

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS**

LUCIMAR DA SILVA

A FOTOGRAFIA NA ESTAMPARIA

UBERLÂNDIA-MG

2018

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS**

LUCIMAR DA SILVA

A FOTOGRAFIA NA ESTAMPARIA

Monografia apresentada à Universidade Federal de Uberlândia, como requisito para obtenção do título de licenciatura e bacharelado em Artes Visuais.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Roberta Melo.

UBERLÂNDIA-MG

2018

LUCIMAR DA SILVA

A FOTOGRAFIA NA ESTAMPARIA

Monografia apresentada à Universidade Federal de Uberlândia, como requisito para obtenção do título de licenciatura e bacharelado em Artes Visuais.

Uberlândia, 10 de dezembro de 2018.

BANCA EXAMINADORA

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Roberta Maira de Melo
UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA - UFU

Prof. Dra. Elsiei Coelho da Silva
Banca Examinadora

Prof. Me. Hélio de Lima
Banca Examinadora

*Aos meus pais, filhos, amigos e à
professora orientadora Roberta Melo
pelo apoio, pela compreensão e
dedicação.*

AGRADECIMENTOS

O resultado desta pesquisa se deu pelo fato da afinidade com a arte, a fotografia e moda, sendo esta última a minha mais recente graduação.

Em primeiro lugar agradeço ao meu Senhor e meu Deus, Jesus Cristo, pela oportunidade e por tudo que me proporciona.

Agradeço aos meus pais, Lourival e Maria Erotides, pela alegria de terem dado a mim o prazer do nascimento.

Serei sempre grata a muitas pessoas e a esta instituição, que colaboraram comigo durante esta jornada.

Agradeço à minha orientadora Roberta Melo, pelo carinho, atenção, compreensão, apoio e paciência, e a todos os professores do curso de Artes Visuais que até aqui estiveram presentes, me proporcionando aprendizagem, compartilhando seus saberes.

Agradeço aos meus filhos, Gabriel e Mariana, que, mesmo nas dificuldades, sempre me deram apoio.

Agradeço ao meu digníssimo esposo, Carlos, pela paciência e ajuda.

Agradeço também a minha amiga e ex-professora na área de moda, Clerce Barbosa, que muito me ajudou nas correções e com sua entrevista.

Enfim, agradeço a toda a minha família e aos amigos que estiveram presentes em todos os desafios exigidos por esta trajetória.

RESUMO

O objetivo geral desta pesquisa está direcionado à fotografia como base de recurso na estamparia têxtil, sendo esta última uma técnica milenar que agrega valores ao tecido, como também a superfícies. O presente trabalho propõe também novos olhares para as imagens que podem ser capturadas através de uma simples câmera de celular, objeto facilitador, fonte de inspiração na coleta de imagens; com ela se registra tudo num ambiente. As imagens contidas em peças permaneceram por longos anos sendo produzidas com técnicas manuais, chegando à contemporaneidade, momento em que acontecem a globalização e a inserção de novas tecnologias. Este estudo se baseia em dissertações, livros, *blogs*, textos, pesquisas em *sites*, entrevistas, entre outros. Relembra o surgimento do tecido, a história da estamparia, suas técnicas e métodos, a arte e a moda. Proporciona ao leitor uma análise abordando a fotografia, a estamparia e os recursos tecnológicos que facilitam a produção do trabalho, tanto para um profissional de *design* de superfície, como na produção de coleções de grandes estilistas.

Palavras-chave: *Design* de superfície. Fotografia. Estamparia têxtil. Moda. Arte.

ABSTRACT

The general objective of this research is directed to photography as a resource base in textile printing, the latter being an ancient technique that adds value to the fabric as well as surfaces. The present work also proposes new looks for the images that can be captured through a simple mobile camera, facilitating object, source of inspiration in the image collection; with her everything is registered in an environment. The images contained in pieces remained for many years being produced with manual techniques, reaching contemporaneity, when globalization and the insertion of new technologies take place. This study is based on dissertations, books, blogs, texts, site research, interviews, among others. It recalls the emergence of fabric, the history of printing, its techniques and methods, art and fashion. It provides the reader with an analysis addressing photography, stamping and technological resources that facilitate the production of work for both a surface design professional and the production of collections of top designers.

Keywords: Surface design. Photography. Textile stamping. Fashion. Art.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	THOMPSON, Ana Paula Vieira Malandri. <i>Essência brasileira</i> . Bauru/SP. 1º Lugar no Prêmio Estampa Brasil 2015.....	19
Figura 2	CASTRO, Camila Matos de. <i>Aves</i> . Marataízes/ES. 2º lugar no supracitado prêmio.....	19
Figura 3	SCALCO, Bruna Fernanda. <i>Diversidade verde</i> . Arapongas/PR. 3º lugar no Prêmio Estampa Brasil.....	20
Figura 4	BARBOSA, Daniel Silva. <i>Amazônia em extinção</i> . Caucaia/CE.....	21
Figura 5	REBELLO, Fernanda Amaral. <i>Bromélia</i> . Rio de Janeiro/RJ.....	21
Figura 6	FRAGA, Bruna Meyenberg. <i>Revoada das Araras-Canindé</i> . Curitiba/PR.....	21
Figura 7	LUCHINI, Melissa. <i>Amazônia Naif</i> . São Paulo/SP.....	22
Figura 8	Tapete desenhado por Renata Rubim aos 4 anos (2 x 4,5m) (1978).....	24
Figura 9	Guardanapos, papéis de carta e envelopes (1982).....	24
Figura 10	Camisa Infantil Hering (1983); estampa para lençol Infantil Tok&Stok (1989); estampa para lençol Tok&Stok (2004).....	25
Figura 11	Estampa para malha (1993); foto: Renata Rubim.....	25
Figura 12	Garrafa térmica Termolar bule <i>Psicodélica</i> (2001).....	26
Figura 13	Garrafa térmica Termolar <i>Mosaico</i> (1999); garrafa térmica Termolar <i>Geométrica</i> (2000); garrafa térmica Termolar <i>Quadrados</i> (2000).....	26
Figura 14	Calçada do Café do Porto (Porto Alegre-RS) (1999).....	26
Figura 15	Porcelanas Vista Alegre para quatro conjuntos Coca-Cola (2002). Da esquerda para a direita, em sentido horário: East West, Iceberg, Spontaneous e Tropicália; foto: Renata Rubim.....	27

Figura 16	Listras horizontais invadiram a passarela parisiense de Louis Vuitton, em outubro de 2000; foto: Dinah B. Pezzolo...	31
Figura 17	A influência do Oriente nas sedas foi marcante durante o século XVIII, quando os homens se vestiam “à oriental”. <i>Simon Luttrell de Luttrellstown</i> , tela de Liotard (c.1755); Museu Berner Kuntmuseum, Suíça.....	31
Figura 18	Seda pura estampada no ano de 2000 mostra o mais antigo dos motivos têxteis indianos (<i>cashmere</i>).....	32
Figura 19	O madras está sempre presente nas camisas esportivas masculinas (xadrez).....	32
Figuras 20 e 21	A imagem de madeira esculpida mostra figura de cabra e vegetação indefinida. No tecido <i>façonné Bianchini-férier</i> 13590, de 2 de abril de 1913, as flores mostram estruturas com desenhos de estrelas e as folhas adquirem forma definida. (Raoul Dufy, desenhos de propriedade de <i>Bianchinni-férie</i>).....	33
Figura 22	Musseline, muito leve, com estampas de plumas, parecia flutuar na passarela de Versace em 2001.....	33
Figura 23	Motivo floral estampado em branco e preto sobre pura lã.....	34
Figura 24	Motivo geométrico repetido, com diferença de cores.....	34
Figura 25	Princesa Néfertabet, IV dinastia (2620 a.C.); Paris, Museu do Louvre.....	35
Figura 26	Na foto, detalhe de um grande lenço de pura lã com grife de Yves Saint Laurent.....	35
Figura 27	As cores e a combinação entre floral e geométrico na estampa evidenciam a influência oriental do modelo. Erre Uno, Milão, outubro de 1999.....	35
Figura 28	Algodão estampado com chapa de cobre. O exemplar, de 1761, é a mais antiga estampagem em cobre conhecida; galeria de arte de Whitworth, Universidade de Manchester...	38
Figura 29	Tela de Gauguim, pintada no Taiti em 1893, documenta a presença do batik no sarongue usado pelas nativas, Museu Hermitage, São Petersburgo, Rússia.....	40

Figura 30	Parafina quente é aplicada nas partes que não devem ser tingidas; técnica antiga.....	40
Figura 31	Processo com moldes, geralmente feito pelos homens.....	41
Figura 32	A impressão obtida pela técnica de quadros permite variedades de cores e precisão nos barrados, como mostram os tecidos da coleção de Issey Miyake para a primavera-verão de 2000; foto: PEZZOLO, Dinah Bueno.....	44
Figura 33	A figura do animal parece ter vida, graças ao sistema transfer. Criação de Roberto Cavalli para o outono-inverno 2001; Milão, março 2000; foto de Pezzolo, Dinah Bueno.....	44
Figura 34	Bueiro – 1.....	49
Figura 35	Bueiro – 2.....	50
Figura 36	Bueiro – 3.....	51
Figura 37	Bueiro - 4.....	51
Figura 38	Estamparia manual – 1.....	52
Figura 39	Estamparia manual – 2.....	52
Figura 40	Estamparia manual – 3.....	53
Figura 41	Estamparia manual – carimbo.....	53
Figuras 42 e 43	TCC Ariane Soares Freitas – 1 / 2.....	55
Figuras 44 e 45	TCC Ariane Soares Freitas – 3 / 4.....	56
Figuras 46 e 47	TCC Ariane Soares Freitas – 5 / 6.....	56
Figura 48	SCHIAPARELLI, Elsa, <i>Vestido Lagosta</i> (1937); DALI, Salvador, <i>Telefone Lagosta</i> (1936).....	58
Figura 49	Saint-Lauren (vestido 1965) se inspirou na obra de Piet Mondrian (1921).....	59
Figura 50	RIBEIRO, Yuri. <i>Estampa de Rita Prado</i> – 1.....	60
Figura 51	RIBEIRO, Yuri. <i>Estampa de Rita Prado</i> – 2.....	61
Figura 52	RIBEIRO, Yuri. <i>Estampa de Rita Prado</i> – 3.....	61
Figura 53	RIBEIRO, Yuri. <i>Estampa de Rita Prado</i> – 4.....	61
Figura 54	<i>Tecido simultâneo</i> (1924), criação de Sonia Delaunay, com motivos de quadros multicores e geométrico abstrato; Musée des Tissus et des Arts Décoratifs de Lyon, Lyon.....	62

Figura 55	<i>Tecido simultâneo</i> (1924), de Sonia Delaunay, com motivo horizontal geométrico abstrato; Musée des Tissus et des Arts Décoratifs de Lyon, Lyon.....	63
Figura 56	Projeto Escolar – 1.....	64
Figura 57	Projeto Escolar – 2.....	65
Figura 58	Projeto Escolar – 3.....	65
Figura 59	Projeto Escolar – 4.....	65
Figura 60	Projeto Escolar – 5.....	66
Figura 61	Projeto Escolar – 6.....	66
Figura 62	Projeto Escolar – 7.....	66
Figura 63	Fotos pôr-do-sol, entardecer e anoitecer.....	69
Figura 64	Flores e folhas – o que nos chama atenção é o colorido da natureza.....	70
Figura 65	Flores, folhas e raízes – podem-se observar as cores, as formas e a geometria das folhas.....	70
Figura 66	Animais aquáticos, aves e insetos.....	71
Figura 67	Mandala feita na disciplina Arte Contemporânea (Curso de Artes Visuais – UFU), modificada no programa Nero PhotoSnap Viewer (Caleidoscópio).....	71
Figura 68	Pintura em lona feita na disciplina Pintura, modificada no programa Nero PhotoSnap Viewer (Caleidoscópio).....	72
Figura 69	Santuário de Nossa Senhora Aparecida/SP, imagem modificada no programa Nero PhotoSnap Viewer (Caleidoscópio).....	72
Figura 70	Foto modificada no programa Nero PhotoSnap Viewer (Caleidoscópio).....	73
Figura 71	Orquídea.....	73
Figura 72	Orquídeas.....	73
Figura 73	Flor de jambo, final de novembro.....	74
Figura 74	Torres japonesas, Bruxelas (Bélgica).....	74
Figura 75	Torre Eiffel, Paris (França).....	75
Figura 76	Imagem aleatória.....	75

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	14
CAPÍTULO I – DESIGN DE SUPERFÍCIE, ESTAMPAS E TÊXTIL.....	17
1.1 <i>Design</i> têxtil ou de superfície?.....	22
1.2 Arte e <i>design</i> na formação em <i>Design</i> de Superfície.....	23
1.3 História da estampa.....	36
1.4 Surgimento das matrizes.....	37
1.5 Conceito de estampa têxtil	39
1.6 Tipos de estampas e métodos de estampa.....	39
1.6.1 <i>Batik</i>	40
1.6.2 <i>Bloco de madeira ou prancha</i>	41
1.6.3 <i>Rolo de madeira</i>	42
1.6.4 <i>Cilindro de cobre</i>	42
1.6.4.1 <i>Cilindro rotativo</i>	43
1.6.5 <i>Quadro</i>	43
1.6.6 <i>Transfer / sublimação</i>	45
1.6.7 <i>Impressão digital direta</i>	45
1.6.8 <i>Serigrafia, por Clerce Barbosa</i>	46
1.6.8.1 <i>A serigrafia e a arte</i>	47
1.6.8.2 <i>Serigrafia, moda e arte</i>	47
1.6.9 <i>Criação de estampas na serigrafia, com uso de bueiros</i>	49
CAPÍTULO II - MÉTODOS UTILIZADOS NA CRIAÇÃO DE ESTAMPAS.....	54
2.1 Interface artes visuais e linguagem da fotografia: estampas a partir da fotografia.....	55
2.2 Estilistas que se apropriam da arte através da estampa e da fotografia.....	57
2.3 Possibilidades da estampa no ensino de artes nas escolas	63
CAPÍTULO III – FOTOGRAFIA.....	68
3.1 Conceito de fotografia	68
3.2 A fotografia como fonte de inspiração e coleta de imagens	68

CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	76
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	78
REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS.....	78
ANEXO - ENTREVISTA GRAVADA NO DIA 08/11/2017 PELA PRÓPRIA PESQUISADORA COM A ARTISTA PLÁSTICA CLERCE BARBOSA, FORMADA EM ARTES PLÁSTICAS PELA UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA, ATUANTE NA ÁREA DE MODA ADICIONADA À SERIGRAFIA.....	81

INTRODUÇÃO

Ao longo desta minha caminhada, fui fazendo escolhas. Em algumas horas, acertei; noutras, erreii, mas, o que seria desta vida se não tivéssemos a oportunidade de cair e levantar, quando não temos o carimbo da perfeição? Conhecer o mundo das Artes Visuais foi, de certa forma, muito gratificante, me possibilitou diferentes linguagens e olhares, com certeza me ensinou a ter posturas diferenciadas em relação ao convívio social e a situações que no dia a dia nos são apresentadas. Desde que me identifiquei como um ser pensante, o conceito de arte era para mim algo chique e elegante. Hoje me mostra uma forma de criatividade em todos os âmbitos da vida, pois a criação é de suma importância para quem lida com arte.

A motivação deste trabalho se deu pelo curso de Artes Visuais da Universidade Federal de Uberlândia. Vinda da formação em *Design* de Moda pelo UNITRI (Centro Universitário do Triângulo), apaixonada por fotografia, moda e este universo que comunga a arte, venho através deste projeto buscar mais uma área de conhecimento no mundo da arte, agregando valores à estamparia.

Este trabalho tem a finalidade de mostrar que o mundo da estamparia têxtil é bem amplo, que pelas imagens fotográficas podemos fazer adaptações e justaposições usando os recursos tecnológicos e que, para tanto, é necessário fazer cursos, atualizar-se e aperfeiçoar-se. Pretende-se, desse modo, contribuir para processos criativos interligados ao *design* de superfície, buscando inspiração em elementos naturais, uma vez que a natureza possibilita um campo vasto de cores e formas, e também arquitetônicos, podendo também ser coautor de imagens inusitadas.

Sendo assim, a realização deste partiu da relação entre arte, fotografia e moda. Se antes a arte era para ser admirada em museus por uma classe de intelectuais com visão do que ela representava, na clareza de que nem todos tinham acesso, hoje, com a evolução do *design*, a arte passou a ser inserida no cotidiano do cidadão, especialmente no fator vestuário – o qual, querendo ou não, é uma necessidade diária, ou seja: o comércio têxtil faz parte disso. E como as pessoas estão cada vez mais exigentes na sua forma de se vestir, o universo da estamparia têxtil tem se tornado um ramo sedutor, fazendo crescer o número de

profissionais da área, pois o novo sempre seduz, especialmente num contexto em que o público parece cansado de “mesmices”.

Nesse contexto, trago a visão de Oliveira, quando diz que:

[...] o *design* de superfície é uma área de conhecimento voltada para o desenvolvimento dos mais variados tipos de revestimentos (cerâmicas, papéis, tecidos, emborrachados, plásticos, etc.), e buscando a produção de superfícies inovadoras ou mesmo o aperfeiçoamento das já existentes. (OLIVEIRA, 2012, p.17).

A autora lembra também que

[...] o *design* de superfície é um ramo de conhecimento que abrange grande área interdisciplinar, que este profissional deverá ter todo domínio no que diz respeito às técnicas e procedimentos, processo produtivo, assim como estar conectado com o mercado financeiro, ou seja, estar capacitado para atuar, perceber as condições do processo produtivo, desde a análise econômica até questões de impactos ambientais e sociais. (OLIVEIRA, 2012, p. 17).

A trajetória histórica e cultural no campo da serigrafia e estamperia demonstra que existiram e ainda existem processos contínuos de novas técnicas. Pode-se citar a tecnologia como fator estratégico para mudanças e desenvolvimento, especialmente na parte da moda.

Dessa forma, neste trabalho, unindo arte, *design* e estamperia, busco, através da fotografia, apresentar ao mercado consumidor formas de estampas renovadas e que serão reformuladas por programas de computadores, os quais possibilitam um resultado diferenciado ou mesmo o uso da imagem real. As imagens por mim apresentadas podem proporcionar visões diferenciadas de estampas, como plantas, flores, caules, imagens psicodélicas, animais, arquiteturas europeias, cotidiano, etc., sem definições determinadas quanto a identificações, lembrando que referências como estas são usadas frequentemente como elementos inspiradores na área de estamperia têxtil ou serigrafia. Tais imagens podem ser usadas em diversos tecidos, como também em malhas, objetos decorativos ou outras superfícies. E é necessário investir sempre, o progresso necessita disso.

Assim sendo, a junção de minhas duas experiências acadêmicas resultou no tema aqui apresentado. Buscou-se pesquisa, entrevista nas áreas de estamperia e serigrafia, além das técnicas por elas utilizadas.

É evidente que a indústria têxtil está presente no mundo todo, atendendo o povo em todo contexto do vestuário e utilidades, seja qual for o setor, assim como a estamperia, que lhes agrega valor. Por isso o segmento de estamperia e serigrafia cresceu tanto nos últimos tempos, o que gera uma gama de profissionais em *design* atrelados a esses ramos.

Assim, este estudo, com base em revisão na literatura sobre estamperia têxtil, serigrafia e suas técnicas e imagens captadas através da fotografia, como também uma análise na indústria têxtil no Nordeste e imagens das estampas dos séculos passados, tem o objetivo do aperfeiçoamento nestas áreas, construído a partir das experiências relatadas e de tecnologia oferecidas.

Como metodologia, foram pesquisados livros e material em meio eletrônico, como também entrevistas com profissionais que usam fotografia, serigrafia e estamperia.

Portanto, o objetivo deste estudo é angariar cada vez mais conhecimento e especialidades no campo da arte de estamperia, do uso da fotografia, buscando imagens diversas, cursos na área de *design* de estamperia, entre outros, pois minha pesquisa em conhecimentos não finaliza com este trabalho.

CAPÍTULO I

DESIGN DE SUPERFÍCIE, ESTAMPARIA E TÊXTIL

A arte está inserida praticamente em tudo que realizamos, seja no âmbito profissional, seja no econômico, no acadêmico ou no lazer; do interior ao exterior do espaço onde vivemos. Analisando essa definição de arte inserida em todo espaço, nota-se que haverá uma superfície para que a obra seja executada pelas mãos de um profissional em *design* de superfície, gráfico ou têxtil. Rubim (2004) escreve que existem diversas formas de uma superfície receber um projeto. Não há como fugir desse contexto se a maioria dos itens que usamos atualmente apresentam imagens inseridas em sua superfície.

Quanto a essas classificações profissionais, a escritora Renata Rubim, numa entrevista publicada por Ricardo Bueno (2015), tem suas dúvidas: “[...] e o *design* têxtil, tão aceito e compreendido, encaixa-se onde? Um tapete ou uma manta é um produto, mas e quando é uma estampa? É arte ou *design* gráfico?!” Mas essa definição já está clara para ela, pois, afirma que a expressão “*design* de superfície abrange o campo têxtil, bordados, todo revestimento em cerâmica, utilitários, entre outros.” (RUBIM, 2015, p. 30).

Dentro desse contexto, com referência à profissão, nada mais óbvio que frequentar um curso abrangente para situar-se com o conceito.

No ano de 1964, a Universidade Federal de Santa Maria criou o curso de Artes Plásticas. Dentro deste, Licenciatura em Desenho e Plástica, Bacharelado em Artes Gráficas, Decorativa, Escultura e Pintura. Professores renomados foram convidados para tal. Em 1971, com o desenvolvimento do curso, os professores foram apresentar os resultados do curso de estamparia têxtil, durante um desfile de moda na Galeria Montmartre na cidade do Rio de Janeiro. As estampas criadas para o desfile foram elaboradas a partir da técnica batique. Depois disso, com a devolutiva, tiveram a oportunidade de se aliar ao Ministério da Indústria e do Comércio, por meio da Secretaria de Tecnologia Industrial, junto com a referida universidade, a partir do projeto do professor Fernando Ramos, membro do Centro de Artes e Letras (CAL), projeto este pioneiro no Brasil e na América

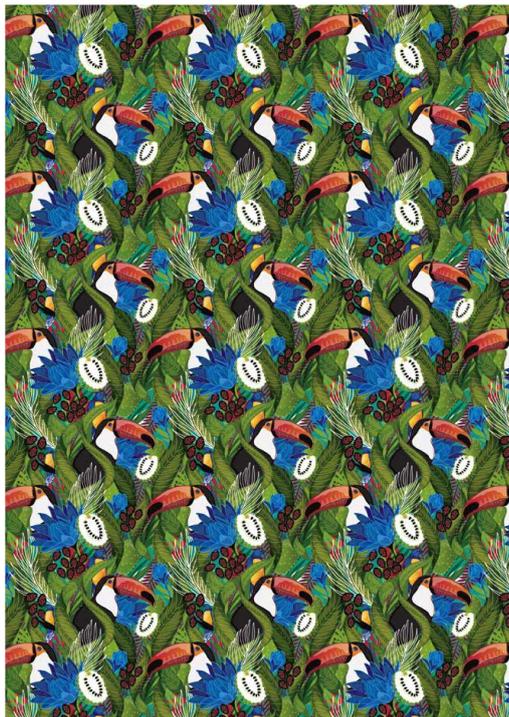
Latina, que tinha como finalidade o Curso de Estamparia para a Indústria Têxtil, destinado a atender ao setor têxtil industrial e estimular a pesquisa artístico-tecnológica, favorecendo a economia nacional (BUENO, 2015).

É importante lembrar aqui o quanto esse curso foi importante na época, e que seu sucesso se estende até hoje, tanto no campo profissional quanto no econômico. Assim sendo, a título de informação, salienta-se que:

Tal repercussão impunha que o *Design* de Superfície fosse mais abrangente e ampliado, considerando-se a estrutura já existente; que o ensino do *Design* de Superfície fizesse parte do ensino de graduação, como parcela integrante do currículo. Então, em 1991, com a implantação do novo curso de Desenho e Plástica, proposta curricular inovadora e aberta, foi possível introduzir esta área em nível de graduação, de forma atualizada [...]. Tanto os alunos ingressos do curso de especialização em *Design* para Estamparia como os alunos do curso de graduação em Desenho e Plástica que desenvolveram o *Design* de Superfície no seu currículo passaram a atuar, em sua grande maioria, junto às indústrias cerâmicas, como Eliane, Ceusa, Cecrisa, Portobello e de Lucca, entre outras; além de indústrias de revestimento cerâmico, como Esmalglass, Colorobbia, Torrecid, Ferro, etc. [...] A partir de 2009, o curso passou a ocupar novo espaço, no subsolo do Centro de Artes e Letras (CAL), estabelecendo maior proximidade com as atividades do Polo Têxtil e usufruindo de melhor estrutura para aulas teóricas, práticas e laboratório de informática. [...] A nomenclatura Curso de Pós-Graduação em nível de Especialização em *Design* para Estamparia permaneceu até novembro de 2012, quando foi alterada para Especialização em *Design* de Superfície. (BUENO, 2015, p. 10).

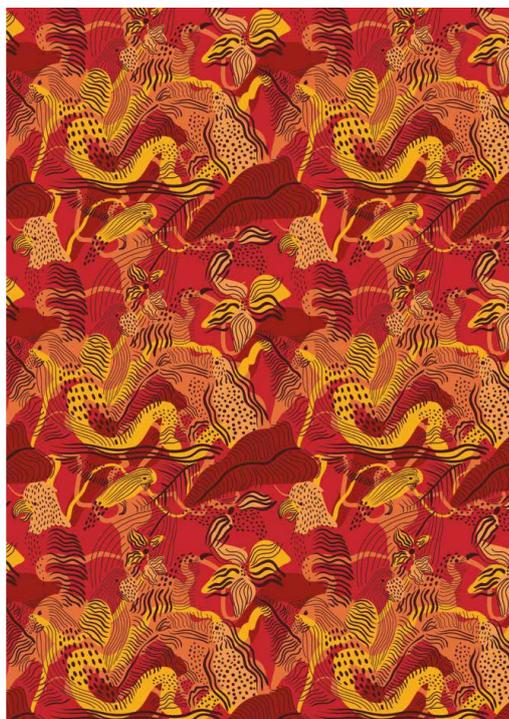
Para atingir o objetivo pretendido neste estudo, seguem exemplos de estampas apresentadas na 30ª edição do “Prêmio Estampa Brasil”, de 2015, que recebeu mais de 4.500 estampas inscritas vindas de toda parte do País (Figuras 1 a 7). A curadoria foi executada pela profissional em *design* de superfície Renata Rubim. O processo resultou na construção e edição do livro “Alma Brasileira”, de Ricardo Bueno (2015), apresentando as 72 estampas finalistas. Os temas trabalhados foram: “Amazônia, o jardim brasileiro”; “Brasil, um mosaico de culturas” e “Carnaval, um Brasil de cores”, nas categorias profissional e estudante.

Figura 1 – THOMPSON, Ana Paula Vieira Malandri. *Essência brasileira*. Bauru/SP. 1º Lugar no Prêmio Estampa Brasil 2015.



Fonte: <<http://www.premioestampabrasil.com.br/livro-alma-brasileira>>. Acesso em: 18 set. 2018.

Figura 2 - CASTRO, Camila Matos de. *Aves*. Marataízes/ES. 2º lugar no supracitado prêmio.



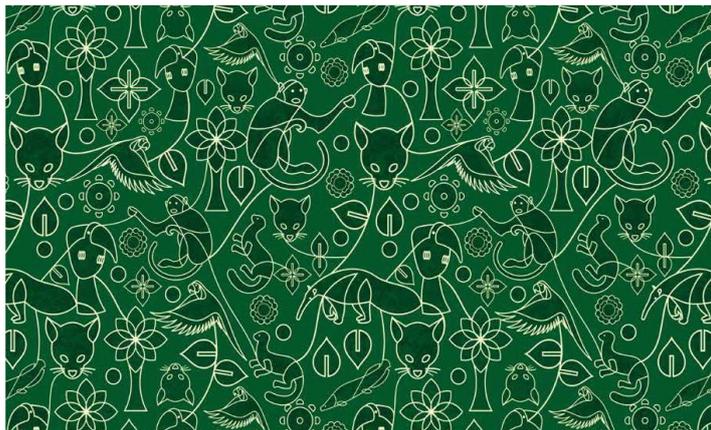
Fonte: <<http://www.premioestampabrasil.com.br/livro-alma-brasileira>>. Acesso em 18 set. 2018.

Figura 3 – SCALCO, Bruna Fernanda. *Diversidade verde*. Arapongas/PR. 3º lugar no Prêmio Estampa Brasil.



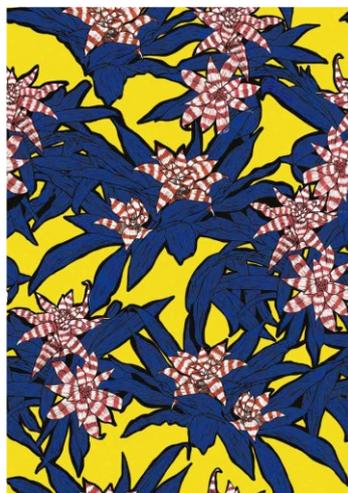
Fonte: <<http://www.premioestampabrasil.com.br/livro-alma-brasileira>>. Acesso em 18 set. 2018.

Figura 4 – BARBOSA, Daniel Silva. *Amazônia em extinção*. Caucaia/CE.



Fonte: <<http://www.premioestampabrasil.com.br/livro-alma-brasileira>>. Acesso em 18 set. 2018.

Figura 5 – REBELLO, Fernanda Amaral. *Bromélia*. Rio de Janeiro/RJ.



Fonte: <<http://www.premioestampabrasil.com.br/livro-alma-brasileira>>. Acesso em 18 set. 2018.

Figura 6 – FRAGA, Bruna Meyenberg. *Revoada das Araras-Canindé*. Curitiba/PR.



Fonte: <<http://www.premioestampabrasil.com.br/livro-alma-brasileira>>. Acesso em 18 set. 2018.

Figura 7 – LUCHINI, Melissa. *Amazônia Naïf*. São Paulo/SP.



Fonte: <<http://www.premioestampabrasil.com.br/livro-alma-brasileira>>. Acesso em 18 set. 2018.

1.1 *Design* têxtil ou de superfície?

Rubim (2004) fala da expressão “*design* de superfície”, que é usada nos Estados Unidos com facilidade, pois, quando um *designer* elabora um projeto para uma superfície, já recebe esta denominação, expressão esta não conhecida no anteriormente Brasil. Rubim (2004) lembra que foi ela que trouxe esta denominação, na década de 1980. Cita que conceito de *design* de superfície é tão conhecido nos Estados Unidos que até existe uma associação, com participantes do mundo inteiro, que promove congressos bienais, para atender ao interesse do setor *Surface Design*.

Haja vista que o termo *design* está ativo no nosso vocabulário, e que dirigimos esse termo a toda espécie de objeto que nos cerca, roupas, tecidos, calçados, embalagens, móveis, meios de transporte, arquitetura, ou seja, tudo que desfrutamos tem uma forma e um formato. Isso está tão inserido no nosso cotidiano que se chegou a criarem expressões para identificar cada setor em que ele está inserido. Além de a tecnologia ter invadido todo o sistema, surgiu a necessidade de haver profissões diferenciadas, com estudos e pesquisas voltados a definir cada área do *design*. Podemos perceber que essa atividade amplia perspectivas, possibilitando a procura de novos conhecimentos, agregando valores. Evidentemente, notamos que a estampagem na área têxtil,

que atribui valores simbólicos, culturais, com linguagens subjetivas, está inserida no *design* de superfície. Essa colocação vem ao encontro das palavras de Renata Rubim: “A criatividade do *design* de superfície pode ser aprimorada e desenvolvida através da ação exercitada.” (Rubim, 2004, p. 43).

1.2 Arte e *design* na formação em *Design* de Superfície

Conforme Minuzzi (2012), várias práticas culturais vêm sendo um campo de investigação abrangente para o desenvolvimento do *design* de padrões para superfícies. Passando por caminhos percorridos antes pelas técnicas artesanais mais antigas, chegamos hoje à tecnologia que traz novos processos e materiais. A estamparia é um diferenciador que vem dar suporte a diversos produtos como bolsas, vestuário, sapatos, entre outros.

Sendo a moda e as novas tendências itens estimuladores do trabalho de pesquisa, esta área vê acontecer uma espécie de resgate de procedimentos e métodos dos artesãos e artistas em seus trabalhos e materiais. Dessa forma, o *design* de superfície tem na pesquisa criativa a base de novas ideias, permitindo perspectivas de trabalhos inovadores. Assim, a formação acadêmica ganha importância, com o papel de dirigir estudantes a descobertas e à consolidação de seu processo criativo, pelas vivências nos campos artísticos.

Ainda conforme a mesma autora:

O design de superfície, assemelhando-se ao design gráfico por trabalhar com a bidimensionalidade, está voltado a idealizar e projetar estampas para diferentes superfícies como papel, cerâmica, tecido. Para a transferência do desenho – na aplicação do projeto e execução do produto – são utilizados, por exemplo, processos de estamparia industrial (serigrafia a quadros ou cilindros, termotransferência), seja em indústrias têxteis ou em fábricas de revestimento cerâmico, de papelaria ou de papel de parede para decoração de interiores. (MINUZZI, 2012, *on line*.)

A *designer* têxtil Renata Rubim (2004) relata que, aos quatro anos de idade, fazia muitos desenhos no jardim de infância (Figura 8), gostava de fazer tapetes no chão, que todos seus desenhos estão guardados numa pasta até então, pelos pais, com muito cuidado. Com o passar do tempo, sua criatividade foi reprimida na escola devido a didáticas equivocadas, mas, Renata nunca perdeu o

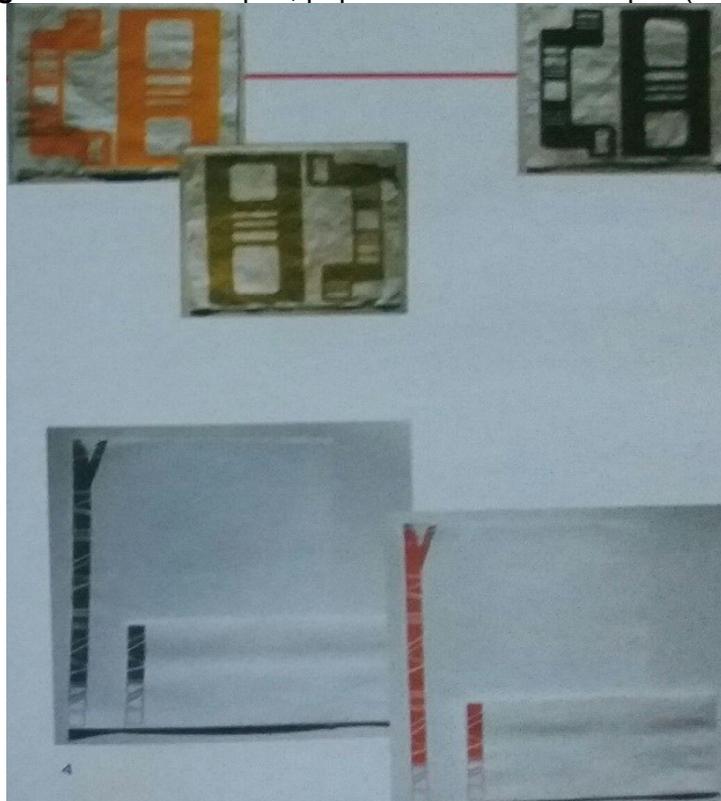
desejo de desenhar para superfícies em geral, como tecidos, tapetes, azulejos e todos os tipos de papéis. Isso está representado nas imagens que seguem:

Figura 8 – Tapete desenhado por Renata Rubim aos 4 anos (2 x 4,5m) (1978)



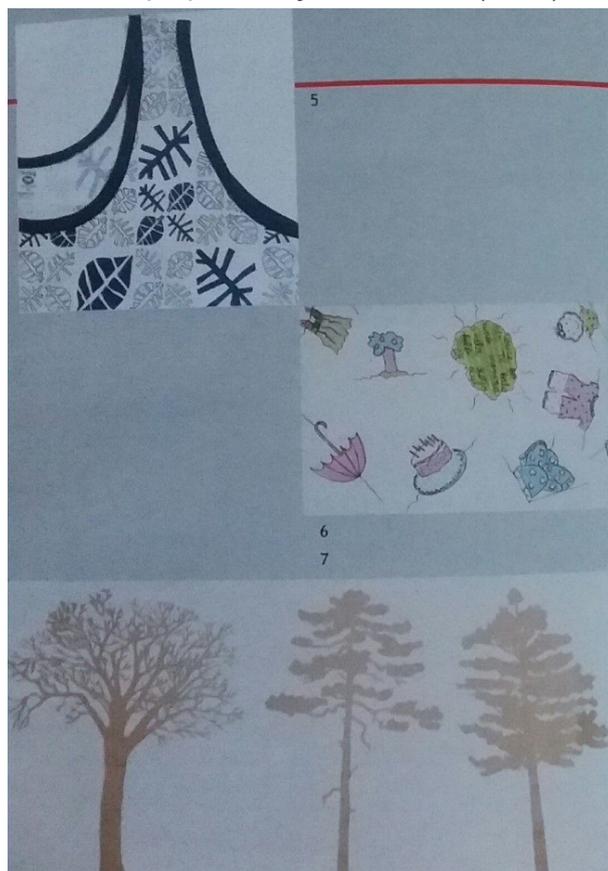
Fonte: RUBIM (2004, p. 66).

Figura 9 - Guardanapos, papéis de carta e envelopes (1982)



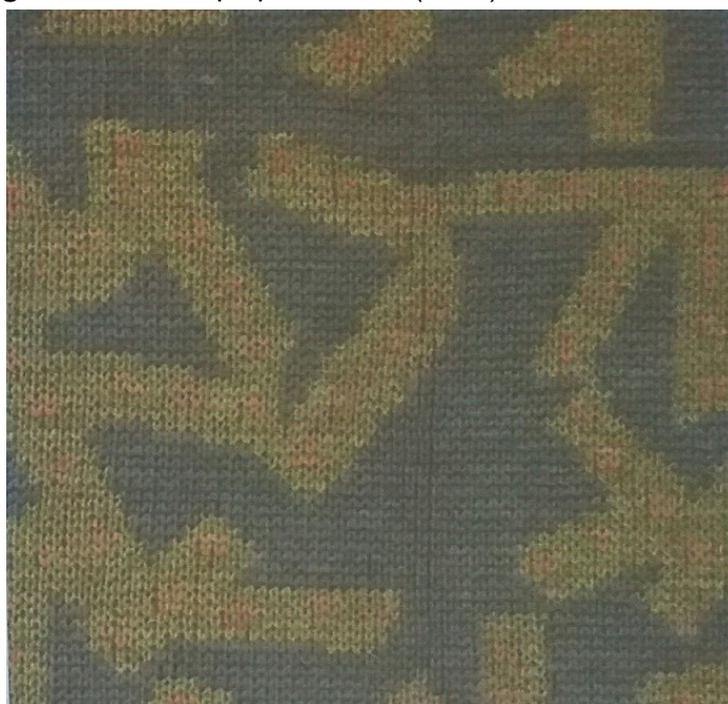
Fonte: RUBIM (2004, p. 67).

Figura 10 – Camisa Infantil Hering (1983); estampa para lençol Infantil Tok&Stok (1989); estampa para lençol Tok&Stok (2004)



Fonte: RUBIM (2004, p. 68).

Figura 11 - Estampa para malha (1993); foto: Renata Rubim



Fonte: RUBIM (2004, p. 68).

Figura 12 - Garrafa térmica Termolar bule *Psicodélica* (2001)



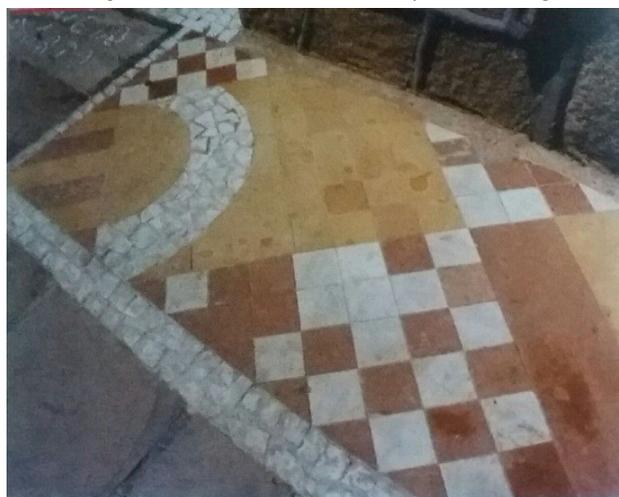
Fonte: RUBIM (2004, p. 70).

Figura 13 – Garrafa térmica Termolar *Mosaico* (1999); garrafa térmica Termolar *Geométrica* (2000); garrafa térmica Termolar *Quadrados* (2000)



Fonte: RUBIM (2004, p. 71).

Figura 14 - Calçada do Café do Porto (Porto Alegre-RS) (1999)



Fonte: RUBIM (2004, p. 72).

Figura 15 - Porcelanas Vista Alegre para quatro conjuntos Coca-Cola (2002). Da esquerda para a direita, em sentido horário: East West, Iceberg, Spontaneous e Tropicália; foto: Renata Rubim



Fonte: RUBIM (2004, p. 73).

Em relação às imagens das Figuras 9 a 15, nota-se que os motivos aplicados nas peças, em tapetes, guardanapos, tecidos e porcelanas domésticas são variados quanto aos desenhos. Seja qual for a superfície, a aparência do objeto transformado a partir do acréscimo da imagem terá outro valor. Reforçando isso, Vieira (2014) afirma que “é considerável e diferenciada a superfície, que envolve o produto pois, além de transformada, transmite de forma subjetivamente ao usuário de maneira e significados diferentes variando com sua aparência.” (VIEIRA, 2014, p. 63).

Há um número considerável de programas para computador que trabalham na construção e no tratamento de imagens. Há *softwares* específicos na área de *design* de superfície, malharia, tecelagem, entre outras. O *design* de superfície está sempre em busca da modernidade, ficar parado no tempo é um verdadeiro retrocesso, não obtendo nenhuma prosperidade no âmbito financeiro. A criatividade é um dom que está presente no nosso dia a dia como forma de inspiração em busca do novo, buscar alternativas e soluções nos leva a um

melhor desenvolvimento. Em relação a isso, Fernandes (2013) cita, em sua dissertação:

No projeto de Design de Superfície é imprescindível um estudo da linguagem visual na busca de subsídios para a criação. Estudos de cor, linha, e textura, por exemplo, fazem parte da construção de qualquer produto visual. No Design de Superfície todos estes aspectos da linguagem são levados em consideração. Neste campo de atuação do Design, aspectos como modularidade e repetição caracterizam as produções para revestimento de superfícies ou até mesmo a constituição da própria. (FERNANDES, 2013, p. 28).

Partindo do ponto de vista de que formas e linhas sempre existiram, isso implica dizer que este tipo de profissional sempre existiu, porém no anonimato, sem definição para tal, mas, com toda evolução, porque o tempo não para e estudos por algo melhor e aperfeiçoamentos acontecem todos os dias, desde que este mundo é mundo.

Motivos para tantas opções encontramos em todo o universo. O Brasil é um país riquíssimo em sua fauna e flora, temos diversidades de povos e culturas, esses nos dão subsídios para que possamos ter variedades nas imagens através da fotografia e poder criar várias estampas, reformulando as ideias através de um programa no computador. Com a tecnologia de celulares, praticamente todos têm acesso a aparelhos com câmera fotográfica, podendo fazer cliques em todo e qualquer lugar deste mundo, e não apenas no Brasil. Os motivos da fauna e flora são grandes referências que me motivam a tirar fotos na intenção de subsidiar imagens para as estampas que irei criar. Não há como viver sem o colorido das coisas e sem a presença das formas, uma vez que a estamperia só contribui. A esse respeito encontramos a seguinte colocação:

Rubim (2010) também diz que “a superfície merece identidade, e é para isso que o design de superfície existe, já que todos os objetos, sobretudo os criados pela civilização industrial, têm superfície”. Seguindo a mesma linha de raciocínio, a Surface Design Association (2014) diz que todas as formas têm estruturas, e todas as estruturas têm superfícies. (NUDELMAN, 2014, p. 23).

A fim de compreender tais estudos, temos a colocação de Silva (2016), afirmando que a estamperia faz parte da história do Brasil desde o período colonial, com o surgimento do algodão nas regiões Norte e Nordeste, inserindo um produto cultural extenso e rentável para o País, pois daí começavam a se

desenvolver manufaturas têxteis e artesanais, contribuindo para o avanço industrial.

Outro detalhe importante é que a Companhia Geral do Comércio do Grão-Pará e do Maranhão foi criada no ano de 1760, fazendo a primeira exportação de tecido para o exterior. A chita brasileira era de boa qualidade, assim sendo, cativava os ingleses, que exportavam o produto. Naquela época Portugal não queria que o Brasil se desenvolvesse, pois almejava que os trabalhadores se dedicassem às atividades agrícolas e à extração de minérios, que era uma fonte de riqueza enviada para lá. Não era interesse para Portugal que o Brasil (colônia) se desenvolvesse na indústria. Em 1785 foi proibido, pela Rainha Maria I, o funcionamento de fábricas de tecido de algodão, lã e outras fibras, a não ser que fosse de tecidos grosseiros para roupas de escravos, nos enfiamentos e para embalagens. Em 1787, com a vinda do tear mecânico, começa o crescimento da fabricação de tecidos e confecção de algodão, fazendo parte do mundo da moda¹. (Silva, 2010 apud SILVA, 2016).

As artes que estampam a moda no Brasil foram se desenvolvendo de formas diversificadas, pois sabemos que o tempo não para, as coisas vão mudando, os processos de manufatura vão se aperfeiçoando. Entretanto, é visto que, mesmo com a tecnologia, o que fez sucesso no passado sempre volta como forma de inovação, especialmente quando se trata da indústria têxtil. Tanto na moda como em outro setor industrial, o retrô sempre vem somar à estética visual, que vai e vem.

Dessa forma, segue abaixo uma cronologia das estampas, segundo Silva (2016, p. 11):

Século XVII – Estampas florais, crisântemos, flores de cerejeiras, peônias, frutas exóticas, paisagens, aves inseto e listras.

Século XVIII – Evolução e variedades de tecidos. Nessa época a chita e a xila (semelhante ao vichy) entraram em cena, os ricos e chiques continuavam utilizando tecidos vindos de Portugal. As estampas ficaram mais visíveis, a preferência eram os buquês floridos, flores, frutas, desenhos de rendas, flamas, motivos chineses, dragões, pagodes, flores de pessegueiro, cachorro de cara amassada, etc.

¹ Conjunto de manifestações culturais em determinada época, sofre variações e conceitos, atualiza, modifica, retorna, resgata e transforma referências. Sabemos que a roupa não fala, mas expressa a personalidade de cada indivíduo inserido numa sociedade ou grupos, assim como de etnias culturas. Além de proteger o corpo, a roupa também tem a função de embelezar e adornar. A definição de moda neste trabalho foi descrita por se tratar de estampas inseridas em peças de vestuário, enriquecendo-as através de estampas produzidas por meio da fotografia, seja de paisagens naturais, seja de folhagens e objetos.

Século XIX – Com o Ciclo do Café, São Paulo enriqueceu, investiu na indústria. Surgiram os palacetes de luxo e uma burguesia abastada. Neste período a moda podia ser definida por região: Paulistas – sérias, elegantes, estampas sóbrias. As mineiras se inspiravam na Rainha Vitória, com tecidos ingleses. Na Bahia, trajes brancos. Em Santa Catarina, a renda e a renda de bilro.

Contudo, ainda segundo Silva (2016, p. 11), os séculos tiveram subdivisões especificadas por décadas, remetendo às mesmas imagens:

Nos Anos 10 – estampas florais, listrados, geométricos, *chinoisérie*, como também padrões de alfaiataria, estavam em voga;

Nos Anos 20 - a modernidade invade a moda e a cultura ainda com as estampas florais, arabescos, geométricos miúdos, *chinoisérie*, listras e padrões de alfaiataria, ainda continuavam;

Nos Anos 30 – os monumentos turísticos contribuía na estamparia com as imagens, os geométricos inspirados no surrealismo, sobrava até espaço para as frases sentimentais como “*je t’aime*”;

Nos Anos 40 – continuavam as estampas com florais pequenos sobre o fundo branco, os listrados, os escoceses e poás;

Nos Anos 50 – com o crescimento as indústrias têxteis investem na moda, dando abertura à Fenit, primeiro salão de moda brasileira e as grifes favorecendo a chegada ao Rio. Novamente o xadrez, listras finas e médias, florais graúdos sobre o branco e florais miúdos sobre o preto, sempre na moda;

Nos Anos 60 – começa uma revolução das estampas se dirigindo à arte, pop-art, a moda abusou do mundo artístico. Mais uma vez, estampas geométricas, distintas e elegantes. Flores provençais e *liberty*, mamãe Dolores (versão nacional do *liberty*, com fundo preto e flores brancas), listras finas, *bayadère*, xadrez *vichy*, escocês tradicional, op art, geométricos, peles de animais, *cartoon* e as opções psicodélicas;

Nos Anos 70 – estampas com flores pequenas e médias, listras, *bayadère*, poás médios e brancos sobre o fundo colorido, imagens orientais, como *cashmere*, florais havaianos, reprodução de louças antigas;

Nos Anos 80 – a televisão lança moda no estilo americano. Nesse tempo os cilindros perfurados chegam ao mercado brasileiro. Estampas *animal print*, listras largas, *tweed* gigantes e veludo cotelê largo;

Nos Anos 90 – *Fashion Business* – estampas *animal prints*, florais *liberty*.

Século XXI – nesses últimos anos a moda mudou rapidamente, com coleções rápidas e diversificadas. No momento, existiam várias marcas e estilos, mas o que foi mais popular nos últimos anos foram as estampas, florais, tropicais, *boho*, *folk*, *animal print*, folhagens, étnicos, texturas naturais, listrados geométricos, poás; as técnicas de estamparias só cresciam com variações.

A seguir, alguns modelos de estampas referentes às décadas supracitadas (Figuras 16 a 19).

Figura 16 - Listras horizontais invadiram a passarela parisiense de Louis Vuitton, em outubro de 2000; foto: Dinah B. Pezzolo



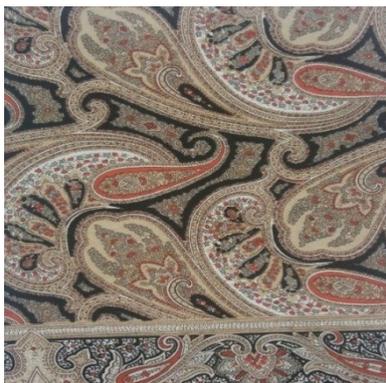
Fonte: PEZZOLO (2007, p. 207).

Figura 17 - A influência do Oriente nas sedas foi marcante durante o século XVIII, quando os homens se vestiam “à oriental”. *Simon Luttrell de Luttrellstown*, tela de Liotard (c.1755); Museu Berner Kuntmuseum, Suíça



Fonte: PEZZOLO (2007, p. 208).

Figura 18 - Seda pura estampada no ano de 2000 mostra o mais antigo dos motivos têxteis indianos (*cashmere*)



Fonte: PEZZOLO (2007, p. 209).

Figura 19 - O madras está sempre presente nas camisas esportivas masculinas (xadrez)



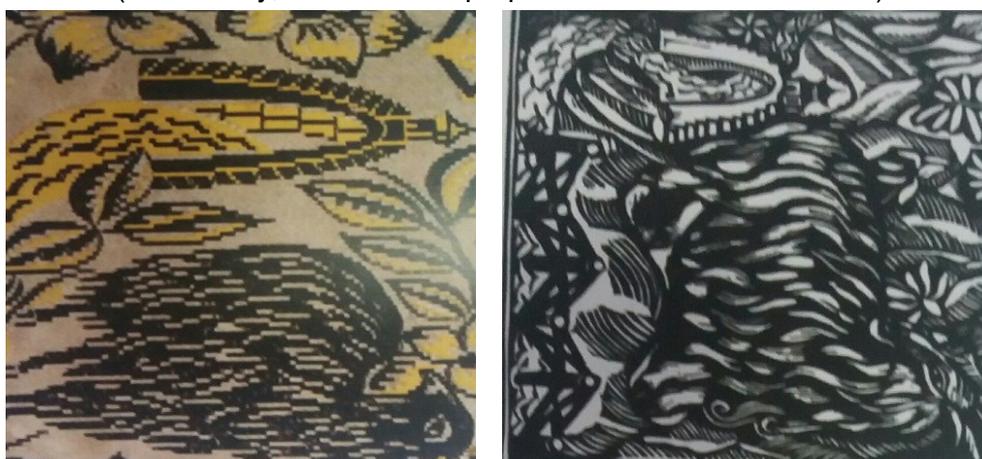
Fonte: PEZZOLO (2007, p. 210).

Na tentativa de trazer elementos para o novo através do passado, Rubim (2004) escreve que desenhistas buscam inspirações para suas novas criações através de arquivos dos séculos anteriores, que os desenhos são variados, adquirindo novas leituras. Os desenhos de plantas nos tecidos que fizeram sucesso em outros tempos, como as estampas indianas, ainda recebem novas interpretações. Nessa linha de reflexões, reitera Pezzolo (2007, p.195-196):

Essa releitura de motivos pôde ser constatada no início do século XX, quando o poeta francês Guillaume Apollinaire retomou a tradição medieval do bestiário, gênero literário em prosa ou verso que combina recursos da fábula, com fundo moral, e descrições de animais reais ou lendários. A obra de Apollinaire foi ilustrada por Raoul Dufy, que se encarregou ele mesmo de esculpir em madeira os motivos que seriam as matrizes das figuras. Foram inúmeras as estampas criadas por Dufy, entre elas, a que mostra tartarugas entre folhagens.

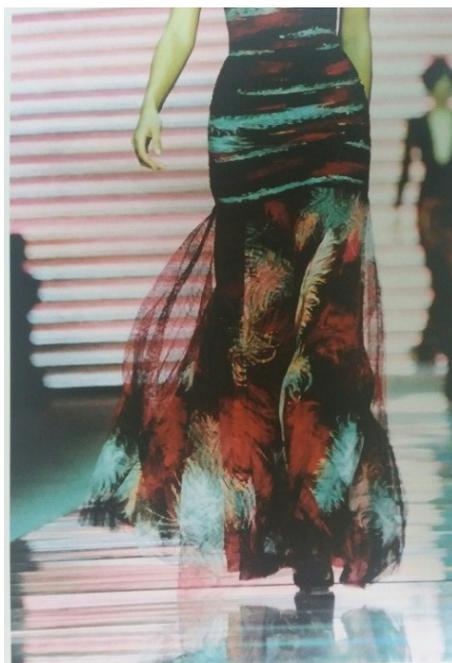
Nesse âmbito, as imagens a seguir (Figuras 20 a 27) são exclusivamente para ilustrar as observações da *designer* de superfície Renata Rubim (2004; 2015), como também suas ideias sobre imagens já construídas, animais esculpidos em madeiras, flores, geométricos e tecidos. Neste estudo, tomei como base suas imagens para demonstrar as várias possibilidades que o mundo nos oferece através de objetos e imagens dos ambientes que nos cercam.

Figuras 20 e 21 - A imagem de madeira esculpida mostra figura de cabra e vegetação indefinida. No tecido *façonné Bianchini-férier* 13590, de 2 de abril de 1913, as flores mostram estruturas com desenhos de estrelas e as folhas adquirem forma definida. (Raoul Dufy, desenhos de propriedade de *Bianchini-férie*)



Fonte: PEZZOLO (2007, p. 196).

Figura 22 - Musseline, muito leve, com estampas de plumas, parecia flutuar na passarela de Versace em 2001



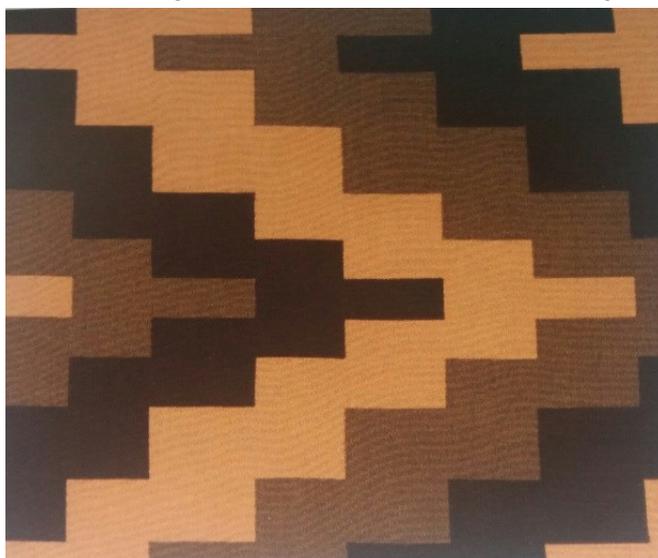
Fonte: PEZZOLO (2007, p. 200).

Figura 23 - Motivo floral estampado em branco e preto sobre pura lã



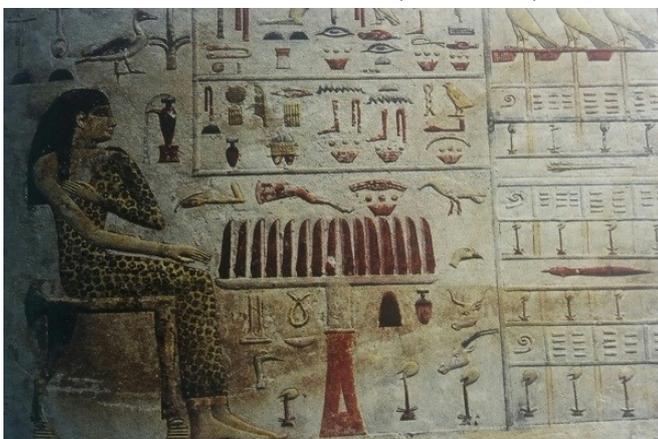
Fonte: PEZZOLO (2007, p. 201).

Figura 24 - Motivo geométrico repetido, com diferença de cores



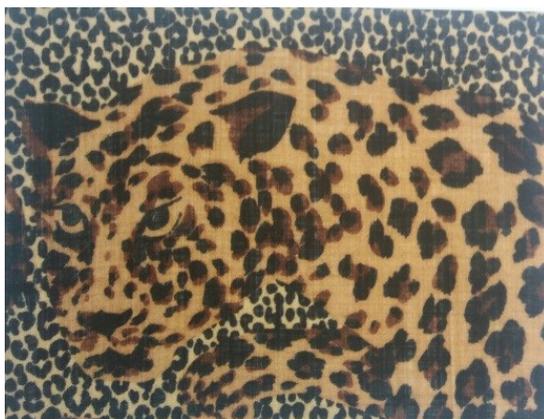
Fonte: PEZZOLO (2007, p. 202).

Figura 25 – Princesa Néfertíabet, IV dinastia (2620 a.C.); Paris, Museu do Louvre



Fonte: PEZZOLO (2007, p. 203).

Figura 26 - Na foto, detalhe de um grande lenço de pura lã com grife de Yves Saint Laurent



Fonte: PEZZOLO (2007, p. 203).

Figura 27 - As cores e a combinação entre floral e geométrico na estampa evidenciam a influência oriental do modelo. Erre Uno, Milão, outubro de 1999



Fonte: PEZZOLO (2007, p. 183).

Neste tempo de tecnologia, a fotografia tornou-se um meio de registro a todo instante, pelo fato de que praticamente todos têm acesso a uma câmera fotográfica. É como ter a arte presente em nossas mãos. Tudo o que fotografamos se torna um motivo para estampa.

Em síntese, observa-se que no decorrer dos tempos as estampas foram fazendo parte dos gostos das pessoas como forma de manifestações culturais, subjetivas e lúdicas, um conceito visual de signos e significados. A indústria nesse

ramo é responsável por despertar desejos no cliente, como também identificar as tendências das estações.

Segundo Pezzolo (2007), desde tempos remotos, antes do surgimento do tecido, os homens pintavam os corpos com pigmentos minerais, uma espécie de adorno; isso era feito também para realçar a beleza. Essa ação de pintar os corpos passou para o couro e, depois, para os tecidos. Ainda hoje na Costa do Marfim, África, as roupas usadas em algumas cerimônias são pintadas à mão, trabalho que exige concentração, agregando força vital ao tecido.

Ainda conforme a autora, os primeiros corantes procedentes do barro, tiveram seu uso atribuído aos povos primitivos, que, praticando experimentações, misturavam a argila com outras substâncias e assim chegavam a grandes resultados, conseguindo uma gama de cores e matizes. O ocre, com seu tom avermelhado, foi muito usado na região do Quênia, pelos massais², para decorar o corpo e as roupas.

1.3 História da estamparia

Sabendo que o homem criou estampas no intuito de alegrar seu meio ambiente, Pezzolo (2007) relata que a estampagem de tecidos surgiu na Índia e na Indonésia nos séculos IV e V a.C.; porém, os egípcios já dominavam essa manufatura usando substâncias ácidas e corantes. Nesse tempo as estampas eram divisores de classes sociais. Aqueles que representavam as Companhias das Índias davam instruções aos artesãos para que desenvolvessem estampas que visassem o interesse do mercado europeu, tendo como base as gravuras europeias, as quais serviam como modelos para execução das tinturas indianas. No século XVII, a técnica da cera quente era muito usada na Índia para definir contornos na estamparia, entretanto, os fabricantes da Europa não se prendiam muito a isso, ficando apenas na simplicidade dos tecidos pintados. As famosas roupas coloridas chamavam muito atenção das pessoas. Esse aspecto fez com que estrangeiros conhecedores da técnica de tinturas e seu desenvolvimento, impulsionassem a estamparia na indústria europeia.

² Grupo étnico africano de seminômades.

1.4 Surgimento das matrizes

Em estudo, Pezzolo (2007) relata que no início o homem imprimia com pigmentos nos tecidos o formato das mãos, uma espécie de matriz. Logo depois foram surgindo outras possibilidades, como pedaços de madeira adaptados a outros objetos, o que permitia criar novas formas, com traços diversificados no desenho. A autora cita que “há cerca de 2 mil anos, os chineses utilizavam blocos de madeira esculpidos para imprimir caracteres caligráficos. Pouco mais tarde, com essa mesma técnica, estampavam-se tecidos tanto na China quanto na Índia”. (PEZZOLO, 2007, p. 184).

A estampa nada mais é do que um ícone para somar à estética visual de um produto industrial, com grande ênfase no mundo da moda. Uma verdadeira identidade visual com o processo de criação totalmente voltado para as artes. Observa-se que a História da Arte, com seus artistas e movimentos, são resgatados como referências nas criações, seja numa pintura ou com o uso de cores, linhas, silhuetas, tendo como exemplos de alguns estilos: Clássicos, Barroco, Art Nouveau, Cubismo, Dadaísmo, Bauhaus, Surrealismo, Art Decó e Pop Art.

Em conformidade com Pezzolo (2007), a criação das primeiras estampas se deu pela necessidade de o homem colorir seu meio ambiente, trabalho este iniciado na Índia e na Indonésia e chegando até o Mediterrâneo. Vasco da Gama, no fim do século XV, trouxe da Índia para a Europa tecidos estampados de algodão fino e transparentes, os quais eram obtidos por meio das trocas na Rota da Seda, sendo tais tecidos exclusivos das classes elevadas. Os artesãos recebiam orientações, por meio dos representantes das Companhias das Índias, para desenvolver estampas que tivessem aceitação no mercado europeu. Como fato decorrente, as tinturas indianas usavam as gravuras daquele mercado. Ainda no século XVII os fabricantes da Europa não conseguiam ir além dos tecidos pintados, não tinham preocupação de delimitar contornos com a cera quente, de grande valia para a tinta não se espalhar. Enquanto isso a Índia se beneficiava da cera quente para fazer o contorno.

Nesse momento havia um grande interesse das pessoas em usar roupas coloridas, tanto por parte da aristocracia, quanto pelo povo. Assim sendo, os estrangeiros ganhavam espaço no mercado. Somando todos esses fatores ao

desenvolvimento das técnicas de pintura, crescia a estamperia na indústria europeia.

Ainda conforme a autora, no século XVI a Itália praticava, por meio da madeira gravada, a estamperia têxtil, método estendido para a França e a Inglaterra. Tal desenvolvimento fazia crescerem as relações comerciais entre o Ocidente e o Oriente, impulsionando o crescente desejo do consumidor europeu por adquirir peças diferenciadas, preferindo motivos exóticos, beleza, leveza, variedade e vivacidade das cores, com qualidade.

Logo no século XVIII passaram a usar na Europa os carimbos de metal para imitar a estampa batik. Com o crescimento nas manufaturas surgiu o cilindro, dando início a uma nova era na indústria têxtil.

Outro aspecto apontado por Pezzolo (2007) é que o interesse de todas as classes sociais pelos tecidos “indianos” causou um certo desconforto aos fabricantes de lã e seda da França, os quais protestaram contra a invasão do algodão. Assim sendo, Luís XIV proibiu em 1686 a importação e a fabricação de tecidos estampados e pintados. Pezzolo (2007) relata que, em 1759, cessadas as restrições, surgiram inúmeros centros de manufaturas, sendo principais polos de produção: Nantes, Paris, Marselha, Lyon, Rouen e Mulhouse.

Figura 28 - Algodão estampado com chapa de cobre. O exemplar, de 1761, é a mais antiga estampagem em cobre conhecida; galeria de arte de Whitworth, Universidade de Manchester



Fonte: Pezzolo, Dinah Bueno (2207 p. 186).

A França tornou-se líder na arte de estampar, com a técnica de impressão na placa de cobre. Estampavam-se personagens, classificados como *toile de Jouy*, usados na decoração, em sua maioria monocromáticos, mostrando cenas, familiares e históricas, diferenciando-se os tons com efeitos de luz e sombra (Figura 28).

1.5 Conceito de estamparia têxtil

Estamparia é uma forma de colorir o tecido, dando-lhe acabamento, é uma técnica de impressão têxtil. Através dela os desenhos e formas são aplicados e podem ser abstratos, geométricos, de animais, florais, figurativos, entre outros. Essa técnica têxtil está inserida no mundo das artes.

Tendo em vista este entendimento, sigo na análise, segundo Batista (2010):

A maior finalidade da estamparia é dar vida aos tecidos e também recuperá-los caso se encontrem manchados ou desbotados. As cores usadas ocupam uma função primordial na estamparia, pois vem carregada de significados, definindo épocas e estações do ano, podendo delimitar o tipo de desenho se mais romântico ou mais clássico, alegre ou mais melancólico, etc. (BATISTA, 2010, p. 44).

1.6 Tipos de estampas e métodos de estamparia

Conforme cita Pezzolo (2007), o homem usou de inúmeros meios para estampar seus tecidos, percorreu longos caminhos, desde a forma artesanal até as técnicas atuais: batik, blocos de madeira, rolos de madeira ou de ferro recobertos com cobre, quadro, cilindro rotativo e transfer, técnicas essas praticadas até hoje, seja de modo industrial ou artesanal. As técnicas variam de acordo com o resultado desejado e/ou o porte da empresa. Em se tratando de tecnologia, os processos indicados são o jato de tinta e o cilindro rotativo, que estão ligados à informática.

A seguir, algumas técnicas usadas na estamparia.

1.6.1 Batik

Sobre essa definição, Pezzolo (2007) nos diz que o termo é originado da palavra *batikken*, que quer dizer “desenho ou pintura com cera”, processo nascido na Índia que se mantém até hoje. Trata-se da cera quente ou parafina, aplicada no tecido com a opção de agir somente no lugar onde o tingimento não deve agir. Esse método artesanal é associado à tinta aplicada com a mão e a detalhes com auxílio de pranchas de madeira gravados em relevo, espécie de carimbo (Figuras 29 e 30).

Figura 29 - Parafina quente é aplicada nas partes que não devem ser tingidas. Técnica antiga.



Fonte: <<http://observamoda.org/artesanato-2/tecnica-indonesia-antiga-utiliza-cera-para-criar-estampas/>>. Acesso em: 15 set. 2018.

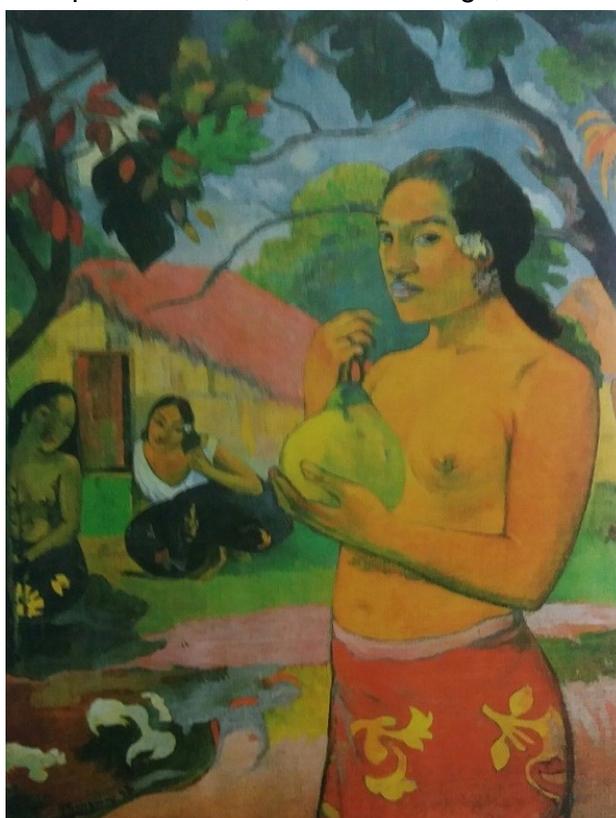
Figura 30 - Processo com moldes, geralmente feito pelos homens



Fonte: <<https://www.territorios.com.br/aprenda-fazer-batik-na-indonesia/>>. Acesso em: 15 set. 2018.

Esse processo milenar se expandiu da Índia para Indonésia, Tailândia, Sri Lanka, seguindo para o Oeste, tornando-se centro de difusão Amsterdã, Holanda. Foi através dos holandeses que o batik chegou à África. No Senegal e na Costa do Marfim, usa-se um tipo de carimbo esculpido na madeira, motivos em forma de desenhos geométricos, animais, flores e frutas como o ananás. Tal técnica e seus motivos também eram usados nas ilhas dos Mares do Sul, documentados em telas de Gauguim mostrando nativas da Polinésia Francesa (Figura 31).

Figura 31 - Tela de Gauguim, pintada no Taiti em 1893, documenta a presença do batik no sarongue usado pelas nativas, Museu Hermitage, São Petersburgo, Rússia



Fonte: PEZZOLO (2007, p. 188).

1.6.2 Bloco de madeira ou prancha

Segundo Pezzolo (2007), espécie de carimbo de madeira com desenho em relevo esculpido, usado para gravar desenho numa superfície, no caso, o tecido. Seu tamanho é cerca de 5 cm de altura, técnica usada desde do século V. A

madeira usada é dura; dependendo do tamanho do desenho, é necessário que seja dividido em blocos para não pesar.

Com o passar do tempo, a matriz foi aperfeiçoada e passou-se a colocar fita de bronze à sua volta. O bloco é colocado sobre a tinta, com cuidado para molhar apenas o contorno do desenho, permitindo uma linha de expressão bem fina. Essa técnica foi usada pela primeira vez no século XVI, na Itália, e acabou percorrendo toda a Europa.

Para cada cor usada, um carimbo, ou seja, vários carimbos são usados no momento da impressão, sendo que as divisões do desenho são feitas nos blocos e, para garantir a qualidade na sequência dos desenhos, coloca-se um espeto fino no canto de cada carimbo.

1.6.3 Rolo de madeira

Conforme Pezzolo (2007), o rolo de madeira criado no século XVIII veio para substituir o bloco e madeira anteriormente usados, com formato diferenciado, de superfície cilíndrica. Depois dessa criação, o processo passou a ser mecanizado. Logo após, no final do século citado, surgiram os cilindros de cobre. Essas técnicas são usadas até hoje, de forma artesanal. Sendo assim,

[...] rolos de madeira gravados são alimentados com o produto colorante por outro rolo fornecedor, que gira numa barcaça com o produto. Uma lâmina de aço elimina o excesso de colorante. O tecido a ser estampado passa pressionado por entre os rolos gravados e cilíndricos impressores, recebendo as diferentes cores necessárias. (PEZZOLO, 2007, p. 191).

1.6.4 Cilindro de cobre

Pezzolo (2007) escreve que, em 1783, o escocês Thomas Bell requereu a patente do rolo de cobre esculpido em baixo-relevo, destinado a estampar tecidos. Devido à eficiência do trabalho, logo a técnica se expandiu. Esse tipo de estampagem foi desenvolvido em 1785 sob denominação de estampagem *rouleaux*, porém, com estamperia já mecanizada, sob a gravação de rolos de cobre ou

ferro recobertos de cobre, o desenho gravado é transferido para o tecido sob pressão.

Logo, em 1797, em Jouy-e-josas/França, essa técnica foi bem adaptada, chegando ao aperfeiçoamento de se fazerem gravações de estampas em tamanhos menores e de qualidade. As estampas consistiam em cenas campestres e pastorais, usadas até hoje. Essa modalidade de impressão superou a qualidade das feitas com blocos, permitindo desenvolvimento na produção.

1.6.4.1 Cilindro rotativo

Segundo Pezzolo (2007), é um processo de 1962 que combina o sistema antigo de rolos com o de quadros. O cilindro rotativo dominou as técnicas de impressão têxtil por um período de quinze anos. A tela cilíndrica em inox é que faz a estampagem:

“[...] o tecido é estendido sobre a mesa, ou melhor, sobre a esteira rolante. Ordens são transmitidas por computador às máquinas que alimentam com jatos de tinta os cilindros, com extrema rapidez. A rotação dos cilindros apoiados sobre o tecido é sincronizada com a velocidade da esteira rolante, de modo contínuo.” (PEZZOLO, 2007, p. 193).

Esse processo tem grandes vantagens, eliminando o uso de quadros na produção, oferece maior nitidez e variedades de cores. É usado para estampar em grandes quantidades.

1.6.5 Quadro

Conforme cita Pezzolo (2007), essa técnica usada no Oriente deu início ao setor têxtil. No decorrer dos séculos XVII e XVIII, favoreceu a realização de impressão com obras litúrgicas, assim como possibilitou colorir imagens populares. No século XX, essa técnica foi usada na serigrafia com papel, em publicidade. No setor têxtil, é utilizado para estampar motivos em grandes áreas, pois oferece precisão nos desenhos.

Realiza-se o trabalho no tecido estendido sobre uma longa mesa. Uma moldura em forma de quadro mantém o tecido muito fino (poliamida ou poliéster) esticado e recoberto por uma espécie de verniz na área em que a tinta não deve atingir o tecido. O quadro é posicionado sobre o tecido, e a pasta da cor, espalhada com uma espécie de rodo ou espátula, atravessa apenas as microperfurações livres. O processo manual foi automatizado nos anos 1950. (PEZZOLO, 2007, p. 192).

Hoje o desenho a ser impresso é feito por fotogravura, através de um quadro revestido com tela fina, utilizando-se um quadro para cada cor, sendo removido manual ou automaticamente (Figura 32).

Figura 32 - A impressão obtida pela técnica de quadros permite variedades de cores e precisão nos barrados, como mostram os tecidos da coleção de Issey Miyake para a primavera-verão de 2000; foto de PEZZOLO, Dinah Bueno



Fonte: PEZZOLO (2007, p. 192).

Figura 33 - A figura do animal parece ter vida, graças ao sistema transfer. Criação de Roberto Cavalli para o outono-inverno 2001; Milão, março 2000; foto de Pezzolo, Dinah Bueno



Fonte: PEZZOLO (2007, p. 193).

1.6.6 Transfer / Sublimação

Transfer ou termopressão: segundo Pezzolo (2007), essa técnica surgiu na França no ano de 1980, em que se utiliza de alta temperatura na transferência de corantes. É um processo muito proveitoso na estamperia, quando a base é sintética ou em camisetas. O papel já impresso é colocado sobre o tecido e ambos, papel e tecido, passam juntos entre os cilindros quentes de uma calandra. Assim, o corante passa para o tecido, processo vantajoso, com grande nitidez (Figura 33).

1.6.7 Impressão digital direta

Método rápido e com alta qualidade de imagem, feito por computador e impressora. Este conceito é bem amplo e ao longo do tempo vem passando por variações. A técnica é uma forma de impressão direta em que as informações a serem gravadas partem direto do computador, o registro pode ser feito no papel ou em outra superfície que absorva a informação transportada, sob o comando digital.

A impressão digital começou a ser divulgada na década de 90. Esse tipo de impressão integra todo o contexto gráfico. A implantação desse sistema tecnológico tem custo elevado. O setor de impressão digital cresceu nos últimos anos, mais que a cadeia gráfica. “No mercado brasileiro a demanda continua baixa, muitos clientes ainda não se deram conta das vantagens e dos benefícios que a impressão digital pode oferecer.” (SOUZA, 2016, *online*).

Com toda essa diversidade de técnicas utilizadas para enriquecimento de peças variadas, estruturas e demais necessidades, além de desenhar e decorar, a pesquisa por inovações nesse setor não para. Os avanços tecnológicos invadem cada vez mais o mercado serigráfico.

Além das técnicas aqui apresentadas, vale lembrar que existem outras, manuais, como o *tie-dye*.

1.6.8 Serigrafia, por Clerce Barbosa

Em entrevista com a artista plástica Clerce Barbosa (ver Anexo), empresária que trabalha com serigrafia e sublimação, formada em Artes, perguntei se ela usava a fotografia para realizar suas criações serigráficas e como era seu processo. Ela descreveu o seguinte:

1 - Cria-se o desenho por meio de arte gráfica digital, nos programas CorelDraw ou Photoshop.

2 - A criação tem que passar para uma película transparente, porém, o que se quer imprimir deve estar no preto.

3 - Grava-se o desenho em uma matriz (que é uma armação de metal ou madeira, estica-se um tecido de poliéster, nylon – antigamente, de seda).

4 - Essa matriz é emulsionada com um produto sensível à luz e fotografada em uma mesa de luz, por mais ou menos 3 minutos, variando de acordo com a emulsão e a potência das lâmpadas. Esse processo é bem semelhante ao de revelar uma foto.

5 - A matriz é revelada a partir de um jato de água. Onde na película estava preto, não passa luz, deixando a emulsão solúvel à água, portanto, os poros ou buraquinhos do tecido ficam vazados, por onde irá passar a tinta.

6 - Por último faz-se a impressão através de um rolo que empurra a tinta através dos poros.

Perguntei se jato de tinta é o mesmo que sublimação.

Resposta: Não. É um tipo ou maneira em que uma impressora imprime um arquivo, nesse caso uma tinta líquida, que pode ser com tinta para sublimação ou tinta comum, que não sublima. Existe também impressora a laser que imprime através do calor, usando um pó que está contido em um cartucho dentro da impressora. Têm também as matriciais, que imprimem através de uma fita, e que seriam a evolução das antigas máquinas de datilografia, usadas mais para imprimir notas fiscais em folhas carbonadas; e também impressoras de etiquetas de códigos de barras, que usam o *ribbon*, um rolo contendo uma fita plástica, a qual é termicamente transferida para a etiqueta no momento da impressão.

Empresária no mundo da moda, Clerce Barbosa é proprietária de uma *griffe* de roupas femininas, além de atuar em seu outro ofício, que é a estamparia. Todas as peças da marca recebem sua identidade. Ela relata que a criação de desenhos na produção das peças é muito complexa, pois são produzidas com uma parte que é só aquarelado, outra parte só *tie-dye* (amarrações) e cores; dá-se um toque a mais na sofisticação, agregando pedrarias às peças.

Além da parte das imagens trabalhadas, Clerce Barbosa remonta imagens e cria as coleções, vai montando aquarelado com estampas localizadas. Cita que adora a serigrafia, pois acha muito importante e interessante criar o desenho e depois passá-lo para um substrato, seja papel ou tecido. Esse ato aponta mil opções, apesar de ser uma arte difícil, porém bonita. Só que, como a serigrafia dá a opção de fazer tiragem, isso pode desvalorizar a arte e a peça perde um pouco o valor, pois, quando a peça é única, ela vale muito mais.

1.6.8.1 A serigrafia e a Arte

A serigrafia nada mais é que um meio de reprodução de imagens fotográficas, com suas técnicas e possibilidades. A evolução no processo serigráfico acompanha a tecnologia quanto à produção da imagem, desde a incorporação e os processos fotográficos até os recursos digitais atuais. Há possibilidades de aplicações sobre diferentes suportes e superfícies, como também uma diversidade de tintas e outros materiais para impressão. A impressão serigráfica com base nos recursos tecnológicos tomou grande proporção no mercado. Essa expansão vem contribuindo com a descoberta de novos materiais, métodos e equipamentos, abrindo novas possibilidades de aplicação da técnica na elaboração das obras de arte.

1.6.8.2 Serigrafia, Moda e Arte

Segundo relato da artista Clerce Barbosa, todo o seu trabalho está inserido no contexto da Arte. Suas inspirações abrangem fases da História da Arte. Trabalhar com a moda dentro de um embasamento artístico é de grande valor.

Pode acontecer, dentro do mercado, de uma pessoa montar uma confecção e não ter nenhuma noção de Arte ou de História da Arte, assim sendo, é preciso pagar a um profissional para desenvolver o referido trabalho, bem como pesquisar tendências e períodos das artes. No caso da artista aqui citada, esse requisito é dispensado.

Clerce é especializada no *Design Têxtil*. É da época em que tudo era desenhado à mão, depois é que esse processo passou para o digital, é bem diferente hoje em dia. Existem pessoas que usam o digital para desenhar, ou seja, com os recursos digitais, as máquinas entregam tudo pronto, basta apenas apertar o botão de comando. A artista não considera estes profissionais como desenhistas, pois o verdadeiro desenhista é aquele que pega o lápis e desenha. Antigamente, como não havia computador, tudo era desenhado à mão e depois faziam a serigrafia através das estampas. Hoje, com o recurso da arte digital, tudo é mais fácil, envolvendo menos processos, agregando valores no acréscimo de cores, obtendo uma imagem bem real – detalhe importante este, que fornece imagem nítida, que sai idêntica à foto. Antes, para que o desenho saísse perfeito, era necessário usar o processo da quadricromia³, semelhante ao processo de *offset*.

Nessa época de globalização em que nos encontramos, tudo se tornou acessível, por meio da internet, tanto que podemos pegar uma imagem, transferi-la para a *plotter*, obtendo um desenho perfeito – técnica que ajuda muito, mas isso não significa que é fácil, pois é preciso fazer a imagem dialogar com o tecido e os acessórios, como também envolver-se com o que é tendência da moda no momento. Para Clerce, Arte e moda andam juntas, é impossível alguém trabalhar na Arte e com a Arte sem ter um embasamento artístico.

Assim sendo, quando se tem uma marca, é preciso estar atento para “obter uma foto interessante”, o que por si já é um trabalho artístico. Enriquece-se assim a produção do modelo, constituindo um requintado catálogo – e isso também é um trabalho artístico. É impossível trabalhar com moda sem entender a Arte, pois a moda é uma maneira de levar a Arte até as pessoas através das roupas, que são nossa segunda pele; tanto na modelagem, que remete à arte antiga, como na estampa ali presente, tendo como inspiração períodos artísticos como grego,

³ Técnica de impressão em quatro cores, que utiliza o sistema CMYK para reproduzir uma grande gama de cores a partir de cores básicas (ciano, magenta, amarelo e preto).

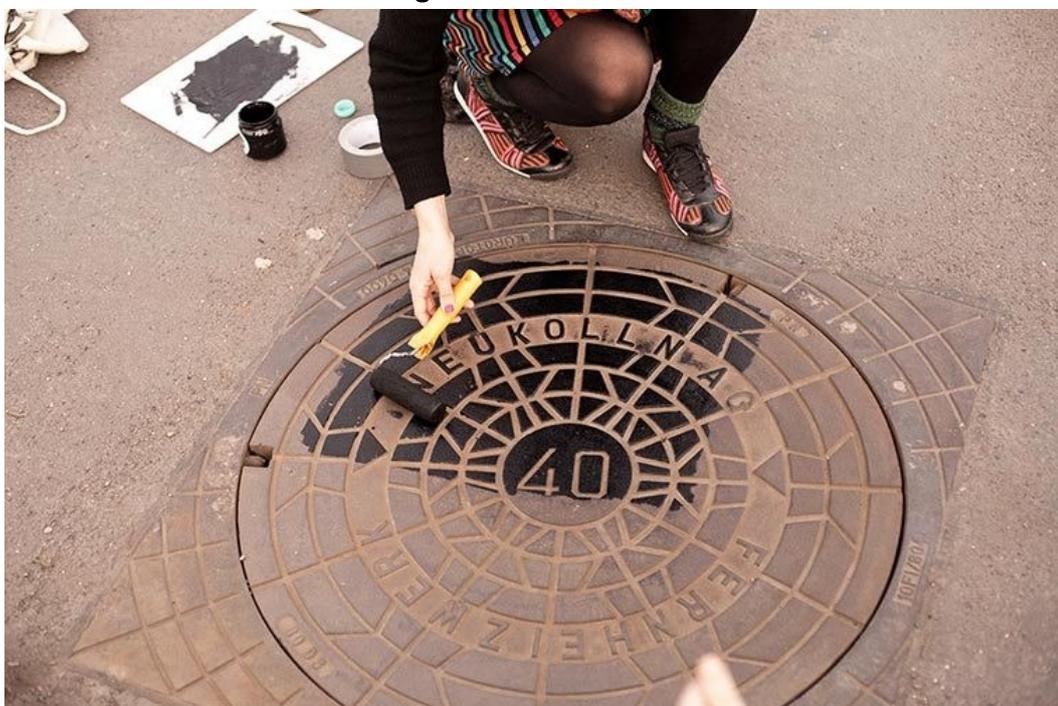
romano, barroco, impressionismo, entre outros. Estilistas contemporâneos baseiam suas coleções naqueles períodos artísticos ou num determinado artista, criando assim suas estampas, as variantes, as combinações de cores, gerando maravilhosas coleções. Vale lembrar que a artista Clerce Barbosa usa a fotografia para realizar suas estampas.

1.6.9 Criação de estampas na serigrafia, com uso de bueiros

O Coletivo⁴ Raubdruckerin expressou sua arte serigráfica através de tampas de bueiros (Figuras 34 a 37).

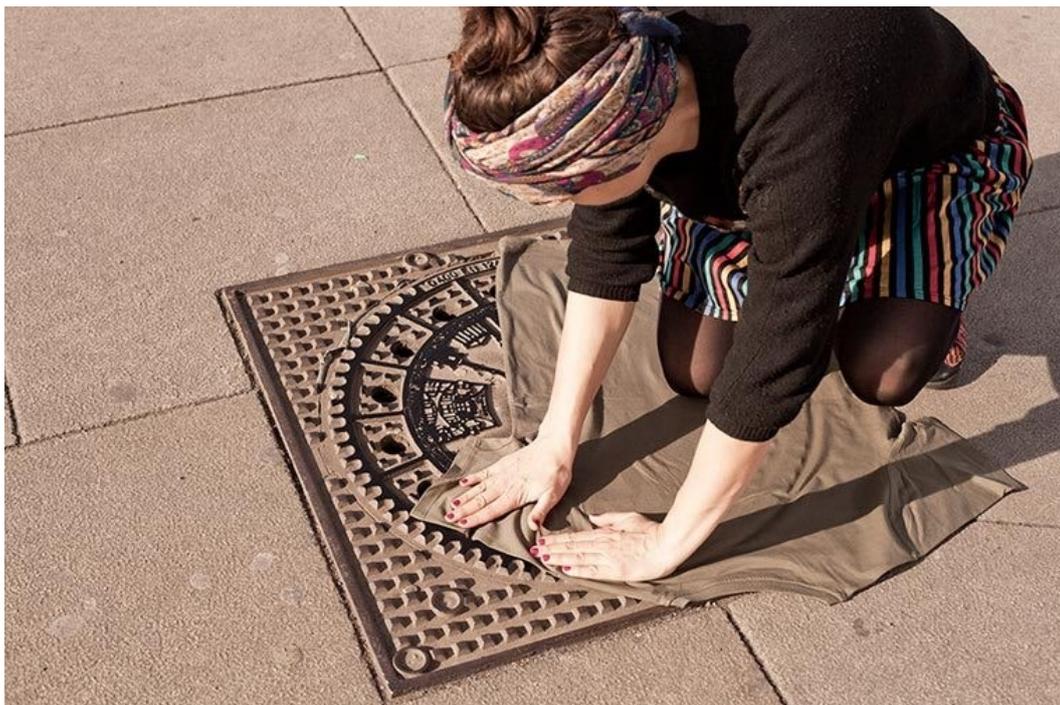
Emma France Rauf, artista, é a idealizadora deste projeto. Criadora de moda, ela transforma essas ideias em outros elementos, ganhando novas vidas, pinta-as e usa-as para imprimir em peças de roupas como t-shirts e em bolsas. Tanto as tintas como os tecidos são biodegradáveis. Emma usa a bicicleta pelas ruas de Berlim em busca de novas descobertas. (FONTES, 2019, *online*).

Figura 34 – Bueiro - 1



Fonte: <<https://zupi.co/coletivo-usa-tampas-de-bueiros-para-criar-suas-estampas>>. Acesso em: 03 jul. 2018.

⁴ Coletivos: grupos de pessoas que se unem em prol de um objetivo comum.

Figura 35 – Bueiro - 2

Fonte: <<https://zupi.co/coletivo-usa-tampas-de-bueiros-para-criar-suas-estampas>>. Acesso em: 03 jul. 2018.

Emma busca resultados através de captação de imagens nas ruas e com isso consegue fazer uma grande leitura de imagens, pois se apropriou de peças do cotidiano para enriquecer seu trabalho, cujo diferencial está exposto numa ideia de reaproveitamento. Assim, demonstra-se entendimento da arte e se dá grande importância àquilo que cerca o cotidiano do ser humano. A esse respeito encontramos a seguinte colocação de Paula (2009), em sua pesquisa sobre leitura de imagem:

A leitura é bem mais que decodificar palavras, é também conhecer os códigos que fazem parte do cotidiano, que estão presentes nos gestos, nas roupas, nos alimentos, nos sons, nas imagens. O domínio desses diferentes códigos permite que o indivíduo interprete a sua realidade, principalmente as informações visuais que são tão constantes nos livros, revistas, outdoors, internet, cinema, televisão, entre tantas outras. (PAULA, 2009, p. 02, *on-line*).

Nesse aspecto apresentado pela artista, nota-se que ela usou apenas corante preto, diferenciando cores apenas nas peças. Podemos dizer que esse procedimento deve-se ao fato de que a tinta preta é bem absorvida pelo objeto, no caso, os tecidos das camisetas e das ecobags, e seu contraste confere um resultado destacado ao trabalho.

Figura 36 – Bueiro - 4

Fonte: <<https://zupi.co/coletivo-usa-tampas-de-bueiros-para-criar-suas-estampas>>. Acesso em: 03 jul. 2018.

Figura 37 – Bueiro - 4

Fonte: <<https://zupi.co/coletivo-usa-tampas-de-bueiros-para-criar-suas-estampas>>. Acesso em: 03 jul. 2018.

A partir da análise deste estudo, salienta-se que a técnica de estamparia pode ser realizada de várias formas, tanto tecnológica quanto manualmente. As imagens apresentadas a seguir nos mostram isso, há um leque de possibilidades, partindo desde um desenho feito num material flexível ou duro, como estêncil, madeira, cerâmica ou outro que seja capaz de transpor o desenho para uma

superfície – lembrando que a tinta deve ser de boa qualidade para uma melhor absorção e durabilidade.

Simples ou com recursos, há o exemplo do pós-graduado em *Design* de Estamparia pelo Senai-Cetiqt Wagner Campelo (2014), que atua com foco no segmento de moda, papelaria, vinílico; é *free-lancer* em *design* de superfície e cursos nas áreas. A seguir, momentos da oficina de estamparia manual com carimbos, ocorrido no SESC Santo Amaro/SP⁵ (Figuras 38 a 41).

Figura 38 – Estamparia manual - 1



Fonte: <<https://padronagens.wordpress.com/>>. Acesso em: 14 set. 2018.

Figura 39 – Estamparia manual - 2



Fonte: <<https://padronagens.wordpress.com/>>. Acesso em: 14 set. 2018.

⁵ Disponível em: <<https://padronagens.wordpress.com/>>. Acesso em: 14 out. 2018.

Figura 40 – Estamparia manual - 3



Fonte: <<https://padronagens.wordpress.com/>>. Acesso em: 14 set. 2018.

Figura 41 – Estamparia manual - carimbo



Fonte: <<https://padronagens.wordpress.com/>>. Acesso em: 14 set. 2018.

CAPÍTULO II

MÉTODOS UTILIZADOS NA CRIAÇÃO DE ESTAMPAS

É importante salientar que, além de a fotografia ser um instrumento utilizado para coleta de imagens, é tida como um grande recurso para criações de estampas, com variedades e opções de imagens. Diversas técnicas são utilizadas. A pesquisa por inovações é constante, um aspecto importante que foge da mesmice. Hoje, como aliado ao crescente uso de imagens no dia a dia, temos o computador. Vários programas ajudam na reformulação das imagens. É imprescindível a busca constante por diferenciação, pois a inovação tem dado suporte, através da tecnologia, que pode ser por novos materiais, produtos eletrônicos, técnicas avançadas, entre outros que possam surgir. Esses fatores, além de agregar valor ao produto, vêm a ser um grande diferencial no gosto do consumidor, que passou a ser exigente em suas escolhas, exigindo sempre o novo. Dessa forma, isso nos chama atenção para mudanças diárias. A estamparia em especial é aqui destacada, uma vez que a busca por novas imagens se torna necessária e desafiadora. Sob tal complexidade, Silva (2016) afirma:

Muitos profissionais utilizam bancos de imagens, escolhendo fotografias ou ilustrações e fazendo montagens, uma composição de figuras. As figuras são recortadas, deformadas, e adequadas para que possam se encaixar e ser utilizadas com as outras formando uma composição. Isso também é comum com profissionais que fotografam os elementos e depois os tratam no computador, gerando estampas com estética fotográfica/realista. O computador é um agente, já que o computador por si só não cria as estampas. Quem tem as ideias e monta a composição é o designer. (SILVA, 2016, p. 27).

Corroborando essa ideia, a artista Clerce Barbosa (já citada neste trabalho) disse que a fotografia é uma grande aliada na produção de imagens, é a arte aliada à estamparia. Barbosa relata que “trabalha com arte o tempo inteiro para criar uma peça de roupa, pois, todas são estampadas”.

2.1 Interface artes visuais e linguagem da fotografia: estampas a partir da fotografia

A *designer* de moda Ariane Soares Freitas, formada no ano de 2014 pelo UNITRI (Centro Universitário do Triângulo), trabalha com fotografia. Realizou seu trabalho final na área de estamparia a partir da fotografia, usando, como processo de estampagem, a sublimação.

Os tecidos usados foram: renda preta com 85% de poliamida e 15% de elástano; crepe *two-way* branco com 97% de poliéster e 3% de elástano, *shantung* branco com 96% de poliéster e 4% de elástano, organza branca com 100% poliéster.

Foram criados quatro *looks* para o desfile final como realização do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) (Figuras 42 a 47). Há de se considerar que a criatividade tem contribuído com rupturas e transformações nas mais diversas áreas do conhecimento e pode ser uma grande aliada na capacidade de gerar ideias surpreendentes, relevantes e úteis em dados momentos.

Figuras 42 e 43 – TCC Ariane Soares Freitas – 1 / 2



Fonte: Acervo FREITAS, Ariane Soares (2014).

Observa-se nas imagens que a inspiração está presente em todo processo criador de Ariane, elas interagem entre si de forma bem concreta. A imagem estampada no tecido foi feita através da fotografia do rosto de uma grande amiga da Ariane, e é possível observar que, para dar um toque especial na imagem, foi

feito uma boa maquiagem. Além de usar a foto de todo o rosto, Ariane trabalhou partes separadas no tecido, como o olhar e a boca. Usou da transparência para dar um valor a mais na peça, assim como as sobreposições. A estamparia tomou conta de toda a peça, o tom preto deu um toque de sofisticação.

Figuras 44 e 45 – TCC Ariane Soares Freitas – 3 / 4



Fonte: Acervo FREITAS, Ariane Soares (2014)

Figuras 46 e 47 – TCC Ariane Soares Freitas – 5 / 6



Fonte: Acervo FREITAS, Ariane Soares (2014)

Após muitas leituras e análises, observa-se que a fase criativa permite gerar novas associações, fazer combinações, expansões e com isso ampliar e enriquecer todo o conteúdo. Em conformidade com Franciscone (2015), nessa linha de pensamento, não resta dúvida de que:

As estampas têm o dom de comunicar e tocam os corações. Expressam emoções e, por isso, tornam-se inevitáveis no mundo da moda. De maneira singular, elas revelam segredos das mentes de verdadeiros artistas, que transportam sua visão particular da cultura e da diversidade que nos cercam. (FRANCISCONE, 2015, p. 06).

Quando se trata de estampa, no processo de criação, tudo pode ser possível de se tornar um “motivo”, basta somar outras imagens, como também usar técnicas computacionais, que nos abrem caminhos. Acredito não se limitar ao que já está pronto, mas buscar, através da própria “natureza”, imagens inusitadas.

2.2 Estilistas que se apropriam da arte através da estampa e da fotografia

É notável que os movimentos vanguardistas do século XX influenciaram alguns estilistas na criação de suas coleções, como o surrealismo, o neoplasticismo; as pinceladas das telas foram transpostas para os tecidos. A arte de Piet Mondrian (1872-1944), Salvador Dali (1904-1989), entre outros das artes plásticas, invadiram o mundo da moda através das estampas.

Segundo Garcia (s.d.), a estilista Elsa Schiaparelli, italiana nascida em 1890 e falecida em 1973, estudava filosofia, abordava a moda como forma de experimentação, esquisitice e ridículo. Elsa não tinha intenção de quebrar regras. Apenas, com suas percepções e senso de estilo, quebrou o protocolo de roupas austeras por um estilo mais descontraído. Acreditava que a arte, o vestuário e a sociedade deveriam transformar os conceitos para mudanças futuras. Elsa era entusiasmada pelas novidades, inspirou-se em artistas contemporâneos como Salvador Dali, Francis Picabia, Christian Bérard, Man Ray, Jean Cocteau – as obras deles colaboraram na sua abordagem da moda como forma de arte. O famoso vestido *Lagosta*, de 1937, criado por Elsa, surgiu a partir da obra de Salvador Dali (Figura 48).

Tendo em vista as especificidades, Schiaparelli descreve:

O design de roupas, a propósito, não é uma profissão para mim, mas uma arte. Acho que é uma arte mais difícil do que satisfatória, pois assim que o vestido nasce, ele já se tornou algo do passado. (PALOMO, 2010, p. 163).

Figura 48 – SCHIAPARELLI, Elsa, *Vestido Lagosta* (1937); DALI, Salvador, *Telefone Lagosta* (1936)



Fonte: :<<http://www.revistacliche.com.br/2012/01/a-moda-de-elsa-schiaparelli/>>. Acesso em: 29 set. 2018.

Neste contexto podemos citar também o estilista Yves Saint Laurent, que sempre caminhou pelo mundo das artes em busca de referências para suas coleções.

O tempo passa sem dissociar a moda das artes, variadas são as formas de manifestações. Encontramos vestígios, leituras de obras de artes em coleções de grandes ou pequenos criadores. Esse fator estará sempre presente em nossas vidas. É possível confirmar isso nas passarelas. Artistas cubistas, neoplasticistas e modernistas tiveram suas obras estampadas em peças de roupas e despertaram mais uma onda de aproximação das artes com a moda. Uma das peças inspirada na arte foi o vestido tubinho de Saint Laurent (Figura 49). Vindo da obra de Piet Mondrian, na coleção de 1965, o vestido tornou-se ícone da Alta Costura dos anos 60, uma verdadeira união entre moda e a Arte Moderna (MORELLI, 2008).

Figura 49 – Saint-Lauren (vestido 1965) se inspirou na obra de Piet Mondrian (1921)



Fonte: <<http://jmaiso.blogspot.com/2013/03/a-mistura-que-da-certo-moda-e-arte.html>>. Acesso em: 29 set. 2018.

Enquanto fazia esta pesquisa, perguntei à artista plástica e empresária no ramo da estamperia e serigrafia Clerce Barbosa, como achava que teria sido feita a estampa no tecido do vestido tubinho criado por Yves Saint Laurent, quando se inspirou na obra de Piet Mondrian, em 1965. Clerce respondeu que não sabia como foi feito, mas que, se fosse nos dias de hoje, bastaria imprimir a imagem, usando a sublimação ou outra técnica de estamperia específica e adequada à fibra do tecido escolhido.

É quase que impossível a ação de um trabalho, seja em qual for o ramo, não se apropriar da arte. Isso está associado ao pensamento do filósofo Manuel Fontán de Junco, citado por Ribeiro (2013): “a moda é uma arte que se usa, que se leva para a rua, é uma arte de consumo a que todos têm acesso”.

Há quem diga realmente que entre arte e moda não existem limites, nem mesmo poderão existir se caminhamos para novas eras e, automaticamente, novas descobertas, novos conhecimentos, e com certeza o novo nos chama atenção para estarmos em constantes movimentos em busca de novidades. Como a arte faz parte do mundo da moda e estão interligados, seja em qualquer ramo de produtos, a estamperia não iria ficar fora.

Ressaltam-se dentro desses parâmetros as palavras a seguir:

A moda é experimentação. No seu desejo de interpretar o constante Zeigeist (espírito) de cada nova era, a moda rapidamente abraça novos materiais e técnicas. As novas tecnologias conduzem à criatividade e permitem que os designers inovem de maneiras nunca antes imaginadas. (LEE, 2005, p. 15 apud FERNANDES, 2013, p. 67).

Dentre os tópicos acima referidos, mencionamos a estilista piauiense Rita Prado, que se apropria da fotografia para criar novas estampas, uma vez que usa a arte através da fotografia. A fotografia, a música e o cinema estão inseridos no mundo da moda, influenciando os estilistas ao conceberem novas peças. Saber unir com maestria os dois segmentos, arte e moda, é tarefa para poucos.

Rita criou sua coleção de 2014 inspirada nas fotos de seu acervo pessoal. Antes, participou da “Mostra Piauí Sampa 2013”, onde ganhou prestígio. Nesse âmbito, conforme Ribeiro (2013) em sua reportagem, a estilista relata:

Sempre gostei de foto e sempre gostei de roupa. Antes de trabalhar com moda eu já fotografava, meu banco de imagem é bem diversificado. Comecei a pensar em por que não fazer uma estamparia exclusiva. Até então já tinha feito alguns trabalhos com estamparias, mas nada semelhante a uma coleção inteira somente com estampas desenvolvidas por mim” (RIBEIRO, 2013, *on line*).

A técnica usada por Rita foi estamparia. Usou tecido com poliéster na composição, como cetim e tafetá, dando qualidade às peças e um acabamento impecável, materializando seu estilo pessoal (Figuras 50 a 53). Sabemos que para agregar valor à estampa, a imagem é trabalhada, transformada com elementos gráficos e mistura de imagens, o que torna cada criação uma peça singular. Todas as fotos da estilista são tiradas já pensando na estamparia.

Figura 50 – RIBEIRO, Yuri. *Estampa de Rita Prado* - 1



Fonte: <<http://www.odiacomestilo.com/noticias/moda/moda-e-arte-as-estampas-fotograficas-da-estilista-piauiense-rita-prado>>. Acesso em: 06 maio 2018.

Figura 51 – RIBEIRO, Yuri. *Estampa de Rita Prado - 2*



Fonte: <<http://www.odiacomestilo.com/noticias/moda/moda-e-arte-as-estampas-fotograficas-da-estilista-piauiense-rita-prado>>. Acesso em: 06 maio 2018.

Figura 52 – RIBEIRO, Yuri. *Estampa de Rita Prado - 3*



Fonte: <<http://www.odiacomestilo.com/noticias/moda/moda-e-arte-as-estampas-fotograficas-da-estilista-piauiense-rita-prado>>. Acesso em: 06 maio 2018.

Figura 53 – RIBEIRO, Yuri. *Estampa de Rita Prado - 4*



Fonte: <<http://www.odiacomestilo.com/noticias/moda/moda-e-arte-as-estampas-fotograficas-da-estilista-piauiense-rita-prado>>. Acesso em: 06 maio 2018.

Outra lembrança não menos importante: temos a pintora, *designer*, figurinista e cenógrafa Sônia Delaunay (1885-1979), nascida na Ucrânia e radicada na França, esposa de Robert Delaunay (1885-1941). A variação de cores e formas geométricas inovava suas pinturas. Se a época indicava estampas florais e estilizadas, ela fugia disso, desenhava vestidos considerados antimoda, contrariando o convencional. Em 1924 criou motivos geométricos abstratos para tecidos, causando muito sucesso em Paris (Figuras 54 e 55). A moda criada por Delaunay pode ser expressa em uma base diferente das já existentes.

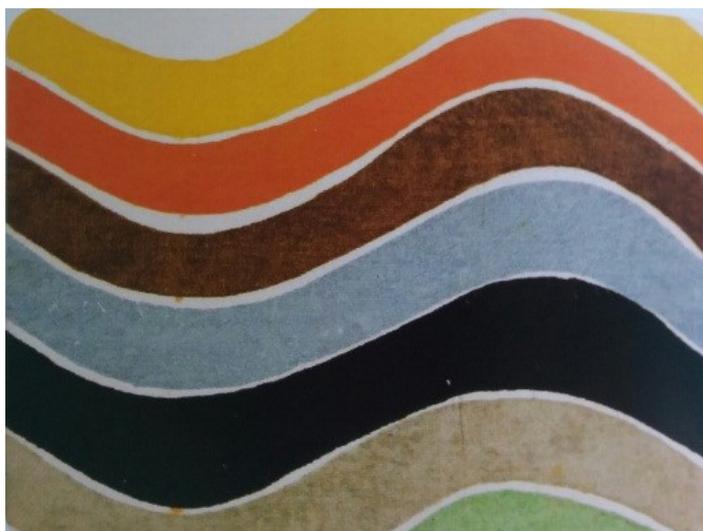
Associada a Hein, Sonia criou “vestidos simultâneos”, motivos para estampa e modelos de bordados inspirados em suas pinturas. Em 1927, ela recebeu convite para realizar uma conferência na Université Paris-Sorbone, com o tema “A influência da pintura na moda”. Na ocasião, analisou e traçou um paralelo entre a pintura moderna e a liberação na moda. (PEZZOLO, 2013, p.175).

Figura 54 - *Tecido simultâneo* (1924), criação de Sonia Delaunay, com motivos de quadros multicores e geométrico abstrato; Musée des Tissus et des Arts Décoratifs de Lyon, Lyon



Fonte: PEZZOLO (2013, p. 176).

Figura 55 - *Tecido simultâneo* (1924), de Sonia Delaunay, com motivo horizontal geométrico abstrato; Musée des Tissus et des Arts Décoratifs de Lyon, Lyon



Fonte: PEZZOLO (2013, p. 176).

2.3 Possibilidades da estamperia no ensino de arte nas escolas

Nos dias 24 e 31 de outubro/2018, aconteceu a 15ª Mostra Visualidades, sob direção do CEMEPE – Centro Municipal de Estudos Educacionais. O CEMEPE tem como objetivo promover capacitação e aperfeiçoamento profissional para os servidores da Rede de Ensino de Uberlândia-MG. Busca fomentar a formação continuada dos servidores nas mais diversas habilidades e temas. As referidas exposições acontecem nas escolas, onde é mostrada a produção artística dos alunos a partir de propostas e projetos de ensino de arte elaborados pelos professores.

Na referida mostra encontrei uma variedade de imagens, tive a oportunidade de captá-las através da câmera de celular. Encantada com as produções das crianças, não resisti a tantas fotos, pude perceber que neste universo de cores e imagens todas seriam ricas na produção de estampas. Trago aqui as imagens e as respectivas inspirações. (Figuras 56 a 62). **Os trabalhos e as imagens aqui apresentados tiveram a autorização da professora Meirinês Severino apenas para demonstrações. Não está autorizada a sua reprodução.**

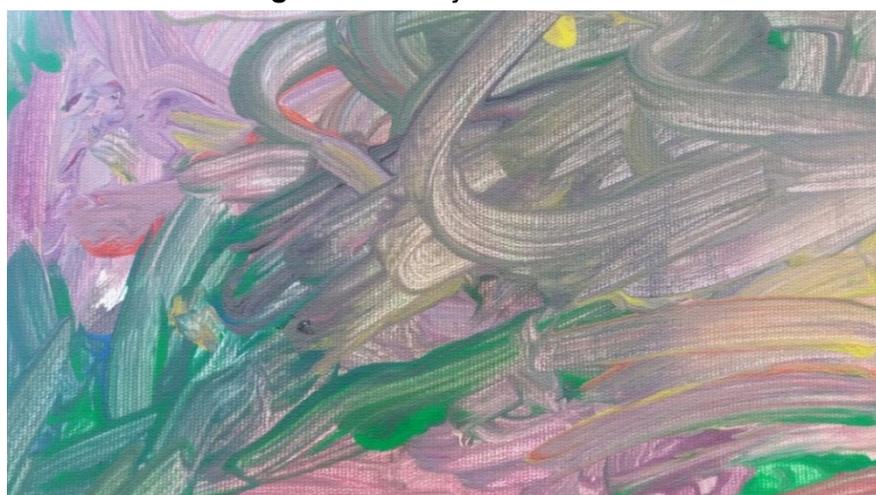
É através de uma dessas exposições apresentadas que senti a possibilidade de criações de estampas pelo olhar artístico dos alunos. O jogo das

cores, com suas misturas e combinações, as pinceladas desordenadas e inocentes fazem da imagem uma perfeita sugestão para estamparia. Os trabalhos desta exposição, denominada *Da Imaginação à Criação*, foram criados pelos alunos do primeiro e do segundo períodos da Escola Municipal Jean Piaget, sob orientação da professora Meirinês Severino. Pintura feita com tinta guache sobre papel A3, com o objetivo de estimular as crianças a terem sua imaginação registrada e descobrir suas capacidades através da pintura, trabalhando o grafismo infantil, tendo como referencial a artista Edith Derdyk⁶, com suas formas de pensar a arte. Nesse sentido salientamos o conceito de Paula (2009) na visão da leitura de imagem:

O ensino da arte no processo pedagógico amplia o mundo expressivo, cognitivo e perceptivo do aluno e a leitura de imagem nesse processo desenvolve a habilidade de ver, julgar e interpretar uma imagem dentro de seu contexto histórico, social, político e cultural. (PAULA, 2009, p. 01).

A professora mostrou o trabalho da artista e os alunos se espelharam nela, a fim de descobrir suas próprias ideias. Assim, surgiram imagens inacreditáveis, inéditas, as quais conceituei como “dignas de serem transportadas para uma superfície, seja qual for o objeto” – mais precisamente, na minha opinião, para um tecido, por isso as registrei. Na sequência, trago esses trabalhos:

Figura 56 – Projeto Escolar - 1



Fonte: Acervo fotográfico da autora (2018).

⁶ Pintora, desenhista, designer gráfica. 1995, São Paulo, SP. Disponível em: <<https://www.catalogodasartes.com.br/artista/Edith%20Derdyk/>>. Acesso em: 12 nov. 2018.

Figura 57 – Projeto escolar - 2



Fonte: Acervo fotográfico da autora (2018).

Figura 58 – Projeto Escolar - 3



Fonte: Acervo fotográfico da autora (2018).

Figura 59 – Projeto Escolar - 4



Fonte: Acervo fotográfico da autora (2018).

Figura 60 – Projeto Escolar - 5



Fonte: Acervo fotográfico da autora (2018).

Figura 61 – Projeto Escolar - 6



Fonte: Acervo fotográfico da autora (2018).

Figura 62 – Projeto Escolar - 7



Fonte: Acervo fotográfico da autora (2018).

É de fundamental importância o trabalho desenvolvido pela referida professora, a arte na escola. Diante das imagens apresentadas, sigo na proposta de Aurélio (2016, p. 2-3), quando diz que:

Os temas abordados contribuirão na realização de estudos a partir de diferentes práticas educativas, com recursos e metodologias que contextualizam o cotidiano do aluno, pois somos bombardeados diariamente por imagens, e estas, nos permitem contextualizar através do ensino do discurso visual, da gramática visual e sua sintaxe por meio destas imagens tornando os alunos críticos e as aulas de arte mais atraentes. Saber a origem das imagens, reconhecer as formas e cores é uma importante prática a ser desenvolvida nas aulas de arte. Neste sentido, é perceptível que a estamparia se faz presente no nosso cotidiano, explicitamente ou de modo sutil. Nossa sociedade encontra-se repleta de expressões visuais, basta observarmos nas ruas, nas vestimentas, enfim, ao nosso redor para nos depararmos com várias formas de expressão visual. Assim, na escola não se pode descuidar de valorizar e motivar o aprendizado de arte como um dos modos de ver e se relacionar com o mundo que nos rodeia.

A partir dessa exposição dos trabalhos dos alunos da professora Meirinês Severino, podemos chegar à conclusão de que é possível realizar uma prática educativa usando máquina fotográfica ou câmera de celular para obtenção de motivos, na qual as crianças fariam captação de imagens e, a partir disso, construiriam uma série de novas imagens para elaboração de estampas para superfície, seja em tecido ou outros objetos. Posteriormente, seria feita uma exposição para escolha das melhores fotografias, que resultariam numa rica estampa.

Com o que já foi exposto, só nos resta concordar que:

A estamparia tem uma forte relação com a arte, com o design e com a moda, pode estar vinculada às três áreas, embora cada uma delas tenha seu momento de destaque. Por ter proeminência na área criativa visual, a busca por solucionar esteticamente as superfícies pode estar ligada às artes, portanto a relação entre estamparia e Artes Visuais é também bastante íntima. (VIEIRA, 2014, p. 82).

CAPÍTULO III

FOTOGRAFIA

3.1 Conceito de fotografia

As leituras nos mostram que a fotografia é um dos inventos mais importantes da história, ela registra nossa vida, acontecimentos, fatos, momentos únicos e, com isso, levou a humanidade a um grande desenvolvimento tecnológico. A evolução foi tanta que hoje está presente no nosso dia a dia, independentemente de condição financeira: os telefones celulares, hoje, todos adaptados com câmera fotográfica; o indivíduo acorda e deita tirando foto em forma de *selfie*. O serviço que antes era realizado só por um profissional, hoje todos podemos ser profissionais no ato de fotografar. As imagens podem ser capturadas com qualidade, a vida, a natureza, os momentos, as pessoas, tudo pode ser registrado, sem contar que, com a tecnologia em nossas mãos, não nos preocupamos com nenhuma espécie de técnica, pois toda imagem vale a pena guardar. Os próprios aparelhos celulares contêm aplicativos de edição e tratamento da imagem.

3.2 A fotografia como fonte de inspiração e coleta de imagens

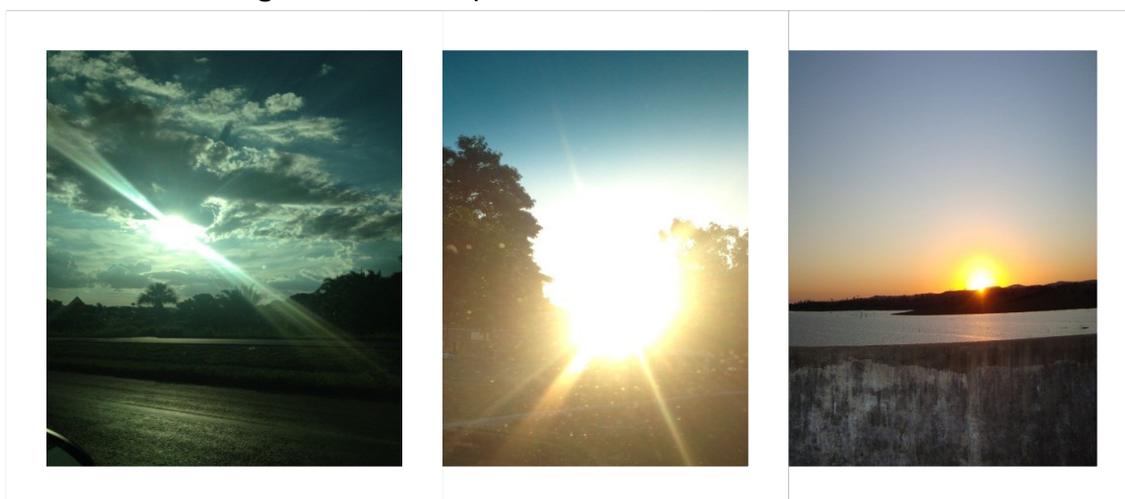
O mundo através da natureza nos mostra que há uma variedade de cores e formas a nos inspirar num trabalho fotográfico e, a partir disso, captarmos excelentes imagens para a estampa. Por onde ando, gosto de tirar fotos da natureza – suas linhas sinuosas e assimétricas me fascinam – e até mesmo daquilo que foi criado pelo homem, como a arquitetura, as construções. É evidente que todo profissional na área de *design* e estampa, com as facilidades tecnológicas, necessita de boas referências e fontes de inspiração para obter bons resultados. O olhar observador às novas tendências nos dá um leque bem amplo de possibilidades no desenvolvimento da criação.

Segue abaixo uma série de imagens do acervo pessoal, incluindo uma cedida por uma amiga (Figuras 63 a 76), que podem ser usadas como imagem real ou transformadas, reformadas, ajustadas, o que vai depender do *software* usado, como, exemplo o Photoshop.

A esse respeito, encontramos as seguintes dicas para formar um bom repertório de imagens/ideias, segundo Rubim (2004, p. 46): “1. Olhar atentamente para seu redor; 2 . fotografar; 3 . anotar ideias; 4 . ir ao cinema, teatro, mostra de arte, shows e, se puder, viajar”.

A busca por imagens é um processo diário. A título de informação, vale citar um artigo encontrado na internet: “Na Mata Atlântica, uma fazenda que produz imagens” (por Marcia Hirota – 18/06/2014). Um dos proprietários da fazenda é o *designer* Carlos Alberto Bello Simas, que tem reescrito a história de proteção da Mata Atlântica. Os donos das terras as transformaram em uma reserva de caráter perpétuo e, através deste gesto, declaram seu amor pela natureza. Denominado “A Fazenda Produtora de Imagens”, consiste num banco de fotografias e filmagens das áreas intocadas da reserva, cujo material é vendido para as áreas de comunicação e *design* gráfico, podendo ser usado para estudos acadêmicos, como também para estampa de coleções de biquínis, por exemplo⁷. Através disso notamos que a natureza é uma grande referência para estampa e serigrafia, pois dispõe, de modo gratuito, de belas e inesgotáveis imagens.

Figura 63 - Fotos pôr do sol, entardecer e anoitecer



Fonte: Acervo pessoal da autora (2017).

⁷ Disponível em: <https://www.sosma.org.br/18137/na-mata-atlantica-uma-fazenda-que-produz-imagens/>. Acesso em: 25 nov. 2018.

Figura 64 - Flores e folhas – o que nos chama atenção é o colorido da natureza



Fonte: Acervo pessoal da autora (2017).

Figura 65 - Flores, folhas e raízes – podem-se observar as cores, as formas e a geometria das folhas



Fonte: Acervo pessoal da autora (2017)

Figura 66 - Animais aquáticos, aves e insetos



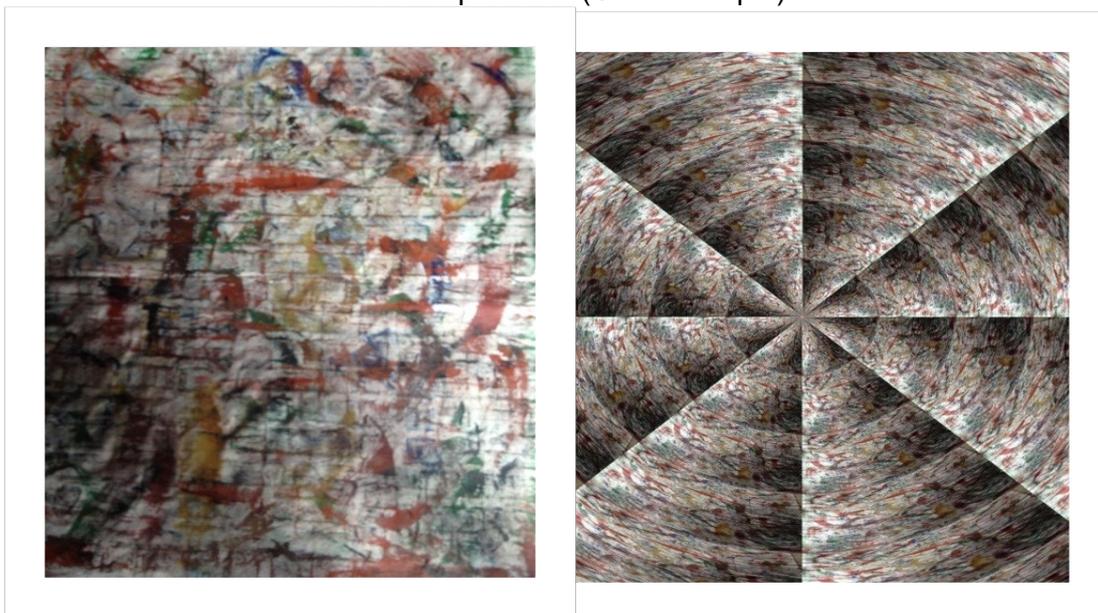
Fonte: Acervo pessoal da autora (2017).

Figura 67 - Mandala feita na disciplina Arte Contemporânea (Curso de Artes Visuais – UFU), modificada no programa Nero PhotoSnap Viewer (Caleidoscópico)



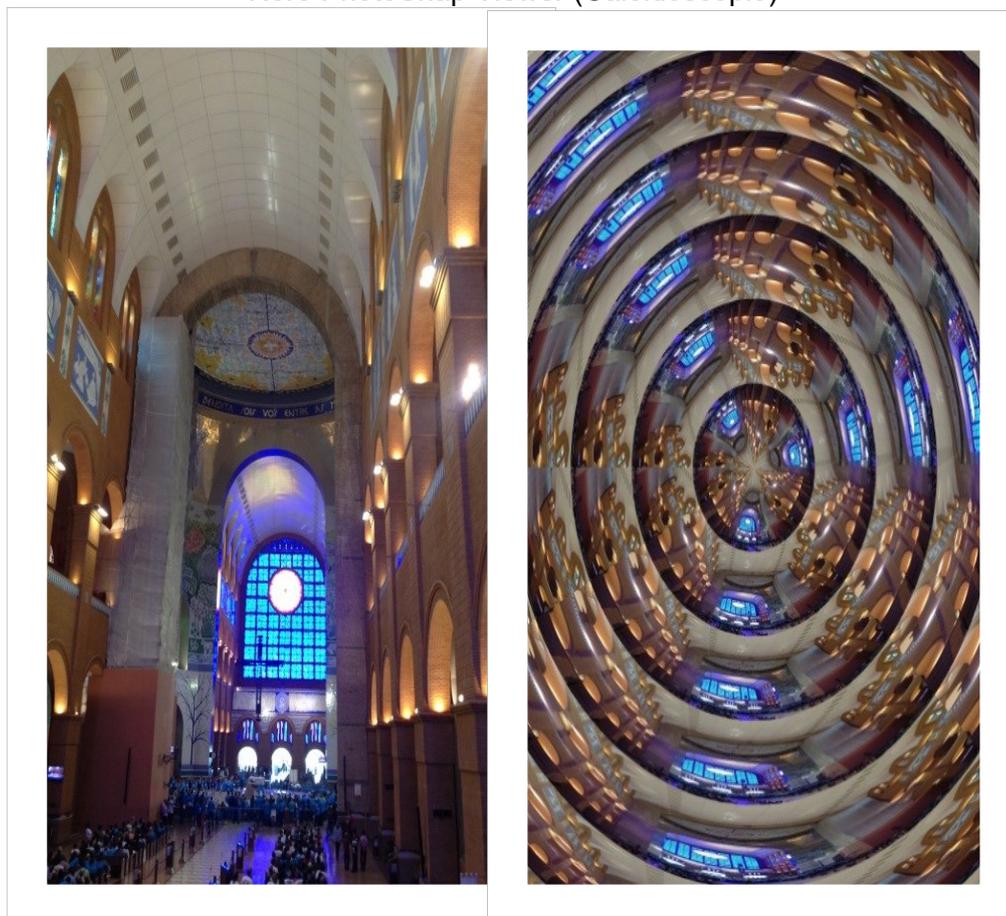
Fonte: Acervo pessoal da autora (2017).

Figura 68 - Pintura em lona feita na disciplina Pintura, modificada no programa Nero PhotoSnap Viewer (Caleidoscópio)



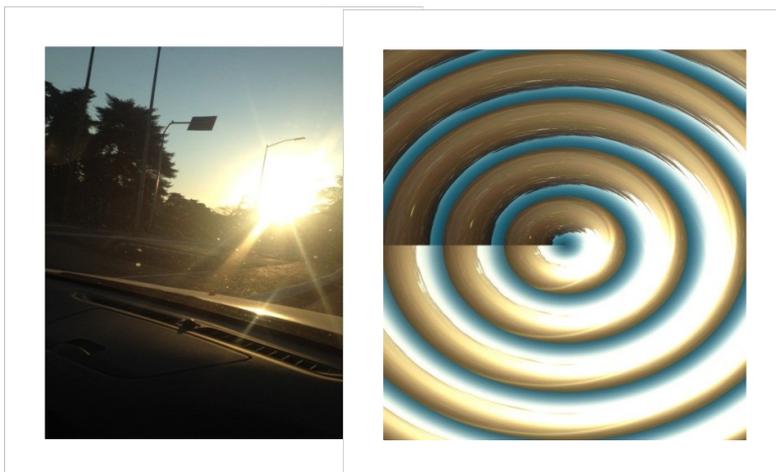
Fonte: Acervo pessoal da autora (2017).

Figura 69 - Santuário de Nossa Senhora Aparecida/SP, imagem modificada no programa Nero PhotoSnap Viewer (Caleidoscópio)



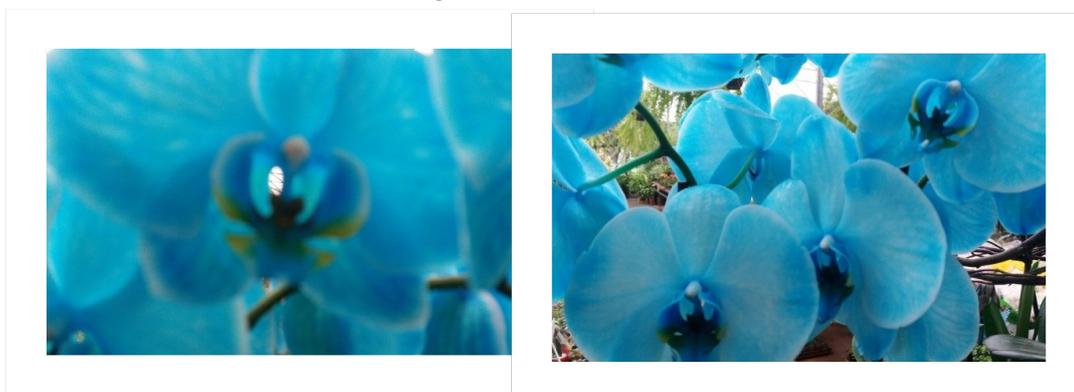
Fonte: Acervo pessoal da autora (2017).

Figura 70 – Foto modificada no programa Nero PhotoSnap Viewer (Caleidoscópico)



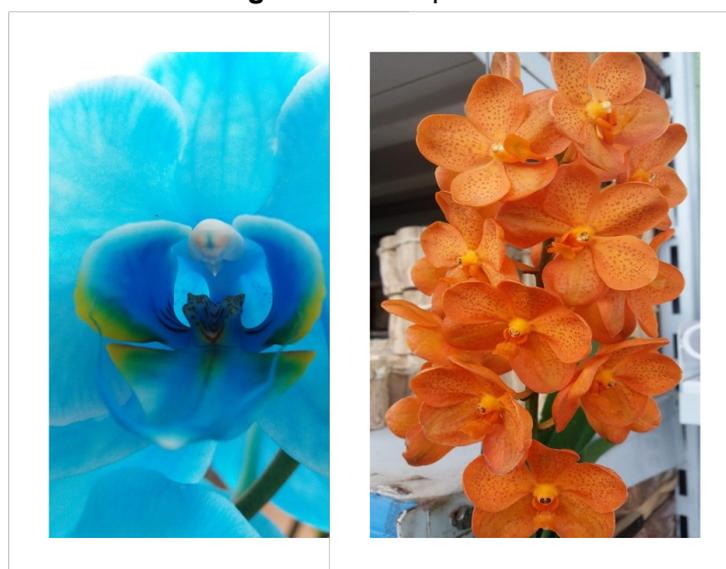
Fonte: Acervo pessoal da autora (2017).

Figura 71 - Orquídea



Fonte: Acervo pessoal da autora (2017).

Figura 72 – Orquídeas



Fonte: Acervo pessoal da autora (2017).

Figura 73 - Flor de jambo, final de novembro



Fonte: Acervo RIBEIRO, Rosana (2018).

Figura 74 - Torres japonesas, Bruxelas (Bélgica)



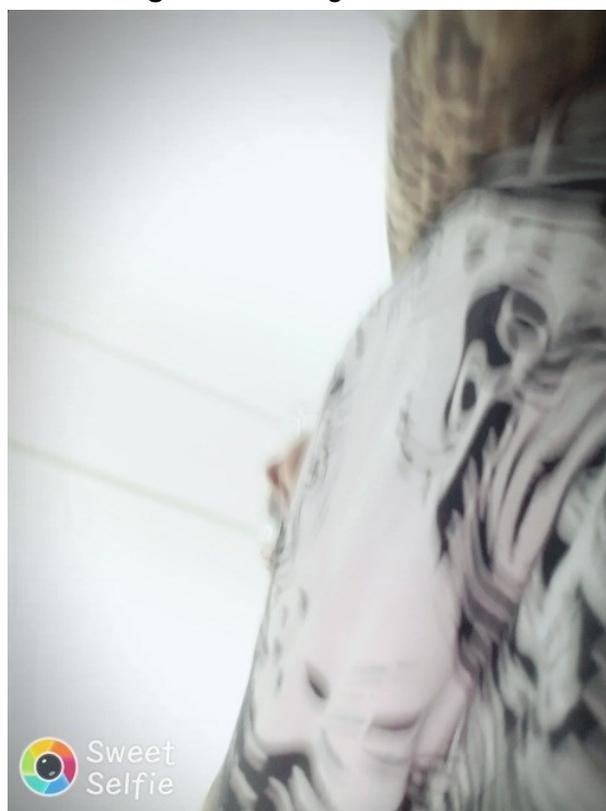
Fonte: Acervo pessoal da autora (2017).

Figura 75 - Torre Eiffel, Paris (França)



Fonte: Acervo pessoal da autora (2017).

Figura 76 - Imagem aleatória



Fonte: Acervo pessoal da autora (2017).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Vivemos num mundo globalizado, com acesso a informações a todo tempo e em todo lugar, e a fotografia se tornou um ícone com participação especial na estamparia como auxílio à moda, mediante o cenário contemporâneo e os desenvolvimentos tecnológicos. Tanto a estamparia como a cultura imagética evoluíram no decorrer dos séculos; a primeira não deixa de lado as técnicas, que são atualizadas constantemente. A estamparia é uma das maiores atrações da área têxtil. Cabe aos profissionais da área, como também aos estilistas, buscar inspirações através de pesquisas, navegando no mundo da arte, em movimentos artísticos, diferentes culturas e grupos étnicos, entre outros.

Há que se considerar, portanto, que, nesse mundo informatizado, as atualizações nos processos profissionais se fazem necessárias, uma vez que os consumidores buscam cada vez mais por inovações na relação indivíduo-produto.

Dessa forma, tenho por objetivo me aprofundar cada vez mais neste ramo profissional da estamparia, através da fotografia, entre outros, buscando conhecimentos, pesquisando, aperfeiçoando-me na parte digital, que é o meio mais adequado neste mundo repleto de sistemas eletrônicos globalizados.

Como estilista que sou, pretendo usar a fotografia e o método da sublimação e outros os quais forem adequados, procurando atender à solicitação desejada pelo consumidor, assim como buscar referência nos movimentos artísticos e em artistas, para realização das peças a serem lançadas no mercado. Logo, pretendo me aperfeiçoar em programas que transformam a fotografia, criando outras imagens, como o Photoshop, e assim agregar valores, pois a estamparia encontrou nos meios digitais um facilitador. Alteraram-se os processos produtivos.

Esse método de transformar a imagem é favorável ao estilo pessoal, pois as estampas são um meio de comunicação visual, carregam em si signos e significados, uma arte que circula através dos corpos, dos objetos e da arquitetura.

Esta pesquisa caminhou no sentido de mostrar que as estampas criadas por meio da fotografia se tornam elementos de diferenciação, seja num tecido, seja em outra superfície, até mesmo em coleções de grandes estilistas da moda.

Além da referência na arte, que abre um leque de opções, esta pesquisa também foi elaborada nas possíveis técnicas de impressão usadas na estamparia têxtil, opção esta que instiga a criatividade, encontrando caminhos diferenciados para a estética dos produtos.

Com esse aparato e a diversidade de imagens que a própria natureza oferece, partimos do ponto em que tudo está conectado com o mundo digital, ou seja, o acesso a uma câmera fotográfica hoje se tornou quase uma necessidade humana, devido aos aparelhos telefônicos celulares, que nos proporcionam conhecimento e, em algumas situações, bem-estar.

Assim sendo, com posse desses recursos, a sublimação é uma das técnicas das quais farei uso, sendo um meio eficaz, promissor, um verdadeiro aliado na agregação de valor no trabalho a ser produzido.

Foi neste contexto que me identifiquei intensamente com o estilo profissional de Clerce Barbosa, pelo fato de ela também usar muito a fotografia para realização de suas peças.

Por fim, a relação fotografia e estamparia dá enfoque à essência da arte, junção esta que pode ser bem aperfeiçoada nas universidades, em especial a Universidade Federal de Uberlândia. Um verdadeiro objeto de estudo acadêmico.

Espera-se contribuir em alguma medida, com este estudo, que é uma importante maneira de divulgação e identificação, na atualidade, da fotografia e da estamparia, além de proporcionar subsídios para profissionais da área têxtil.

Chego ao final deste com o intuito de angariar mais conhecimentos e tornar-me uma profissional diferente e desafiadora, com qualidade nesta área que domina o mercado consumidor cada vez mais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PALOMO-LOVINSKI, Noël. **Os estilistas de moda mais influentes do mundo: a história e a influência dos ternos ícones da moda:** [tradução Rodrigo Popotic]. – Barueri, SP: Girassol, 2010.

PEZZOLO, Dinah Bueno. **Moda e arte:** releitura no processo de criação. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2013.

_____. **Tecidos:** história, tramas, tipos e usos. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2007.

RUBIM, Renata. **Desenhando a superfície.** São Paulo: Edições Rosari, 2004. (Coleções Textos Design).

REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS

AURÉLIO, Roseneide. **A estamperia como processo de criação:** Múltiplas possibilidades. Versão online, PDF. Paraná, 2016. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_pdp_arte_uem_roseneideaurelio.pdf>. Acesso em: 15 nov. 2018.

BATISTA, Tatiane Teixeira Bernadino. **A fotografia e a pintura manual no design de superfície têxtil.** Criciúma, julho de 2010. Disponível em: <https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=1036494>. Acesso em: 27 nov. 2017.

BUENO, Ricardo. **Alma brasileira.** 3ª Ed. Porto Alegre/RS. Quatro Projetos, 2015. PDF. Disponível em: <<https://www.premioestampabrasil.com.br/livro-alma-brasileira#page/1>>. Acesso em: 18 set. 2018.

CAMPELO, Wagner. **Fotografia como referência e fonte de inspiração.** 2014. Disponível em: <<https://padronagens.wordpress.com/2014/11/20/fotografia-como-referencia-e-fonte-de-inspiracao/>>. Acesso em: 26 set. 2018.

FERNANDES, Solange Rosa. **Técnicas criativas para criação de design e de superfície.** Dissertação. Covilhã, Junho 2013. Disponível em:

<<https://ubibliorum.ubi.pt/bitstream/10400.6/1716/1/Dissertação%20mestrado.pdf>>
Acesso em: 26 set. 2018.

FONTES, Mylena. Coletivo usa tampas de bueiros para criar suas estampas. **Revista Zupi**, online. Disponível em: <<https://zupi.pixelshow.co/coletivo-usa-tampas-de-bueiros-para-criar-suas-estampas/>>. Acesso em: 03 jul. 2018.

FRANCISCONI, Luciane. Cores da alma. In: BUENO, Ricardo. **Alma Brasileira**. 3ª ed. Porto Alegre: Quatro Projetos, 2015.
Disponível em: <<https://www.premioestampabrasil.com.br/livro-alma-brasileira#page/1>>. Acesso em: 18 set. 2018.

GARCIA, Claudia. **Vida e carreira**. Disponível em:
<http://almanaque.folha.uol.com.br/schiaparelli_historia.htm>. Acesso em: 14 out. 2018.

MINUZZI, Renilda de Fátima Berguenmayer. Interação entre Arte x Design na formação em Design de Superfície. In: **Actas de Diseño** N°13. 2012. On-line.
Disponível em:
<https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=396&id_articulo=8490>. Acesso em: 26 set. 2018.

MORELLI, Graziela. **Mondrian**: linha, plano e cores fundamentais em busca de essência. Artigo publicado em 26 jun. 2008. Disponível em:
<<https://gramorelli.wordpress.com/2008/06/26/mondrian-linha-plano-e-cores-fundamentais-em-busca-da-essencia/>>. Acesso em: 14 out. 2018.

NUDELMAN, Bárbara Faiguenblum. **Design de superfície**: estampas fotográficas inspiradas em Clarice Lispector. Dissertação em PDF 2014. Curitiba/PR.
Disponível em:
<http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4966/1/CT_CODEG_2014_2_10>. Acesso em: 26 set. 2018.

OLIVEIRA, Monique Aline Arabites de. **Design de Superfície**: proposta de procedimento metodológico para criação de estampas têxteis com referência em elementos naturais. Porto Alegre, 2012. PDF. Disponível em:
<<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/60732>>. Acesso em: 26 set. 2018.

PAULA, Daniele Rizental de. **Leitura de imagem na prática pedagógica**. 2009.
Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1577-8.pdf>>. Acesso em: 18 nov. 2018.

RIBEIRO, Yuri. Moda e arte: as estampas fotográficas da estilista piauiense Rita Prado. 2013. In: **O Dia**. Com Estilo. Disponível em: <<http://www.odiacomestilo.com/noticias/moda/moda-e-arte-as-estampas-fotograficas-da-estilista-piauiense-rita-prado>>. Acesso em: 06 maio 2018.

RUBIM, Renata. Disseminando o conhecimento. In: BUENO, Ricardo. **Alma brasileira**. 3. ed. – Porto Alegre: Quattro Projetos, 2015. Disponível em: <<https://www.premioestampabrasil.com.br/livro-alma-brasileira#page/1>>. Acesso em: 18 set. 2018.

SILVA, Marcelo Magalhães da. **A Criação de Estampas no Brasil**: a profissão do designer de estampas. 2016. On-line. Disponível em: <https://issuu.com/marcelomagalhaesdasilva/docs/artigo_marcelo_web>. Acesso em: 26 set. 2018.

SOUZA, Everton. **Conheça o conceito de impressão digital**. 2016. On-line. Disponível em: <<http://www.novvamidia.com.br/o-que-e-impresao-digital>>. Acesso em: 19 dez. 2018.

VIEIRA, Liliana Bellio. **A estamparia têxtil contemporânea**: produção, produtos e subjetividades. Orientadora, Maria Silva Barros de Held. São Paulo, 2014, PDF. Disponível em: <<https://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#/>>. Acesso em: 31 jan. 2018.

ANEXO

ENTREVISTA GRAVADA NO DIA 08/11/2017 PELA PRÓPRIA PESQUISADORA COM A ARTISTA PLÁSTICA CLERCE BARBOSA, FORMADA EM ARTES PLÁSTICAS PELA UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA, ATUANTE NA ÁREA DE MODA ADICIONADA À SERIGRAFIA

Como se deu o seu trabalho, sua escolha no curso?

Desde pequena eu gostava de desenhar, sentava e desenha coisas, bicicleta, copo, porta da casa etc., então, eu optei pelo curso de Artes Plásticas. Outro motivo foi pelo fato de meu pai ser marceneiro, ele me dava pedaços de madeira e me deu de presente um jogo de formões quando pequena e, assim, comecei a fazer quadrinhos de madeira esculpidos. Depois, quando comecei a cursar a faculdade de Artes, descobri que existia uma técnica de expressão artística chamada xilogravura. Já tinha o dom artístico desde a infância, gostava de desenhar, aprendi tocar violão na faculdade, flauta, eu aproveitei o máximo da faculdade, meu dom artístico era tanto para plástica quanto para música, aproveitei bastante.

Seu Trabalho de Conclusão de Curso foi sobre o quê?

No momento eu não lembro porque já faz bastante tempo, mas o meu trabalho tem uma ligação muito grande com a moda, eu vejo na moda uma forma de fazer minhas telas nas próprias roupas; então, a criação está em cima de uma peça de roupa que será usada, minha arte é toda voltada para criar estampas para diversos tipos de roupas. Uso a técnica de aquarela, de *tie-dye*, a serigrafia que aprendi na faculdade (UFU), a qual me ajudou muito. Além desse contato com a serigrafia na faculdade, um pouco tempo antes, aos 17 anos, fora da faculdade, conheci uma pessoa que me apresentou esta técnica, foi onde comecei meu trabalho com serigrafia, assim abri uma empresa nesse ramo. Depois, com o avanço da tecnologia, iniciei com o digital e, no momento, junto o digital com a serigrafia, o aquarelado, *tie-dye*.

Como surge a criação dos desenhos na produção das peças?

Então, a nossa coleção é muito complexa, tem a parte da roupa que é só aquarelado, tem a parte que é só *tie-dye* (amarrações) e cores, coloco bordados de pedrarias, e também tem a parte da imagem em que retrabalho, remonto a imagem, criando a coleção. E daí vamos montando aquarelado com estampas localizadas.

O que você acha da serigrafia na arte, ou como arte?

Comecei com a serigrafia, adoro a serigrafia, acho muito importante e interessante, você criar o desenho e depois passar ele para um substrato, que seja papel, tecido, isso te dá mil opções. Só que é uma arte difícil, mas isso é bonito. A serigrafia dá a opção de fazer uma tiragem, mas, o que valoriza a arte é quando a peça é única – ela vale muito mais do que através da tiragem.

O seu trabalho tem tudo a ver com arte?

Formei em Artes e trabalho com arte o tempo inteiro. As minhas peças são todas estampadas, não faço roupas lisas. Combinamos cores, fazemos equilíbrios de imagem dentro da peça, as montagens, isso envolve tudo que aprendi na arte, acompanhamos a moda. Quem trabalha com o ramo da moda e cria coleções está sempre se inspirando numa fase da História da Arte, tipo barroco, anos 70, arte pop, pop art... as pesquisas de criação são feitas dentro da História da Arte, trazendo aquelas imagens, aquelas concepções para determinada coleção. Trabalhar com moda dentro de um embasamento artístico é de grande valor. Pode acontecer de uma pessoa montar uma confecção, uma marca, mas não tem noção da arte, não faz ligação com o tema e a História da Arte. Quando é assim, o mesmo tem que pagar a um profissional para ser o pesquisador de tendência ou do que é a arte, seus períodos. Como sou formada em Artes, isso facilitou o meu trabalho.

Na sua formação houve uma grande conexão entre a arte, a moda e seu trabalho?

Sou formada em Artes há mais de 30 anos, a arte está presente em minha vida todo o tempo. Tudo o que faço envolve arte, sou especializada no desenho, sou da época em que tudo era desenhado à mão. Depois é que passou para o digital, é diferente porque hoje em dia a pessoa só é digital e nunca pegou em um lápis para desenhar. Não considero esta pessoa um desenhista, o desenhista é aquela pessoa que realmente pega o lápis e desenha. Na minha época não tinha

computador, então, desenhava tudo à mão, mesmo, e aí, através da serigrafia, fazíamos as estampas. Só que hoje, com recurso da arte digital, é muito mais fácil, você envolve menos processos, pode colocar mais cores na coleção e trazer uma imagem bem real. Por exemplo, se quiser fazer uma flor, ela sai certinha, bem idêntica, uma foto de verdade. Antigamente, não. Se fizesse uma flor, para ela sair perfeita, teria que usar a quadricromia, 4 cores (igual ao processo de *offset*, dá muito trabalho), para a flor sair perfeita. Hoje se pega a imagem de uma flor na internet, joga no *plotter* e o desenho sai perfeito, um processo que ajuda muito, mas, o fato de se pegar uma imagem pronta na internet e colocar como imagem, não significa que também é fácil, porque tem que fazer aquela imagem combinar com acessórios, como também com o envolvimento do que é a tendência da moda no momento.

Como você vê a arte/moda nos dias de hoje?

Arte e moda andam juntas, é impossível alguém trabalhar com a arte sem ter um dom artístico em tudo. Quando temos uma marca, devemos preocupar com a produção da foto, o modelo para fazer o catálogo – até a criação deste que envolve o lado artístico, como também a pesquisa em *sites*. É impossível trabalhar com moda sem entender de arte, a arte pura, em si. A moda é uma maneira de levar a arte para as pessoas através da roupa, que é a segunda pele nossa, tanto numa modelagem, onde se remete à arte da fase antiga, bem como a estampa que está dentro dela: ela está inspirada num período artístico, grego romano, barroco, impressionismo e assim vai. Há estilista que baseiam sua coleção num período ou num artista e dali vai criando as estampas, as variantes, combinação de cores, e sai uma coleção maravilhosa.

Você usa a fotografia para realizar alguma criação na serigrafia?

Sim, uso muito a fotografia no processo criativo.

Como é o seu processo na serigrafia?

O processo da serigrafia se dá nos seguintes termos:

- cria-se o desenho por meio da arte gráfica digital nos programas CorelDraw ou Photoshop;
- esta criação tem que passar para uma película transparente, porém, o que se quer imprimir deve estar em preto;
- grava-se este desenho em uma matriz (que é uma armação de metal ou madeira, [onde está] esticado um tecido de poliéster);

- essa matriz é emulsionada com um produto sensível à luz. É fotografada em uma mesa de luz em mais ou menos 3 minutos, variando de acordo com a emulsão e a potência das lâmpadas (este processo é bem semelhante à revelação de uma foto);

- a matriz é revelada a partir de um jato de água. Onde na película estava preto, a luz não ultrapassa, deixando a emulsão solúvel à água, portanto, os poros, ou buraquinhos do tecido, ficam vazados, é por onde irá passar a tinta;

- por último, faz-se a impressão através de um rodo que empurra a tinta através dos poros, fazendo assim a impressão.