



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

BRENO FERNANDES DE BARROS SILVA

**O DESIGN DE SUPERFÍCIE APLICADO AO UNIVERSO CINEMATOGRAFICO: a
criação de uma coleção de estampas inspiradas no filme Pantera Negra**

Caruaru
2018

BRENO FERNANDES DE BARROS SILVA

**O DESIGN DE SUPERFÍCIE APLICADO AO UNIVERSO CINEMATOGRAFICO: a
criação de uma coleção de estampas inspiradas no filme Pantera Negra**

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.

Orientadora: Prof^a Dra. Maria de Fátima Waechter Finizola

Caruaru

2018

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

S586d Silva, Breno Fernandes de Barros.
O design de superfície aplicado ao universo cinematográfico: a criação de uma coleção de estampas inspiradas no filme Pantera Negra. / Breno Fernandes de Barros Silva. – 2018.
93 f. il. : 30 cm.

Orientadora: Maria de Fátima Waechter Finizola Santana.
Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Universidade Federal de Pernambuco, CAA, Design, 2018.
Inclui Referências.

1. Design. 2. Estamparia. 3. Pantera negra (Filme). I. Santana, Maria de Fátima Waechter Finizola. (Orientadora). II. Título.

CDD 740 (23. ed.) UFPE (CAA 2018-363)

BRENO FERNANDES DE BARROS SILVA

**O DESIGN DE SUPERFÍCIE APLICADO AO UNIVERSO CINEMATOGRAFICO: a
criação de uma coleção de estampas inspiradas no filme Pantera Negra**

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

Aprovada em: 14/12/2018

BANCA EXAMINADORA

Profª Dra. Maria de Fátima Waechter Finizola (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

Profª. Andréa Barbosa Camargo (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Profª Daniela Nery Bracchi (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Dedico este projeto a minha família, esposa,
amigos e a professora Fátima Finizola por toda
a colaboração e paciência durante o
desenvolvimento deste trabalho.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer inicialmente a Universidade Federal de Pernambuco, ao Reitor da Universidade e a todas as pessoas que fazem parte do núcleo de Design do Campus do Agreste, pelo apoio e oportunidade de obter grandes aprendizados durante a minha formação. Agradeço aos queridos professores pela competência na docência e também pelo carinho e atenção que sempre dedicaram aos seus alunos.

Não posso deixar de externar minha sincera gratidão a minha orientadora, Fátima Finizola, que sempre se mostrou disposta a ajudar, sempre com boas ideias, incentivando, apoiando, compartilhando seu conhecimento e auxiliando em todas as etapas do projeto.

Sou grato a Deus por tudo que ele concedeu na minha vivência, pelas oportunidades de aprender e por me dar forças para alcançar todos os meus objetivos.

Também sou grato a minha família em especial meus pais que sempre me apoiaram e incentivaram em todos os momentos para que eu pudesse alcançar todos os objetivos. A minha esposa, Waléria Souza, minha eterna gratidão pelo apoio, amor carinho, paciência e companheirismo, auxiliando durante toda a jornada da minha formação.

Agradeço também a todos os meus amigos, por todos os momentos que compartilhamos durante o curso, em especial a Vanessa Karol, Cássio Holanda, Anielle Marques e Suzany Rodrigues pelo apoio, companheirismo e incentivo e principalmente por todas as alegrias proporcionadas.

E por fim, um agradecimento a todos que colaboraram para que este trabalho pudesse ser concluído.

Muito obrigado!

*Nós temos de encontrar um jeito de cuidar uns dos outros,
como se fossemos uma única tribo.*

-Rei T'Chaka

RESUMO

O presente trabalho de base projetual tem como objetivo desenvolver uma coleção de estampas inspirada no filme Pantera Negra (2018) do universo cinematográfico da Marvel Estúdio. Os padrões desenvolvidos serão aplicados na área de papelaria, onde se pretende confeccionar uma série de *sketchbooks*. A concepção teórica deste projeto baseia-se nos estudos e técnicas construídos nas áreas do Design de Superfície, contemplando também os elementos da linguagem visual, apresentadas por Dondis (2007), e ainda uma breve apresentação sobre o Universo Marvel, a origem do Pantera Negra e a narrativa do filme analisado (2018). Para o desenvolvimento projetual foi empregada uma metodologia proposta por Munari (2002). A partir dessa metodologia, foram realizadas algumas adaptações em suas fases que melhor se adequaram ao contexto da proposta do desenvolvimento da coleção de design de superfície. Como resultado desta pesquisa são apresentados cinco linhas de estampas para capas de *sketchbooks*, inspirados nos elementos que tem um maior grau de relevância na narrativa do longa-metragem.

Palavras-chave: Design de superfície, Estamparia, Pantera Negra.

ABSTRACT

The purpose of this projectual work is to create a stamp collection inspired on Black Panther (2018) of the Marvel Studio movie universe. The patterns of stamps developed will be applied to stationery materials, specifically in the elaboration of a collection of sketchbooks. The theoretical conception of this project is based on Surface Design's studies and techniques, contemplating the elements of the visual language, presented by Dondis (2007) and a brief presentation about Marvel Studio, the origin of the Black Panther and the narrative of the film analyzed (2018). A methodology proposed by Munari (2002) was used for this project design. Based on this methodology, some adaptations were made in its stages of the proposed method to improve the development of the surface design collection. As a result of this research are presented five stamps for sketchbooks covers, inspired by elements that have relevance in the narrative of the feature film.

Keywords: Surface Design, Stamping, Black Panther.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Cerâmica pintada, início do IV milênio a.C	20
Figura 2: A cadeira "Favela" (2003), dos irmãos Campana	23
Figura 3: DS aplicado a papelaria	24
Figura 4: DS aplicado na indústria têxtil	25
Figura 5: DS aplicado na cerâmica	25
Figura 6: Representação de elementos... ..	27
Figura 7 Exemplo de sistema de repetição do elementos	28
Figura 8: Representação de continuidade	28
Figura 9: Translação, rotação, reflexão	29
Figura 10: Sistema não-alinhado	30
Figura 11: Exemplo de sistema multimódulo	31
Figura 12: Painel de azulejos feito por Athos Bulcão	32
Figura 13: Componente visual: ponto	34
Figura 14: Componente visual: linha	34
Figura 15: Componente visual: forma	35
Figura 16: Componente visual: direção.....	35
Figura 17: Componente visual: tom.....	36
Figura 18: Componente visual: cor.....	36
Figura 19: Componente visual: escala.....	37
Figura 20: Componente visual: dimensão.....	38
Figura 21: Componente visual: movimento.....	38
Figura 22: Capa da primeira publicação Timely Comics	39
Figura 23: Capa nova revista e novo momento da Marvel	40
Figura 24: Primeira aparição do Pantera Negra nos quadrinhos	44
Figura 25: Cartaz do filme Capitão América Guerra Civil	45
Figura 26: Cartaz filme solo Pantera Negra	47
Figura 27: Visão de <i>Wakanda</i>	48
Figura 28: Exemplo de painel semântico	51
Figura 29: Painel de perfil do público-alvo	58
Figura 30: Painel semântico	59
Figura 31: Painel de estilo de vida.....	60
Figura 32: Estampas desenvolvidas por Sheila Mendes.....	61

Figura 33: Estampas desenvolvidas pela OKAN Benin.....	62
Figura 34: Estampas desenvolvidas para Instituição Congo Children's Fund...	62
Figura 35: Modelos de estampas inspiradas em filmes.....	63
Figura 36: Acervo de imagens do filme.....	64
Figura 37: Universo de Wakanda.....	65
Figura 38: Personagens do filme.....	66
Figura 39: Formas predominantes.....	67
Figura 40: Elementos tipográficos de Wakanda	68
Figura 41: Referência das cores.....	69
Figura 42: Síntese do Elementos Gráficos	71
Figura 43: Síntese dos elementos gráficos preenchidos	72
Figura 44: Síntese dos elementos de composição	74
Figura 45: Dora Milaje: Módulos e Sistema de Repetição	75
Figura 46: Pantera Negra Módulos e Sistema de Repetição.....	76
Figura 47: Killmonger Módulos e Sistema de Repetição.....	77
Figura 48: M'Baku Módulos e Sistema de Repetição.....	78
Figura 49: Wakanda Módulos e Sistema de Repetição.....	79
Figura 50: Paleta de cor do filme e da coleção.....	79
Figura 51: Estampa Dora Milaje.....	80
Figura 52: Paleta de cor Dora Milaje.....	81
Figura 53: Estampa Pantera Negra.....	81
Figura 54: Paleta de cor Pantera Negra.....	82
Figura 55: Estampa Killmonger.....	82
Figura 56: Paleta de cor Killmonger.....	82
Figura 57: Estampa M'Baku.....	83
Figura 58: Paleta de cor M'Baku.....	84
Figura 59: Estampa Wakanda.....	84
Figura 60: Paleta de cor Wakanda	85
Figura 61: Detalhes do módulo estampa Dora Milaje.....	85
Figura 62: Dimensões mínimas para o rapport da estampa Killmonger.....	86
Figura 63: Dimensões mínimas para o rapport da estampa M'Baku	86
Figura 64: Dimensões mínimas para o rapport da estampa Wakanda.....	87
Figura 65: Dimensões mínimas para o rapport da estampa Pantera Negra	87

Figura 66: Modelos Digitais	88
Figura 67: Processo de produção.....	89
Figura 68: Sketchbook finalizados.....	89
Figura 69: Mockups dos padrões aplicados em diversos produtos.....	91

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 : Metodologia o processo criativo por Bruno Munari	49
Quadro 2 : Adaptações das etapas do processo criativo de Munari (2002)	53
Quadro 3 : A: Pantera Negra; B: Dora Milaje; C: Killmonger; D: M'Baku; E: Trono de Wakanda	73

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	15
1.1	Justificativa	17
1.2	Problema de pesquisa	18
1.3	Objeto de Estudo	18
1.3.1	Objetivo Geral	18
1.3.2	Objetivos Específicos	18
1.4	Metodologia de Pesquisa	18
2	DESIGN DE SUPERFÍCIE	20
2.1	Fundamentos do Design de Superfície	26
2.2	Elementos da Linguagem Visual	33
3	UNIVERSO MARVEL	39
3.1	A Marvel Estúdios	39
3.2	Dos quadrinhos para o cinema	41
3.3	O Pantera Negra	43
3.4	Pantera Negra: O filme	45
4	METODOLOGIA PROJETUAL	49
4.1	Etapas do projeto segundo Munari, 2012	49
4.1.1	Problema	50
4.1.2	Definição do problema	50
4.1.3	Componentes do problema	50
4.1.4	Coleta e análise de dados.....	50
4.1.5	Criatividade	50
4.1.6	Materiais e tecnologias	51
4.1.7	Experimentações.....	52
4.1.8	Modelos	52
4.1.9	Verificação	52
4.1.10	Desenhos construção	52
4.1.11	Soluções	52
4.2	Adaptação da Metodologia de Munari	53
4.3	Etapas do projetos	54
4.3.1	Definição do problema.....	54
4.3.2	Coleta e análise de dados.....	54

4.3.3	Criatividade e experimentação.....	55
4.3.4	Definição do modelo e da solução final	55
5	DESENVOLVIMENTO DO PROJETO.....	56
5.1	Definição do problema.....	56
5.1.1	Contextualização.....	56
5.1.2	Briefing	56
5.1.3	Público-alvo	57
5.2	Coleta e análise de dados	58
5.2.1	Pesquisa visual	58
5.2.2	Análise similares	61
5.2.3	Estudo imagético	63
5.3	Criatividade e experimentação	70
5.3.1	Geração de Alternativas	70
5.3.2	Definição dos Elementos	73
5.3.3	Geração de Módulos e Rapport	74
5.3.4	Aplicação das Cores	79
5.4	Definição do modelo e da solução final.....	85
5.4.1	Avaliação das Alternativas	85
5.4.2	Aplicações	88
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	90
	REFERÊNCIAS.....	92

1 INTRODUÇÃO

O design de superfície é a área do design, onde são projetados padrões e texturas visuais e táteis que envolvem cores, formas e técnicas de repetição e composição de elementos, empregadas para caracterização das superfícies, sejam elas digitais ou físicas. Rùthschilling (2008, p.23) afirma que o “design de superfície é uma atividade criativa e técnica que se ocupa com a criação e desenvolvimento de qualidades estéticas, funcionais e estruturais”.

É comum observar o uso de padrões em vários tipos de aplicações que abrangem a área de moda, mobiliário, objetos de decoração, papelaria, entre outras. Percebe-se que as superfícies estão sempre presentes no cotidiano com a finalidade de comunicar, representar expressões, desejos e comportamentos através de imagens e desenhos, além de diferenciar produtos a partir de conceituações visuais, por meio de cores, texturas e figuras. Assim, a área se configura como um instrumento de inovação estética.

O processo criativo no design de superfície pode ter como inspiração diversas áreas. O cinema pode ser um universo de referências e possibilidades para o desenvolvimento de representações gráficas e aplicações em superfícies, que surgem como nova forma de expressão e identidade, com o intuito de transmitir personalidade e originalidade.

O cinema, além de uma forma de entretenimento, existe como arte e meio de comunicação, e nos dá a possibilidade, através dos filmes, de termos contato com pontos de vista e realidades diferentes das nossas próprias, de sairmos da rotina por algumas horas e conhecer mundos fantásticos. O cinema evolui constantemente em razão do desenvolvimento de novas tecnologias de produção e formas de expressão, que são aplicadas e recriam a linguagem cinematográfica.

No contexto desta pesquisa, onde o cinema se configura como um produto da indústria cultural, surge a oportunidade de produção de aplicações do design de superfície com capacidade de gerar significados para novas linhas de produtos proveniente dos filmes.

Em geral, o público que consome esses produtos e que antes era conhecido por ser introspectivo e pouco sociável, se afastaram do estereótipo de inabilidade

social e se tornaram figuras influentes, que ditam tendências. A cultura nerd ou geek¹ atualmente é parte dominante da cultura pop e, nos dias atuais quem consome, assiste e compra produtos de filmes de super-heróis são consideradas pessoas com gostos diferenciados.

Esse seguimento de mercado segue em expansão, é cada vez mais comum observar produtos desenvolvidos com essa temática, e estes são destinados à públicos específicos que têm uma verdadeira admiração por este tipo de artefato. No processo criativo destes produtos o design de superfície pode atuar um instrumento valioso para orientar a elaboração de novos projetos.

Desta forma, este estudo destaca-se pelo interesse em pesquisar e propor uma coleção de superfícies inspirada no filme *Pantera Negra* lançado no ano de 2018 pela *Marvel Studios*. Para isso faz-se necessário o uso de metodologias e técnicas de design de superfícies que direcionem a execução e o desenvolvimento do projeto. Com este estudo será possível também explorar os elementos estéticos do longa-metragem de maneira mais aprofundada para que possam ser reproduzidos e que tenham uma representação significativa do filme.

A escolha do filme *Pantera Negra* como objeto de estudo desse trabalho, se respalda na identificação do autor com o universo cinematográfico da *Marvel* e as representações e significados estéticos e culturais que são apresentados no filme. Assim surgiu o interesse de fazer o levantamento dessas imagens e através do design de superfície desenvolver possibilidades de representações do mesmo.

Acredita-se que esta pesquisa irá contribuir para o estudo do design de superfície atrelado ao universo cinematográfico, onde as produções em sua grande maioria, tratam de narrativas fictícias e universos de fantasia, mas carregam também aspectos culturais e contribuem para a representação de grupos específicos que usam esse tipo de narrativa como forma de expressão e representação.

Diante disso este projeto tem como objetivo fazer um estudo iconográfico do filme *Pantera Negra* 2018, identificando os elementos gráficos que mais representam a narrativa do filme, particularmente *Wakanda*, um país que dentro do contexto da narrativa está localizado no continente africano e preza pela sua cultura e tradições.

¹ Cultura Nerd ou Geek está ligada as pessoas que são apaixonadas por tecnologias relacionadas às diversas áreas do entretenimento e cultura pop, como computadores, games, livros, quadrinhos séries e filmes.

A partir deste estudo será desenvolvida uma coleção de design de superfície que serão aplicados em itens de papelaria.

1.1 Justificativa

O design de superfície é uma das ramificações do design gráfico e está diretamente ligado aos setores criativos da indústria. Podemos observar uma grande diversidade de aplicações do design de superfície em nosso cotidiano apresentando um potencial de representações simbólicas e identitárias capazes de estimular e despertar desejos para determinados grupos sociais.

Diante desse contexto e da massificação do cinema, especialmente no caso de filmes oriundos da cultura pop, é possível, a partir da convergência das linguagens particulares das áreas de cinema e design, elaborar um projeto com base nos conhecimentos e técnicas relacionadas ao design de superfície e estamparia, com o intuito de valorizar e disseminar os elementos estéticos do filme Pantera Negra.

No âmbito acadêmico e profissional, esse projeto pode motivar outros designers e estudantes a explorarem a análise iconográfica de filmes como base para o design de superfície por meio da apreciação elaborada pelo autor, visto que há uma carência específica na área considerando o objeto de estudo avaliado.

A nível econômico este trabalho se respalda no fato de estimular o uso do design de superfície como agente diferenciador no desenvolvimento de projetos relacionados à área cinematográfica, uma vez que os estudos visuais realizados até o presente momento de realização desta pesquisa, mostram que os produtos com essa temática ainda são pouco explorados e podem ser utilizados como forma de propagar o mercado cinematográfico para além das telas, fazendo que o mesmo faça parte do cotidiano dos fãs como forma de identidade de grupos específicos.

Por fim, além das possibilidades que geram a oportunidade do projeto, existe motivação pessoal do autor por ser um admirador incontestável do universo cinematográfico da Marvel, mas especificamente do filme Pantera Negra pela representação e significados estéticos e culturais que o filme aborda, assim surge o interesse de aplicar o design pela característica de refletir a sociedade e sua cultura.

1.2 Problema de pesquisa

Como o cinema pode servir de inspiração para a produção de coleções de design de superfície?

1.3 Objetivos de estudo

1.3.1 Objetivo geral

Desenvolver uma coleção de estampas inspirada no filme Pantera Negra do universo cinematográfico da Marvel Estúdio.

1.3.2 Objetivos Específicos

Desenvolver um estudo iconográfico dos principais elementos que representam o filme Pantera Negra;

- Criar uma coleção de design de superfície que tenha uma identidade que promova e valorize as principais características do filme;
- Aplicar a coleção em itens de papelaria.

1.4 Metodologia de pesquisa

Este projeto se caracteriza como uma Pesquisa Projetual, pois o mesmo se propõe a integrar as técnicas analisadas para o desenvolvimento de uma coleção de design de superfície. O projeto também se define como uma pesquisa descritiva onde são relatadas características de um público específico e as etapas de construção e desenvolvimento do trabalho.

Esta pesquisa emprega o método de abordagem qualitativa, pois é produzida por meio da observação e análise de dados e informações particulares de temas distintos como design de superfície, cinema e cultura de massa, onde as experiências individuais e significados sociais foram trazidos de maneira expositiva para assim chegar a uma conclusão e identificação de resultados valorativos. Creswell (2007) afirma que uma técnica qualitativa é aquela na qual o investigador sempre faz alegações de conhecimento com base em perspectivas construtivistas, ou seja, significados múltiplos de experiências individuais.

Foi utilizada na elaboração da fundamentação teórica a pesquisa bibliográfica onde os dados são coletados a partir de livros, artigos, dissertações e documentários onde há uma convergência de teorias pertinentes aos assuntos explorados.

No desenvolvimento projetual também se aplica a pesquisa Descritiva, pois se propõe a registrar, analisar e interpretar o objeto de estudo, partindo da sua observação particular, e também a descrever as etapas de construção e progresso do projeto proposto. Quanto aos métodos de procedimento, durante a investigação e a coleta e análise de dados iconográficos do filme, utiliza-se o método Estruturalista pois a partir das conclusões dos dados obtidos, pretende-se estruturar um protótipo. Como ferramenta conceitual foi utilizada como base uma adaptação da metodologia projetual de Design a proposta por Bruno Munari (2002).

2 DESIGN DE SUPERFÍCIE

Desde as mais antigas civilizações é possível observar a manipulação das superfícies como suporte para a valorização de produtos. Essa identificação manifestou-se principalmente em utensílios domésticos, na arquitetura, nos têxteis e posteriormente na estamparia e azulejaria, tapeçaria, cerâmica, superfícies de metal entre outras.

Segundo Schwartz (2008) as interferências dos elementos visuais inseridos na superfície carregam consigo um valor simbólico-histórico significativo ou também podem atuar como ornamentos abstratos. O tratamento das superfícies dos artefatos reforça a função estética e valoriza a identidade dos produtos, e hoje além de ser uma tendência se torna um fator importante de inovação.

Figura 01: Cerâmica pintada, início do IV milênio a.C.



Fonte: site Grécia Antiga.

Nesse contexto podemos observar que muitas das representações visuais estão ligados a fatores históricos e sociais, como forma de expressão, gosto pela simbologia e a decoração das superfícies em geral. Cada um desses elementos gráficos tem suas próprias perspectivas expressivas e são ricos em significados. Contudo a produção dessas representações gráficas acompanha a evolução do homem e sua tecnologia.

Com o decorrer do tempo, os aprimoramentos das diversas técnicas de produção posteriormente são aplicados na confecção de suportes e materiais variados. “A maneira como o homem realiza tal intervenção, acaba condicionando a percepção que ele tem sobre seus objetos, despertando emoções, criando significados e alterando sua relação com os mesmos.” (SCHWARTZ, 2008, p. 34).

O termo design de superfície, tradução da expressão *surface design*, foi criado pela *Surface Design Association* (SDA) no ano de 1977. “Essa designação é amplamente utilizada nos Estados Unidos para definir todo projeto elaborado por um designer, no que diz respeito ao tratamento e cor utilizados numa superfície, industrial ou não” (RUBIM, 2005, p.21). No Brasil essa utilização foi feita de forma diferente e mais abrangente. O termo foi introduzido pela designer Renata Rubim no final da década de 80, após seus estudos nos EUA o que lhe conferiu uma maior apropriação do tema.

Rubim (2005) compreendeu o design de superfície como uma expressão representativa mais ampla, diferentemente da SDA que concentrava sua atuação apenas em produtos têxteis. A pesquisadora amplia a ideia de Design de Superfície no Brasil, para projetos que se apropriam de quaisquer superfícies de natureza visual ou tátil, real ou virtual, aumentando o nível e complexidade dos projetos relacionados a área, como também das novas atividades e competências para o design de superfície.

Ainda de acordo com a mesma autora o design de superfície não tem nenhuma correlação com a superficialidade, uma vez que, para o seu desenvolvimento, é necessário utilizar métodos projetuais e ao mesmo tempo estar atento aos fatores mercadológicos, técnicos, conceituais e funcionais, além de precisar ser esteticamente bem resolvido.

O conceito de design de superfície tem sido abordado pelos pesquisadores que se dedicam ao estudo dessa área do conhecimento, como Ruthschilling (2006) conceitua o design de superfície como:

[...] uma atividade criativa e técnica que se ocupa com a criação e desenvolvimento de qualidades estéticas, funcionais e estruturais, projetadas especificamente para constituição e/ou tratamentos de superfícies, adequadas ao contexto sociocultural e às diferentes necessidades e processos produtivos. (RUTHSCHILLING, 2008, p.23).

O design de superfície tem como característica ser dinâmico e comunicativo, e sua premissa consiste em analisar, estudar e projetar texturas e estampas para as superfícies a partir de aspectos práticos, estéticos e simbólicos, utilizando não apenas questões referentes à sua utilização, mas também visando impactar através dos sentidos e a comunicação de mensagens (não-verbais), com o uso de cores, formas e desenhos, capazes de diferenciar os produtos uns dos outros, concretizando assim questões socioculturais de modo a obter uma maior apreciação e valorização do público-alvo.

[...] design de superfície é, portanto, uma especialidade do campo do design, já que seus meios práticos e simbólicos possuem relações únicas em seu processo criativo, caracterizando os trabalhos da área. Além disso, tem como função tratar, explorar e ressaltar a interface comunicativa dos objetos, unindo características funcionais e estéticas que se apresentam também em outras especialidades, porém em cada uma, tais fatores possuem importâncias específicas (FREITAS, 2011, p. 20).

Com base nas abordagens conceituais sobre design de superfície, podemos assimilar que as superfícies são componentes delimitadores de formas e estão em todos os lugares. Apesar de sempre terem sido suporte para a expressão humana, somente nos últimos anos as superfícies tornaram-se referências com elementos passíveis de serem configurados de forma autônoma no âmbito do design.

Deste modo, partindo da premissa que as superfícies estão sempre presentes em todos os artefatos produzidos pelo homem, SCHWARTZ (2008) categoriza o design de superfície em três grandes abordagens que interferem com maior ou menor intensidade a aparência e resultado final da superfície nos objetos. O Autor define como:

Abordagem Representacional: Relaciona-se a maneira como a superfície é representada graficamente, onde são inseridos, vários tipos de desenhos podendo ser projetivos, técnicos e geométricos.

Abordagem Constitucional: Está relacionado aos materiais e processos de produção utilizados. Tendo importância o suporte e a estruturação física e visual do objeto para compor e confeccionar a superfície.

Abordagem Relacional: Baseia-se nas características de percepção e interpretação do usuário, nessa abordagem a superfície passa a possuir um caráter dinâmico e comunicativo de interação física ou virtual, É baseada também nas experiências pessoais.

Quando relacionadas, as abordagens podem influenciar o aspecto final da superfície do objeto e seu modo de projetar influencia na percepção do usuário ou consumidor sobre o produto. A superfície se configura, então, como um elemento comunicativo do produto, sendo o primeiro elo de proximidade entre sujeito e objeto.

A expansão do campo do design de superfície foi acarretada pelo frenético desenvolvimento de tecnologias de produção, novos materiais e a proximidade com outras áreas. A cadeira favela obra dos Irmãos Campana (figura 2), é um exemplo da diversidade existente do objeto em relação a sua textura. De acordo com Ruthschilling (2008) a noção de superfície é ampliada, sendo assim considerada como uma estrutura gráfica espacial com propriedades visuais, táteis, funcionais e simbólicas, passando a constituir o próprio objeto.

Figura 02: A cadeira "Favela" (2003), irmãos Campana.



Fonte: Site Tipógrafos.

Apesar do design de superfície ser uma área relativamente nova e em desenvolvimento no Brasil, notamos que no nível acadêmico e de atuação profissional que este segmento vem se consolidando cada vez mais, ocupando um lugar muito

importante na área do design, com uma sintaxe visual e técnicas projetivas específicas. O designer de superfícies deve levar em consideração as adequações de diferentes materiais e processos de fabricação, bem como entender também as características dos consumidores.

Com base nas abordagens conceituais sobre design de superfície, é possível notar essa diversidade de atuação do design de superfície no mercado, Ruthschilling (2008) também apresenta uma síntese das possíveis áreas a se projetar no Design de Superfície, tais como:

Papelaria

O design de superfície está relacionado as aplicações e padrões de desenhos nos papéis de parede, embalagens, cadernos, capas, papelão, papéis de presente, papelaria corporativa, entre outros (Figura 3).

Figura 03: DS aplicado a papelaria.



Fonte: Capturada pelo autor para a pesquisa (2018).

Indústria Têxtil

De acordo com Ruthschilling (2008) é a área do design de superfície que compreende uma maior diversidade de diferentes processos e aplicações de técnicas

tais como estamparia, tecelagem, bordados, tapeçaria, pintura e muitas outras possibilidades. (Figura 04).

Figura 04: DS aplicado na indústria têxtil.



Fonte: Site Lunelli.

Cerâmica

No segmento de cerâmica (Figura 05) é comum encontrar padrões de design de superfície em louças, pisos, paredes, utensílios domésticos, objetos de decoração, etc. Essas aplicações e processos de produção da área têm sido modificadas ao longo do tempo.

Figura 05: DS aplicado na cerâmica.



Fonte: Site Oxford Porcelanas.

Também são frequentes as aplicações de padrões de superfícies para revestimentos na área de construção e decoração oferecendo soluções inovadoras em sua utilização em azulejos, cobogós e diversas outras possibilidades.

Ainda segundo Ruthschilling (2008), o design de superfície também é aplicado na área digital como no layout de páginas de internet, jogos e animações. Assim percebemos que o campo compreende diversos suportes passíveis de receberem projetos, cabendo ao designer estar sempre atento às inovações tecnológicas e mercadológicas para perceber e criar soluções eficientes e inovadoras, gerando assim novas possibilidades criativas.

2.1 Fundamentos do Design de Superfície

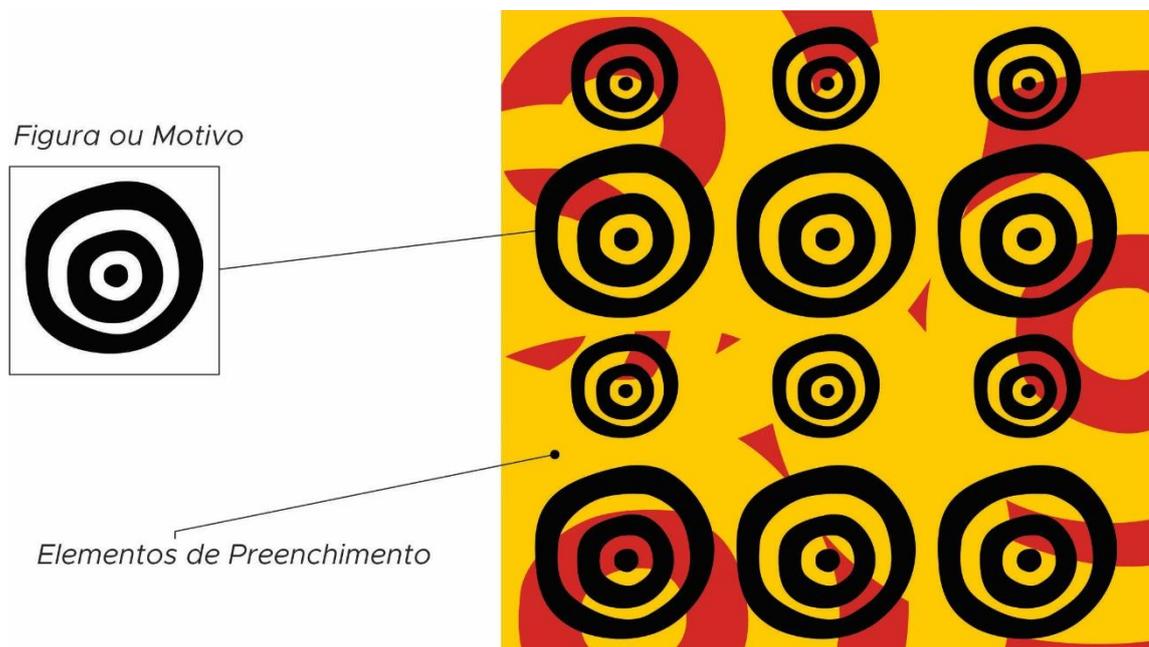
O design de superfície é uma área do design, e, portanto, apropria-se de elementos da linguagem visual, mas por outro lado também possui suas particularidades, criando assim suas próprias características. Os projetos de design de superfície contam com princípios básicos da área, e de acordo com Ruthschilling (2008), possuem uma sintaxe própria. Neste tópico serão abordados aspectos do design de superfície ligados a linguagem visual e os seus elementos compositivos definidos por Ruthschilling. A autora afirma que existem algumas peculiaridades que devem ser observadas, são elas:

Elementos: São a base para a construção de um projeto de DS. Segundo Ruthschilling (2008), alguns elementos visuais do design de superfície se apresentam

de diversas maneiras, como: figuras ou motivos, elementos de preenchimento e elementos de ritmo. Como podemos observar os exemplos na (figura 6).

1. **Figura ou Motivo:** São as formas ou grafismos percebidos em primeiro plano, é a partir dessas representações que são definidos o sentido, tema e concepção visual, por meio da comunicação subjetiva com o usuário.
2. **Elementos de Preenchimento:** correspondem ao tratamento e preenchimento de alguma camada, geralmente do fundo, podendo se dar a partir de texturas e grafismos. Este elemento de preenchimento pode ser aplicado isoladamente, como por exemplo em uma superfície que faça uma simulação de textura de madeira.
3. **Elementos de Ritmo:** São elementos com mais apelo visual, que se organizam no espaço em relação ao tamanho, configuração, posicionamento e etc. As cores e a configuração das figuras, causam o efeito de continuidade e contiguidade da superfície gerada, como é apresentado na figura a seguir.

Figura 06: representação de elementos



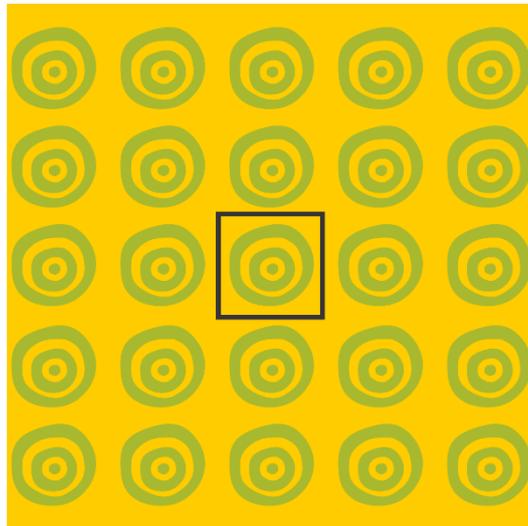
Fonte: Desenvolvido pelo autor para a pesquisa (2018).

Composição: É a forma como se organiza os elementos à superfície, que mesmo sendo plana, poderá ser vista de vários ângulos, diferentemente de uma pintura artística que uma vez exposta comumente será observada pelo espectador de frente.

Uma estampa pode ter sua composição alterada quando acompanhada de formas tridimensionais, o que pode mudar sua leitura de acordo com o movimento empregado sobre ela. Ruthschilling (2002) explica que por isso o designer deve distribuir os elementos de forma controlada para que a estampa não perca o seu valor visual.

Repetição: Conhecido como repeat (em inglês) ou rapport (em francês). No design de superfície a repetição consiste na conformação de elementos formais inseridos nos desenhos em módulos, que se repetem de acordo com um sistema determinado e geram um padrão. A repetição possui três aspectos que devem ser considerados: módulo, sistema de repetição e encaixe, estes serão apresentados a seguir (figura 07).

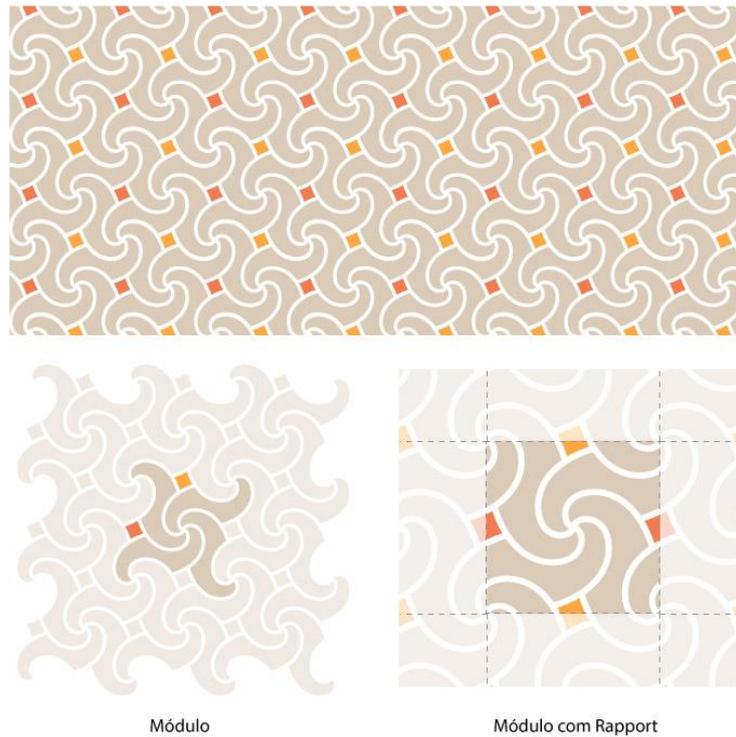
Figura 07: Exemplo de sistema de repetição dos elementos.



Fonte: Desenvolvida pelo autor para a pesquisa (2018).

Módulo: “Módulo é a unidade da padronagem, isto é, a menor área que inclui todos os elementos visuais que consistem em o desenho.” (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 64). O módulo deve favorecer a repetição, para que quando dispostos lado a lado formem um padrão contínuo, como pode ser visto na figura a seguir (figura 08).

Figura 08: Representação de continuidade.

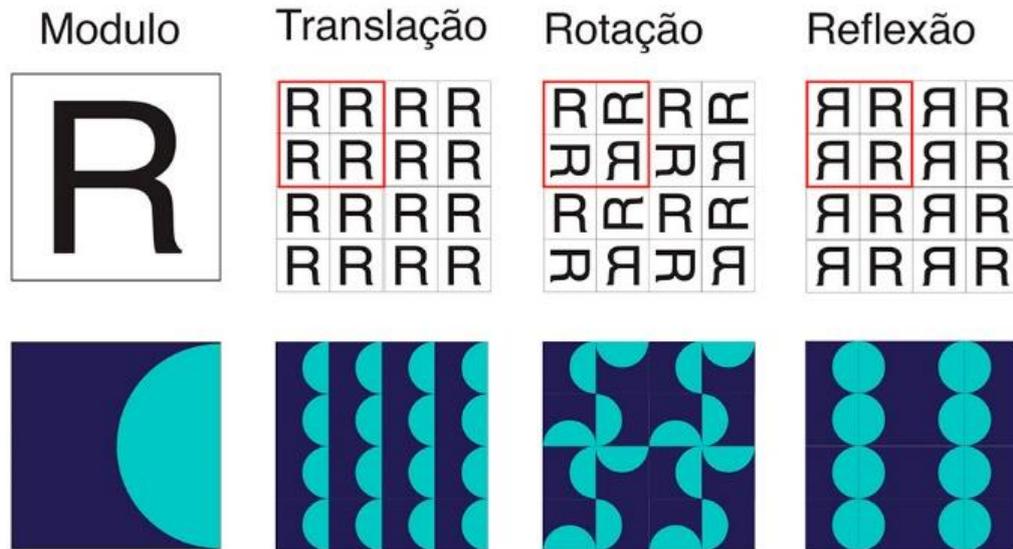


Fonte: Site Metapix.

Sistema de repetição: Tem esse nome, pois diz respeito à forma como os módulos irão se repetir. Quando o sistema varia a estampa também cria efeitos visuais diferenciados. Esses sistemas serão apresentados a seguir:

1. **Sistema alinhado:** Quando os módulos posicionados vertical e horizontalmente formam um padrão contínuo, mantendo o alinhamento das células, repetindo-as sem deslocamento de origem. Dentro desta forma de sistema existem algumas possibilidades de variações, dentre elas: translação, rotação e reflexão, como pode ser visualizado na figura 09.

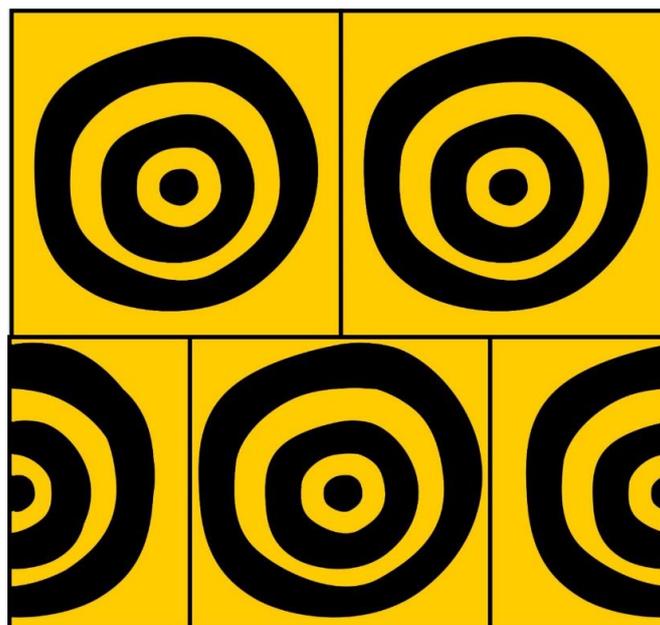
Figura 09: Representação translação, rotação, reflexão.



Fonte: Site Cores e Tons.

2. **Sistema não-alinhado:** Esse sistema é caracterizado pelo não alinhamento das células, ou seja, o deslocamento horizontal ou vertical. Sendo assim o módulo deve ser projetado de tal maneira que, quando for repetido lado a lado, ocasione o deslocamento desejado, como pode ser visto na figura 10 a seguir.

Figura 10: Exemplo de representação de sistema não-alinhado.

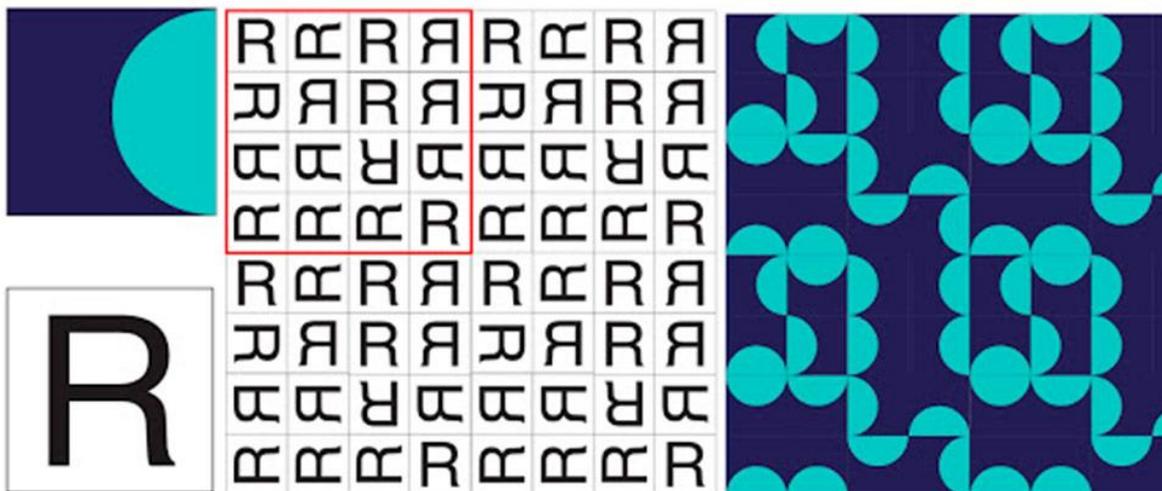


Fonte: Capturado pelo autor para pesquisa (2018).

- 3. Sistema Progressivo:** São os que apresentam mudanças graduais no tamanho das células (dilatada ou contraída), dependendo das lógicas de proporção predeterminadas pelo designer.
- 4. Sistema Multimódulo:** É constituído por sistemas menores, desta forma segue com o mesmo propósito do módulo, o sistema menor se repete, formando assim diferentes desenhos, podendo gerar outros sistemas, aumentando assim o progresso do sistema e suas possibilidades combinatórias em diferentes simetrias.

[...] pode-se dizer que o Multimódulo se constitui numa unidade modular de repetição, pois é esse conjunto de elementos que será replicado como unidade formal, podendo equivaler à Unidade Compositiva ou a um conjunto maior de elementos. (SCHWARTZ (2008, p.64).

Figura 11: Exemplo de sistema Multimódulo

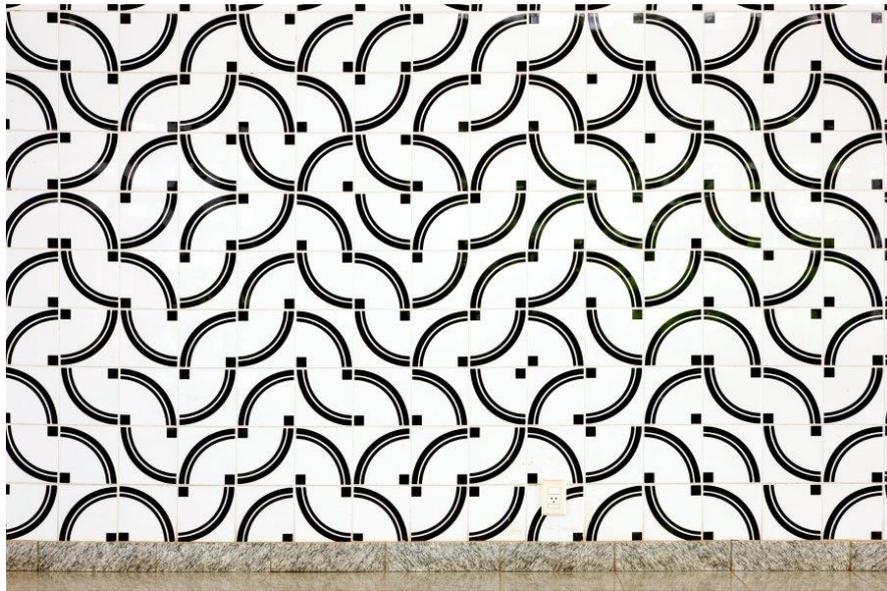


Fonte: Site Cores e Tons.

Composição com Encaixe: Trata-se do estudo para definir os pontos de encontros dos elementos de um módulo de forma que quando posto lado a lado vertical ou horizontalmente um desenho contínuo seja formado. A partir deste estudo torna-se possível replicar um módulo.

Composição Sem-Encaixe: nesta composição, o módulo não tem uma continuidade sistemática e como consequência não tem um encaixe perfeito das formas, entretanto, apesar de não coincidir as formas ou desenhos contidos no projeto, as disposições desses elementos resultam em um efeito visual característico e sua reprodução destaca-se pela contiguidade, ritmo, cor e equilíbrio de pesos visuais das texturas.

Figura 12: Painel de azulejos desenvolvido por Athos Bulcão.



Fonte: Site Nara Roesler.

Portanto, é de suma importância para o designer a compreensão sobre os diversos elementos de composição do design de superfície sistemas de repetição, pois através dessas características projetuais, potencializa-se os resultados do projeto, trazendo características peculiares e infinitas possibilidades de produção.

2.2 Elementos da Linguagem Visual

Conforme já mencionado anteriormente, além de elementos particulares de design de superfície, o campo também se apropria de componentes básicos e essenciais da linguagem visual, tais como: ponto, linha, forma, direção, tom, cor, textura, escala, dimensão, movimento, que são componentes importantes dos meios visuais, pois através deles é possível desenvolver o pensamento e a comunicação visual, permitindo de uma forma direta e simples transmitir mensagens que podem ser direcionadas às pessoas.

Segundo Ruthschilling (2008, p.61), “todas as áreas do design, com maior ou menor apelo, utilizam recursos da linguagem visual como meio de expressão (...)”. No Design de Superfície, o campo não é diferente, a concepção dos elementos e o modo como serão dispostos sobre um fundo definem o sucesso do projeto.

A linguagem visual é a base da criação do design, pois articula a visualidade de uma obra, transmitindo conceitos de comunicação, ideias, significados e pensamentos por meio visual da percepção, facilitando assim o resultado final da criação.

Sempre que alguma coisa é projetada e feita, esboçada, pintada, desenhada, rabiscada, construída, esculpida ou gesticulada, a substância visual da obra é composta a partir de uma lista básica de elementos. [...] os elementos visuais constituem a substância básica daquilo que vemos [...] (DONDIS, 2003, p.51).

A utilização desses componentes visuais nem sempre seguem uma regra específica, porém são utilizados de forma consciente e pessoal, conforme a visão do próprio artista, artesão ou designer. Dondis (2007) afirma que o manuseio dos elementos visuais está ligado ao que o profissional decide fazer com eles, é a sua arte e seu ofício, e as possibilidades são infinitas.

Diante disto, o conhecimento acerca de tais princípios torna-se essencial para ampliar a capacidade de organizar visualmente uma composição. Nesse contexto, os conceitos abordados por Dondis (2007) serão utilizados para embasar este trabalho e serão apresentados a seguir:

Ponto: É a unidade de comunicação visual, porém o ponto tem grande poder de atração visual, independentemente se tenha sido colocado pelo homem ou pelo fato de fazer parte da natureza. Quando os pontos se unem, tornando-se capazes de nos

dirigir o olhar reunidos em grandes números em justaposição criam a ilusão de tom ou cor como apresentado na figura 13:

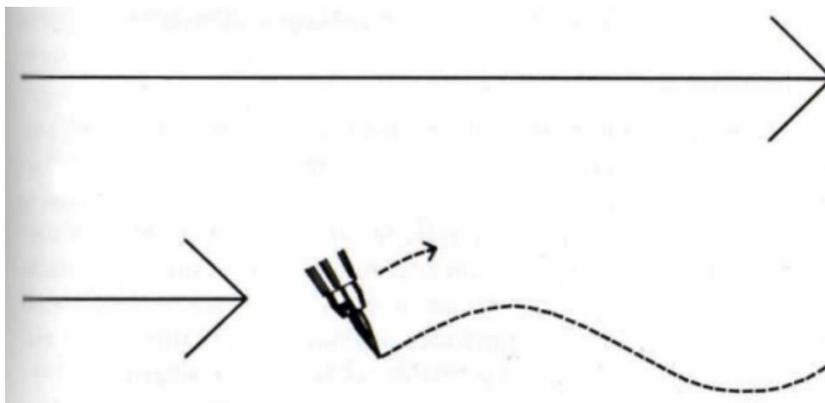
Figura 13: Componente visual: Ponto.



Fonte: Adaptado de Dondis (2007).

Linha: São vários pontos que estão tão próximos entre si, impossibilitando identificá-los individualmente, aumentando a sensação de direção. A autora aborda ainda que a linha pode ser definida como um ponto em movimento, uma vez que, quando se faz uma marca contínua, forma também uma trajetória, este exemplo pode ser observado na figura 14 a seguir:

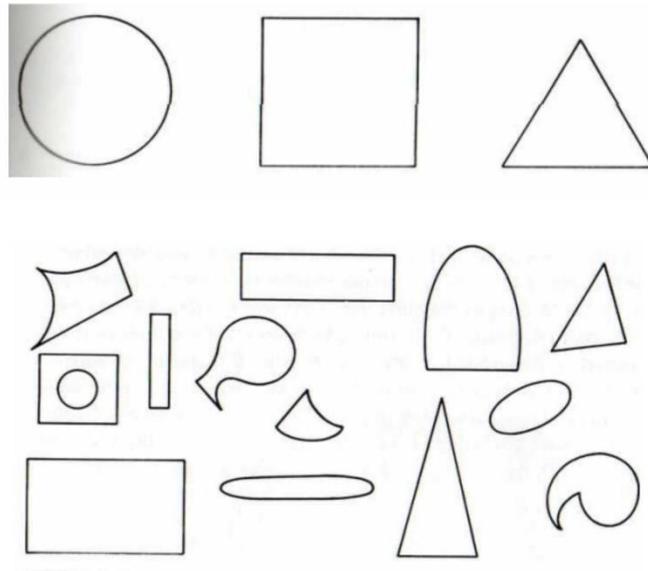
Figura 14: Componentes visuais: Linha.



Fonte: Adaptado de Dondis (2007).

Forma: A autora defende que existem três formas básicas: o quadrado, o círculo e o triângulo equilátero e cada uma dessas formas tem características específicas que podem sofrer adaptações. Todas essas figuras são planas e simples e podem ser facilmente descritas e construídas de forma verbal ou visual. Podemos observá-las na figura 15:

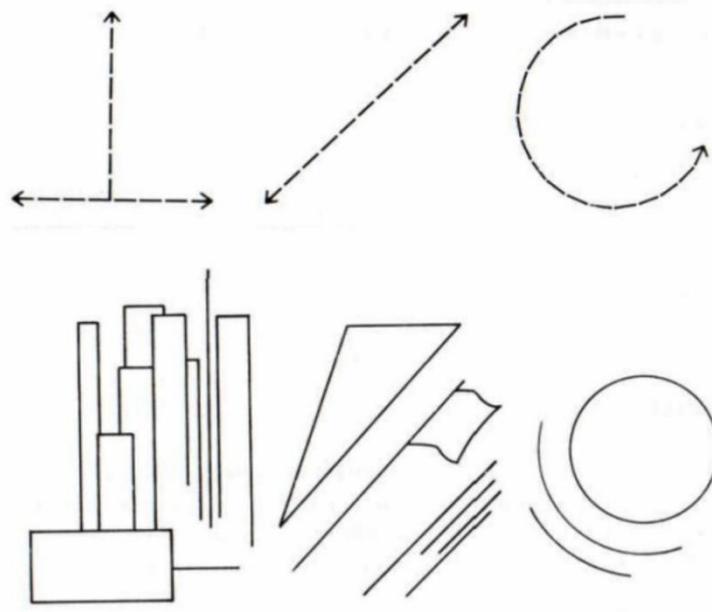
Figura 15: Componentes visuais: Forma.



Fonte: Adaptado de Dondis (2007).

Direção: As formas básicas exprimem três direções visuais básicas e significativas: o quadrado, a direção horizontal e vertical; o triângulo, a diagonal; e o círculo a curva. Todas essas direções visuais têm o significado associativo e são importante instrumento da criação de mensagens visuais (figura 16).

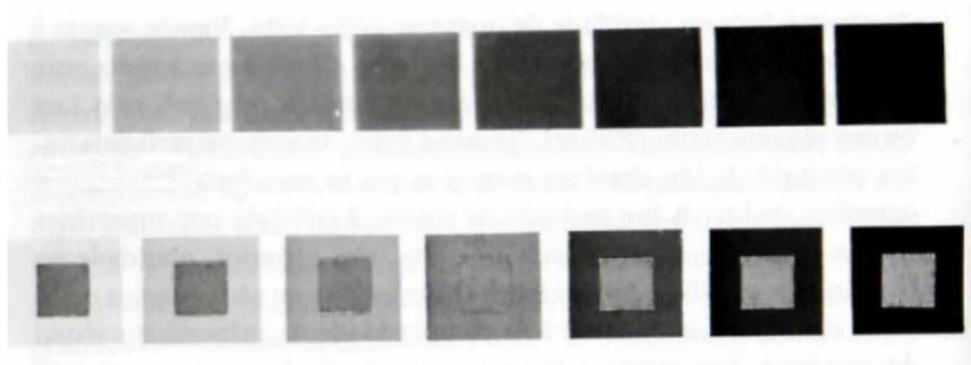
Figura 16: Componentes visuais: Direção.



Fonte: Adaptado de Dondis (2007).

Tom: Só é possível vermos o que é escuro porque está próximo ou se superpõem ao claro. O mesmo processo acontece de forma contrária, ou seja, algo claro apenas é visível quando próximo e superposto ao escuro, sendo assim a verdadeira luz só pode ser observada na natureza, pois nas composições gráficas, na pintura, na fotografia e no cinema o que existe é uma simulação do tom natural.

Figura 17: Componentes visuais: Tom.



Fonte: Adaptado de Dondis (2007).

Cor: A cor não existe enquanto forma material, ela é o efeito da luz refletida através de objetos presentes no cotidiano. Existem três dimensões da cor que podem ser definidas e medidas: (1) matiz ou croma, a cor em si; (2) saturação; (3) a dimensão cromática, que se refere ao claro e o escuro (figura 18).

Figura 18: Componentes visuais: Cor.

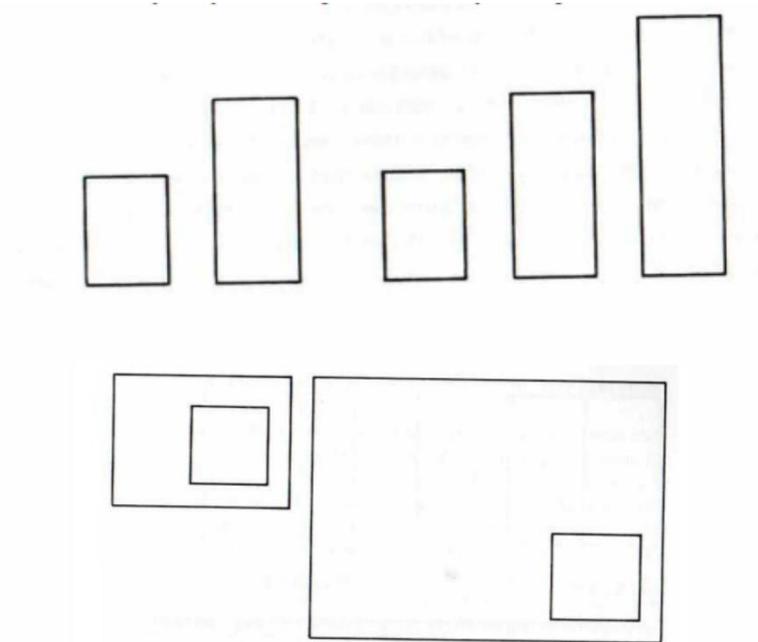


Fonte: Adaptado de Dondis (2007).

Textura: É o elemento visual que substitui as qualidades do sentido do tato. Contudo pode-se apreciar e reconhecer texturas através do tato, da visão ou de uma combinação dos dois sentidos.

Escala: Um elemento visual pode ser percebido de tamanho diferente de acordo com o que estiver próximo a ele. Sendo assim em questões de escala, o grande não pode existir sem o pequeno, no entanto mesmo quando se estabelece o grande por meio do pequeno a escala pode ser modificada pela introdução de outro elemento visual. Pode se dizer então que quando se fala em escala, os resultados visuais são fluidos e não absolutos, pois podem haver variáveis modificadoras (Figura 19).

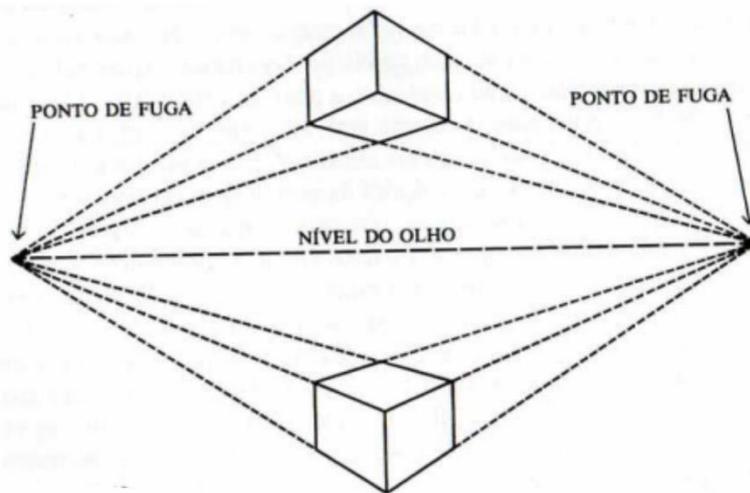
Figura 19: Componentes visuais: Escala.



Fonte: Adaptado de Dondis (2007).

Dimensão: A representação da dimensão em formas visuais bidimensionais depende também da ilusão. Contudo nenhuma das representações bidimensionais da realidade, como por exemplo, o desenho, a pintura, fotografia e o cinema possuem uma dimensão real, mas uma implícita. Existem vários efeitos para simular a dimensão sendo elas: a técnica de perspectiva, os efeitos produzidos por diferentes tonalidades e a ênfase de luz e sombra.

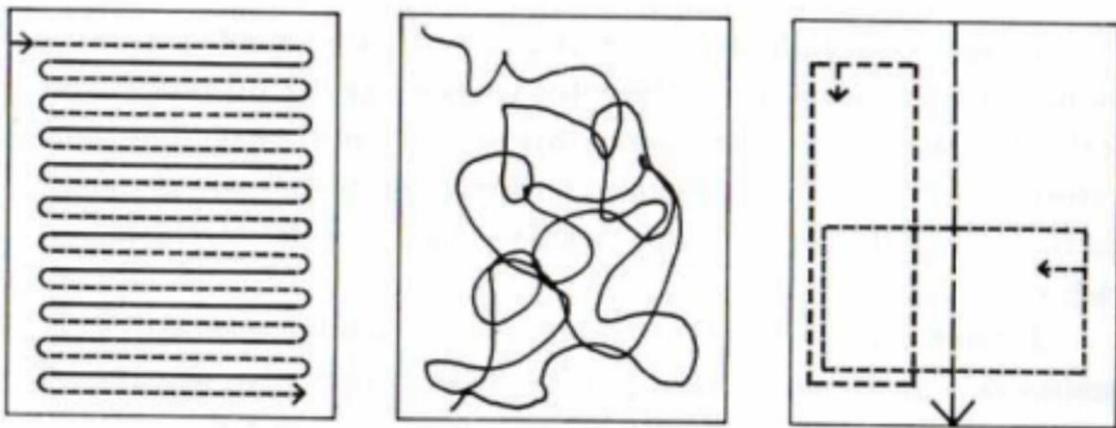
Figura 20: Componentes visuais: Dimensão.



Fonte: Adaptado de Dondis (2007).

Movimento: Esse elemento visual encontra-se muitas vezes mais implícito do que explícito na composição de um desenho. O autor expõe que talvez o movimento seja uma das forças visuais mais dominantes da experiência humana. Sendo assim, como no caso da dimensão são utilizadas técnicas para gerar ilusões e apresentar a sensação de movimento, como por exemplo, a utilização de texturas e dimensões diferentes.

Figura 21: Componentes visual: Movimento.



Fonte: Adaptado de Dondis (2007).

3 UNIVERSO MARVEL

3.1 A Marvel Estúdios

A Marvel como é conhecida hoje, foi fundada no final da década de 1930 pelo editor de revistas Pulp, o americano Martin Goodman, que começou a vender histórias de faroeste em 1933. Posteriormente as histórias em quadrinhos com a temática de super-heróis ganharam força com Superman e Batman da DC Comics, com isso a Marvel também resolveu investir nesse novo mercado de revistas em quadrinhos que estava surgindo.

Goodman contratou um estúdio de quadrinhos chamado FUNNIES Inc. para assim compor a primeira revista em quadrinhos da editora, inicialmente chamada de Timely Comics que existiu de 1939 a 1950. Suas histórias se passavam essencialmente na época da segunda guerra mundial. Em 1939 a editora lança a primeira revista intitulada como Marvel Comics e logo em sua primeira história (figura 22) é apresentado o primeiro super-herói desse universo, o Tocha Humana, e o anti-herói Namor, o príncipe Submarino.

Figura 22 – Capa da primeira publicação da Timely Comics.



Fonte: Site Super Abril.

Mediante ao sucesso da revista, novos personagens foram sendo desenvolvidos. Em 1941 em meio à crise da segunda guerra mundial, surgiu o mais popular entre eles, o primeiro herói patriota, o Capitão América, produzido em parceria com os editores Joe Simon e Jack Kirby diretamente ligados à Timely Comics. Suas histórias tinham como referência contextos sociais daquela época, resultando assim em um sucesso de vendas.

Entretanto, com o fim da guerra, o mercado americano de quadrinhos mostra um declínio e a Timely Comics perde sua popularidade e tem dificuldade de se adaptar a esse novo momento. Mesmo com as sucessivas e frustradas tentativas de Goodman para mudar o panorama da editora, a empresa não atingiu o resultado esperado e como consequência disso a editora fecha suas portas em 1950.

Passada pouco mais de uma década, precisamente em 1961, a editora deixa de ser denominada Timely Comics e passa a ser chamada de Marvel. Goodman entra em uma parceria com o primo da sua esposa, o jovem Stan Lee, que posteriormente iria tornar a editora bastante reconhecida pelas suas criações. Percebendo o sucesso da concorrente DC comics, Goodman se reuniu com Jack Kirby no desenvolvimento de um novo grupo de heróis, iniciando assim uma revolução dos quadrinhos e uma nova fase para Marvel, criaram naquele ano a nova revista intitulada como “*Fantastic Four*” (Quarteto Fantástico) como mostra na (figura 23).

Figura 23 – Capa nova revista e novo momento da Marvel.



Fonte: Site Super Abril.

Com o surgimento desses novos heróis, mais histórias foram sendo adaptadas, e um novo conceito sendo formado: seres superpoderosos com os mais diversos problemas de pessoas comuns, habitando em um mundo com o contexto real, com problemas reais, ou seja, menos virtuosos.

Um ícone desse novo cenário é o personagem Homem Aranha ou Peter Parker que além de ter superpoderes passa por alguns problemas no cotidiano, como não ter dinheiro para pagar aluguel, e ser ridicularizado na escola, por tirar nota baixa nas provas. Diante desta nova postura a Marvel obteve muito sucesso nas publicações, se restabelecendo como editora e passando a ser reconhecida pela inovação criativa.

Essas mudanças, são creditadas à figura do Stan Lee, que trouxe essa verdadeira revolução no mercado editorial de quadrinhos daquela época, surgindo posteriormente novos títulos de sucesso como Pantera-Negra, Hulk, Thor, Homem-Formiga, X-Men, Homem de Ferro, Vingadores, Demolidor, Doutor Estranho entre outros.

3.2 Dos Quadrinhos ao cinema

As adaptações das histórias em quadrinhos de personagens de super-heróis existem desde a década de 1940. Entretanto o avanço das tecnologias e as tendências do século XXI proporcionaram novas formas de estímulo visual e complexidades nos produtos culturais. O cinema traz essa mudança de paradigma e se torna uma aspiração para a Marvel, as adaptações foram aos poucos inseridas no universo cinematográfico.

Segundo (COSTA, 2017) essas adaptações de narrativas dos quadrinhos de personagens para o cinema têm uma enorme contribuição social, devido ao número de produções desenvolvidas, quantidade de público atingido, produtos licenciados, etc., ou mesmo lucros financeiros para os próprios estúdios que as desenvolvem.

Portanto devido às inovações da computação gráfica e do audiovisual, a Marvel começa a dar seus primeiros passos no cinema, inicialmente com os títulos de filmes como X-men (2000), Spider-man (2002) e Hulk (2003), todos com enorme aceitação e sucesso junto aos fãs de quadrinhos, confirmando a possibilidade de transformação do seu imaginário visual gráfico para o imaginário audiovisual cinematográfico.

Com essa iniciativa, a Marvel revoluciona as origens dos heróis e evidencia as circunstâncias de seu universo ficcional cronológica e culturalmente, aproximando-os

ainda mais da realidade e do imenso público que a consome, transformando em uma experiência cognitiva satisfatória, que consegue transpor para o cinema todo universo narrativo contido nos quadrinhos e criar uma adaptação a todos os personagens deste mesmo universo.

Deste modo, nos anos de 2000 a Marvel Comics é expandida e passa a ser chamada de Marvel Studios, se introduzindo ao universo cinematográfico, onde passa a ter um maior controle sobre as adaptações e direitos de seus personagens, que até então se caracterizaram como franquias junto a outros estúdios.

Diante disto, surge um novo modelo de projeto inspirado nas revistas em quadrinhos da década de 1960. Cada filme tem uma relação ou dinâmica com filmes de outros personagens e os mesmos poderiam aparecer em todas as películas criando uma narrativa para ambos.

Portanto, em 2008 a Marvel põe em prática seu novo modelo do então *Marvel Cinematic Universe - MCU* (Universo Cinematográfico Marvel), o que viria a ser o grande diferencial da Marvel. O projeto é dividido por etapas intituladas “fases” que possuem certo grau de complementariedade, ou seja, o espectador deve ver todos os filmes afim de ter uma maior compreensão dos mesmos no universo cinematográfico. Abaixo são listadas cada uma destas fases e suas produções cinematográficas:

Fase 1

Homem de Ferro (2008), O Incrível Hulk (2008), Homem de Ferro 2 (2010), Thor (2011), Capitão América: O Primeiro Vingador (2011), Vingadores (2012)

Fase 2

Homem de Ferro 3 (2013), Thor: O Mundo Sombrio (2013), Capitão América: O Soldado Invernal (2014), Guardiões da Galáxia (2014), Vingadores: Era de Ultron (2015), Homem-Formiga (2015)

Fase 3

Capitão América: Guerra Civil (2016), Doutor Estranho (2016), Guardiões da Galáxia 2 (2017), Homem-Aranha (2017), Thor: Ragnarok (2017), Pantera Negra (2018), Vingadores: Guerra Infinita (2018), Homem-Formiga e Vespa (2018), Capitã Marvel (2019), Vingadores: 4 (2019).

Até o momento da presente pesquisa, o MCU encontra-se na fase três, porém a fase 4 já está em produção e com filmes previstos até 2022. Por fim, para a Marvel fazer a transição dos quadrinhos para o cinema foi necessário se expandir como empresa no sentido mercadológico, principalmente no audiovisual, a fim de continuar independentemente do seu segmento editorial. A nomenclatura MCU se refere precisamente aos filmes e produtos derivados.

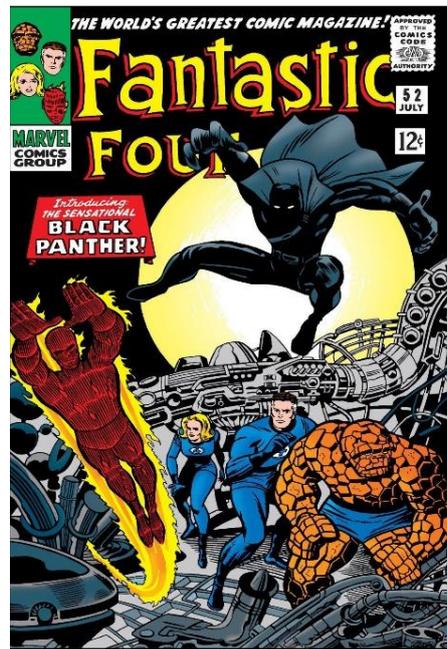
3.3 O Pantera Negra

O presente trabalho estabelece como tema visual e objeto de estudo o filme Pantera Negra (*Black Panther*) de 2018, então cabe compreender de forma geral a sua origem e enredo do longa-metragem que é considerado um dos grandes filmes da Marvel e o primeiro super-herói de origem africana nos mais importantes quadrinhos norte-americanos. Nesse contexto o Pantera Negra é considerado um dos mais importantes heróis não só da Marvel, mas de todas as histórias dos quadrinhos, por ser o primeiro super-herói negro a chegar ao grande público, abrindo espaço posteriormente para vários outros novos personagens seja da própria Marvel ou de outras editoras como a DC Comics.

O Pantera negra apareceu pela primeira vez no ano de 1966 na revista *Fantastic Four #52*², criação de Lee e Kirby., A trama traz o super-herói que convida o quarteto-fantástico para conhecer o país de sua origem na África Oriental chamado de *Wakanda* onde o mesmo governava. O personagem é apresentado no enredo como o rei *T'Challa* (figura 24).

² Fantastic Four Foi o nome das primeiras edições das revistas a partir da parceria entre Stan Lee e Goodman.

Figura 24 – Primeira aparição do Pantera Negra nos quadrinhos.



Fonte: Site Huffpost Brasil.

Ainda conforme a narrativa, é apresentado o território de origem do personagem, a nação fictícia de *Wakanda* com sua identidade africana, representatividade e responsabilidades pessoais, mas ao mesmo tempo considerado como o país mais tecnologicamente avançado do mundo, que se desenvolveu a partir de seu principal recurso, o *vibranium*.

Nesse contexto, a história conta, que há milhares de anos atrás um meteorito feito de um metal alienígena, a substância mais forte do universo chamada de *vibranium*, atingiu o continente da África, afetando a vida vegetal ao redor. Assim, quando chegou a era do homem, cinco tribos se estabeleceram na região e com os benefícios do *vibranium* desenvolveram uma tecnologia futurística, permitindo que o país se desenvolvesse e posteriormente fosse denominado de *Wakanda*.

Dessa forma, segundo a narrativa da história por *Wakanda* ser um país considerado altamente valioso, torna-se alvo de tentativas de exploração ilegal para furtar o *vibranium*. Assim de tempos em tempos um novo super-herói surge para proteger e governar o país e usar o manto do protetor de *Wakanda* e se tornar o Pantera Negra. Assim, através dessa história em quadrinhos, a Marvel se consolida devido à valorização e representatividade dos setores sociais oprimidos e marginalizados naquela época em que os movimentos dos direitos civis

protagonizados pelos negros, iam de encontro a discriminação e intolerância vivida naquela época.

Segundo Howe (2013) a partir do momento que o Pantera Negra é apresentado, a Marvel começa a refletir diretamente os interesses crescentes pela colisão entre civilizações antigas e tecnologias futurísticas, deixando de lado narrativas como a explosão gama e as aranhas radioativas e projetar inteligências que ligam o passado ao futuro distante.

3.4 Pantera Negra o Filme

O filme Pantera Negra foi um dos mais aguardados pelos fãs nos últimos anos. O projeto começou em meados de 2005 quando o estúdio fechou um acordo de distribuição com a *Paramount* e entrou na lista dos longas-metragens que fariam parte da produção no MCU (*Marvel Cinematic Universe*). O filme solo logo chegaria após a estreia do personagem no filme do Capitão América Guerra Civil 2016, protagonizado pelo ator e roteirista Chadwick Boseman (figura 25).

Figura 25 – Cartaz do filme Capitão América Guerra Civil.



Fonte: Site Cinepapo.

O filme solo do Pantera Negra chegou aos cinemas no dia 15 de fevereiro de 2018, com uma enorme expectativa e responsabilidade, em uma época onde a igualdade de gêneros e raças é um tema tão presente em nosso cotidiano. A Marvel acreditava que era necessário contar com diretores e profissionais que entendessem

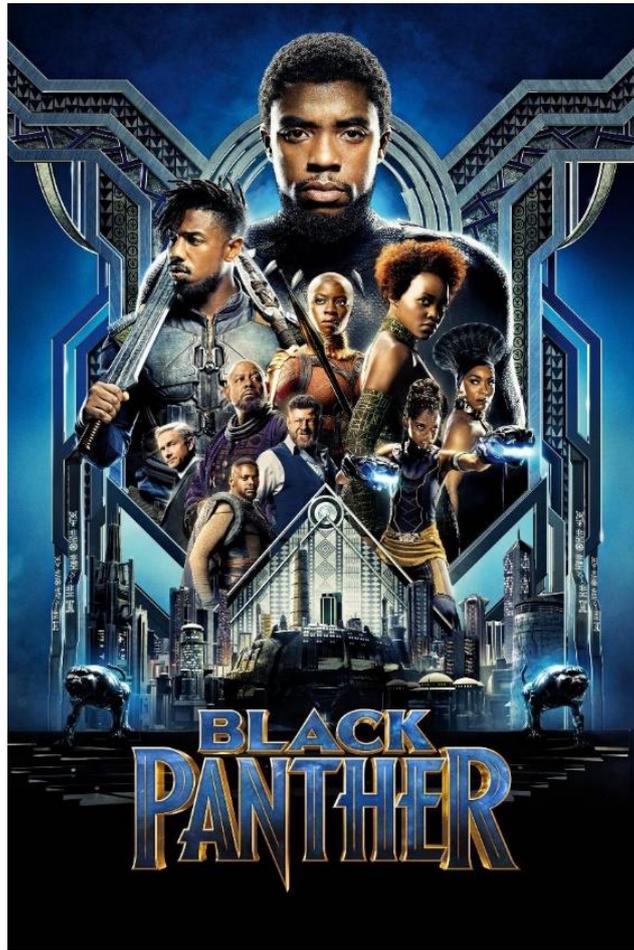
os verdadeiros dilemas que envolviam o personagem, seja no aspecto do super-herói negro ou das questões políticas envolvidas na abordagem da história.

A direção e elenco do filme conta com negros desde o início de seu desenvolvimento, como seu diretor Ryan Coogler que trabalhou em filmes como (*Creed Nascido para Lutar*, *Fruitvale Station: A Última Parada*). Em entrevista de Ryan Coogler ao site omelete, ele afirma que sempre foi fã de HQs e que como cineasta sonhava em criar um filme que captasse a verdadeira essência do personagem, fortalecendo uma mensagem política sem perder o lado do entretenimento.

O elenco principal do longa conta com Chadwick Boseman que, como dito anteriormente, teve sua primeira aparição no filme do Capitão América: Guerra Civil (2016). Juntaram-se ao elenco Michael B. Jordan, para viver o antagonista *Erik Killmonger*, Lupita Nyong'o no papel de *Nakia*, uma agente de *Wakanda*, Danai Gurira como personagem de *Okoye*, Líder das *Dora Milaje*, Letitia Wright como *Shuri*, irmã do príncipe *T'Challa*, Angela Basset e John Kani, rainha e rei e pais do príncipe *T'Challa*.

O enredo se passa logo após os acontecimentos da Guerra Civil onde o rei *T'Chaka* morre e seu filho o príncipe *T'Challa* decide retornar para a nação africana isolada do mundo e tecnologicamente avançada *Wakanda*, em que o filme é centrado no país de origem do personagem. *T'Challa* buscar seguir o seu destino de se tornar o novo rei de *Wakanda*, porém uma questão não resolvida sobre o passado de sua família aparece e sua coragem é testada quando ele é levado para um conflito que coloca o destino de *Wakanda* e do mundo em risco (figura 26).

Figura 26: Cartaz Filme solo Pantera Negra.



Fonte: Site Cine Pop.

Portanto o filme aborda questões essenciais como política, racismo, meritocracia, feminismo, roubo e exploração de riqueza em solo africano, causando entusiasmo dos fãs e ativistas negros (as) de diferentes matizes ideológicas, não necessariamente por representar de forma positiva a identidade negra, mas expondo um continente africano fora da lógica da pobreza e do subdesenvolvimento estrutural.

Segundo o site ABC News, o filme ultrapassou a barreira de 1 bilhão de dólares nas bilheterias em menos de um mês em cartaz, sendo que no seu primeiro final de semana de estreia no Estados Unidos, fez pouco mais de 242 milhões tornando-se a maior abertura de todos os tempos para um diretor negro, um marco na história da Marvel. A produção ainda representa um dos filmes mais importantes do estúdio no âmbito político e comercial. Coogler afirma que o Pantera Negro dá importância ao imaginário na formação de uma sociedade plural e inevitavelmente faz um filme histórico pronto para ser admirado por uma geração de crianças e adultos.

No aspecto visual é possível notar a diversidade de uma nova cultura africana representada pelas riquezas de cenários, cores, costumes, posturas e figurinos que mesclam perfeitamente tradição e modernidade se apoiando na ideia de Afrofuturismo ou futurismo imaginado nos anos de 1960, estabelecendo o encontro entre história, libertação da mitologia e cosmologia africanas com a inclusão de tecnologias e ciências, a fim de explorar o novo.

O afrofuturismo é um movimento artístico que perpassa diferentes meios, utilizando a música, política, moda, entre outras disciplinas. Ele utiliza o resgate a à mitologia e histórias africanas e se une com elementos da ciência tendo como objetivo a liberdade de expressão, autoconfiança e empoderamento negro. (SILVA&QUADRADO 2016, p.8).

Figura 27: Visão de Wakanda



Fonte: Site Jovem Nerd.

Com esta breve passagem pela origem do Pantera Negra é interessante perceber que existe um novo caminho traçado pela Marvel em relação ao entretenimento e as questões sociais que despertam reflexões acerca de temas importantes. Contudo para o desenvolvimento deste trabalho percebeu-se a necessidade de estudar os aspectos visuais apresentados no filme, como vestimentas dos personagens, arquitetura da cidade, seus equipamentos e etc. A partir dessa análise iconográfica foram selecionados os elementos que mais representam as características do filme.

4 METODOLOGIA PROJETUAL

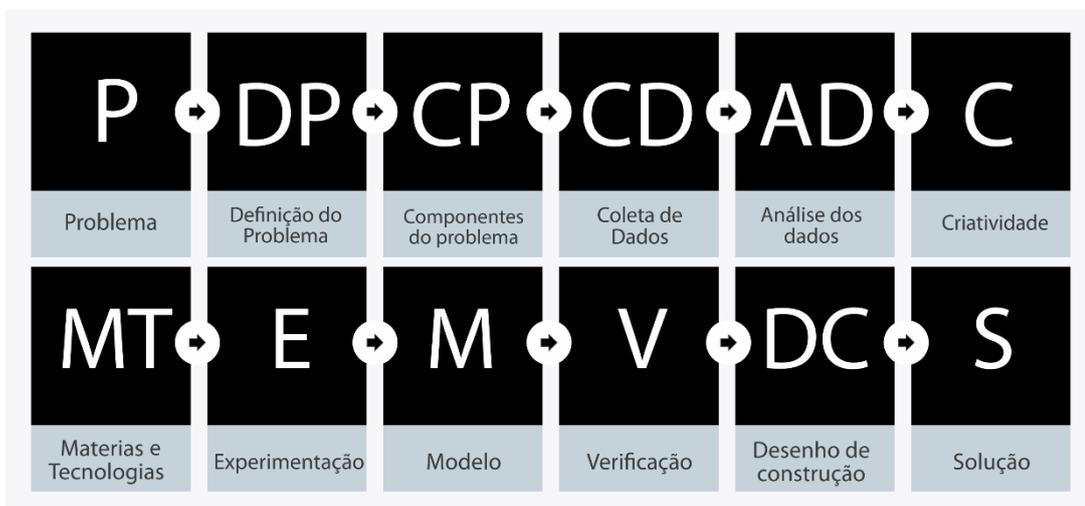
Neste capítulo será descrito todo processo metodológico, detalhando suas etapas e os respectivos métodos a serem empregados, tendo em vista o processo de criação de Design de Superfície. Incorporar o uso de uma metodologia torna o processo de planejamento e concepção mais eficaz, por compreender e definir com eficiência os problemas a serem resolvidos e buscar soluções adequadas e inovadoras.

O planejamento está associado com as necessidades dos usuários desde o estabelecimento de metas para o projeto até o desenvolvimento e controle dos processos operacionais para o alcance destas metas, passando pelas etapas de análise, criação e geração de alternativas, verificação e especificações refinadas de detalhamento. (CARDOSO e PICOLI 2013, p.3).

Deste modo, para desenvolver a coleção de Design de Superfície inspirada em um dos filmes universo cinematográfico da Marvel Estúdio - o Pantera Negra -, foi selecionada como base para este trabalho a metodologia de Bruno Munari (2002), em razão das etapas projetuais estabelecerem uma estrutura metodológica condizente e orientada para a criação de Design de Superfície, evidenciando sua flexibilidade e seu potencial de convergência com outros métodos e ferramentas.

O processo criativo proposto por Munari (2002) é exposto a seguir no (quadro 01), posteriormente serão detalhadas as adaptações realizadas neste método para adequar às necessidades deste projeto.

Quadro 01: Metodologia do processo criativo por Bruno Munari.



Fonte: Munari (2002).

A seguir são expostas as etapas de projeto de design da metodologia proposta por Bruno Munari (2002), com a finalidade de indicar as atividades e técnicas criativas que compõem cada uma destas etapas:

4.1 Etapas do projeto segundo Munari, 2002

4.1.1 Problema

O ponto de partida e motivação para o processo de design é a descoberta de um problema que resulta de uma necessidade. Portanto nessa etapa inicial o designer estabelece o conhecimento do problema e o apresenta de modo geral.

4.1.2 Definição do problema

Nessa etapa, é importante reunir o maior número de informações possíveis do problema sem muita restrição, pois todos esses dados são importantes para idealizar melhores soluções para o projeto.

4.1.3 Componentes do Problema

Após definido o problema, se estabelece as partes menores do problema, chamadas por Munari (2002) como subproblemas, que tendem a não serem evidenciados anteriormente. Dessa forma é possível diminuir a probabilidade de lacunas no desenvolvimento do projeto. Nesta fase, por exemplo, pode ser definido público-alvo, e quais são os similares conforme a exigência do projeto.

4.1.4 Coleta e análise de dados

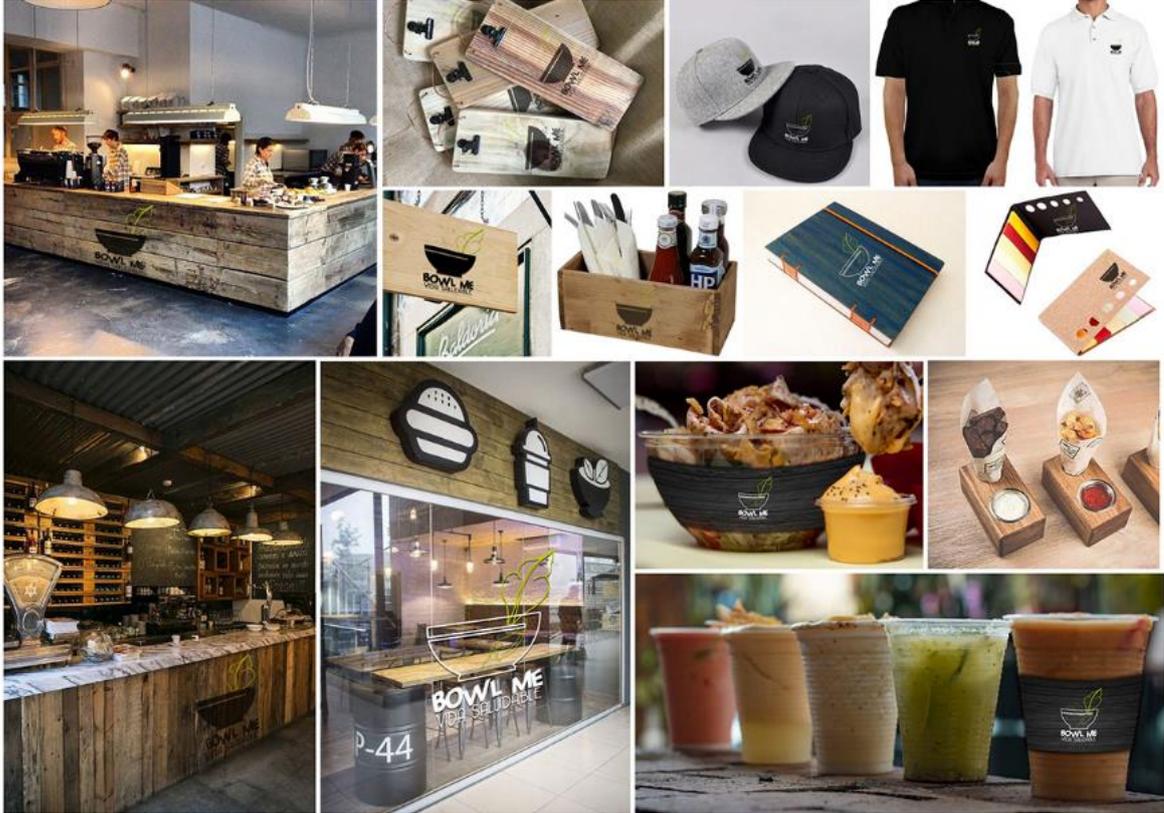
Nesta etapa de coleta e análise de dados, é possível, a partir dos componentes do problema, reunir informações que possibilitem uma análise mais detalhada sobre cada componente, aprimorando e auxiliando no processo de geração de alternativas e direcionamento do projeto para próxima etapa.

4.1.5 Criatividade

É nesta etapa que o designer através das pesquisas e suas análises realizadas anteriormente, desenvolve materiais para estimular sua criatividade, como por exemplo o uso de painéis semânticos como apresentado na figura 28, com a finalidade de organizar e traduzir graficamente as pesquisas realizadas anteriormente, para

contribuir para o desenvolvimento sistemático do designer durante o processo de criação.

Figura 28: Exemplo de Painel Semântico.



Fonte: Juan Camilo (2018).

Posteriormente com os painéis semânticos definidos, são analisados os elementos que melhor representam o cenário estabelecido como por exemplo forma, cores, texturas, materiais e processos produtivos, a partir dos componentes do problema. Definindo esses elementos serão geradas alternativas gráficas dos padrões das estampas da coleção de design de superfície.

4.1.6 Materiais e tecnologias

Neste momento são realizadas pesquisas de possíveis materiais e tecnologias existentes no mercado, com isso essa etapa define como e onde serão aplicados os elementos no produto.

4.1.7 Experimentações

Definida a etapa de pesquisa de materiais e tecnologias, para dar prosseguimento a pesquisa, dar-se início à fase de realização de experimentos, onde é estabelecido o que será feito e o que será usado. Aqui pode haver adaptações dos materiais ao projeto, resultando em diferentes amostras com o intuito de promover os direcionamentos adequados para o projeto.

4.1.8 Modelos

Levando em consideração todas as etapas citadas, esse é o momento de construção das amostras físicas, da materialização do projeto de design de superfície, que posteriormente irão auxiliar nas escolhas técnicas.

4.1.9 Verificação

Nessa etapa são apresentados os modelos para alguns usuários para que possam dar sua opinião em relação ao produto, e sugestões para possíveis modificações no produto final, também é verificado o alinhamento do projeto de acordo com as necessidades do seu público consumidor.

4.1.10 Desenhos de construção

Com a definição do projeto, essa etapa diz respeito ao desenho de construção do documento (impresso e digital) onde são apresentadas de maneira de fácil entendimento todas as informações e procedimentos necessários para construção das estampas até o processo para impressão.

4.1.11 Soluções

A última etapa da metodologia proposta por Munari (2002) trata da materialização do projeto, apresentando o resultado da solução do problema estabelecido na primeira etapa de definição do problema.

4.2 Adaptação da Metodologia ao projeto

Neste ponto serão explanadas todas as alterações feitas na metodologia proposta por Bruno Munari (2002), para a melhor adaptação ao projeto de desenvolvimento da coleção de design de superfície inspirado no longa-metragem Pantera Negra da Marvel Estúdios (Quadro 02).

Quadro 02: Adaptações das Etapas do processo criativo de Munari (2002).

FASES	MÉTODOS E PROCESSOS
1. DEFINIÇÃO DO PROBLEMA	Contexto, briefing, público-alvo
2. COLETA E ANÁLISE DE DADOS	Pesquisas visuais, Similares, Estudo Imagético
3. CRIATIVIDADE E EXPERIMENTAÇÃO	Geração de alternativas Definição dos elementos Aplicação de cores
4. DEFINIÇÃO DO MODELO E DA SOLUÇÃO FINAL	Avaliação de Alternativas Aplicação

Fonte: Capturado pelo autor para pesquisa (2018).

Para melhor adequação ao projeto, as etapas propostas por Munari (2002) sofreram uma simplificação em relação as fases de definição do problema, tornando a pesquisa mais objetiva. Nesta etapa será definido o contexto do projeto, o briefing e a análise de público-alvo. Na fase de Coleta e análise de dados foram acrescentadas as pesquisas de referências visuais e o estudo imagético, que diante da proposta de desenvolver as estampas com as imagens e recorrências inspiradas no longa-metragem já citado anteriormente, tornou-se uma ferramenta relevante para o que será apresentado como resultado neste projeto.

Na etapa de Criatividade e experimentação foram acrescentados itens específicos do campo de Design de Superfície, para direcionar melhor o desenvolvimento das estampas. Existiu também a necessidade de incorporar técnicas de criação de módulos e rapport e sistemas de repetição de acordo com os procedimentos técnicos propostos por Ruthschilling (2008). Nesta fase também é realizado as gerações de alternativas do projeto, onde serão realizados esboços que serão refinados na fase final.

A fase de Definição do modelo e da solução final também foi simplificada de modo que está se refere especificamente as soluções e detalhamento técnicos necessários para o projeto, os materiais utilizados para desenvolvimento da coleção de Design de Superfície e processo de impressão escolhido, foi inserido também as aplicações digitais. A conceituação desta adaptação metodológica será apresentada a seguir, nas etapas do projeto.

4.3 Etapas do Projeto

4.3.1 Definição do problema

Na primeira fase da metodologia serão realizados os processos fundamentais para dar prosseguimento ao trabalho. Aqui o projeto é contextualizado, cria-se o briefing e é definido o público-alvo. Todos os processos aqui citados têm o objetivo de embasar o projeto e prevenir possíveis erros ou desalinhamentos em fases mais avançadas da metodologia, sendo assim a execução desses procedimentos deve ser realizada com atenção para que o projeto seja desenvolvido de forma eficaz.

4.3.2 Coleta e Análise de dados

Nesta fase serão coletadas as informações que darão maior suporte a etapa de criação do projeto. Para isso são realizadas pesquisas visuais como forma de se aprofundar sobre o tema proposto na contextualização. Nesta fase também devem ser feitas análises de mercado, tendências, estudo de recorrências e criados painéis de referência. As imagens coletadas por meio desse processo terão a função de direcionar a criação do produto.

4.3.3 Criatividade e Experimentação

Como o próprio nome da fase já sugere aqui dar-se início a criação do projeto, dessa forma são criados *sketches* iniciais, onde são desenvolvidas as alternativas e posteriormente avaliadas. A partir dessa avaliação serão escolhidas as alternativas que estejam de acordo com o objetivo do projeto. Então a partir dessa organização visual considerando o projeto de design de superfície faz-se necessário a criação do módulo, sendo este um componente da estampa descrito por Rüttschilling (2008) como o menor espaço que compreende os elementos visuais de uma padronagem. Posteriormente serão desenvolvidos os sistemas de repetição, de acordo também com as categorias propostas por Rüttschilling (2008). Por fim, nesta etapa serão apresentadas as propostas das estampas como resultado de todo o processo metodológico.

4.3.4 Definição do Modelo e da Solução Final

Após as etapas citadas acima é apresentada uma solução para o problema descrito na contextualização. Para isso são feitas as avaliações necessárias para o projeto e a implementação do resultado, aplicações que podem ser feitas a partir de modelos virtuais e também serão apresentados produtos resultantes do processo metodológico.

5. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Neste tópico são apresentadas as etapas expostas anteriormente de forma prática, seguindo a metodologia proposta para a execução deste projeto. A mesma deve guiar todo o processo de design, desde as pesquisas, geração de alternativas e a definição e solução final do projeto.

5.1 Definição do problema

Nesta fase são documentados de forma detalhada os processos que compõem o entendimento do projeto a partir de informações relevantes que darão suporte a pesquisa, a etapa é dividida da seguinte forma:

5.1.1 Contextualização

Conforme já apresentando anteriormente na fundamentação teórica, o filme Pantera Negra se destacou no universo cinematográfico por diversos aspectos que vão desde sua representação social e cultural, tendo como referência os filmes ligados à cultura pop, à exuberância estética dos seus cenários, figurinos e acessórios, que reúnem com maestria cores e formas variadas agregando significados relacionados aos aspectos culturais africanos.

Percebeu-se então que essa riqueza de elementos estéticos pode ser utilizada como uma das formas de identificação e conseqüentemente de divulgação do filme. Dessa forma este trabalho tem como proposta realizar um estudo sobre as formas e cores que formam esses elementos que estão associados ao filme e realizar um estudo e uma pesquisa junto ao público que consome esse tipo de mídia, para que a partir disso os elementos mais recorrentes sejam evidenciados e trabalhados na criação de uma coleção de design de superfície que representa o longa-metragem.

5.1.2 Briefing

Diante da contextualização apresentada percebeu-se que existe a possibilidade de criar produtos de papelaria onde as estampas corridas sejam uma forma de representar o filme e de se diferenciar dentre os produtos já existentes nessa temática.

Dessa forma este trabalho buscou entender o perfil dos consumidores do filme, com objetivo de refletir seus valores pessoais e sociais, para projetar padronagens a

partir de elementos característicos e significativos do longa-metragem, procurando aliar princípios de inovação, criatividade, funcionalidade e estilo ao produto final. Estes padrões gráficos também serão bases para futuras aplicações em objetos como por exemplo capas de almofadas, capas de cadernos, camisas, quadros, produtos de ambientação.

5.1.3 Público-alvo

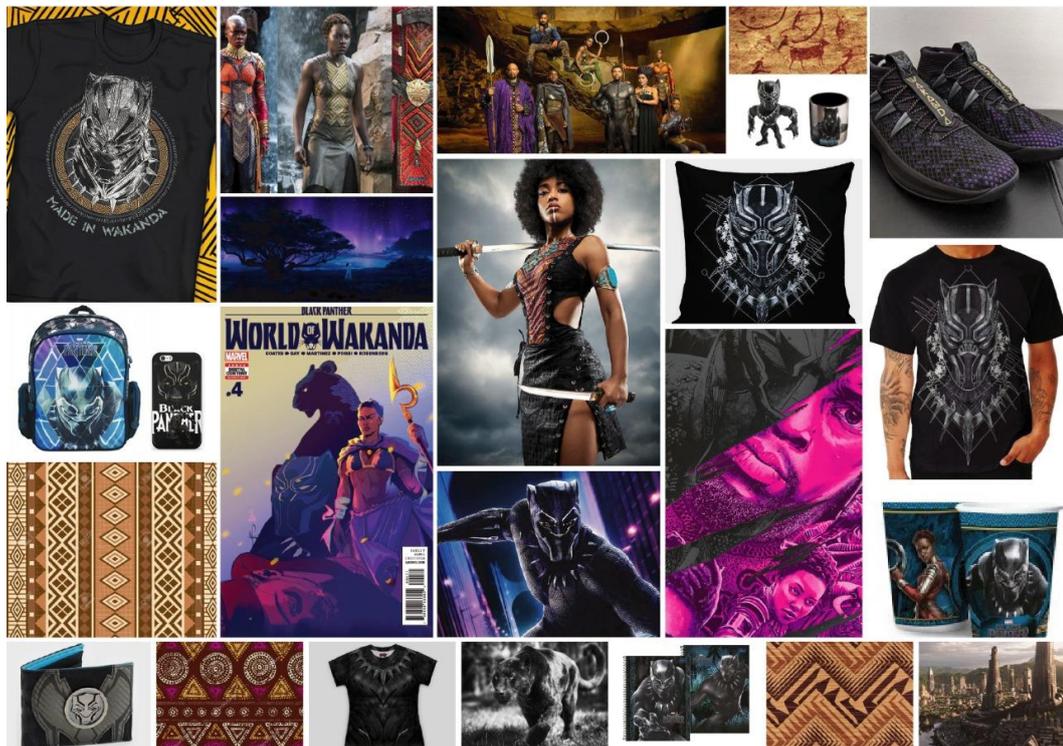
Para desenvolver uma coleção de estampas inspiradas no filme *Pantera Negra*, foi necessário delimitar o público-alvo como uma forma de direcionar a pesquisa para um contexto mais adequado, partindo do princípio o público que consome esse tipo de produto é específico.

Sendo assim o público-alvo deste projeto são os *nerds/geeks* sem restrições de idade ou gênero. Os *nerds/geeks* têm vários estereótipos associados a eles, como o uso de óculos, roupas fora de moda ou inaptidão social, características que com o decorrer dos anos foram sendo modificadas e menos estereotipadas. Para o CEO do Omelete³, Pierre Mantovani (2014), os *nerds* passaram a ter um perfil mais feliz e a tendência de consumo passou a ser guiada por esse público. Dentro desse contexto existe um mercado em ascensão conduzido pelo desejo desse público, como pode ser observado no painel a seguir (figura 29).

³ Omelete é a primeiro site de conteúdo de cultura geek no brasil e uma das maiores empresas de entretenimento do país, que aborda alguns temas da cultura pop como cinema, HQs, Música, televisão e jogos eletrônicos.

Dentro desse processo de pesquisa visual desenvolveu-se inicialmente um painel semântico⁴, ferramenta que combina uma série de referências que dão apoio para a criação do projeto e ajuda a entender de forma mais intuitiva a atmosfera do tema desta pesquisa.

Figura 30: Painel semântico



Fonte: Desenvolvido pelo autor para a pesquisa.

O painel apresentado na (figura 30) traz aspectos relacionados a produtos que fazem referência seja ao universo do filme Pantera Negra (2018), como padrões e elementos afro. É observado nas texturas, tipografias e vestuário que fazem referência ao filme. Dessa maneira é possível entender com mais facilidade o universo visual do filme e utilizá-lo como inspiração para as fases posteriores que estão ligadas a criação.

Desta forma são apresentados alguns produtos e padronagens que traduzem os conceitos elencados no longa-metragem. Com base nesse repertório coletado é possível observar que as estampas relacionadas ao filme seguem a mesma linha conceitual voltada ao personagem principal, pode se observar também como características dos produtos apresentados no painel o uso de estampa localizada.

⁴ Painel Semântico ou MoodBord é uma ferramenta utilizada para apresentação de imagens em forma de quadro que combina uma série de referências visuais que apoiam o desenvolvimento do projeto a ser desenvolvido.

Em relação às cores presentes nas estampas geométricas características da cinematografia do filme são encontradas com mais recorrência as cores preto e roxo atreladas ao personagem principal. No que se refere as estampas geométricas pode se observar também que estas são compostas por tons terrosos com tonalidades diferentes de marrom, mas a cor preta também é apresentada com frequência.

No que diz respeito as texturas é possível observar que os elementos ponto e linha quando repetidos podem gerar texturas como apresentado nas estampas étnicas. E são justamente esses elementos que podem ser traduzidos nas padronagens observadas no vestuário dos personagens.

Em seguida foi desenvolvido também um painel de estilo de vida (figura 31), este painel tem a função de representar através de imagens o estilo de vida os futuros consumidores do produto, as imagens apresentadas devem refletir seus valores pessoais e sociais.

Figura 31: Painel de estilo de vida



Fonte: Desenvolvido pelo autor para a pesquisa.

De acordo com as imagens que compõem o painel, o estilo de vida desse usuário é bastante dinâmico, tendo relação constante com a tecnologia, jogos digitais e analógicos, cinema, séries e filmes. Uma pessoa que dedica o tempo livre para feiras

de tecnologia e eventos sobre cinema e que adora colecionar itens de personagens que estão atrelados ao universo da cultura pop.

5.2.2 Análise similares

Para a realização da análise de similares buscou-se projetos de Design de Superfície formados por um padrão ou uma coleção, partindo da premissa que era necessário que houvesse alguma similaridade com o projeto que seria posteriormente o resultado desta pesquisa. Foram entendidos como similares projetos que tivessem uma configuração estética que remetesse ao universo afro e projetos de design de superfície inspirados em obras cinematográficas. A seguir são apresentados projetos com a características aqui citadas:

Edição de 50 anos Revista Textura: A designer brasileira Sheila Mendes desenvolveu as estampas apresentadas a seguir (figura 32), com inspiração no grafismo afro para a edição dos 50 anos da Revista Textura - Printing Design Magazine no ano de 2013. As estampas trazem elementos gráficos geométricos e com uma diversidade de cores fortes e vibrantes.

Figura 32: Estampas desenvolvidas por Sheila Mendes



Fonte: Site Print à Porter.

OKAN Benin: Trata-se de uma empresa brasileira focada em estamparia e criação de moda com tecidos africanos e modelagens urbanas, com inspiração em diferentes culturas africanas, unindo estética e padronagens em um estilo de moda de rua ocidental (figura 33).

Figura 33: Estampas desenvolvidas pela OKAN Benin.



Fonte: Silva, 20xx.

Congo Children's Fund: Estampas Desenvolvidas pela designer Kerri Cordeiro no ano 2015, para instituição Congo Children's Fund, onde foram projetados três padrões de superfícies com cores e elementos gráficos representativos inspirados no grafismo africano (figura 34).

Figura 34: Estampas desenvolvidas para Instituição Congo Children's Fund.



Fonte: Kerri Cordeiro (2015).

Estampas inspiradas em Filmes: Empresas como Riachuelo, Marisa lançaram coleções de estampas inspiradas nos filmes da cultura pop. No exemplo da figura 35 podemos observar esses padrões baseados nos personagens principais aplicados em estampas corridas.

Figura 35: Modelos de estampas inspiradas em filmes – Coleção Marisa, Riachuelo.



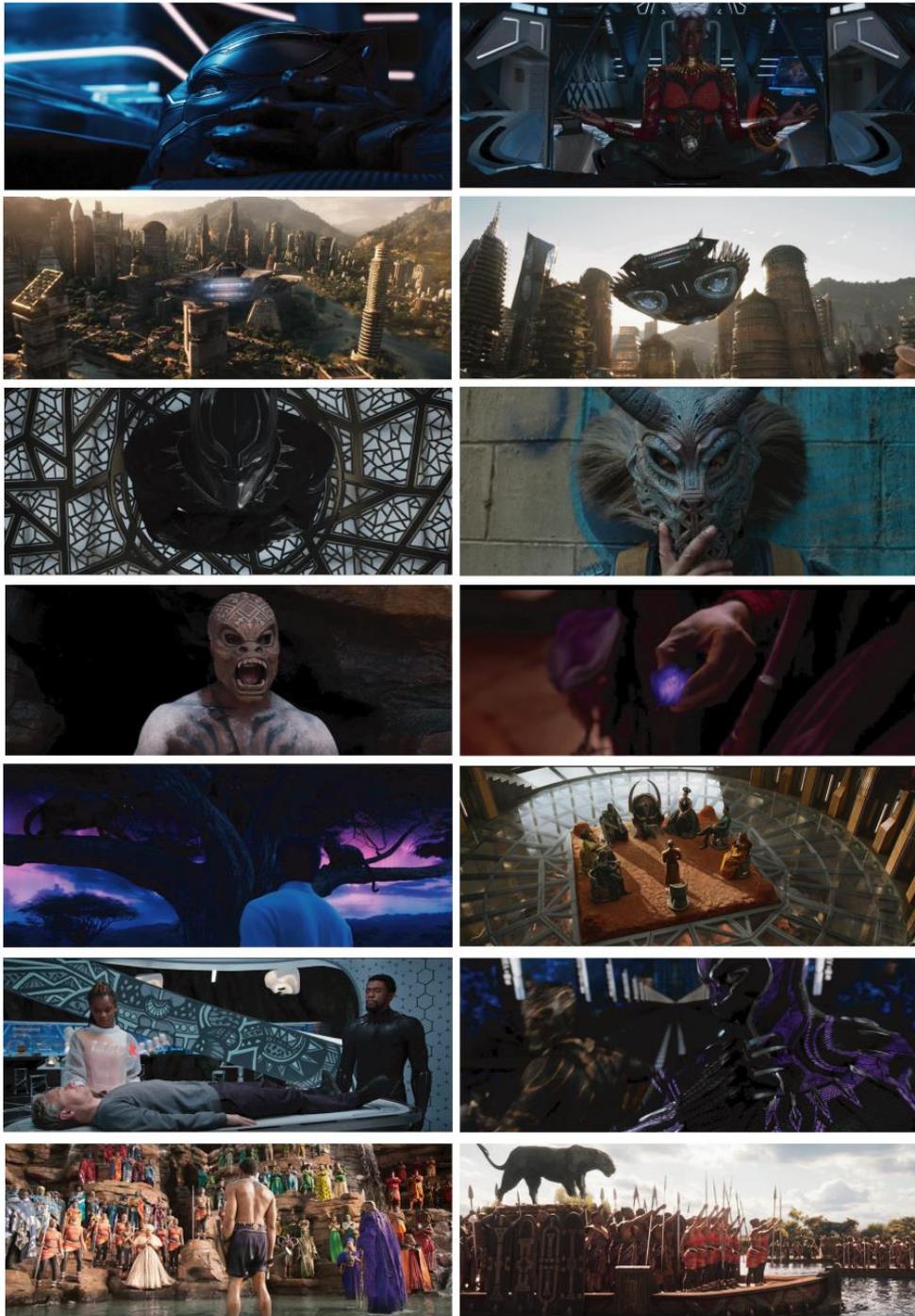
Adaptado de: Riachuelo e Marisa (2017).

Com base nos padrões nas coleções de estampas similares apresentadas, é possível perceber que, mesmo que esteticamente com base na temática étnica sigam a linha de traços com elementos geométricos e se comportem de forma mais rígida aos módulos como nas coleções da Sheila Mendes e da OKAN BENIN, existe a possibilidade desses traços não seguirem necessariamente uma uniformidade. Um exemplo disso são as estampas desenvolvidas para instituição Congo Children's Fund que tem um caráter conceitual e que foge dos padrões e utilizando variações de cores que dão o tom da coleção.

5.2.3 Estudo imagético

Esta etapa tem como finalidade fazer uma coleta de imagens do filme Pantera Negra e analisar as imagens mais recorrentes que servirão como base para o desenvolvimento da coleção de estampas que será o resultado deste processo metodológico. Por meio deste estudo foi realizado a captura de imagens e seleção dos elementos para compor as padronagens desenvolvidas neste projeto. Para que isto fosse realizado, elaborou-se um painel com imagens do filme apresentado a seguir na figura 36:

Figura 36: Acervo de imagens do filme



Fonte: Capturado pelo autor para pesquisa.

A partir do painel elaborado foi possível fazer algumas considerações acerca dos elementos visuais e cores que compõem do universo do filme e que irão nortear o processo de geração de alternativas. As imagens apresentadas acima são o resultado de uma seleção criteriosa, onde buscou-se mostrar os elementos, cores e

personagens que tem recorrência e importância significativa dentro do universo do filme.

Para dar início às considerações observaram-se o contexto geral dos elementos visuais, onde é possível perceber que em Wakanda, universo fictício com costumes africanos, existe uma mesclagem entre os elementos tradicionais africanos e os aspectos ligados a tecnologia, características estas ligadas ao afrofuturismo (figura 37).

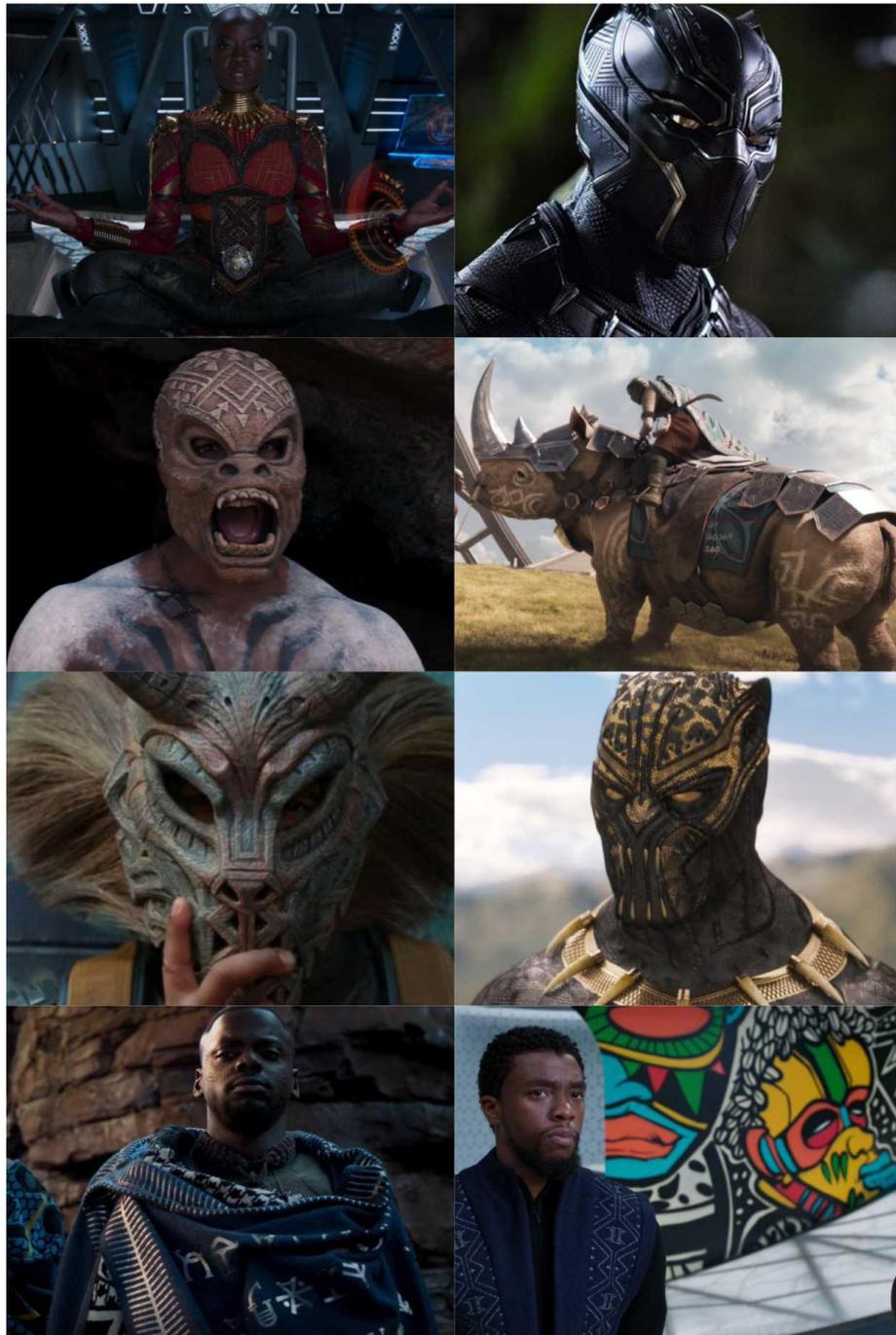
Figura 37: Universo de Wakanda



Capturado pelo autor para a pesquisa.

Em relação aos personagens mais significativos do filme, todos eles possuem elementos e cores que o identificam, no vestuário, nos acessórios ou por vezes no próprio corpo. Todos eles carregam alguns aspectos ligados à cultura africana e aos aspectos tecnológicos que estão atrelados a narrativa do próprio filme (figura 38).

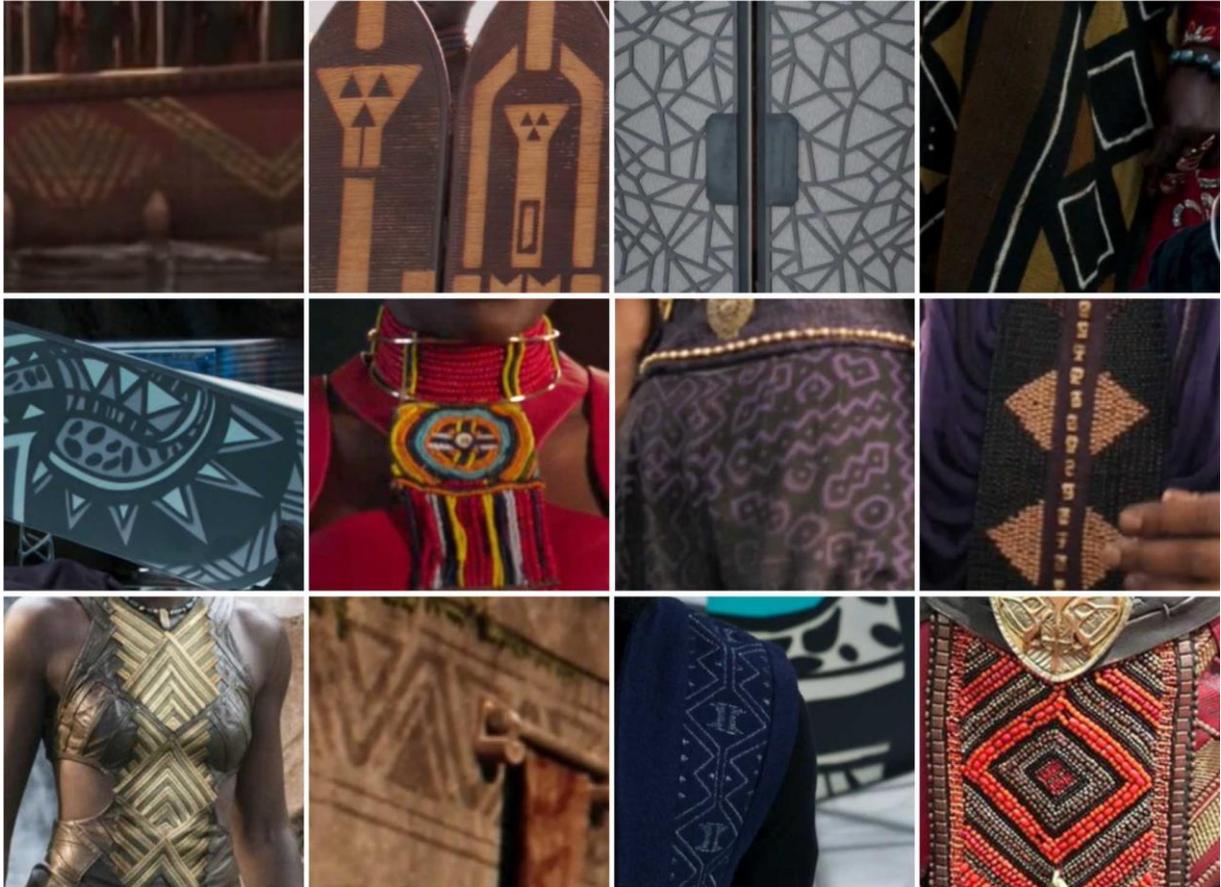
Figura 38: Personagens do filme



Fonte: Capturado pelo autor para a pesquisa.

As formas presentes no filme foram outro aspecto analisado nesta fase, identificou-se a predominância de formas geométricas, como círculos, triângulos, quadrados, retângulos, hexágonos, com traços regulares e irregulares e de tamanhos diferentes. Linhas retas e curvas, e de diferentes espessuras, também são recorrentes e têm relevância no contexto visual do longa-metragem.

Figura 39: Formas predominantes.



Fonte: Capturado pelo autor para a pesquisa.

Outro aspecto analisado devido a sua recorrência, foram as letras da fictícia cidade de Wakanda. Por diversas vezes foi possível observar a existência do que parecem ser letras de alfabeto próprio dessa cidade, estando estas presentes em peças de mobiliário, acessórios, vestuário e armas dos guerreiros da cidade (figura 40).

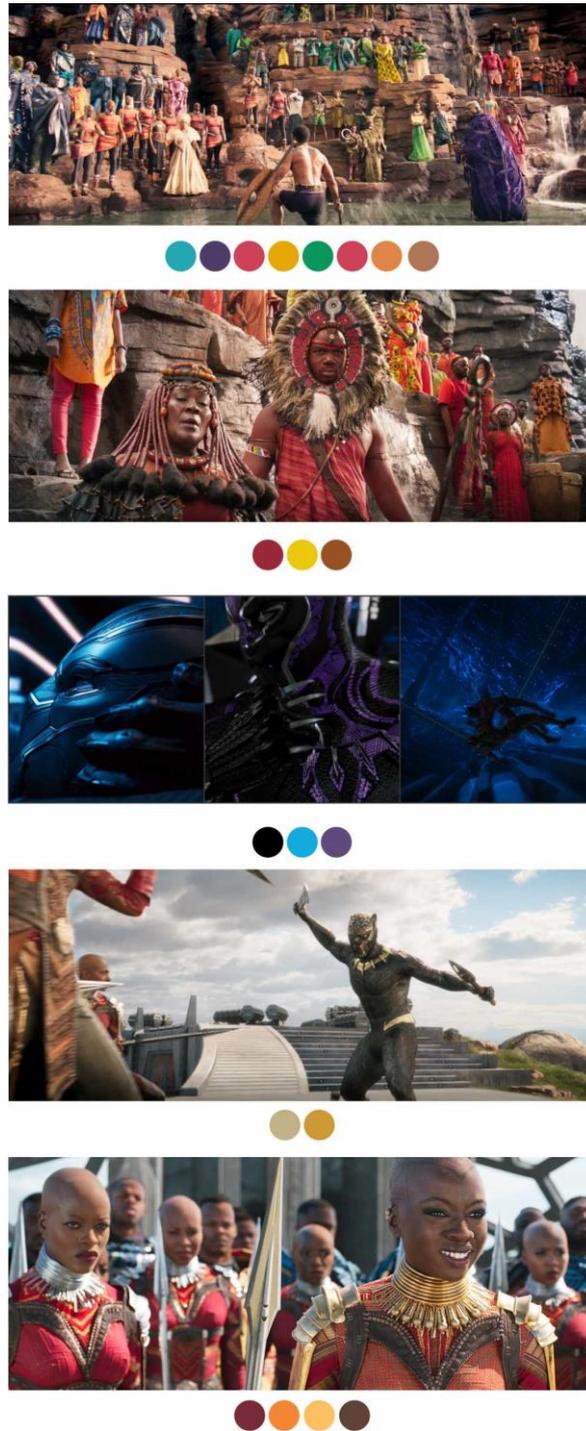
Figura 40: Elementos tipográficos de Wakanda



Fonte: Capturado pelo autor para a pesquisa.

No que se refere às cores do filme existe uma quantidade numerosa que é apresentada em algumas cenas importantes do filme, mas as que puderam ser observadas durante toda a duração do longa foram as cores preta, roxa e azul, todas presentes no traje do protagonista; a cor dourada, que foi observada em diversos acessórios, vestuário, arquitetura e no traje do antagonista; vermelha, cor predominante dos uniforme das Dora Milaje, guerreiras do exército composto apenas de mulheres que protegem Wakanda; o azul, cor do mineral de onde provem toda riqueza, ciência e tecnologia da cidade; marrom, observado por diversas vezes em várias cenas no filme, no vestuário e na arquitetura.

Figura 41: Referências de cores



Fonte: Capturado pelo autor para a pesquisa.

A partir do painel apresentado e das análises realizadas nesta etapa torna-se possível dar início ao processo de síntese gráfica e posteriormente gerar as alternativas. Estas serão apresentadas na próxima fase deste projeto.

5.3 Criatividade e experimentação

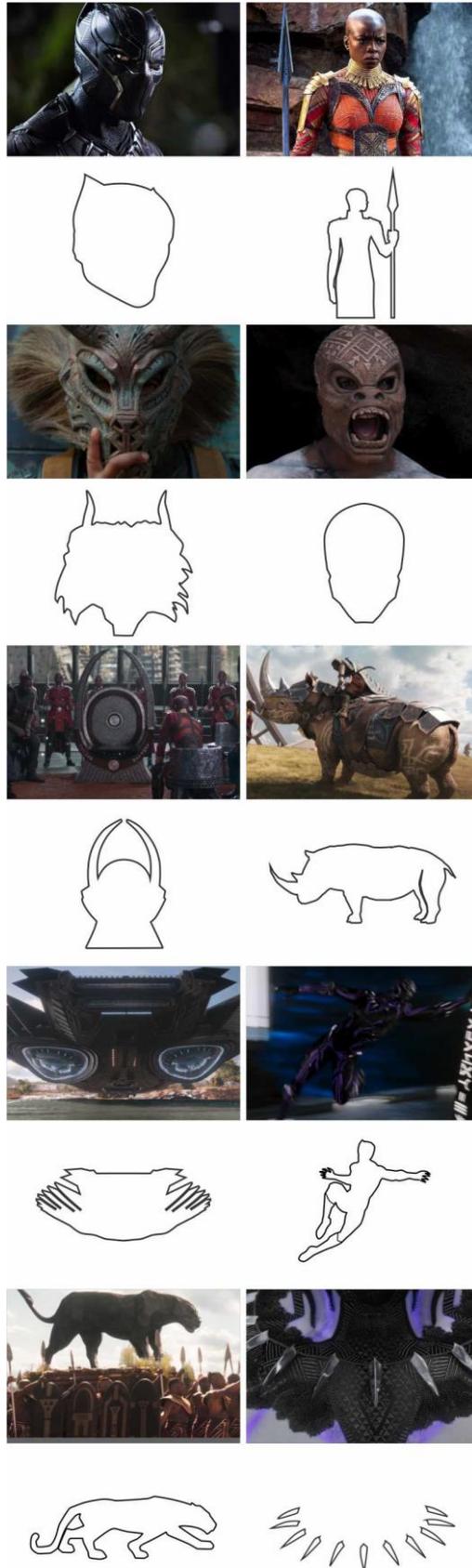
A etapa de criatividade e experimentação é a fase de geração de ideias, onde são apresentadas as atividades de alternativas em design de superfície, nesse momento o designer deve trabalhar com a maior liberdade possível e sem limitações a fim de gerar o maior número de alternativas possíveis. Serão apresentados também as definições do elementos e sínteses visuais, as cores e variações definidas para cada padrão como abordado anteriormente. Para o desenvolvimento dos elementos das estampas foi utilizado no processo de criação o software Adobe Photoshop, para capturar e ajustar a qualidade das imagens. Para execução dos desenhos foi utilizada uma mesa digitalizadora e para edição e aplicação dos padrões foi utilizado o software Adobe Illustrator.

5.3.1 Geração de Alternativas

Para o processo de geração de alternativas foram desenvolvidas quatro etapas que auxiliaram na definição do projeto: a primeira buscou sintetizar os elementos iconográficos do filme que darão suporte ao desenvolvimento da coleção de design de superfície; na segunda foram definidos quais desses elementos adequam-se como base para a elaboração e experimentação dos padrões; na terceira foram definidos módulos e rapport e o sistema de repetição; na quarta etapa foram adequadas as cores da coleção.

A escolha dos elementos gráficos foi baseada na própria narrativa do filme direcionada aos seus personagens principais, bem como nas figuras que são recorrentes, detalhadas anteriormente na pesquisa imagética. A partir das análises foram eleitos dez elementos simbólicos de destaque, posteriormente transformados em ícones (figura 42).

Figura 42: Síntese dos Elementos Gráficos.



Fonte: Capturado pelo autor para pesquisa (2018).

Com base nas referências e formas simplificadas dos elementos gráficos definidos, buscou-se preencher ou inserir texturas para construir imagens híbridas, trazendo características reais de sua apresentação (figura 43).

Figura 43: Síntese dos Elementos Gráficos Preenchidos.



Fonte: Capturado pelo autor para a pesquisa (2018).

5.3.2 Definição dos Elementos

A partir dos com os elementos gráficos produzidos, foram escolhidos cinco motivos base (quadro 03) que mais representam a coleção, tendo como foco a similaridade das formas e direcionamento dos painéis semânticos. Fazem parte as representações: O Pantera Negra (personagem principal), *Dora Milaje* (nome dado as guerreiras do exército formado apenas por mulheres que protegem a cidade de *Wakanda*), *Killmonger* (antagonista), *M'baku* (Líder da tribo Jabari) e o trono de *Wakanda* (um dos principais símbolos da monarquia *Wakadiana*).

Quadro 03 – A: Pantera Negra; B: Dora Milaje; C: Killmonger; D: M'Baku; E: Trono de Wakanda.

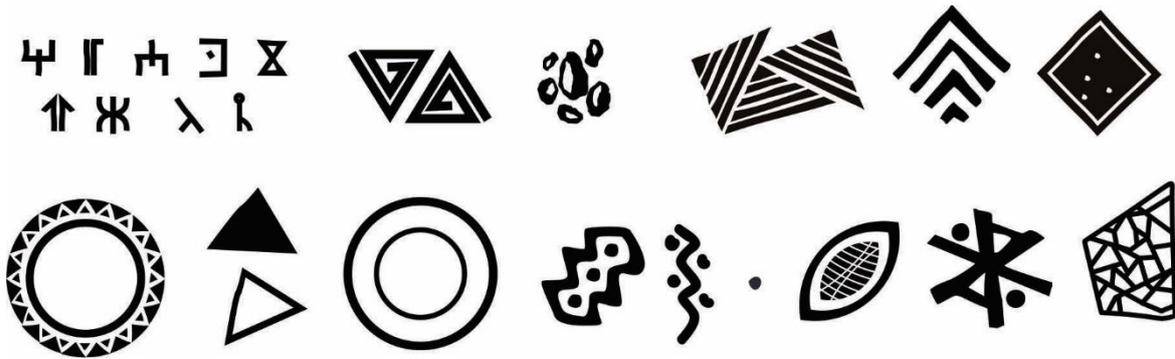


Fonte: Elaborado pelo autor para a pesquisa (2018).

A partir dos motivos definidos, foi utilizada a técnica de experimentação digital já existente do Adobe Ilustrador para o desenvolvimento dos padrões da coleção de design de superfície, de modo a destacar o módulo e a lógica de repetição de cada padrão. Serão inseridos também, para dar suporte a composição, alguns elementos de preenchimento predominantes no filme como círculos, triângulos, quadrados,

retângulos, hexágonos, seguindo o mesmo processo de simplificação de imagens do filme com analisados anteriormente (figura 44).

Figura 44: Síntese dos Elementos de composição.



Fonte: Elaborado pelo autor para a pesquisa (2018).

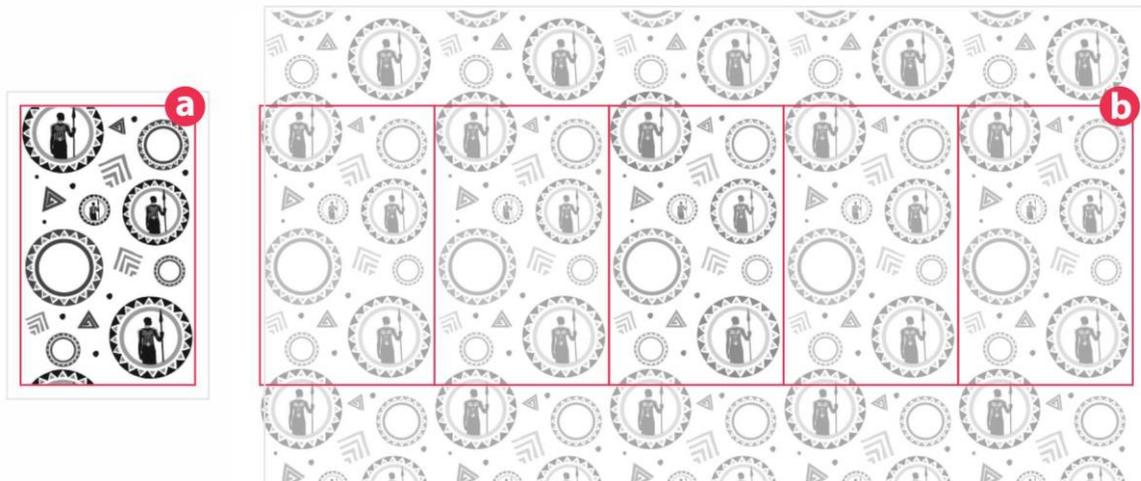
5.3.3 Geração de Módulos e Rapport

Com os elementos definidos, foram produzidos uma variedade de padrões de Design de Superfície. Para a criação dessas estampas foram realizados digitalmente testes de composição dos módulos, e em seguida selecionadas as melhores soluções. Seus sistemas de repetição serão apresentados a seguir.

Dora Milaje

A estampa Dora Milaje teve como inspiração as guerreiras que protegem a nação africana de Wakanda. O padrão é composto com 4 elementos geométricos, de pesos e tamanhos diferentes, assim cada módulo proporciona um efeito distinto, criando ritmo que promove o efeito de movimento. A partir dos módulos foram desenvolvidos multimódulos, repetidos em um sistema alinhado com variações de translação em grade, apresentado a seguir (figura 45).

Figura 45: Dora Milaje: Módulos e Sistema de Repetição a) O Módulo; b) Sistema de repetição, deslocamento horizontal em grade.

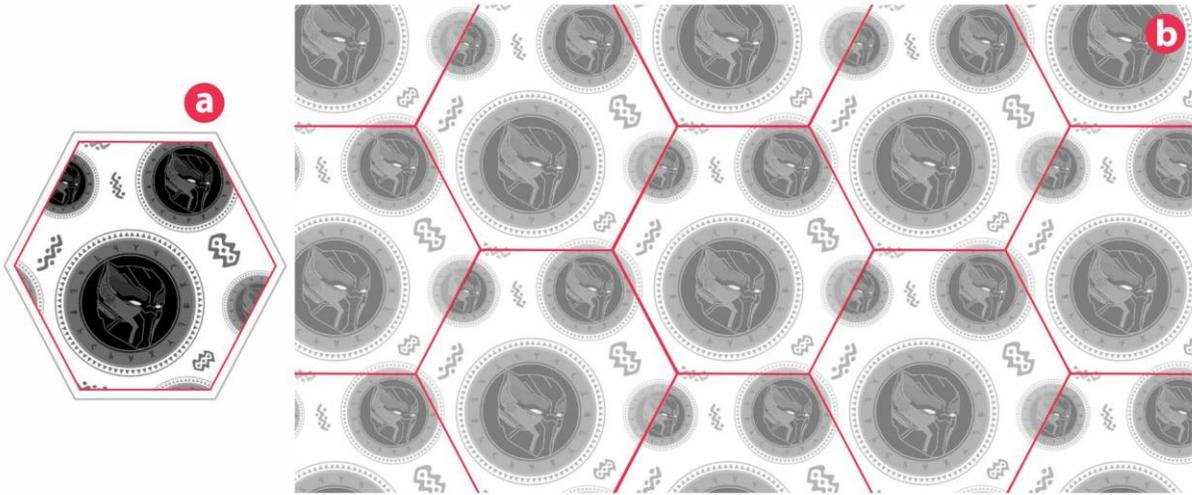


Fonte: Elaborado pelo autor para a pesquisa (2018).

Pantera Negra

A padronagem Pantera Negra procurou representar o Rei e protetor de *Wakanda*, *T'Challa*, cujo seu nome de herói é Pantera Negra. Este personagem usa uma máscara de pantera como parte de seu traje, que por sua vez carrega linhas geométricas onde o vibranium (tecnologia própria da cidade de Wakanda) se concentra e ajuda o protagonista se proteger. Como forma de compor a estampa e representar melhor o personagem foram utilizados outros elementos geométricos, com atenção especial para o uso das letras que fazem parte do alfabeto *Wakandano*, que estão no círculo com o preenchimento na cor cinza, onde está escrito "*Wakanda para sempre*", jargão repetido por várias vezes quando é iniciado algum ato de proteção a cidade. A disposição dos módulos do padrão está em um sistema de repetição não-alinhado hexagonal com deslocamento diagonal (figura 46).

Figura 46: Pantera Negra: Módulos e Sistema de Repetição a) O Módulo; b) Sistema de repetição, deslocamento horizontal em grade.

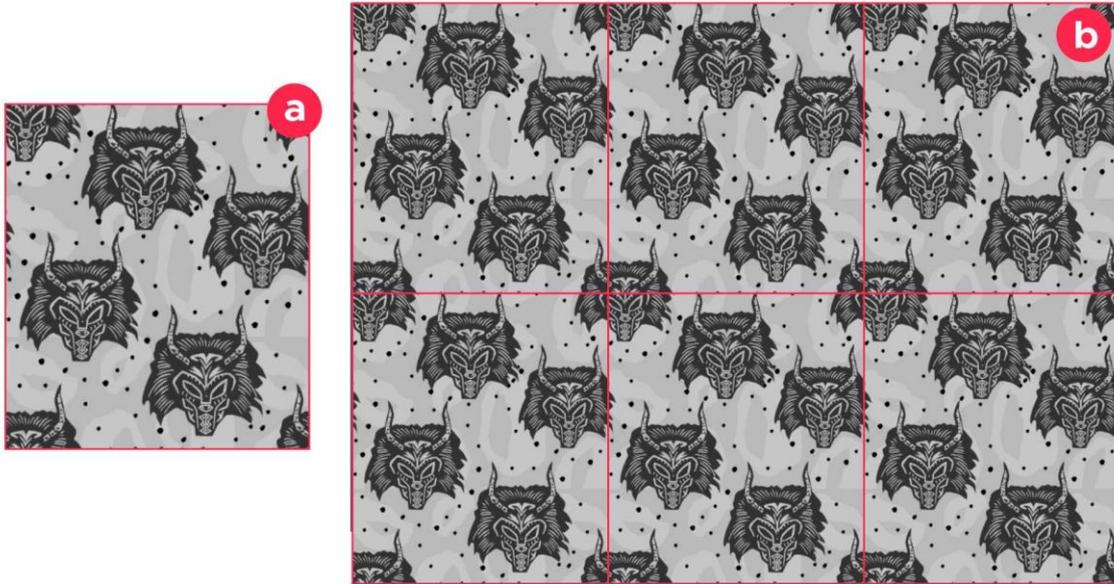


Fonte: Elaborado pelo autor para a pesquisa (2018).

Killmonger

Este padrão buscou inspiração no antagonista do filme, principalmente em dois elementos que caracterizam o personagem, sendo eles uma máscara tribal roubada por Killmonger de um Museu Britânico que é usada por ele durante algumas cenas. O segundo elemento trata-se das marcas da pantera que faz parte do traje do personagem no último ato do filme, logo após dele usurpar o trono do até então Rei T'Challa. No que diz respeito a formação do padrão, este conta com uma sobreposição de padrões que representam o personagem de maneira mais característica, possui sistema de repetição alinhado com variação de translação, como exposto na figura 47 a seguir.

Figura 47: Killmonger: Módulos e Sistema de Repetição a) O Módulo; b) Sistema de repetição, deslocamento horizontal em grade.

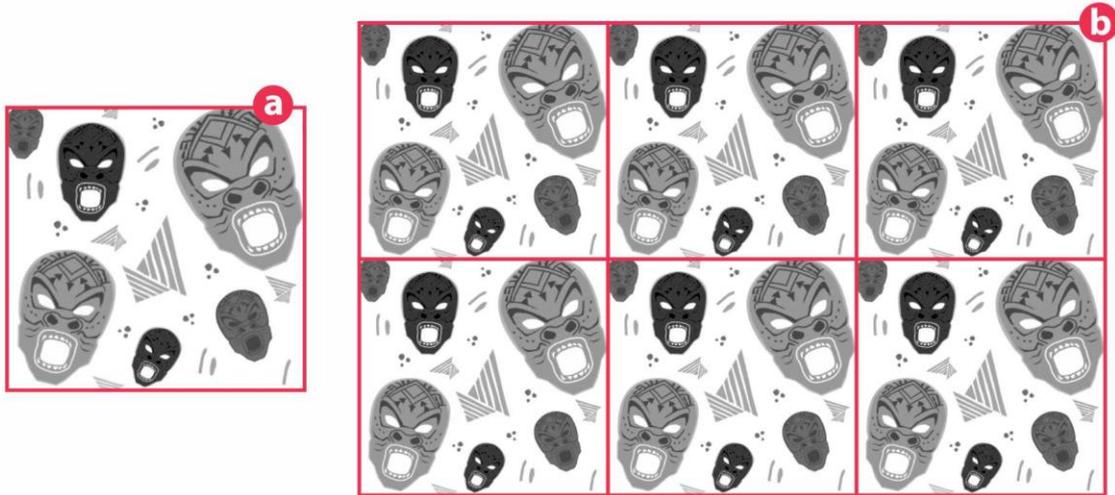


Fonte: Elaborado pelo autor para a pesquisa (2018).

M' Baku

O padrão a seguir tem como referência o personagem *M'Baku*, líder da tribo Jabari que tem importante participação para o desenvolvimento da trama. O elemento principal utilizado para a construção da estampa foi a máscara de gorila usada pelo personagem durante os rituais, M'Baku é tido como o grande gorila que protege sua tribo, os elementos secundários compreendem formas geométricas características inerentes a todo o universo de *Wakanda*. Dessa forma o padrão criado consiste em um sistema de repetição alinhado com com variação de translação (figura 48).

Figura 48: M'Baku: Módulos e Sistema de Repetição a) O Módulo; b) Sistema de repetição, deslocamento horizontal em grade.

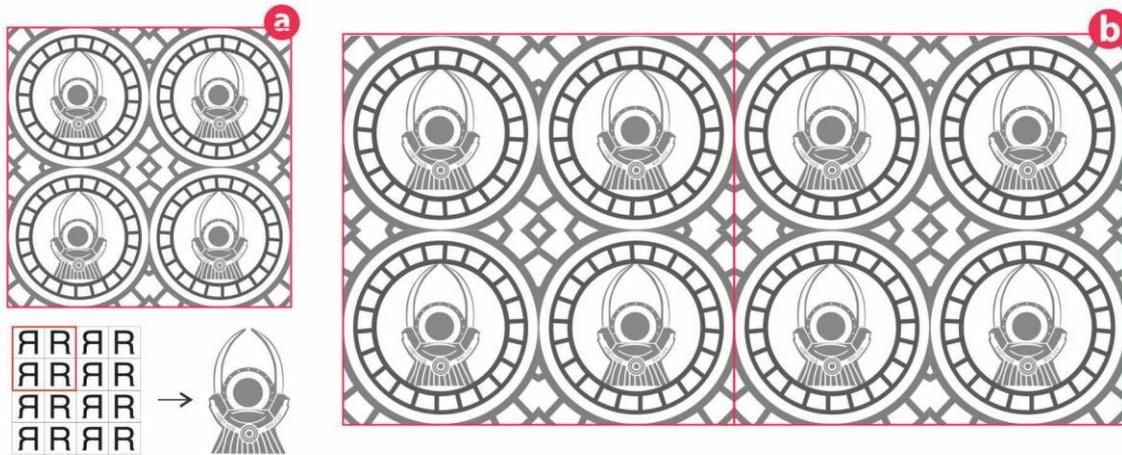


Fonte: Elaborado pelo autor para a pesquisa (2018).

Wakanda

Este padrão foi inspirado em um dos maiores símbolos do universo do filme, o trono de *Wakanda*. Além de ser formada pelo trono, a estampa também tem linhas que formam elementos geométricos, que se deu a partir da técnica de espelhamento desenvolvida por Ruthschilling (2008). Para a formação dessa estampa fez-se uso do sistema de repetição alinhado com variação de translação na grade, como apresentado na figura 49.

Figura 49: Wakanda: Módulos e Sistema de Repetição a) O Módulo; b) Sistema de repetição, deslocamento horizontal em grade.



Fonte: Elaborado pelo autor para a pesquisa (2018).

5.3.4 Aplicação das Cores

A paleta de cores para a coleção (figura 50) foi escolhida de forma a representar os conceitos de tradição e tecnologia e as características analisadas do longa-metragem, inspiradas no painel de referências de cores apresentado anteriormente. Forão incluídas as suas variações para uma melhor aplicação nas estampas, pois os tons transitam entre cores mais vibrantes e tons terrosos.

Figura 50: Paleta de cor do filme e da coleção.



Fonte: Elaborado pelo autor para a pesquisa (2018).

A partir da adequação da paleta de cores geral apresentada, foi aplicada à cada uma das estampas da coleção de design de superfície dentro do que foi estabelecido no briefing. A seguir são apresentadas as propostas finais e suas aplicações de cores.

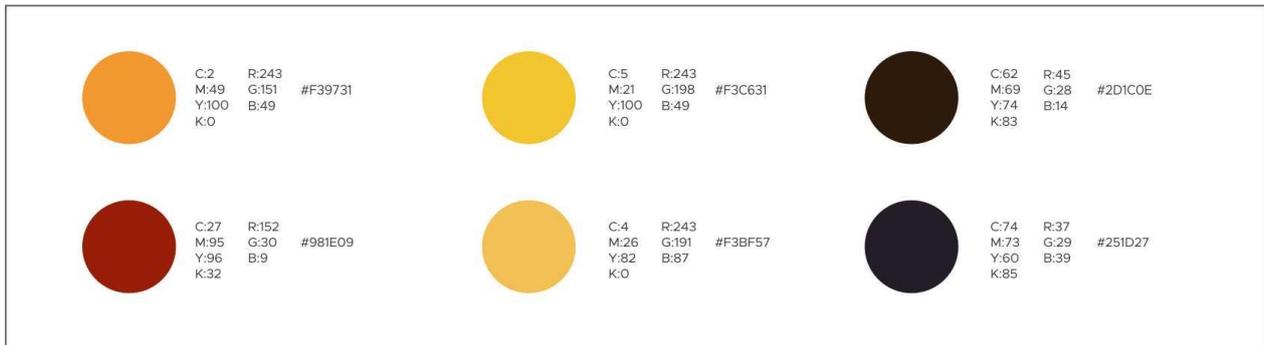
Dora Milaje

Nessa estampa foram utilizadas as cores laranja e o vermelho, com referências às cores do uniforme das guerreiras de *Wakanda*, as *Dora Milaje*, o marrom escuro para um maior destaque dos elementos principais e o amarelo como cor de apoio. A figura 51 apresenta o padrão de superfície, e a figura 52 as referências de cada cor escolhida em CMYK, RGB e Hexadecimal.

Figura 51: Estampa *Dora Milaje*.



Fonte: Elaborado pelo autor para a pesquisa (2018).

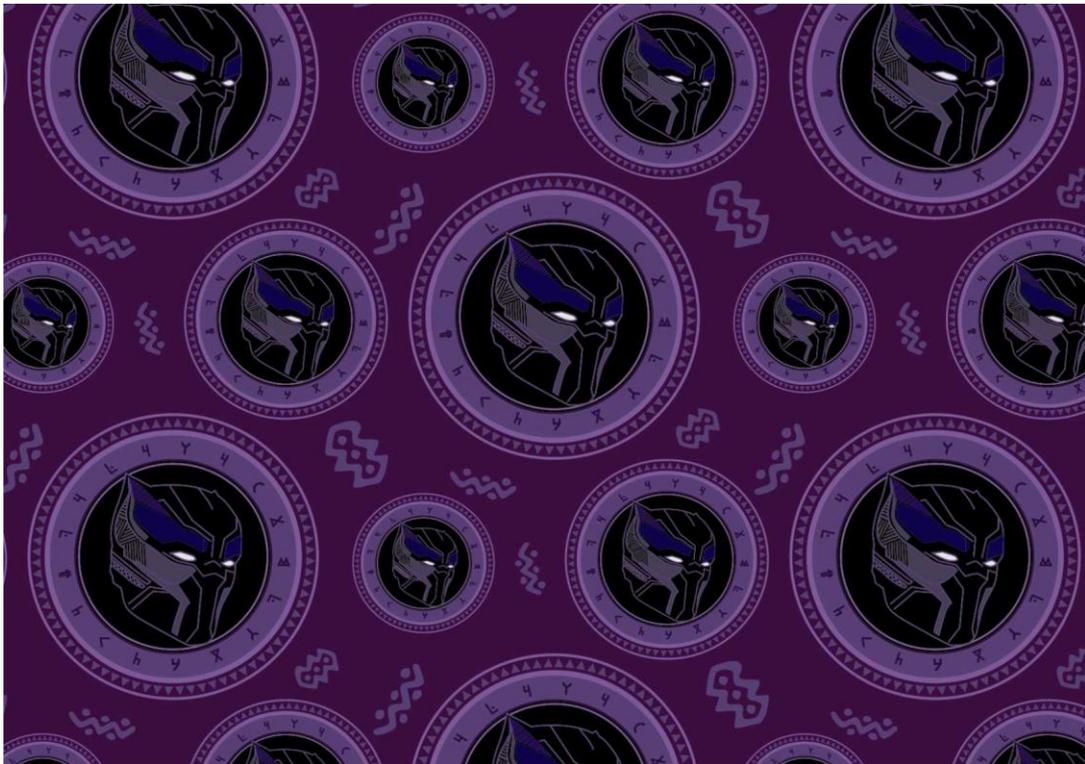
Figura 52: Paleta da estampa *Dora Milaje*.

Fonte: Elaborado pelo autor para a pesquisa (2018).

Pantera Negra

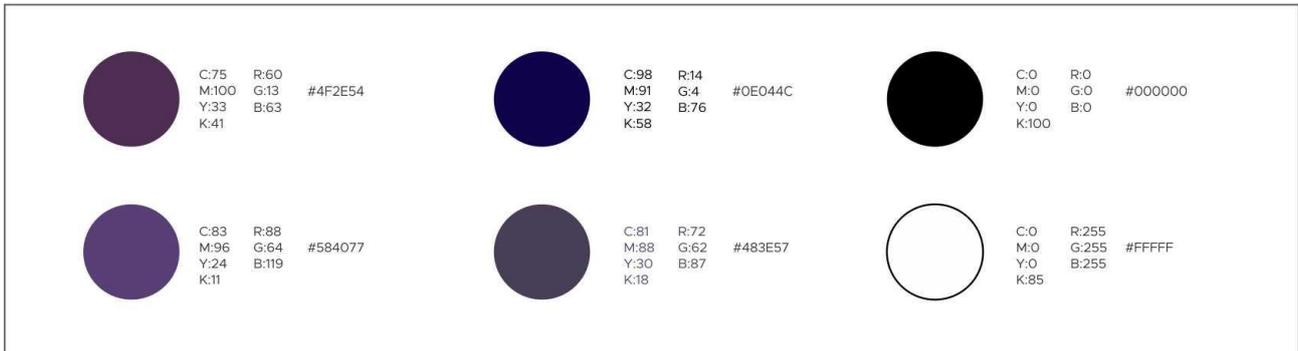
A combinação de cores principal escolhida neste padrão foi o roxo e suas variações e o preto com a intenção de provocar harmonia e conter a predominância das cores do personagem principal, foi utilizado também o azul escuro inspirado nas cores do *vibranium*. A figura 53 apresenta o padrão de superfície, e a figura 54 as referências de cada cor.

Figura 53: Estampa Pantera Negra.



Fonte: Elaborado pelo autor para a pesquisa (2018).

Figura 54: Paleta de cor da estampa Pantera Negra.



Fonte: Elaborado pelo autor para a pesquisa (2018).

Killmonger

Nas definições das cores dessa estampa, foram estabelecidos os tons de marrom claro com variações da cor nos elementos que compõe o fundo e o azul para destacar, evidenciando e contrastando a textura presente na máscara. A inspiração das cores remete ao uniforme do personagem durante o longa-metragem. Assim a figura 55 apresenta o padrão de superfície e as referências de cada cor figura 56

Figura 55: Estampa killmonger.



Fonte: Elaborado pelo autor para a pesquisa (2018).

Figura 56: Paleta de cor da estampa *killmonger*.



Fonte: Elaborado pelo autor para a pesquisa (2018).

M' Baku

A combinação de cores escolhidas para esta estampa foi inspirada na tribo dos *Jabaris*, onde é possível observar os tons terrosos como cores de predominantes. Observou-se também a possibilidade de sintetizar as cores nesse padrão para criar maior contraste dos elementos, foram utilizadas as cores complementares azul e laranja. A figura 57 apresenta essas variações de cor, e a figura 58 as referências cromáticas destas cores.

Figura 57: Estampa *M'Baku*



Fonte: Elaborado pelo autor para a pesquisa (2018).

Figura 58: Paleta de cor *M'Baku*

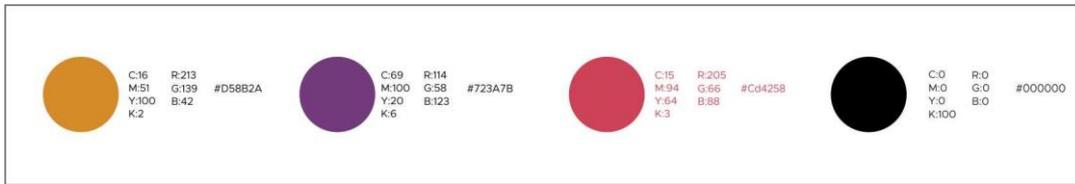
Fonte: Elaborado pelo autor para a pesquisa (2018).

Wakanda

Esse padrão foi colorido, tendo em vista a diversidade de cores encontradas no universo fictício do país de *Wakanda*. O desafio a partir dessas observações foi sintetizar as cores mantendo a elegância de cor no padrão; para isso foram utilizadas as cores dourada, o roxo e próprio tom de magenta para destacar o símbolo do trono de *Wakanda*.

Figura 59: Estampa *Wakanda*

Fonte: Elaborado pelo autor para a pesquisa (2018).

Figura 60: Paleta de cor *Wakanda*

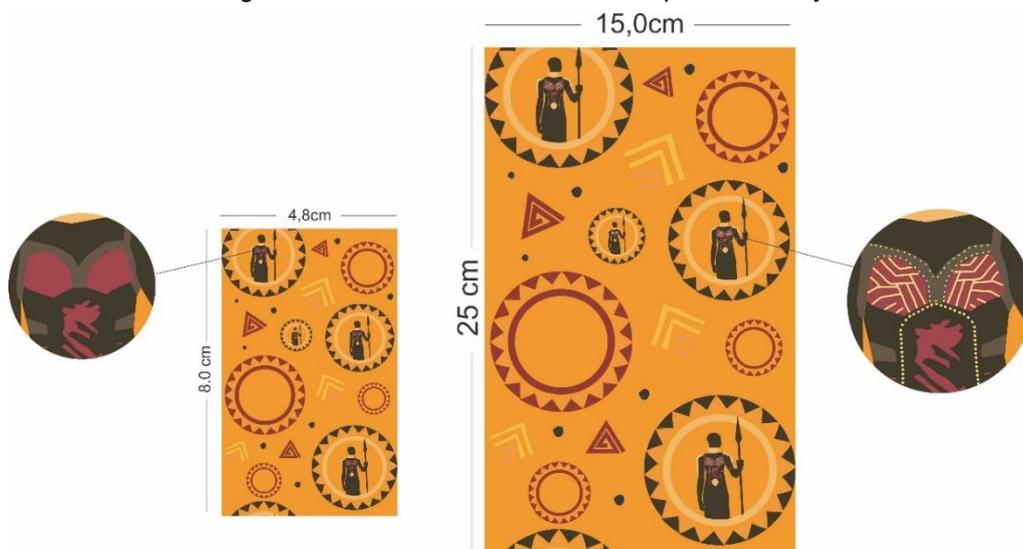
Fonte: Elaborado pelo autor para a pesquisa (2018).

5.4 Definição do modelo e da solução final

A partir dos padrões de superfície desenvolvidos, partimos nessa etapa para a avaliação das alternativas, assim algumas decisões foram tomadas mediante ao teste de impressão dos *rapports* que serviram como base para análise do dimensionamento dos elementos que serão utilizados na coleção de superfície e aplicados em objetos de pequeno e médio porte que possam variar entre 10 e 45 cm.

5.4.1 Avaliação das Alternativas

A estampa Dora Milaje como observado na figura 61 sofre algumas variações em relação as dimensões do *rapport*. No tamanho mínimo da aplicação de 8 x 4,8cm os detalhes ficam imperceptíveis e por isso sofrem algumas mudanças para uma melhor visualização, alguns elementos foram retirados nesse caso. Já no tamanho do módulo de 25 x 15cm os detalhes foram mantidos..

Figura 61: Detalhes do módulo estampa *Dora Milaje*

Fonte: Elaborado pelo autor para a pesquisa (2018).

Na estampa Killmonger o tamanho mínimo do *rapport* deve ser de 6x5,2cm, pois, com medidas inferiores a estas fazem com o que os detalhes da máscara se tornem ilegíveis e descaracterizem o personagem.

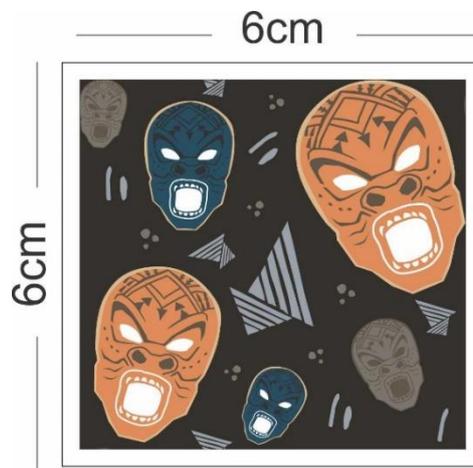
Figura 62 Dimensões mínimas para o *rapport* da estampa Killmonger



Fonte: Elaborado pelo autor para a pesquisa (2018).

Para o padrão chamado de *M'Baku* a medida mínima indicada é 6x6cm, uma vez que o elemento principal da estampa (a máscara) possui tamanhos diferentes, as dimensões do *rapport* devem garantir que todos os componentes gráficos sejam possíveis de serem visualizados e as características do personagem prevaleçam (Figura 63):

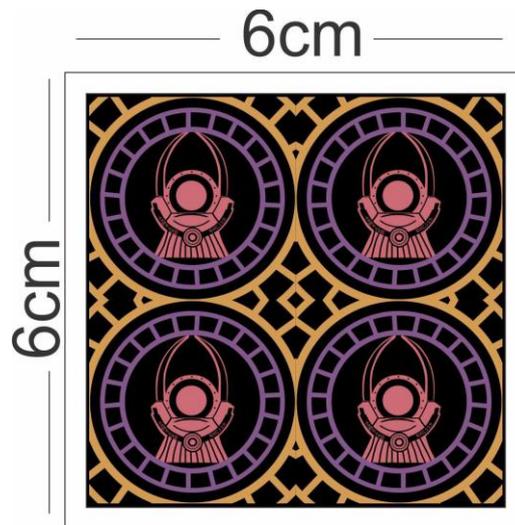
Figura 63: Dimensões mínimas para o *rapport* da estampa M'Baku



Fonte: Elaborado pelo autor para a pesquisa (2018).

Na estampa Wakanda as dimensões foram definidas para que os detalhes presentes principalmente no trono pudessem ser representados de maneira legível, sem que as informações se tornem imperceptíveis. Para isso é recomendado que o rapport tenha medida igual ou superior a apresentada na figura 64.

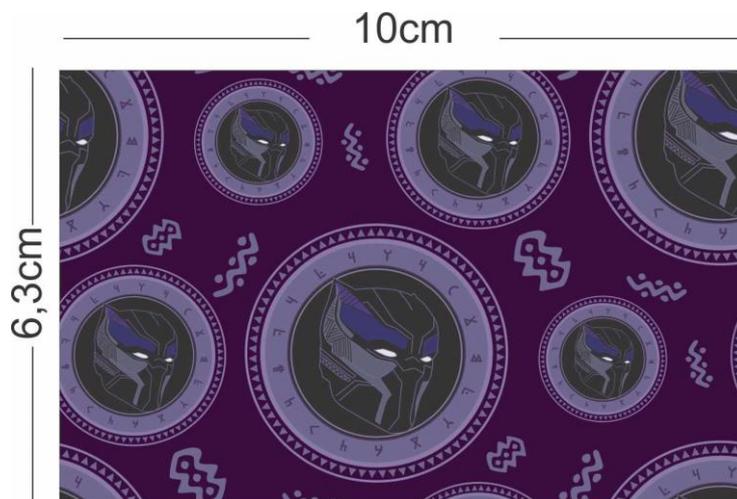
Figura 64: Dimensões mínimas para o rapport da estampa Wakanda



Fonte: Elaborado pelo autor para a pesquisa (2018).

O padrão Pantera Negra possui uma variação tamanhos de elementos diferentes na sua composição, assim para que as informações permanecessem legíveis é recomendado que as dimensões mínimas de aplicação sejam de 10x6,3cm, dessa forma a legibilidade de todos os componentes gráficos estará assegurada (figura 65).

Figura 65: Dimensões mínimas para o rapport da estampa Pantera Negra



Fonte: Elaborado pelo autor para a pesquisa (2018).

5.4.2 Aplicações

Esta etapa da metodologia refere-se ao processo de testes de aplicações em *mockups* digitais para a produção de itens de papelaria que virá em seguida. Durante essa fase serão apresentados ainda o processo de impressão utilizado, o processo de confecção dos *sketchbooks*. O resultado dos testes das aplicações digitais é apresentado a seguir (figura 66):

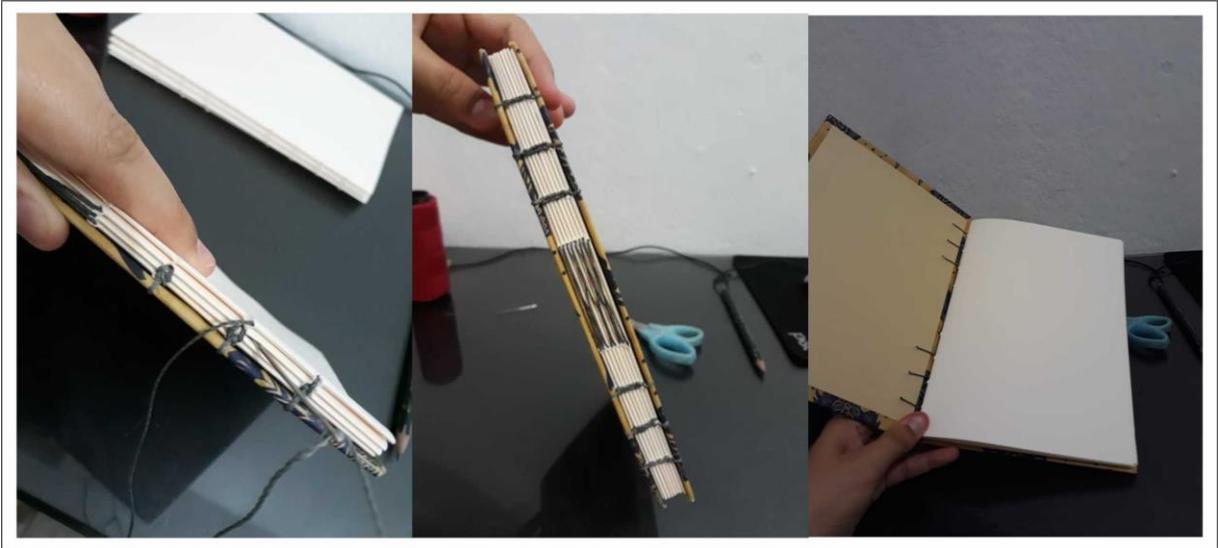
Figura 66: *Mockups* digitais.



Fonte: Elaborado pelo autor para a pesquisa (2018).

Em seguida deu-se início a etapa de confecção dos *sketchbooks*, para a produção das capas onde foi utilizado o processo de impressão digital. Posteriormente realizou-se o processo de seleção de papéis para o miolo dos cadernos, a seleção dos tipos de materiais de acabamento até a elaboração do produto final. Parte desse processo é ilustrado na imagem a seguir (figura 67).

Figura 67: Processo de produção.



Fonte: Elaborado pelo autor para a pesquisa (2018).

Por fim, o resultado do processo de produção é apresentado a seguir (figura 68), por meio da aplicação das estampas criadas em 5 (cinco) *sketchbooks*, que tem as seguintes especificações: capa dura revestida com papel comum impresso e com laminação texturizada, acabamento com papel color plus 80g, encadernação com costura copta e miolo com papel pólen 80g.

Figura 68: *Sketchbooks* finalizados.

Fonte: Elaborado pelo autor para a pesquisa (2018).

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio do desenvolvimento deste projeto foi possível ampliar a visão das possibilidades do Design de Superfície relacionando-o com o universo do cinema. Desse modo o objetivo maior deste trabalho foi obter como resultado uma coleção de padrões de design de superfície composta por cinco estampas inspiradas no filme *Pantera Negra* de 2018 da Marvel.

A construção deste trabalho buscou em identificar os principais elementos iconográficos para representar narrativa do longa-metragem. Considera-se importante também ressaltar que a compreensão dos elementos do Design de superfície, assim como os da linguagem visual serviram para dar suporte à criação das estampas.

Uma das dificuldades encontradas foi a escassez de disponibilidade de livros produzidos no Brasil que tratam especificamente do tema Design de Superfície. Para resolver esse problema e ter um maior embasamento teórico acerca do tema, foram feitas consultas em publicações de áreas afins como o design, o design gráfico e o design de moda.

A metodologia de projeto proposta neste trabalho superou as expectativas dos objetivos iniciais e traz ao design de superfície uma contribuição que pode ser ampliada e diversificada tanto para campo do cinema, como para outras aplicações, estudos e práticas utilizando-a como referência.

Cada uma das etapas exploradas teve seu papel no desenvolvimento do trabalho. Contribuindo para entender mais da identidade do longa-metragem, viabilizar novas aplicações e trazer características estéticas que podem ser aplicadas segundo as necessidades e desejos do público que consome os produtos oriundos do universo cinematográfico dos heróis.

Apesar da metodologia aplicada neste trabalho não ter previsto nenhuma obtenção de *feedback*, foi possível apresentar o resultado final do projeto para um grupo de pessoas que assistiram ao filme e notar uma aceitação bastante positiva, de modo que essas pessoas se identificaram bastante com os elementos presentes nas estampas: *Pantera negra*, *Dora Milaje*, *M'Baku*, *Killmonger* e *o trono de Wakanda*. Cada uma das cinco estampas foi impressa em impressão digital, a fim de compor capas de *sketchbooks*, os quais foram desenvolvidos como proposta de produto para essa pesquisa.

Perante todos os aspectos citados, este trabalho foi concluído de modo satisfatório atendendo todos os requisitos propostos nos objetivos: [1] desenvolver o estudo iconográfico e definir os principais elementos que representam o filme; [2] desenvolver uma coleção de estampas que valorize as principais características do filme; [3] aplicar a coleção em itens de papelaria.

Como desdobramentos futuros para este trabalho tem-se como meta: [1] aprofundar os estudos de design de superfícies para a contribuição ao cinema; [2] aplicar a metodologia deste projeto em outros processos criativos de design de superfície; [3] reproduzir as estampas em outros suportes. São apresentados abaixo (figura 69), algumas simulações de aplicações dos padrões em produtos diversos que podem ser explorados futuramente.

Figura 69: *Mockups* dos padrões aplicados em diversos produtos



Fonte: Elaborado pelo autor para a pesquisa (2018).

REFERÊNCIAS

- _____, **“Guia dos quadrinhos”**. 2007. Disponível em:
< <http://www.guiadosquadrinhos.com/artista/martin-goodman/2865> >. Acesso em: 20 de jun.2018
- _____, **“Uma breve história da Marvel”**. 2003. Disponível em:
<<https://super.abril.com.br/historia/mundo-marvel>>. Acesso em: 20 de jun.2018
- _____, **“Você sabe o que é Rapport?”**. 2017. Disponível em: <
<https://www.coresetons.com.br/voce-sabe-o-que-e-rapport/> >. Acesso em: 15 de mai.2018
- BRIDI, Natália. **“Pantera Negra”**. 2018. Disponível em:
< <https://omelete.com.br/filmes/criticas/pantera-negra/?key=145084/>>. Acesso em: 20/12/2017.
- COSTA, Robson. Informação e memória cultural na era transmidiática: as adaptações dos quadrinhos marvel para o cinema. In: **Encontro nacional de pesquisa em ciência da informação**. Anais... São Paulo, 2017. Disponível em:
<<http://enancib.marilia.unesp.br/index.php/xviiienancib/ENANCIB/paper/viewFile/302/1109>>. Acesso em 25 de junho. 2018.
- CARDOSO, Cilene; PICOLI, Julia. Metodologia de projeto de Bruno Munari aplicada ao design de superfície de moda. In: **9º Colóquio de Moda**. Fortaleza, 2013. 1-14 p.
- CRESWELL, John. **Projeto de pesquisa métodos qualitativo, quantitativo e misto**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2007.
- DELCOLLI, Caio **'Pantera Negra': A origem e a importância do 1º super-herói negro mainstream**". 2018. Disponível em:
< https://www.huffpostbrasil.com/2018/02/15/pantera-negra-entenda-a-origem-e-a-importancia-do-1o-super-heroi-negro-mainstream_a_23362850/>. Acesso em: 20/12/2017
- DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- FREITAS, R.O. Teixeira. **As Ações Comunicacionais Táteis no Processo de Criação do Design de Superfície**. Dissertação de Mestrado. Curso de Comunicação e Semiótica, Comunicação, pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2009.
- FISHER, Luchina **“Black Panther' by the numbers: How the blockbuster film is still shattering records”**. 2018. Disponível em:
<<https://abcnews.go.com/GMA/Culture/black-panther-numbers-blockbuster-film-shattering-records/story?id=53691758>>. Acesso em: 20/12/2017.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer. **Novos Fundamentos do Design**. 1. ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2008.

HOWE, Sean. **Marvel Comics: A história Secreta**. 1. ed. São Paulo: Leya, 2013.

PANTERA NEGRA, Direção de Ryan Coogler. Estados Unidos: Marvel Studios e Walt Disney Pictures, 2018. (2h15min).

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar. **Metodologia do trabalho científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico**. 2. ed. Novo Hamburgo - RS. Universidade FEEVALE, 2013.

RUBIM, Renata. **Desenhando Superfície**. 2. ed. São Paulo: Rosari, 2010.

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de Superfície**. ed. da UFRGS. Porto Alegre: UFRGS,. 2008.

SANTOS, Erisvaldo Pereira. **“Pantera Negra e a questão da ancestralidade africana”**. 2018. Disponível em:
< <https://www.geledes.org.br/o-filme-pantera-negra-e-questao-da-ancestralidade-africana/>>. Acesso em: 20/12/2017

SCHWARTZ, A.R. Doederlein. **Design de Superfície: por uma visão projetual geométrica e tridimensional**. Dissertação de Mestrado. Faculdade de arquitetura, artes e comunicação, Universidade Estadual Paulista São Paulo, 2008, 216p.

SILVA, K. C. Vieira; QUADRADO, Jaqueline Carvalho. O Afrofuturismo como forma de representação cultural. In: **2º Encontro missionário de estudos interdisciplinares em cultura de São Luiz Gonzaga**. Anais eletrônicos. São Luiz Gonzaga, RS, 2016. Disponível em: <<http://omicult.org/emicult/anais/wp-content/uploads/2016/11/O-afrofuturismo-como-forma-de-representa-cultural-2.pdf>>. Acesso em 25 de junho. 2018.

TEIXEIRA, Renata. **Design de Superfície: as ações comunicacionais táteis nos Processos de Criação**.1. ed. São Paulo: Blucher. 2012.

FIGUEIREDO, Felipe Collins. **“Omelete mapeia público nerd e geek”**. 2014. Disponível em:
< <https://www.geledes.org.br/o-filme-pantera-negra-e-questao-da-ancestralidade-africana/>>. Acesso em: 10/10/2018

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.