

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE DESENHO INDUSTRIAL  
CURSO DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

TATIANA DE CASTRO E SOUZA

**COLEÇÃO DE ESTAMPAS TÊXTEIS INSPIRADAS NA OBRA DA  
ARTISTA BRASILEIRA TARSILA DO AMARAL PARA VENDA  
ONLINE**

TRABALHO DE DIPLOMAÇÃO

CURITIBA

2014

TATIANA DE CASTRO E SOUZA

**COLEÇÃO DE ESTAMPAS TÊXTEIS INSPIRADAS NA OBRA DA  
ARTISTA BRASILEIRA TARSILA DO AMARAL PARA VENDA  
ONLINE**

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação, apresentado à disciplina de Trabalho de Diplomação, do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial – DADIN – da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR, como requisito parcial para obtenção do título de Tecnólogo.

Orientadora: Prof.(a) Msc. Maureen Schaefer França

CURITIBA

2014



Ministério da Educação  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Câmpus Curitiba  
Diretoria de Graduação e Educação Profissional  
Departamento Acadêmico de Desenho Industrial

---

## TERMO DE APROVAÇÃO

### TRABALHO DE DIPLOMAÇÃO Nº 610

**“COLEÇÃO DE ESTAMPAS TÊXTEIS INSPIRADAS NA OBRA DA ARTISTA  
BRASILEIRA TARSILA DO AMARAL PARA VENDA ONLINE”**

por

**Tatiana de Castro e Souza**

Trabalho de Diplomação apresentado no dia 25 de Julho de 2014 como requisito parcial para a obtenção do título de TECNÓLOGO EM DESIGN GRÁFICO, do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico, do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. A aluna foi arguida pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo, que após deliberação, consideraram o trabalho aprovado.

Banca Examinadora: Prof(a). Dra. **Marilda Lopes Pinheiro Queluz**  
DADIN - UTFPR

Prof(a). Msc. **Tânia Maria Miranda**  
DADIN - UTFPR

Prof(a). Msc **Maureen Schaefer França**  
*Orientador(a)*  
DADIN – UTFPR

Prof(a). Msc. **Josiane Lazaroto Riva**  
Professor Responsável pela Disciplina de TD  
DADIN – UTFPR

**“A Folha de Aprovação assinada encontra-se na Coordenação do Curso”.**

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço à Prof.(a) Msc. Maureen Shaefer França pela atenção, disponibilidade e compreensão na orientação deste trabalho.

Agradeço à Prof. (a) Dra. Marilda Pinheiro Queluz pela orientação, carinho e apoio durante a iniciação científica e nas monitorias.

Agradeço aos colegas, pela generosidade e companheirismo.

E Agradeço ao Leandro e Romeu por todo apoio durante estes anos.

## RESUMO

Castro e Souza, Tatiana. Coleção de estampas têxteis inspiradas na obra da artista brasileira Tarsila do Amaral para venda *online*. Monografia (Trabalho de diplomação) – Departamento acadêmico de desenho industrial, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2014.

Este trabalho tem como objetivo a criação de uma série de estampas para venda *online*, de modo que os consumidores possam aplicá-las em artigos de moda, artesanato e decoração entre outros. Consideraram-se como referência conceitual algumas obras da artista Tarsila do Amaral, pois, de modo geral, há poucas estampas à venda vinculadas à identidade brasileira. Deste modo, além de aprofundar conhecimentos acerca da criação de estampas, também será possível desenvolver um produto que valorize a cultura brasileira. Para a realização deste trabalho foram necessárias pesquisas relacionadas: à vida e à obra da Tarsila do Amaral; ao design de estamperia e aos processos de impressão. Também foi realizada uma pesquisa com possíveis consumidores das estampas de modo a perceber a sua aceitação como também sugestões para aperfeiçoamentos. Observou-se que grande parte dos consumidores potenciais entrevistados relacionaram as estampas à cultura nacional.

**Palavras-chave:** Design de superfície. Design têxtil. Identidade nacional. Tarsila do Amaral.

## ABSTRACT

Castro e Souza, Tatiana. Coleção de estampas têxteis inspiradas na obra da artista brasileira Tarsila do Amaral para venda *online*. Monografia (Trabalho de diplomação) – Departamento acadêmico de desenho industrial, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2014.

This work has as objective the creation of a series of prints for sale online, so that consumers can apply them in fashion items, crafts and decoration, among others. Considered as conceptual reference some works of artist Tarsila do Amaral, because, generally, there are few prints for sale linked to Brazilian identity. Thus, in addition to deepen knowledge about the creation of prints, it will also be possible to develop a product that values the Brazilian culture. For performing this work was necessary related researches to the life and work of Tarsila do Amaral; the surface design and printing processes. Was also performed a survey of potential consumers of the prints in order to realize its acceptance as well as suggestions for improvements. It was noted that the most of the potential surveyed consumers related the prints to the national culture.

**Keywords:** Design surface. Textile design. National identity. Tarsila do Amaral.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Blocos de madeira gravados.....	12
Figura 2: Ilustração de um artesão fazendo impressão em tecido com o uso do bloco de madeira. ....	12
Figura 3: Ilustração de uma estamperia no séc. XIX. ....	13
Figura 4: Estampas produzidas em meados do século XIX especificamente para o mercado da classe operária. ....	14
Figura 5: A obra 'The disks in the city' (1920) de Fernand Léger e a obra 'A Gare' (1925) de Tarsila do Amaral. ....	21
Figura 6: Auto-retrato ou Manteau Rouge (1923); A gare (1924); Carnaval em Madureira (1924); A Cuca (1924); Auto-Retrato I (1924); Religião Brasileira (1927) e Manacá (1927).....	24
Figura 7: Abaporu (1928). ....	25
Figura 8: O Lago (1928); O Ovo ou Urutu (1928); A Lua (1928); Cartão Postal (1929); Antropofagia (1929); Sol Poente (1929). ....	26
Figura 9: Operários (1933) e Segunda-classe (1933). ....	27
Figura 10: Cerâmica pintada, tipo Sialk III 7 do Irã central do início do IVº milênio a.C. ....	28
Figura 11: Projetos do designer canadense Oki Sato.....	29
Figura 12: Exemplos de design de superfície em papelaria. ....	31
Figura 13: Exemplo de estamperia.....	31
Figura 14: Exemplo de tecelagem.....	32
Figura 15: Exemplo de Jacquard.....	32
Figura 16: Exemplo de tapeçaria.....	33
Figura 17: Exemplos de design de superfície presente na cerâmica. ....	33
Figura 18: Exemplo de design de superfície em materiais sintéticos.....	34
Figura 19: Estampa localizada. ....	35
Figura 20: Estampa corrida. ....	36
Figura 21: Carimbo de madeira e estampa originada do método block-printing. ....	38
Figura 22: Pessoa estampando tecidos com o bloco de madeira e tecidos já estampados com o método block printing. ....	39
Figura 23: Técnica de Estêncil aplicada em parede. ....	40
Figura 24: Aplicação da técnica Batik. ....	40
Figura 25: Efeito da técnica batik. ....	41
Figura 26: Técnica tie dye aplicado na camiseta.....	41
Figura 27: Serigrafia manual.....	42
Figura 28: Carrossel automático. ....	42
Figura 29: Esteira automático. ....	42
Figura 30: Esquema do processo de serigrafia. ....	43
Figura 31: Cilindros e o processo sendo executado. ....	44
Figura 32: Processo de transfer. ....	45

Figura 33: Esquema do processo de sublimação.....	46
Figura 34: Processo de impressão digital.....	47
Figura 35: Figuras ou motivos e elementos de preenchimento. ....	50
Figura 36: Módulo e rapport. ....	51
Figura 37: Lógica do rapport. ....	52
Figura 38: Padronagem. ....	52
Figura 39: Sistema de repetição alinhado. ....	53
Figura 40: Sistema não-alinhado.....	54
Figura 41: Construção do rapport de um sistema não-alinhado. ....	54
Figura 42: Exemplo de sistema progressivo. Gravura do artista M.C. Esher...	55
Figura 43: Sistema de multimódulo. ....	55
Figura 44: Exemplo de padronagem sem encaixe. Painel do artista Athos Bulcão.....	56
Figura 45: Da esquerda para direita – A Cuca, Religião Brasileira, Manacá, A Feira II, A Gare e Vendedor de Frutas. ....	62
Figura 46: Painel conceitual de público-alvo. ....	64
Figura 47: Abadá Daniela inspirado em obra da ‘Abaporu’ (1928). ....	65
Figura 48: Coleção de jóias inspiradas nas obras da artista Tarsila do Amaral. .....	65
Figura 49: Coleção de chinelos Havaianas com parte das obras da artista. ....	66
Figura 50: Roupas com estampa de algumas obras de Tarsila do Amaral. ....	66
Figura 51: Estampas para tecido inspiradas nas obras da artista Tarsila do Amaral. ....	67
Figura 52: Estampa inspirada nos trabalhos do artista Keith Haring. ....	68
Figura 53: Estampas inspiradas nas obras da artista Beatriz Milhazes. ....	68
Figura 54: Estampas inspiradas no artista Van Gogh.....	69
Figura 55: Amaral, Tarsila do - A Cuca, 1924.....	71
Figura 56: Amaral, Tarsila do - Religião Brasileira, 1927.....	72
Figura 57: Amaral, Tarsila do - Manacá, 1927.....	73
Figura 58: Amaral, Tarsila do - A Feira II, 1925.....	74
Figura 59: Amaral, Tarsila do - A Gare, 1925.....	75
Figura 60: Amaral, Tarsila do - Vendedor de Frutas, 1925.....	76
Figura 61: Alternativas A e B da estampa A Cuca, e estudos preliminares, respectivamente.....	81
Figura 62: Alternativas A e B da estampa Religião brasileira e estudos preliminares, respectivamente. ....	84
Figura 63: Alternativas A e B da estampa Manacá e estudos preliminares, respectivamente.....	87
Figura 64: Alternativas A e B da estampa A feira II e os estudos preliminares, respectivamente.....	90
Figura 65: Alternativas A e B da estampa A Gare e estudos preliminares, respectivamente.....	92
Figura 66: Alternativas A e B da estampa O vendedor de laranjas, respectivamente.....	95



Figura 67: Quadro apresentado na pesquisa online. ....	97
Figura 68: Ordem das estampas prediletas escolhidas pelos entrevistados...100	
Figura 69: Detalhe das estampas em que foram alterados os tamanhos dos elementos. ....	101
Figura 70: Alteração da direção de alguns elementos. ....	102
Figura 71: Estampa que foi alterado o contorno de um elemento. ....	103
Figura 72: Estampas com opções diferentes de cor de fundo. ....	109
Figura 73: Alguns exemplos de aplicações das estampas em artesanato, moda e decoração. ....	110
Figura 74: Alguns exemplos de aplicações das estampas em artesanato, moda e decoração. ....	111
Figura 75: Alguns exemplos de aplicações das estampas em artesanato, moda e decoração. ....	112
Figura 76: Imagem que demonstra tamanho do tecido vendido pela empresa. ....	115
Figura 77: Simulação de vendas no site Panólatras. ....	117

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO .....	12
1.1 Justificativa .....	16
1.2. Objetivos .....	17
1.3 Plano de Trabalho .....	17
2. TARSILA DO AMARAL: VIDA E OBRA.....	18
2.1. A artista.....	20
2.2. Obra.....	22
3. DESIGN DE SUPERFÍCIE .....	27
3.1. Estamparia Têxtil .....	34
3.1.1. Estampa localizada .....	35
3.1.2. Estampa corrida .....	36
3.1.3. Estampa Falso-corrída .....	36
3.2. Processos de Impressão.....	37
3.2.1. Blocos de madeira .....	38
3.2.2. Estêncil .....	39
3.2.3. Batik.....	40
3.2.4. Tie-dye .....	41
3.2.5. Quadros .....	42
3.2.6. Cilindros .....	44
3.2.7. Termo-transferência.....	45
3.2.8. Estamparia Digital .....	47
3.3. Design de estamparia .....	49
3.3.1. Módulo e Rapport.....	50
3.2.2. Sistemas de Repetição .....	53
4. METODOLOGIA DE PROJETO.....	56
4.1. Fase 1: Problematização.....	57
4.2. Fase 2: Concepção .....	58
4.3. Fase 3: Finalização e Envio das Estampas .....	58
5. Coleção de estampas “O BRASIL DE TARSILA” .....	59
5.1. Fase 1: Problematização.....	59
5.1.1. Briefing.....	59
5.1.2. Público-Alvo .....	63

5.1.3. Análise de Similares .....	64
5.2. Fase 2: Concepção .....	70
5.2.1. Conceituação do Projeto .....	70
5.2.2. Geração de Alternativas .....	78
5.2.3. Consulta com o público-alvo .....	96
5.2.4. Aperfeiçoamentos .....	101
5.2.5. Aplicações possíveis .....	110
5.3. Fase 3: Finalização e envio das estampas.....	113
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	115
REFERÊNCIAS .....	119
ANEXO A – MEDIDAS DOS RAPPORTS ENVIADOS PARA IMPRESSÃO..	123
ANEXO B – PESQUISA NO SITE TYPEFORM. ....	126

## 1. INTRODUÇÃO

As estampas têxteis estão presentes na vida das pessoas antes da Era Cristã, sendo as mais antigas encontradas até hoje provenientes da Índia e da Indonésia (YAMANE, 2008).

Antigamente, os métodos de impressão eram artesanais. Utilizavam-se carimbos feitos de madeira e até mesmo de batata para imprimir tecidos. Os carimbos de madeira, conhecidos como blocos de madeira (figura 1), já eram usados pelos indianos para imprimir tecidos desde o século IV a.C. sendo bastante utilizados na Europa Medieval (figura 2) (BIRIUKOVA, 1973).



Figura 1: Blocos de madeira gravados.  
Fonte: <http://www.artfire.com> (Maio, 2014)

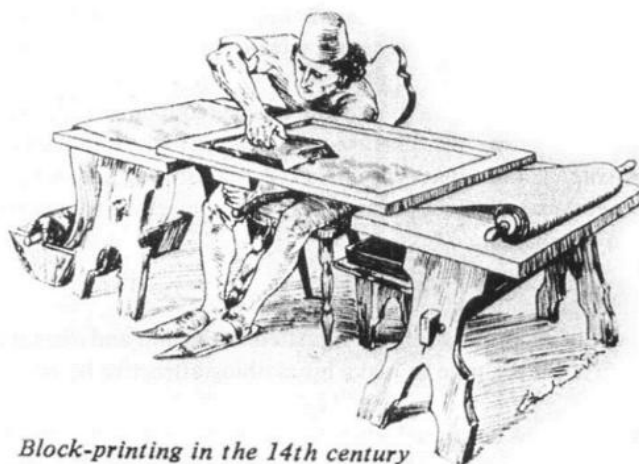


Figura 2: Ilustração de um artesão fazendo impressão em tecido com o uso do bloco de madeira.  
Fonte: Biriukova, 1973.

Contudo, devido a dificuldade e a demora na produção dos tecidos estampados poucas pessoas tinham acesso a eles. Por serem usados geralmente por nobres eram associados, em muitos casos, a valores como status e poder (YAMANE, 2008).

Com o avanço da mecanização, na Revolução Industrial, os blocos de madeira passaram a ser substituídos no fim do século XVIII e início do século XIX, por métodos industriais, que utilizavam cilindros de cobre como matriz de impressão (figura 3). A impressão com cilindros acelerou enormemente a produção de estampagem (FORTY, 2007).

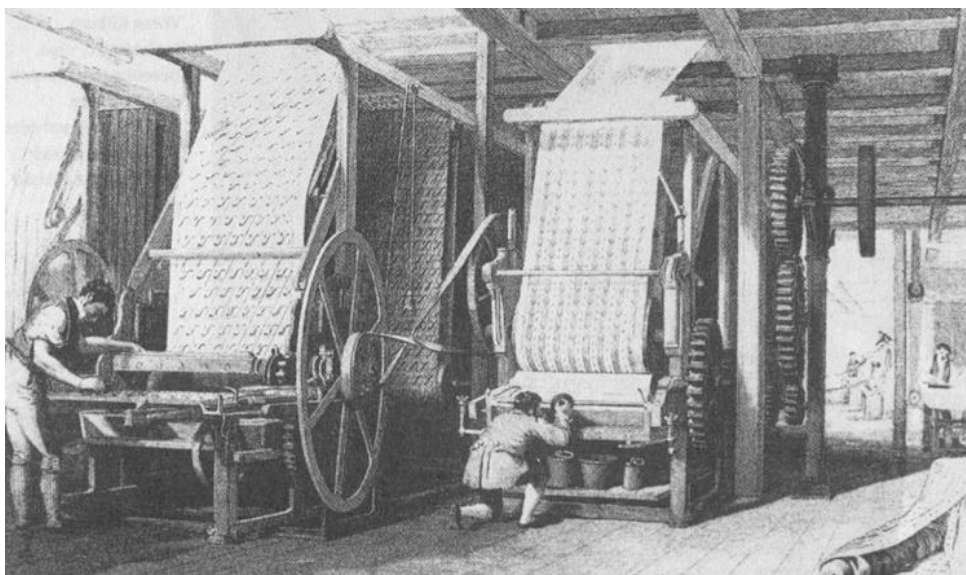


Figura 3: Ilustração de uma estamperia no séc. XIX.  
Forte: Forty (2007).

A produção seriada de tecidos e de estampas possibilitou que classes menos abastadas tivessem maior acesso as padronagens (RÜTHSCHILLING, 2008). Em alguns casos, estampas eram desenhadas especialmente para o mercado da classe operária (figura 4), que muitas vezes acabava por comprar versões piratas de padronagens projetadas para as classes abastadas. Este fato acabou por acelerar a produção de novidades, de modo a atender o desejo de diferenciação da sociedade (FORTY, 2007).

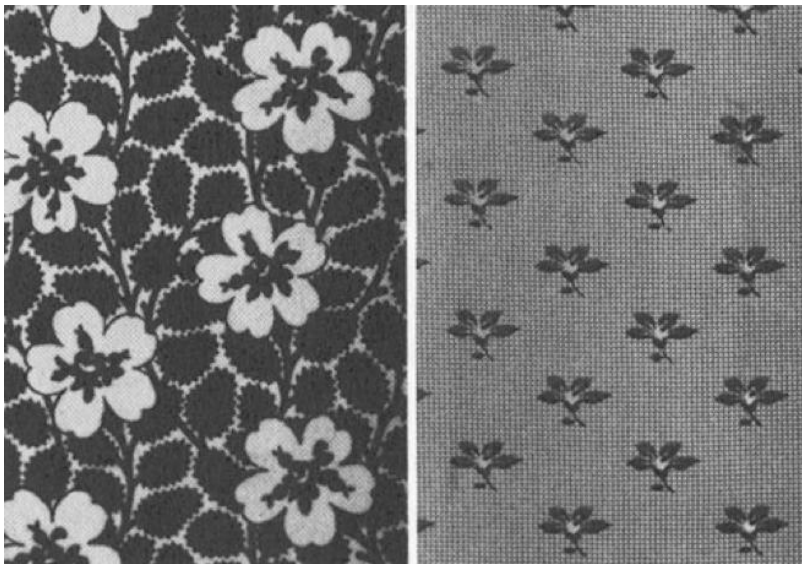


Figura 4: Estampas produzidas em meados do século XIX especificamente para o mercado da classe operária.  
Fonte: Forty (2007).

Atualmente a estampa têxtil está cada vez mais presente no dia-a-dia das pessoas, como no vestuário em geral, nas roupas de banho e de cama, tapetes, cortinas, calçados, bolsas e em uma infinidade de outros produtos.

Além da função prática dos tecidos (proteger, aquecer), as funções estética e simbólica têm grande importância na sociedade de consumo, que valoriza o individualismo e o poder de escolha das pessoas (BARBOSA, 2004).

A construção da identidade dos indivíduos é cada vez mais mediada e transformada pelas mercadorias. A liberdade de escolha para consumir passa a ser vista como a capacidade de que todos têm para se tornar aquilo que desejam (FRANÇA, 2011).

Os artefatos, de acordo com Miller (2007), não representam o interior das pessoas, mas fazem parte do processo pelo qual elas criam a si mesmas. Na visão do autor, os produtos são adquiridos, por exemplo, não para representar o caráter sedutor do consumidor, mas para ajudar a desenvolvê-lo.

Deste modo, as estampas, assim como outros artefatos, representam ideias com as quais as pessoas podem ou não se identificar, servindo como pontos de apoio para que as pessoas (re)construam constantemente suas identidades (FRANÇA, 2011).

As padronagens são sistemas simbólicos de representação, capazes de evocar significados culturais que têm efeitos reais, regulando práticas

sociais e assinalando diferenças. Pois, elas “delimitam espaços, estabelecem fronteiras por meio das quais são marcadas as diferenças em relação a outras possibilidades de identificação” (SANTOS, 2008, p. 40).

As estampas representam identidades culturais que podem ser atravessadas por questões sobre gênero, etnia, classe social, nacionalidade, geração e etc., que reforçam as distinções dentro da sociedade, acompanhando suas transformações.

Tendo em vista os aspectos ressaltados acima sobre as funções da estamperia, a autora do trabalho se propõe a criar uma série de quatro estampas inspiradas nas obras da artista Tarsila do Amaral (1886-1973).

Tarsila do Amaral foi uma importante artista e representante do modernismo no Brasil, não só pelas propostas modernistas de renovação estética nas artes, mas para pensar as visões sobre as mudanças sociais e tecnológicas das primeiras décadas do século XX e as novas formas de representar o Brasil e a constituição de outras identidades brasileiras.

De acordo com Hall (2006), pode-se afirmar que as identidades nacionais são vistas como flexíveis, dinâmicas e complexas e não fixas, estáveis e singulares, sendo construídas ao longo de discursos e práticas culturais que são afirmadas e repetidas ao longo dos tempos no interior das relações sociais. Logo, a cultura brasileira pode aparecer consubstancializada em elementos diversos e até mesmo contraditórios (RIBEIRO, 2013).

Ainda segundo Hall (2006), a produção das culturas nacionais forma sentidos sobre "a nação" com os quais as pessoas podem se identificar, construindo suas próprias identidades.

Neste sentido, diversas empresas têm criado produtos que participam ativamente do processo de invenção da brasilidade, fazendo parte de uma estratégia de pertencimento à cultura brasileira. Artigos, estes, que moldam e formulam determinada noção sobre a cultura brasileira.

Logo, as estampas inspiradas nas obras de Tarsila podem construir um diferente olhar sobre o Brasil, transcendendo ideias já desgastadas tais como o samba e o futebol.

Pois, de acordo com Chartier (1991), pode-se entender que as obras da artista são representações, ou seja, interpretações do mundo real.

Interpretações interligadas a diferentes pessoas e grupos sociais que as farão de diferentes maneiras, conferindo um olhar múltiplo sobre a realidade.

O trabalho de classificação e de recorte que produz configurações intelectuais múltiplas pelas quais a realidade é contraditoriamente construída pelos diferentes grupos que compõem uma sociedade; em seguida, as práticas que visam a fazer reconhecer uma identidade social, a exibir uma maneira própria de ser no mundo, a significar simbolicamente um estatuto e uma posição; enfim, as formas institucionalizadas e objetivadas em virtude das quais "representantes" (instâncias coletivas ou indivíduos singulares) marcam de modo visível e perpétuo a existência do grupo, da comunidade ou da classe. (CHARTIER, 1991. p.183).

## 1.1 Justificativa

O interesse pela criação de estampas foi guiado pelo interesse particular da autora deste trabalho, em entender e executar processos de estamparia.

Tarsila do Amaral foi escolhida para ser referência deste trabalho por pertencer a um importante movimento da arte no Brasil (Modernismo), pela importância do momento histórico deste período e por oferecer obras que contêm elementos essenciais para a proposta que valorizam a cultura nacional e a arte produzida no Brasil. Além destes aspectos particulares da obra de Tarsila do Amaral há o interesse em compreender e estudar melhor este período da arte brasileira.

Logo, este trabalho visa valorizar a arte e a cultura brasileira podendo até mesmo incentivar o interesse das pessoas pela história da arte e de seus representantes no Brasil.

Além disso, as estampas podem ser utilizadas em produtos de exportação, neste sentido, a arte brasileira poderia ser consumida além das fronteiras nacionais, influenciando a visão dos estrangeiros sobre o Brasil.



## 1.2. Objetivos

O objetivo geral deste trabalho é criar uma coleção de quatro estampas inspiradas nas obras da artista brasileira Tarsila do Amaral para que possam ser comercializadas em *sites* de venda de tecidos, podendo ser usadas no artesanato, decoração e moda entre outras possibilidades. Para isso, os seguintes objetivos específicos são necessários:

- a) Fazer um breve levantamento histórico acerca da vida e obra da artista Tarsila do Amaral;
- b) Estudar o design de superfície e seus campos de atuação;
- c) Pesquisar sobre estamparia têxtil e os processos de impressão disponíveis no Brasil;
- d) Aprofundar os conhecimentos sobre o design de estamparia;
- e) Gerar alternativas, selecionar as quatro estampas e aperfeiçoá-las;
- f) Aplicar as estampas em diversos artefatos.

## 1.3 Plano de Trabalho

O trabalho é marcado inicialmente pelo aprofundamento acerca da obra da artista Tarsila do Amaral e do design de estamparia, para que em um segundo momento se dê a criação da série de quatro estampas.

O capítulo 2, sobre a Tarsila do Amaral, consiste na pesquisa bibliográfica sobre a vida e a obra da artista e o quadro social do Brasil neste momento. Para isso foram consultados os seguintes autores: Amaral (1975), Velloso (2000) e Zílio (1997).

O capítulo 3, Design de Superfície, abrange questões sobre a sua origem e importância e seus segmentos. Em seguida, estuda-se com maior afinco a estamparia têxtil e os processos industriais de impressão de estamparia corrida. Por fim, parte-se para o aprofundamento teórico sobre design de estamparia. A base teórica deste capítulo é fundamentada nos estudos dos seguintes autores: Andreoni (2008), Freitas (2011), Levinbook

(2008), Neves (2000), Peixoto e Neder (2011), Rubim (2004), Rüttschilling (2008) e Wong (2008), Yamane (2008).

O capítulo 4 diz respeito à Metodologia de Projeto, sendo esta constituída por três fases: problematização, concepção e finalização e envio das estampas. Para isso, utilizou-se como base a metodologia proposta por Péon (2001), adaptando-a de acordo com as necessidades.

No capítulo 5, Coleção de Estampas “O Brasil de Tarsila”, é demonstrado o desenvolvimento do projeto. Inicia-se com o *briefing*, a definição do público-alvo e a análise de similares. Em seguida é feita a conceituação do projeto, a geração de alternativas, consulta com o público-alvo e por fim, os aperfeiçoamentos e aplicações possíveis. Por último, apresenta-se o processo de envio das estampas.

No capítulo 6 apresentam-se as considerações finais, discutindo-se possibilidades futuras, dificuldades na área de design de superfície e se os objetivos do trabalho puderam ser atingidos ao longo do trabalho.

A seguir, dá-se início ao projeto a partir da fundamentação teórica sobre a vida e obra da artista Tarsila do Amaral.

## **2. TARSILA DO AMARAL: VIDA E OBRA**

O final do século XIX e início do XX foi um período de consideráveis avanços tecnológicos e grandes acontecimentos históricos no Brasil e no mundo; a postura e o comportamento social também passaram por profundas modificações.

Os acontecimentos na França relacionados à cultura, nesta época, eram referências para artistas, intelectuais e a classe abastada brasileira. Como comenta Velloso (2000, p. 22), “Paris, conhecida como a cidade luz, era uma referência, com seus cafés-concerto, sua *art-nouveau*, seus ateliês de alta costura e suas operetas. A pintura de Toulouse Lautrec imortalizara o *Moulin Rouge*, com suas dançarinas de saias farfalhantes dançando o canção”.

Depois da Primeira Guerra Mundial, o fascínio pela França, assim como por toda Europa, diminuiu no Brasil e este fato foi visto como oportunidade para um grupo de artistas e intelectuais brasileiros, de buscar

referências na própria cultura, constituindo o que seria, na visão deles, uma autêntica identidade nacional. Os modernistas acreditavam que o Brasil precisava se renovar e se tornar livre culturalmente. Eles pensavam que os artistas poderiam aprender com os europeus, desde que criassem suas próprias linguagens, adaptando-as à realidade brasileira. A semana de 1922 foi o ponto de partida para se atingir este objetivo (VELLOSO, 2000).

O desejo de mudança e renovação dos modernistas com relação à inovação tecnológica e ao progresso do país vinha ao encontro dos desejos de mudança da elite cafeeira paulista - formada pelos barões, viscondes e coronéis - do início do século XX que decidia o rumo do Brasil nesta época. Os profissionais liberais e os militares também ansiavam pela renovação do país (VELLOSO, 2000).

Este grupo acreditava que a renovação se daria através de grandes realizações e dos avanços tecnológicos:

O fazendeiro fluminense é conservador; o paulista, influenciado, talvez, pelo exemplo do europeu que vem chegando cada vez em maior número, tem iniciativas audaciosas. Constrói estradas de ferro e de rodagem mais bem dotadas, levanta um parque industrial de proporções inigualáveis em toda a América do Sul, cidades modernas. (AMARAL, 1975, p.12).

As mudanças históricas e comportamentais acabam interagindo com a arte, inclusive em relação ao olhar dos artistas, nas suas representações e formas de expressão. Temas vinculados ao contexto da época passaram a ser abordados por alguns deles em suas obras. As pinceladas, muitas vezes, passaram a ser mais rápidas, e a forma como viam as cidades crescendo, o movimento das locomotivas e as novas descobertas técnicas foram traduzidas em suas obras.

Pelas distorções registradas na percepção de Victor Hugo pode-se vislumbrar com perfeita clareza o percurso pelo qual as artes visuais mudaram suas linguagens sob o impacto das novas tecnologias. Sua descrição dos efeitos desfigurativos produzidos pela aceleração da locomotiva e o conseqüente deslocamento do olhar evocam as paisagens dissolvidas de Turner, ou os efeitos irregulares das irradiações luminosas captadas pelos impressionistas, sua visão alucinada dos trigais preconiza Van Gogh, a coreografia tresvariada das formas confundidas do campo e das cidades multiplica as perspectivas e aponta para as experiências radicais do cubismo. (SEVCENKO, 1998, p. 516).

Neste contexto do início da República no Brasil, uma das artistas brasileiras que dialogava através de suas obras com estas transformações foi Tarsila do Amaral. Suas obras se destacam por representarem os anseios e mudanças desta época que vinham ao encontro da necessidade de entender as especificidades do Brasil.

## **2.1. A artista**

Tarsila nasceu em 1886, em Capivari, São Paulo. Viveu sua infância nas fazendas de seus pais. Seus pais e avós eram donos de plantações de café no interior de São Paulo, faziam parte da elite paulista. Como ela própria comenta (AMARAL, 1975, p. 19): “Houve tempo em que meu pai tinha 22 fazendas...”.

Tarsila vinha de uma família tradicionalista e progressista ao mesmo tempo. Sua família era conservadora e patriarcal, mas valorizava as inovações e considerava importante o crescimento tecnológico, que para eles representava desenvolvimento e progresso. O tradicional e o novo faziam parte do seu ambiente familiar e da sua vida como reitera Amaral (1975, p. 12): “à doçura da tranquilidade da sede próxima ao terreiro, a curiosidade pelo atual. Entre fazenda patriarcal e a casa de São Paulo. Entre as lendas ouvidas na infância das pretas velhas e o desenvolvimento paulista.”

Poucos anos depois de iniciar seus estudos em artes, Tarsila, decidiu ir à Europa para aprofundar seus estudos. A artista então se estabeleceu em Paris onde conheceu outros artistas, entrando em contato com as novas tendências da arte, como relatou neste trecho de uma carta escrita à Anita

Malfatti em 26 de outubro de 1920: “Já estive no *Grand Palais*, no salão do Outono: olha, Anita, quase tudo tende para o cubismo ou futurismo.” (AMARAL, 1975, p. 31).

Logo após a semana de arte moderna em 1922, marco da renovação que se anunciava, Tarsila voltou para o Brasil. Nesta ocasião, ela conheceu os modernistas Menotti, Oswald e Mário de Andrade, através de Anita Malfatti, e com eles formou o ‘Grupo dos cinco’.

Com Oswald de Andrade voltou à França em 1923, sendo apresentada ao poeta Blaise Cendrars e Fernand Léger, artista cubista de grande influência para a sua formação (AMARAL, 1975).

Tarsila tornou-se aluna e amiga de Léger. Este estava ligado à arte figurativa, explorando, assim como Tarsila, a representação da máquina, como ícone da sociedade industrial e moderna. Além disso, também tinham outras características formais em comum (figura 5), como comenta Zílio (1997, p.80), “contornos precisos, as cores luzentes e regularmente moduladas, a matéria lisa e a inscrição da forma e da cor sobre o plano”.



Figura 5: A obra ‘The disks in the city’ (1920) de Fernand Léger e a obra ‘A Gare’ (1925) de Tarsila do Amaral.

Fonte: <http://aviagemdosargonautas.net> (Maio, 2014).

<http://www.itaucultural.org.br> (Maio, 2014).

Mas, ainda assim, Tarsila propôs uma arte nova, na medida em que acrescentou em suas obras elementos que evocavam ideias de brasilidade: as cores festivas, natureza nativa presente nas paisagens e os temas ligados à realidade brasileira, em uma linguagem distinta.

## 2.2. Obra

O acervo de Tarsila é vasto e compreende pinturas, gravuras, desenhos e esculturas, mas foi mesmo através da pintura, durante o período de 1924 a 1933 que a artista teve maior representatividade. Tarsila classificou grande parte de suas obras em duas fases: Pau-Brasil (1923 - 1927) e Antropofágica (1927-1929). As obras “Segunda Classe” (1933) e “Operários” (1933), de grande relevância no trabalho de Tarsila, não se encaixam nestas duas fases sendo classificadas como pertencentes à segunda fase do modernismo (AMARAL, 1975).

Em geral, nas obras das fases Pau-Brasil e Antropofágica, percebe-se influências do cubismo a partir do predomínio de formas geométricas para definir os objetos. A harmonia complementar das cores, usada pela artista, exhibe contrastes bastante vibrantes, conferindo um clima alegre, festivo, dinâmico às obras transgredindo cânones convencionais da pintura. Sobre as cores usadas, Tarsila explica:

Ensinaram-me depois que eram feias e caipiras. Segui o ramerrão do gosto apurado... Mas depois vinguei-me da opressão, passando-as para as minhas telas: azul puríssimo, rosa violáceo, amarelo vivo, verde cantante, tudo em gradações mais ou menos fortes, conforme a mistura do branco. Pintura limpa, sobretudo, sem medo de cânones convencionais. Liberdade e sinceridade, uma certa estilização que a adaptava à época moderna. Contornos nítidos, dando a impressão perfeita da distância que separa um objeto do outro (AMARAL, 1975, p. 121).

Além disso, nota-se nas cores certa gradação de tons que determinam o volume das formas e a utilização de uma técnica de pintura lisa, sem rastros das pinceladas.

As obras destas fases foram pintadas ao mesmo tempo em que ocorriam movimentos artísticos com esses mesmos nomes, Pau-Brasil e Antropofágico, cuja liderança e manifestos foram de autoria do poeta e jornalista Oswald de Andrade (1890-1954).

No manifesto Pau-Brasil, Oswald se posicionava contra a importação da arte, baseada num início de revalorização da arte produzida no Brasil e em sua possível projeção para o exterior. Ao mesmo tempo, pode-se perceber esta

revalorização do Brasil defendida por Oswald nas obras de Tarsila na fase Pau-Brasil (VELLOSO, 2000). As paisagens nativas ganharam destaque nas obras desta fase. As cores e temas característicos do interior do Brasil, como as paisagens, os elementos naturais, as igrejinhas, e em contraste, elementos referentes às cidades grandes (automóveis e estradas de ferro), dentre outras representações da tecnologia que se mostrava crescente na época são evidenciados pela artista em suas obras.

Nesta fase as questões relacionadas à criação da nova identidade brasileira, para os modernistas, ganharam corpo. Tarsila, que já estava de volta ao Brasil, e os modernistas receberam a visita do poeta francês Blaise Cendrars, e com ele realizaram viagens para apresentá-lo ao carnaval do Rio de Janeiro e às cidades históricas mineiras. Como destaca Amaral (1975, p. 124):

Não se pode deixar de relacionar a viagem a Minas ao lançamento do manifesto “Pau-Brasil” por Oswald de Andrade, logo após, pelo *Correio da Manhã*, do Rio, e do interesse que Cendrars despertou nesses modernistas, já motivados através do desejo de renovação da linguagem através do estudo de nossas tradições. (AMARAL, 1975, p. 124).

Este contato com as tradições culturais e populares foi, para Tarsila, um redescobrimto do Brasil e um meio de resgatar as lembranças de infância.

Algumas obras desta fase (figura 6): Auto-retrato ou Manteau Rouge (1923); A gare (1924); Carnaval em Madureira (1924); A Cuca (1924); Auto-Retrato I (1924); Religião Brasileira (1927) e Manacá (1927), (AMARAL, 1975).

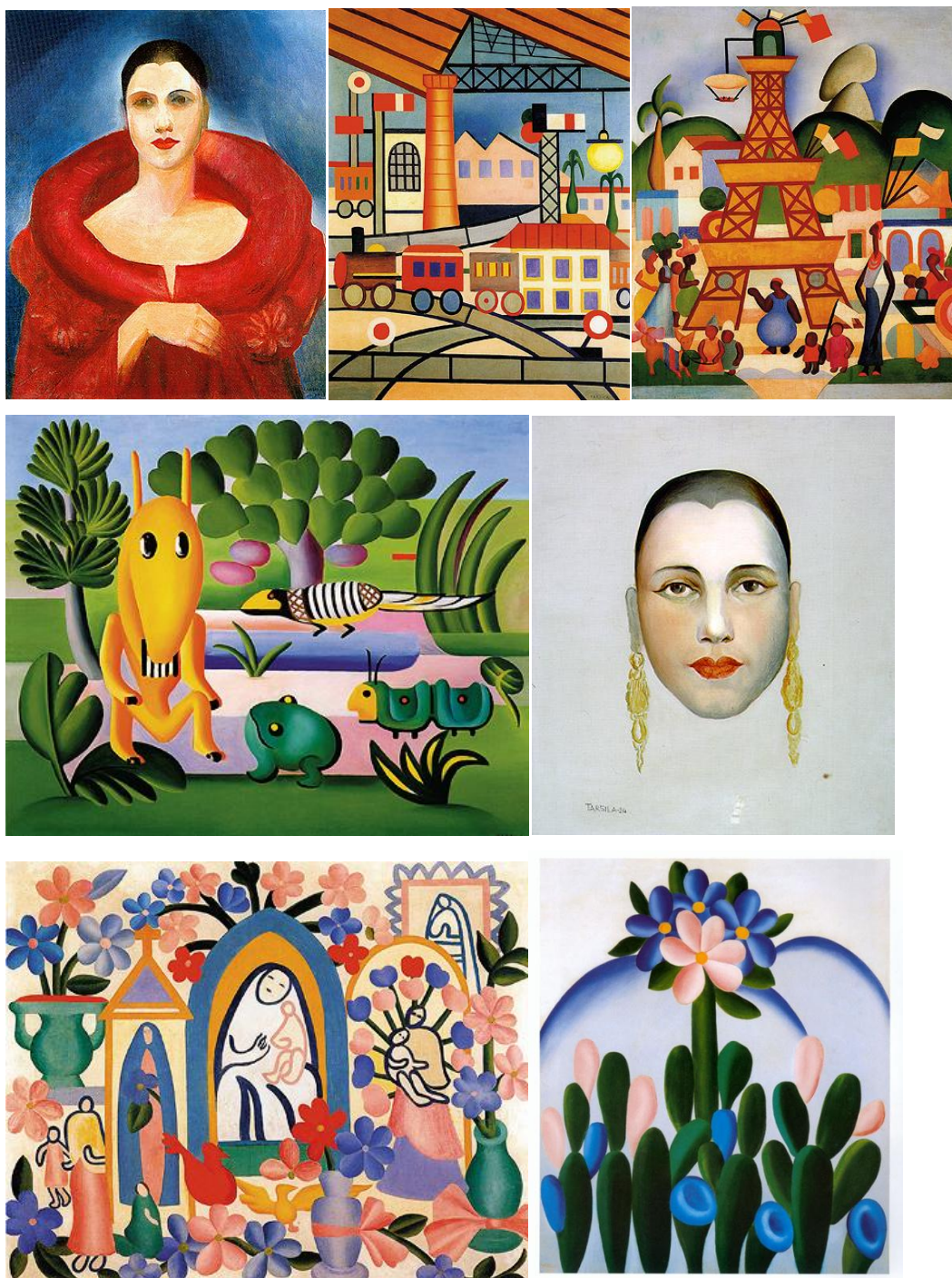


Figura 6: Auto-retrato ou Manteau Rouge (1923); A gare (1924); Carnaval em Madureira (1924); A Cuca (1924); Auto-Retrato I (1924); Religião Brasileira (1927) e Manacá (1927).  
 Fonte: <http://www.itaucultural.org.br> (Maio, 2014).

Em 1928, inspirado pelo quadro *Abaporu* (1928) (figura 7), que ganhou de presente de Tarsila, Oswald criou o movimento Antropofágico que “propunha a ‘deglutição’ da cultura europeia, transformando-a em algo bem brasileiro”. Ele defendia que “como antropófagos somos capazes de deglutir as formas importadas para produzir algo genuinamente nacional, sem cair na



antiga relação modelo/cópia, que dominou uma parcela da arte do período colonial e a arte brasileira acadêmica do século XIX e XX.” A figura do Abaporu idealizava e representava este processo de deglutição (Itaú Cultural, 2014).



Figura 7: Abaporu (1928).

Fonte: <http://www.itaucultural.org.br> (Maio, 2014).

Sobre a fase Antropofágica (1928-1929) de Tarsila, Zílio (1997, p.51) comenta: “Ao contrário da fase pau-brasil, onde predomina a anotação da paisagem, Tarsila agora entra nos mitos dos seus habitantes”.

Esta foi a fase mais importante da sua carreira, justamente porque expressava visualmente o objetivo maior dos modernistas de romper com a antiga relação modelo/cópia e ir além, transformando as linguagens das vanguardas europeias e ao mesmo tempo voltando-se para apreensão do Brasil, em um projeto consciente de criação de uma arte brasileira autônoma (TARSILA SITE OFICIAL, 2014).

Além do Abaporu (1928), outras obras desta fase são: O Lago (1928); O Ovo ou Urutu (1928); A Lua (1928); Cartão Postal (1929); Antropofagia (1929); Sol Poente (1929) (figura 8).



Figura 8: O Lago (1928); O Ovo ou Urutu (1928); A Lua (1928); Cartão Postal (1929); Antropofagia (1929); Sol Poente (1929).

Fonte: <http://www.itaucultural.org.br> (Maio, 2014).

Já na segunda fase do modernismo (1930-1945), o quadro social, econômico e político que se verificava no Brasil e no mundo no início da década de 1930, eram de crise, principalmente com a queda da Bolsa de Nova Iorque, que repercutiu no país com a crise cafeeira. O sentimento era de desânimo e frustração. Diante desta situação alguns artistas assumiram nova postura diante da realidade (ZÍLIO, 1997, pg. 55). Tarsila realizou trabalhos

importantes voltados para questões sociais, tais como Operários (1933) e Segunda-classe (1933) (figura 9).

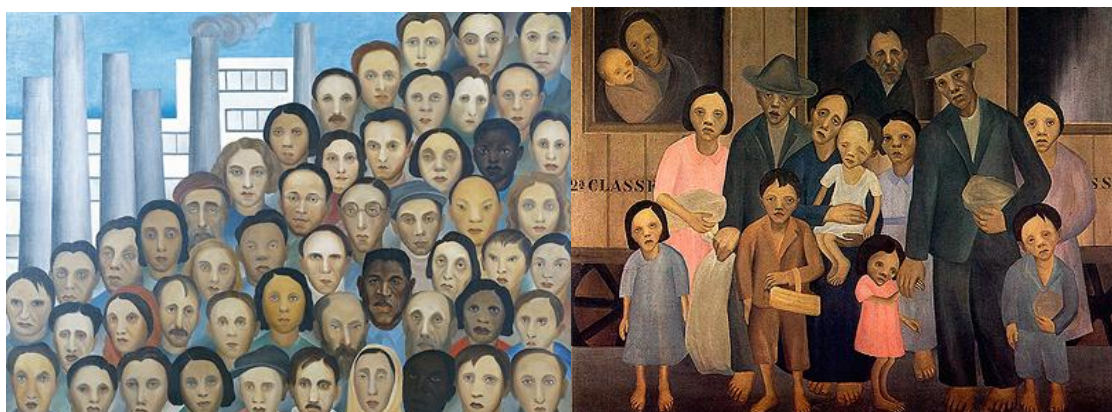


Figura 9: Operários (1933) e Segunda-classe (1933).  
Fonte: <http://www.itaucultural.org.br> (Maio, 2014).

Com esta breve passagem pela biografia da artista é interessante perceber como Tarsila do Amaral estava em consonância com as questões relevantes de sua época e como ela as expressava em sua obra que serão o ponto de partida para realização deste projeto de design de superfície.

Entre os artistas da época, Tarsila foi quem mais se dedicou a incorporar a dinâmica das transformações sociais e a relação destas com a contribuição da tecnologia. Ela resgatou e valorizou a cultura nacional, apresentando influência direta das tendências Construtivistas, Surrealistas e Cubistas e, ao mesmo tempo, buscando nas raízes da cultura brasileira, o rompimento dos valores estéticos instituídos na arte e a diferenciação do modelo europeu, que seria a realização de uma arte brasileira.

### 3. DESIGN DE SUPERFÍCIE

O termo Design de Superfície, tradução da expressão *Surface Design*, foi estabelecido pela designer Renata Rubim na década de 1980. Segundo ela, esta designação é amplamente utilizada nos Estados Unidos para denominar qualquer projeto feito por um designer relativo ao tratamento e cor sobre uma superfície, seja ela industrial ou não. Rubim ainda afirma que este conceito se encontra totalmente inserido na cultura americana, prova disso é a *Surface*

Design Association (SDA) que foi criada em 1977, tendo como intuito incitar a discussão sobre a educação em design de superfície e na exploração criativa das fibras e tecidos, promovendo, congressos bienais e estudos sobre o assunto (RUBIM, 2004, p.21).

No Brasil, apesar do design de superfície ser uma área de estudos relativamente nova, Rüttschilling (2008) argumenta que as superfícies sempre foram um suporte de expressão simbólica para as pessoas. Exemplo disso são os desenhos encontrados em cavernas durante o período Paleolítico (de 5 milhões a 25 mil anos a.C.) e registros de 10.000 anos a.C. No período Neolítico (de 10.000 a 5.000 a.C.), deu-se início aos trabalhos com tratamentos sobre as cerâmicas (figura 10), surgindo também a fiação.



Figura 10: Cerâmica pintada, tipo Sialk III 7 do Irã central do início do IVº milênio a.C.

New York, The Metropolitan Museum of Art

Fonte: <http://greciantiga.org/img.asp?num=0339> (Maio, 2014).

A simpatia das civilizações antigas pela decoração de superfícies manifestou-se principalmente em utensílios domésticos, na arquitetura e nos têxteis, como destaca a autora: “[...] a tecelagem e a cerâmica, assim como, posteriormente, a estamparia e a azulejaria, com sua linguagem visual, carregam o embrião do que hoje chamamos de design de superfície” (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 17).

Como objetivo, o design de superfície tem por base estudar e projetar texturas e estampas para as superfícies. Ele é construído a partir de aspectos

práticos, estéticos e simbólicos, abrangendo não somente questões referentes à utilização, como também a sensação através dos sentidos e a comunicação de mensagens.

Sobre isso, pode-se dizer que, geralmente, estes tratamentos funcionam como mensagens não-verbais, utilizando-se cores, formas e desenhos para se comunicar (LEVINBOOK, 2008). Neste sentido, o design de superfície é capaz de diferenciar os produtos uns dos outros, materializando questões socioculturais de modo a permitir maior apreciação e valorização por parte do público.

O design de superfície é, portanto, uma especialidade do campo do design, já que seus meios práticos e simbólicos possuem relações únicas em seu processo criativo, caracterizando os trabalhos da área. Além disso, tem como função tratar, explorar e ressaltar a interface comunicativa dos objetos, unindo características funcionais e estéticas que se apresentam também em outras especialidades, porém em cada uma, tais fatores possuem importâncias específicas (FREITAS, 2011, p. 20).

De acordo com Rüttschilling (2008, p.43), a noção de superfície pode ser ampliada, sendo considerada estrutura gráfica espacial com propriedades visuais, táteis, funcionais e simbólicas, passando assim a constituir o próprio objeto. A cadeira e o lustre (figura 11), projetos do designer canadense Oki Sato, são exemplos da estruturação a partir das texturas, que compõe o objeto em si.

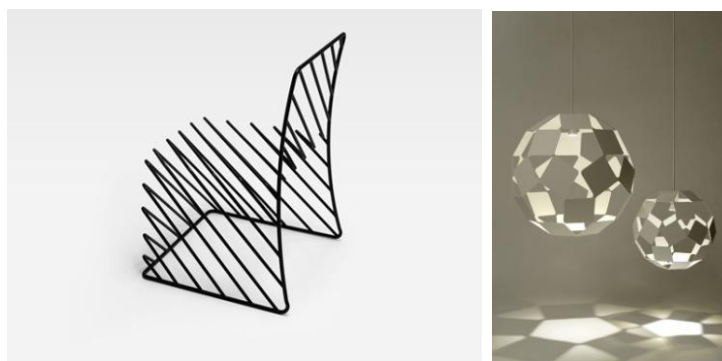


Figura 11: Projetos do designer canadense Oki Sato.  
Fonte: <http://www.inventoprojetos.com.br> (Maio, 2014).

Sendo assim torna-se pertinente acrescentar que:

As superfícies são exemplos de cultura material, pois ao ornamentar um tecido para proteger seu corpo frágil, ou a cerâmica que será utilizada em objetos utilitários do cotidiano ou para o revestimento de suas habitações, entre outros, o ser humano não apenas cria um simples artefato, mas um verdadeiro meio de informação, o qual aponta características muito particulares quanto à sociedade a que pertence. Portanto, ele nos apresenta signos que representam não só a criatividade, habilidade e tecnologia de uma civilização, mas o contexto em que opera (GPDES, 2014).

Os designers de superfície devem pesquisar conceitos, insumos e processos adequados às restrições específicas do suporte. Além disso, de acordo com Rüttschilling (2008), o designer deverá considerar as características dos usuários e consumidores, o contexto socioeconômico e cultural, e os fatores tecnológicos das unidades produtivas nas quais será desenvolvido o projeto. Como Levinbook (2007, p. 4) acrescenta:

Na busca por um diferencial para o desenvolvimento de coleções, o designer deve partir de sua vivência social, cultural, política e ambiental, isto significa trabalhar com seu próprio repertório, lançando mão das mais diversas formas de pesquisas e mantendo seu faro apurado para os acontecimentos emergentes. (LEVINBOOK, 2007, p. 2).

Rüttschilling (2008, p.31) explica que são vários os campos de atuação do design de superfície no mercado, uma vez que a nomenclatura brasileira abrange todos os tipos de projetos sobre a superfície, independente do material. As principais áreas são: papelaria, estamperia, cerâmica e materiais sintéticos para piso.

Na área de papelaria o design de superfície está relacionado ao desenvolvimento de desenhos e padrões para papéis de presente, embalagens, material de escritório, materiais descartáveis, blocos, cadernos, papéis de parede, entre outros (figura 12).



Figura 12: Exemplos de design de superfície em papelaria.

Fonte: <http://www.ohperablog.com/2010/08/10/design-de-superficie-embalagem/> (Maio, 2014).

Já a indústria têxtil abrange a produção de diversos tipos de tecidos e não- tecidos como também seus métodos de beneficiamento e acabamento. De acordo com Rüttschilling (2008) no design de superfície, a área têxtil é a maior área de aplicação e com maior diversidade de técnicas. Esta área engloba diferentes processos tais como estamparia, tecelagem, *jacquard* e tapeçaria.

Na estamparia (figura 13) a impressão de estampas é feita diretamente sobre o tecido permitindo o uso de diferentes processos, que deverão ser escolhidos de acordo com alguns critérios como composição do tecido, tamanho da produção, tempo e custo (RÜTHSCHILLING, 2008, p.31).



Figura 13: Exemplo de estamparia.

Fonte: <http://www.betepaes.com.br/site/design.html>. (Maio, 2014).

Na tecelagem (figura 14) as cores dos fios e seu entrelaçamento formam o padrão criado pelo designer (RÜTHSCHILLING, 2008, p.35).

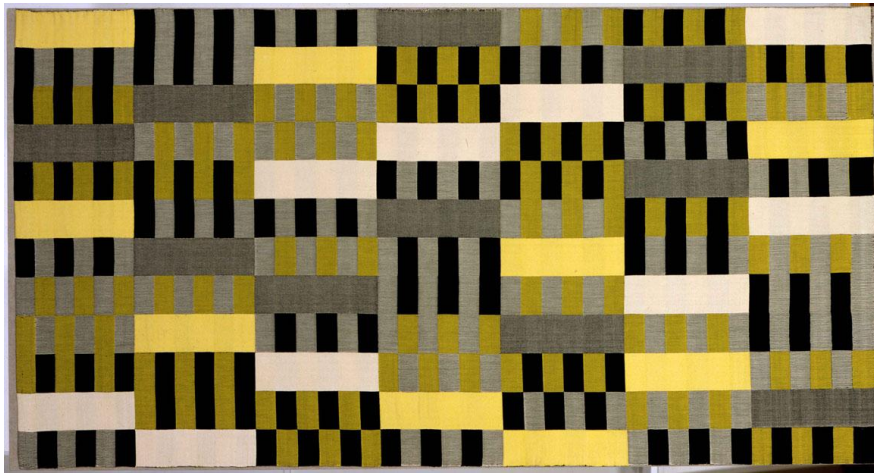


Figura 14: Exemplo de tecelagem.

Fonte: <http://www.arteduca.unb.br/galeria/mostra-bauhaus-turma-2009/tapete-de-la-sobre-canhamo> (Maio, 2014).

Já o *jacquard* (figura 15), é uma técnica específica de tecelagem, que permite a criação de padronagens complexas e texturas táteis (RÜTHSCHILLING, 2008, p.35).



Figura 15: Exemplo de Jacquard.

Fonte: <http://sao-paulo.all.biz/jacquard-renda-lurex-g79885#show0> (Maio, 2014).



E por fim, a tapeçaria (figura 16) também permite ser criada com base em vários processos e técnicas, tanto artesanais como industriais (Rüthschilling, 2008, p.39).



Figura 16: Exemplo de tapeçaria.

Fonte: <http://www.arteduca.unb.br/galeria/mostra-bauhaus-turma-2009/tapete-de-la-sobre-canhamo> (Maio, 2014).

No segmento da cerâmica (figura 17), a utilização do design de superfície está voltada para a área de construção civil e decoração em superfícies como paredes, pisos e utensílios domésticos, representando grande parte do design de superfície, além de apresentar grande demanda de profissionais (RÜTHSHILLING, 2008, p.39).



Figura 17: Exemplos de design de superfície presente na cerâmica.

Fontes: <http://www.inventoprojetos.com.br/?p=1481>. (Maio, 2014).

<http://ideiasdefimdesemana.com/design-de-superficie/>. (Maio, 2014).

Materiais sintéticos tais como acrílico, polietileno, nylon, poliestireno, teflon, entre outros, podem ser aplicados em tapetes para carros, acessórios de moda, laminados (figura 18) entre outros (RÜTHSCHILLING, 2008, p.40).



Figura 18: Exemplo de design de superfície em materiais sintéticos.  
Fonte: <http://penta.ufrgs.br/~evelise/DSuper/classi.htm> (Maio, 2014).

Ainda segundo Ruthschilling (2008), o design de superfície também se aplica as interfaces visuais como no *layout* de páginas eletrônicas, jogos e animações.

Visto as possibilidades de aplicações do design de superfície este trabalho irá se concentrar na estamparia têxtil, que será seu material de estudo e aplicação.

### 3.1. Estamparia Têxtil

A estamparia têxtil, como abordado no capítulo anterior, é um dos segmentos do Design de Superfície. Ela diz respeito aos processos de impressão em peças têxteis, apresentando relações históricas datadas antes da era cristã, com a produção de corantes e o tingimento natural (YAMANE, 2008).

Segundo Levinbook (2008), estampar o próprio corpo foi o primeiro passo dado, sendo seguido pelo surgimento das vestimentas, que eram necessárias devido às variações de temperatura. O processo de tingimento era natural. Os corantes eram feitos de seivas de árvores, folhas entre outros elementos. O tema predominante dos desenhos era a natureza.

Em finais da Idade Média,

Vasco da Gama trouxe da Índia para a Europa, tecidos finos de algodão estampados, que eram destinados às altas classes sociais. Foram tão bem aceitos, que os fabricantes de lã e seda europeus, insistiam com seus governos pela proibição destes estampados. (LEVINBOOK, 2008, p. 35).

Desde então a estamparia vem sendo destacada como um importante diferencial econômico e simbólico. As estampas costumam ser classificadas em três tipos: localizada, corrida e falso-corrída.

### 3.1.1. Estampa localizada

Diz respeito às estampas feitas em locais específicos nas peças. A estampa localizada (figura 19) pode ser feita em peças abertas (peças cortadas) ou fechadas (já costuradas, montadas). Podem ser feitas manualmente ou de forma mecanizada, sendo impressas em diversas áreas da peça: parte frontal, lateral, nas costas, no barrado, sobre o zíper, sobre a costura, utilizando para isso tintas específicas (ANDREONI, 2008).



Figura 19: Estampa localizada.  
Fonte: <http://cargocollective.com> (Maio, 2014).

### 3.1.2. Estampa corrida

É um tipo de estampa realizada em tecidos a metro. O segredo da estampa corrida está em repetir os padrões de forma que a emenda entre eles não seja percebida, para não formar uma aparência "azulejada" (YAMANE, 2008).

É interessante que a estampa mostre um contínuo absolutamente uniforme, como se a emenda não existisse. O padrão mínimo da estrutura do desenho que se repetirá por toda a extensão do tecido é chamado de *rapport*.

A estampa corrida (figura 20) pode ser produzida a partir de diversos processos: blocos de madeira, quadro manual, quadro automático, cilindro e estamparia digital entre outros, que serão explicados posteriormente (YAMANE, 2008).



Figura 20: Estampa corrida.

Fonte: <https://www.flickr.com/photos/alexportes/4786895841/> (Maio, 2014).

### 3.1.3. Estampa Falso-corrida

Trata-se de uma estampa localizada que simula uma corrida por questões ligadas, geralmente, a restrições técnicas e econômicas. Pode ser

produzida através de diversos processos de impressão como a sublimação e a serigrafia.

França (2010), explica que primeiro a peça é cortada e depois é impressa a estampa contínua. No caso da serigrafia, a arte geralmente ocupa todo o quadro, não havendo a necessidade de “bater” a tela várias vezes sobre o tecido para repetir o desenho. Logo, não há preocupação com o encaixe e com a continuidade da emenda.

### **3.2. Processos de Impressão**

O sucesso de um projeto de design de superfície depende muito do conhecimento do designer das possibilidades técnicas que envolvem o desenvolvimento do produto, o que implica na solução de problemas e na gestão dos processos produtivos (RUBIM, 2004, p. 57).

Como há interesse da autora deste projeto em se inserir no mercado de trabalho de estamparia, achou-se pertinente estudar os diversos processos de impressão utilizados no Brasil. Além disso, acredita-se também que esta pesquisa poderá ser útil para outros alunos que tenham interesse em design de estamparia.

Vários são os processos que podem ser utilizados na estamparia. Rüttschilling (2008) explica que é responsabilidade do designer, além da criação e desenvolvimento do projeto, identificar qual o processo de impressão que se adequará a ele de modo a controlar os efeitos visuais desejados em sua criação.

Logo, dentre os aspectos a serem considerados no desenvolvimento de um projeto para estamparia se destacam: a composição e as cores dos materiais têxteis que serão estampados; a quantidade de cores que serão impressas; as dimensões do substrato; a relação de custo-benefício que implica na viabilidade do projeto e por fim, o processo de impressão que será escolhido de modo a atender estas questões.

Além das questões técnicas e econômicas, a criação também abarca questões comerciais e socioculturais, ou seja, é importante entender as

necessidades e os desejos do público-alvo, considerando-se também a cultura no qual ele está inserido.

Questões ambientais devem ser vistas como algo inerente ao processo de criação, de modo a optar por processos limpos, minimizando ao máximo os impactos ambientais, buscando resultados que tenham boa durabilidade e resistência, evitando assim o seu descarte prematuro.

A estampa têxtil pode ser produzida mediante processos artesanais e industriais de impressão. Os processos artesanais conhecidos são: impressão com blocos de madeira e com o estêncil assim como a técnica de *batik*. Já processos industriais bastante utilizados são a estamparia a quadros, com cilindros, a sublimação e a estamparia digital.

### 3.2.1. Blocos de madeira

Os blocos de madeira (figura 21) ou pedra funcionam como carimbos, sendo primeiramente entalhados, para em seguida estampar os materiais têxteis. Esta técnica, que hoje em dia ainda é utilizada, é conhecida como *block-printing* (figura 22), sendo considerada uma das técnicas mais antigas de impressão em tecidos (ANDREONI, 2008, p. 53).



Figura 21: Carimbo de madeira e estampa originada do método block-printing.

Fonte: <http://www.utsavpedia.com/motifs-embroideries/motifs-embroideries-bagh-print/> (Maio, 2014).



Figura 22: Pessoa estampando tecidos com o bloco de madeira e tecidos já estampados com o método block printing.

Fonte: [http://www.aalamwaar.com/hand\\_block\\_printed\\_natural\\_fabrics.html](http://www.aalamwaar.com/hand_block_printed_natural_fabrics.html) (Maio, 2014).

O carimbo deve ser construído em madeira rígida e resistente, para que possa ser esculpido em relevo. Depois de composto o desenho e passado para o bloco de madeira, utilizam-se ferramentas especiais para a retirada de pedaços de madeira, das áreas onde não há desenho, e que, portanto não receberão tinta. Este bloco é pressionado sobre a superfície, e somente sobressairão os espaços em relevo. Se houver a necessidade de impressão em mais de uma cor, é feito um registro na própria madeira, para que se possa alcançar um encaixe perfeito das tonalidades, em um processo lento e trabalhoso (LEVINBOOK, 2008, p.40).

### 3.2.2. Estêncil

Caracteriza-se por colocar sobre uma superfície um molde geralmente feito de plástico. Este molde é vazado com o desenho escolhido, local por onde a tinta passará. Segundo Levinbook (2008, p. 42) esta técnica (figura 23) foi desenvolvida pelos japoneses e pode ser usada em vários suportes como, por exemplo, paredes, papéis ou tecidos.



Figura 23: Técnica de Estêncil aplicada em parede.

Fonte: <http://blog.gerencialconstrutora.com.br/noticias/decoracao/faca-voce-mesmo-decoracao-com-stencil##>. Uo5UfCcav2M (Maio, 2014).

### 3.2.3. Batik

*Batik* é uma técnica de tingimento que surgiu na Índia, embora se desconheça a sua data de invenção. O processo consiste em derreter uma cera e aplicá-la sobre o tecido (fig. 24), segundo o desenho imaginado pelo criador (ANDREONI, 2008).



Figura 24: Aplicação da técnica Batik.

Fonte: <http://milvezesrelacoes.com.br/wp/?p=968> (Maio, 2014).

Após a cera quente secar, o material têxtil é imerso em um tanque de tinta. As áreas onde a cera não foi aplicada receberão o tingimento. Já o local onde a cera foi aplicada continuará na cor do tecido. A cera neste caso funciona como um elemento que protege a cor do tecido. Depois que a cera é retirada com água quente, se revela o efeito craquelado (figura 25) que é característico desta técnica. (YAMANE. 2008, p. 12).





Figura 25: Efeito da técnica batik.

Fonte: <http://www.hebaalattas.com/2012/02/art-of-batik.html> (Maio, 2014).

### 3.2.4. Tie-dye

O *tie-dye* é um método simples que consiste em amarrar o tecido com barbante e tingi-lo em seguida. As áreas do tecido cobertas pelo barbante ficam protegidas, sendo tingidos, neste caso, os locais descobertos (figura 26). Este processo pode ser repetido várias vezes até que se encontre o efeito desejado. Esta técnica é originária do Norte da África, sendo popularizada com o Psicodelismo nas décadas de 1960 e 1970 (LEVINBOOK, 2008, p. 41).



Figura 26: Técnica tie dye aplicado na camiseta.

Fonte: <http://customizetudo.blogspot.com.br/2012/09/diy-tie-dye-com-tintas-de-tecido.html> (Maio, 2014).

### 3.2.5. Quadros

A estamaria a quadros é popularmente conhecida como serigrafia ou *silkscreen*, que teve origem no Oriente no século VIII, sendo amplamente utilizada ainda nos dias de hoje (LEVINBOOK, 2008, p.43).

A estamaria a quadros pode ser utilizada para imprimir estampas localizadas, falso-corridas e corridas. Ela pode ser feita manualmente (figura 27) ou através do uso de máquinas como carrosséis (figura 28), para estampas localizadas, e esteiras automáticas (figura 29), para estampas corridas.



Figura 27: Serigrafia manual

Fonte:

<http://megasilkscreen.blogspot.com.br/>  
(Maio, 2014).



Figura 28: Carrossel automático.

Fonte: [www.metalprinter.com](http://www.metalprinter.com) (Maio, 2014).



Figura 29: Esteira automático.

Fonte: [www.dwell.com](http://www.dwell.com) (Maio, 2014).

De modo geral, a serigrafia consiste em um processo de impressão que utiliza uma tela, na qual serão criadas áreas impermeáveis e permeáveis, por onde a tinta passará, imprimindo o substrato. As áreas impermeáveis são “gravadas” pelo processo de foto sensibilidade, onde a matriz preparada com uma emulsão fotossensível é colocada sobre um fotolito com o desenho impresso em preto. O conjunto matriz e fotolito são colocados por sua vez sobre uma mesa de luz. Os pontos escuros do fotolito protegem a tela da luz, não permitindo que os "poros" da tela se fechem. E são justamente estas áreas que corresponderão aos locais por onde a tinta passará para imprimir o tecido.

Os pontos claros permitem que a luz passe pelo fotolito atingindo a emulsão. Neste caso, os "poros" são impermeabilizados pelo endurecimento da emulsão fotossensível que foi exposta a luz (LEVINBOOK, 2008).

A tinta é vazada, pela pressão de um rodo, através de uma tela preparada. A tela, normalmente de seda, náilon ou poliéster é esticada em um bastidor de madeira, alumínio ou aço (figura 30).

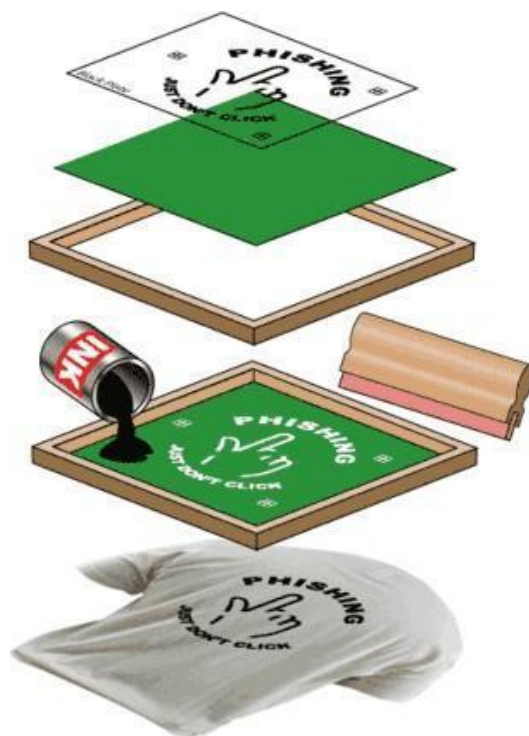


Figura 30: Esquema do processo de serigrafia.

Fonte: <http://www.apesilk.com.br/serigrafia-silk-screen/>(Maio, 2014).

A serigrafia, a partir de tintas específicas, pode ser usada para imprimir tecidos de diversas cores e composições. Não existem restrições de quantidade de cores, mas cada cor exige uma tela exclusiva, o que aumenta o preço final do produto, além disso, a serigrafia não é indicada para imagens muito ricas em detalhes.

A serigrafia permite vários efeitos diferentes nas estampas dependendo da tinta que for usada: aspecto brilhoso, fosco, toque aveludado, em relevo, *glitter*, degradê, luz negra e vários outros.

### 3.2.6. Cilindros

É utilizada unicamente para a produção de estamparia corrida. Processo semelhante ao processo de quadro. Porém, neste caso as telas são cilíndricas e metálicas (figura 31), apresentando microperfurações que correspondem aos desenhos da estampa. Cada cor impressa corresponde a um cilindro. A tinta é colocada dentro do cilindro, atravessando as microperfurações com o auxílio de um rodo, que empurra a tinta para fora (NEVES, 2000).



Figura 31: Cilindros e o processo sendo executado.

Fonte: <http://www.nanete.com.br/empresa.php#ad-image-0> (Maio, 2014).

Porém há uma quantidade mínima de tecido a ser impressa em razão do custo benefício, girando em torno de 720 metros de tecido. O número de cores depende do maquinário, no Brasil, por exemplo, há diversas empresas que possuem essas máquinas (Hering, Malwee e Lancaster), alguma delas portando até 16 cilindros, ou seja, 16 cores (FRANÇA, 2010).

### 3.2.7. Termo-transferência

A estamparia por termo-transferência é feita através da aplicação de calor e pressão, que permitirão a passagem de um desenho impresso em um papel para o tecido. Este tipo de estamparia é recomendado para a impressão de imagens complexas e muito detalhadas, como uma foto por exemplo. Existem diferentes tipos de processos de estampagem por termo-transferência, porém os mais conhecidos são o transfer e a sublimação. (PEIXOTO; NEDER, 2011, p. 5)

Transfer (figura 32) é o processo de transferência da imagem impressa em um papel especial, impresso em impressora à laser ou jato de tinta, para o tecido por prancha aquecida. A tinta é transferida para o tecido junto com uma película quando o papel é submetido à pressão e à alta temperatura por alguns segundos. Embora não tenha limite de cores, o toque da impressão é plastificado, e ao longo das lavagens, a estampa tende a ficar com a aparência “craquelada”, devido ao quebrantamento da película que acompanha a tinta (FRANÇA, 2010). Costuma ser utilizada para a produção de estampa localizada.



Figura 32: Processo de transfer.

Fonte: <http://www.falamae.com/2011/09/transfer-caseiro.html> (Maio, 2014).

Na sublimação, o processo é semelhante ao transfer comum, a diferença é o tipo de tinta utilizada e o toque proporcionado. O transfer sublimático é feito com tinta sublimática caracterizada pela presença de corantes dispersos. Neste caso, a tinta (figura 33) penetra na fibra dos tecidos através da sublimação, ou seja, da mudança do seu estado sólido para o gasoso (ANDREONI, 2008, p. 26). Pode ser utilizada para a produção de estampa localizada, falso-corrido ou corrida, dependendo do maquinário.

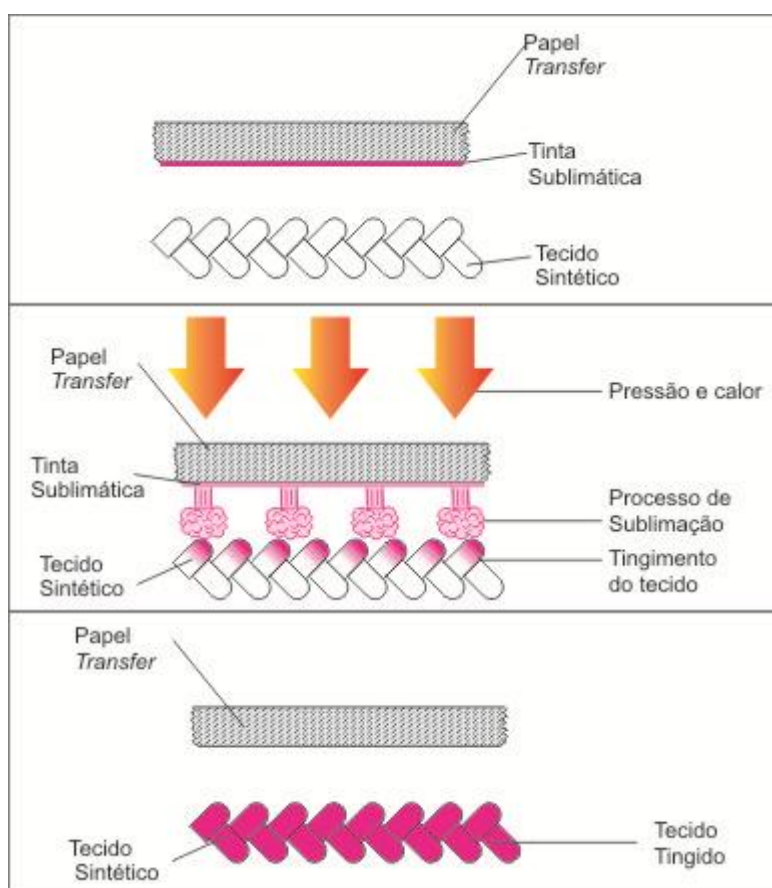


Figura 33: Esquema do processo de sublimação.  
Fonte: Peixoto, Neder, 2011.

As vantagens da sublimação são: a grande gama de cores, definição da imagem, toque zero<sup>1</sup>, excelente durabilidade, além de não existir a necessidade de separar as cores. E as desvantagens são: não aceita qualquer tipo de tecido, como aqueles com fibras naturais ou tecidos escuros. No

<sup>1</sup> Toque zero é um termo utilizado nas fábricas de estamaria para se referir às estampas de toque imperceptível.

algodão, as cores tendem a ficar mais apagadas e às vezes mudam de matiz (FRANÇA, 2010).

### 3.2.8. Estamparia Digital

A estamparia digital por jato de tinta é considerada uma grande evolução nas técnicas de estamparia. A começar por reproduzir fielmente fotografias, desenhos e padrões. A imagem é transferida a partir de um arquivo de computador direto para impressora sem o uso de matriz como nas outras técnicas de estamparia (figura 34).



Figura 34: Processo de impressão digital.

Fonte: <http://queilaferraz.fashionbubbles.com/historia-da-moda/estamparia-corrida-parte-33/comment-page-1/> (Maio, 2014).

O toque do tecido depois de impressa a imagem digital, não é alterado assim como na sublimação, isso se deve à qualidade e à quantidade da tinta que é liberada pela impressora.

A gama de cores disponível no processo digital é muito maior do que nos métodos tradicionais. Neste caso, optar por um maior número de cores em determinado projeto não quer dizer que ficará mais caro como acontece na impressão serigráfica, onde o acréscimo de cores significa que mais telas/cilindros terão que ser gravados aumentando assim a quantidade de materiais utilizados assim como o custo e econômico e o tempo de trabalho. Os

pigmentos utilizados em relação às outras tintas são mais resistentes à descoloração e às lavagens (LEVINBOOK, 2008).

Portanto, as vantagens da impressão digital estão relacionadas à quantidade de tinta utilizada, a ampla opção de cores, a preservação do toque do tecido, a possibilidade de impressão em amostras ou pequena quantidade de tecidos.

A sustentabilidade da técnica, também é considerada, visto que a produção digital apresenta custos ambientais reduzidos quando comparada à estamperia convencional, sendo necessária apenas cerca de 10% da água utilizada nos processos tradicionais. Além disso, a estamperia digital reduz o desperdício de corante e evita o uso de metais e outras peças constituintes dos quadros (NEVES, 2000, pag. 37).

Entretanto, o tempo que o processo digital gasta para imprimir uma determinada quantidade de tecido é quase 10 vezes maior que os métodos tradicionais. Mas em compensação, o tempo de preparo nos processos tradicionais chega de 8 a 12 semanas para iniciar a produção em série de uma estampa, enquanto que, na impressão digital, a preparação é instantânea. Pois, não há necessidade de separar cores, gerar um padrão contínuo, nem de preparar matrizes (LARANJEIRA; MOURA, 2013).

Levinbook (2008, p.37) argumenta que, “sendo assim, o designer pode dedicar mais tempo à parte criativa, apoiada na produção de amostras, pois não há restrições na impressão de pequenas quantidades.” E Andreoni (2008) acrescenta que “com a adoção de tecnologias digitais, as estamparias conseguem otimizar as tarefas e ter ganhos de qualidade na fidelidade do desenho, redução dos tempos de aprovação de pedidos e precisão na produção.”

Entender as diferenças dos processos de impressão, suas limitações e vantagens torna a criação mais consciente, visto que todas as etapas do processo devem se encaixar para a obtenção de um bom resultado, assim como a compreensão do design de estamperia.



### 3.3. Design de estampa

O design de estampa diz respeito ao projeto de estampas localizadas, falso-corridas ou corridas, considerando para isso aspectos criativos, socioculturais, econômicos e tecnológicos que dialoguem com as necessidades dos consumidores e com as questões técnicas de produção. Como objetivo deste projeto é desenvolver padronagens inspiradas nas obras da artista Tarsila do Amaral, buscou-se abordar questões ligadas especialmente ao design de estampas corridas.

Segundo Rüttschilling (2008, p.61), os elementos visuais participam da composição visual de maneira a garantir a característica primordial de propagação do módulo. Os elementos visuais podem funcionar de diversas maneiras: figuras ou motivos, elementos de preenchimento e elementos de ritmo.

Os motivos ou figuras (figura 35) são usados para representar o tema da mensagem (ex: tema náutico, floral e etc.). São as formas que ficam no primeiro plano, apresentando maior destaque na composição. Eles aparecem muitas vezes, podendo apresentar variações de tamanho, posição e até pequenas alterações formais (RÜTHSCHILLING, 2008, p.62).

Os elementos de preenchimento podem ser texturas, grafismos e etc., que preenchem os outros planos da estampa, sendo responsáveis pela ligação visual dos elementos. Correspondem em geral a tratamentos do fundo (figura 35). Em alguns casos, eles ocorrem a sós como por exemplo, uma textura tipo “casca de ovo”, que confere à superfície sua característica principal.



Figura 35: Figuras ou motivos e elementos de preenchimento.  
Fonte: Autoria própria.

Os elementos de ritmo, segundo Rüttschilling (2008), funcionam como “temperos”, ou seja, em analogia à gastronomia, são elementos que enriquecem visualmente a composição. Referem-se às cores, ao posicionamento, ao dimensionamento, dentre outros aspectos conferidos aos elementos no espaço. A repetição dos elementos de ritmo visa promover o entrelaçamento gráfico-visual na composição.

Alguns conceitos são fundamentais na área do design de superfície, muitos deles advindos de princípios clássicos do design têxtil e cerâmico, são eles: módulo, *rapport* e sistemas de repetição.

### 3.3.1. Módulo e Rapport

O módulo (fig. 36) é a unidade da padronagem, que será repetida ao longo da superfície. Ou seja, ele é a menor área que inclui todos os elementos visuais que constituem o desenho (Rüttschilling, 2008).

Mas para que o módulo seja repetido ao longo da superfície, é necessário que exista uma adequação dos elementos a fim de permitir que ele seja encaixado perfeitamente aos outros módulos. Isso significa que as extremidades do módulo deverão se encaixar tanto em cima, embaixo, assim como nas laterais e nas diagonais, fazendo com que a composição apresente

fluidez e continuidade e não uma aparência “azulejada”, onde os encaixes são facilmente percebidos (AGUIAR, 2004).

Este processo de adequação dos pontos de encontro dos elementos do módulo é chamado de *rapport* (figura 36) na indústria. O termo originário do francês costuma ser traduzido como repetição (RUBIM, 2004).

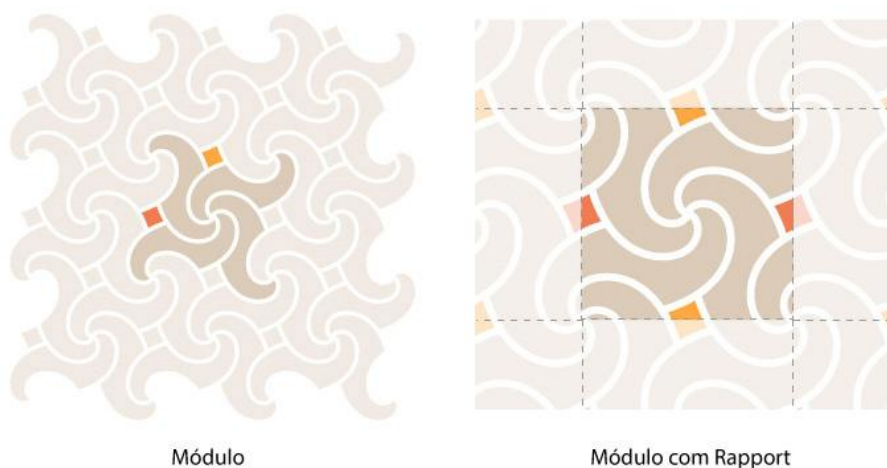


Figura 36: Módulo e rapport.

Fonte: <http://estampaholic.com/2014/04/10/o-que-e-rapport/> (Maio, 2014).

Na lógica do *rapport*, todo elemento que sair do módulo pelo lado direito deverá entrar pelo lado esquerdo assim como aquele que sair pelo topo, deverá entrar pela base (fig. 37).



Figura 37: Lógica do rapport.

Fonte: <http://estampaholic.com/2014/04/10/o-que-e-rapport/> Adaptação (Maio, 2014).

Assim, quando o módulo se repetir, terá a formação da padronagem contínua (figura 38), sem interrupção. Esta noção é regida pelos princípios da continuidade, onde os módulos em sequência ordenada e ininterrupta garantem o efeito da percepção da imagem contínua, e da contiguidade, pretendendo atingir a harmonia visual na vizinhança dos módulos (RÜTHCSHILLING, 2008, p.64).



Figura 38: Padronagem.

Fonte: <http://estampaholic.com/2014/04/10/o-que-e-rapport/> (Maio, 2014).

### 3.2.2. Sistemas de Repetição

Os sistemas de repetição dizem respeito à lógica adotada para repetir os módulos. Ou seja, em cada sistema existe uma estrutura (malha, *grid*), que corresponde à organização dos módulos no espaço. Para Rüttschilling (2008) há três sistemas de repetição: sistemas alinhados, não-alinhados, progressivos e multimódulo.

Os sistemas alinhados (figura 39) abrangem estruturas em que os módulos se mantêm alinhados tanto na direção vertical quanto na horizontal. Nesses sistemas, o módulo pode ser movimentado a partir dos movimentos de translação, rotação e reflexão.



Figura 39: Sistema de repetição alinhado.

Fonte: <http://estampaqueeugosto.blogspot.com.br/2013/06/processos-de-obtencao-de-um-rapport.html> (Maio, 2014).

Nos sistemas não-alinhados (figura 40), conjuntos de módulos deslocam-se horizontal ou verticalmente, não podendo apresentar os dois deslocamentos ao mesmo tempo. Estes sistemas conferem um efeito de “parede de tijolos”, em analogia à colocação de tijolos em uma construção. Esses sistemas também oferecem as possibilidades de movimentação (translação, rotação e reflexão) dos elementos.

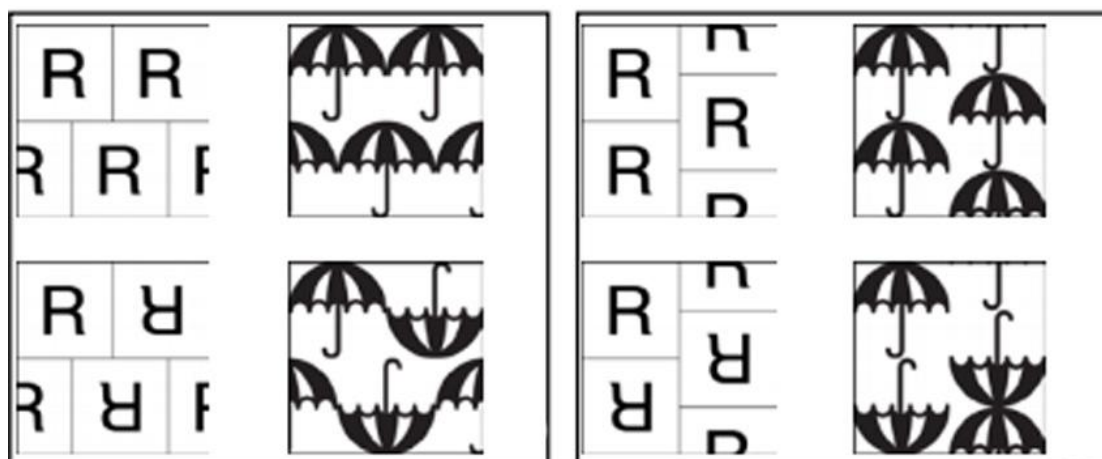


Figura 40: Sistema não-alinhado.  
Fonte: Kinas, 2011.

Primeiramente, gera-se o módulo, repetindo-o de acordo com o sistema não-alinhado. Em seguida, posiciona-se o módulo dentro de uma das células que compõe a estrutura, ajustando-se os elementos dentro dela. Depois, outros elementos são ajustados dentro de um quadrado para que possa funcionar como o *rapport* do sistema não-alinhado (figura 41).

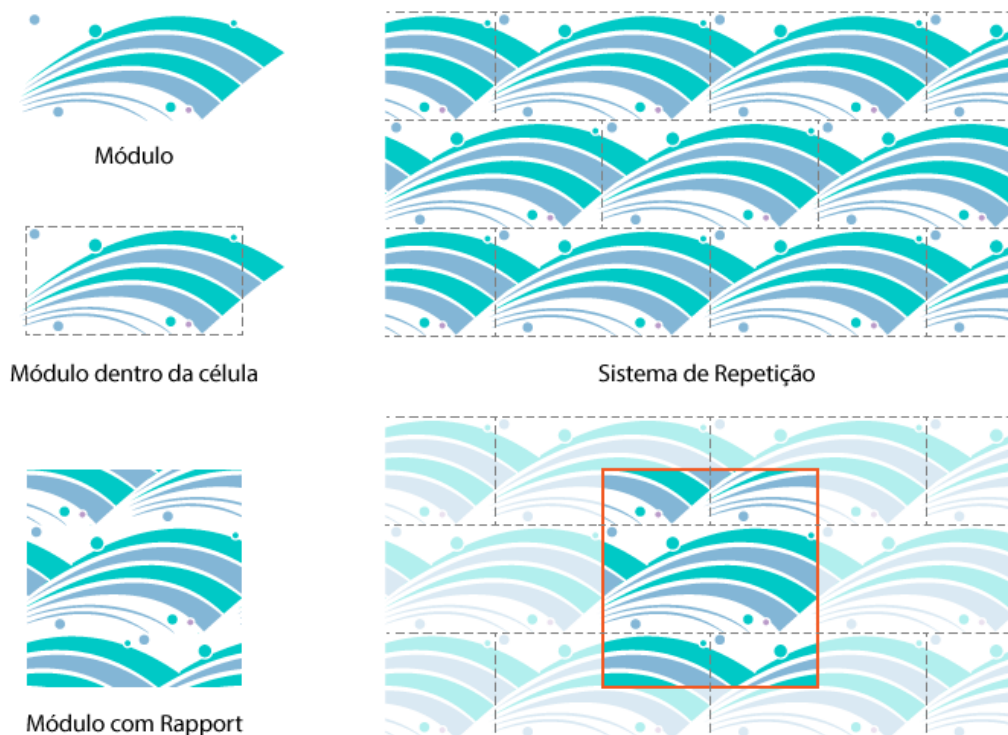


Figura 41: Construção do rapport de um sistema não-alinhado.  
Fonte: <http://estampaholic.com/2014/04/10/o-que-e-rapport/> (Maio, 2014).

Já os sistemas progressivos (figura 42) são os que encerram a mudança gradual do tamanho dos elementos (dilatação ou contração), obedecendo às lógicas pré-determinadas (RÜTHSCHILLING, 2008, p.68).



Figura 42: Exemplo de sistema progressivo. Gravura do artista M.C. Escher.  
Fonte: <http://www.wikipaintings.org/en/m-c-escher/circle-limit-i> (Maio, 2014).

E por fim, o sistema de multimódulo que são módulos agrupados que se convertem em uma forma maior, também chamado por Wong (1998) de Supermódulo. O quadrado (figura 43) com a linha vermelha representa o multimódulo.

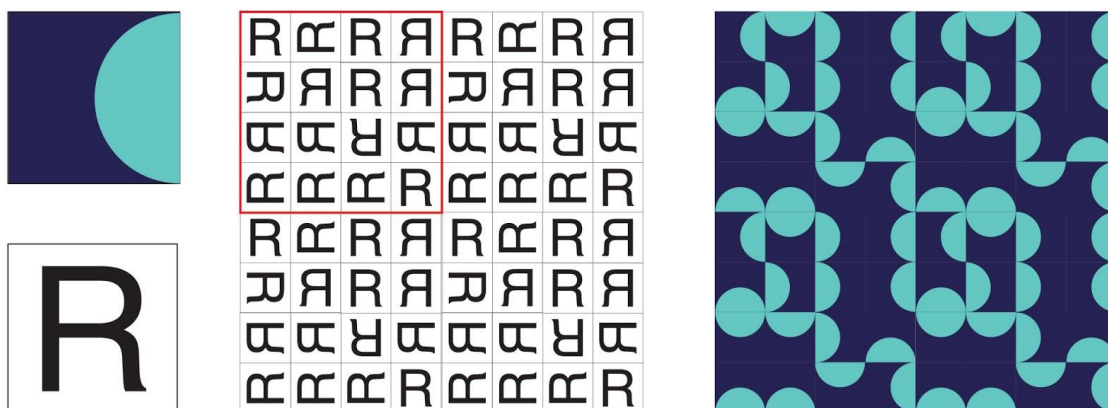


Figura 43: Sistema de multimódulo.

Fonte: <http://estampaqueeugosto.blogspot.com.br/2013/06/processos-de-obtencao-de-um-rapport.html> (Maio, 2014).

Ainda existe a possibilidade de criação de estruturas sem encaixe, embora seja possível manter a fluidez e o ritmo visual. O painel de azulejos do

artista Athos Bulcão (figura 44), por exemplo, utiliza-se dos mesmos módulos que se repetem de várias formas diferentes.



Figura 44: Exemplo de padronagem sem encaixe. Painel do artista Athos Bulcão. Fonte: <http://estampaqueeugosto.blogspot.com.br/> (Maio, 2014).

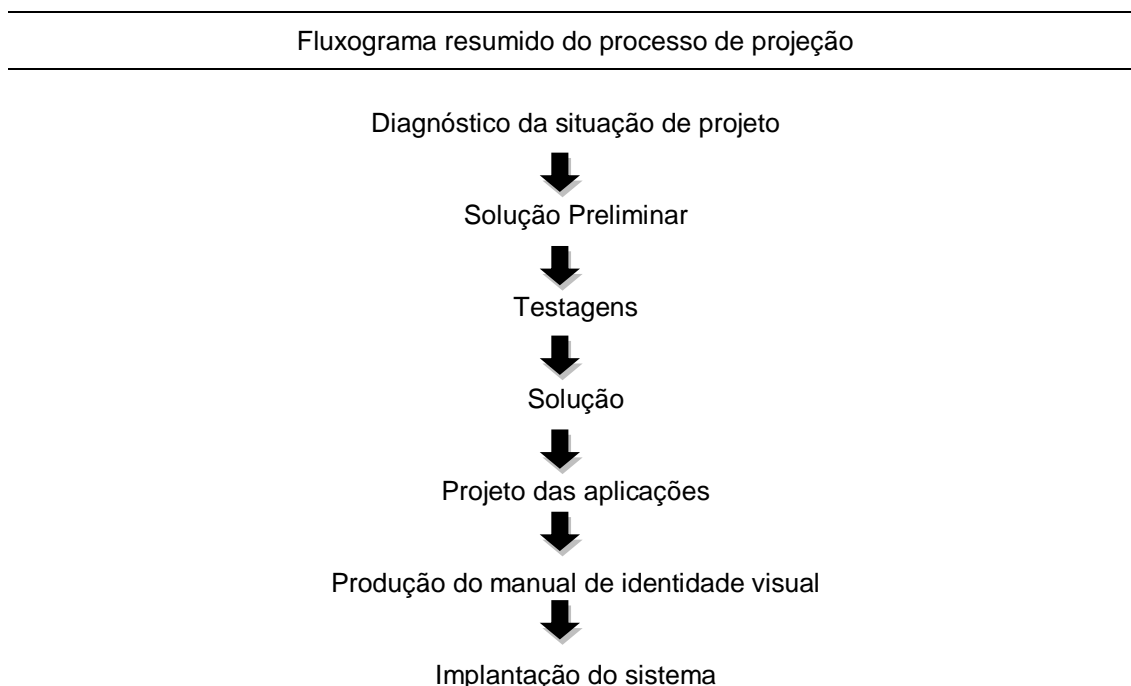
Ainda que existam princípios básicos e específicos, o designer tem a liberdade de criar e usar os recursos disponíveis da forma que preferir, podendo inclusive, ir além destes princípios, inovando e criando novas possibilidades, contanto que o resultado obtido atenda ao objetivo do projeto.

#### **4. METODOLOGIA DE PROJETO**

Este projeto terá como base a metodologia de Peón (2001) que compreende metodologia como o conjunto e a ordenação de procedimentos para a realização de um dado objetivo. A metodologia facilita o desenvolvimento de um projeto, minimizando as possibilidades de erros e imprevistos, buscando controlar as variáveis envolvidas e a ocorrência de distrações e omissões. A metodologia pode ser organizada em fases e etapas que se sucedem cronologicamente como o fluxograma (tab.1) apresenta de maneira resumida (PEÓN, 2001).



Tabela 1: Fluxograma resumido da metodologia de Péon (2011).



Fonte: Peón, 2011.

A projeção pode ser dividida em três fases: Problematização, Concepção e Especificação (PEÓN, 2001, p. 52).

#### 4.1. Fase 1: Problematização

Esta é a fase em que é diagnosticada a situação de projeto, ou seja, onde são organizados os dados e as variáveis que determinarão o trabalho a ser desenvolvido (PEÓN, 2001, p. 52).

Neste trabalho, a problematização foi dividida em algumas etapas: *briefing*, definição do público-alvo e análise de similares. Segundo Munhoz (2009), o *briefing* apresenta um retrato detalhado da instituição e registra as necessidades e as restrições de design identificadas no levantamento de dados. Por meio do *briefing* se formaliza a comunicação entre o escritório de design e o cliente. O *briefing* direciona o projeto e sua implementação.

Contudo, neste projeto a relação cliente–designer é diferente. Pois não há um único cliente ou instituição, visto que a série de estampas serão comercializadas em diversos *sites* de venda.

Entretanto, o projeto, que será realizado de forma autônoma, deverá contar com as restrições técnicas e comerciais impostas por estes *sites* de venda.

Logo, neste primeiro momento, serão definidos requisitos e restrições como também a escolha das obras da artista Tarsila do Amaral.

Em seguida, parte-se para a definição do público-alvo, de modo a guiar a criação de uma linguagem adequada às necessidades socioculturais destes consumidores potenciais.

A última etapa desta fase engloba a pesquisa de similares, de modo a perceber o mercado concorrente, a partir dos temas, diferenciais e características das estampas concorrentes a fim de criar uma linguagem particular para a série de padronagens inspiradas na obra da Tarsila do Amaral.

#### **4.2. Fase 2: Concepção**

Para Péon (2001) a fase da concepção é a fase da criação da identidade visual. Neste trabalho, esta fase foi adequada para a criação das estampas. Esta fase será formada por cinco etapas: conceituação do projeto, geração de alternativas, consulta com o público-alvo, aperfeiçoamentos e aplicações.

No primeiro momento, conceituação do projeto, procura-se estabelecer os temas, os significados e os valores associados às estampas assim como as estratégias para representar tais ideias: cores, formas, texturas, traços e etc. Em seguida, parte-se para geração de alternativas, que serão escolhidas e refinadas a partir da consulta com o público-alvo. Por último serão feitas as aplicações das padronagens em diversos artefatos de modo que os consumidores potenciais possam ter ideias a respeito das possibilidades de uso das estampas.

#### **4.3. Fase 3: Finalização e Envio das Estampas**

Nesta fase, o processo de criação da série de estampas será finalizado a partir da adequação das padronagens segundo as instruções dos *sites* de

venda. Por exemplo: o formato de imagem adequado, a resolução das imagens, o sistema de cores entre outras coisas.

Deste modo, as estampas estarão prontas para o *upload* nos *sites* de vendas, podendo ser vistas e consumidas por compradores interessados. Também será feito um levantamento do valor de venda das estampas e a porcentagem ganha pelo autor das padronagens, de modo a apresentar parte da realidade do mercado de estamperia no contexto brasileiro.

## **5. Coleção de estampas “O BRASIL DE TARSILA”**

Neste capítulo será demonstrado o desenvolvimento da coleção “O Brasil de Tarsila”, que é composta por 4 estampas. Estas estampas, que visam valorizar a cultura brasileira, serão comercializadas por *sites* de venda e poderão ser utilizadas das mais diversas formas, dependendo das necessidades dos consumidores. Como para confecção de roupas, de artesanatos, em objetos de decoração, etc.

### **5.1. Fase 1: Problematização**

Como mencionado anteriormente, a problematização foi dividida neste trabalho em três etapas: *briefing*, definição do público-alvo e análise de similares.

#### **5.1.1. Briefing**

Como o objetivo deste projeto é a criação de uma coleção de estampas para serem comercializada através de *sites* de vendas, não foi estabelecido um diálogo com um cliente em específico. Contudo, para suprir os requisitos técnicos do projeto, foi feita uma pesquisa em alguns *sites* de venda como o Panólatras<sup>2</sup> e Be Diff<sup>3</sup>, por exemplo.

---

<sup>2</sup> <http://www.panolatras.com.br>.

<sup>3</sup> [www.bediff.com.br/](http://www.bediff.com.br/)

Percebeu-se que parte dos *sites* de venda de estampas corridas costuma utilizar o processo de impressão digital devido ao custo benefício. Além disso, o cliente tem a possibilidade de comprar poucos centímetros do tecido, no mínimo 30x 30 cm que é o tamanho de amostra, se assim desejar. A vantagem deste processo é que a estampa pode ser criada com um número ilimitado de cores, utilizando para isso o sistema CMYK<sup>4</sup>, além disso, não há uma restrição quanto ao formato do *rapport*, desde que esse seja enviado com uma boa resolução, neste caso, 300 dpi.

Também não há a necessidade de se preocupar com a cor e o material do tecido, já que os tecidos a serem impressos são todos brancos e a escolha do substrato têxtil fica à escolha do cliente. Desta maneira, a designer tem a sua disposição uma “tela em branco”, que acaba por facilitar o seu processo de criação.

As estampas poderão ser utilizadas de diversos modos, de acordo com as necessidades do consumidor: confecção de roupas, artigos de decoração, artesanato, *patchwork*, acessórios e outra infinidade de possibilidades que dependerão da criatividade dos clientes.

A cultura brasileira costuma ser pouco explorada nas padronagens à venda nos *sites*. Por exemplo, no *site* dos Panólatras, das 418 estampas comercializadas, apenas 35 exploram temas ligados ao Brasil (festas, cidades, animais, artistas e esportes). Além disso, as estampas com temáticas brasileiras são em menor número se comparadas às 61 padronagens com temáticas estrangeiras (artistas, cidades, artefatos locais, gastronomia, animais, literatura e etc.).

Logo, a coleção de quatro estampas, que será chamada “O Brasil de Tarsila”, visa valorizar a cultura nacional, ampliando a quantidade de padronagens com temáticas brasileiras oferecidas nos *sites*.

Para isso, foi realizada uma pesquisa visual de todas as obras da artista através dos *sites* Base7<sup>5</sup> e Itaú Cultural<sup>6</sup>. Foram escolhidas seis obras

---

<sup>4</sup> CMYK é o sistema de cores, cuja sigla é formada pelas cores *Cyan* (Ciano), *Magenta* (Magenta), *Yellow* (Amarelo) e *black* (Preto). O CMYK (também chamado de cor-pigmento) é um sistema muito utilizado na indústria gráfica.

<sup>5</sup> <http://www.base7.com.br/tarsila/>.

<sup>6</sup> [novo.itaucultural.org.br/](http://novo.itaucultural.org.br/).

para serem trabalhadas na geração de alternativas, para que após a consulta com o público-alvo, fossem selecionadas apenas quatro delas.

Neste sentido, procurou-se trabalhar com obras menos conhecidas e não tão exploradas em outros trabalhos já realizados, de modo a ampliar o conhecimento das pessoas acerca da produção cultural da Tarsila do Amaral.

Logo, as obras escolhidas para serem trabalhadas na coleção de estampas “O Brasil de Tarsila” pertencem à Fase Pau Brasil, na qual a artista privilegiou aspectos comuns do interior do Brasil como paisagens, fauna, flora, religiosidade e ideias de progresso vinculadas à capital São Paulo. São elas: ‘A Cucu’ (1924), ‘Religião Brasileira’ (1927), ‘Manacá’ (1927), ‘A Feira II’ (1925), ‘A Gare’ (1925) e Vendedor de Frutas (1925) (figura 45).





Figura 45: Da esquerda para direita – A Cuca, Religião Brasileira, Manacá, A Feira II, A Gare e Vendedor de Frutas.

Fonte: <http://novo.itaucultural.org.br/conheca/enciclopedia/> (Maio, 2014).

Para que as estampas representem a produção da Tarsila, assim como valores associados à Fase Pau Brasil – modernidade, religiosidade, folclore, fauna e flora brasileira – e às noções de brasilidade foram definidas algumas estratégias de design. Entre estas estratégias, destacam-se: a utilização de alguns elementos icônicos presentes na obra de Tarsila, a representação sintética destes elementos e o uso de muitas cores saturadas, portanto mais vivazes. Além disso, foi escolhido trabalhar com um traço próprio, de modo a se diferenciar do traço de Tarsila a fim a resolver questões ligadas ao direito autoral.

Outra estratégia de design definida diz respeito à opções de cores das estampas de modo a atender o gosto de um público maior. Para isso, decidiu-se criar variações de uma mesma estampa a partir de diferentes opções de cores dos fundos das padronagens.

A partir da definição das restrições técnicas e requisitos da coleção, dar-se-á a seguir a definição do público-alvo, de modo a criar estampas adequadas as suas necessidades.

### 5.1.2. Público-Alvo

É importante deixar claro que o público-alvo deste projeto não são os *sites* de compra, mas sim os clientes destes. Geralmente, o público que procura estes *sites* de venda de tecidos estampados, são pessoas que têm bastante interesse em estamparia, inclusive o nome do *site* Panólatras é um neologismo que reúne em uma palavra os termos “pano”, em referência aos tecidos, e o termo “latras”, derivado do sufixo “latria”, que vem de *latris*, que significa “servo, adorador” (ORIGEM DA PALAVRA, 2014).

Este público prefere, em muitos casos, comprar estampas exclusivas, que no caso podem custar um pouco mais caro. De modo geral, estes tecidos são usados em artesanato, decoração, moda ou apenas para colecionar. Histórica e culturalmente, estas atividades são mais ligadas ao público feminino no Brasil. Logo, o público-alvo é composto especialmente por mulheres, sejam elas adolescentes, jovens ou mulheres mais maduras, pois o que as unem é justamente a paixão por tecidos estampados.

Além disso, são pessoas interessadas em artesanato, moda, decoração e na cultura artística, tendo predileções por museus, leitura de livros, filmes entre outros tipos de lazer cultural (figura 46). Contudo, as produções não excluem o público masculino, pois a autora acredita que o interesse pela artista Tarsila do Amaral possa transcender questões de gênero.

Elas também costumam acessar a internet diariamente, inclusive efetuando diversas compras *online*. A renda do público acabou por não ser delimitada, visto que a possibilidade de comprar poucos centímetros a grandes quantidades de tecido acabam por ampliar o acesso a esses produtos.



Figura 46: Painel conceitual de público-alvo.  
Fonte: autoria própria.

### 5.1.3. Análise de Similares

Nesta etapa foram pesquisados diversos produtos, especialmente, estampas inspirados nas obras da artista Tarsila do Amaral (figuras 47, 48 e 49) de modo a perceber a configuração formal (imagens, cores, formas, traços e etc.) das mesmas. Através desta análise, tem-se a intenção de criar uma linguagem própria de criação, que se diferencie das demais.

Nas estampas do abadá <sup>7</sup>(figura 47) foi feita uma releitura da obra 'Abaporu' (1928), inclusive a mais usada para fazer referência à artista, onde novas imagens foram aplicadas em um fundo similar ao da obra original. As cores e os traços usados também fazem referências diretas com a obra da artista.

<sup>7</sup> Espécie de túnica usada no carnaval da Bahia para identificar os foliões.





Figura 47: Abadá Daniela inspirado em obra da 'Abaporu' (1928).  
Fonte: <http://pedrinhodarocha.wordpress.com/tag/abada/> (Maio, 2014).

Na coleção de jóias inspiradas na artista Tarsila do Amaral (figura 48), houve uma inovação no sentido de decompor os ícones dos quadros, adequando-os segundo o suporte de aplicação.



Figura 48: Coleção de jóias inspiradas nas obras da artista Tarsila do Amaral.  
Fonte: [http://thelostfashion.blogspot.com.br/2010\\_07\\_01\\_archive.html](http://thelostfashion.blogspot.com.br/2010_07_01_archive.html). (Maio, 2014).

Na coleção das Havaianas (figura 49), foram feitos recortes das obras originais para estampar os chinelos.



Figura 49: Coleção de chinelos Havaianas com parte das obras da artista.

Fonte: <http://uzinga.com.br/blog/2012/12/semana-da-arte-moderna-de-1922/>. (Maio, 2014).

Nas roupas femininas (figura 50) foram usadas quatro obras da artista, 'Abapuru' (1928), 'Operários' (1933), 'Pescador' (1925) e 'A boneca' (1928) e para compor as estampas. Foram usadas as próprias obras em diferentes disposições e por vezes recortadas resultando em uma estampa única.



Figura 50: Roupas com estampa de algumas obras de Tarsila do Amaral.

Fonte: <http://loja.estudioabelha.com.br/col-os-artistas-saem-de-ferias-ct-4949e> (Maio, 2014).

A camiseta infantil (figura 51), também inspirada nas obras da artista utilizou elementos das obras e acrescento outros novos, inspirados nos traços

da artista. Apesar de bem colorida, a combinação das cores usada se difere da paleta comumente empregada pela artista.



Figura 51: Estampas para tecido inspiradas nas obras da artista Tarsila do Amaral.  
Fonte: <http://www.minihumanos.com.br/camiseta-estampa-tarsila.html>. (Maio, 2014).

Em um segundo momento, foram analisados produtos e estampas inspirados em outros artistas de modo a perceber outras formas de intertextualidade entre as produções originais e os produtos criados a partir delas.

Na estampa criada com inspiração nos grafites do artista Keith Haring (figura 52), foram usados vários trabalhos diferentes em uma mesma composição. Os traços são os mesmo do artista e a cor do fundo, amarela, também era bastante usada por ele.



Figura 52: Estampa inspirada nos trabalhos do artista Keith Haring.  
 Fonte: <http://moda.culturamix.com/noticias/moda-e-descontracao-moda-e-arte> (Maio, 2014).

Na coleção inspirada na artista Beatriz Milhazes (figura 53), foi realizado um trabalho artesanal como se fosse uma colagem nas roupas, com arranjos parecidos com os encontrados nas obras da artista.



Figura 53: Estampas inspiradas nas obras da artista Beatriz Milhazes.  
 Fonte: <http://santarendeira.wordpress.com/tag/beatriz-milhazes/> (Maio, 2014).

Na inspiração para estampa nas obras do artista Van Gogh (figura 54) foram realizados novos desenhos seguindo os mesmo traços e cores do artista.



Figura 54: Estampas inspiradas no artista Van Gogh.

Fonte: <http://moda.culturamix.com/noticias/moda-e-descontracao-moda-e-arte> (Maio, 2014).

As imagens escolhidas, tanto inspiradas nas obras da Tarsila, quanto nas obras de outros artistas mostram modos de representar produções de artistas que podem se dar através da cópia da própria obra ou de releituras com novas disposições ou não. Às vezes, pode se dar pela criação de novos desenhos com traços similares aos do artista referência. Ou através da inovação, usando elementos de estilo gráfico distinto que remetem à obra. E pela mistura de elementos encontrados na obra com outros criados pelo autor da estampa. Estas possibilidades serão consideradas para o desenvolvimento da coleção.

## **5.2. Fase 2: Concepção**

Nesta fase visa-se desenvolver a coleção “O Brasil de Tarsila”, formada por quatro estampas. Para isso, dividiu-se esta fase, baseada na metodologia de Péon (2001), em algumas etapas: conceituação do projeto, geração de alternativas, consulta com o público-alvo, aperfeiçoamentos e por fim aplicações possíveis.

### **5.2.1. Conceituação do Projeto**

Como mencionado anteriormente foram escolhidas seis obras da fase Pau-Brasil para servirem de referência para a criação da coleção de estampas. Logo, para ampliar a percepção da autora deste projeto acerca das obras escolhidas, inicialmente será feita uma descrição sobre cada uma das pinturas: ‘A Cuca’, ‘Religião Brasileira’, ‘Manacá’, ‘A Feira II’, ‘A Gare’ e Vendedor de Frutas.

A obra ‘A Cuca’ (1924) (figura 55) é descrita pela própria Tarsila como um quadro bem brasileiro “Estou fazendo uns quadros bem brasileiros que têm sido muito apreciados. Agora fiz um que se intitula ‘A Cuca’. É um bicho esquisito, no mato com um sapo, um tatu e outro bicho inventado.” (Carta de Tarsila a Dulce, São Paulo, 23 fev. 1924. Amaral, A. 1975, p. 146).



Figura 55: Amaral, Tarsila do - A Cuca, 1924.

Fonte: <http://novo.itaucultural.org.br/conheca/enciclopedia/>. (Maio, 2014).

A Cuca é um dos principais seres do folclore brasileiro, sendo descrita e popularizada por Monteiro Lobato em seu livro *O Saci*, de 1921. A Cuca se originou através de outra lenda: a Coca, uma tradição trazida para o Brasil na época da colonização (UNIVERSIA, 2014).

Segundo a lenda, a Cuca é uma velha feia, muitas vezes representada com cabeça de jacaré, que rouba as crianças desobedientes, sendo usado por muitas vezes como uma forma de fazer medo em crianças que não querem dormir.

Contudo, na pintura, além de ser uma representação de uma famosa personagem do folclore brasileiro, também pode ser considerada como um prenúncio da Antropofagia na obra da artista (UNIVERSIA, 2014).

Percebe-se nesta obra uma representação que faz menção ao interior do Brasil e sua natureza exuberante e colorida. Os animais e insetos e plantas adquiriram novas formas e proporções, como as folhas que lembram corações, e a Cuca, um mito do folclore brasileiro foi criado pela artista. As formas são geométricas e as texturas com variação de claro e escuro dão volume aos elementos.

Em 'Religião Brasileira' (1927) (figura 56), Tarsila relaciona com o brusco contato de retorno à realidade brasileira, “à cômoda alta, com o altar doméstico sobre a toalhinha de crochê muito branca, os santos dispostos à volta e os vasos com as flores coloridas de papel crepom” (AMARAL, 1975).



Figura 56: Amaral, Tarsila do - Religião Brasileira, 1927.

Fonte: <http://novo.itaucultural.org.br/conheca/enciclopedia/> (Maio, 2014).

Nesta obra observa-se o uso de cores suaves e variação de tons que dão volume aos elementos em contraste com o vermelho chapado e vibrante. As formas que representam as imagens de santos são simplificadas, por vezes mostrando somente um contorno. Alguns elementos se repetem em outras obras como as formas de coração e as flores.

Na obra 'Manacá' (1927) (figura 57) Tarsila representou uma planta natural do Brasil (INSA, 2014). Nesta, observa-se uma paisagem com o manacá em destaque, em meio a natureza. A artista continua explorando uma paleta de cores que segundo ela remetia à sua infância na fazenda (AMARAL, 1975). Neste caso, como nas outras obras, as variações de tons acrescenta volume aos elementos.





Figura 57: Amaral, Tarsila do - Manacá, 1927.

Fonte: <http://novo.itaucultural.org.br/conheca/enciclopedia/> (Maio, 2014).

Miceli (2003, p. 138) descreve 'A Feira II' (1925) (figura 58) como:

...uma 'paisagem animada' para servir de mostruário visual das riquezas do país em matéria de frutas (bananas, mamões, mangas, abacaxis, carambolas, palmitos, caju, goiabas) e de vegetação, deslocando o chamariz visual do encadeamento articulado de níveis e figuras para o tesouro de primícias nativas, compondo uma gigantesca natureza-morta perpassada por novos horizontes de comércio. (MICELI, 2003 aput site base7, 2014).



Figura 58: Amaral, Tarsila do - A Feira II, 1925.

Fonte: <http://novo.itaucultural.org.br/conheca/enciclopedia/> (Maio, 2014).

Encontra-se nesta obra a representação de uma paisagem de feira de frutas em uma cidade do interior, com árvores e construções ao fundo. As cores são vibrantes, a maioria dos elementos possui variação de tons, o que lhes confere volume. As formas são geométricas, os elementos estão distribuídos desordenadamente, mas ao mesmo tempo agrupados, dando a impressão de uma certa poluição visual organizada, como nas próprias feiras, que apesar do movimento e da quantidade de itens disponíveis, estes estão organizados por tipo e etc.

‘A Gare’ (1925) (figura 59) é uma das obras pintadas por Tarsila que apresenta elementos que remetem a revolução tecnológica que acontecia no Brasil naquela época.



Figura 59: Amaral, Tarsila do - A Gare, 1925.  
 Fonte: <http://novo.itaucultural.org.br/conheca/enciclopedia/>  
 (Maio, 2014).

É a pintura que desenvolveu, a partir de 1924, verdadeiro cântico de entusiasmo à cidade de São Paulo e ao progresso (palavra mágica então), com as locomotivas, passagens de nível, trilhos, o rural também transparecendo na cor, na sobreposição dos elementos em 'presépio', sem perspectiva. Quando reproduz a cidade, é sempre uma São Paulo, lírica e leve, árvores-balões, frutas-ovóides, verdadeiras ilustrações poéticas para textos de Cendrars. (AMARAL, 1967, p. 24. aput site base7, 2014).

Nesta obra vê-se a presença de um trem em uma estação com outras construções que representam uma cidade grande da década de 20, com suas inovações tecnológicas.

Como nas outras obras apresentadas neste capítulo as formas são geométricas e alguns elementos apresentam volumes devido à variação de tons usada pela artista.

Além das cores vibrantes, as palmeiras também indicam que se refere a uma paisagem em um país tropical, neste caso o Brasil.

A pintura 'Vendedor de frutas' (1925) (figura 60) retrata um trabalhador brasileiro da época. "Ao mesmo tempo em que se persegue o desejo de projetar o nacional, o nosso, em termos de realidade, nesses anos 20 do modernismo brasileiro, não deixa de chamar atenção o retrato bastante cruel do 'nativo', do povo brasileiro, visível em Tarsila." (AMARAL, 1997, p. 31. apud SITE BASE 7, 2014).

Nesta obra observa-se a representação do vendedor de frutas em um barco que se parece uma fruteira com a natureza morta, com frutas típicas de clima tropical. A Igrejainha ao fundo, as palmeiras e as cores usadas, fazem referência ao Brasil. As formas continuam geométricas e mais uma vez aqui, percebe-se o uso de recurso de variação de tons para criar volume aos elementos.

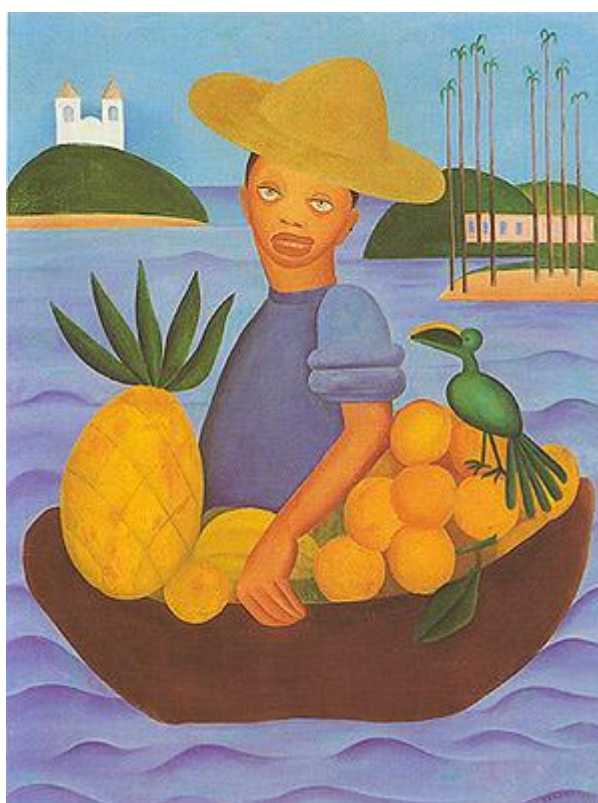























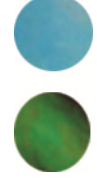


Figura 60: Amaral, Tarsila do - Vendedor de Frutas, 1925.

Fonte: [http://novo.itaucultural.org.br/conheca/enciclopedia/\(Maio, 2014\)](http://novo.itaucultural.org.br/conheca/enciclopedia/(Maio, 2014)).

Para nortear a criação de estampas foi criada um esquema (quadro 1) com os principais ícones contidos nas obras e as principais formas, cores e texturas usadas pela artista.

Obra	Cores	Formas	Ícones	Textura	Conceitos
A Cuca				 <i>Degradê, sensação de volume.</i>	-Ruralidade -Fauna -Flora -Folclore
Religião Brasileira				 <i>Degradê e cor chapada.</i>	-Religiosidade -Flora -Costumes
Manacá					-Flora
A Feira II					-Flora -Fauna -Animais -Costumes

A Gare					-Tecnologia
O vendedor de laranjas					-Fauna -Flora -Trabalho

Quadro 1: Quadro de referência para as criações de estampas.

Fonte: Autoria própria.

De modo geral, objetiva-se evocar através das estampas ideias referentes à(ao): brasilidade, arte, Tarsila do Amaral, fauna, flora, folclore, religiosidade, ruralidade, tradição caipira.

### 5.2.2. Geração de Alternativas

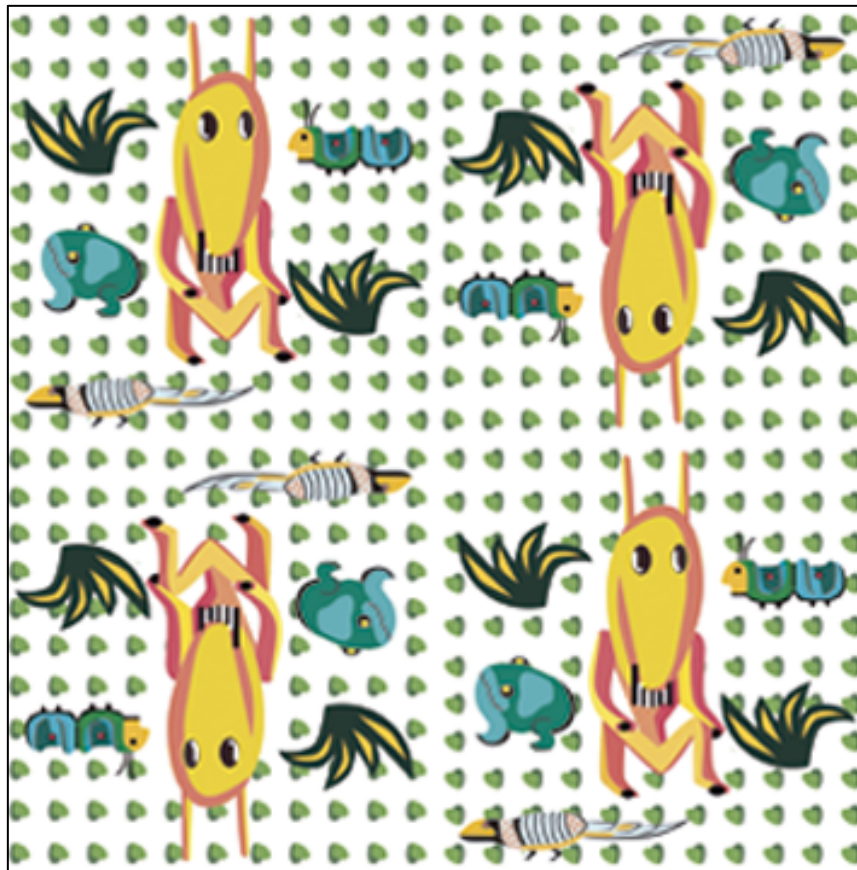
Na geração de alternativas foram feitos estudos práticos das possíveis estampas nos *softwares* Adobe Illustrator CS5 e Photoshop CS5.

Os elementos mais aparentes nas obras foram utilizados nas estampas, de modo a construir uma correlação entre as pinturas e as padronagens, de forma mais direta.

Os ícones escolhidos foram extraídos de imagens das obras disponíveis em *sites* na *internet*, sendo tratadas no Photoshop e redesenhadas no Illustrator. Para cada tema foram gerados dois módulos.

Os módulos da estampa inspirada na obra “A Cuca” foram compostos a partir dos seguintes elementos: Cuca, ave, sapo, centopeia, planta e folha. O ícone que representa a cuca é maior do que os outros ícones, visto que é o

assunto principal da obra. As cores dos ícones foram similares às usadas nas obras, visto que geralmente foram usados dois tons para continuar com a ideia de volume representada nas obras pela artista (Este recurso foi usado em todas as estampas). Resolveu-se trabalhar com o fundo branco porque além de ser uma alternativa para impressão permite maior visualização dos elementos. A alternativa A (figura 61) da estampa A Cuca foi construída a partir dos elementos distribuídos de forma aparentemente mais solta em diagonal do *rapport*. Já a alternativa B, os elementos foram organizados horizontalmente e criou-se um fundo com as folhas em forma de coração. As demais alternativas fizeram parte dos estudos preliminares.





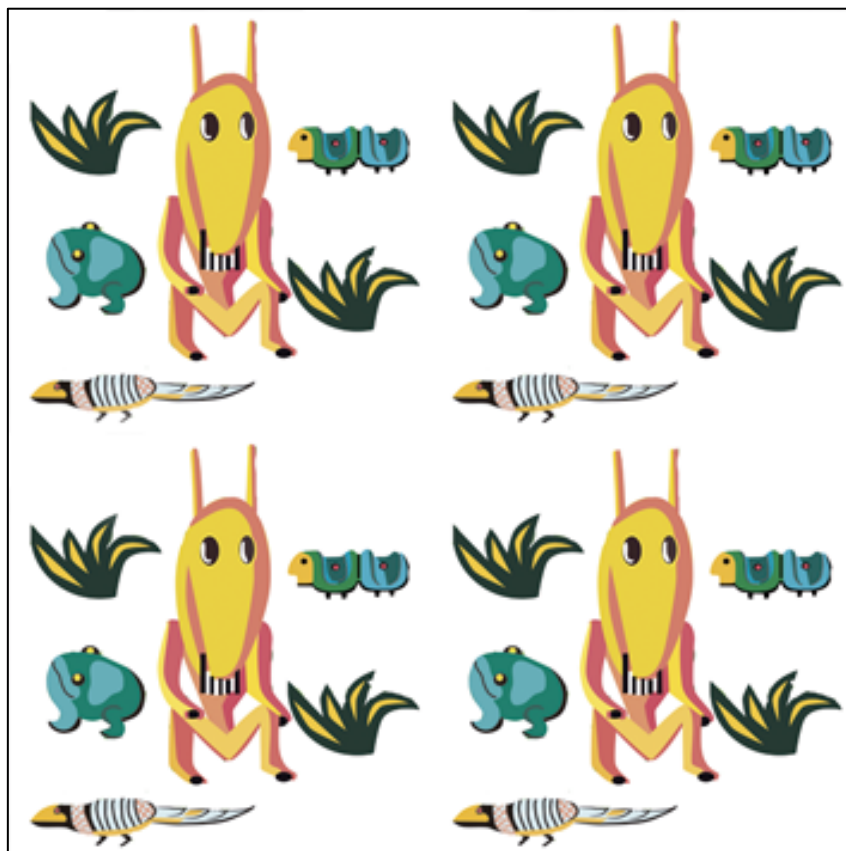
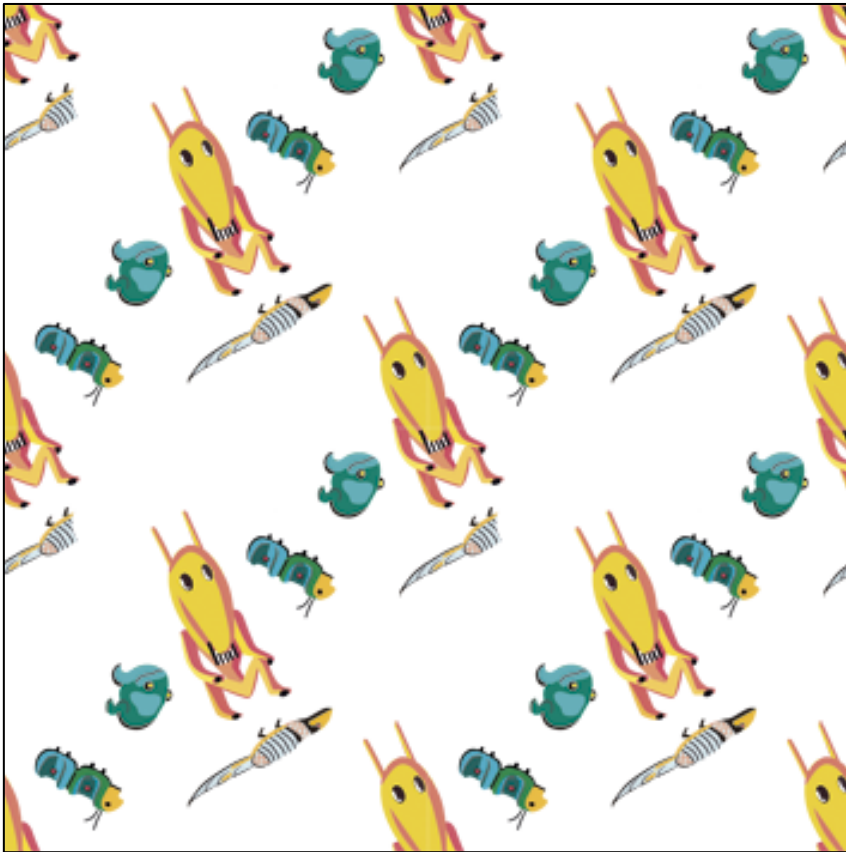


Figura 61: Alternativas A e B da estampa A Cuca, e estudos preliminares, respectivamente.  
Fonte: Autoria própria.

Os módulos da estampa inspirada na obra “Religião brasileira” foram compostos a partir dos seguintes elementos: Oratório, vaso de flores, aves. Os ícones que representam o oratório e o vaso de flores são maiores que os outros ícones, como representados nas obras. A alternativa A (figura 62) da estampa Religião brasileira foi construída a partir dos elementos distribuídos em diagonal do *rapport* e acrescentou-se a eles o efeito de *spray* para compor o fundo da estampa. Já a alternativa B, os elementos foram organizados horizontalmente deixando mais espaço entre os elementos. As demais alternativas fizeram parte dos estudos preliminares.



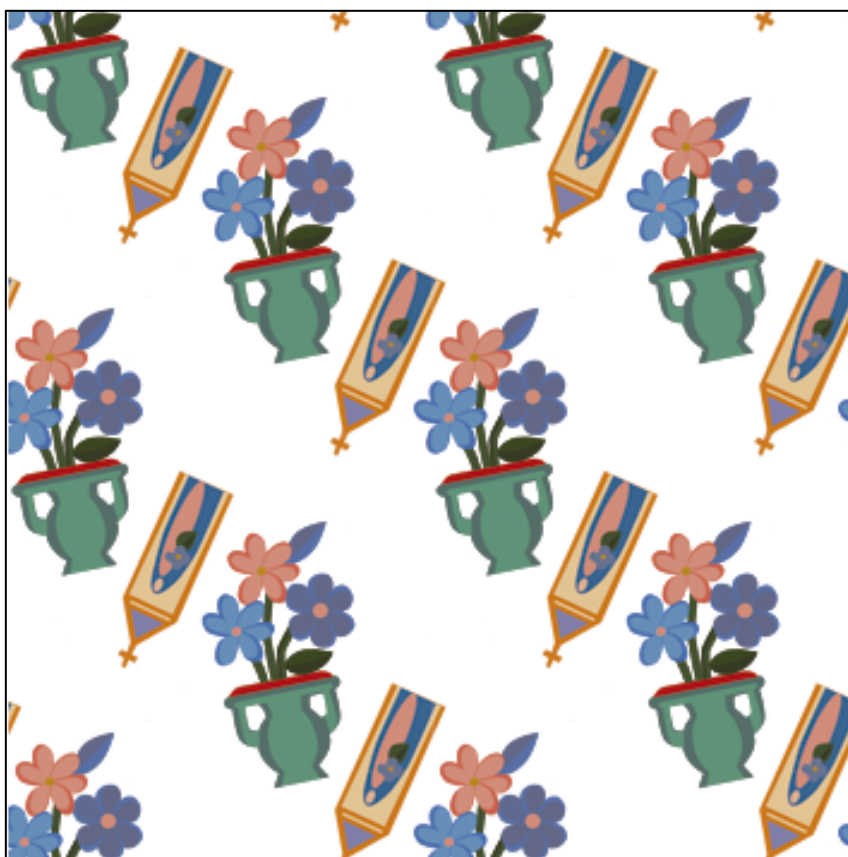
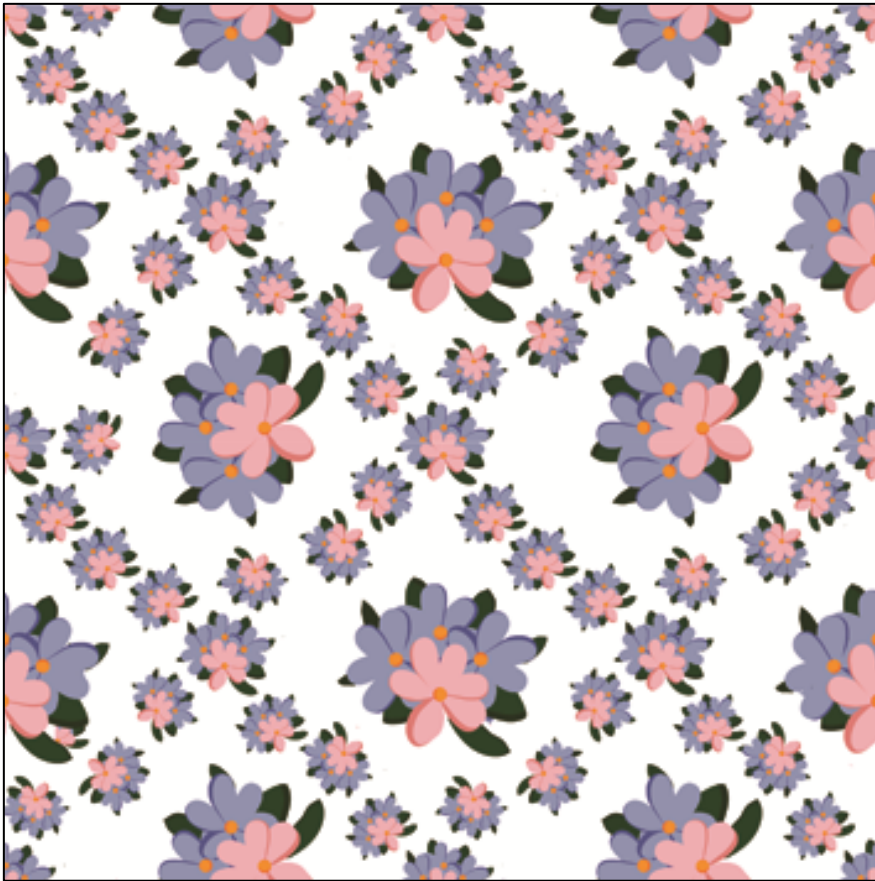
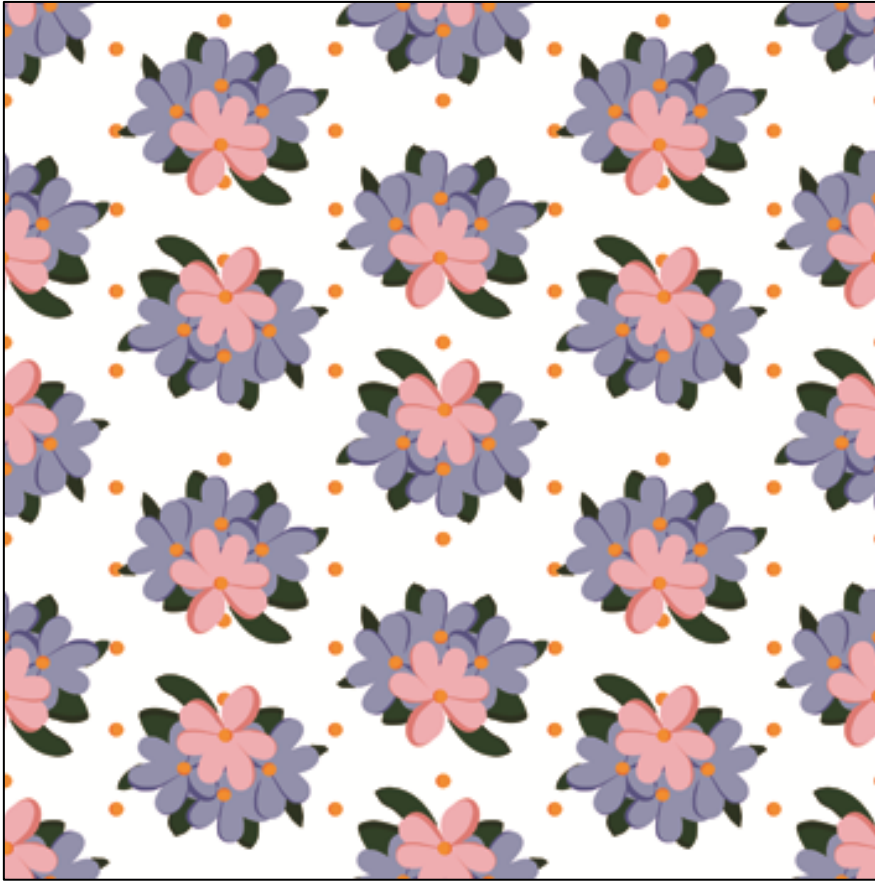


Figura 622: Alternativas A e B da estampa Religião brasileira e estudos preliminares, respectivamente.  
Fonte: Autoria própria.

Os módulos da estampa inspirada na obra “Manacá” foram compostos a partir das flores. A alternativa A (figura 63) da estampa Manacá foi construída a partir dos elementos distribuídos na horizontal, nos dois sentidos do *rapport* e acrescentou-se a eles bolinhas amarelas que remetem ao miolo da flor. Já a alternativa B, os elementos foram organizados de modo a criar uma espécie de xadrez com as flores em tamanhos menores, conferindo outro efeito visual na estampa. As demais alternativas fizeram parte dos estudos preliminares.



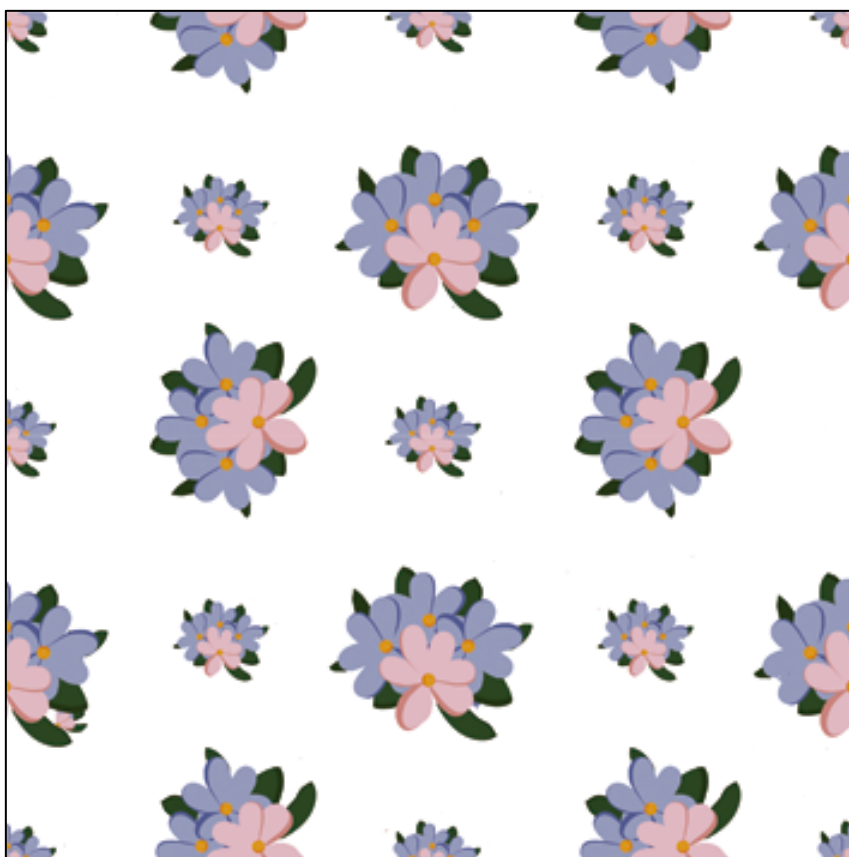
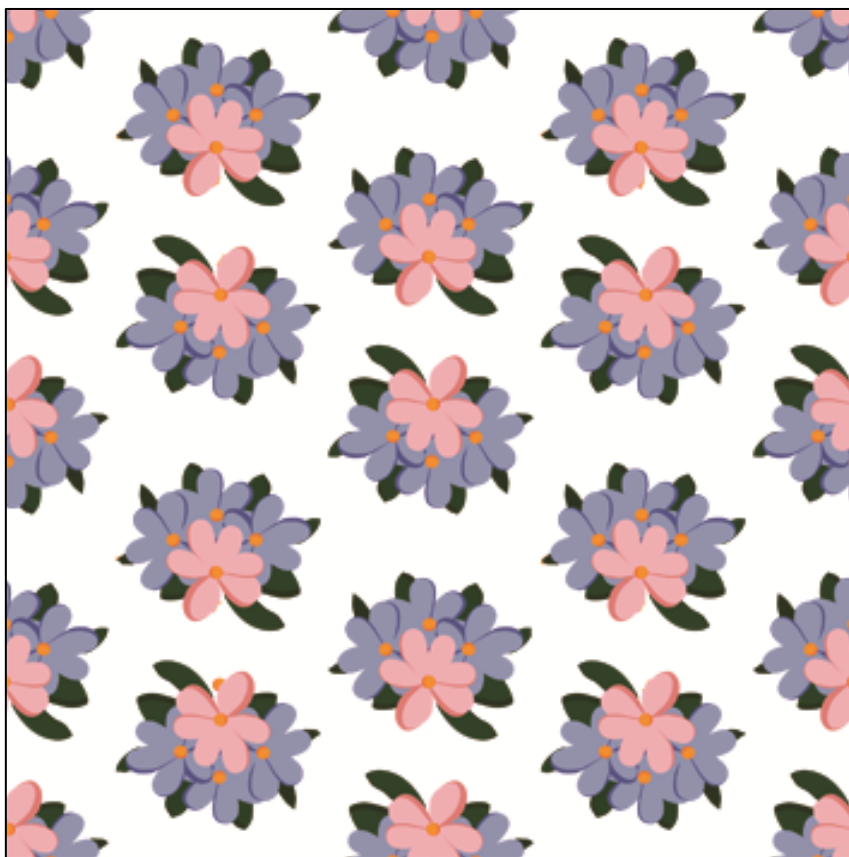


Figura 63: Alternativas A e B da estampa Manacá e estudos preliminares, respectivamente.  
Fonte: Autoria própria.

Os módulos da estampa inspirada na obra “A feira II” foram compostos a partir dos seguintes elementos: Coelho, vasos de plantas, bananas, limões, abacaxis e cajús. A alternativa A (figura 64) da estampa Manacá foi construída a partir dos elementos concentrados no centro do *rapport*, em sentidos opostos, acumulados como em uma feira. A acrescentou-se uma bola azul também contida na obra que remetem ao miolo da flor. Já a alternativa B, os elementos foram organizados horizontalmente, também em sentidos opostos. As demais alternativas fizeram parte dos estudos preliminares.







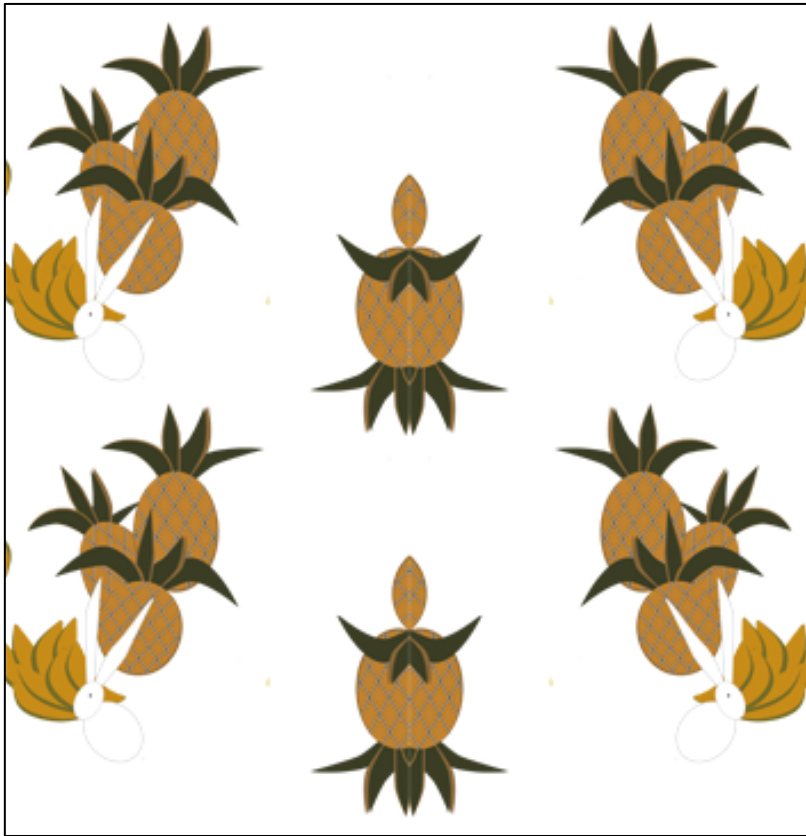
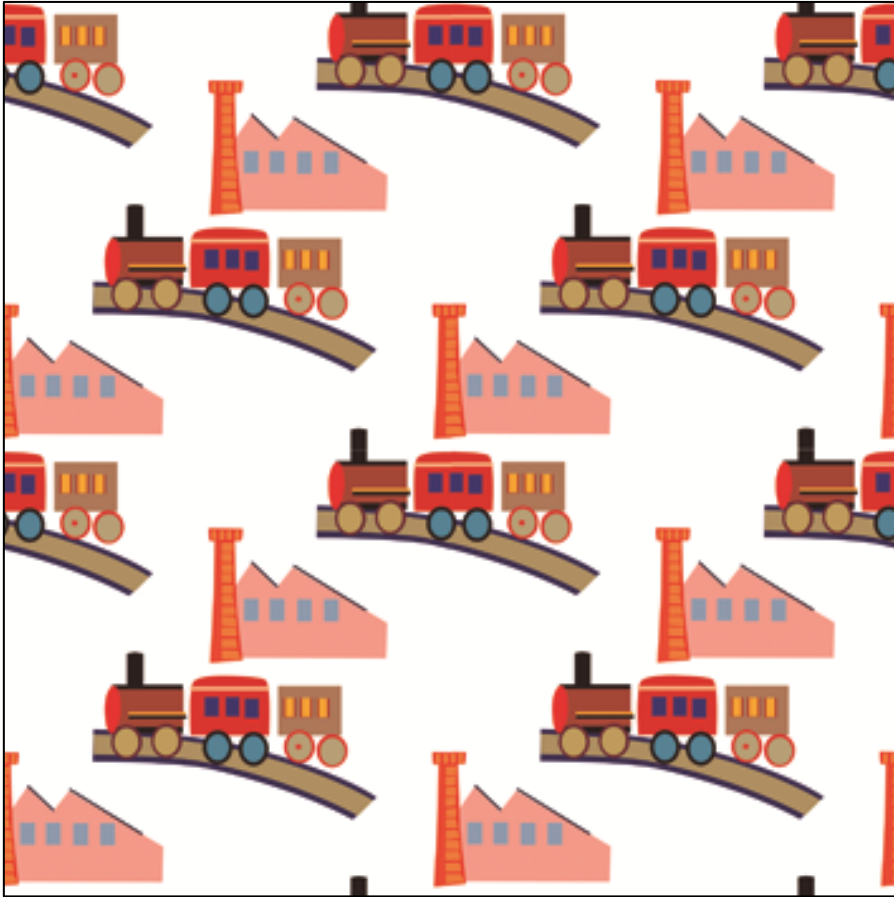


Figura 64: Alternativas A e B da estampa A feira II e os estudos preliminares, respectivamente.  
Fonte: Autoria própria.

Na estampa inspirada na obra “A Gare”, os módulos foram compostos a partir dos seguintes elementos: Trem, chaminé, fábrica e trilhos. A alternativa A (figura 65) da estampa A Gare foi construída a partir dos elementos distribuídos de forma horizontal e basicamente separados entre si. Na alternativa B, os elementos se conectam pela linha do trem e tem o acréscimo provavelmente de algum tipo de iluminação representada na obra. As demais alternativas fizeram parte dos estudos preliminares.



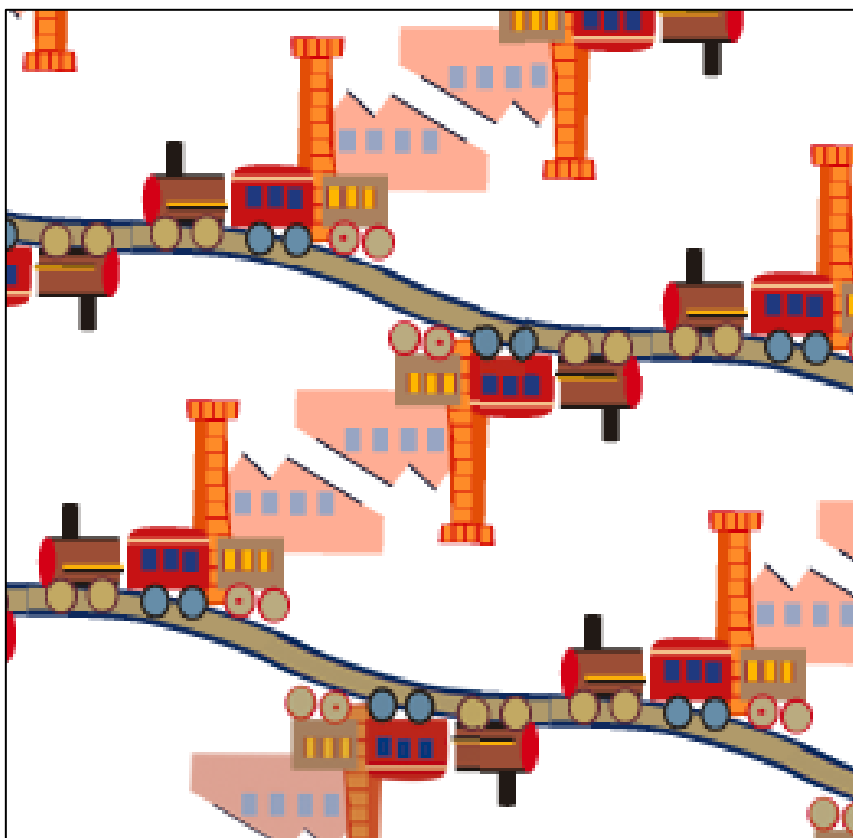


Figura 65: Alternativas A e B da estampa A Gare e estudos preliminares, respectivamente.  
Fonte: Autoria própria.

E por fim, na estampa inspirada na obra “Vendedor de laranjas”, os elementos escolhidos foram: Laranjas, abacaxi e ave. A alternativa A (figura 66) da estampa O vendedor de laranjas foi construída a partir dos elementos distribuídos de forma horizontal, juntos no centro do *rapport* em um único sentido. Na alternativa B, os elementos estão distribuídos em vários sentidos do *rapport*.



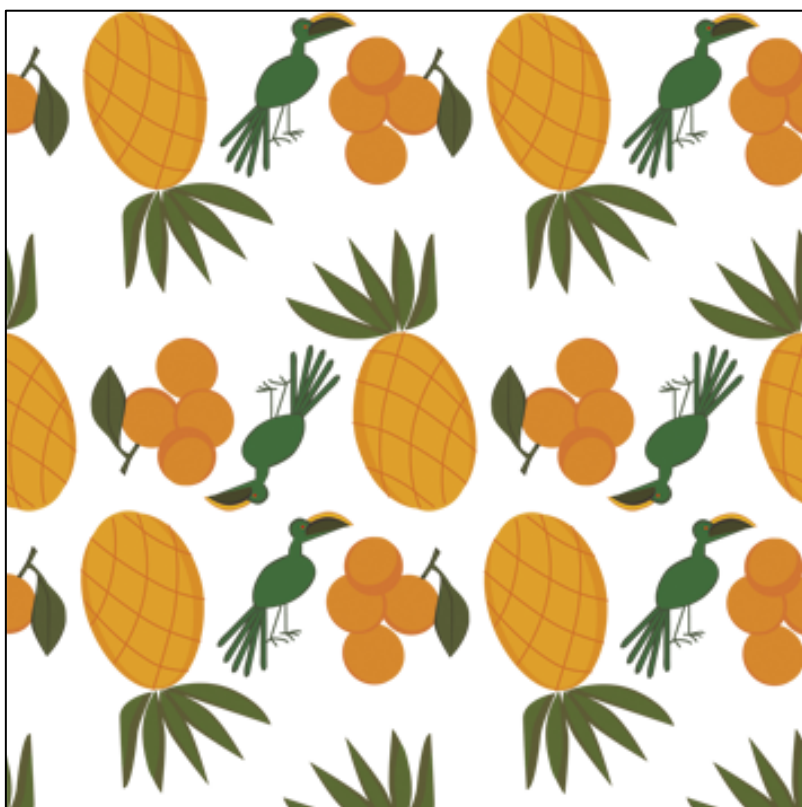


Figura 66: Alternativas A e B da estampa O vendedor de laranjas, respectivamente.  
Fonte: Autoria própria.

### 5.2.3. Consulta com o público-alvo

Nesta etapa, os usuários potenciais foram consultados a fim de avaliar questões referentes às estampas como: sua relação com a cultura brasileira, a identificação da artista plástica, possibilidades de uso, usuários possíveis, a aceitação do público e sugestões de melhorias. Ou seja, se a coleção faz lembrar o Brasil, se as estampas seriam compradas e como elas poderiam ser usadas e se fossem aplicadas em produtos quais seriam os consumidores possíveis.

Estas questões são fundamentais para perceber se as construções simbólicas e formais das estampas estão adequadas aos objetivos propostos. Os resultados desta pesquisa serão utilizados de modo a fazer aperfeiçoamentos necessários nas estampas de modo que elas correspondam às expectativas do trabalho.

O público consultado foi bastante amplo, abrangendo estudantes e profissionais de design, interessados em estampas, artesãs, não havendo restrição quanto à idade das pessoas.

O questionário foi construído através do *site* Typeform, que é um *site* que permite a criação gratuita de vários tipos de pesquisa e é acessado através de um endereço criado por ele mesmo, no caso desta pesquisa foi <https://taticastru.typeform.com/to/XuaRSz>. Foram usadas imagens dos módulos selecionados, já com algumas possíveis cores de fundo (figura 67), escolhidas por acreditar-se que se identificam melhor com o tema e por apresentarem maior contraste visual sem comprometer a visualização dos elementos representados.





Figura 67: Quadro apresentado na pesquisa online.  
Fonte: Autoria própria.

Após a sua construção, o *link* com o convite do questionário foi enviado para artesãs, estudantes e profissionais de design, assim como pessoas interessadas em estampas. Além disso, o *link* do questionário foi postado no *Facebook*, em grupos relacionados à design e à estampa. Responderam ao questionário 57 pessoas.

Sobre a pergunta 1 “Estas estampas se relacionam com a cultura brasileira? Sim ou não?”, 38 das pessoas responderam que sim e 19 responderam que não (tabela 2).

Tabela 2: Respostas no que diz respeito à relação das estampas com a cultura brasileira.

	Sim	Não
Nº de pessoas	38	19

Fonte: Autoria própria

Em relação à pergunta 2 “Estas estampas são inspiradas nas obras de uma artista brasileira. Você identifica qual artista? Sim ou não?”, 20 participantes responderam sim e 35 responderam não (tabela 3).

Tabela 3: Respostas em relação à identificação de uma artista brasileira.

	Sim	Não	Sem resposta
Nº de pessoas	20	35	2

Fonte: Autoria própria

Sobre à pergunta 3 “Se a resposta foi afirmativa, qual é a artista?”, as 20 pessoas que responderam sim na pergunta anterior afirmaram que a artista é Tarsila do Amaral. Ou seja, 100% de acerto do público que afirmou ter identificado a artista. Este resultado está vinculado à bagagem cultural das pessoas entrevistadas e é possível que parte do público que identificou a artista, demonstre mais interesse pelas estampas.

Em relação à pergunta 4 “Estas estampas poderiam atender quais finalidades? Por exemplo: confecção de roupas, objetos, acessórios, decoração”, o uso em decoração foi citado 40 vezes, em acessórios 22, em roupas 29 e em objetos 23 (tabela 4). De acordo com o público, pode-se concluir que as estampas parecem ser bastante versáteis.

Tabela 4: Respostas em relação à finalidade de uso da estampa.

Finalidade	Nº de vezes citadas
Decoração	40
Acessórios	22
Roupas	29
Objetos	23

Fonte: Autoria própria

De modo a perceber se o projeto das estampas está adequado ao público-alvo, procurou-se saber na pergunta 5 “Qual o público que as estampas atenderiam? Por exemplo: mulheres e/ou homens e/ou crianças”. Os participantes podiam escolher mais de uma opção. O público feminino foi citado 51 vezes, o infantil 34 e o masculino 8 vezes (tabela 5).

Tabela 5: Respostas em relação ao público alvo das estampas

Público sugerido	Nº de vezes citados
Mulheres	51
Crianças	34
Homens	8

Fonte: Autoria própria

Logo, a configuração formal das estampas parece estar em consonância com as ideias socioculturais do público acerca do público feminino.

Em seguida, na questão 6, perguntou-se: “Você compraria tecidos com estas estampas? Por quê?”. A grande maioria – 44 pessoas - responderam sim, afirmando que na maioria das vezes são bonitas, divertidas e alegres. Apenas 9 responderam não, visto que as estampas não condizem com seu estilo. Outras 2 responderam talvez, já que dependeria da aplicação, afirmando que o uso em objetos de decoração seria uma possibilidade. E 2 participantes não responderam (tabela 6).

Tabela 6: Respostas em relação à compra de tecidos com as estampas desenvolvidas.

	Sim	Não	Talvez	Sem resposta
Nº de pessoas	44	9	2	2
Por quê?	Na maioria dos casos, porque são bonitas, divertidas e alegres.	Na maioria dos casos, porque não condizem com seu estilo.	Na maioria dos casos, para alguma situação específica, como em objetos de decoração	x

Fonte: Autoria própria

Portanto, é possível perceber que a maioria do público gostou das estampas, sendo estas passíveis de comercialização.

Depois, foi solicitado ao público que citassem as 4 estampas que mais gostaram, de modo a fazer uma triagem para a coleção. A estampa 1 foi citada 34 vezes, a número 2, 42. Já as estampas 3 e 4, foram citadas 35 e 39 vezes,

respectivamente. As últimas, estampas 5 e 6, foram escolhidas 33 e 25 vezes. (tab. 7).

Tabela 7: Respostas em relação as estampas que mais gostaram.

Nº da estampa	Nº de vezes citadas
1	34
2	42
3	35
4	39
5	33
6	25

Fonte: Autoria própria

Segundo as respostas do público consultado, pode-se afirmar que a ordem das estampas prediletas é: Manacá, Vendedor de Frutas, Religião Brasileira e a Feira II (figura 68).



Figura 68: Ordem das estampas prediletas escolhidas pelos entrevistados.  
Fonte: Autoria própria

Por último, foi pedido ao público que sugerisse mudanças e aperfeiçoamentos, caso julgasse necessário. Sobre isso, 18 pessoas responderam que não tinham sugestões, 10 pessoas não responderam e as outras 24 pessoas deram sugestões variadas, principalmente mudar cor de fundo, mudar disposição e tamanho dos elementos.

Através dos resultados desta pesquisa foram selecionadas as quatro estampas que irão compor a coleção Brasil de Tarsila. Além disso, as sugestões recomendadas pelo público foram analisadas de modo a aperfeiçoar as padronagens.

#### 5.2.4. Aperfeiçoamentos

Os aperfeiçoamentos gerados neste trabalho visam ir de encontro às sugestões recebidas no questionário *online*. Em todas as estampas procurou-se diminuir os tamanhos dos elementos nos módulos (figuras 69, 70, 71). Percebeu-se que assim o leque de possibilidades se ampliaria, atendendo à confecção de objetos pequenos sem prejudicar a confecção de objetos maiores. (As medidas de cada *rapport* se encontram no Anexo A).

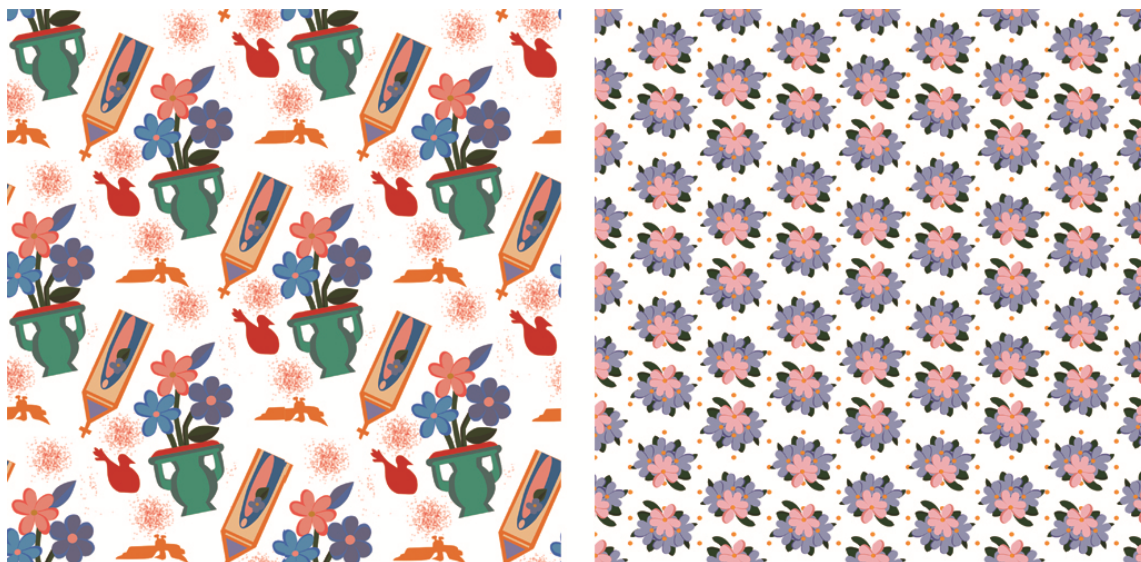


Figura 69: Detalhe das estampas em que foram alterados os tamanhos dos elementos.  
Fonte: Autoria própria.

Na estampa inspirada na obra *Vendedor de Frutas* (figura 70) além da diminuição dos elementos, mudou-se também a disposição de alguns deles para que não ficassem todos voltados para o mesmo lado, podendo ser usado em mais de uma direção.

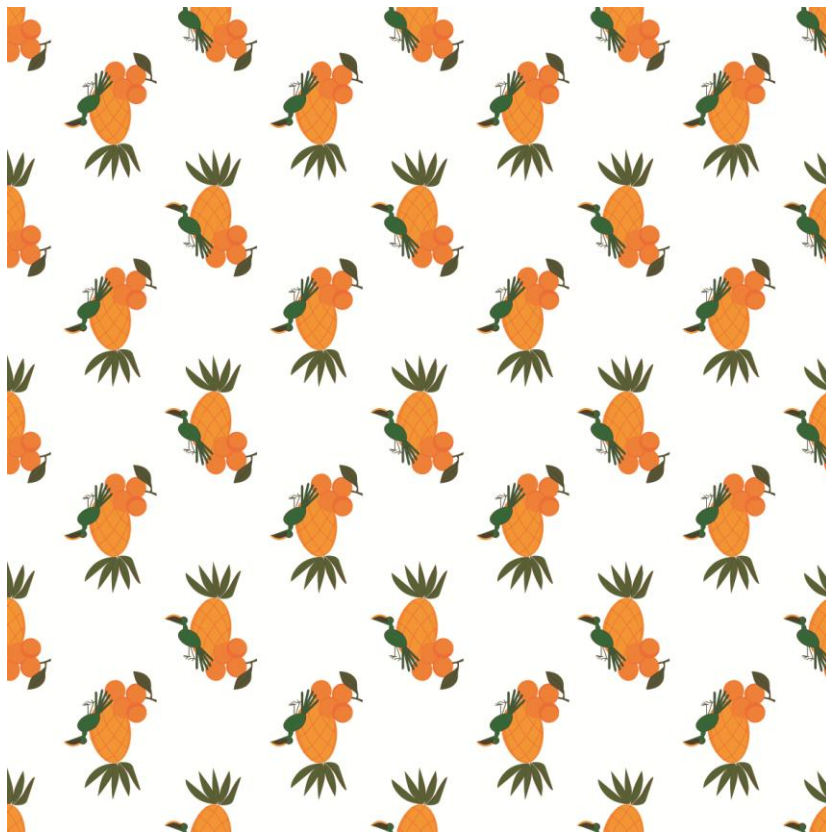


Figura 70: Alteração da direção de alguns elementos.  
Fonte: Autoria própria.

Na estampa 'A feira II' (figura 71) o elemento que representa um coelho foi destacado, aumentando-se a espessura de seu contorno de modo a criar maior contraste com o fundo do módulo.

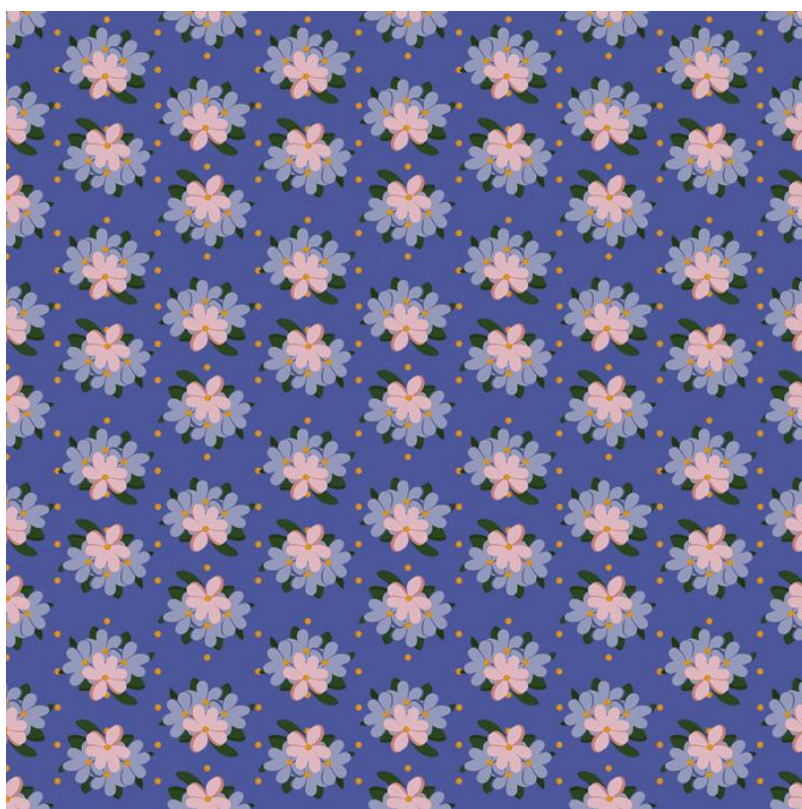


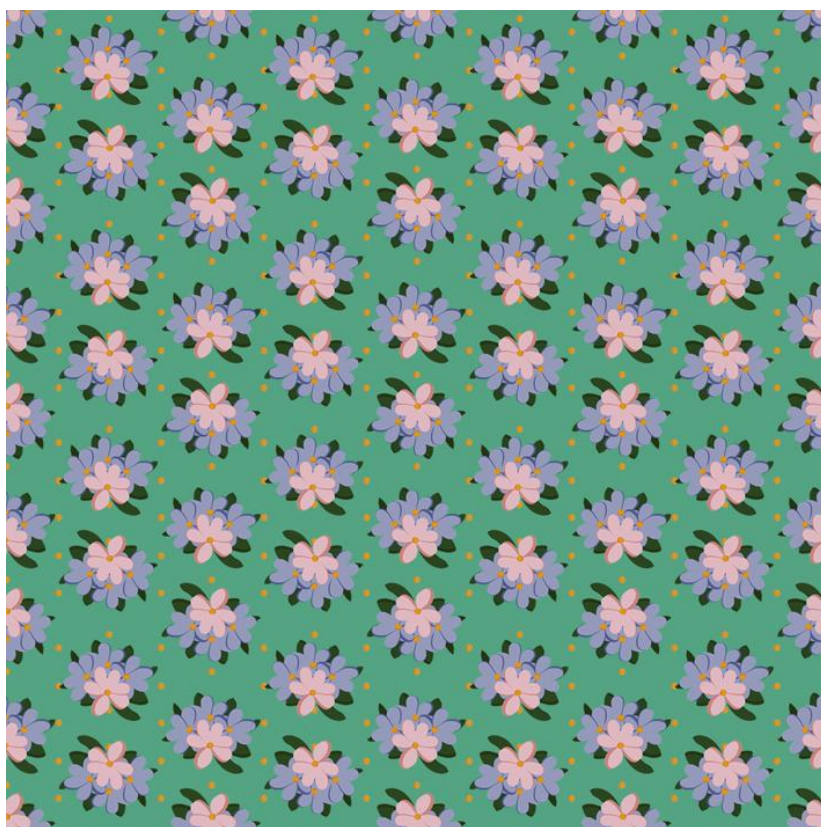
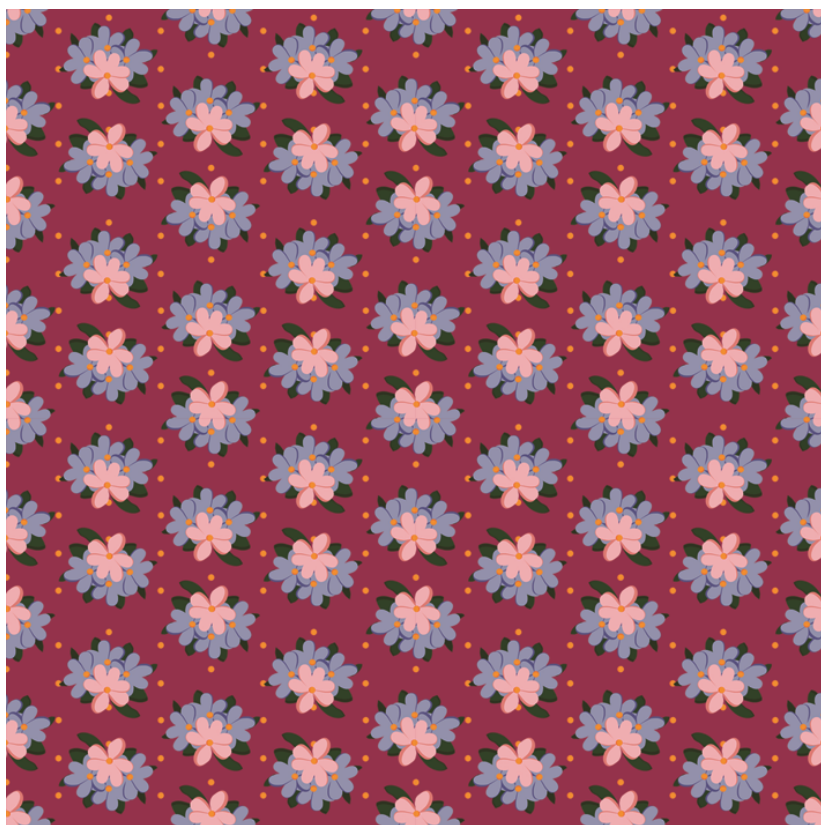
Figura 71: Estampa que foi alterado o contorno de um elemento.  
Fonte: Autoria própria.

Além do fundo branco foram definidas mais três cores para compor o fundo das estampas (figura 72). A escolha das cores para compor o fundo se deu experimentando as diversas opções contidas no programa *Adobe Photoshop CS*, e percebendo as que melhor destacavam os elementos através de contraste, qual apresentava maior harmonia e quais já constavam nas paletas de cores usadas pela artista. Além disso, buscou-se aplicar tanto em tons quentes quanto frios para disponibilizar maior variedade aos consumidores.









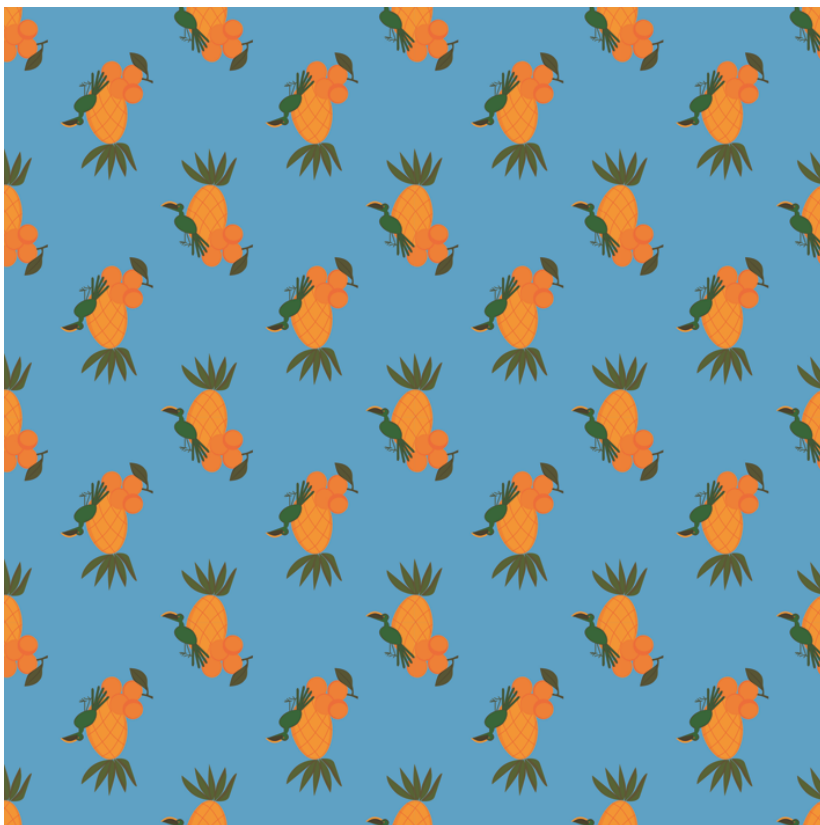






Figura 72: Estampas com opções diferentes de cor de fundo.  
Fonte: Autoria própria

Após esta seleção foram feitas aplicação das estampas em alguns artefatos para demonstrar suas possibilidades de uso.

### 5.2.5. Aplicações possíveis

As estampas foram consideradas versáteis pelo público-alvo. Neste sentido, buscou-se simular aplicações em diversos artigos (moda, decoração, artesanato) a fim de que as pessoas consigam visualizar com maior facilidade o uso das padronagens. Essas imagens poderiam ser publicadas inclusive no *Instagram* e no *Facebook*, entre outras redes sociais, das lojas que comercializam estampas pela internet. Seguem algumas sugestões (figuras 73, 74, 75).



Figura 73: Alguns exemplos de aplicações das estampas em artesanato, moda e decoração.  
Fonte: Autoria própria.



Figura 74: Alguns exemplos de aplicações das estampas em artesanato, moda e decoração.  
Fonte: Autoria própria.



Figura 75: Alguns exemplos de aplicações das estampas em artesanato, moda e decoração.  
Fonte: Autoria própria.



### 5.3. Fase 3: Finalização e envio das estampas

O *site* Panólatras foi utilizado como exemplo para demonstrar a finalização deste projeto. A empresa Panólatras, assim como outras lojas *online* de tecidos estampados, tem algumas especificações para o envio de estampas. As instruções são: enviar o arquivo do *rapport* nos formatos: .JPEG, .PSD, .TIFF<sup>8</sup>, resolução mínima de 300 dpi no seu tamanho original de impressão, que neste caso foram de 15 x 15 cm. A estampa poderá ter número ilimitado de cores e a imagem deverá ser enviada no modo de cores CMYK.

A loja imprime as estampas em 15 opções de tecidos: tricoline (100% algodão. Tecido leve, resistente e amassa com facilidade. Usado para artesanato em geral. Lavagem delicada com água fria ou morna e sabão neutro, secar à sombra e não esfregar), canvas (100% algodão. Robusto e resistente. Ideal para quadros, estofados, bolsas, almofadas. Lavagem delicada com água fria ou morna e sabão neutro, secar à sombra e não esfregar), Cetim *Charmouse* (100% poliéster. Cetim leve com bom caimento e brilho. Ideal para vestidos, camisas, lingerie, pijamas e forros). Cetim com elastano (96% poliéster e 4% elastano. Cetim leve com bom caimento e brilho intenso. Ideal para vestidos, lingerie e pijamas). *Dry-fit* (100% poliéster Tecido tecnológico que permite maior transpiração da pele e absorção do suor. Ideal para roupas de práticas esportivas. Gabardine (100% poliéster. Tecido elegante e encorpado, muito utilizado na confecção de saias, calças e casacos). Malha (100% poliéster. Tecido de toque macio e confortável. Ideal para camisetas, saias, vestidos, shorts). Microfibra, (100% poliéster. Tecido resistente com toque suave e cores vibrantes. Usado em almofadas, vestidos, camisas); *Mousseline* (100% poliéster. Muito leve, com transparência e toque suave. Usado em lenços, vestidos, camisas e roupas de festa); Oxford (100% poliéster. Tecido de grande durabilidade normalmente utilizados em roupas sociais. Também usados em almofadas e outros objetos de decoração); Seda leve (100% poliéster. Leve, macio e com brilho. Ideal para camisas e vestidos); Helanca (96% poliéster e 4% elastano.

---

<sup>8</sup> .JPEG, .PSD, .TIFF são extensões de arquivos de imagens.

Flexível, macio, resistente e com ótimo caimento. Muito usado em roupas esportivas, *leggings*, shorts, saias e vestidos); *Two way* (96% poliéster e 4% elastano. Confortável e flexível. Pode substituir o Oxford na confecção de roupas sociais, dando um melhor caimento devido a sua elasticidade); *Vison* (100% poliéster. Cetim mais encorpado com bom caimento e brilho discreto. Muito usado em cortinas). E *Voile* (100% poliéster. Tecido leve, com transparência. Usado em cortinas e vestidos) (*Site Panólatras*, 2014).

Os valores das estampas dependem justamente do tipo de tecido escolhido para impressão e da metragem desejada (tabela 8).

Tabela 8: Preços para impressão de estampas disponíveis no site Panólatras

	Valor da unidade medindo 70x50cm	Valor metro linear (com 1,40m de largura).
Tecidos com fibras sintéticas	R\$ 15,90	R\$ 63,00
Tricoline 100% algodão	R\$ 18,90	R\$ 75,00
Canvas 100% algodão	R\$ 21,90	R\$ 87,00

Fonte: Panólatras (Maio, 2014).

Sobre os tamanhos, a informação contida no site é que os tecidos usados por eles têm 1,40m de largura, logo, 1 metro linear do tecido contém 4 unidades de 70 x 50 cm (figura 76). O corte do tecido é feito de acordo com o pedido do cliente. Por exemplo: Se o cliente pedir 2 unidades de uma estampa ele receberá um corte de 50 cm x 1,40 m, e não 2 unidades cortadas de 70 x 50 cm. Acrescenta ainda que, os corte são entregues da forma mais inteira possível e que para pedir 1 metro linear do tecido basta comprar 4 unidades da mesma estampa ou escolher a opção de compra por metro.

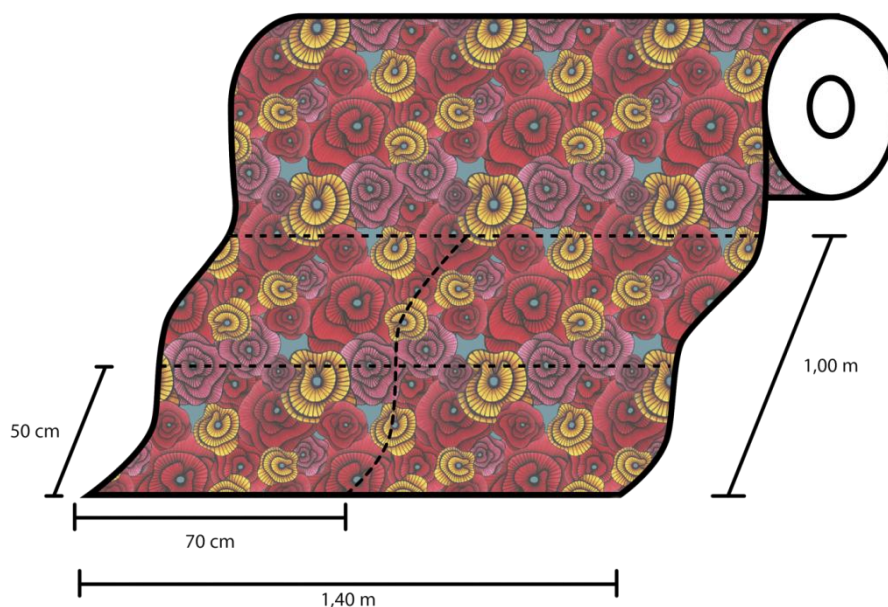


Figura 76: Imagem que demonstra tamanho do tecido vendido pela empresa.  
Fonte: Panólatras (Maio, 2014).

Para o envio e a impressão da estampa de autoria própria o *site* esclarece que a pessoa deve ir até a página 'Minha Estampa' e anexar o arquivo da imagem. A estampa não será publicada no *site*, apenas você poderá comprá-la.

Caso o objetivo também seja publicar a estampa, o *site* informa que o criador deverá enviar a estampa seguindo as instruções da página 'Envio de Estampas'. Se a estampa for aprovada, entrará em um próximo lote de vendas e poderá ser comprada por qualquer usuário do *site*. A cada metro linear vendido você ganha 10% em *royalties* (O metro do tecido equivale a 4 unidades). O vendedor continua com o direito de uso da sobre imagem e poderá retirá-la do *site* a qualquer momento.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Design de superfície é uma área de estudos ainda recente no Brasil, e tem uma grande abrangência quanto suas aplicações, visto que permite ser desenvolvida para praticamente todos os tipos de superfície, papel, tecido, madeira, polímeros entre outras possibilidades. O tecido é o segmento do

design de superfície com maior número de possibilidades de criação e métodos de impressão.

Inicialmente, uma dificuldade encontrada foi a escassa disponibilidade de livros produzidos no Brasil que tratam do tema Design de Superfície. Para sanar o problema, além de consultas em livros, se recorreu também às publicações acadêmicas e aos documentos encontrados por meio eletrônico.

Percebeu-se ainda que, em se tratando de uma área de estudos ainda em desenvolvimento, o designer que optar por trabalhar neste segmento terá que estar atento às mudanças e às novas possibilidades que são constantemente apresentadas como no caso dos métodos de impressão. A impressão digital é muito recente e já apresentou diversas transformações que possibilitam maior liberdade na criação das estampas. Ou ainda, como na evolução do conceito de superfície, já sendo possível pensar superfície como o próprio objeto.

O curso de Design gráfico apesar de não ter uma matéria específica sobre estampas tem outras disciplinas que podem dar suporte para este tipo de trabalho. De qualquer forma, o designer que pretende trabalhar nesta área, terá que se aprofundar, estudando questões específicas do design de superfície com aplicação em tecido.

Uma das formas de comercialização do produto que este trabalho propõe, que é a venda de estampas pela internet, no formato do *site* Panólatras, também é bastante recente, transcendendo o modelo de produção nos moldes do fordismo, onde a fabricação em massa das mercadorias tinha como objetivo o aumento da produção, para um sistema flexível, no qual a diversificação e a quantidade de produtos fabricados são mais maleáveis, atendendo de modo customizado, as necessidades específicas de cada pessoa. A venda pelo *site* também pode ser uma maneira do profissional se inserir no mercado.

Sobre a referência para as criações, que foram algumas obras da artista Tarsila do Amaral, através da pesquisa realizada pela internet pode-se observar alguns aspectos interessantes.

A maioria dos participantes concordou que as estampas se relacionavam com a cultura brasileira. Logo, pode-se perceber que a escolha

dos elementos retirados das obras de Tarsila para compor as estampas contribuiu para o objetivo do trabalho de valorizar a cultura brasileira.

Apesar da coleção ser inspirada nas obras da artista Tarsila do Amaral, as padronagens foram desenvolvidas com a liberdade de novos arranjos e possibilidades, o que talvez tenha dificultado a identificação das obras da artista pelo público-alvo; fato que poderia ser corrigido de acordo com outras situações.

No site Panólatras (figura 77) pode-se colocar nomes nas estampas que remetam às obras ou adicionar fotos das obras junto às estampas. As demais respostas obtidas com a pesquisa atenderam de modo suficiente às demandas do *briefing* do projeto.

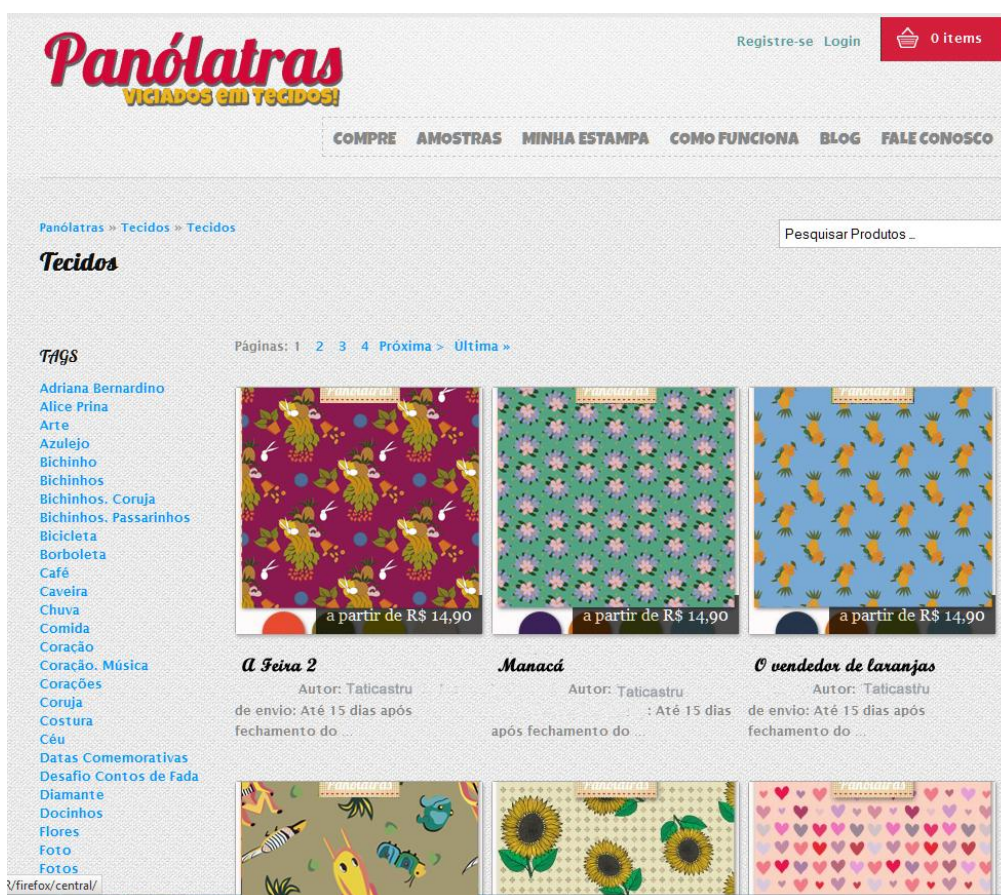


Figura 77: Simulação de vendas no site Panólatras.  
Fonte Autoria própria.

O resultado pretendido deste trabalho foi não apenas criar uma série de estampas, mas também contribuir com as discussões acerca desta área de estudo, ressaltando inclusive a relevância das produções artísticas como a

obra da Tarsila do Amaral na construção de ideias sobre o Brasil, transcendendo estereótipos, que funcionam de modo reducionista e generalista. Suas obras são representações que marcaram um tempo e um lugar, mas que permanecem significativas na atualidade.

## REFERÊNCIAS

AGUIAR, Marcia Cerqueira de. Tecnologia da Repetição. **O rapport da estamparia têxtil: do manual ao digital**. 2004. 167 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Computação) - Universidade de São Paulo.

ANDREONI, Marco Antonio Di Lorenzi. **Estamparia Têxtil: Uma estratégia na diferenciação do produto da manufatura do vestuário de moda**. 2008. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) – Programa de Mestrado em Engenharia de Produção da Universidade Paulista – UNIP, Universidade Paulista.

AMARAL, Aracy A. **Tarsila: sua obra e seu tempo**. São Paulo: Perspectiva S.A., 1975.

BARBOSA, Livia. **Sociedade de Consumo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

BIRIUKOVA, N. **West european printed textiles 16th-18th century**. Moscow: Iskusstvo Publishers, 1973.

CHARTIER, Roger. O Mundo como Representação. **Revista das revistas, Estudos avançados**. vol.5 no.11. 1991.

DEGER, Amanda Rolim. **Moda, arte e direitos autorais: A criação de moda com inspiração em obras de arte e a regulamentação jurídica pertinente**. 2013. Faculdade de Design de Moda do Centro Universitário Ritter dos Reis Porto Alegre. Disponível em:  
< [http://www.um.pro.br/prod/\\_pdf/64.pdf](http://www.um.pro.br/prod/_pdf/64.pdf)>. Acesso em: 19 maio 2014.

FRANÇA, Maureen Schaefer. **Design & Cultura: Representações sociais nos frascos de perfume do início do séc. XXI**. 2011. Tese (Mestrado em Tecnologia) - Programa de pós-graduação em tecnologia, Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

\_\_\_\_\_. Slides das aulas da disciplina de Desenho de Estamparia do Curso Técnico em Estilismo para Confecção Industrial do **SENAI-PR**. Curitiba, 2010.

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

FORTY, Adrian. **Objetos de desejo: design e sociedade desde 1750**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

**HALL, Stuart**. A identidade cultural na pós-modernidade. Rio de Janeiro: dp&a; 2006.

LARANJEIRA, Mariana; MOURA, Mônica. A estamperia digital e o designer contemporâneo. **FAAC (UNESP)**. São Paulo, set. 2013. Disponível em: <[http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/9-Coloquio-de-Moda\\_2013/COMUNICACAO-ORAL/EIXO-6-PROCESSOS-PRODUTIVOS\\_COMUNICACAO-ORAL/A-Estamperia-Digital-e-o-Designer-no-Contemporaneo.pdf](http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/9-Coloquio-de-Moda_2013/COMUNICACAO-ORAL/EIXO-6-PROCESSOS-PRODUTIVOS_COMUNICACAO-ORAL/A-Estamperia-Digital-e-o-Designer-no-Contemporaneo.pdf)>. Acesso em: 15 maio 2014;

LEVINBOOK, Miriam. **Design de superfície: Técnicas e processo em estamperia têxtil para a produção industrial**. 2008. Dissertação (Mestrado em Design) – Programa de pós-graduação Stricto Sensu, Universidade Anhembi Morumbi.

\_\_\_\_\_. O designer de superfície em estamperia têxtil no mercado brasileiro. **UFRGS**. Rio Grande do Sul, jul. 2007. Disponível em: <<http://www.nds.ufrgs.br/MIRIAM.pdf>>. Acesso em: 14 maio 2014.

MUNHOZ, Daniella Michelena. **Manual de identidade visual - Guia para construção**. Rio de Janeiro: 2AB, 2009.

MILLER, Daniel. Consumo como cultura material. **Porto Alegre: Horizontes Antropológicos**, ano 13, n. 28, p. 33 – 63 Disponível em:<<http://www.scielo.br/pdf/ha/v13n28/a03v1328.pdf> jul./dez. 2007>. Acesso em: 15 maio 2014;

PEIXOTO, Andre Fernandes Vieira Peixoto; NEDER, Ricardo Assad. Transfer-método de estamperia utilizando impressão a laser e thinner sobre superfície têxtil. **SENAI-RJ**. Rio de Janeiro, dez. 2008. Disponível em: <<http://www.cetiqt.senai.br/ead/redige/index.php/redige/article/viewFile/163/226>>. Acesso em: 15 maio 2014;

PEÓN, Maria Luísa. Sistemas de identidade visual. Rio de Janeiro: 2AB, 2001.



RIBEIRO, Magda dos Santos. Por uma biografia das coisas: a vida social da marca Havaianas e a invenção da brasilidade. **Etnográfica - Revista do Centro em Rede de Investigação em Antropologia**. vol. 17. 2013. p. 341-367. Disponível em: <<http://etnografica.revues.org/3148>> Acesso em: 10 maio 2013.

RUBIM, Renata. **Desenhando a superfície**. São Paulo: Edições Rosari, 2004.

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicete. **Design de superfície**. Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 2008.

SANTOS, Marinês Ribeiro dos. Existe Design Brasileiro? Considerações Sobre o Conceito de Identidade Nacional. In: QUELUZ, Marilda Lopes Queluz (org). **Design & Identidade**. Curitiba: Editora Peregrina, 2008.

SEVCENKO, Nicolau (org.). **História da vida privada no Brasil. República: da Belle Époque à Era do rádio**. São Paulo: Cia. das Letras, 1998.

VELLOSO, Monica. **Que cara tem o Brasil? As maneiras de sentir o nosso país**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2000.

WONG, Wuncius. **Princípio de forma e desenho**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

YAMANE, Laura Ayako. **Estamparia Têxtil**. 2008. Tese (Mestrado em Artes Visuais) – Programa de pós-graduação da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.

ZÍLIO, Carlos. **A querela do Brasil: a questão da identidade da arte brasileira: a obra de Tarsila, Di Cavalcanti e Portinari, 1922-1945**. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 1997.

BASE7. Disponível em:

<<http://www.base7.com.br/tarsila/>>. Acesso em: 16 maio 2014.

GRUPO DE PESQUISA EM DESIGN DE SUPERFÍCIE. Disponível em:

<<http://gpdesufsm.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 15 mar. 2014.

INSA. Disponível em:

<<http://www.insa.gov.br/~webdir/salomao/livros/flores.pdf>>. Acesso em 15 Abril 2014.

ITAÚ CULTURAL. Disponível em:

<[http://www.itaucultural.org.br/aplicExternas/enciclopedia\\_ic/index.cfm?fuseaction=artistas\\_obras&cd\\_verbete=3386&cd\\_idioma=28555](http://www.itaucultural.org.br/aplicExternas/enciclopedia_ic/index.cfm?fuseaction=artistas_obras&cd_verbete=3386&cd_idioma=28555)>. Acesso em: 16 maio 2014.

ORIGEM DA PALAVRA. Termo Latria. Disponível em:

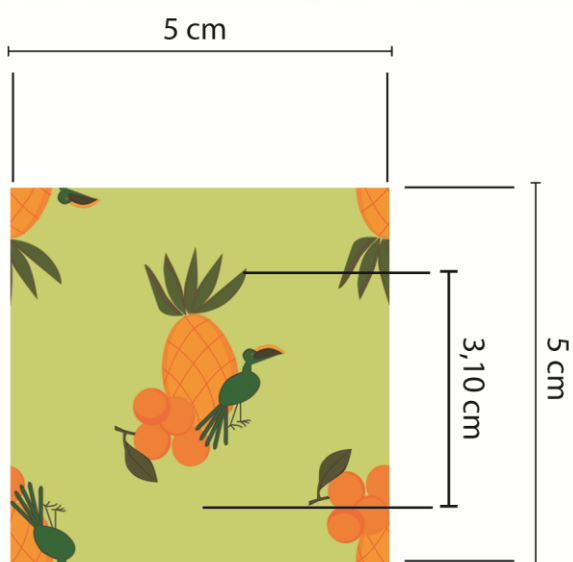
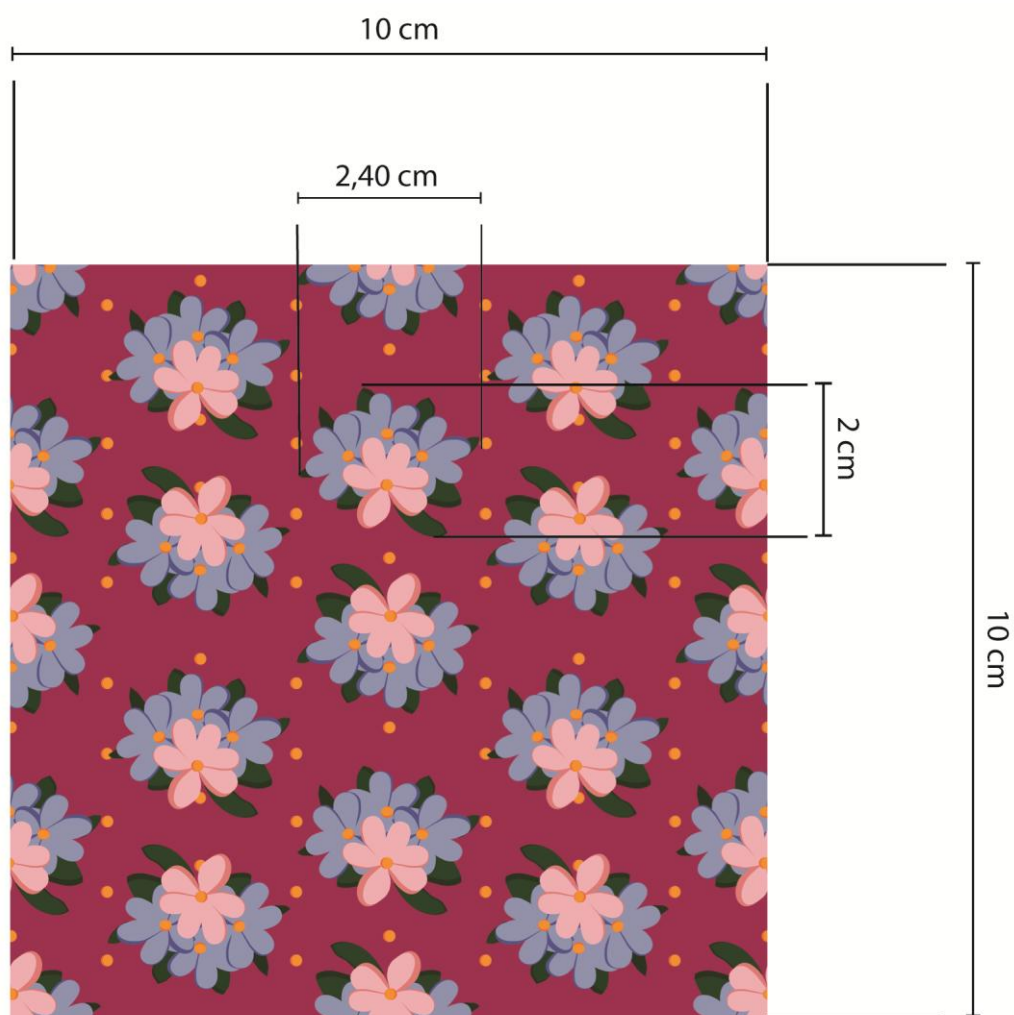
<<http://origemdapalavra.com.br/site/palavras/alcoolatra/>>. Acesso em: 16 maio 2014.

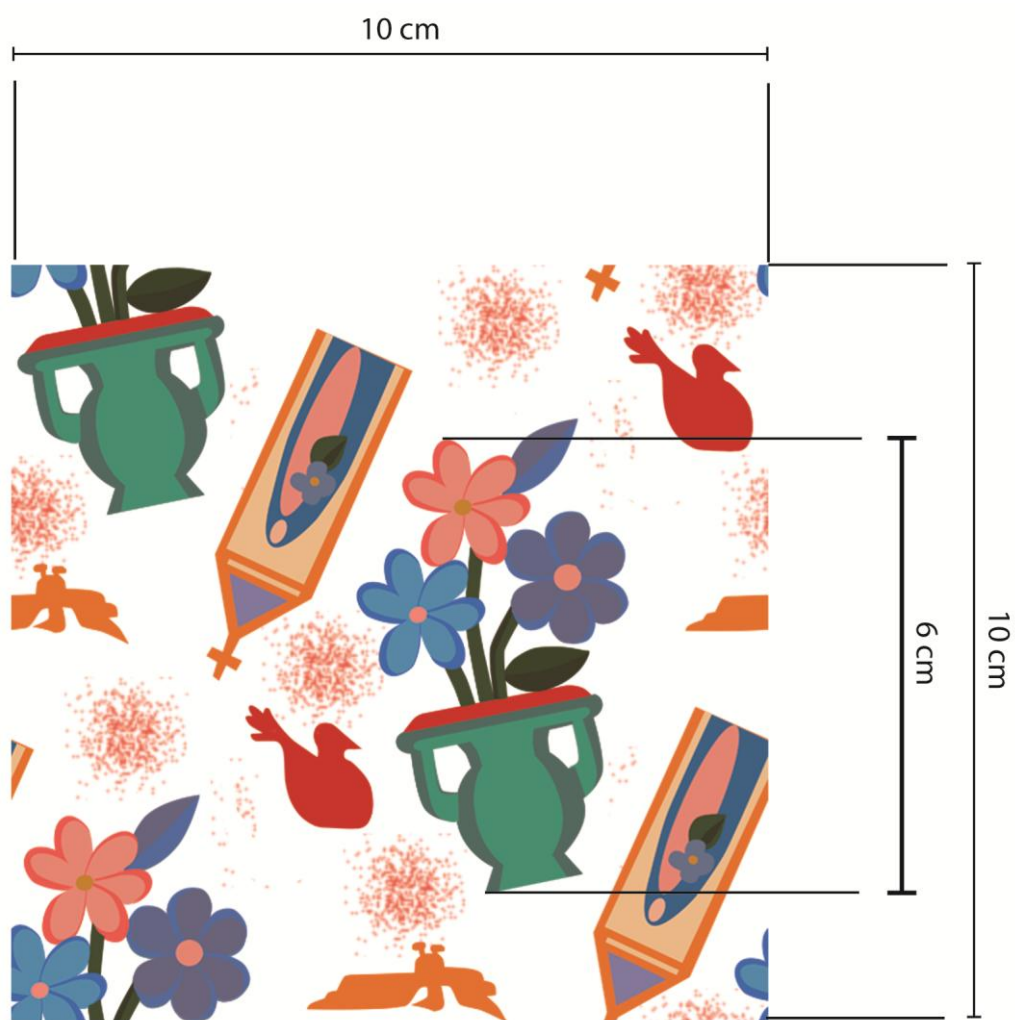
PANÓLATRAS. Como funciona. Disponível em

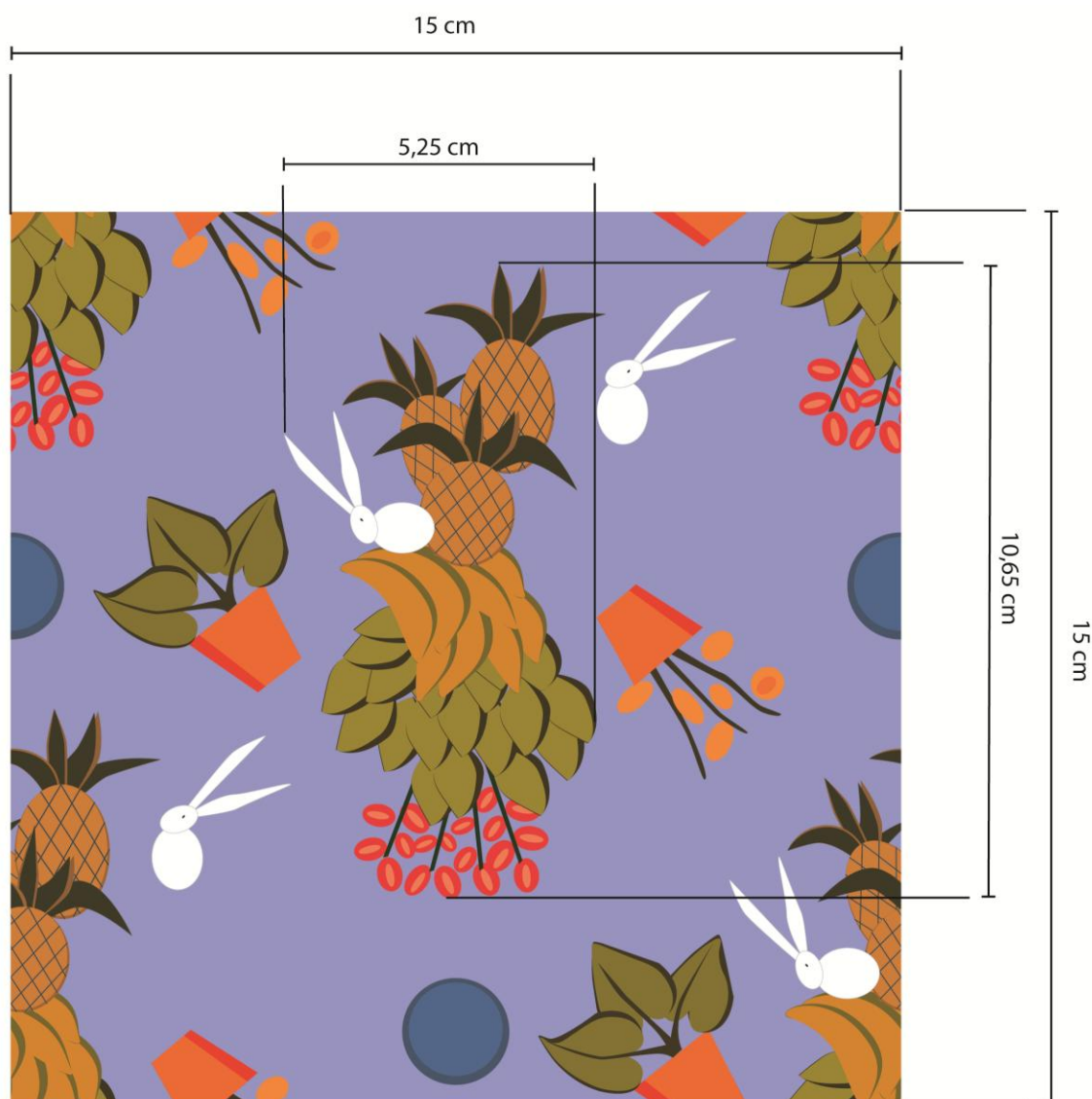
<<http://www.panolatrass.com.br/como-funciona>>. Acesso em: maio de 2014.

UNIVERSIA. Conheça a Cuca de Tarsila do Amaral. Disponível em:

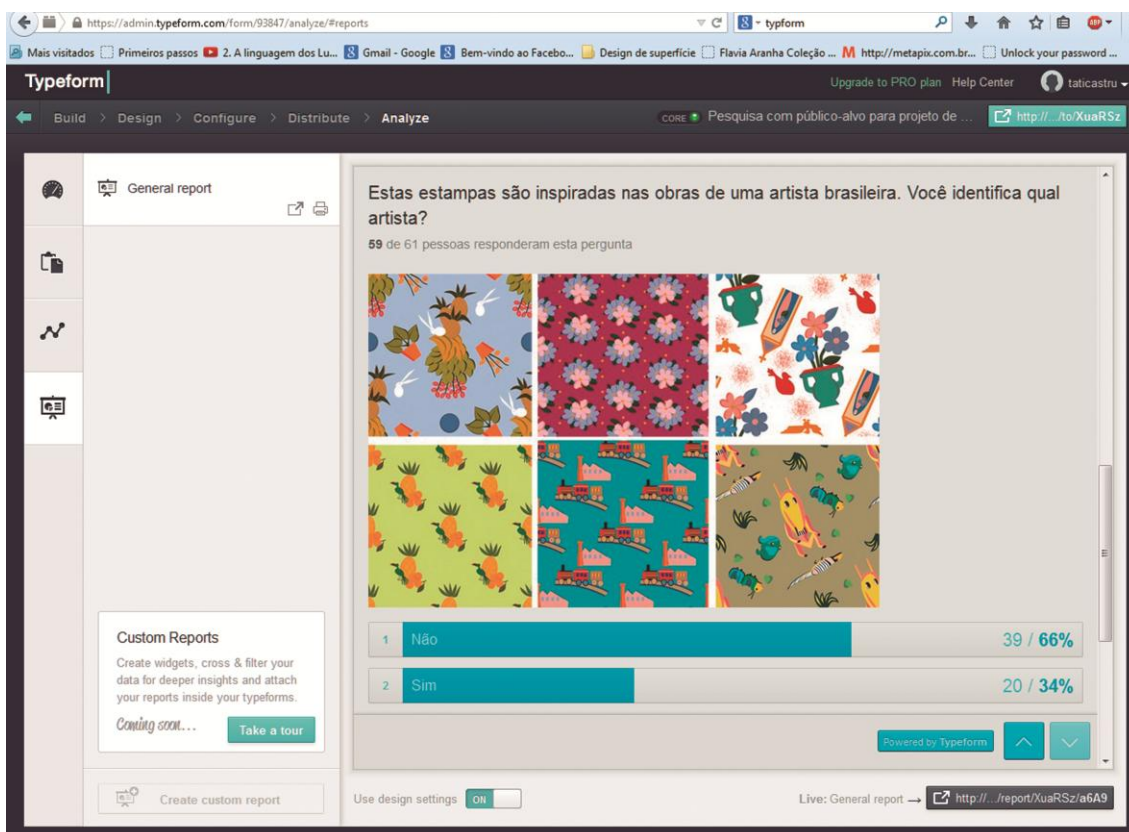
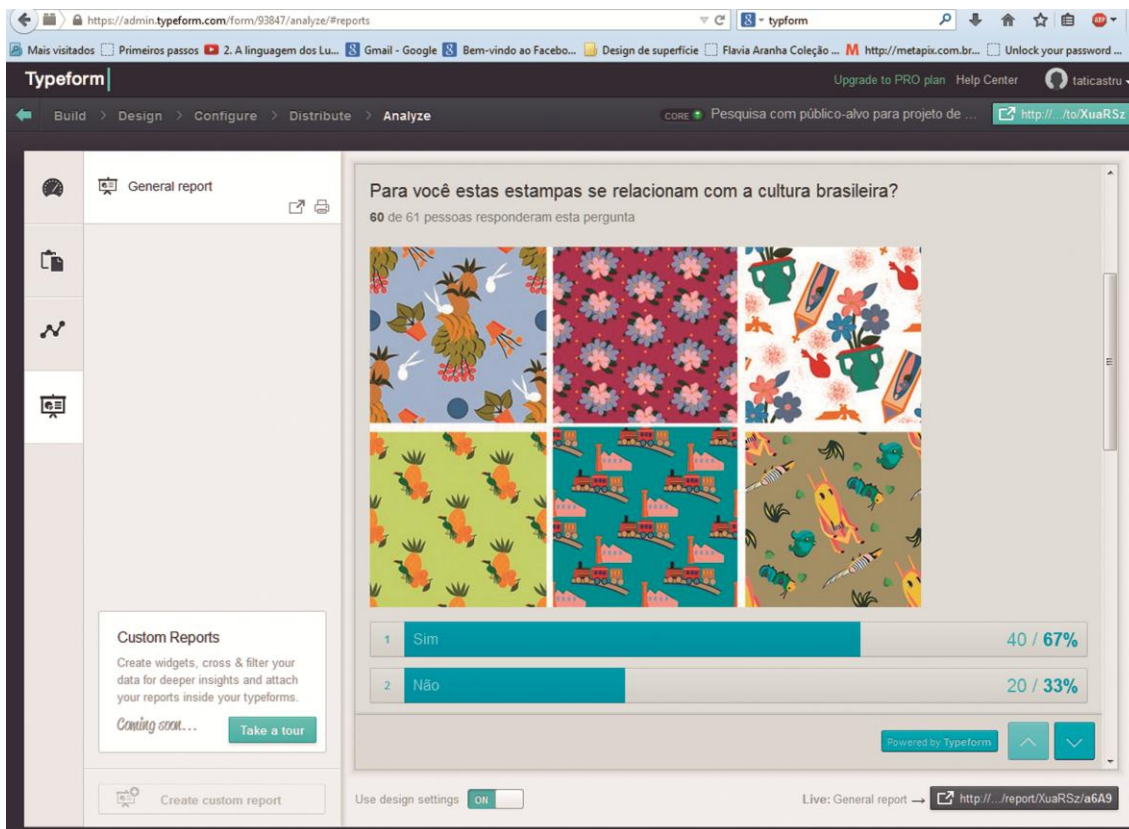
<<http://noticias.universia.com.br/tempo-livre/noticia/2012/11/12/981258/conheca-cuca-tarsila-do-amaral.html>>. Acesso em: 15 Abril 2014.

**ANEXO A – MEDIDAS DOS RAPPORTS ENVIADOS PARA IMPRESSÃO.**





## ANEXO B – PESQUISA NO SITE TYPEFORM.



https://admin.typeform.com/form/93847/analyze/#results

TYPEFORM

Mais visitados Primeiros passos 2. A linguagem dos Lu... Gmail - Google Bem-vindo ao Facebo... Design de superfície Flavia Aranha Coleção ... http://metapix.com.br... Unlock your password ...

Hey, cool feature!

Upgrade to PRO plan Help Center taticastru

Build > Design > Configure > Distribute > Analyze

CORE Pesquisa com público-alvo para projeto de ... http://.../noXuaRSz

Metrics  
Monitor your typeform across devices

Results  
View your results / download to .xls

Analytics  
Track visits & entries on your typeform

Reports  
Get insights into the data you've collected

May 9, 2014 - Jul 7, 2014 Search & press enter... Download

3 - Se a resposta foi ...	4 - Você compraria... (dos trens)	5 - Para você, esta... ração, artesanato....	6 - Qual é o públic... decoração.	7 - Cite 4 estampa...
tarsila do amaral	sim, pq são lindas! ;)	decoração.	mulheres, crianças.	1 2 3 4
tarsila do amaral	Sim, adoraria um macacão ou camisa masculina com as estampas 1, 3 e 4	vestuário (camisas, vestido s), capas de almofadas, toa lhas de mesa, papeis de pa rede e até cerâmica de reve stimento	gente alegre e feliz	4, 5, 1 e 6 (nessa ord
Não identifiquei	Não, porque prefiro comprar a peça pronta.	Roupas, acessórios, decora ção, etc.	Mulheres e crianças	1, 2, 3 e 4
chuto a tarsila	sim, acho elas bonitas	roupas, acessórios, decora ção, todas as possibilidades	mulheres e crianças	6 1 2 4
Tarsila do Amaral	Não. Porém acredito que não sou parte do público-alvo. Não costumo consumir produtos com estampas.	decoração	mulheres e criança	4 5 1 6
Tarsila do Amaral	Não. Porém acredito que não sou parte do público-alvo. Não costumo consumir produtos com estampas.	Itens decorativos como toal has de mesa, tecidos leves, papeis de parede.	Mulheres e crianças	Na ordem de preferênc 2, 3 e 1
Tarsila	sim, os padrões e cores são agradáveis, além de os temas florais e de frutas me a traírem.	todas as opções	crianças e mulheres	1,2,3,4
Tarsila	Com certeza! Gosto muito de estampas coloridas e figurativas, e a referência à Tarsila será um motivo mais forte ainda. E uma das minhas pintoras preferidas ;)	Todas.	Mulheres e crianças.	2, 3, 5 e 6.
não sei	somente as do meio superior e a inferior direita, as outras seguem um estilo diferente do que eu gosto	decoração, confecção de roupas, produção de acessórios e móveis	eu acredito que atenderia melhor mulheres e crianças	2, 3, 6 e 4
Tarsila do Amaral	Sim, porque são lindos, com memória cultural sem deixar de ser comercial.	Acho que estas estampas podem atender vários segmentos, tanto roupas, como decoração e acessórios.	Mulheres e crianças.	1,2,3,4

1 - 25 to 61 total results

<< < 1 2 3 > >>

www.youtube.com/watch?v=5MIB4jxMB8z