



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
DEPARTAMENTO DE ARTES
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
BACHARELADO EM ARTES VISUAIS

ADOBÉ ILLUSTRATOR NO AUXÍLIO DA PRODUÇÃO DE CROCHÊ JACQUARD

Karoline Santos da Silva

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Artes, da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Artes Visuais. Orientação: Profª. Dra. Luciana Borre.

Recife,
2025

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Silva, Karoline Santos da.

ADOBÉ ILLUSTRATOR NO AUXÍLIO DA PRODUÇÃO DE CROCHÊ
JACQUARD / Karoline Santos da Silva. - Recife, 2025.
45 : il., tab.

Orientador(a): Luciana Borre Nunes

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Artes Visuais - Bacharelado, 2025.
Inclui referências.

1. Processos de criação. 2. Crochê Jacquard. 3. Arte têxtil. 4. Adobe
Illustrator. I. Nunes, Luciana Borre. (Orientação). II. Título.

700 CDD (22.ed.)

ADOBE ILLUSTRATOR NO AUXÍLIO DA PRODUÇÃO DE CROCHÊ JACQUARD

Aprovado em: ____ / ____ / ____

Comissão examinadora:

BANCA EXAMINADORA

Profº. Dra. Luciana Borre (Orientadora)

Universidade Federal de Pernambuco

Profº. Dra Renata Wilner (Examinador Interno)

Universidade Federal de Pernambuco

Profº. Orlando Matos de Almeida Neto (Examinador Externo)

Sem instituição

Estudante Andressa Demski Rocha (examinadora simbólica)

Universidade Federal de Pernambuco

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso tem como objetivo demonstrar a aplicação do software gráfico de edição de imagens vetoriais Adobe Illustrator nos processos de criação em arte têxtil, com foco na produção de crochê Jacquard. O estudo investiga as funcionalidades do software que auxiliaram no desenvolvimento da peça em crochê “Meu Pernambuco”, explorando as ferramentas de design vetorial para ligar a técnica artesanal a uma linguagem digital. Como parte prática, foi desenvolvido uma releitura da bandeira de Pernambuco seguindo o gráfico criado digitalmente. Além disso, foi analisado a partir da metodologia cartográfica os benefícios e limitações do Adobe Illustrator na criação artística têxtil, destacando como a ferramenta pode ser incorporada ao processo criativo do crochê.

Palavras-chave: Processos de criação; Crochê Jacquard; Arte têxtil; Adobe Illustrator.

ABSTRACT

This thesis aims to demonstrate the application of the vector image editing software Adobe Illustrator in creative processes within textile art, focusing on the production of Jacquard crochet. The study investigates the software's features that supported the development of the crochet piece “Meu Pernambuco”, exploring vector design tools to connect the artisanal technique to a digital language. As a practical component, a reinterpretation of the flag of Pernambuco was developed based on a digitally created chart. Furthermore, using a cartographic methodology, the benefits and limitations of Adobe Illustrator in textile artistic creation were analyzed, highlighting how the tool can be incorporated into the creative process of crochet.

Key-words: Creation processes; Jacquard Crochet, Textile art; Adobe Illustrator.

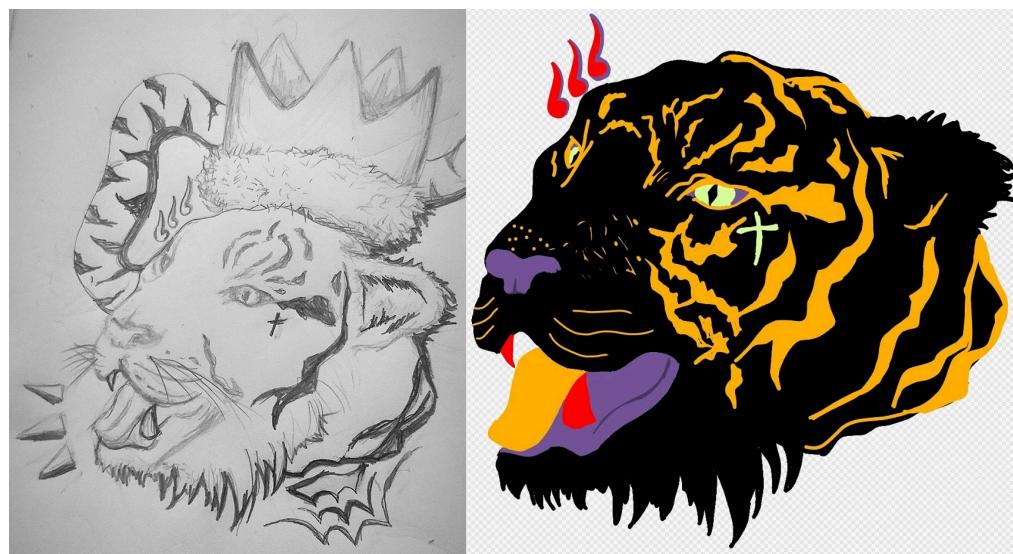
SUMÁRIO

1. Fios que correm.....	7
2. Correntes.....	16
3. Ponto baixo.....	23
4. Arremate.....	28
Referências.....	45

1. Fios que correm

Assim como vários artistas, meu contato com a arte se deu na infância, mais especificamente através das artes tradicionais, tais como desenho, pintura e modelagem. Lembro-me vagamente que ao ter meu primeiro contato com um computador deixei de lado meu interesse em criar em troca de passar horas em jogos online, porém, como tantos outros artistas, a arte sempre encontrava um caminho novo dentro de mim, esse caminho foi a arte digital, onde comecei a me encantar com o mundo dos gráficos e em como eu poderia criar e recriar minhas ideias, neste momento já estava decidida que iria trabalhar com a arte digital. Sendo assim, meu processo criativo partia, principalmente, do físico para o digital, criando esboços que posteriormente ganhavam formas mais sólidas, com cores e efeitos diversos. Comumente, as produções finais acabavam um pouco diferentes da ideia inicialmente desenhada no papel, o que por vezes me agradava, devido às infinitas possibilidades de criação e recriação, como visto nas figuras 1 e 2 abaixo.

Figura 1. Comparativo entre ilustração manual e digital.



Fonte. Ilustrações desenvolvidas pela autora, lápis sobre papel (à esquerda) e arte digital (à direita) (Recife, 2019).

Figura 2. Comparativo entre ilustração manual e digital.



Fonte. Ilustrações desenvolvidas pela autora, lápis sobre papel (à esquerda) e arte digital (à direita) (Recife, 2020).

Entretanto, ao ingressar no curso de artes visuais me reconectei com a arte tradicional em pintura, gravura, desenho e argila, componentes curriculares que me fizeram sentir cada vez mais apaixonada pela arte, principalmente pelas técnicas mistas. Dentre todas as formas de fazer arte que aprendi ao entrar no bacharelado em Artes Visuais, pela Universidade Federal de Pernambuco, uma ainda faltava, a têxtil, observei que esta era pouco comentada no curso, seja nas disciplinas de história da arte ou entre artistas que eu conhecia, e, ao conseguir comprar minha primeira máquina de costura, comecei então de forma autônoma a criar com tecidos, especialmente peças de roupas. Demorou um pouco para que eu entendesse que ao costurar, bordar, tecer ou até recorrer ao tecido no lugar de um papel, eu também estava exercendo arte, que trabalhar com o têxtil não significa estar estritamente presa a uma funcionalidade e que podíamos ter, principalmente no curso de artes cadeiras curriculares que equivalem a diversidade de técnicas presentes na arte com tecido.

Foi nessa jornada de criar com tramas que me aproximei do crochê, técnica que já me fascinava há um tempo, acredito que o que mais me ligou a ela foi como eu podia transformar a partir de um fio o que eu quisesse, sua textura me encantava e a possibilidade de recomeçar em caso de erro também foi um ponto muito importante nesse processo de identificação. Com o tempo, descobri que era possível fazer imagens com os pontos que aprendi e meus olhos se abriram para um novo mundo de possibilidades, um mundo em que eu podia misturar o gráfico digital a uma técnica tradicional e de certa forma "imprimir" minhas criações.

Além de artista, também me reconheço como designer gráfica, trabalho especialmente na criação de sistemas de identidades visuais para marcas, criando logos, ícones, estampas e ilustrações, foi, a partir dessa minha área de atuação que aprendi a mexer em ferramentas como o Adobe Illustrator, um editor de imagens vetoriais desenvolvido e comercializado pela Adobe Systems. Com esta, em 2023 criei um baralho de ilustrações vetoriais como avaliação para a cadeira de história da arte brasileira 1, componente esse que me trouxe pra perto da cultura nacional e, especialmente, regional. Sendo assim, as cartas colecionáveis traziam como temática o carnaval pernambucano do qual intitulei como Tropicana.

Como visto na Figura 3, as figuras mantinham uma característica que me segue em quase todas as técnicas artísticas: as cores vibrantes, que traziam a vivacidade e energia que gostaria de passar.

Figura 3. Mockup de baralho colecionável Tropicana.



Fonte. Ilustrações vetoriais desenvolvidas pela autora (Recife, 2020).

Dentro do curso de Artes Visuais, também participei da criação do primeiro Congresso de Narrativas Virtuais da UFPE, juntamente com a professora Tatiana Valença Ferraz, professora da cadeira de Fundamentos da Linguagem Visual 1, como criadora da identidade visual e coordenadora de design, como possível observar na Figura 4.

Figura 4. Cartaz do I Congresso de Narrativas Virtuais da UFPE.



Fonte. Arquivo pessoal (Recife, 2022).

Como visto no próprio cartaz criado, o congresso colocava o digital em evidência no campo artístico — ponto que foi influenciando cada vez mais o meu trabalho — contemplando apresentações de artigos científicos, oficinas, exposições digitais (cenas estáticas) e exibição de audiovisual. Além disso, com o dinheiro arrecadado nas oficinas

conseguimos atingir o objetivo principal que era comprar uma mesa digitalizadora para doar ao departamento do curso, ao final dos 3 dias conseguimos comprar duas, incentivando assim o desenvolvimento da tecnologia nos estudos artísticos, ponto de interesse de boa parte da turma ingressante de 2021.1 onde além de mim outros colegas participaram ativamente.

Foi nesse mesmo período que também atuei como monitora pedagógica no curso de artes visuais e poesia para adolescentes e jovens, o Imagem Cidadã, curso oferecido pelo Centro Josué de Castro que abordava temáticas digitais e manuais como visto no cartaz da Figura 5.

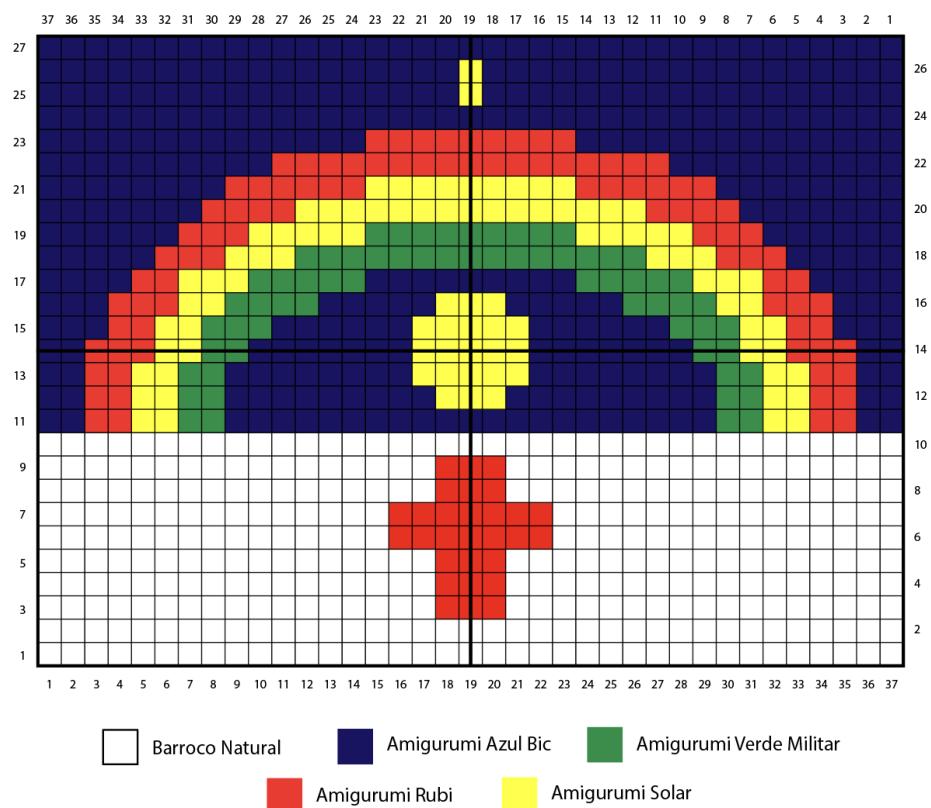
Figura 5. Cartaz do Curso Imagem Cidadã.



Fonte. Imagem Cidadã. Cartaz de divulgação. Instagram, 24 jun. 2022. Disponível em:
<https://www.instagram.com/p/CfMc28igAaZ/>
 Acesso em: 14 ago 2025.

Ter essas experiências conjuntas no ano de 2022 fomentou ainda mais meu olhar artístico e minha paixão por unir essas duas temáticas. Foi então no ano de 2024, quando já pensava sobre meu trabalho de conclusão de curso, que criei meu primeiro gráfico para o que viria a ser meu primeiro projeto de crochê contemporâneo, a imagem escolhida foi a bandeira de meu Estado, Pernambuco, ilustrada pelas Figura 5 e 7.

Figura 5. Gráfico da bandeira de Pernambuco.



Fonte. Gráfico desenvolvido pela autora, composição criada no software Adobe Illustrator, arquivo da pesquisa, 2024.

Dentro dessa construção gráfica, onde era necessário se fazer uma redução digital e a curva, forma tão presente no artístico manual, se dá através de quadrados, que peguei como grande referência o trabalho da Susan Kare, designer gráfica, tipógrafa, ilustradora e pintora, conhecida como uma das pioneiras do *pixel art* pelos seus ícones desenvolvidos para o sistema operacional do Apple Macintosh, onde, como visto na Figura 6, ela dava vida de forma simplificada e entendível a símbolos como a lixeira, pasta de arquivos, entre outros.

Figura 6. Ícones do sistema Macintosh.



Fonte. Digital Library, IEE Computer Society. Eric S. Hintz,
Smithsonian Institution p. 53. Disponível em:
<https://www.computer.org/csdl/magazine/an/2018/02/man2018020048/13rRUx0xPNH> Acesso em: 14 ago
2025.

Na obra abaixo, Figura 7, é possível ver o resultado final. Foi aqui, ao passo que ia tecendo os fios a imagem aparecia pra mim como se fossem uma *pixel art*, através da textura que só o crochê me proporciona, que tive certeza que aquilo era arte, que o digital poderia servir como um ponto de partida para as minhas criações ao invés de funcionar como ponto final.

Figura 7. Bandeira de Pernambuco, crochê.



Fonte. Peça de crochê desenvolvida pela autora, arquivo da pesquisa (Recife, 2024).

Além disso, entendi que enquanto técnica têxtil, o crochê se encontra muito enraizado em práticas tradicionais, socialmente atrelada apenas ao delicado e feminino, e que tem pouca visibilidade enquanto trabalho manual artístico e poético, sendo visto como um mero produto funcional ou algo facilmente reproduzido (apesar de não idêntico) em larga escala por máquinas, estas que não conseguem replicar de forma fidedigna o aspectos manual da técnica.

A partir desse contexto, com esse trabalho de conclusão de curso, tenho o objetivo de demonstrar a utilização do Adobe Illustrator na criação de arte têxtil (em crochê). Para isso, investigo as funcionalidades da ferramenta Adobe Illustrator que são úteis para a criação de uma peça em crochê, demonstro meu processo de criação de uma peça de crochê contemporâneo, ou crochê Jacquard, tendo como tema uma releitura da bandeira de Pernambuco, além de analisar os benefícios e limitações do uso da ferramenta na criação artística a partir da técnica têxtil escolhida.

Sendo assim, a narrativa está dividida em quatro partes, na primeira, ‘*Fios que correm*’, discorro sobre minha trajetória e motivações, na segunda, ‘*Correntes*’, apresento a ferramenta Adobe Illustrator e suas funcionalidades na criação de uma peça em crochê contemporâneo, na terceira, ‘*Ponto baixo*’, descrevo minha metodologia criativa para a criação do trabalho artístico final, tendo como tema uma releitura da bandeira de Pernambuco, e por fim, na quarta, ‘*Arremate*’, discorro impressões acerca da produção e ferramenta utilizada avaliando as vantagens e limitações que a mesma oferece.

Visto que minha escrita tem como base traçar o percurso do meu processo criativo, mapeando fluxos, interações, e dinâmicas que emergem durante a criação utilizarei a cartografia. Apresentando aqui minhas perspectivas pessoais ao passo que crio, colocando meus aprendizados em primeiro plano.

2. Correntes

Segundo Virgínia Kastrup e Regina Benevides de Barros (2007, p. 76), “A cartografia é um procedimento *ah hoc*, a ser construído caso a caso. Temos sempre, portanto, cartografias praticadas em domínios específicos.” Sendo assim, para esta parte específica do meu trabalho, iniciei o percurso pairando sobre os domínios digitais.

O Adobe Illustrator, editor de imagens vetoriais desenvolvido e comercializado pela Adobe Systems, oferece um vasto conjunto de ferramentas que permitem a criação de designs e artes complexas. A imagem vetorial, segundo BALAN (2009), utiliza vetores matemáticos para sua composição. Sendo assim, não perdem qualidade ao serem ampliados, já que as funções matemáticas se adequam facilmente à escala.

Dessa forma, por se adaptarem à escala sem perder a qualidade, os editores de imagens vetoriais como Adobe Illustrator, CorelDraw, Inkspace, entre outros, são uma boa opção (não se limitando) para criação de materiais impressos, dentre eles o têxtil.

O Illustrator, que foi escolhido devido a minha afinidade com a ferramenta, pode ser utilizado – focando no âmbito têxtil – para a criação de estampas, padrões, vetorização de imagens e criação de gráficos. Levando em consideração que a peça que construí é de crochê e que não utilizei impressoras ou materiais parecidos para estampar, utilizei o gráfico como guia para minha criação final.

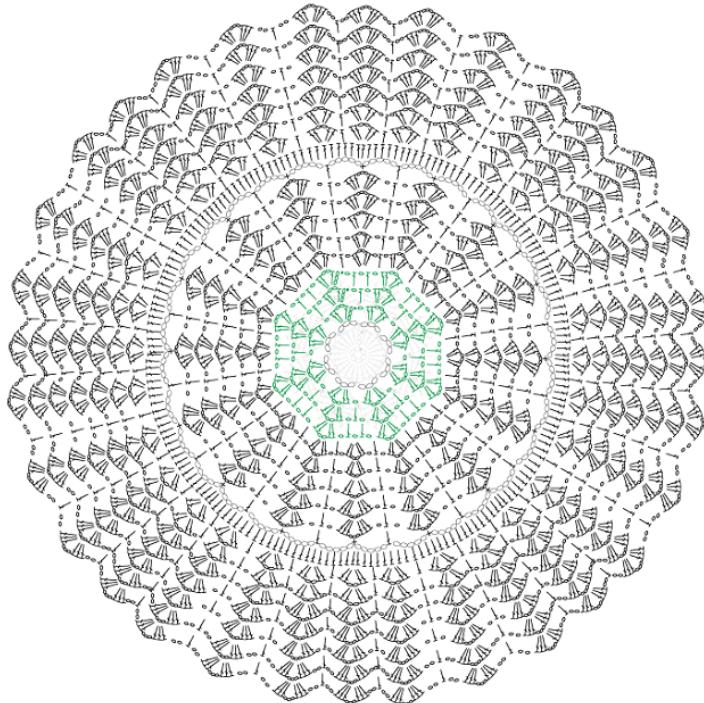
No crochê, existem alguns sinais gráficos que representam cada ponto trabalhado ao longo de uma peça, ao juntarmos tais símbolos em uma composição que pode ser interpretada e seguida temos o que chamamos de gráfico, sendo o de pontos e circular um dos mais conhecidos. Os símbolos que representam alguns pontos de crochê estão ilustrados na Tabela 1. Já na Figura 8, esses pontos estão dispostos em um gráfico circular que demonstra, de forma digital, o formato esperado para a peça física.

Tabela 1. Alguns dos sinais gráficos no crochê e seus significados.

Pontos básicos	
Símbolo	Ponto
	Correntinha (corr)
	Ponto Baixíssimo (pbx)
	Ponto Baixo (pb)
	Meio Ponto Alto (mpa)
	Ponto Alto (pa)
	Ponto Alto Duplo (pad)
	Ponto Alto Triplo (pat)
Diminuições	
	Dois pontos baixos juntos (pbfj)

Fonte. Site André Armarinhos (André, 2018) S/P. Disponível em:
<https://andreamarininhos.com.br/entendendo-os-simbolos-do-croche/> Acesso em: 22 set 2024.

Figura 8. Gráfico circular de tapete circular em crochê. (Meu Atelier de Crochê)



Fonte. Site Meu Atelier de Crochê s/p.. Disponível em:
 <<http://www.meuatelierdecroche.com.br/como-ler-graficos-de-croche-de-forma-simples/>> Acesso em: 22 set 2024.

Popularmente chamadas de receitas, os gráficos que utilizam os símbolos acima são comuns para a criação de peças mais funcionais, como tapetes, porta copos, sousplats, etc. Além desses gráficos mais tradicionais, também temos o gráfico de *tapestry* ou gráfico de Jacquard, nome que homenageia o francês Joseph Marie Jacquard, inventor do tear mecânico. A palavra *tapestry* significa tapeçaria que, de acordo com o Itaú Cultural (2017, s/p. tradução da autora):

[...] consiste, basicamente, na confecção artesanal de um tecido, geralmente encorpado, formado pelo cruzamento de duas estruturas de fios obtidos de fibras flexíveis, como lã ou algodão. O uso de fios coloridos e de técnicas diversas de entrelaçamento permite que figuras sejam compostas durante o processo de execução.

Como observado, tanto o termo tapeçaria quanto o nome Jacquard fazem referência a técnica têxtil de tecelagem. O termo tapeçaria em si é comumente utilizado de forma equivocada em alguns livros relacionados a história da arte para se referir a outros tipos de

técnicas têxteis capazes de criar imagens a partir de fios, como, por exemplo, a famosa Tapeçaria de Bayeux, como ilustra a Figura 9.

Figura 9. Trecho da Tapeçaria de Bayeux, bordado. (Cidade de Bayeux, 1070)



Fonte. Google Arts & Culture s/p. Disponível em:
<https://artsandculture.google.com/asset/the-bayeux-tapestry-city-of-bayeux/2AFMJWaucWqLOQ>. Acesso em: 22 set 2024.

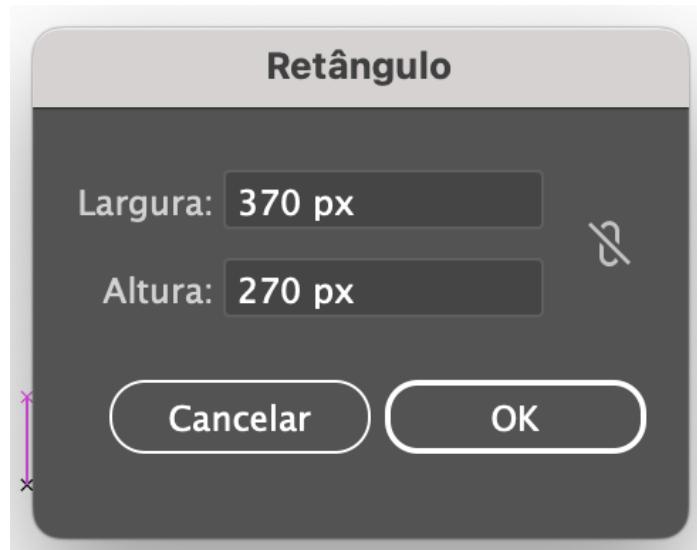
Observa-se pela Figura 9 que ao fundo temos um tecido base e que em cima do mesmo pode-se notar as finas linhas que se agrupam formando figuras, essas características evidenciam que a obra, denominada erroneamente de tapeçaria, na verdade se trata de um bordado. Sendo assim, a própria denominação dada ao gráfico Jacquard evidencia a sua imprecisão, visto que a mesma não se limita a apenas uma técnica, podendo ser adaptada a outras, como tricô, bordado, macramê, crochê, etc. Sua composição utiliza blocos quadrados de duas ou mais cores para indicar as mudanças de fios no trabalho, além disso, se difere do gráfico de ponto cruz usado no bordado, pois não representa um ponto específico e sim um ponto simples (como o ponto baixo no crochê).

Na ferramenta utilizada para a criação do gráfico de Jacquard é levado inicialmente em consideração a quantidade de pontos que serão trabalhados na peça, quanto mais pontos, maior a peça e mais detalhada a imagem final, quanto menos pontos, menor a peça e menos detalhada a imagem final, trazendo um aspecto mais "pixelado".

Dessa forma, para criar os blocos de cores que utilizei ao longo da peça, também conhecido como grid ou malha de grelhas, estipulei o número de pontos horizontais e verticais necessários, na peça “Bandeira de Pernambuco”, por exemplo, o número de pontos para largura foi 37, enquanto a altura foi 27, como observado na Figura 5. Adiante, na barra de ferramentas do programa utilizado, selecionei o Retângulo (atalho M) e, dando um clique na

tela, utilizei esses números pré estabelecidos adicionando um zero ao final de cada, que serve apenas para termos uma melhor visualização do retângulo em si.

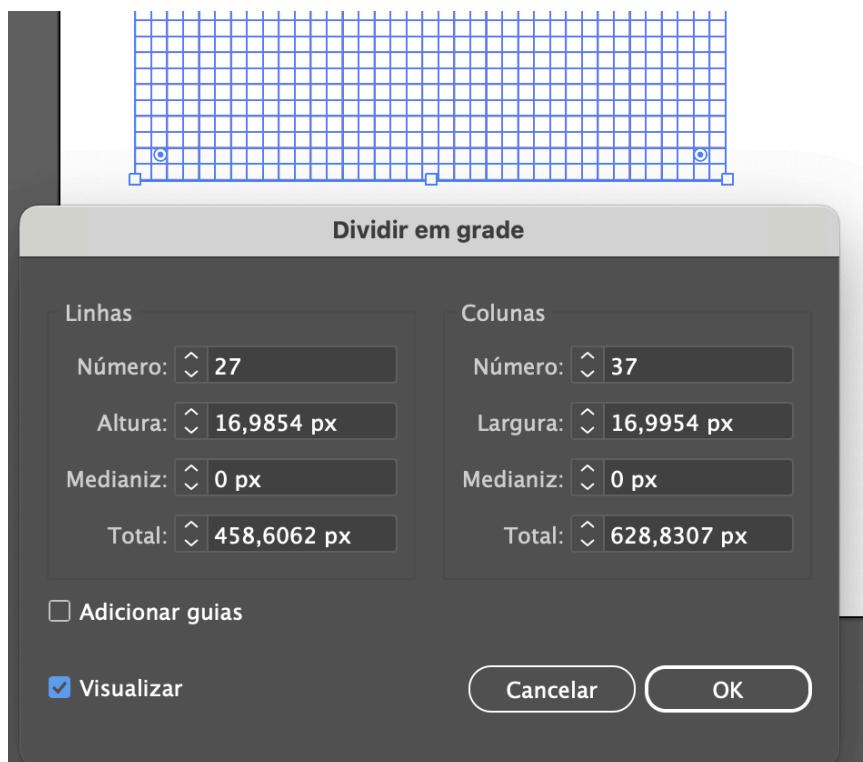
Figura 10. Ajuste de tamanho para criação de retângulo no Adobe Illustrator.



Fonte. Print do software Adobe Illustrator, arquivo da pesquisa, 2024.

A seguir, com a forma ainda selecionada, vamos na barra superior selecionando respectivamente objeto, caminho e, por último, dividir em grade, adicionando novamente os números, dessa vez sem o zero, sendo o valor da largura a quantidade de colunas e a altura a quantidade de linhas. O resultado final é uma grade base para a etapa de coloração.

Figura 11. Demonstração da divisão de grades criada no Adobe Illustrator.



Fonte. Print do software Adobe Illustrator, arquivo da pesquisa 2024.

Na etapa seguinte, vamos novamente para a barra de ferramenta, selecionando, dessa vez, o Balde de tinta em tempo real (atälho K), essa ferramenta, como visto em seu ícone na Figura 12, permite que cada quadrado criado seja colorido ao clicar em cima, também é possível fazer uma troca de cor rápida selecionando a mesma nas Amostras de cores ou Seletor de Cores (outras ferramentas do software).

Figura 12. Gráfico de Jacquard colorido para a peça Bandeira de Pernambuco.



Fonte. Print do software Adobe Illustrator, arquivo da pesquisa 2024.

Aqui, na construção da imagem, também é necessário levar em consideração a técnica têxtil, ponto utilizado e espessura do fio, em minha experiência pessoal com o crochê, um

único bloco de cor diferente raramente ficava nítido na peça final, visto que ao trocar as cores e subir carreiras um único ponto acaba sendo “engolido” pelas outras linhas, dessa forma, tenho como coloração mínima dois blocos do mesmo tom para uma melhor diferenciação das cores.

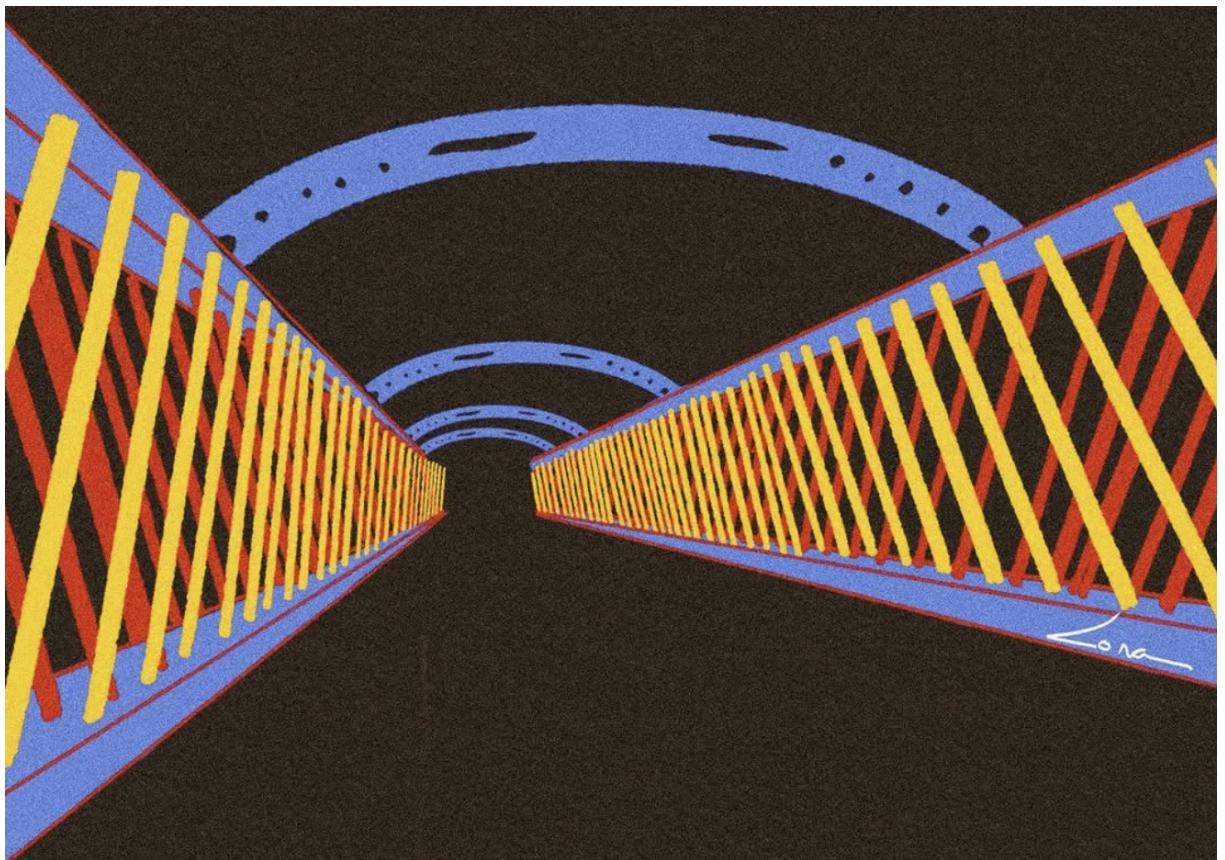
Por fim, para uma melhor leitura do gráfico, pode ser adicionado alguns atributos tais como números nas laterais que indicam a linha, coluna ou ponto em que se está, esses números são adicionados na ordem de leitura, sendo os números intercalados entre frente e verso do trabalho (nas laterais esquerda e direita). Em casos onde a peça possui muitos pontos, pode-se adicionar também quadrados acima sem preenchimento de cor e somente traçado para delimitar alguns quadrantes com um número específico de pontos. Além disso, alguns blocos de cores podem surgir abaixo como legendas ou dentro dos próprios quadrados com letras que indicam cores de fios distintos.

Desse modo, com o gráfico criado, tenho um guia de como ficará a peça em crochê, como visto na Figura 5. Apesar de tamanha precisão matemática, em comparação com a Figura 7 podemos observar que quando passado para o manual a peça ganha profundidade, luz e sombra, textura, etc. São estes os atributos sensoriais, que muitas vezes passam batido no digital, que busquei evidenciar na criação a seguir.

3. Ponto baixo

Sempre me inspirei em outros artistas de técnicas distintas, atribuindo características que mais me encantavam para dentro de minhas obras. Dentre algumas, destaco a artista visual e ilustradora digital pernambucana Cristine. O que mais me chamou a atenção ao ver suas obras, além das cores vibrantes e texturas, que mesmo em técnica digital remete a técnicas tradicionais, foi a temática regional que a mesma traz. Como visto nas Figuras 13 e 14.

Figura 13. Ponte da Boa Vista, arte digital (Crixtine, 2020).



Fonte. Crixtine. Ponte da Boa Vista, Recife futurista - anos 3000. Instagram, 6 jul. 2020. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/CCUZZUbHVuh/>> Acesso em: 26 jan 2025.

Figura 14. Edifício Pernambuco, arte digital (Crixting, 2020).



Fonte. Crixting. Edifício Pernambuco. Instagram, 5 out. 2020. Disponível em:
<https://www.instagram.com/p/CF-qp1XHNC2/?img_index=1>
Acesso em: 26 jan. 2025.

A forma como as ilustrações da artista traz as figuras e cores me remetem imediatamente ao meu Estado, Pernambuco, sem ao menos precisar de legenda. Característica essa que busco expressar em minhas obras.

Tendo também como inspiração inicial para a criação de minha primeira figura em crochê a bandeira de Pernambuco, resolvi, então, criar uma releitura da mesma para o trabalho

de conclusão de curso, iniciando pelo esboço na ferramenta de ilustração digital Procreate, como visto na Figura 15.

Figura 15. Esboço da obra Meu Pernambuco, arte digital.



Fonte. Ilustração desenvolvida no software Procreate, arquivo da pesquisa, 2025.

Cecília Almeida (2012, p. 17), no livro Gesto inacabado: processo de criação artística, explica sobre documentos de processos, para autora:

Pode-se dizer que esses documentos, independentemente de sua materialidade, contêm sempre a ideia de registro. Há, por parte do artista, uma necessidade de reter alguns elementos, que podem ser possíveis concretizações da obra ou auxiliares dessa concretização.

Essa necessidade de reter alguns elementos me veio antes mesmo de eu saber qual seria meu tema de trabalho de conclusão de curso, queria trazer pernambuco seja na escrita ou no visual de alguma forma, então registrei no esboço acima ideias fixas, estas que podem ser observadas na Figura 16, como as cores da bandeira, a ponte Maurício de Nassau, o sol, as três estrelas da bandeira da revolução pernambucana, o caranguejo e a torre de cristal de Francisco Brennand, símbolos esses que pra mim evidenciam o Estado e poderiam ser representados na obra final.

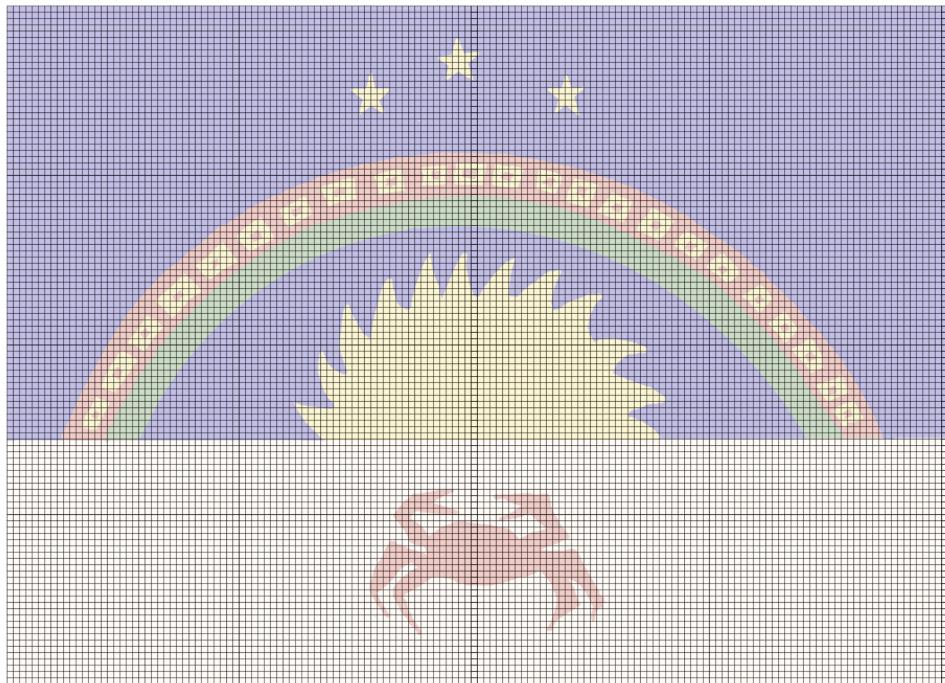
Figura 16. Foto colagem de referências.



Fonte. Arquivo da pesquisa, 2025.

Como todo rascunho, algumas informações são trabalhadas ligeiramente diferentes na peça final e aqui meu desafio era traduzir as curvas presentes em pequenos quadrados no gráfico. Para tal, inicialmente adicionei a figura do esboço na prancheta do Adobe Illustrator, diminuindo sua opacidade para trabalhar acima dos quadrados, sabendo que a minha primeira obra possuía poucos detalhes e que nessa eu precisaria de mais pontos. Então construí uma grade com 150 pontos para a largura e 108 pontos para a altura, aproximadamente quatro vezes maior que a obra Bandeira de Pernambuco, presente no gráfico da Figura 5, com a largura de número ímpar a fim de ter um ponto central que auxiliará na criação das estrelas, por exemplo. Como visto na Figura 17.

Figura 17. Demonstração de grade sobre o esboço no Adobe Illustrator.



Fonte. Print do software Adobe Illustrator, arquivo da pesquisa, 2025.

Como observado acima, apesar de possuir uma quantidade maior de pontos, as figuras não se encaixam perfeitamente nos quadrados, nesse processo de "pixelização" decidi quais formas precisariam ser simplificadas e como poderiam fazer alusão a seu formato curvo original.

Visto que o desenho foi estruturado com a intenção de manter o máximo de simetria, trabalhei inicialmente em uma metade da obra, após isso, selecionei todos os quadrados, referente ao arco e estrelas, apertei o comando Option mais O e refleti uma cópia dos quadrados na vertical, refinei e criei as demais figuras. Obtendo, assim, o gráfico como visto na Figura 18.

Figura 18. Gráfico de Jacquard colorido para a peça Meu Pernambuco.



Fonte. Composição desenvolvida no software Adobe Illustrator, arquivo da pesquisa, 2025.

É possível notar que, diferente do esboço, a figura do caranguejo foi reduzida apenas a uma pata, a escolha da alteração veio ao notar que apenas a pata teria um detalhamento maior ao passado para os pontos em crochê. Além disso, ao formar apenas a pata, também me veio à mente a Torre de Cristal de Francisco Brennand (2000), figuras já presentes nas referências coletadas, logo, fiz alguns ajustes a base de forma que também fizesse alusão ao totem localizado no Parque das Esculturas Francisco Brennand.

A finalização do gráfico se deu com as numerações verticais e horizontais que servem como guia ao longo da criação, entretanto, tendo-se uma estimativa do tamanho para a peça e seu nível de detalhamento se iniciaram alguns desafios, sendo eles o tempo de criação e a precisão de uma peça grande feita manualmente, pontos esses que foram discorridos no último capítulo.

4. Arremate

Para iniciar a criação de fato, fiz a compra dos materiais necessários, observados nas Figuras 19 e 20, sendo eles, barbantes de número 6, com 600 gramas e 610 metros cada, da

marca EuroRoma nas cores 903 azul royal, 450 amarelo ouro, 1000 vermelho, 803 verde bandeira e 100 cru. Diferente da minha primeira bandeira criada predominantemente com fio Amigurumi de Ne (norma inglesa de numeração de fios) 6/5, com espessura mais fina, optei por utilizar o barbante, devido à melhor estruturação que esse material teria juntamente ao tipo do ponto escolhido para a peça, o ponto baixo. Além disso, o número da linha também interferiu na facilidade em enxergar e contar os pontos, como consequência já era de se esperar que a peça ficaria grande, o que era um dos quesitos principais que queria obter ao finalizar o trabalho. Para a agulha de crochê escolhi a de número 3.0 mm, número esse que em conjunto com a tensão de meu ponto baixo resulta numa peça mais fechada.

Figura 19. Barbantes número 6 da marca EuroRoma.



Fonte. Arquivo da pesquisa (Recife, 2025).

Figura 20. Agulha de crochê ponta dupla com 2.25mm e 3.0mm da marca Círculo.



Fonte. Arquivo da pesquisa (Recife, 2025).

Como pode-se observar nas figuras acima, as cores escolhidas não se encaixavam fielmente às cores inicialmente colocadas no gráfico, isso ocorreu pois o mesmo foi criado antes da compra dos barbantes e, apesar de poder modificar as cores com base nos novos tons, optei por seguir minha intuição com relação a combinação e contraste das cores entre si. De início, o desenvolvimento da primeira parte da peça me pareceu simples, como visto na Figura 21, o trecho inicial, que chega a quase metade da peça, só trabalhava duas cores, o cru e o vermelho.

Figura 21. Carreira número 35 da peça Meu Pernambuco.



Fonte. Arquivo da pesquisa (Recife, 2025).

Devido a esse trecho da peça ser mais rápido de fazer, não me preocupei com a contagem de pontos por carreira, dessa forma, ao seguir com a criação até o topo, notei que apesar do símbolo central da pata de caranguejo estar como planejada no gráfico, sua borda estava afunilando, como observado na Figura 22. Esse processo acontece quando ao longo da peça vai se perdendo alguns pontos, em meu caso já esperava que isso acontecesse, pois sempre tive dificuldades em identificar o último ponto de cada carreira e acabava passando o mesmo batido, consequência de minha falta de estudos coletivos e acadêmicos acerca da técnica.

Figura 22. Detalhe lateral da peça Meu Pernambuco.



Fonte. Arquivo da pesquisa (Recife, 2025).

Apesar da perda de pontos ter sido grande, cerca de 20 pontos, resolvi seguir com a peça como estava e ir fazendo aumentos, técnica de crochê onde se coloca mais de um ponto no mesmo lugar para deixar a peça mais larga. No meio desse processo, conversei com minha orientadora Dra. Luciana Borre Nunes, professora de narrativas têxteis pela Universidade Federal de Pernambuco, sobre o ocorrido e fui questionada de como poderia transformar essa imprevisibilidade em algo poético, não tinha uma resposta sólida para aquela pergunta, pois no momento meu processo estava totalmente guiado pelo perfeccionismo que o design e o ato de criar digitalmente me acostumaram. Também liguei esse meu detalhismo a valorização das habilidades técnicas comentada pela professora Luciana (2022, p. 450) no livro *Narrativas têxteis: quais regimes de verdade buscamos criar?*, onde diz:

Outro ponto percebido sobre as práticas e narrativas têxteis contemporâneas, na referida exposição, foi a valorização das habilidades técnicas. Precisão,

destreza, agilidade e perfeição são aspectos importantes para grupos étnicos específicos, pois as peças produzidas representam suas identidades culturais, sendo reconhecidas por determinados traços, desenhos e pontos. Nesses casos, o aperfeiçoamento das técnicas é um saber desejado e que valoriza a comunidade.

De certa forma, era possível voltar tudo do zero, mas, naquele momento, mesmo tendo essa vontade de trazer perfeição para o trabalho, tinha-se uma preocupação relacionada ao tempo e um cansaço extremo, voltei a trabalhar de forma intuitiva, tentando ignorar esses erros e usar o gráfico apenas como um guia visual.

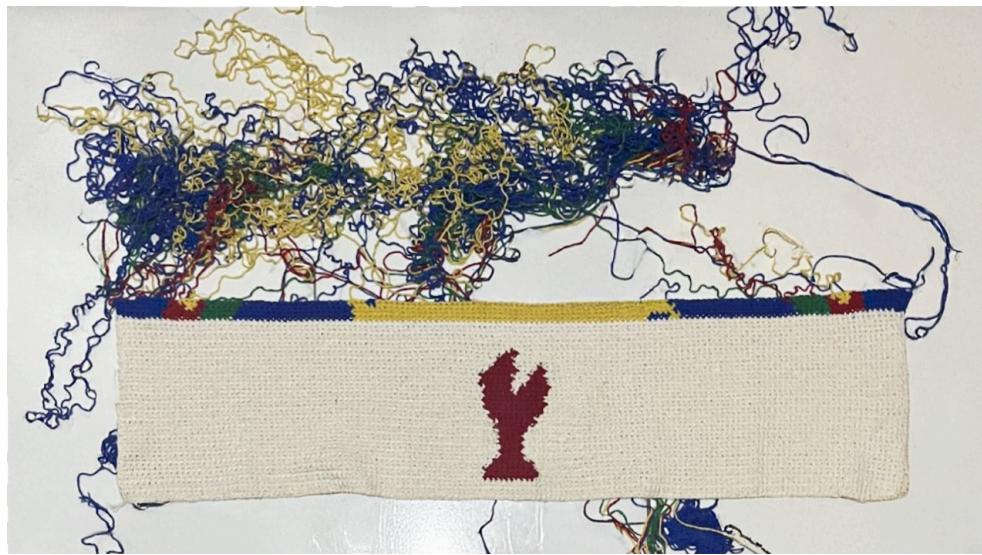
Porém, foi no trecho colorido da peça em que as coisas ficaram mais complicadas, agora, no lugar de apenas duas cores, tinha aproximadamente 13 para serem trocadas ao longo de uma carreira, isso se dava ao fato de eu querer, novamente com um olhar perfeccionista, fazer com que a releitura final tivesse seu verso o mais parecido possível com a sua frente e para isso era necessário soltar vários “bolos” de fios que com o tempo iam se embolando e atrasando mais ainda a criação como observado nas Figuras 23 e 24.

Figura 23. Detalhe de fios da peça Meu Pernambuco.



Fonte. Arquivo da pesquisa (Recife, 2025).

Figura 24. Fios embolados da peça Meu Pernambuco.



Fonte. Arquivo da pesquisa (Recife, 2025).

Mesmo com toda essa dificuldade, segui no desenvolvimento, porém já sabia que minha produção tomaria mais de um semestre e, por estar em dois empregos na época, resolvi passar meu trabalho final para o próximo semestre, assim teria mais tempo de produção artística e visual. Entretanto, ao chegar no semestre seguinte, praticamente nada havia mudado, eu não tive mais tempo para finalizar a peça e muito menos para escrever como foi meu processo, foi aí que decidi pedir demissão de um dos meus empregos e focar o período restante para finalizar o meu bem mais precioso: meus estudos.

Foi nesse processo, quando já tinha estipulado quantidades de carreiras que deveria fazer ao longo dos dias e em quanto tempo conseguiria terminar outros atributos, que cheguei a metade da peça, mas, como pode-se analisar na Figura 25, ela estava torta.

Figura 25. Metade da peça Meu Pernambuco.



Fonte. Arquivo da pesquisa (Recife, 2025).

Dessa vez eu não pude ignorar, queria meu trabalho o mais próximo possível do que eu tinha imaginado, queria aperfeiçoar minha técnica. Então me lembrei da pergunta que minha orientadora havia feito: era possível encontrar uma poética dentro daquela imprevisibilidade? Naquele aspecto específico, minha resposta era não, então, mesmo com todos os fios embolados e prazo apertado, resolvi procurar a raiz do problema, desfazendo a peça até chegar nas carreiras com apenas 2 cores.

Contei e recontei, fiz e desfiz, mas mesmo assim faltavam pontos, além disso, comecei a usar óculos no início do ano devido ao astigmatismo e com isso comecei a sentir que meu tempo de tela estava me prejudicando cada vez mais, o gráfico era muito detalhado e mesmo marcando a cada 10 pontos com a ferramenta de régua do Illustrator ou dando zoom sem que o gráfico perdesse a qualidade, era impossível não errar, totalmente difícil não se perderam contar mais de 100 pontos enquanto se fazia movimentos repetitivos e extremamente desgastante ter que “desembolar” mais de 10 “bolos” de fio a cada 2 minutos.

Foi nessa madrugada de frustração misturada com cansaço que me apoiei na visão da Fayga Ostrower (2016, p. 53), em seu livro sobre processos de criação, onde diz:

Compreendemos que todos os processos de criação representam, na origem, tentativas de estruturação, de experimentação e controle, processos produtivos onde o homem se descobre, onde ele próprio se articula à medida que passa a identificar-se com a matéria.

Assim, reconhecendo que meu processo criativo havia percorrido intensas etapas de experimentação, agora buscava o controle e, ao entender as limitações e potencialidades da matéria, resolvi então me articular novamente. Sendo assim, tomei a decisão de desfazer toda a peça como visto na Figura 26, para recomeçar do zero, não só a refazendo, mas também utilizando os erros anteriores como ponto de aprendizado.

Figura 26. Primeira carreira da peça Meu Pernambuco.



Fonte. Arquivo da pesquisa (Recife, 2025).

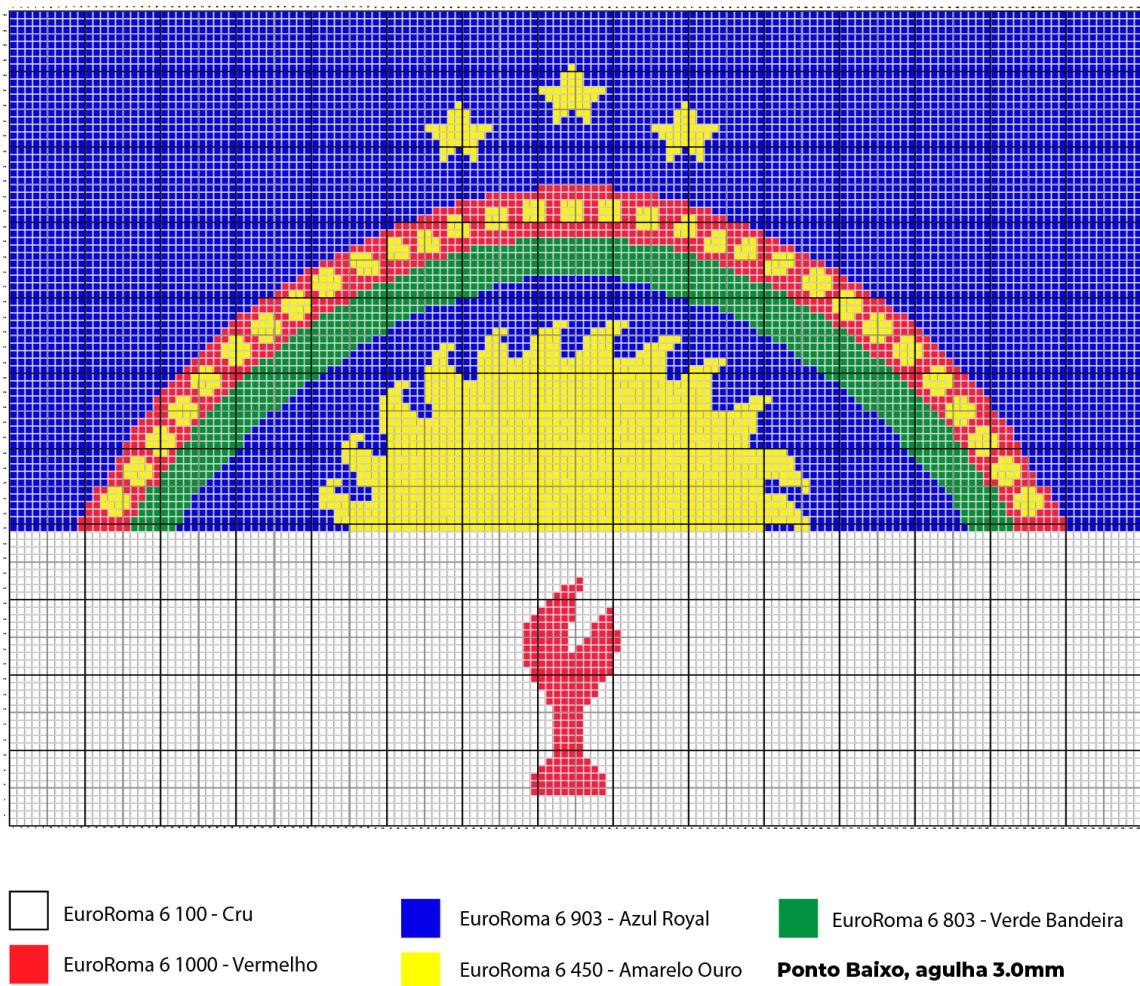
Desta vez, também refleti com minha professora da disciplina de TCC 2, Jessica Aline Tardivo, em pontos onde estava exigindo demais e deixando minha construção cada vez mais

complicada. E cheguei a conclusão que minha idealização de algo perfeito era reflexo de um viés quase que maquinário, porém voltado para uma técnica que tem como principal atributo a humanização e imperfeição natural.

Por isso, mesmo não seguindo com a peça torta, resolvi desapegar de alguns critérios que eu mesma tinha estabelecido nessa nova tentativa, o primeiro deles foi o detalhismo com relação ao acabamento da parte de trás da peça, da qual já tinha observado na primeira tentativa de desenvolvimento que ficava mais interessante nas partes onde eu não deixava tão caprichada. A segunda, foi o próprio gráfico — esse que não tinha nenhum recurso humanizado para guiar minha visão ao longo da criação sem requerer muito esforço mental e lógico — do qual modifiquei, deixando melhor detalhado a quantidade de pontos, mesmo sem usar números em cada um deles, usando de forma intuitiva os princípios de agrupamento por proximidade da gestalt que aprendi no início do curso na cadeira de fundamentos da linguagem visual 1.

Na Figura 27, é possível notar quadrados maiores com bordas mais grossas para agrupar quadrados menores com 10 pontos vertical e mais 10 na horizontal. Assim, mesmo tendo trecho em que as cores não eram idênticas, meu cérebro as tomavam como uma unidade visual, fazendo com que minha contagem fosse reduzida e mais assertiva.

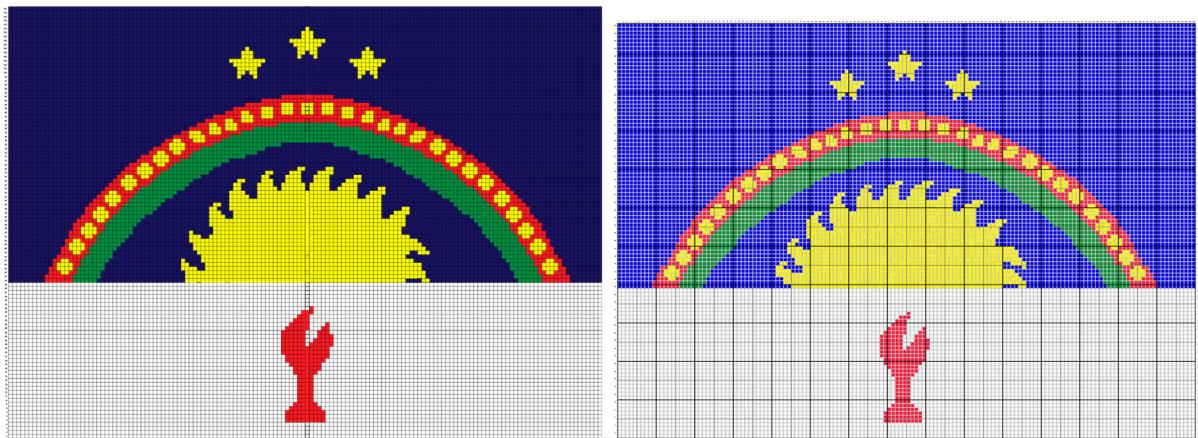
Figura 27. Gráfico da peça Meu Pernambuco atualizado.



Fonte. Arquivo da pesquisa (Recife, 2025).

Sendo assim, apenas com esses ajustes foi possível observar uma diferença do primeiro para o segundo gráfico, como colocado no comparativo da Figura 28, ficando mais próximo de um guia visual, também modifiquei por sensibilidade pessoal a quantidade de pontos na altura da peça.

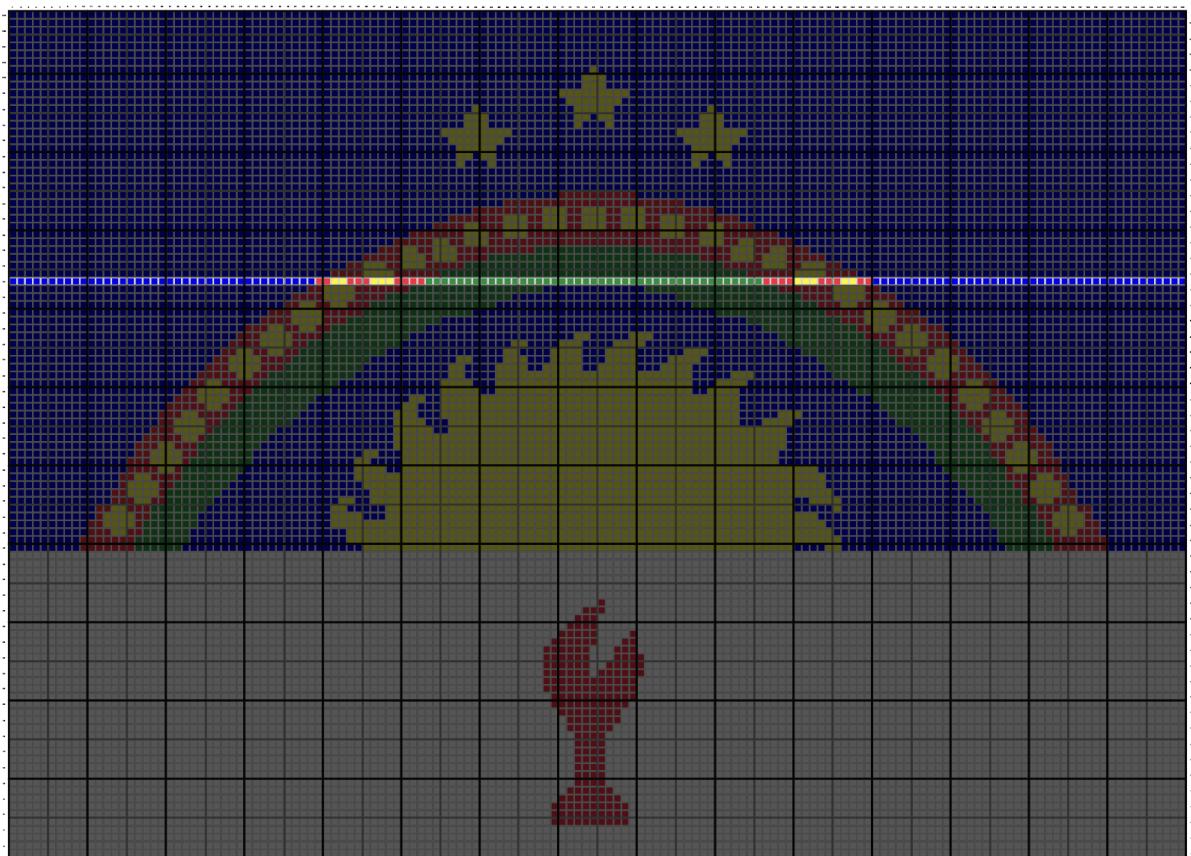
Figura 28. Comparativo entre o primeiro gráfico (à esquerda) e segundo gráfico (à direita) da peça Meu Pernambuco.



Fonte. Arquivo da pesquisa (Recife, 2025).

É possível notar acima como a visualização se torna ainda melhor, mas, mesmo com todos esses recursos adicionais, resolvi fazer uma última "gambiarra digital" para destacar apenas a carreira em que eu estava, consistindo em escurecer as outras áreas com retângulos escuros translúcidos, como demonstrado na Figura 29.

Figura 29. Retângulos translúcidos sobre trechos do gráfico da peça Meu Pernambuco.



Fonte. Arquivo da pesquisa (Recife, 2025).

Com o fim da reconstrução e início do processo manual, também comprei marcadores de pontos (Figura 30) de crochê para marcar principalmente os inícios e fins de cada carreira, assim como a cada 25 pontos, me certificando assim que ao final ainda teria 150 pontos de largura e que a bandeira não iria “afunilar” novamente.

Figura 30. Marcadores de pontos.



Fonte. Arquivo da pesquisa (Recife, 2025).

A seguir, iniciei de fato a crocheter, estava mais calma e confiante de cada passo dado e seguindo de forma mais intuitiva a criação. Ostrower (2016, p. 9) ressalta que:

As formas de percepção não são gratuitas nem os relacionamentos se estabelecem ao acaso. Ainda que talvez a lógica de seu desdobramento nos escape, sentimos perfeitamente que há um nexo. Sentimos, também, que de certo modo somos nós o ponto focal de referência, pois ao relacionarmos os fenômenos nós os ligamos entre si e os vinculamos a nós mesmos. Sem nos darmos conta, nós os orientamos de acordo com expectativas, desejos, medos, e sobretudo de acordo com uma atitude do nosso ser mais íntimo, uma ordenação interior.

Assim como citado, senti que agora eu, e principalmente meu olhar, era o ponto focal de referência, me conectei mais com a obra física e não só com a idealização que eu tinha dela na tela do computador. Mesmo com toda lógica matemática e digital perfeita, ainda assim alguns pontos “escaparam” — estes que dessa vez não me incomodaram, aceitei assim que no meu trabalho artístico tinha uma figura humana por trás da criação. Ao confiar no que via e sentia, modifiquei em alguns momentos quadrados que deveria ser de uma cor por outra,

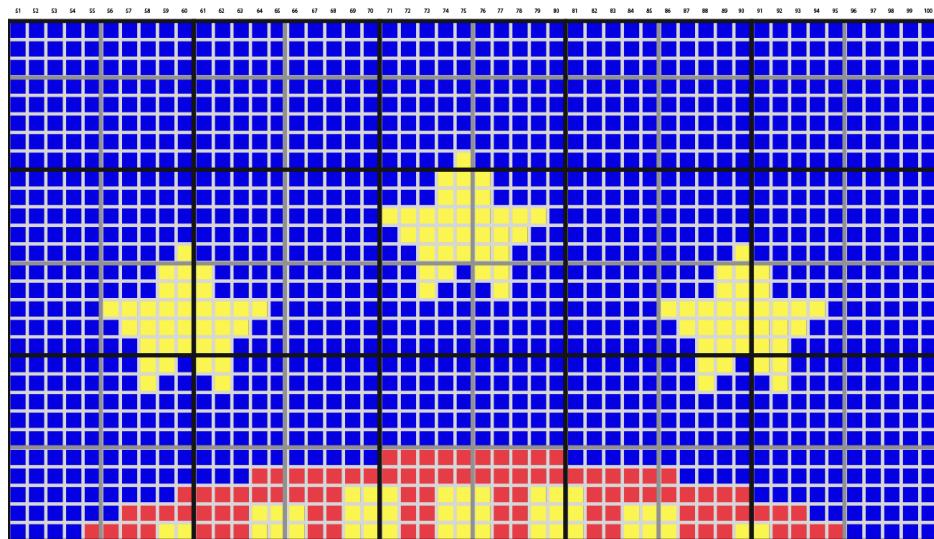
alterando consequentemente a quantidade de pontos que trechos específicos teriam, como é possível ver no caso das estrelas (Figura 31) em comparação ao que tinha sido estabelecido no trecho do gráfico observado na Figura 32.

Figura 31. Detalhe das estrelas na peça Meu Pernambuco.



Fonte. Arquivo da pesquisa (Recife, 2025).

Figura 32. Detalhe das estrelas no gráfico da peça Meu Pernambuco.



Fonte. Arquivo da pesquisa (Recife, 2025).

Ao passo que ia subindo as carreiras, as figuras tomavam forma e iam ganhando mais protagonismo que os quadrados na tela digital, estes que agora me pareciam duros e frios em comparação a imagem quente que se criava em minhas mãos. Os pontos do crochê, apesar de me parecerem imprecisos em alguns momentos, tinham uma beleza que apenas a textura manual alcançava. Assim, após algumas semanas, consegui finalizar a releitura da bandeira, retratada nas Figura 33, 34 e 35.

Figura 33. Peça Meu Pernambuco finalizada.



Fonte. Arquivo da pesquisa (Recife, 2025).

Figura 34. Detalhe da peça Meu Pernambuco finalizada.



Fonte. Arquivo da pesquisa (Recife, 2025).

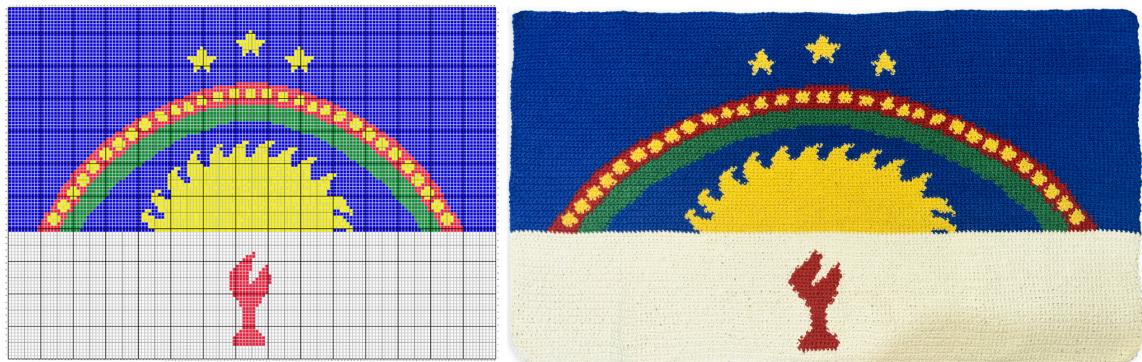
Figura 35. Comparativo do tamanho da peça Meu Pernambuco (106 cm x 61 cm) e da peça Bandeira de Pernambuco (23 cm x 15,5 cm).



Fonte. Arquivo da pesquisa (Recife, 2025).

Com a peça completa para visualização, nota-se no comparativo da Figura 36 abaixo que mesmo seguindo o máximo possível do gráfico, dando nesse meio uma certa liberdade intuitiva, o resultado final se distancia do que foi imaginado inicialmente. Porém, foram estes desvios manuais, sejam eles intencionais e não intencionais, que me levaram a um resultado melhor do que havia imaginado e pré estabelecido, invertendo os meus percursos de criação onde o digital dava a "palavra" e tom final nas minhas criações.

Figura 36. Comparativo entre gráfico e peça Meu Pernambuco finalizada.



Fonte. Arquivo da pesquisa (Recife, 2025).

Além disso, também encontrei uma poética por trás do verso que antes era exigido internamente uma perfeição, agora, com seus fios se misturando, sabia que teria mais uma ligação do manual com o digital. Enquanto sua frente me remetia à pixels, seu verso me

lembra um tela com *glitch*, falha técnica temporária ou um erro em sistemas digitais/analógicos. Como é possível comparar nas Figura 37, 38 e 39 abaixo.

Figura 37. Verso da peça Meu Pernambuco.



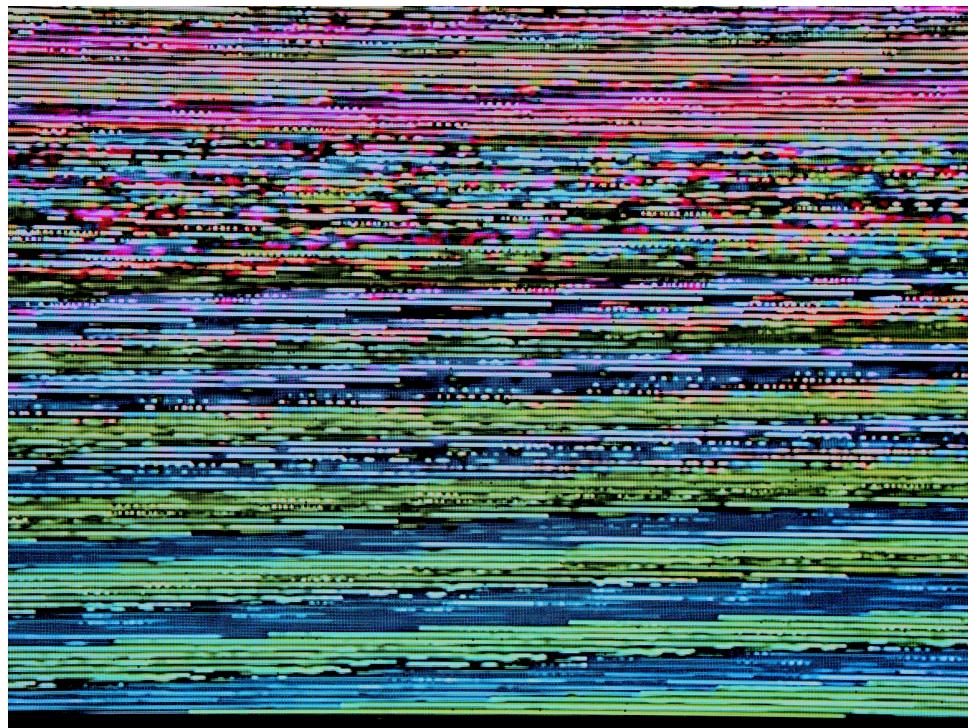
Fonte. Arquivo da pesquisa (Recife, 2025).

Figura 38. Detalhe do verso da peça Meu Pernambuco.



Fonte. Arquivo da pesquisa (Recife, 2025).

Figura 39. Tela com glitch.



Fonte. Michael Dziedzic. Site Unsplash s/p.. Disponível em:
<<https://unsplash.com/pt-br/fotografias/pintura-abstrata-roxa-e-amarela-0W4XLGIGTrHg>> Acesso em: 10 jul.
2025.

Ademais, julgo que o uso da ferramenta Adobe Illustrator para a criação da parte gráfica deste trabalho foi mais difícil que facilitadora. Apesar de ter bons recursos para a formulação dos "pixels" e figura final, a ferramenta não possui recursos voltados para guiar o olhar a uma produção desse tamanho, sendo observado ao longo do meu processo criativo dificuldades de visualização e necessidade de criar "gambiarras digitais" para atender necessidades mais humanas de visibilidade.

Apesar dessas soluções que encontrei ao longo do caminho, que resultaram na recriação do gráfico, para melhorar ainda mais sua leitura seria mais interessante imprimi-lo em uma folha grande, esta que poderia ser riscada ao passo que os pontos fossem feitos. Neste quesito ainda senti falta de mais manualidade em meu trabalho e processo de produção.

Já para outras criações onde a figura é menos complexa ou surgem exclusivamente a partir de fotos, acredito que seria menos trabalhoso e mais acessível utilizar ferramentas online e parcialmente gratuitas especialmente para essa finalidade, como o *Stitch Fiddle* ou *Chart Minder*, visto que apesar de atender as necessidades de desenvolvimento figurativo, a ferramenta é paga e não foi criada exclusivamente para este recurso. Transferir a imagem mais complexa criada no Illustrator para alguma dessas plataformas digitais que fariam todo o

restante do processo de criação de quadrantes, destaque de carreira e até indicação de em que ponto se está ao passar o mouse por cima de um quadrado, também seria outra alternativa.

Por fim, encerro este trabalho não só com uma releitura de uma figura já existente, mais também com uma reformulação pessoal no meu modo de enxergar o processo artístico manual, dando espaço para processos cada vez menos engessados e técnicos, onde meu olhar sente necessidade de se tornar mais subjetivo, livre e coletivo.

Referências

BALAN, Willians. A imagem digital. Apostila Institucional, 2009. Disponível em: <<https://willians.pro.br/textos/A%20Imagen%20Digital%20-%20Willians%20Cerozzi%20Balan.pdf>>. Acesso em: 22 set. 2024.

BORRE, Luciana. Narrativas Textiles: ¿Cuáles regímenes de verdades buscamos crear?. MODOS: Revista de História da Arte, Campinas, SP, v. 6, n. 2, p. 405–479, 2022. DOI: 10.20396/modos.v6i2.8667448. Disponível em: <<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/mod/article/view/8667448>>. Acesso em: 11 ago. 2024.

OSTROWER, Fayga. Criatividade e Processos de Criação. Petrópolis: Vozes, 2016. Acesso em: 11 ago. 2024.

PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; ESCÓSSIA, Liliana da. Pistas do método da cartografia: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade. Porto Alegre: Sulina, 2009. Disponível em: <<https://desarquivo.org/sites/default/files/virginia-kastrup-liliana-da-escossia-eduardo-passos-pistas-para-o-metodo-da-cartografia.pdf>>. Acesso em: 11 ago. 2024.

SALLES, Cecília Almeida. Gesto Inacabado: Processo de Criação Artística. 3^a ed. São Paulo: FAPESP - Annablume, 2004. Disponível em: <<https://desarquivo.org/sites/default/files/virginia-kastrup-liliana-da-escossia-eduardo-passos-pistas-para-o-metodo-da-cartografia.pdf>>. Acesso em: 7 dez. 2024.