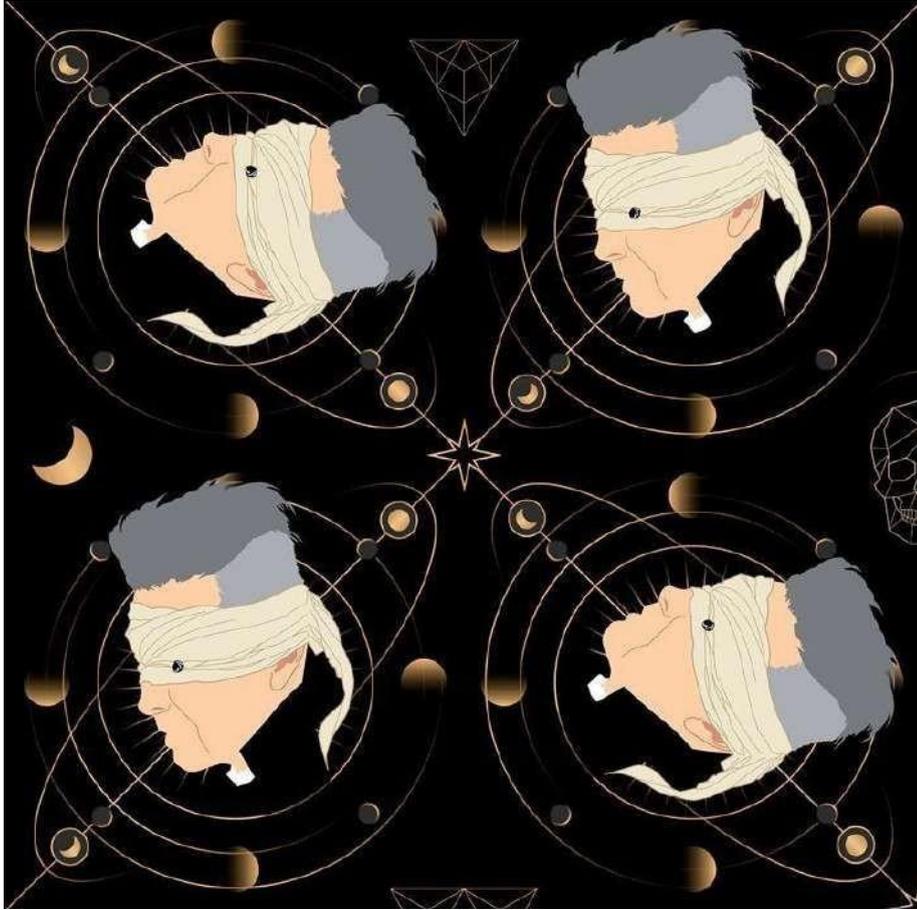
Figura 55: Formas utilizadas na estampa *Button Eyes*.



Fonte: Retirados de <pinterest.com>

Outrossim, a partir dessas formas retiradas do painel semântico, também foram aplicados conceitos dos princípios do desenho para compor a estampa. Na estampa foi usado o princípio da repetição (formato, tamanho, cor e direção), ainda foram aplicados conceitos de rotação e reflexão no módulo da estampa, bem como o princípio do contraste (direção e posição).

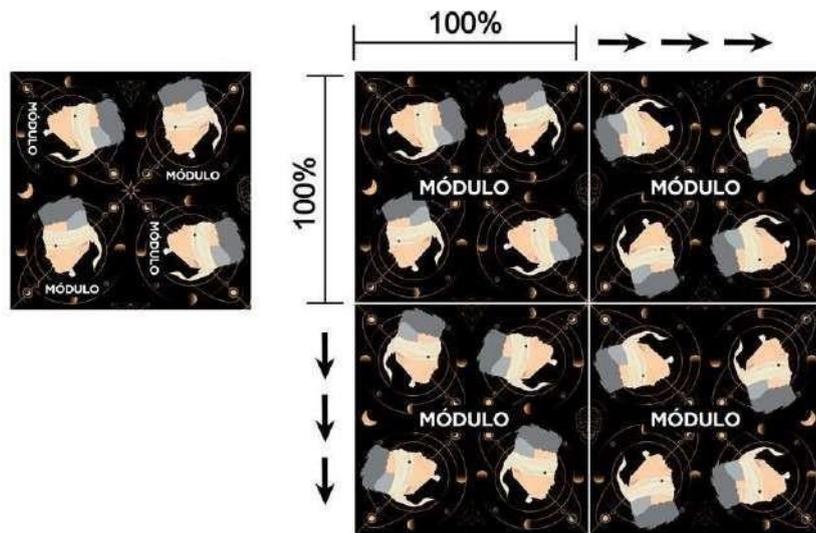
Figura 56: Módulo da estampa *Button Eyes*.



Fonte: Autora (2019)

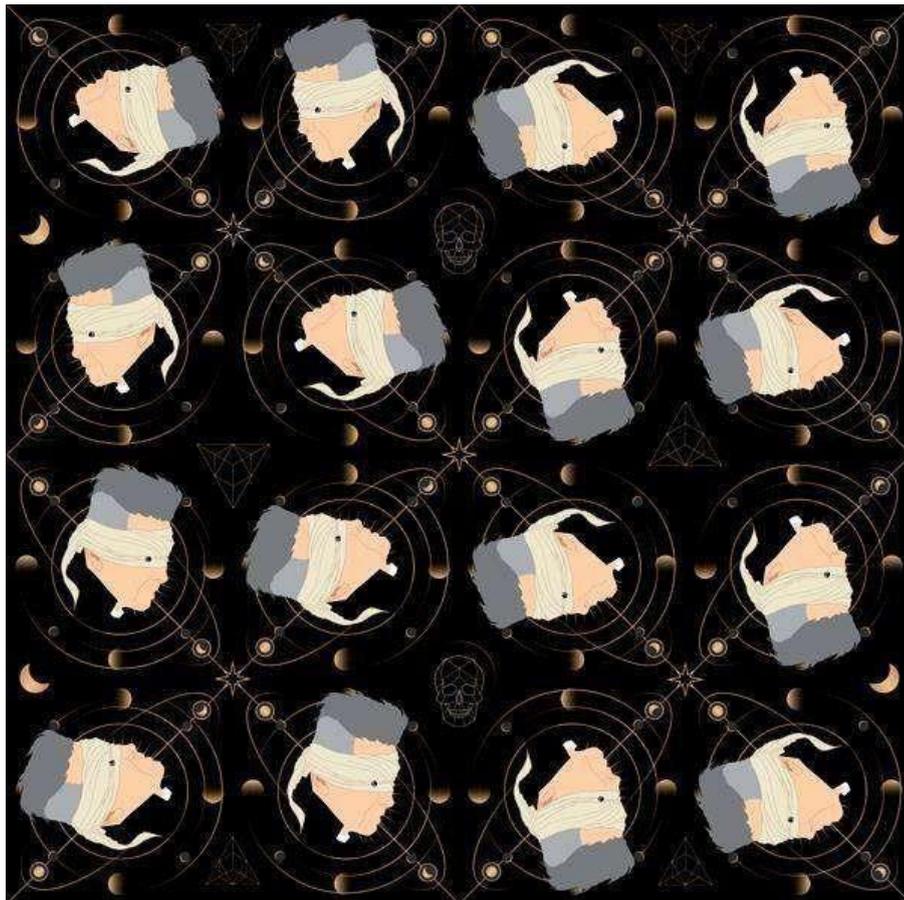
O sistema de *rapport* utilizado foi o sistema alinhado básico, onde o módulo se repete em 100% ao longo dos dois eixos, vertical e horizontal.

Figura 57: À esquerda, o módulo da estampa e à direita seu sistema de *rapport*, alinhado básico.



Fonte: Autora (2019).

Figura 58: Estampa *Button Eyes* corrida.



Fonte: Autora (2019)

4.2 Possíveis aplicações das estampas

Figura 59: T-shirt infantil Major Tom.



Fonte: Autora (2019)

Figura 60: Mochila *Ziggy Stardust*.



Fonte: Autora (2019)

Figura 61: Agenda *Aladdin Sane*.



Fonte: Autora (2019)

Figura 62: Caneca *Halloween Jack*.



Fonte: Autora (2019)

Figura 63: Capa para celular *Thin White Duke*.



Fonte: Autora (2019)

Figura 64: Almofada *Pierrot*.



Fonte: Autora (2019)

Figura 65: Vestido *Button Eyes*.



Fonte: Autora (2019)

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto teve como objetivo inicial discutir acerca da importância do design de superfície como forma de valorizar produtos têxteis, especificamente as estampas, agregando valor estético a estas. Os resultados atingidos com o projeto, apresentam-se satisfatórios no que concerne a diferenciação da superfície têxtil. Agregando valor aos produtos e levando informação de moda ao consumidor, trazendo novos contextos artísticos a indústrias de moda.

Foi extremamente importante durante o processo de criação das estampas, a análise minuciosa feita sobre as personas presentes nas obras de David Bowie e sua referência a música e a moda, em busca de elementos favoráveis a criação. O que levou a aprofundar-se na sua biografia, porém, com olhos que fossem além do foco principal de admiração ao artista e ao trabalho, buscando referências nos cenários, figurinos e objetos que complementassem as personas e estivessem em segundo plano ao foco principal. O trabalho de simplificação dos elementos foi feito de modo a trazer familiaridade.

A metodologia utilizada baseou-se no desenvolvimento das estampas através do sistema *Rapport*, que consiste numa escala de desenhos repetidos numa representação formada a partir de módulos, a partir do método de Wong (1998) que desenvolveu os Princípios do Desenho, em que se foi utilizado especificamente os princípio da repetição visto que as formas e todos os seus elementos visuais foram objeto de repetição ao longo do módulo da estampa e também o princípio do contraste para definição da direção.

Também utilizou-se os princípios de Planejamento Visual de Contraste, para criar uma hierarquia organização entre os elementos e a Repetição, o que tornou a mesma um elemento de unificação entre os desenhos das estampas.

Pode-se concluir que o presente projeto, atingiu seu objetivo principal, bem como os específicos, trazendo originalidade para um setor altamente explorado na área da estamparia têxtil. Por fim, o resultado final foi uma coleção de estampas inspiradas na obra de David Bowie, com forte embasamento e ligação com a história da música Pop e do *Rock n' Roll*, explorando os ícones e símbolos ligados aos álbuns visuais compostos por Bowie.

Espera-se com este estudo contribuir com futuras pesquisas e projetos na área da estampa têxtil, bem como a respeito do desenvolvimento do design de superfícies.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, Lina de. **Androgenia cultural: O sexes se confundem**. 2018. Disponível em <<https://super.abril.com.br/cultura/androgenia-cultural-o-sexos-se-confundem/>> Acesso em 24.11.2019

BAHIANA, Ana Maria. **Almanaque anos 70**. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

BARACHINI, T. **Design de superfície: uma experiência tridimensional**. In: **Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**. Congresso Internacional de Pesquisa em Design, 1, 2002, Brasília. Anais do P&D Design, Brasília: (s.n.), 2002.

BUCKLEY, David. **Fascinação estranha: David Bowie, a história definitiva**. 2005.

CHATAIGNIER, Gilda. **Fio a Fio: Tecidos, Moda e Linguagem**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2006.

CORBUSIER, Le. **Precisões**. São Paulo: Cosac& Naify, 1997.

EDWARDS, Clive. **Como Compreender Design Textil: Guia rápido para entender estampas e padronagens**. São Paulo: SENAC São Paulo, 2012.

ELIADE Mircea. **Mythes, Rêves et Mystères**, Paris: Gallimard, 1957, p. 216.

FANTINEL, Patrícia. **Taxionomia em Design de superfície**, 2008. Disponível em: <<http://www.nds.ufrgs.br/deposito/index.php> > Acesso em 23.11.2019.

FLAVIANE. **Andrógino – A história do conceito e significado**. Disponível em <<https://www.folhavoria.com.br/entretenimento/blogs/sexo-e-prazer/2016/09/08/androgino-a-historia-do-conceito-e-significado/>> Acesso em 23.11.2019

FREITAS, Renata. **Design De Superfície: As Ações Comunicacionais Táteis nos Processos De Criação**. 1. ed. São Paulo: Editora Edgard Blucher Ltda, 2011.

GOMES FILHO, João. **Design do objeto: bases conceituais: design do produto, design gráfico, design de moda, design de ambientes, design conceitual**. São Paulo: Escrituras, 2006.

LÖBACH, B. **Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais**. s. l.: Edgar Blücher, 2001.

MANZINI, Ezio. **A matéria da invenção**. Lisboa: Centro Português de Design, 1993.

MENEGUCCI, Franciele; MARTINS, Edna; MENEZES, marizilda; SANTOS FILHO, Abilio. **Experimentações Têxteis e Inovação no Design de Moda**. In: 8º Colóquio de Moda, 2012, Rio de Janeiro.

MENEZES, Marizilda dos Santos; PASCHOARELLI, Luiz Carlos. **Design e Planejamento: Aspectos Tecnológicos**. 2009 Disponível em <<https://hosting.iar.unicamp.br/lab/luz/ld/Design/Design%20e%20Planejamento%20-%20Marizilda%20dos%20Santos%20Menezes%20e%20Luis%20Carlos%20Paschoarelli.pdf>> Acesso em 21.11.2019.

NANU, Blog. **As personas de David Bowie**. 2018. Disponível em <<https://nanu.blog.br/>> Acesso em 11.11.2019.

PEZZOLO, D. B. **Tecidos – História, Tramas, Tipos e Usos**. Editora: SENAC. 2009.

RUBIM, Renata. **Desenhando a superfície**. São Paulo: Edições Rosari, 2004.

_____. **Desenhando a superfície**. 2. ed. São Paulo: Rosari, 2010

RUTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Slow Design de Superfície e Tecnologias Contemporâneas Aplicados na Moda**. 2017. Disponível em <<http://www.revistas.udesc.br/index.php/modapalavra/article/view/10698>> Acesso em 23.11.2019.

_____. **Design de superfície**. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2008.

SANDFORD, Christopher. **Bowie: Loving The Alien**. 1997.

SESC. **Bate-papo com Edy Star**. 2013. Disponível em <https://www.sescsp.org.br/programacao/7279_BATEPAPO+COM+EDY+STAR> Acesso em 10.11.2019

SCHWARTZ, Ada Raquel Doederlein; NEVES, Aniceh Farah. **Design de superfície: abordagem projetual geométrica e tridimensional**. 2008. Disponível em <<http://books.scielo.org>> Acesso em 23.11.2019.

WONG, Wucius. **Princípios da forma e do desenho**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.