



A SEMIÓTICA COMO FORMA TRADUTORA PARA O DESIGN DE SUPERFÍCIE: CRIAÇÃO DE UMA COLEÇÃO DE ESTAMPAS INSPIRADAS NAS OBRAS DE VAN GOGH

Maitê Maier¹

Solange Bianchini²

Resumo: Este trabalho tem como objetivo apresentar como as obras de Vincent Van Gogh através da tradução intersemiótica podem ajudar no desenvolvimento de uma coleção de estampas para um projeto têxtil, de forma que facilite os processos de criação na área do design de superfície através da aplicação destas estampas em produtos de decoração. A criação de uma série de estampas conceituais de modo que os consumidores possam aplicá-las em produtos ou roupas, e facilitando o processo de criação no design. Consideraram-se como referência conceitual algumas obras do artista Van Gogh, deste modo, além de aprofundar conhecimentos acerca da criação de estampas, também será possível valorizar sua trajetória como artista. Para realizar este trabalho, foram necessárias pesquisas relacionadas à sua vida e às obras relacionadas ao design têxtil, de forma que facilite os processos de criação na área do design de superfície através da aplicação destas estampas em produtos de decoração. As estampas alcançadas possuem a finalidade de representar os sentimentos através das obras escolhidas, mantendo a identidade e estilo de pintura do artista, e trazendo a inovação através da tradução intersemiótica dos signos e modernização através do design.

Palavras-chave: Design de superfície; Tradução Intersemiótica; Van Gogh;

1 INTRODUÇÃO

As tendências atuais do mercado envolvem a personalização temática dos tecidos e a criação de variação de escolhas de acordo com o público-alvo determinado. Desta forma, trazer elementos que tenham significações e que representem algo histórico, como por exemplo obras de arte, podem auxiliar na criação de estampas artísticas e modernas que gerem impacto no mercado.

As obras de Vincent Van Gogh são um exemplo de como a arte pode ser atemporal, pois o artista representava sua vida, sentimentos e expressões através de pinturas, em que as pessoas se identificam, e geram curiosidade através dos mistérios de cada pintura até os dias atuais. No design de superfície, a criação dos elementos visuais e a forma como eles se conectam, influenciam se a sua

¹ Graduando em Design Gráfico, 2022. E-mail: maite.maierr@gmail.com

² Prof. Solange Bianchini - Centro Universitário UniSATC. E-mail: Solange.bianchini@satc.edu.br



composição fará sucesso ou não. A organização dos elementos visuais de forma harmônica, que também podem possuir texturas e cores variadas, garantem a produção do padrão desenvolvido, num setor tão competitivo como o têxtil, agregar valor à estampa significa que o público optará pela preferência do mesmo. (SILVA,2016)

O design de superfície é uma técnica antiga representada através de criações de composições de imagens, vetores, ilustrações, por meio de temáticas e signos escolhidos, criam ilusões de ótica visuais e ligações emocionais com o público através da repetição do padrão criado, dando origem ao “*rapport*”, que será retomado na seção 2.1. (SILVA,2016)

A indústria têxtil e as tendências trilham o processo juntas, com isso percebe-se a necessidade do designer acompanhar o avanço das tecnologias, novas ferramentas e processos de criação das tendências.

O desenvolvimento deste artigo busca responder a problemática: Como desenvolver uma coleção de estampas têxteis, inspiradas nas obras de Van Gogh, por meio da tradução intersemiótica? Desta forma, este projeto tem como objetivo principal apresentar como as obras de Vincent Van Gogh através da tradução intersemiótica podem ajudar no desenvolvimento de uma coleção de estampas para um projeto têxtil, de forma que facilite os processos de criação na área do design de superfície através da aplicação destas estampas em produtos de decoração.

Para a concretização deste trabalho, foram formulados objetivos específicos a fim de demonstrar o processo em si, desde as pesquisas até o resultado final. Para isso, os seguintes tópicos são necessários:

- a) Estudar o design de superfície, design têxtil e seus campos de atuação;
- b) Pesquisar sobre a tradução intersemiótica e suas ferramentas;
- c) Fazer um breve levantamento histórico acerca da vida e das obras do artista Van Gogh, e suas principais obras como referência do projeto;
- d) Desenvolver estampas através da ferramenta de design metodológico através da tradução intersemiótica e suas etapas.

A metodologia científica utilizada nesta pesquisa apresenta-se de forma aplicada, exploratória, bibliográfica, e qualitativa. A fundamentação teórica do projeto aborda sobre o design têxtil, técnicas de criação no design, o design emocional e

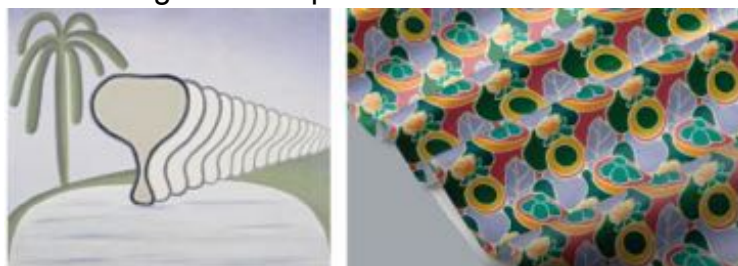
sua importância na criação, em seguida introduz a tradução intersemiótica e a vida do pintor Van Gogh.

2 DESIGN TÊXTIL

Segundo Queiroz (2018), dentro da área têxtil o conceito de design foi formulado nos anos 60, devido à necessidade de criar novas estampas e tecidos para o mercado de moda. Hoje o design têxtil e suas ferramentas metodológicas são de extrema importância para o desenvolvimento de novos padrões, de acordo com a necessidade mercadológica de renovações de tendências da moda que estão em constante mudança e evolução.

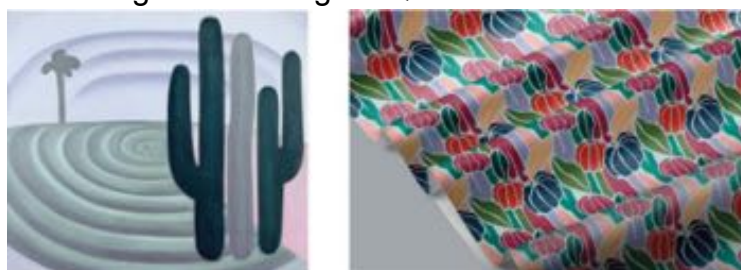
Alguns projetos existentes no design, mostram a importância e o processo de construção, desde as pesquisas iniciais, até sua figura final, para produção de estampas comerciais, com base em artistas brasileiros, sua importância e trajetória, como por exemplo no projeto abaixo, cuja a inspiração das estampas foi a artista brasileira Tarsila do Amaral, feito pela acadêmica Maryellen Ignacio Petrucci, estampas que expressam a importância do entendimento das noções de brasilidade, apresentando por meio da retratação da cultura brasileira através de escolhas de elementos característicos das regiões geográficas brasileiras e das obras que as representam:

Figura 1: Pequi – Quadro “O Sono”



Fonte: Maryellen (2019)

Figura 2: Pitanga – Quadro “Distância”



Fonte: Maryellen (2019)



Inspirado neste projeto através da tradução de pinturas para o design de superfícies com base na tradução intersemiótica, será desenvolvido pesquisas de métodos e técnicas de criação de estampas, criação de módulos, e estudo dos elementos simbólicos apresentados nas obras, para que através da metodologia que será proposta, sejam desenvolvidas a coleção de estampas.

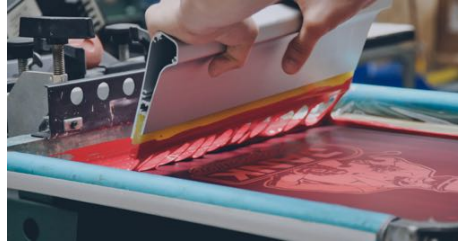
2.1 ABORDANDO TÉCNICAS DE CRIAÇÃO PARA O DESIGN TÊXTIL

O design de superfície baseia-se em um conjunto de métodos e ferramentas que transformam imagens e vetores em superfícies têxteis para roupas e produtos, e quando criadas, são reunidas várias informações de pesquisas e painéis semânticos temáticos, pois para desenvolver a parte criativa, é necessário o estudo de tendências de moda, persona, mercado atual, e os processos industriais da padronagem, além da relação custo-benefício para a produção e vendas. (SILVA,2016)

O desenho do módulo é destinado à superfície têxtil e sua criação necessita o estudo de estilos de desenhos, criação do design e técnicas de produção. Atualmente são três principais técnicas utilizadas: manual, informatizada e digital, e a escolha delas é um fator importante para decidir se a produção será em pequena ou grande escala. A técnica escolhida para o projeto será a manual, utilizando pincéis para a reprodução dos desenhos, por se tratar de uma inspiração de um quadro, é necessário obter o efeito de textura da pincelada, e logo após a edição no software, no tratamento das cores e montagem do rapport. Abordando ainda mais as definições de técnicas de estampagem, Silva (2016) afirma que:

[...] A técnica manual, que é tradicional da Índia, é utilizada até os dias atuais através de carimbos, stencil e rolos de madeira ou quadros gravados manualmente em telas de poliéster, a técnica informatizada abrange o conceito de separação de cores com o auxílio de programas e softwares, e geralmente é gravada em cilindros de níquel cromo ou quadros de poliéster no processo rotativo e estampada de maneira direta ou indireta. E, por último, a técnica digital, que conceitua a técnica com ilustrações ou somente montagens de imagens rapportadas. Ou seja, as imagens criadas digitalmente não necessitam de separação de cores, pois a imagem é estampada de maneira direta no tecido por meio de impressora digital. Além das técnicas, são necessários estudos de bases (tecidos) para que as cores impressas estejam conforme Pantone®, visto que as cores mudam na hora da impressão conforme o tecido escolhido (SILVA,2016, p.17).

Figura 3: Exemplo de serigrafia manual



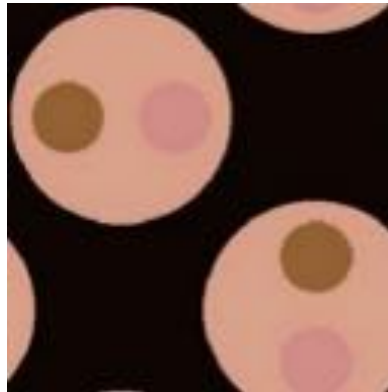
Fonte: Site Quatrocor

As estampas têxteis, geralmente, são bidimensionais, porém atualmente foram criados processos de estampagem 3D que permitem trabalhar com alto relevo e texturização da estampa, criando uma superfície tátil. O design de superfície se baseia entre relações de imagem, tendências e design emocional para que desperte o desejo e interesse de seu público-alvo.

As criações buscam ligações que propõem contextos de harmonia de cores e tendências sua concepção é feita por meio de módulo (rapport), que é a menor unidade visual de um padrão de repetição (Fig.4).

O módulo é a menor forma de unidade visual e ela se sobrepõe a todos os elementos da estrutura da padronagem, porém não define a forma de como o padrão se repetirá, sendo assim, um módulo pode não ser um rapport porém um conjunto de elementos que o resultarão. A partir dele podemos construir formas de repetição, e variações, já módulo de rapport (Fig.5), precisa ser feito no sistema de repetição linear que não permite outras formas de variações, pois seu desenho se auto-completa de todos os lados e quando alinhado de outras formas, seus desenhos se desencontram. O rapport é constituído por elementos gráficos como cores, texturas, linhas, formas geométricas, espaços de respiro, todos de forma harmônica para que se obtenha um resultado visualmente agradável. (SILVA,2016)

Figura 4: “Rapport”



Fonte: Silva (2016)

Figura 5: “Repetição”



Fonte: Silva (2016)

Através da criação, escolha de elementos do rapport, é possível transmitir percepções, sensações, ou até mesmo emoções para diferentes usuários, por meio de diferentes formas de atração, criando uma necessidade de compra e atração diante do público-alvo direcionado.

2.2 DESIGN EMOCIONAL NA SUPERFÍCIE

Atualmente, vivemos em um contexto de mundo globalizado, com vários estilos de vida, em que as principais características do indivíduo são complexas e multiculturais. Com isso, os produtos são desenvolvidos de formas estratégicas, já que existem vários conceitos, gostos e influências culturais que levam o usuário a fazer determinada compra de um produto, mesmo que possuam a mesma função prática, porém a função estética acaba se sobressaindo, na maioria das vezes. (QUEIROZ, 2004)

Os designers procuram criar produtos com maior valor emocional agregado, atentos a todos os elementos estéticos e simbólicos relacionados com



público escolhido. São feitos diversos estudos baseados no usuário-produto, para que no momento de escolha, a linguagem emocional através de elementos simbólicos e linguagem atuem no fator de escolha e compra, este estudo acabou se tornando um dos maiores desafios dos designers hoje em dia, pois precisam ser feitos estudos comportamentais, estilos, para que as expectativas do mercado sejam atendidas (QUEIROZ, 2004).

Um produto atrativo chama a atenção do mercado e se faz desejável, por ser esteticamente atrativo, ou seja, pode despertar o desejo nas pessoas em realizar a compra e ter aquele determinado produto, mesmo quando em comparação com outros produtos que possuem a mesma função prática, a função estética está relacionada a percepção do consumidor com a beleza, sensação de prazer e o bem estar contemplativo para um determinado objeto, portanto, acaba se sobressaindo. De acordo com Derrida, existem quatro formas de atração:

[...] Atração por aquilo que já é conhecido – quando o consumidor, já adaptado ao aspecto visual de um produto, sente-se atraído por ele no meio de tantos outros; Atração funcional ou semântica – quando um produto aparenta desempenhar bem a função para a qual se destina ou quando transmite imagem de confiança apenas por meio de sua imagem visual; Atração simbólica – quando o produto representa valores pessoais ou sociais do usuário e quando o ajuda a construir sua imagem perante os outros; Atração inerente da forma visual – é a forma geral do produto que, além de incorporar os aspectos anteriores, apresenta sua beleza própria (DERRIDA,2006, p.23).

Sendo assim, quando uma pessoa sente atração por um determinado produto e o compra, ela sentirá prazer pela aquisição do objeto e desta forma o usuário poderá sentir prazer em apreciá-lo visualmente(QUEIROZ,2009).

Com base nisso, a semiótica é uma importante ferramenta para auxiliar no processo de tradução de signos, significações e comunicação com o público-alvo, Ao observar estes princípios, nota-se que estão ao redor do design e semiótica, e existem diversos conceitos que se completam entre as duas áreas, portanto, é de extrema importância causar este efeito de desejo de compra no mercado, para que se obtenha sucesso e que seu design tenha reconhecimento.

2.3 A ARTE COMO MEDIADORA PARA EXPRESSÃO DE EMOÇÕES

A palavra sentimento originalmente deriva do latim *sentimentum*, correspondendo a um estado afetivo, que todos os seres humanos expressam mediante diferentes acontecimentos que vivenciam ao longo do seu cotidiano,



possibilitando uma maior compreensão de nós mesmos, promovendo o bem-estar psicológico mais saudável.

Ao longo da história de arte, foram inúmeros os artistas que utilizaram o sentimento como metáfora nas suas obras, expondo não só uma intencionalidade crítica, mas retratando também aspectos relacionados com as suas experiências de vida, que refletem sobre a sociedade e sobre si mesmos.

Os sentimentos ao serem os principais impulsionadores na forma de viver, despertam diferentes reações na relação do homem com o meio que o rodeia, afetando-o quer individualmente como coletivamente, algo que no caso da arte, pode ser visível na Auto-Representação do artista, que transpõe os seus altos e baixos na vida.

O mercado passou a exigir mais dos objetos que estão sendo criados, estabelecendo uma relação mais intensa com aquilo que representa. O público não espera somente produtos básicos para o uso diário, mas sim objetos que possuam identificação e personalidade, fazendo com que nossas escolhas se baseiam nas preferências estético-simbólicas nos produtos que adquirimos no decorrer da vida (FARIA,2013).

Com base nisso, as estampas a serem criadas para a coleção, precisam traduzir a parte emocional e representativa do artista e seus respectivos quadros, para que se obtenha um valor simbólico para o público alvo que irá ser atingido e para manter a originalidade das pinturas e seus significados.

3 ABORDAGEM DA SEMIÓTICA BASEADA NO ESTUDO DE PEIRCE

Segundo Silva (2017), a semiótica é estudo do signo no qual o objeto de estudo são todas as linguagens existentes, ou seja, tem o objetivo o exame dos modos de constituição de todo e qualquer signo como fenômeno de produção de significação e de sentido. Se a semiótica tem como principal objetivo investigar o modo como se constitui um signo na produção de significação e de sentido na linguagem, nesse primeiro momento, precisamos ter entendimento de linguagem e de signos para poder realizar uma tradução de forma correta(SILVA,2017).

Entendemos como linguagem todo sistema formado por um conjunto de signos que serve de meio de comunicação entre indivíduos e pode ser percebido pelos diversos órgãos dos sentidos (visão, audição, paladar, tato e olfato). Isso nos

leva a distinguir a linguagem verbal, formada por palavras orais ou escritas, da linguagem não-verbal, formada por elementos imagéticos, gestos, sons, movimentos etc., ou ainda, outras formas mais complexas, constituídas, ao mesmo tempo, de elementos diversos, tanto verbais quanto não-verbais(SILVA,2017).

Segundo Peirce(2005 p.46), o signo que constitui a linguagem “é aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém”, e pode ser entendido como alguma coisa que está em lugar de outra, isto é, “estar numa tal relação com outro que, para certos propósitos, é considerado por alguma mente como se fosse esse outro”.

Foi escolhida a obra “Noite estrelada” para demonstrar através dos seus elementos, que todos as partes possuem significados e simbolismos, que representam algo para o pintor e para o cenário completo:

Figura 6: “A Vila”



Fonte: Site cultura genial

“Acredita-se que ela é uma representação da vila na qual o pintor passou a infância. Para todos os efeitos, ao povoado é uma inserção feita pelo artista, sendo um componente imaginado que pode ter sido incluído como uma nostálgica lembrança de sua infância e juventude na Holanda”(AIDAR,2022).

Figura 7: “As estrelas”



Fonte: Site cultura genial

“As estrelas são um dos elementos mais importantes do quadro. Além da sua beleza plástica, elas são representativas pois demonstram uma grande abstração. Ele diz que se deixou levar pelas ideias abstracionistas ao compor estrelas de grandes proporções”(AIDAR,2022).

Figura 8: “O cipreste”



Fonte: Site cultura genial

“Os ciprestes são elementos comuns nas obras de Van Gogh, e esta obra é associada com a morte em diversas culturas europeias. O cipreste passou a ser comum em decorações de cemitérios e quase sempre tem relação ao final de uma vida”(AIDAR,2022).

Figura 9: “As espirais”



Fonte: Site cultura genial

“As espirais são os elementos que mais chamam atenção na obra, as pinceladas em sentido horário causam sensação de movimento e profundidade no cenário. O artista constrói um céu inquieto, revelando suas próprias perturbações mentais e traçando um retrato incomum do firmamento”(AIDAR,2022).

Figura 10: “A Lua”



Fonte: Site cultura genial

“A lua é retratada com um poderoso tom alaranjado e um halo brilhante que se propaga por toda a tela como oscilações em um mar revolto. O astro mostra-se fora de centro e adiciona uma sensação de derretimento à composição” (AIDAR,2022).

Com base na análise dos signos desta obra, percebe-se que o significado representativo para o autor, pode ser interpretado de diferentes formas pela sociedade, sendo assim, a semiótica é importante para entendermos por meio dela, fenômenos naturais e culturais através da comunicação entre pessoas, conectados através de pensamentos e as emoções.

4 TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA

Gonçalves (2011) mostra que a tradução intersemiótica é responsável por envolver a tradução de elementos verbais para não-verbais, porém quando levamos em consideração todas as formas de comunicação existentes, a tradução intersemiótica é responsável por transformar a linguagem de um sistema para outro.

[...] A tradução intralingual interpreta signos linguísticos por meio de outros signos da mesma língua. Isso supõe evidentemente que se saiba, em última instância, como determinar rigorosamente a unidade e a identidade de uma língua, a forma decidível de seus limites. Existiria em seguida o que Jakobson chamou lindamente de tradução ‘propriamente dita’, a tradução interlingual que interpreta signos linguísticos por meio de outra língua, o que remete a mesma pressuposição da tradução intralingual. Existiria enfim a tradução intersemiótica ou transmutação que interpreta, por exemplo, signos linguísticos por meio de signos não linguísticos(GONÇALVES,2011).

Peirce desenvolve diversas classificações baseadas em divisões tricotômicas, que são a principal inovação de sua teoria do signo, pode-se explicar as classificações sendo formadas a partir de três perguntas: (I) qual a natureza do



signo? (ii) qual a natureza da relação signo-objeto? (iii) qual a natureza da relação entre o signo e seu objeto para seu interpretante? (QUEIROZ,2004)

A primeira tricotomia apresenta uma resposta monádica (primeiridade), definimos como um qualisigno pois é uma qualidade que funciona como signo sem mesmo ter referências sobre qualquer coisa. Para Savan (1987-88,p.20), é um signo que significa através de sua qualidade como tal; a primeiridade da qualidade, à parte qualquer relação empírica ou espaço-temporal da qualidade com qualquer outra coisa.

De acordo com a segunda tricotomia, há três formas possíveis de relações que podem ser estabelecidas entre um signo: uma palavra, um diagrama, uma partitura musical e um objeto que o signo representa, ou um signo que é análogo, por similaridade.

A terceira tricotomia, definida por Liszka (1996,p.40), como o “poder interpretativo do signo”, descreve a capacidade do signo de gerar um interpretante, de seu objeto, e se divide em “rema, dicente e argumento”. O rema é um signo que é interpretado como um signo de “possibilidade”, ou seja, entendido como representando esta e aquela espécie de objeto possível.

Os recursos descritos confirmam a colaboração da tradução intersemiótica para o design de superfície, pois possibilitam a atração de comportamentos e atitudes de consumo relacionadas à linguagem emocional e interpretações dos signos.

5 A HISTÓRIA DE VAN GOGH

Filho de um Casal Protestante, Vincent Van Gogh, antes mesmo de nascer, sua mãe Anna Cornnelius já sofria com a perda de seu primeiro filho que nasceu morto, logo em seguida teve seu segundo filho, Vincent Van Gogh ,nascido em 30 de março de 1852 um ano posterior a morte de seu irmão, “Vincent Van Gogh havia herdado de sua mãe a aparência física e a psicológica, tendo um caráter intimista com uma personalidade muito forte que desde de muito pequeno já causava tormentas na família” (BONGER,2008).

Aos oito anos de idade já fazia do ambiente camponês seu laboratório de pesquisa em relação a natureza, a educação do pintor teve influências consideradas ruins, pois ao frequentar a escola da aldeia com o tempo foi percebido em Vincent



por seus pais, uma mudança comportamental pelo seu contato com as outras crianças camponesas, para tentar dar melhor educação eles passaram a pagar uma governanta para alfabetizar as crianças nas dependências da Igreja em que ele residia com a família" (BONGER,2008).

Segundo Bonger (2008), Vincent estabeleceu durante sua vida uma ligação íntima com a sua irmã mais jovem Anna e Theo, com 12 anos veio a estudar em um colégio de regime interno, o Sr. Provilly em Zevenbergen, permanecendo ali temporariamente por sua família, por não ter condições de sustento saindo dali aos 16 anos ele é empregado em uma Galeria de arte chamada Goupil & Cia localizada em Haia que pertencia a um tio da família. Essa vivência na Galeria marcou sua vida sendo esse um momento que proporcionou a ele maturidade intelectual, tanto na literatura como no universo da arte.

Todo seu trabalho através de suas telas que não havia tido nenhum reconhecimento, como sua dor repercutida em seu processo de criativo, suas telas passam a ganhar a admiração de diversas pessoas em sua fase em Arles, porém o que ele estava produzindo durante o tempo que ficou internado repercutiu recebendo elogios de críticos de arte da época como Issacson um francês que publicou uma reportagem sobre o pintor em um jornal Holandês.

Ele recebe o que teria sido um grande incentivo para sua vida artística, um convite de Octave Maus para expor na exposição em Bruxelas, seus ânimos mudam e o pintor aceita o convite para expor suas obras, esse fato gera em Vincent o desejo de se inserir novamente no mundo social (BONGER,2008).

Desta forma, foram selecionadas obras feitas durante sua vida, e os significados que elas representam, para a criação de estampas, sendo a principal obra, o quadro "Noite Estrelada", que representa sua vista do hospital Saint-Rény localizado no sul da França, Van Gogh transmite através da tela a expressão em meio ao distúrbio mental que sofria, através de tudo que está passando influencia sua produção artística e por meio dela, das suas pinceladas, expressas na tela com cores, que são significativas onde observamos que estão correlacionadas a sua má saúde mental por qual passava o pintor em sua vida. Nota-se que a vila é agitada por uma tempestade que transfigura todo cenário, sendo simbólica expressão igualmente a que ele sentia internamente.

Para este projeto, foram selecionadas as obras mais conhecidas do artista Van Gogh, juntamente com os significados de cada uma, a fim de trazer seus conceitos, símbolos e desenhos, para as estampas, através da semiótica, transformadas em rapport, repetição, e estampas corridas para fabricação e comercialização na área da moda e do design.

Figura 11: “Noite Estrelada”



Fonte: Site ArtRef (2022)

“O quadro “Noite Estrelada” retrata a vista do lado de fora da janela do sanatório de Van Gogh, em Saint-Remy-de-Provence, na França. O artista optou por entrar nesse local após episódios de automutilação e hospitalização (VARELLA,2022).

Figura 12: “Amendoeira em flor,1980”



Fonte: Site ArtRef (2022)

Van Gogh era fã de artes japonesas, especialmente o estilo em xilogravura, e suas características influenciaram nesta obra. Ela foi criada para comemorar o nascimento de seu sobrinho, e fez parte de uma coleção que realizou com esta espécie botânica(VARELLA,2022).

Figura 13: “Os girassóis,1889”



Fonte: Site ArtRef (2022)

Considerado um mestre nas pinturas de natureza-morta, sua série sobre girassóis é uma das mais famosas. São reconhecidas por retratar a beleza das flores e suas cores vibrantes. Os elementos naturais estão presentes em grande parte de suas obras, servindo como fonte de inspiração, e de referência para a padronagem das estampas a serem criadas, além de elementos importantes em seus quadros que também serão utilizados para retratar sua história através da semiótica aplicada ao design de superfície(VARELLA,2022).

6. METODOLOGIA

Com o intuito de encontrar soluções para o assunto proposto, os métodos científicos auxiliarão a procura de respostas por meio de um conjunto de ações sistemáticas, desse modo a natureza desta pesquisa apresenta-se de forma aplicada, pois visa gerar conhecimentos que resolvam questões específicas voltadas ao estudo do design de superfície (PRODANOV; FREITAS, 2013). Classificam-se, em relação aos objetivos, como exploratória, visto que, conforme os autores, esclarece o assunto e possibilita a sua delimitação.

Quanto aos procedimentos técnicos – aqueles pelos quais são obtidas as informações necessárias para a pesquisa, é identificado como bibliográfica, pois sua produção baseia-se em materiais já publicados, como as obras de Van Gogh. Referente à abordagem, a pesquisa é qualitativa, porque se caracteriza pela subjetividade do sujeito e suas atribuições de significados, sem o uso de dados estatísticos (PRODANOV; FREITAS, 2013).

Com o objetivo de projetar uma superfície têxtil baseada em obras já existentes, será utilizada a metodologia projetual de Tradução Intersemiótica aplicada ao design gráfico. Elaborada por Medeiros, Teixeira e Gonçalves (2016), seu propósito favorece a transição e adaptação dos signos para representações visuais (Fig. 14). A intersemiótica foi escolhida por ser a mais adequada ao estudo proposto, visto que ocorre a transferência entre obras para a superfície têxtil.

A metodologia se baseia em seis passos: necessidade do projeto, conceitos-chave, definição da mídia, painéis semânticos, geração de alternativas, solução e validação, que serão especificadas e adaptadas para o fenômeno das tendências conforme o desenvolvimento do projeto.

Figura 14: As seis etapas da metodologia de tradução intersemiótica



Fonte: Medeiros, Teixeira e Gonçalves (2016)

6.1 NECESSIDADE DO PROJETO

O primeiro passo definido por Medeiros, Teixeira e Gonçalves (2016) para se conhecer o que será traduzido, é definir a necessidade do projeto através de pesquisas e informações complementares que serão fundamentais nesta etapa, na qual se buscam os dados pertinentes que sustentarão o briefing e o processo de criação dos módulos. A criação de uma estampa propõe ligações e contextos de harmonia de composição visual através do estudo dos signos.

A imagem estampada transmite sensações, desejos e conceitos, já a superfície é transformada por meio da imagem, e quando tratamos de tecidos estamos lidando com um conjunto de informações. A imagem está ligada à simulação do real, porém de uma forma mais flexível às percepções estéticas, tendo isso em vista, a proposta da criação de estampas inspiradas nas obras de Van Gogh, tem como objetivo transmitir sensações, criar valor simbólico e representativo

para o público-alvo consumidor, através dos símbolos e significados que eles transmitem através das pinturas.

6.2 CONCEITOS-CHAVE

A terceira etapa é definida como uma síntese do conhecimento coletado. Os conceitos-chave são as principais palavras que fundamentaram a tradução icônica, incorporando características na transição entre as linguagens. Desse modo, foi elaborado um mapa mental (Fig. 15) com os conceitos relacionados às obras de Van Gogh.

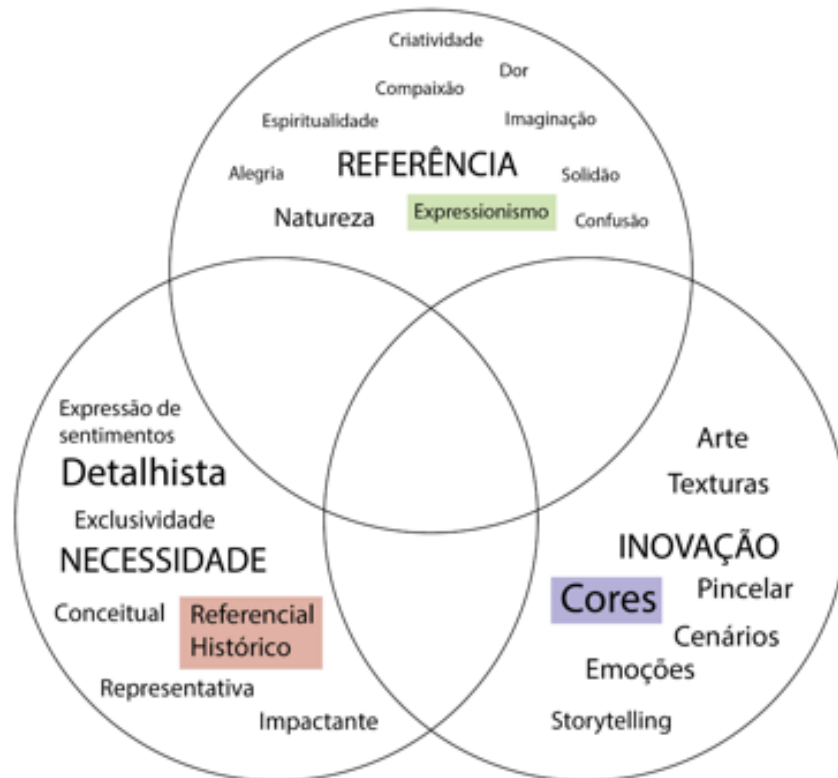
Figura 15: Painel de conceitos-chave.



Fonte: Da autora (2022)

Em sequência, foi utilizada a ferramenta Três Lentes como técnica para elencar três elementos importantes que se destacaram nas pinturas:

Figura 16: Painel de conceitos-chave



Fonte: Da autora (2022)

Foram observadas, de acordo com os painéis, três principais elementos de repetição utilizadas nas obras de Van Gogh, entre elas: flores, céu e natureza, que serão trabalhados no painel semântico como base para o início do processo de criação da coleção de estampas, e os elementos que se destacam entre elas, que serão retomadas na seção 6.4.

6.3 DEFINIÇÃO DE MÍDIA

Nessa etapa, é preciso definir a mídia, ou seja, o meio no qual a tradução acontecerá. Nesse sentido, Medeiros, Teixeira e Gonçalves (2016) explicam que a determinação de tamanhos, materiais e as limitações que são resultado disso, são determinantes nas etapas criativas que virão a seguir.

Como já visto nos objetivos do artigo, a mídia selecionada é uma superfície têxtil, foram escolhidos tecidos aplicados em artigos de decoração, como edredons, toalhas de mesa, cortinas, como forma de trazer um toque artístico através das estampas, tendo em vista que cada objeto possui um tipo de tecido específico.

Dentre as principais dificuldades, estão a parte da pintura para que se mantenha o mesmo padrão de textura e traços do artista, para que se obtenha reconhecimento de imediato quando o mercado observar as estampas, dessa forma, sabe-se que o processo de criação destas estampas com base na sua temática serão feitas manualmente, com tintas de tecido e pincel de precisão.

6.4 PAINÉIS SEMÂNTICOS

Os painéis coletam os principais elementos representativos em suas obras e a percepção de cores, formas e detalhamentos. Esta etapa é observada como uma conexão que aproxima as obras de Van Gogh com o design de superfície e reproduz em imagens (Fig. 17) as palavras definidas na seção 6.2, que são os principais padrões encontrados na maioria de suas pinturas, além das temáticas que se sobressaíram através da técnica das Três Lentes, em que as palavras que foram destacadas são: cores, referencial histórico e expressionismo, 3 elementos que serão levados em consideração no momento da criação.

Imagem 17: Painéis semânticos das obras de Van Gogh



Fonte: Da autora (2022)

O primeiro painel agrupa um conjunto de obras que destacam as flores como tema central, trazendo a estética de delicadeza e pureza, focando-se principalmente nos girassóis, pois Van Gogh se expressava através das cores, e para ele o amarelo era um emblema que representa, e o girassol como símbolo de devoção e lealdade, as referências a eles são feitas em suas muitas cartas.

O segundo painel é focado em pinturas noturnas onde utilizam o céu estrelado. As estrelas são um dos elementos mais importantes do quadro, além da sua beleza plástica, elas são representativas, pois demonstram uma grande

abstração no quadro, envolvendo uma de suas obras mais famosas chamada “Noite Estrelada”, um símbolo do pós-impressionismo.

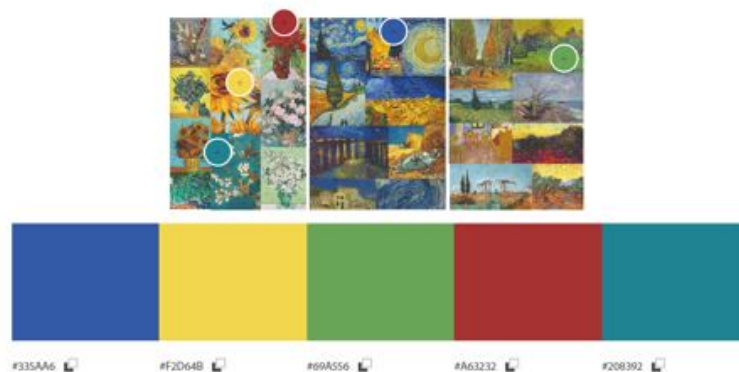
O terceiro painel une pinturas que mostram o paisagismo, a natureza como o foco central da pintura, pois Van Gogh gostava de ficar próximo à realidade, além de representar vários locais que visitava de diferentes pontos de vista, porém cada pintura tinha uma representação de sentimentos e emoções diferentes para ele.

Os conceitos e obras representadas nos painéis estão interligados e vêm ao encontro do que foi apresentado nas etapas anteriores, contribuindo com referências visuais de cores, traços e signos que poderão ser aplicadas nas estampas a serem desenvolvidas.

6.5 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

Com base nos painéis semânticos criados, foi formada uma paleta com as principais cores que se repetem e predominam as obras através do programa Adobe Color (Fig.18), então desta forma foram selecionadas as cores que seriam utilizadas no projeto, para que além do estilo de pintura, se mantivessem as cores próximas das pinturas para que o público-alvo reconheça e se identifique.

Figura 18: Seleção de cores



Fonte: Da autora (2022)

Depois das definições de cores partiu-se então para a produção dos primeiros esboços e testes de pintura. Logo no início, observou-se dificuldade em representar o estilo de pintura aproximado, além de trabalhar com muitas camadas de tinta de tecido. Com essa dificuldade começou-se a produção das primeiras alternativas e elementos. Estes primeiros testes (Fig.19) foram importantes para o aperfeiçoamento dos elementos desenhados.

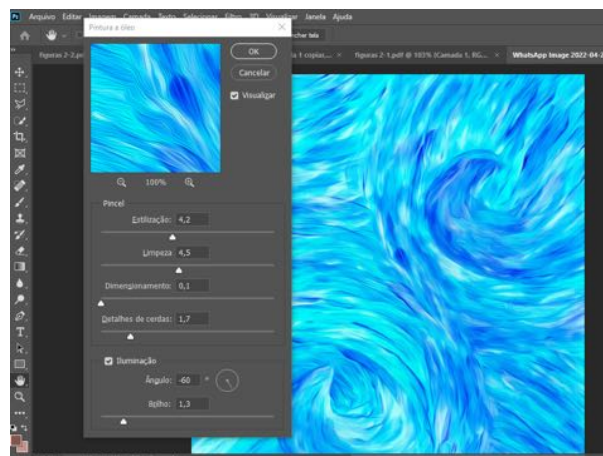
Figura 19: Processo de criação



Fonte: Da autora (2022)

Após os primeiros testes, foram escolhidos os elementos mais aproximados do conceito geral, foram digitalizados e tratados no Adobe Photoshop, correção de textura e cores, e em seguida, optado pela aplicação do filtro de estilização com efeito de pintura a óleo (Fig.20) em todos os elementos, para manter um padrão e mistura entre as cores, assim como nas obras de Van Gogh.

Figura 20: Aplicação da textura



Fonte: Da autora (2022)

A aplicação da textura de pintura a óleo contribuiu para a textura finalizada desejada, além da suavização das bordas e mistura de cores entre os elementos, já que foram feitos com tinta de tecido. Durante o processo de construção de cada elemento, buscou-se manter aproximada a forma de pintura de Van Gogh através de cada pincelada e camada na pintura, com o intuito de não perder sua identidade e originalidade.

6.6 SOLUÇÃO E VALIDAÇÃO

O objetivo principal da última etapa consiste em apresentar as melhores propostas que serão avaliadas. Destaca-se nesse ponto a importância da validação para que o resultado final alcance seu objetivo, além de contribuir com referências para produções posteriores (MEDEIROS; TEIXEIRA; GONÇALVES, 2016).

Após a geração dos elementos para as estampas, seguiu-se para a montagem de cada módulo (Fig.21) de acordo com cada temática escolhida: barcos girassóis, amendoeiras, os elementos que mais se destacam em suas obras, ajustando o posicionamento para que o módulo se encaixe da maneira correta.

Figura 21: Criação dos módulos



Fonte: Da autora (2022)

Inicialmente foram montados alguns módulos e testados em seu rapport, e foram feitas algumas mudanças de cores e posicionamentos dos elementos, até chegar nos resultados ideais e esperados, como apresentado nas imagens, com o adicional de um único módulo contendo apenas o fundo.

A coleção foi nomeada como "Vanart", em homenagem ao nome do artista Van Gogh e a junção da palavra arte em inglês. Cada estampa possui nome próprio em relação a sua temática, sendo eles: "Navegantes" (Fig.22), "Aflorar"(Fig.23), "Tormenta"(Fig.24), "Despertar"(Fig.25).

Figura 22



Figura 23



Figura 24

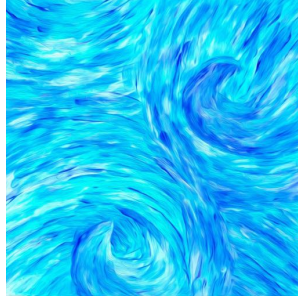


Figura 25



Fonte: Da autora (2022)

Em seguida, foram formados os rapports de cada módulo, para criar a repetição e aplicar nas mídias definidas:

Figura 26



Figura 27

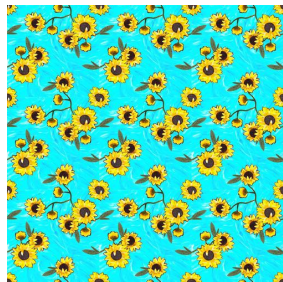


Figura 28

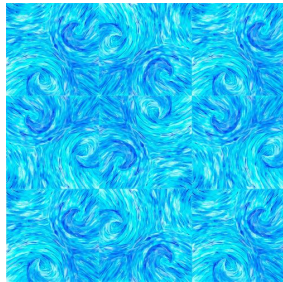


Figura 29



Fonte: Da autora (2022)

Para demonstrar a aplicação das estampas, as repetições da coleção foram aplicadas em mockups com a temática de decorações para casa, como cortinas, toalhas, roupas de cama, apresentados nas figuras abaixo:

Figura 30: Simulação de decorações com a estampa Navegantes



Fonte: Da autora (2022)

Figura 31: Simulação de decorações com a estampa Aflorar



Fonte: Da autora (2022)

Figura 32: Simulação de ambientes com a estampa Tormenta



Fonte: Da autora (2022)

Figura 33: Simulação de ambientes com a estampa Despertar



Fonte: Da autora (2022)

É importante fazer menção de que esses resultados foram obtidos através de pinturas totalmente manuais, apenas possuindo aplicação de textura e montagem dos mockups através do photoshop, estas estampas trazem uma temática artística na decoração, em forma de estampas alegres com cores vívidas, que conversam com as obras, o objetivo principal da coleção Vanart é lembrar o pintor Van Gogh e modernizar suas pinturas em forma de decorações na atualidade.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O interesse pelo desenvolvimento de criação deste projeto de estampas foi guiado pelo interesse particular da autora deste trabalho, em entender e executar processos do design têxtil, desde o início do processo inicial de ideias e concepções, ao produto finalizado, com ajuda da tradução intersemiótica para desenvolver uma coleção de estampas baseada em obras de seu artista favorito, Vincent Van Gogh.

Ademais, a experiência de pesquisa aprofundada foi proveitosa, já que há interesse no autor na área de design têxtil e no processo de criação de estampas. Com a intenção de elaborar a superfície têxtil voltada para as decorações artísticas, a coleção cumpriu seu objetivo. Através da metodologia de tradução intersemiótica aplicada ao design gráfico, foi possível transferir os signos das obras do pintor por meio de palavras, e desta forma, fazer a tradução intersemiótica transformando cada obra em módulos temáticos que compõem a coleção.

Van Gogh foi escolhido como referência deste trabalho por um dos representantes da pintura pós-impressionista, e por ser influência global no mundo da arte. Logo este trabalho visa valorizar suas pinturas e sua história de vida, através de estampas inspiradas em suas grandes obras, aplicadas em produtos, roupas, como forma de valorização da sua história de vida e reconhecimento mundial.

Este projeto e o processo de criação desta coleção de estampas visam mostrar como a tradução intersemiótica pode ajudar na criação de estampas no design têxtil, facilitando o processo de estamparias temáticas que é um dos grandes mercados crescentes atuais no design e no mundo.

Sugere-se, como continuidade do estudo, a aplicação da nova proposta através da metodologia de tradução intersemiótica em outras áreas do design



gráfico que utilizam de pinturas como base no processo de pesquisa e desenvolvimento. O estudo ainda abre caminho para a tradução intersemiótica de outros artistas.

Ainda sobre o trabalho, sugere-se também a realização de validações com equipes de design do mercado da indústria têxtil e com o público alvo, além da aplicação e execução de protótipos físicos em diferentes tipos de tecido e objetos, pois no projeto foram apresentadas apenas de forma digital em mockups prontas para aplicação têxtil.

REFERÊNCIAS

AIDAR, Laura. **A Noite Estrelada de Van Gogh**: análise e significado do quadro. Análise e significado do quadro. 2022. Laura Aidar. Disponível em: <https://www.culturagenial.com/quadro-a-noite-estrelada-de-vincent-van-gogh/>. Acesso em: 21 abr. 2022

BUENO, Tiago Celestino; ARANA, Alba Regina Azevedo. **As formas de loucura na arte: um estudo sobre Vincent Van Gogh**. 2015. 10 f. Tese (Doutorado) - Curso de Encontro Nacional de Ensino, Pesquisa e Extensão, Universidade do Oeste Paulista w– Unoeste, Faclepp, São Paulo, 2015. Disponível em:file:///D:/Usuario/Downloads/ASFORMASDELOUCURANAARTEUMESTUDOSO BREVINCENTVANGOGH.pdf. Acesso em: 10 set. 2021.

BONGER, J.V.G. **Biografia de Vincent Van Gogh por sua cunhada**, 2ed, Porto Alegre: L&PM,2008.

DERRIDA, Jacques. **Torres de Babel**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006

FARIA, Jorge Cristiano Teixeira. **A emoção no design**: educar para o uso da expressividade emocional. 2013. 124 f. Monografia (Especialização) - Curso de Filosofia, Universidade Católica Portuguesa, Centro Regional de Braga, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ucp.pt/handle/10400.14/16013>. Acesso em: 29 maio 2022.

GONÇALVES, Paulo José Veras. **A Tradução Intra-semiótica**. 2011. 11 f. Tese (Doutorado) - Curso de Jornalismo, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2011. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2011/resumos/R28-0328-1.pdf>. Acesso em: 14 mar. 2022.

GROUP, Febratex. **Qual a importância da indústria têxtil no Brasil e o que representa?**. [S. /], 11 jun. 2019. Disponível em:



<https://fcem.com.br/noticias/qual-a-importancia-da-industria-textil-no-brasil-e-o-que-representa/>. Acesso em: 4 nov. 2021.

MEDEIROS, Diego Piovesan; TEIXEIRA, Felipe; GONÇALVES, Marília Matos. **Metodologia de tradução intersemiótica aplicada ao design gráfico**. 2016. 16 f. Tese (Doutorado) - Curso de Design Gráfico, Faculdade Satc, Criciúma, 2016. Disponível em: <http://revistavincci.satc.edu.br/ojs/index.php/Revista-Vincci/article/view/48/6>. Acesso em: 10 set. 2021.

MELO, Desirée Paschoal de; MELO, Venise Paschoal de. **Uma introdução à semiótica peirceana**. 2015. 58 f. Tese (Doutorado) - Curso de Licenciatura de Arte Educação Plena A Distância, Unicentro, Paraná, 2015. Disponível em: <http://repositorio.unicentro.br:8080/jspui/bitstream/123456789/953/5/Uma%20introdu%C3%A7%C3%A3o%20%C3%A0%20semi%C3%B3tica%20peirceana.pdf>.

PAZ, Priscila. **A importância do Design Textil para o desenvolvimento do produto de moda**. [S. l.], 2008. Disponível em: A importância do Design Textil para o... | Monografias Plus (monografias.com). Acesso em: 4 nov. 2021

PEIRCE, Charles S. *Semiótica*. Trad. de José Teixeira Coelho Neto. São Paulo: Perspectiva, 2005 (Coleção estudos).

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013. Disponível em: Acesso em: 3 nov. 2021

PETRUCCI, Maryellen Ignacio. **UM OLHAR A PARTIR DAS OBRAS DE TARSILA DO AMARAL**: o desenvolvimento de uma coleção de estampas com enfoque na brasilidade.. 2019. 83 f. TCC (Graduação) - Curso de Design, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2019. Disponível em: https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/199480/PCC_Maryellen_Petrucci.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 11 jul. 2022.

QUEIROZ, João. **Introdução à divisão 3-tricotômica de signos**. 2004. 12 f. Tese (Doutorado) - Curso de Estudos Linguísticos, Unicamp, Campinas, 2004. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/cel/article/view/8637173/4895>. Acesso em: 14 mar. 2022.

LISZKA, J. (1996). **A General Introduction to the Semeiotic of Charles Sanders Peirce**. Indiana: Indiana University Press.

SILVA, Tânia Cristina do Ramo; PATRÍCIO, Fabiana dos Santos. **Design de superfície têxtil: além da imagem estampada**. 2016. 18 f. Tese (Doutorado) - Curso de Pós-Graduação em Têxtil e Moda, Escola de Artes, Ciências e Humanidades – Universidade de São Paulo Av. Arlindo Béttio, São Paulo, 2016.



Disponível em: <http://www.entremeios.inf.br/published/326.pdf>. Acesso em: 10 set. 2021.

SAVAN, D. 1987-88. An Introduction to C.S.Peirce's Full System of Semiotic. Monograph Series of the Toronto Semiotic Circle, vol.1: Victoria College.

VARELLA, Paulo. **10 das obras mais famosas de Vincent Van Gogh**: o artista conhecido mundialmente teve apenas uma obra vendida durante sua vida.. O artista conhecido mundialmente teve apenas uma obra vendida durante sua vida.. 2022.

Paulo Varella. Disponível em:

<https://arteref.com/pintura/10-das-obras-mais-famosas-de-van-gogh/>. Acesso em: 26 abr. 2022.