



OLHARES DE TARSILA: UM PROJETO DE DESIGN

TARSILA'S SIGHT: A PROJECT DESIGN

DAUNIS, Lara Calvette¹,
LAMPE, Daniel da Silva²,
GRUTZMANN, Maria Eduarda³,
SEHN, Thaís Cristina Martino⁴

Resumo

Este trabalho tem como objetivo apresentar o processo criativo de três estudantes de design que prestam uma homenagem à obra da artista modernista brasileira Tarsila do Amaral. Tal como a artista, eles realizam um “movimento antropofágico”, “devorando” a história de sua trajetória e criando o produto “Olhares de Tarsila”, no qual cada estudante cria um projeto e design na sua área de atuação, inspirado na Tarsila. A abordagem de pesquisa se classifica como qualitativa e exploratória, e faz uso de revisão bibliográfica acerca do acervo da pintora, obras, livros e entrevistas. A prática projetual resultante deste trabalho dividiu-se na criação de identidade visual, *lettering*, site e pinturas digitais, das quais foram apoiadas pelas metodologias práticas de Peón (2003) e Jesse James Garrett (2002).

Palavras-chave: Tarsila do Amaral, projeto de design, antropofagia.

Abstract

This study explores the creative process of three design students who pay homage to the renowned Brazilian modernist artist, Tarsila do Amaral. Inspired by her "Anthropophagic Movement," which advocated for the creative transformation of cultural influences, the students embarked on a design project titled "Olhares de Tarsila". Each student, drawing inspiration from Tarsila's work, developed a project within their specific design specialization. The research employed a qualitative, exploratory approach, utilizing a bibliographic review of the artist's collection, artworks, publications, and interviews. The design practice encompassed the creation of visual identity, lettering, website design, and digital paintings. This practice was informed by the methodologies outlined in Peón (2003) and Jesse James Garrett (2002).

Keywords: Tarsila do Amaral, design project, anthropophagy.

¹ Universidade Federal de Pelotas, ORCID: 0009-0003-1328-3708, laradaunis@hotmail.com.

² Universidade Federal de Pelotas, ORCID: 0009-0003-8992-7039, daniellampe.d@gmail.com.

³ Universidade Federal de Pelotas, ORCID: 0009-0002-4360-6881, grutzmanneduarda@gmail.com.

⁴ Universidade Federal de Pelotas, ORCID: 0000-0002-1751-4599, thaissehn.prof@gmail.com.

1 Antropofagia de Tarsila

Tarsila do Amaral é uma das artistas visuais mais importantes do cenário da arte brasileira, seus trabalhos evocam brasilidade assim como permitem a reflexão acerca da identidade de uma nação. Em 2023, completou 50 anos de seu falecimento, a fim de homenagear a artista, foi proposto um projeto de pesquisa “Tarsila do Amaral: 50 anos de saudade” pela professora Thais Cristina Martino Sehn para trabalhar a obra de Tarsila com diferentes abordagens. Neste artigo será apresentado o trabalho de três alunos do Design Digital que foram convidados a fazer um cruzamento daquilo que gostavam no seu campo de atuação do Design com a obra da autora. Desse modo, foi possível utilizar o uso de suportes digitais para desenvolver um novo “olhar” sobre a obra da artista. A estratégia utilizada foi pensar na Tarsila como se ela fosse uma “cliente” procurando os alunos para fazer o design de sua marca e produtos tangentes. A partir da colaboração entre os conhecimentos prévios dos estudantes e a pesquisa sobre Tarsila, foi desenvolvido: uma identidade visual, pinturas digitais e um projeto de site. Como abordagem de pesquisa, este artigo se classifica como qualitativo e exploratório, e fez uso de revisão bibliográfica acerca do acervo da pintora, obras, livros e entrevistas.

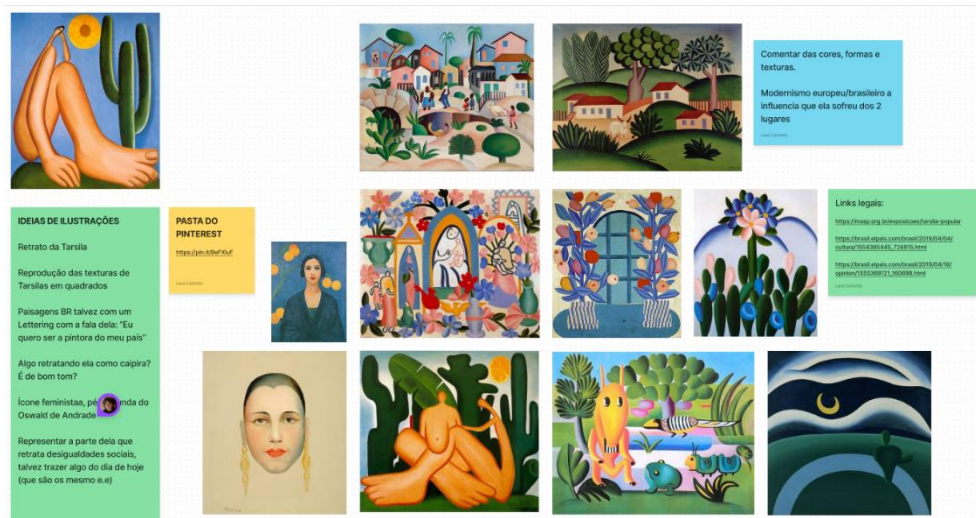
Tarsila do Amaral fazia parte do movimento antropofágico, uma das vertentes da primeira fase do modernismo brasileiro. Esse movimento tinha como base o Manifesto Antropófago, escrito por seu marido (na época) Oswald de Andrade, que tinha como objetivo rejeitar o racionalismo ocidental em prol de um “primitivismo libertador” que visava uma devoração simbólica do outro para, a partir da absorção de suas qualidades, criar algo novo e ímpar. Oswald de Andrade se inspirou na obra de Tarsila “O Abaporu” (1928) para criar as bases desse movimento (Tarsila, 2023). Neste artigo, se apresenta um “segundo momento antropofágico”, no qual os estudantes de design se aproximam da obra da artista, para criar novamente algo “novo e ímpar” dentro do cenário contemporâneo.

2 O projeto de design

Como método inicial para a construção dos três projetos de design (ilustrações, marca e site), utilizou-se da técnica de *moodboard*, também conhecida como quadro de ideias (Ambrose; Harris, 2015). Para montar o *moodboard* optou-se por buscar aquelas obras de Tarsila que apresentavam uma maior riqueza de cores, chegando-se a nove obras. Além dessas foram acrescentados dois autorretratos que seriam aproveitados especificamente em uma das propostas de ilustrações. A partir desse *moodboard* feito na plataforma Figma (Figura 1) observou-se as características principais com relação às cores, formas e padrões para então desenvolver os projetos de design que seguiriam esses elementos estéticos e a

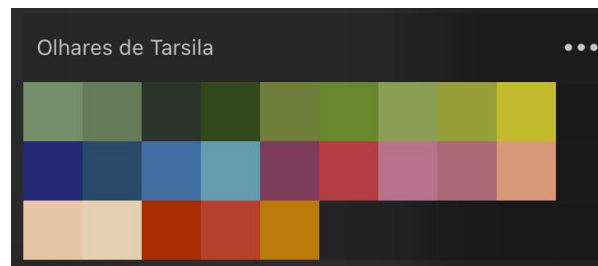
paleta de cores (Figura 2) com a variedade de 23 tons, derivado de sete matizes retirados dessas obras.

Figura 1 - Moodboard, 11 obras de Tarsila.



Fonte: elaborado pelos autores.

Figura 2 - Paleta de cores.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Na revisão bibliográfica foi observado que em 1928 iniciou um novo momento da trajetória pictórica de Tarsila do Amaral, marcado pela monumentalização e redução numérica dos elementos presentes em suas obras, como pode ser visto no *moodboard*. A aproximação do surrealismo, nas obras de Tarsila neste período é evidente, seja pela deformação dos corpos que evocam imagens do sonho ou pela projeção do inconsciente na arte e a representação desses espaços. Além das metamorfoses dos corpos, os recortes e colagens também se fazem presentes nesses trabalhos. Esses processos já eram familiares aos artistas da época e se opunham à abundância de elementos que ocorriam na fase anterior, conhecida como Pau Brasil (Cattani, 2011).

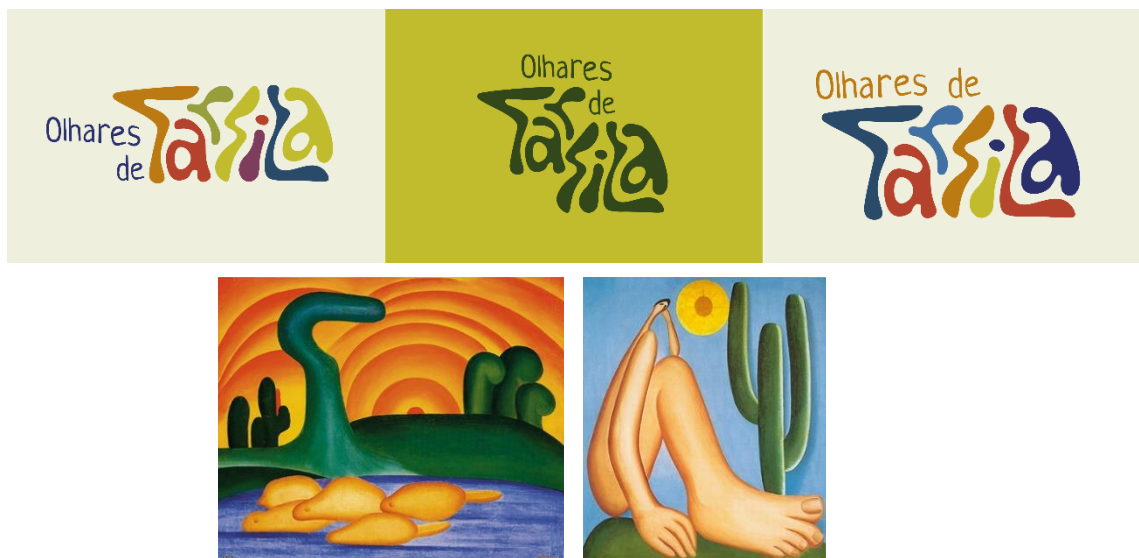
Com base no que foi observado no *moodboard* e na pesquisa sobre a artista, foi desenvolvido um *brainstorm* coletivo para compreender a artista e decidir as escolhas gerais para os três projetos que dialogariam entre si (Ambrose e Harris, 2015). A partir desse momento, definiu-se um novo nome para o grupo de ações que representaria melhor o conceito a ser trabalhado: “Olhares de Tarsila”. Nas etapas seguintes cada estudante trabalhou no seu projeto individualmente, para então ser exposto ao grupo nas etapas de

verificação. A seguir, será apresentado o resultado de cada projeto: a identidade visual, as ilustrações e o site.

2.1 Identidade Visual

A identidade visual foi projetada para ser uma marca mutante. Ela brinca com o olhar do espectador ao formar outros padrões, através da mudança de posições dos seus caracteres. A forma das letras, evoca a organicidade das obras de Tarsila, inspirada nas paisagens e cores vibrantes de suas pinturas. O *lettering* “Tarsila” teve duas obras como principais referências: “Sol poente” (1929) e “Abaporu” (1928) (Figura 3), que podem ser mais facilmente percebidos nas letras “T” e “L” respectivamente, criando elementos únicos que se conectam e agregam significado à marca (Peón, 2003).

Figura 3 - Identidade Visual junto às obras que inspiraram o lettering.



Fonte: Daniel Lampe, reproduções das obras de Eduardo Castanho e Romulo Fialdini (Itaú Cultural).

Para as etapas específicas do desenvolvimento da marca foram utilizados os 3 pilares descritos por Peón (2003): problematização, concepção e especificação. Na primeira foram levantados os dados do projeto; na segunda foram desenvolvidas as alternativas visuais inspiradas nas obras de Tarsila e a aplicação da paleta de cor já previamente definida pelos autores; na terceira, e última etapa, foi elaborada a visualização da fase final, com o desenvolvimento do Sistema de Identidade Visual (SIV), incluindo possíveis aplicações da marca em diferentes pontos de contato. Na Figura 4, são exemplificadas as aplicações da marca em texturas desenvolvidas por Lara Calvette Daunis nas ilustrações, assim como em estampas criadas a partir da mutação da marca.

Figura 4 - Desdobramentos da Identidade Visual.



Fonte: Daniel Lampe.

2.2 Arte Digital

Nas ilustrações desenvolvidas objetivava-se trazer um “novo olhar” sobre a obra de Tarsila através da arte digital contemporânea de Lara Calvette Daunis. As ilustrações abraçam o olhar da pintora modernista, ao mesmo passo que, mantém o traço estilístico de Lara Calvette Daunis. Foram desenvolvidas quatro obras, que abordam três temáticas percebidas na pesquisa: o autorretrato, as formas com suas cores e texturas e a brasilidade representada pela fauna e flora brasileira.

A primeira proposta é uma releitura do autorretrato de 1923 “*Le manteau rouge*”, na qual é explorada uma fusão de “olhares”, trazendo o contraponto do artista-autor *versus* artista-homenageado. É um conjunto de três pinturas digitais intitulado “Três olhares sobre Tarsila” (figura 5), no qual pode ser observado um embate de olhares: autora *versus* obra, autora *versus* artista, e, por fim, artista *versus* autora; com intuito de refletir a visão e a relação de obra, autor e homenageado. O primeiro retrato é uma releitura do autorretrato de Tarsila, no segundo é uma ilustração feita a partir de uma foto de Tarsila e o terceiro é um autorretrato de Lara Calvette Daunis, buscando uma similaridade com o estilo de Tarsila.

Figura 5 - Três Olhares Sobre Tarsila.



Fonte: Lara Calvette Daunis.

Na obra subsequente intitulada “Texturas de Tarsila” (figura 6) o objetivo foi de explorar e criar padrões a partir de elementos vistos nas obras: A Cuca (1924), Romance (1925) e Paisagem com Touro (1925). A composição disposta em 9 quadrados de MDF de 15 x 15cm, é organizada de forma a referenciar às paisagens, trazendo as que são predominantemente azuis na parte superior e aquelas com referências às folhagens e tons esverdeados na base, fazendo alusão ao céu e à terra.

Figura 6: Texturas de Tarsila na versão digital e na física exposta em 2023.



Fonte: Lara Calvette Daunis.

Em “Tarsila no País das Maravilhas” (Figura 7) inspirou-se novamente a obra intitulada “Romance” (1925). Nesta releitura se tentou inserir a artista no próprio espaço criado na tela através do fantástico, assim como Alice que vai para o país das maravilhas. Nesta cena, seria como se a pintora estivesse sob a luz da janela a esboçar a obra Abaporu, a qual presenteou Oswald de Andrade, seu marido na época (Tarsila, 2023).

Figura 7: Tarsila no País das Maravilhas.

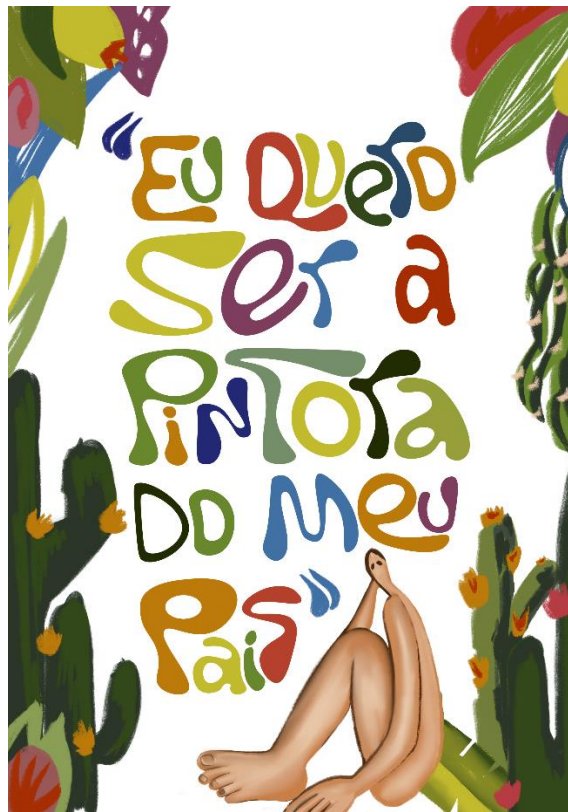


Fonte: Lara Calvette Daunis.

Por fim, a obra intitulada “Tarsila do Brasil” (Figura 8) transforma em *lettering* a frase dita pela artista durante uma entrevista: “Eu quero ser a pintora do meu país”, frase esta

que enfatiza a paixão que ela possuía pelo Brasil e o seu desejo de tornar sua terra natal reconhecida internacionalmente na cena artística mundial. Esta obra, em especial, envolveu dois dos autores deste trabalho em seu desenvolvimento, o *lettering* ficou sob responsabilidade de Daniel Lampe, que utilizou a estética dos caracteres da marca e a moldura foi pintada por Lara Calvette Daunis, inspirada na fauna e flora brasileira, presente nas obras de Tarsila.

Figura 8: Tarsila do Brasil



Fonte: Daniel Lampe e Lara Calvette Daunis .

2.3 Site “Olhares de Tarsila”

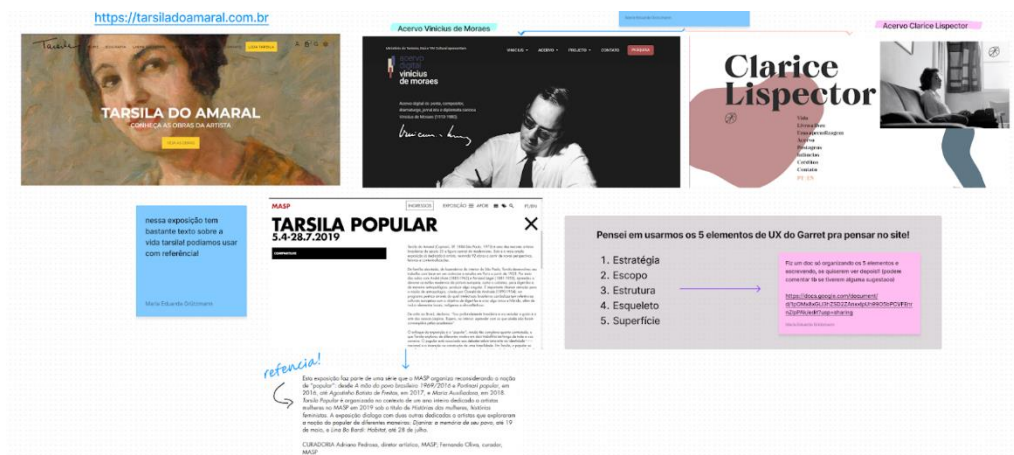
O protótipo da interface do site <https://wp.ufpel.edu.br/olharesdetarsila/> foi desenvolvido através do software Figma¹, fazendo o uso do padrão cromático previamente estabelecido, aplicado pela identidade visual e as ilustrações. A família tipográfica utilizada, Open Sans. Ela foi escolhida por ser uma tipografia padrão, o que garante uma visualização constante para a maior parte do público, já que a maioria dos navegadores possui seu arquivo em seu repertório. Na metodologia projetual específica para o site foram explorados os conceitos de estruturação e organização da informação, de Jesse James Garrett (2002), que é definida em cinco planos: Estratégia; Escopo; Estrutura, Esqueleto e Superfície.

¹ O protótipo está disponível em: <https://www.figma.com/file/acV6dA2KBpj017nirvzMly/Olhares-de-Tarsila?type=design&node-id=92%3A2&mode=design&t=y5iLxWifVu1QqF0r-1>

1) Estratégia: consiste na definição e delimitação do conteúdo exposto e os objetivos do site. A partir do desenvolvimento de um briefing, para alinhar a visão interna e externa do projeto, chegou-se à conclusão de que o site seria um acervo, que daria suporte para as peças de design e arte desenvolvidas homenageando os 50 anos do falecimento de Tarsila do Amaral.

2) Escopo, onde utilizamos das informações que obtivemos na etapa anterior, focando em quais seriam os recursos e conteúdos utilizados no site. Pensando mais em suas funcionalidades quais deveriam existir e como organizar os conteúdos, sendo eles textos, imagens ou ilustrações; Para auxiliar nesta etapa, foi desenvolvido um moodboard com referências de outros sites desenvolvidos para artistas brasileiras (Figura 9).

Figura 9: Moodboard para o site.



Fonte: Maria Eduarda Grützmänn.

3) Estrutura: focado na estruturação e organização das informações. Nesta etapa, projetou-se as interações do usuário no site com o intuito de torná-lo o mais intuitivo possível. A estruturação e organização das informações foram pensadas a partir do desenvolvimento de um *sitemap* (Figura 10), que é um método responsável por esclarecer os mecanismos de estrutura dos conteúdos disponibilizados em um site, onde mapeou-se os fluxos possíveis, as estruturas das páginas e ações.

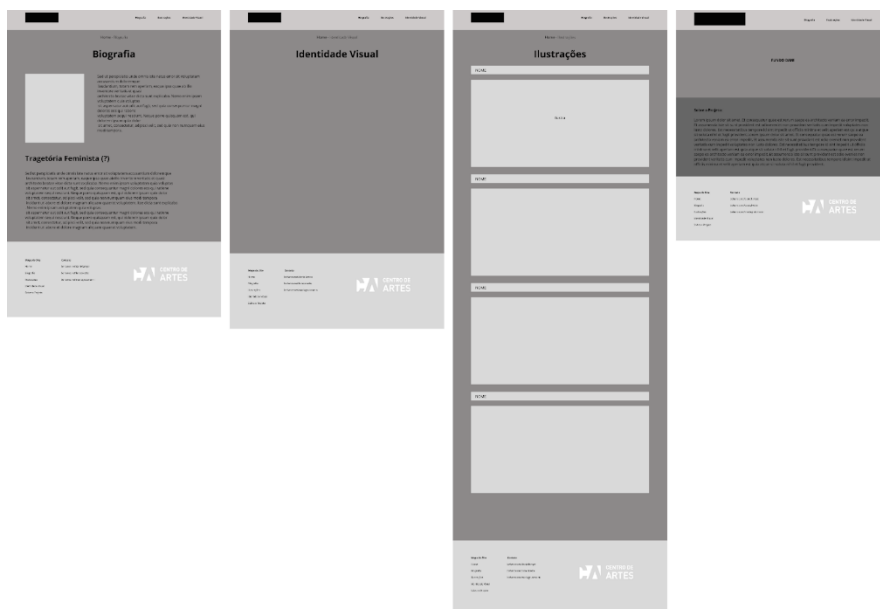
Figura 10 - SiteMap.



Fonte: Maria Eduarda Grützmänn.

4) Esqueleto: é a fase que contempla o design de interface, onde a distribuição dos elementos visuais da interface objetiva facilitar as interações dos usuários com as funcionalidades já definidas nas fases anteriores. Foram desenvolvidos para essa fase *wireframes* (Figura 11) a fim de mostrar de forma mais visual os fluxos definidos na estrutura, interações e menus do site.

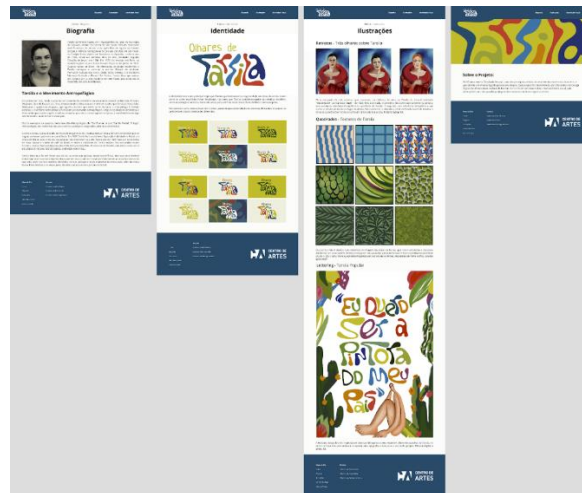
Figura 11 - Wireframe.



Fonte: Maria Eduarda Grützmänn.

5) Superfície: a parte mais concreta do design de experiência do usuário, que consiste no protótipo final da interface. Posteriormente foi disponibilizado um domínio para hospedagem do site, na plataforma institucional da UFPel, no *Wordpress*, onde foi preciso fazer uma adaptação do protótipo para ser executado em um dos temas disponíveis na plataforma (figura 12).

Figura 12 - Superfície do site.



Fonte: Maria Eduarda Grützmann.

3 Considerações finais

Este segmento do projeto apresentado aqui, tinha como objetivo introduzir os alunos do design à obra de Tarsila do Amaral de uma forma que fosse interessante para eles. Ao utilizarem a estratégia de entender a artista como um “cliente de design” eles precisaram se aprofundar na sua história para compreender as características principais de Tarsila e do movimento que estava inserida. Após fazer esse movimento “antropofágico” em grupo, cada um deles conseguiu desenvolver um pouco mais a sua área de interesse no campo do design em diálogo com a artista, desenvolvendo projetos novos, autorais e que dialogam entre si e que mantêm a identidade de cada um. Desse modo, foi possível homenagear a vida e a obra da pintora brasileira, Tarsila do Amaral, ao representar suas cores vibrantes, formas orgânicas e sua paixão pela fauna e flora brasileira, sob o “novo” viés do design e da tecnologia.

Colaboradores

A pesquisa foi desenvolvida por todos os autores. Daniel Lampe da Silva foi responsável pelo desenvolvimento da identidade visual e tipografia do projeto prático. Lara Calvette Daunis desenvolveu as ilustrações digitais. Maria Eduarda Grützmann desenvolveu a superfície do site e sua aplicação na plataforma oficial da universidade. Thais Cristina Martino Sehn foi a orientadora do projeto.

Agradecimentos

O trabalho “Texturas de Tarsila” utilizou como base o aproveitamento do material que seria descartado pela empresa Greenplac MDF (@greenplacMDF), que foi entregue à universidade como parte do projeto Design Circular dessa empresa.

Referências

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Design Thinking**. Tradução Mariana Belloli. Porto Alegre. Bookman. 2015

A PINTORA do nosso país. **Tarsila do Amaral**, 2023. Disponível em:

<https://www.tarsiladoamaral.com.br/blank-1>. Acesso em: 15 de jul. de 2023.

CATTANI, Icleia Borsa. **Arte Moderna no Brasil**. Belo Horizonte: C/ Arte, 2011.

GARRETT, Jesse James. **The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web**. Nova York: AIGA, 2003.

PEÓN, Maria Luísa. **Sistemas de Identidade Visual**. 4ed. Rio de Janeiro: 2AB. 2009.

TARSILA popular. Masp. 2023. Disponível em: <https://masp.org.br/exposicoes/tarsila-popular>. Acesso em 15 de jul. de 2023.