

O LIVRO DE PESQUISA – ITC

DESIGN DE SUPERFÍCIE

1

MONOGRAFIA VOLUME 1

JOHN FERNANDES SILVA

2019

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO E DESIGN

CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN

JOHN FERNANDES SILVA

DESIGN DE SUPERFÍCIE :

O uso da padronagem têxtil como ferramenta de comunicação visual e conscientização ambiental.

JOHN FERNANDES SILVA

DESIGN DE SUPERFÍCIE :

O uso da padronagem têxtil como ferramenta de comunicação visual e conscientização ambiental.

Projeto de pesquisa apresentado ao curso de Design, da faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design (FAUeD), como parte das exigências para a obtenção do título de bacharel em design.


Área de habilitação: Design de Produto

Orientadora: Sabrina Maia Lemos

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por fazer com que tudo isso acontecesse. Gratidão a minha família em especial a minha mãe, avó e irmã que sempre me apoiou e acreditou em mim.

Aos professores do curso de design, que me proporcionaram conhecimento e experiências durante a minha formação acadêmica. A minha orientadora, a professora Sabrina Maia Lemos que me acompanhou durante o curso e nesta reta final. Este trabalho não teria sido concluído sem seu apoio, cuidados e orientações.



E aos meus amigos que conquistei durante esse período acadêmico no curso de design, e aos amigos de longa data, que me deram apoio e suporte emocional durante a minha formação.

RESUMO

O presente projeto de design aborda a temática têxtil, direcionada a criação de rapport, consiste na elaboração de módulos que se repetem em sequência, gerando uma padronagem a ser aplicada em uma determinada superfície. Este estudo tem como fundamentação teórica, a compreensão do conceito em design de superfície, bem como os princípios básicos em superfície e seus métodos construtivos.

O projeto final consiste na elaboração de uma coleção de estampas inspirada no Cerrado, denominada de "Reino Animalia e Plantae", que será apresentada pelo estúdio criativo proposto neste projeto. A temática objetiva abordar questões como a conscientização e a preservação para com o meio ambiente.

Palavras – Chaves : Design. Superfície.
Estamparia. Rapport. Cerrado

— ABSTRACT —

This design project addresses the textile theme, aimed at the creation of rapport, consists of the elaboration of modules that are repeated in sequence, generating a pattern to be applied on a given surface. This study has as theoretical basis, the understanding of the concept in surface design, as well as the basic principles in surface and its construction methods.

The final project consists of the elaboration of a collection of prints inspired by the Cerrado, called "Reino Animalia e Plantae", which will be presented by the creative studio proposed in this project. The theme aims to address issues such as awareness and preservation of the environment.

Keywords: Design. Surface. Press Shop.
Rapport. thick

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Artista e Designer | Bruno Munari. pág.17

(ArtsLife the cultural revolution online, 2019. Disponível em : < <https://artslife.com/2016/06/01/bruno-munari-spiega-le-macchine-inutili/> > Acessado em: 07 de ago. de 2019).

Figura 2 - Designer Renata Rubim. pág.20

(Solarium, 2019. Disponível em: < <http://www.solariumrevestimentos.com.br/site/content/renata-rubim> > Acessado em: 08 de ago. de 2019).

Figura 3 - Pannel de azulejos | Athos Bulcão. pág.21

(Fundação Athos Bulcão, 2006_2014. Disponível em: < <https://www.fundathos.org.br/galeriavirtual> > Acessado em: 8 de ago. de 2019).

Figura 4 - Pannel de azulejos | Centro de Formação e Aperfeiçoamento da Câmara dos Deputados | Brasília - DF. pág.22

(Fundação Athos Bulcão, 2006_2014. Disponível em: < <https://www.fundathos.org.br/abreGaleria.php?idgal=58> > Acessado em: 8 de ago. de 2019)

Figura 5 - Tribunal Regional do Trabalho SAuS Brasília. pág.22

(Fundação Athos Bulcão, 2006_2014. Disponível em: < <https://www.fundathos.org.br/abreGaleria.php?idgal=150> > Acessado em: 8 de ago. de 2019).

Figura 6 - Designer e artista - Athos Bulcão. pág.23

(Fundação Athos Bulcão, 2006_2014. Disponível em: < <https://www.fundathos.org.br/athos-bulcao> > Acessado em: 8 de ago. de 2019).

Figura 7 - Fundação Athos Bulcão. pág.23

(Visite Brasília, 2017_2020. Disponível em: < <https://visitebrasil.com.br/fundacao-athos-bulcao/> > Acessado em: 8 de ago. de 2019).

Figura 8 - Encaixe dos módulos/rapport. pág.26

(Blog Ricardo Artur Carvalho, 2018. Disponível em: < <https://ricardoartur.com.br/padronagem/> > Acessado em: 9 de ago. de 2019).

Figura 9 - Módulo. pág.27

(Blog Ricardo Artur Carvalho, 2018. Disponível em: < <https://ricardoartur.com.br/padronagem/> > Acessado em: 9 de ago. de 2019).

Figura 10 - Grid na transversal. pág.27

(Blog Ricardo Artur Carvalho, 2018. Disponível em: < <https://ricardoartur.com.br/padronagem/> > Acessado em: 9 de ago. de 2019).

Figura 11 - Linha do tempo Design de Superfícies | Renata Rubim. pág. 28,29,30 e 31

(Renata Rubim, 2018. Disponível em: < https://renatarubim.com.br/wp-content/uploads/2013/09/tempo_superficie.pdf > Acessado em: 10 de ago. de 2019).

Figura 12 - william Morris (1834 - 1896). pág.32

(Wikipédia, 2019. Disponível em: < https://pt.wikipedia.org/wiki/William_Morris > Acessado em: 10 de ago. de 2019).

Figura 13 - Arthur Lasenby Liberty (1843-1917). pág.34

(Fashion Constant Witness to fashion dynamism, 2019. Disponível em: < <http://fashiongear.fibre2fashion.com/brand-story/liberty/about-the-founder.asp> > Acessado em: 10 de ago. de 2019).

Figura 14 - Ottavio Missoni (1921-2013) e Roselita. pág.36

(Varese News, 2000_2020. Disponível em: < <https://www.varesenews.it/2013/05/e-morto-ottavio-missoni/60810/> > Acessado em: 22 de ago. de 2019).

Figura 15 - Papel de parede | Renata Rubim. pág.38

(SM concept, 2017. Disponível em: < <http://www.smconcept.com.br/novidades/38,/sm-concept-criativando-e-renata-rubim-um-encontro-especial.html> > Acessado em: 22 de ago. de 2019).

Figura 16 - Esboço | Criando Logo. pág.39

(Lettering Daily, 2017. Disponível em: < <https://www.lettering-daily.com/> > Acessado em: 22 de ago. de 2019).

Figura 17 - sketchbook tênis. pág.39

(Copyright, 2020. Disponível em: < <https://www.designstack.co/2018/11/animal-inspiration-for-product-design.html> > Acessado em: 12 de setem. de 2019).

Figura 18 - Desenho de moda. pág.39

(Digitale Têxtil, 2020. Disponível em: < <https://www.digitaletextil.com.br/blog/cursos-de-desenho-de-moda-online/> > Acessado em: 12 de setem. de 2019).

Figura 19 - Estampa desenvolvida por Clau Cicala. pág.42

(Pajaris, 2020. Disponível em: < <https://blog.pajaris.com.br/desenhos-de-estampas-da-moda-brasileira/> > Acessado em: 12 de setem. de 2019).

Figura 20 - Processo manual de estampagem | Calu Fonts. pág.43

(Projeto Curadoria, 2020. Disponível em: < <https://projetocuradoria.com/calu-fontes/> > Acessado em: 15 de setem. de 2019).

Figura 21 - Criando estampas por | Adriana Bernardino. pág.44

(Adriana Bernardino, 2020. Disponível em: < <https://adrianabernardino.myportfolio.com/about> > Acessado em: 15 de setem. de 2019).

Figura 22 - Designer | Henrique Toledo. pág.45

(Behance, 2020. Disponível em: < <https://www.behance.net/henrique-toledo?isa0=1> > Acessado em: 16 de setem. de 2019).

Figura 23 - Estampa em tecido feita pelo Estúdio Velotrol. pág.45

(Facebook, 2020. Disponível em: < <https://www.facebook.com/velotrol-design/photos/2926375907387530> > Acessado em: 16 de sete. de 2019).

Figura 24 - Stencil aplicado na parede. pág.47

(Stencil decor, 2018. Disponível em: < <https://stencildecor.com.br/stencil-decorativo> > Acessado em: 26 de setem. de 2019).

Figura 25 - Carimbo | Estamparia tradicional. pág.47

(Agregador, 2020. Disponível em: < <https://agregator-mlm.ru/pt/holodnyi-batik-kak-delat-batik---chto-eto-takoe-opisanie/> > Acessado em: 26 de setem. de 2019).

Figura 26 – Tingimento do tecido | TIE DYE. pág.48

(Artesanato passo a passo, 2020. Disponível em: < <https://www.artesanatopassoapassoja.com.br/como-fazer-tie-dye/> > Acessado em: 07 de outub. de 2019).

Figura 27 – Técnica manual | Batik. pág.48

(Agregador, 2020. Disponível em: < <https://agregator-mlm.ru/pt/hodnyi-batik-kak-delat-batik---chto-eto-takoe-opisanie/> > Acessado em: 08 de outub. de 2019).

Figura 28 – Estampando | Tela de Silk – Screen. pág.49

(Quatrocor, 2019. Disponível em: < <https://quatrocor.com.br/blog/des-cubra-tudo-sobre-serigrafia/> > Acessado em: 09 de outub. de 2019).

Figura 29 – Estampa rotativa com cilindros metálicos. pág.50

(Crioteka, 2020. Disponível em: < <https://crioteka.com.br/2018/04/16/estamparia-digital-precos-e-meios-de-impressao/> > Acessado em: 10 de outub. de 2019).

Figura 30 – Técnica industrial | Estampa corrida quadro a quadro. pág.51

(Doutor.Silk, 2013. Disponível em: < <http://drsilk.blogspot.com/2013/09/nocoas-basicas-de-estamparia-textil.html> > Acessado em: 14 de outub. de 2019).

Figura 31 – Técnica industrial | Estampa corrida quadro a quadro. pág.51

(Padronagens e afins, 2012. Disponível em: < <https://padronagens.wordpress.com/2012/12/> > Acessado em: 20 de outub. de 2019).

Figura 32 – Impressora digital para tecidos. pág.52

(Crioteka, 2020. Disponível em: < <https://crioteka.com.br/2018/04/16/estamparia-digital-precos-e-meios-de-impressao/> > Acessado em: 22 de outub. de 2019).

Figura 33 - Ilustração botânica por Fabiana. pág.53

(Insecta Shoes, 2020. Disponível em: < <https://insectashoes.com/pag-es/colabs> > Acessado em: 22 de outub de 2019).

Figura 34 - Scarabeus Oxford. pág.53

(Insecta Shoes, 2020. Disponível em: < <https://insectashoes.com/pag-es/colabs> > Acessado em: 23 de outub. de 2019).

Figura 35 - Estampa inspirada na fauna e flora do cerrado. pág.54

(Favo, 2020. Disponível em: < <https://www.favobioembalagem.com.br/pd-67c93b-3-variados-cerrado.html?ct=&p=1&s=1> > Acessado em: 24 de outub. de 2019).

Figura 36 - Público-Alvo. pág.55

Fonte: Desenvolvido pelo autor (2019)

Figura 37 - Árvore Ipê-Amarelo. pág.59

(Paraíso das Árvores, 2016. Disponível em: < <https://loja.paraisdasarvores.com.br/ipe-amarelo.html> > Acessado em: 08 de novem. de 2019).

Figura 38 – Card Ilustrativo. pág.60

Fonte: Desenvolvido pelo autor (2019)

Figura 39– Desenhando a forma natural da flor. pág.61

Fonte: Desenvolvido pelo autor (2019)

Figura 40 – Técnicas manuais em pintura. pág.61

Fonte: Desenvolvido pelo autor (2019)

—❦— **LISTA DE TABELA** —❦—

Tabela 1. Empregos formais e salários na área criativa de consumo - 2015 e 2017. pág.41

Fonte: (BERNAL, Patricia. Ih!Criei, 2020. Disponível em: < <https://www.ihcriei.com.br/economicriativa/arquitetura/como-comecar-areas-para-trabalhar-em-arquitetura/> > Acessado em: 13 de setem. de 2019).

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO

- 1.1 OBJETIVO GERAL
- 1.2 OBJETIVO ESPECÍFICO
- 1.3 PROBLEMA
- 1.4 JUSTIFICATIVA
- 1.5 METODOLOGIA PROJETUAL



2

PESQUISA

- 2.1 DESIGN DE SUPERFÍCIE
- 2.2 SUPERFÍCIE
- 2.3 RAPPORT, MÓDULO E GRID
- 2.3 LINHA DO TEMPO
- 2.4 MOVIMENTOS ARTÍSTICOS E DESIGN DE SUPERFÍCIE
- 2.5 ATUAÇÃO DO PROFISSIONAL NO MERCADO DE TRABALHO
- 2.6 APLICAÇÕES NO MERCADO DE DESIGN - EXEMPLO DE ESTÚDIOS DE DESIGN



TÉCNICAS EM ESTAMPARIA TÊXTIL

3

- 3.1 CONTEXTO
- 3.2 PROCESSO TÉCNICO EM ESTAMPARIA TÊXTIL
- 3.3 PROCESSO TÉCNICO MANUAL
- 3.4 PROCESSO TÉCNICO INDUSTRIAL

4 COLETAS DE DADOS

- 4.1 ANÁLISE DE SIMILARES
- 4.2 PÚBLICO ALVO
- 4.3 MAPA MENTAL
- 4.4 NUVEM DE PALAVRAS
- 4.5 1º PROPOSTA DE ESTAMPA
- 4.6 CROQUI
- 4.7 ILUSTRAÇÕES E TÉCNICAS MANUAIS
- 4.8 MÓDULO
- 4.9 APLICAÇÕES EM SUPERFÍCIES

1 INTRODUÇÃO

1.1 OBJETIVO GERAL

O objetivo dessa pesquisa e desse projeto é compreender e analisar o que é Design de Superfície e como o profissional de Design Superfície atua em sua área, visando os processos de criação da estamparia desde conceito, matérias empregados, técnicas de execução e tipos de superfícies que podem ser aplicadas. Além disso, como projeto e processo de projeto em Design de Superfície, pretende-se propor padrões visuais na criação de uma coleção de estampas inspiradas no Cerrado, com a intenção de valorizar e preservar a riqueza presente neste bioma.

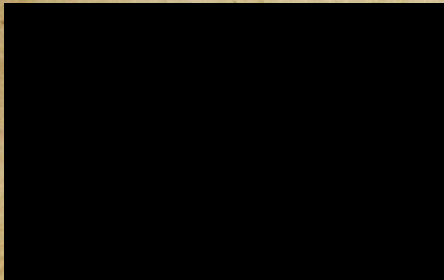
1.2 OBJETIVO ESPECÍFICO

Ressaltar as diversas técnicas que se utilizam na estamparia têxtil, na intenção de demonstrar as diferentes possibilidades de execução que se pode obter ao confeccionar uma estampa.

Captar as etapas de criação de uma estampa afim de compor uma padronagem para uma determinada superfície, a partir de uma repetição de uma imagem baseando em conceitos e técnicas como Rapport, módulo e grid.

Conceber um Estúdio de Design de Superfícies na intenção de elaborar estampas conforme as necessidades do cliente, atendendo o estado de arte e as técnicas que se dá na industrial têxtil.

1.3 PROBLEMA



Se deseja criar um estúdio de Design de Superfície - após a compreensão da área e das técnicas empregadas nela - especializado na criação de estampas para o setor têxtil, perguntamo-nos: quais processos, elementos visuais, cores e formatos seriam mais adequados para elaboração dos padrões para essas estampas? Ao mesmo tempo, se o tema "Cerrado" foi a escolha para uma primeira coleção de lançamento desse estúdio de Design de Superfície que se deseja criar, de que forma será expressado em cada estampa a importância de se preservar a fauna e a flora desse bioma tão rico quanto o Cerrado? Qual estética seguir, quais mensagens a se traduzir.

1.4 JUSTIFICATIVA

A pesquisa é fundamentada a partir da escolha do tema projetual - Design de Superfície: O uso da padronagem têxtil como ferramenta de comunicação visual e conscientização ambiental.

A escolha deste tema requer nossas observações em relação ao bioma Cerrado presente em nossas regiões, segundo o próprio Ministério do meio Ambiente, o Cerrado é considerado o segundo bioma que mais sofre com as intervenções humanas, seja pela expansão do cultivo agropecuario, as caças predatórias ou as queimas.

Desta forma tem-se como objetivo, a criação de estampas com padrões contínuos e com elementos representativos do Cerrado, e sobre os conceitos básicos do design de superfície e estamparia, cada padrão desenvolvido irá transmitir como mensagem a conscientização e a representatividade dessa fauna e flora que é ameaçada constantemente.

1.5 METODOLOGIA PROJETUAL

A utilização de um processo metodológico para definir as diretrizes de um projeto é indispensável, pode-se dizer que a metodologia é responsável pela parte integrante da lógica de um projeto que integra as diversas modalidades de pensamento e a sua aplicação. Nesta linha de pensamento, Munari (1981, pagina 11) afirma que :

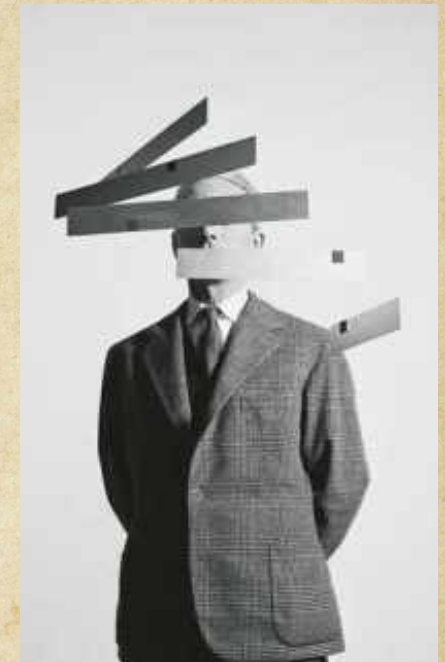
♦ "no campo do design não se deve projetar sem um método, pensar de forma artísticas procurando logo a solução , sem fazer antes uma pesquisa sobre o que já foi feito de semelhante ao que se quer projetar, sem saber que materiais utilizar para a construção, sem ter definido bem a sua exata função."

seguindo a mesma linha de raciocínio:

♦ O método de projeto não é mais do que uma série de operações necessárias, dispostas em ordem lógica, ditada pela experiência. Seu objetivo é o de atingir o melhor resultado com o menor esforço.

Este projeto, foi concebido pela metodologia de Munari, assim como as etapas de pesquisa, a definição dos processos criativos, análise de similares e dentre outros procedimentos visto durante o projeto. Assim foi empregue uma metodologia linear como parte integrante da lógica, para compreensão do procedimento projetual.

Figura 1 - Artista e Designer | Bruno Munari



2 PESQUISA - 2.1 DESIGN DE SUPERFÍCIE

O Design de Superfície é a tradução do termo inglês "Surface Design", "essa designação é amplamente utilizada nos Estados Unidos para definir todo projeto elaborado por um designer, no que diz respeito ao tratamento e cor utilizados em superfície, industrial ou não" (Rubim, 2013, pág. 21). No contexto cultural norte-americano, o termo Design de Superfície se tornou parte da cultura, ao ponto de existir a organização sem fins lucrativos - Surface Design Association (SDA)¹ - 1977. A instituição contribui "[...] com associados do mundo inteiro e que, além de publicar quatro revistas e quatro jornais anuais, promove congressos bienais com assuntos e questionamentos de interesses variados para atender a todos os tipos de Surface Design" (Rubim, 2013, pág. 21). A instituição tem como objetivo, desde 1977, promover a cons-

cientização e a valorização da arte e do design inspirados nos têxteis através de benefícios apoiados pelos membros, incluindo publicações, exposições e conferências.

A expressão Design de Superfície, foi contextualizada no Brasil, em 1980, pela designer e consultora de cores, Renata Rubim - após um período de estudos -, na Universidade de Fullbright na Rhode Island School of Design (EUA)², em 1985. Antes o termo era designado como "Desenho (Industrial) de Estamparia.

A autora Renata Rubim, destaca em seu livro *Desenhando a Superfície*, a importância da obtenção da bolsa para sua formação acadêmica como Designer de Superfície:

♦ [...] pude frequentar a Rhode Island School of Design em Providence nos EUA,

onde de fato, aconteceu a parte fundamental da minha formação como designer de superfícies. Lá tive contato, entre outras coisas importantes, [...] senti-me tão grata de ter tido essa oportunidade e esse privilégio, que firmei comigo mesma o compromisso de repassar esse conhecimento adiante quando de meu retorno a Porto Alegre. (Rubim, 2013, pág.105)

Por se considerar uma área relativamente nova e em construção, o Design de superfície no Brasil vem sendo difundido no âmbito acadêmico e profissional, seja em congressos, fóruns, palestras, cursos e workshops sobre o assunto. Existem cursos de graduação e especialização na área e, recentemente foi reconhecido "[...] pela proposta de revisão da Tabela de Áreas do Conhecimento promovida pelo Comitê Assessor de Design do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). Em 2005, o Design de Superfície passa a integrar a área do

design como uma Especialidade" (Schwartz, 2008, pág.3). Assim surgem a oportunidade de ser incluído em graduações dos cursos de Design, abrindo a novas possibilidades para desenvolver pesquisas e publicações científicas referentes a área, possibilitando a ampliação do conhecimento, e abrindo novas perspectivas para discussão da temática.

Mas o que é o Design de Superfície? Algumas definições do tema são dadas por alguns especialistas e pesquisadores brasileiros. Segundo Rubim (2013, pág.22) "O Design de Superfície abrange o design de tecidos em todas as especialidades, o de papéis (idem), o cerâmico, o de plásticos, de emborrachados, desenhos e / ou cores sobre utilitários (por exemplo, louças)". Para a coordenadora Evelise Rüttschilling, responsável pelo do Núcleo de Design e Superfície no Rio Grande do Sul, o NDS- UFRGS³, esclareceu que o design de superfície, provavelmente, teve seu surgimento no âmbito da área têxtil, Rüttschilling apre-

¹ Surface Design Association (SDA) fornece uma plataforma para o intercâmbio de ideias, métodos e materiais. A comunidade SDA é ampla de criadores e artistas acadêmicos e entusiastas. Disponível em: <https://www surfacedesign.org/about/mission-history/> . Acessado em: 08 de ago. de 2019.

² A Rhode Island School of Design é uma faculdade particular, sem fins lucrativos, fundada em Providence, em 1877 - tornando-a uma das primeiras escolas de arte e design nos EUA. Disponível em: <https://www.risd.edu/about/> . Acessado em: 08 de ago. de 2019.

senta a seguinte definição : provavelmente, teve seu surgimento no âmbito da área têxtil, Rüttschilling apresenta a seguinte definição :

Design de Superfície é uma atividade técnica e criativa cujo objetivo é a criação de texturas visuais e/ou tácteis, projetadas especificamente para a constituição e/ou tratamento de superfícies, apresentando soluções estéticas, simbólicas e funcionais adequadas às diferentes necessidades, materiais e processos de fabricação. (Rüttschilling, 2006)⁴.

De acordo com, Renata :

O design de superfície visa a trabalhar a superfície, fazendo desta não apenas um suporte material de proteção e acabamento, mas conferindo á superfície uma carga comunicativa com exterior do objeto e também o interior, capaz de transmitir informações significativas que podem ser percebidas por meio dos sentidos, tais como cores, texturas e grafismos (Renata, 2011, pág. 17).

Por meio destes conceitos, podemos entender que o design de superfície é, portanto, uma especialidade do campo do design, que visa trabalhar a superfície como uma forma de comunicação e não só como um suporte para proteção e acabamento, sendo assim, capaz de transmitir informações visuais e verbais, que possam ser lidas e interpretadas pelo usuário.

Figura 2 - Designer Renata Rubim



⁴ Disponível em: <http://www.nds.ufrgs.br/usoteorico/ds_principio_basico.php>. Acessado em: 08 de ago. de 2019.

2.2 SUPERFÍCIE

A palavra Superfície, deriva do latim (superficies) e se define como toda a parte exterior de um corpo segundo o dicionário Sérgio Ximenes⁵, ela está relacionada as suas formas geométricas abordando o conceito de área e face, definida por comprimento e largura. As superfícies devem possuir ferramentas para se relacionar com o homem e o ambiente de forma ativa, permitindo a interação em todos os sentidos, com o seu público, com o local em que se encontra e com o seu próprio volume.

A sua função é definida pela aplicação de um projeto de superfície sobre um suporte (um objeto já existente), de caráter modificador, onde sua camada superficial passa a ser caracterizada, revestindo todo o objeto e tendo um impacto pequeno sobre o seu volume. Por tanto a superfície possui um caráter dinâmico e comunicativo, podendo assu-

mir características táteis ou visuais, que constitui o próprio objeto a ser inserido em um espaço de experimentação ativa com o observador/ sujeito, que age e reage a ele.

As características visuais de uma superfície, segue uma padronagem de elementos bidimensionais, fazendo a sua função como envolvente de um determinado objeto ou espaço, como pode-se perceber na Figura :

Figura 3 - Paineis de azulejos | Athos Bucão



³ Localizado no Instituto de Artes da UFRGS, o NDS-UFRGS, Núcleo de Design de Superfície - Universidade Federal do Rio Grande do Sul Disponível em: www.nds.ufrgs.br/usoqnds/oquends.php. Acesso em: 08 de ago. de 2019

⁵ Minidicionário da Língua Portuguesa - Sérgio Ximenes. 200, pág.

Athos Bulcão utiliza o meio intencional de criação ao deixar livremente os azulejos a serem assentados na parede. Esse recurso proposital utilizado por Athos possibilita a criação de superfícies bidimensionais, com padrões de um único módulo aplicado em um sistema de repetições irregulares.

Figura 4 - Painel de azulejos | Centro de Formação e Aperfeiçoamento da Câmara dos Deputados | Brasília - DF



Figura 5 - Tribunal Regional do Trabalho SAuS Brasília



As características táteis de uma superfície, segue uma padronagem de elementos tridimensionais intrínsecos, concebendo e gerando os próprios volumes na superfície, como pode-se perceber na figura acima.

Diante deste contexto, Rubim (2013, pág.51) afirma que “o design de superfície pode ser representado pelas mais diversas formas, desde que aceitamos que qualquer superfície pode receber um projeto.”, complementando que :

♦ Ao entender que há uma interação entre os dois fluxos possíveis de ação sobre uma Superfície (seja do exterior para o interior e vice-versa) no momento de projetar padrões sob a forma de texturas visuais, táteis ou relevos, só enriquecerá as potencialidades materiais e de representação possíveis do resultado final desejado, enfim, do produto de DS. (Schwartz, 2008, pág. 46).

Sendo assim, o designer de superfície pode influenciar as primeiras sensações e percepção do observador ao adquirir um produto, seja em sua relação com objeto e a superfície que nele se encontra, despertando possíveis emoções e atitudes nas pessoas, reforçando os potenciais do objeto dentro de um determinado contexto.

“Artista eu era. Pioneiro eu fiz-me. Devo a Brasília esse sofrido privilégio. Realmente um privilégio: ser pioneiro. Dureza que gera espírito. Um prêmio moral”.

Athos Bulcão



Figura 6 - Designer e artista - Athos Bulcão



Figura 7 - Fundação Athos Bulcão

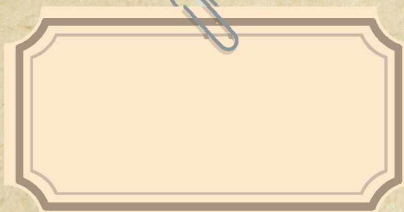


Um pouco da história da chita



Cores primárias em contraste formando estampas normalmente compostas por flores, plantas e outras expressões da natureza característica do clima tropical.

chitinha
chitão
chita



Mississippi



Dentro desta carta contém uma amostra de tecido chita

2.3 RAPPORT, MÓDULO E GRID

No Design de Superfície, usa-se e se cria estampas (para as mais diversas finalidades e aplicações) principalmente a partir de algumas especificidades de criação, componentes e termos técnicos que se aplica dentro da área. Podemos destacar, dentre eles:

R A P P O R T

É a tradução do reapt em inglês ou do francês rapport. O termo é usado no Design de Superfícies, para ordenar a continuidade dos módulos no sentido vertical e longitudinal, gerando o padrão. "Os padrões em rapport podem apresentar variações em sua forma de apresentação, desde as mais simples até as mais complexas" (RUBIM, 2013, pág 52).

Figura 8 - Encaixe dos módulos/rapport



"Rapport é um tipo especial de repetição de um módulo com encaixes perfeitos projetado para alcançar um resultado específico."



(Blog Ricardo Artur Carvalho, 2018. Disponível em: < <https://ricardoartur.com.br/padronagem/> > Acessado em: 9 de ago. de 2019).

M Ó D U L O

Na estamparia o módulo é visto como uma unidade padrão, que é a **menor área** que inclui todos os componentes visuais do desenho.

Figura 9 Módulo



Elemento visual que compõem a estampa

Figura 10 Grid na transversal



G R I D

Consiste basicamente na repetição do módulo em sequência e sem interrupções ou quebras, tornando possível a visualização entre a relação da figura e fundo.

LINHA DO TEMPO | DESIGN SUPERFÍCIE

± 30.000 a.C.



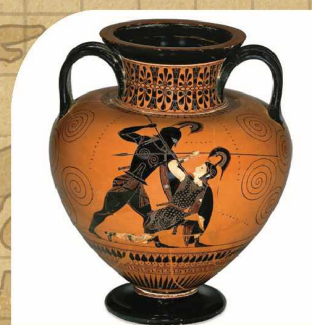
I
ARTE RUPESTRE NAS PAREDES DAS CAVERNAS: IMAGENS DE ANIMAIS E POUCAS FIGURAS HUMANAS. TUDO COM INSTRUMENTOS RUDIMENTARES.

3.000 - 2.000 a.C.



II
PINTURAS RUPESTRES NAS PAREDES DE UMA GRUTA NA REGIÃO DE JANUÁRIA, MINAS GERAIS. CENAS SIGNIFICATIVAS, UM IMPORTANTE PATRIMÔNIO.

± 500 a.C.



V
PINTURA GREGA EM VASOS, COM CENAS TÍPICAS DO DIA A DIA. REPRESENTAÇÕES FIGURATIVAS, IMAGENS SEMPRE REALÍSTICAS.

± 450 a.C.



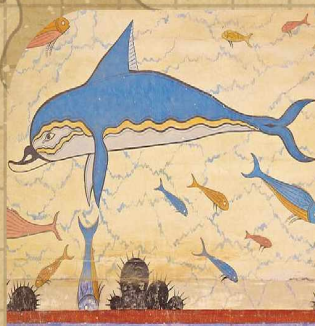
VI
PINTURA DE POLIGNOTO NA GRÉCIA CLÁSSICA. ALÉM DE QUALIDADE, VITALIDADE E NATURALISMO ERAM OS TRAÇOS DAQUELE PERÍODO.

± 2.000 a.C.



III
EGITO. MURAL DA TUMBA DE RAMOSE. OS POVOS DA ANTIGUIDADE TRADUZIAM VISUALMENTE SUAS CRENÇAS EM RELAÇÃO À EXISTÊNCIA E À RELIGIÃO.

± 1.500 a.C.



IV
ARTE MINÓICA, REPRESENTA ENTALHES E CERÂMICA PINTADA. INSPIRAÇÃO NA NATUREZA E ALTO GRAU DE REALISMO.

séc. I d.C.



VII
A PINTURA ROMANA CARACTERÍSTICA INCLUIA MURAI ILUSIONISTAS NO INTERIOR DAS CASAS, IMITANDO REVESTIMENTOS CAROS E MÁRMORE.

1775 d.C.



VIII
TRAVESSA GRANDE DE QUEEN'S WARE, GUARNIÇÃO PINK ANTIQUE. A PEÇA IDENTIFICA AVANÇADO DOMÍNIO DA SUPERFÍCIE.

1755 - 1780 d.C.

IX



ESTA PÁGINA, MUITO SIGNIFICATIVA, É DO PRIMEIRO LIVRO DE AMOSTRAS DE JOSIAH WEDGWOOD - CONTÉM VÁRIOS DESIGNS DE GUARNIÇÕES.

X

1851 d.C.



SERVIÇO DE PRATA EXPOSTO POR MR. HIGGINS DE LONDRES, TÍPICO DA DECORAÇÃO MUITO ELABORADA, EXIBIDO NA EXPOSIÇÃO DO ANO.

XIII

1948 d.C.



TECIDO DE ESTOFADO SHIELD, DESENHADO POR ENID MARX PARA LONDON TRANSPORT. INOVADOR E BONITO.

XIV

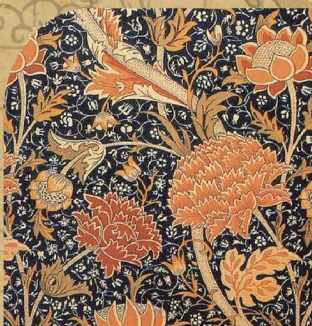
1976 d.C.



BRASIL. ARTE NATIVA APLICADA DEU INÍCIO A EXPLORAÇÃO DOS DESENHOS INDÍGENAS ATRAVÉS DE ESTAMPAS REPRODUZIDAS PRINCIPALMENTE EM ACESSÓRIOS DE MODA, VALORIZANDO NOSSAS RAÍZES CULTURAIS.

1861 d.C.

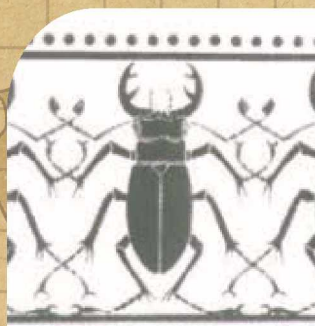
XI



PAPEL DAISY PARA FERRAR PAREDES. TRABALHO DE WILLIAM MORRIS, CRIADOR INGLÊS QUE INFLUENCIOU TODA A PRODUÇÃO DO GÊNERO.

XII

1871 d.C.



BORDA PARA CERÂMICA, DE AUTORIA DE CRISTOPHER DRESSER PARA MINTON & CO, IMPRESSA POR TRANSFERÊNCIA.

XV

1996 d.C.



RELÓGIO DE PLÁSTICO, MODELO ZAPPING, CRIADO POR NAM JUNE PAIK, COM EXCLUSIVIDADE PARA A LINHA DA SWATCH ART SPECIAL.

XVI

Atualmente



AS ALPARGATAS DA LINHA MISSONI LOVES HAVAIANAS TRADUZ A POPULARIZAÇÃO DE VÁRIAS TECNOLOGIAS, TORNANDO POSSÍVEL A REPRODUÇÃO DOS TRATAMENTOS DE SUPERFÍCIES EM DIVERSOS PRODUTOS INDUSTRIAIS E A PERSONALIZAÇÃO DE OBJETOS TRAZENDO UMA EXCITANTE REVOLUÇÃO NAS RUAS.

Figura 11 : Linha do tempo Design de Superfícies | Renata Rubim

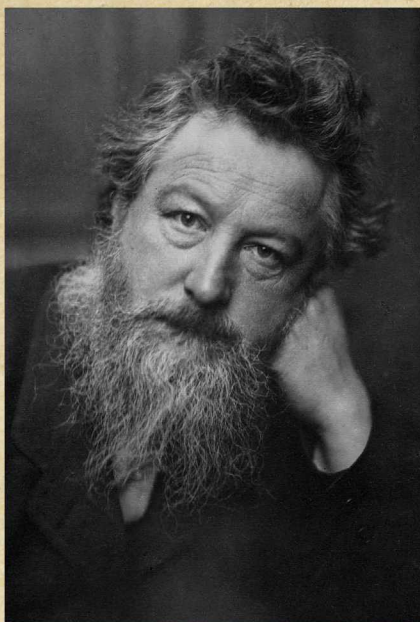
2.5 MOVIMENTOS ARTÍSTICOS EM DESIGN DE SUPERFÍCIE

ARTS AND CRAFTS

O movimento Arts and Crafts - (Craft é o mesmo que a arte feita a mão) - foi um movimento estético e social britânico, surgiu na segunda metade do século XIX, seu propósito era defender o artesanato criativo como alternativa a mecanização e a produção em massa (SCHNEIDER, 2010, pág. 30).

Um dos principais fundadores do Movimento das Artes e Ofícios foi William Morris (1834- 1896)). Morris buscava revalorizar o trabalho manual e recuperar a dimensão estética dos objetos produzidos industrialmente para o uso cotidiano. Segundo William Morris "os responsáveis pela destruição da relação entre beleza e utilidade na produção de um objeto de uso eram o trabalho mecânico alienado e os interesses pelo lucro dos empresários capitalistas" (SCHNEIDER, 2010, pág. 30).

Figura 12 william Morris (1834 - 1896)



No campo da estamperia este movimento refletiu suas ideologias e conceitos. As estampas transpareciam a leveza e o movimento, como plantas alongas, formas orgânicas e sinuosas representadas por flores, frutos, folhas e animais.



ART NOUVEAU

Art Nouveau ou arte nova foi um movimento artístico que surgiu no final do século XIX na Bélgica entre 1890 e 1914. Com sua rejeição ao historicismo, o movimento artístico tinha como tônica de seu discurso, a originalidade e a volta do artesanato optando pelas formas mais simples como curvas assimétricas, formas orgânicas, além de motivos florais inspirados na natureza (SCHNEIDER, 2010, pág. 32).

Na corrente histórica da estamparia, os motivos florais sempre foram recorrentes e é visto até hoje nos dias atuais. Esse movimento foi simbolizado pelas estampas com motivos elegantes, as linhas sinuosas e assimétricas das flores e animais, o uso das flores era representado de diversas formas: grandes, pequenas, misturadas a outros elementos que marcavam este movimento pela estética, a leveza e a representação das formas naturais.

Figura 13 - Arthur Lasenby Liberty (1843-1917)



A estampa "Liberty" ganhou destaque no mundo da moda em 1920, graças a sua delicadeza e o romantismo dos florais em miniatura. A estampa foi eternizada na Inglaterra nos anos 20, pela marca Liberty of London fundada em 1875 pelo comerciante Arthur Liberty. A empresa é considerada o empório do que há de melhor em design, inovação, tradição e tendência.



ART DÉCO

O movimento surgiu na Europa no início da década de 1920 até a década de 1930. O Art Déco pode ser entendido como a geometrização gradativa da forma orgânica do Art Nouveau, caracterizado pelas suas formas geométricas e rígidas esta corrente artística se contrapõem com as delicadas curvas do movimento floral idealizado pelo Art Nouveau (ALFREDO.O, 2013, pág. 4 e 10).

No cenário da estamparia, os elementos eram representados pelas suas respectivas formas geométricas, volumes, e motivos repetitivos como o clássico xadrez, o listrado, e os poás que sempre foram referências no campo da moda, sendo reproduzidos por meio da tecelagem ou da estamparia.

Uma das estampas que teve grande influência deste movimento, foi a famosa estampa "chevron" (que em francês significa espinha de peixe), é o

termo utilizado para padronagem que se forma na estampa, o zigue-zague (Figura 8). A estampa foi imortalizada pela grife italiana Missoni (que se apropriou do grafismo nos anos 50).

Figura 14 - Ottavio Missoni (1921-2013) e Roselita



Estilistas e proprietários da fábrica de tecidos italiana, Missoni .



2.6 ATUAÇÃO DO PROFISSIONAL NO MERCADO DE TRABALHO

Segundo o artigo sobre A CRIAÇÃO DE ESTAMPAS NO BRASIL: A profissão do designer de estampas, por Marcelo Magalhães da Silva, o mesmo retrata o cenário atual dos profissionais que atuam no mercado profissional de estamparias. O objetivo aqui proposto, é abordar questões relativas à profissão do designer de estampas, e compreender como os profissionais lidam no mercado atual.



Figura 15 - Papel de parede | Renata Rubim



O cargo responsável por atuar na área da criação e no desenvolvimento de estampas, é nomeado como Designer de Superfícies, mas em geral e chamado de Desenhista de Estampas ou Design de Estampas. Além do profissional que atua e trabalha na área, podemos nos deparar com outros profissionais, como estilistas e artistas plásticos que trabalham e criam estampas para suas próprias coleções.

QUAL A FORMAÇÃO DOS PROFISSIONAIS EM DESIGN DE SUPERFÍCIE?

DESIGN GRÁFICO

Figura 16 - Esboço | Criando Logo



DESIGN INDUSTRIAL

Figura 17 - sketchbook tênis



DESIGN DE MODA E ESTILISMO

Figura 18 - Desenho de moda



COMO OS PROFISSIONAIS ADENTRAM NO MERCADO DE TRABALHO?

De acordo com Marcelo Magalhães (2016, pág. 20) Muitos dos Designer de Superfícies, começaram suas carreiras em áreas afins do Design, como em estúdios de design gráfico, agências de publicidade ou como estilistas, e só depois se especializaram na profissão. A maior parte desses profissionais se encontra hoje, dentro das indústrias de confecção têxtil, dentro de estamparias ou trabalham em estúdios de criação de estampas, e este espaço é muito desejado pelos profissionais da área, pois há mais liberdade de criação, comparado ao cargo nas indústrias têxtil. Outra parte trabalha como freelancer ou autônomo, criando sua própria estampa em casa, diminuindo o custo fixo do trabalho.

SITUAÇÃO FINANCEIRA DO PROFISSIONAL?

A empresa Firjan⁶, tem como propósito as pesquisas e estudos no mapeamento das indústrias criativas no Brasil, analisando o período de 2015 (ano da última publicação) e 2017, marcando as diferenças não só em relação a setores da economia como também em relação ao desempenho da Indústria Criativa no biênio anterior (2013 a 2015). O estudo define quatro áreas criativas: Consumo (Design, Arquitetura, Moda e Publicidade & Marketing), Mídias (Editorial e Audiovisual), Cultura (Patrimônio e Artes, Música, Artes Cênicas e Expressões Culturais) e Tecnologia (P&D, Biotecnologia e TIC).

⁶ A firjan é composta por cinco instituições que trabalham de forma integrada para o crescimento da indústria fluminense. Juntas Firjan, Firjan CIRJ (Centro Industrial do Rio de Janeiro), Firjan SESI, Firjan SENAI e Firjan IEL promovem ações nos níveis econômico, político e social para garantir uma posição de destaque para o estado no cenário nacional. Disponível em: < <https://www.firjan.com.br/pagina-inicial.htm> > Acessado em: 12 de setem. de 2019).

CONSUMO-EMPREGOS E REMUNERAÇÃO 2015 - 2017

Tabela 1: Empregos formais e salários na Área Criativa de Consumo - 2015 e 2017

Segmento	Empregos			Salários		
	2015	2017	Var. %	2015	2017	Var. %
Publicidade & Marketing	137.800	150.800	9,5	R\$ 6.820	R\$ 6.653	-2,5
Arquitetura	113.500	94.800	-16,5	R\$ 8.465	R\$ 8.385	-0,9
Design	81.900	76.100	-7,1	R\$ 3.293	R\$ 3.276	-0,5
Moda	49.300	44.700	-9,4	R\$ 1.905	R\$ 2.074	8,9
Consumo	382.400	366.400	-4,2	R\$ 5.919	R\$ 5.841	-1,3

Nota: Valores de 2015 a preços de 2017 (deflator: IPCA/IBGE).

Segundo as pesquisas pela Firjan, na área do consumo – Empregos e Remuneração - O número total de pessoas empregadas, são 366,4 mil trabalhadores formais, distribuídos entre Publicidade & Marketing (150,8 mil), Arquitetura (94,8 mil), Design (76,1 mil) e Moda (44,7 mil).

Os trabalhadores criativos obtêm o salário médio foi de R\$ 5.841,00 em 2017, mais de duas vezes o rendimento médio do trabalhador brasileiro (R\$ 2.777,00). Os profissionais da área do design, apresenta o salário médio

de R\$ 3.276, mas houve uma queda de 0,5% comparado ao ano de 2015. Os profissionais da área da moda, apresenta o salário médio de R\$ 2.074, mas houve um aumento de 8,9 % comparado ao ano de 2015.

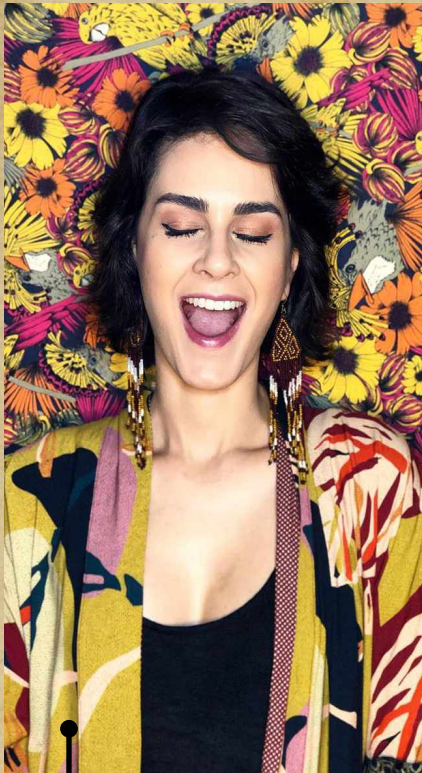
Segundo o site o motivo da queda no valor do salário e no número de empregados, se dá, pela redução intensa da produção, o aumento da inflação e perda do poder de compra da nossa moeda. Causando a diminuição do consumo, a queda dos investimentos – de agentes públicos ou privados – e o aumento do endividamento.

2.7 APLICAÇÕES NO MERCADO

EXEMPLO DE ESTÚDIOS DE DESIGN

CLAU CICALA

Figura 19 - Estampa desenvolvida por Clau Cicala



Formada em Propaganda e Marketing, Coaching e tem Pós-Graduação em Design de Estampas. A idealizadora do projeto Brasilidade Estampada – Compartilhando Experiências, ideias e metodologias, ministra workshops de estamparia e palestras nas principais cidades do país, capacitando e influenciando positivamente milhares de jovens profissionais que atuam na área criativa. Com foco em projetos especiais e licenciamentos a designer já assinou coleções para as marcas Sandálias Ipanema, Francesca Romana Diana, Mercedes Benz Brasil, Cícero Papelaria, Gaoli, Perky Shoes e Glambox.

Em agosto de 2017, através das redes sociais, tive a oportunidade de conhecer o trabalho da Clau Cicala, e saber um pouco mais sobre atuação do profissional na área do Design Superfície. Até no presente momento eu desconhecia da profissão.



CALU FONTS

Figura 20 - Processo manual de estampagem | Calu Fonts



Formada em arquitetura pela Universidade Presbiteriana Mackenzie em 1998, estagiou num ateliê de cerâmica ainda no primeiro ano da faculdade e lá começou a transpor suas pinturas do papel para porcelanas e azulejos. Calu cria cada peça manualmente e isso garante que nenhuma seja igual à outra e faz com que todas elas, sem exceção, venham com o seu olhar e seu traço. Seu trabalho é reconhecido pela pintura em porcelana e azulejos combinada com o uso de de-

calques. Suas artes formam painéis, paredes inteiras, móveis e peças atemporais, que nunca saem de moda.



calufontes
ATELIÊ

ESTÚDIO ABELHA

Figura 21 - Criando estampas por | Adriana Bernardino



Abri o Estúdio Abelha para atender mais clientes e encarar novos desafios e briefings diferenciados, dentre eles Hering, C&A, Iódice, Carmim, Forum, Fashion Up, Mob, Sandálias Ipanema, Bobinex, além de colaborar como designer para o bureau de tendências internacional, a revista Textitura.

Com o atendimento a empresas consolidadas, Adriana começou a desenvolver estampas e produtos autorais, pesquisas e ministrar cursos sobre a área.

Estilista formada pela Faculdade Santa Marcelina com ênfase em ilustração/design têxtil e pós-graduada em Direção de Criação de Moda pela FAAP.

Adriana atuou como designer de superfícies em marcas renomadas, adquirindo experiência em criação, produção e acompanhamento dos processos.



Em novembro de 2018, tive a oportunidade de participar de um Workshop na Pixel Show - SP, ministrado pela - Adriana Bernardino - do - Estúdio Abelha. Durante o evento tive o contato diretamente com o profissional e sua área atuante, no decorrer do curso aprendemos sobre as diversas técnicas e ferramentas que se utiliza ao confeccionar uma estampa, desde de, conceitos, técnicas em estamparia e aplicação do padrão em uma superfície.

ESTÚDIO VELOTROL

Figura 22 - Designer | Henrique Toledo



Henrique Toledo é Designer de Estamparia com mais de quinze anos de experiência. Iniciou sua carreira trabalhando em uma Estamparia Rotativa de Cilindro onde se tornou Designer Têxtil. É Fundador e Diretor Criativo no Estúdio Velotrol, tendo em seu portfólio clientes como Carmen Steffens, Coca-Cola Clothing, Dimy, Shoulder, Decathlon, C&A e confecções por todo o Brasil.

Figura 23 - Estampa em tecido ! Estúdio Velotrol



3 TÉCNICAS EM ESTAMPARIA TÊXTIL

3.1 CONTEXTO

O processo de estampar consiste em proporcionar uma cobertura parcial ou total da superfície de um tecido, podendo conceder um grafismo de imagens, cores, texturas e diversos efeitos visuais. De modo geral, o design de estamparia é uma área criativa e dinâmica, que abrange o desenvolvimento de estampas para os setores de moda, design de interiores, design gráfico, arte têxtil e artesanato. O termo estamparia têxtil é considerado uma ramificação do design de superfícies. E esta área está ligada diretamente a criação de estampas ou desenvolvimento de materiais têxteis, como fios, tecidos, bordados, entre outros. O tecido que recebe o projeto no tratamento da superfície, requer do designer o conhecimento técnico e específico que envolve pesquisas sobre matérias, proces-

sos de fabricação, tendência de moda, ornamentação, escolha da paleta de cores e amostra de tecidos como modelo. O Design de superfície têxtil “é uma área fascinante e, quando se tem a possibilidade de trabalhar para clientes com visão inovadora, o campo de criação é infinito” (RUBIM, 2013, p. 66).

A estampa é parte fundamental tanto do design de uma única peça, quanto do de uma coleção inteira, entretanto, neste setor é possível trabalhar apenas na elaboração das estampas. Através de pesquisas e levantamentos de análise de dados, o designer de superfícies sempre busca referências que se assemelham com seu projeto, com a finalidade de desenvolver elementos que iram constituir um padrão, posteriormente a ser aplicado em uma determinada superfície.

3.2 PROCESSO TÉCNICO EM ESTAMPARIA TÊXTIL - MANUAL

STENCIL

Figura 24 – Stencil aplicado na parede



A origem do stencil se encontra na China, juntamente com a invenção do papel, no século 105 d.C, mas se popularizou a partir de 1960 nos Estados Unidos, sendo usado como arte de rua similar ao grafite. A técnica é possível graças à execução de “moldes vazados”. Com a utilização de diferentes tipos de materiais, como papéis e plásticos em geral, as lâminas são recortadas e as áreas que se pretendem colorir, vazadas. Para cada lâmina corresponde uma cor e, sobrepostas umas às outras, formam os desenhos por completo.

BLOCO DE IMPRESSÃO

Figura 25 – Carimbo | Estamparia tradicional



O Block Printed ou Estampa Padronada é considerada uma técnica antiga e tradicional originária da Índia. Um desenho é aplicado a um material duro por exemplo, madeira, linóleo ou borracha- mediante alto-relevo ou cortando a superfície para compor uma imagem negativa. Este bloco pode ser revestido com tinta e, com a pressão, aplicado no tecido para formar uma estampa. A técnica do “carimbo” consiste na produção de estampas corridas em tecidos por repetição da matriz.

TIE DYE / SHIBORI

Figura 26 – Tingimento do tecido | TIE DYE



Considerado como uma técnica antiga, porém oriunda da África do Norte, foi tradicionalmente utilizado por várias culturas do mundo. Os mais antigos exemplos desse tipo de tingimento datam o século VI ao século VII, porém foi popularizado nos anos 1960 e 1970, entre adeptos do movimento hippie. O processo consiste em amarrar o tecido aleatoriamente com um barbante, depois passando por um processo de tingimento químico. O mesmo procedimento é repetido várias vezes, criando vários aspectos manchados ou não, em cores diferentes na superfície do tecido, quando se retira o barbante.

BATIK

Figura 27 – Técnica manual | Batik



Batik é uma palavra de origem javanesa que significa “escreva e desenha” foi criado em meados do século XIX. É considerada uma técnica muito antiga, praticada principalmente na Índia e foi difundido para Indonésia, Tailândia, Sri Lanka e depois para a Europa, o seu processo é feito em tecidos de algodão, seda e em outras fibras naturais. “A técnica consiste em criar reservas no tecido aplicando cera derretida, o tecido se torna impermeabilizado nas áreas onde a cera se encontra, uma vez fria, o tecido passa para o processo de pigmentação” (ALBINANA et al., 2007, pág. 96).

3.3 PROCESSO TÉCNICO EM ESTAMPARIA TÊXTIL - INDUSTRIAL

SERIGRAFIA | SILK-SCREEN

A serigrafia conhecida atualmente como Silk-Screen, é usada no Oriente desde o século VIII e teve início no setor têxtil. Mas somente no começo do século XIX é que a serigrafia foi sendo aperfeiçoada e difundida pelos americanos durante a Segunda Guerra Mundial. Segundo a autora do livro Tecido e Moda – Explorando a integração entre o design têxtil e o design de moda, Jenny Udale (2014, pág.108) descreve o processo da serigrafia da seguinte forma:

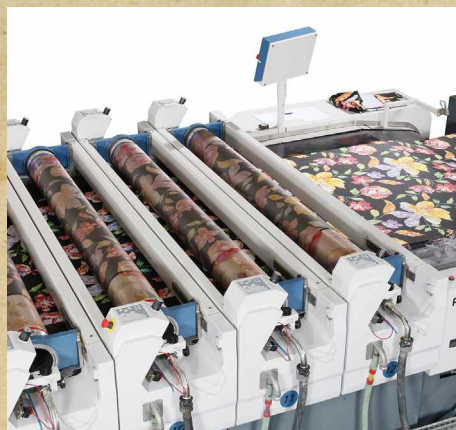
O primeiro passo é fazer um estêncil do desenho, que é aplicado à tela, bloqueando a seda ou poliéster para que a tinta só passe pelas áreas “positivas” do desenho. A tela é colocada no tecido e a tinta é arrastada uniformemente pela tela com o rodo, deixando uma imagem impressa no tecido. A estampa então é fixada pela ação do calor para que não saia na lavagem. Desenhos multicoloridos são formados usando telas de diferentes cores. (UDALE, 2014, pág.108).

Figura 28 – Estampando | Tela de Silk - Screen



ESTAMPA CORRIDA CILÍNDRICA

Figura 29 – Processo de estampagem com cilindros



ESTAMPA CORRIDA QUADRO A QUADRO

É considerado como um método de estamparia em rolo de tecido, no seu processo de execução da estampa são criados módulos de repetição, utilizando a técnica do Rapport. A estampa é feita quadro a quadro pelo rolo do tecido, e o segredo da estampa corrida de quadro a quadro está em desenvolver a arte de forma em que cada impressão consecutiva faça com que a emenda de uma impressão com a outra não seja percebida, como se a emenda não existisse.

Figura 30 – Técnica industrial | Estampa corrida quadro a quadro



SUBLIMAÇÃO

É um processo de transferência onde a estampa é impressa em um papel offset com uma tinta de corante sublimático e a impressão no tecido é feita através de uma prensa térmica onde a pressão e o calor dessas máquinas transferem a tinta para o tecido fazendo o seu tingimento. O processo de sublimação garante que o corante penetre na trama do tecido em vez de ficar apenas em sua superfície, isso proporciona ao tecido um bom manuseio sem danificar a sua capacidade de respiração (UDALE,2014, pág. 109). A técnica possui algumas li-

A técnica possui algumas limitações, e a tinta sublimática reage somente com fibra de tecidos sintéticos como o poliéster e a poliamida, o procedimento funciona como um tingimento localizado.

Figura 31 – Tecido sendo sublimado



Figura 32 – Impressora digital para tecidos



A Stork⁷ foi a primeira empresa a desenvolver a tecnologia de impressão digital, lançada na Europa em 1989. Considerado também como estamparia a jato de tinta, este processo dispensa a fabricação de quadros e cilindros, onde a impressora imprime diretamente no tecido um desenho digital com definição de até 720Dpi. Durante o processo digital “a tinta é borrifada sobre a superfície do tecido por meio de bicos injetores, que imprimem linha por linha. Em geral, utiliza-se um gru-

po de tintas de pelo menos três ou quatro cores primárias: ciano (turquesa), magenta, amarelo e opcionalmente preto – tintas CMYK” (UDALE, 2014, pág. 110). Após a impressão, o tecido recebe um pós-tratamento, que fixa a estampa, permitindo a sua utilização, sem perda de qualidade.

⁷ Fundada em 1947 como parte da Stork, nosso mercado inicial era impressão têxtil. Nossas inovações técnicas lançadas tornaram-nos os primeiros a oferecer impressões de alta velocidade e designs populares. A nossa técnica de impressão rotativa única nos fez ir além da impressão têxtil e oferecer novas soluções para aplicações de etiquetas, revestimentos de paredes, pisos etc. Não levou muito tempo para que explorássemos além: da impressão rotativa, a impressão digital, acarretando no desenvolvimento de nossa exclusiva tecnologia Archer®.

4 COLETAS DE DADOS

4.1 ANÁLISE DE SIMILARES

Coleção de estampas desenvolvidas pela ilustradora Fabi Rafael, do estúdio criativo _Fava_, em parceria com a marca de sapatos veganos e ecológicos – Insecta Shoes – intitulada como Cerrado Oxford.



Figura 33 - Ilustração botânica por Fabiana



Figura 34 - Scarabeus Oxford



FAVO BIOEMBALAGEM

Estampas produzidas pela marca de Bioembalagem – FAVO-, a embalagem possuem motivos que simbolizam a fauna e flora do Cerrado – Tecido 100% algodão orgânico e estampados com pigmentos naturais.

Figura 35 - Estampa inspirada na fauna e flora do cerrado



4.2 PAINEL SEMÂNTICO ILUSTRATIVO DO PÚBLICO-ALVO

Figura 36 - Público-Alvo



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2019)

4.3 MAPA MENTAL

- *Bullet Journal*
- *Catálogo e Enciclopédia*
- *Aquarela* • *Pintura*
- *Desenho manual*

- *Tecido*
- *Azulejo*

Processo criativo

Superfície

DESIGN SUPERFÍCIE

Design Têxtil

Temática

- *Moda e decoração*
- *Coleção | Estampas*

- *Cerrado*
- *Fauna e Flora*
- *Animais e plantas*
- *Ilustração Científica*

4.4 NUVEM DE PALAVRAS



+



=

Nuvem de palavras ou word cloud, é conhecida como nuvem de tags ou texto. É a representação visual da frequência e valores de uma palavra. Termo ou categoria específica visto em fonte de dados, que utiliza mais de uma palavra-chave em conjunto.

4.5 1* PROPOSTA DE ESTAMPA

JUSTIFICATIVA

Primeiramente foi desenvolvido uma padronagem com elementos florais, como primeira proposta projetual criativa. O ipê-amarelo foi a escolha principal do elemento central que irá compor a estampa, simbolizando assim a flora predominante nos campos do cerrado. Assim como a busca pelo processo criativo e a escolha dos elementos presentes nas estampas, a definição da paleta de cores, ilustrações, croquis e tipo de impressão a ser executada, serem fatores a ser definidos para o projeto conforme as imposições projetuais.

CONTEXTUALIZAÇÃO

O ipê é considerado como a flor símbolo do nosso país e foi declarado em 1961, pelo então presidente Jânio Quadros. De origem tupi, seu nome significa árvore cascu-

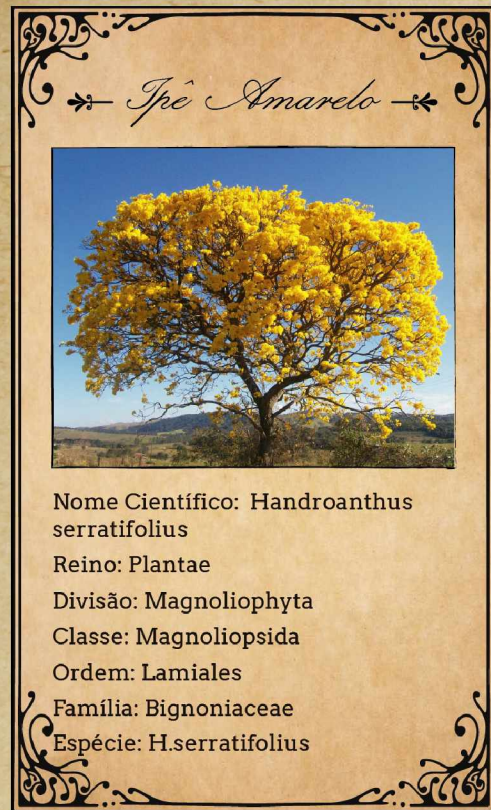
da, e é o nome popular usado para designar um grupo de nove ou dez espécies de árvores com características semelhantes de flores brancas, amarelas, rosas, roxas ou lilás. De forma geral os ipês ocorrem principalmente no Cerrado, Caatinga e nas florestas tropicais, podendo variar de pequeno a médio porte (8 a 10 metros), suas flores de cores intensas são vistas nos meses de julho a setembro produzindo um bellissimo efeito tanto na copa das árvores como no chão das ruas. De forma geral os ipês ocorrem principalmente no Cerrado, Caatinga e nas florestas tropicais, podendo variar de pequeno a médio porte (8 a 10 metros), suas flores de cores intensas são vistas nos meses de julho a setembro produzindo um bellissimo efeito tanto na copa das árvores como no chão das ruas.

Figura 37 - Árvore Ipê-Amarelo



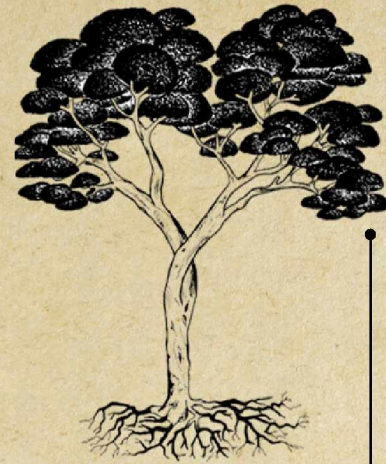
4.6 CROQUI

Figura 38 - Card Ilustrativo

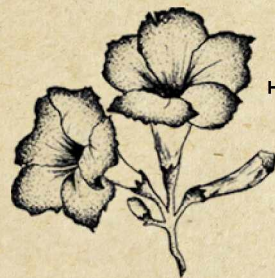


Fonte: Desenvolvido pelo autor (2019)

Card ilustrativo



Árvore do Ipê



Flor | Ipê-Amarelo



Folha

4.7 ILUSTRAÇÕES E TÉCNICAS MANUAIS

Figura 39- Desenhando a forma natural da flor



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2019)

Materias utilizados:

*Papel para aquarela 300g

*Tinta liquida aquarela

*Pinceis variados

* Lápis e borracha

Composição e representação dos elementos florais para o desenvolvimento da estampa.

Figura 40 – Técnicas manuais em pintura

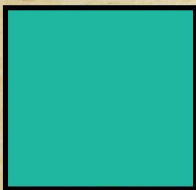


Fonte: Desenvolvido pelo autor (2019)

PINGO DE OURO



Paleta



#20b5a0

Sistema de cor

C= 75 R= 32
M= 1 G= 181
Y= 42 B= 160
K= 0







MARL
WOMEN
T-SHIRT

MARL
WOMEN
T-SHIRT

100% COTTON
MARL



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LAVINBOOK, Miriam. **DESIGN DE SUPERFÍCIE: TÉCNICAS E PROCESSOS EM ESTAMPARIA TÊXTIL PARA PRODUÇÃO INDUSTRIAL**. 2018. Tese (Mestrado em Design) - Curso de Design - Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2018. Disponível em: < <https://livros01.livrosgratis.com.br/cp129496.pdf> >. Acessado em: 06 de Setembro de 2019.

NOGUEIRA, Dailene. **DIÁLOGO ENTRE O DESIGN DE SUPERFÍCIE E O DESIGN DE MODA: O CASO DAS PADRONAGENS**. 2015. Tese (Dissertação de Pós-Graduação em Design) - Curso em Design - Universidade Estadual Paulista, 2015. Disponível em: <DIÁLOGO ENTRE O DESIGN DE SUPERFÍCIE E O DESIGN DE MODA O CASO DAS PADRONAGENS.pdf>. Acessado em: 09 Setembro de 2019

ROSSETI, Angélica. **DESIGN DE SUPERFÍCIE: Criação de estampas corridas para a indústria têxtil**. 2015. Tese (Trabalho de Conclusão de Curso) - Curso de Design - Universidade do Oeste de Santa Catarina, Santa Catarina, 2015. Disponível em: <tcc-angelica-rosseti.pdf>. Acessado em: 09 Setembro de 2019

RAQUEL, Ada. **DESIGN DE SUPERFÍCIE: Por uma visão projetual geométrica e tridimensional**. 2008. Tese (Dissertação de Mestrado) - Curso de Desenho Industrial - Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2008. Disponível em: <Schwartz 2.pdf>. Acessado em: 10 de Setembro de 2019

RUBIM, Renata. **DESENHANDO A SUPERFÍCIE + CONSIDERAÇÕES ALÉM DA SUPERFÍCIE**. Ariovlado Capano e Rosa Maria Abad Capano. São Paulo: Rosari, 2013.

Gallas, Alfredo O. G. (Alfredo Osvaldo Gustavo). **Art Déco : Europa, Estados Unidos, Brasil** / Alfredo O. G. Gallas, Fernanda Disperati Gallas. São Paulo : Ed. do Autor, 2013.

Pazmino, Ana Veronica. **Como se cria : 40 métodos para design de produtos** / Ana Veronica Pazmino. São Paulo : Blucher, 2015.

Ambrose, Gavin, 1973. **Cor: s.m. a sensação produzida por raios de luz de diferentes comprimentos de onda, uma variedade particular desta** / Gavin Ambrose, Paul Harris ; tradução: Francisco Araújo da Costa. Porto Alegre : Bookman, 2009.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo : Livraria Martins Fontes, 1981.

OLIVEIRA, Renata , **Design de superfície : ações comunicacionais táteis nos processos de criação** / Renata Oliveira Teixeira de Freitas. São Paulo : Blucher, 2011.

Schoeser, Mary , **French textiles : from 1760 to the present**. London : Laurence King, 1991.

Haluch, Aline .**Guia prático de design editorial : : criando livros completos** / / Aline Haluch. Teresópolis : 2AB, 2013.

ÁVILA, Fábio. **Guia ilustrado de animais do cerrado de Minas Gerais**. Empresa das Artes Cultura faz parte do seu negócio. Coordenação geral. CEMIG, 2003.

ÁVILA, Fábio. **Guia ilustrado de plantas do cerrado de Minas Gerais**. Empresa das Artes Cultura faz parte do seu negócio. Coordenação geral. CEMIG, 2001.

Parry, Linda .**Textiles of the arts and crafts movement** / Linda Parry. London : Thames & Hudson, 1988.

JUNQUEIRA, Rosana *et al.* **Livro Vermelho da Fauna Brasileira Ameaçada de Extinção**. Brasília DF: ICMBio/MMA, 2018. Disponível em: <https://www.icmbio.gov.br/portal/images/stories/comunicacao/publicacoes/publicacoes-diversas/livro_vermelho_2018_vol1.pdf>. Acessado em: 27 de Agosto de 2020.

MARTINELLI, Gustavo; MESSINA, Tainan; SANTOS, Luiz. **Livro Vermelho Plantas Raras do Cerrado**. Rio de Janeiro: CNCFlora 2014. Disponível em: <<https://www.LivroVermelhoPlantasRarasCerrado.pdf>> Acessado em: 27 de Agosto de 2020.

