

UNIVERSIDADE FEEVALE

GABRIELA PERINI PISTORELLO

DESIGN DE SUPERFÍCIE: UTILIZAÇÃO DA TÉCNICA PARA O
DESENVOLVIMENTO DE UMA COLEÇÃO DE MODA SURF

Novo Hamburgo

2016



GABRIELA PERINI PISTORELLO

DESIGN DE SUPERFÍCIE: UTILIZAÇÃO DA TÉCNICA PARA O
DESENVOLVIMENTO DE UMA COLEÇÃO DE MODA SURF

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito parcial à obtenção do grau de
Bacharel em Moda pela Universidade Feevale.

Professora Orientadora: Esp. Bárbara Gisele Koch

Novo Hamburgo

2016

GABRIELA PERINI PISTORELLO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito parcial à obtenção do grau de
Bacharel em Moda pela Universidade Feevale.

Professora Orientadora: Esp. Bárbara Gisele Koch

Aprovado por:

Professora Esp. Bárbara Gisele Koch
Orientadora

Banca Avaliadora 1

Banca Avaliadora 2

Novo Hamburgo

2016

AGRADECIMENTOS

Minha trajetória começou em 2008 quando comecei a estudar na Universidade de Caxias do Sul (UCS), no curso de Moda. Neste período em que estudei tive muitas experiências maravilhosas com a moda,mas notei que a faculdade não estava me dando todo o aprendizado que gostaria e fui à busca do meu melhor. Foi então que conheci a Feevale e me apaixonei em 2013, ano esteem que ingressei meus estudos e fui descobrindo a moda. Foram vários anos de estudo,tive vontade de desistir, mas com o amor e compreensão da família e amigos me fiz mais forte. Agradeço a minha família, que tanto me apoiou; meu pai, Martinho Pistorello; minha mãe amada,Rosane Perini Pistorello que sempre esteve ao meu lado, pelo amor e incentivo. Aos meus irmãos que sempre estiveram ao meu lado, principalmente meu irmão Davi, obrigada por tudo que fizeste por mim, ele era o lugar onde eu encontrava a calma em seus ensinamentos. Agradeço a Deus e minha Santa Terezinha das Rosas por estarem sempre comigo na fé.

As minhas amigas agradeço imensamente, minha irmã do coração Maria Helena Perez que me apoiou e me incentivou durante toda a faculdade, me ajudando em momentos bons e difíceis.

As minhas queridas amigas, Nicole Dall'Alba e Nicolle Signorini Schultz que me ajudaram sempre com muita paciência e amor comigo em todos os momentos.

Agradeço a minha orientadora, Bárbara Gisele Koch, obrigada pela paciência e incentivo comigo, tenho toda admiração em seus ensinamentos.

Agradeço a todos que me ajudaram e que fazem parte da minha vida.

O meu obrigada!

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo geral conhecer os processos de estampas para o desenvolvimento de uma coleção de moda feminina. Busca também conhecer os princípios do *design* de superfície, conceituar os processos de criação de estampas e levantar os pontos fundamentais para a criação de uma marca de moda. A pesquisa se dedica em conhecer os processos do *design* de estamparia para, posteriormente, desenvolver uma coleção de moda feminina. O embasamento da pesquisa é de natureza aplicada e utiliza o método científico dedutivo. Já o procedimento técnico adotado neste trabalho é a de pesquisa bibliográfica com a abordagem qualitativa.

Palavras-Chave: Design de Superfície; Processos de criação de estampas; Criação de uma marca de moda; Desenvolvimento de coleção.

ABSTRACT

This labor has as its general goal to know stamping process for the development of a female fashion collection. It looks forward as well to understand the surface design principles, to conceptualize the stamping creation processes and discover the fundamental points for a fashion brand creation. The search dedicates itself for knowledge of the stamping process, so then, making possible a female fashion brand creation. The basement of this search is of an applied nature and uses the scientific deductive method. However, the technical procedure adopted on this labor is the bibliographic search with qualitative abording.

Keywords: Surface Design; Stamping creation process; Fashion brand creation; Collection development.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Estamparia, coleção <i>organic</i> rupestre de Romero Sousa - trama estampa e modelagem.....	18
Figura 2 –Módulo.....	24
Figura 3 - O módulo desaparece e sua imagem fica contínua.....	25
Figura4 - Composto em um <i>rapport</i> contínuo.....	26
Figura 5 - Forma soltada.....	27
Figura 6 - <i>Design</i> para papelaria - Heloisa Crocco.....	30
Figura 7 - Caderno de inspirações.....	33
Figura 8 – <i>Software</i> : a caixa de propriedades da imagem.....	35
Figura 9 – <i>Batik</i>	44
Figura 10 -Bloco de madeira.....	45
Figura 11 - <i>Tyeand Die</i>	46
Figura12 -Estamparia em gravura.....	46
Figura 13 - Estamparia manual.....	48
Figura 14 - Quadro automático.....	48
Figura 15 – Transfer.....	49
Figura 16–Público alvo marca SAL.....	54
Figura 17 – Produtos 2.....	55
Figura 18– Identidade público alvo Roxy.....	57
Figura 19 – Produtos 3.....	57
Figura 20 – Inspiração.....	59
Figura 21 – Identidade visual.....	60
Figura 22 – Relação entre os trabalhos de projeto de coleção I e II.....	61

LISTA DE QUADROS

Quadro1-Exemplos de <i>design</i> de interiores e móveis.....	16
Quadro 2 - Exemplos de <i>design</i> têxtil.....	17
Quadro 3 - Exemplos de <i>design</i> de superfície.....	20
Quadro 4 - Direções de <i>rapport</i> para repetições.....	26
Quadro 5 - Padronagem por repetição.....	29
Quadro 6 - Repetição quatro vezes em todas as direções.....	31
Quadro 7 -Processo de desenho a mão livre.....	34
Quadro 8 - Desenho de estampa e aplicação no vestuário.....	36
Quadro 9- Cores aditivas e cores substrativas.....	38
Quadro 10- Cilindro e a estampa produzida pelo cilindro.....	47
Quadro 11 - Serigrafia, estamparia localizada, processos utilizado na impressão.....	50
Quadro 12 - Impressão digital, estamparia digital Alexandre Mac Queen verão 2008.....	51
Quadro 13 - Moodboard para o desenvolvimento de estampa.....	52
Quadro 14 - 4P's da Marca Sal.....	55
Quadro 15 - 4P's da marca Roxy.....	58
Quadro 16 - 4P's marca autoral Morada do Mar.....	50

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	09
2	DESIGN DE SUPERFÍCIE.....	12
2.2	RAPPORT.....	21
2.3	PESQUISA DE DESING.....	32
2.4	CRIAÇÃO DE PADRONAGEM.....	33
2.5	CORES.....	37
2.6	ESTAMPARIA TÊXTIL.....	40
2.6.1	Desenvolvimento para aplicação de uma estampa CRIAÇÃO DA	52
3	MARCA.....	53
3.1	A MARCA INSPIRADORA.....	54
3.2	MARCA CONCORRENTE.....	56
3.3	MARCA AUTORAL 'MORADA DO MAR'.....	58
4	CONSIDERAÇÕES PARCIAIS.....	62
	REFERÊNCIAS.....	63

1 INTRODUÇÃO

O estudo apresentado aborda o *design* de superfície, com enfoque no *design* têxtil que serão utilizados para o desenvolvimento de uma coleção de moda. Este trabalho tem como tema o *design* de superfície, tendo como princípio norteador o interesse pela importância para vida profissional em procurar saber mais sobre como é o trabalho de um designer de estamparia têxtil, além do interesse em conhecer suas habilidades, suas técnicas e processos de criação.

O *design* de superfície é uma área criativa que abrange o *design* de interiores, moda, gráfico, arte têxtil. cria imagens, estampas e combinações de cores. Seu trabalho também pode ser utilizado para criação de marcas para a moda. As estampas estão presentes em diversas áreas, como na decoração, nos papéis de parede, na moda e em todas as estações do ano, no entanto o trabalho do designer, geralmente responsável pelo desenvolvimento destas estampas, passa por despercebida, sendo assim, esta pesquisa poderá contribuir para um melhor embasamento do profissional. Além disso, agregará para fazer-se conhecer o este trabalho que cria imagens para superfícies, sendo uma área muito conhecida e bastante explorada que projeta texturas, desenvolve projetos em superfície com qualidade e funcionalidade. O designer também é apto a criar projetos de decoração, papéis de parede, desenhos para pisos de cerâmica e estampas para moda. Na grande maioria, a técnica utilizada para a criação é o *rapport* de estamparia, sendo esta uma técnica de módulo de repetição, em que a estampa é contínua, mas é preciso que o encaixe desapareça. No setor têxtil se trabalha com esta mesma técnica para a criação de estampas, porém o profissional tende a ficar mais focado em tecidos e fios, como a tecelagem, malharia, estamparia e tinturaria. Sendo assim, neste trabalho estas duas áreas do *design*– de superfície e têxtil– se complementam, sempre com o intuito de melhor desenvolver uma coleção de moda com inspirações em pranchas de *surf*, utilizando técnicas do setor têxtil.

Pretende-se com esta pesquisa adquirir conhecimentos sobre questões relacionados à criação de estampas norteadas por conhecer os processos do design de estamparia para posteriormente desenvolver uma coleção de moda feminina.

Com objetivo geral de conhecer os processos de estampas para o desenvolvimento de uma coleção de moda feminina. e seus objetivos específicos Busca-se conhecer os princípios do *design* de superfície, é conceituar os processos de criação de estampas, definir o *design* têxtil, levantar pontos fundamentais para a criação de uma marca de moda para então, em um segundo momento, desenvolver uma coleção de moda feminina. Utiliza-se de pesquisa de natureza aplicada com o método científico e o método dedutivo. O procedimento técnico adotado neste trabalho é a de pesquisa bibliográfica, a abordagem será qualitativa.(PRODANOV FREITAS,2013).

O presente trabalho foi organizado em capítulos e itens para melhor entendimento e conceitualização. No capítulo dois o *design* de superfície é conceitualizado por ser uma área em que projeta texturas e padrões nas superfícies com muitas possibilidades. São estudados acerca de sua história, campo do *design* e sua definição que significa também *Surface Design*, sendo que nos Estados Unidos esse termo era utilizado para projetos elaborados por um designer que utilizada como base uma superfície. No Brasil, a prática origina-se de forma autônoma, em 1980, por Rubim, com a nomenclatura *design* de superfície após de concluído um período de estudos onde estudou *design* têxtil.

O *design* de superfície se dedica em revestimentos e desenvolve projetos desde a arquitetura de interiores, como o *design* cerâmico - para paredes e pisos, azulejos e louças. Atua nas texturas para papelaria - os papéis de parede, embalagens, pratos, materiais para escritório, capas de agendas, guardanapos e objetos de decoração. No segmento de emborrachados está nos revestimentos aplicados a plásticos.

O *design* de superfície também envolve o setor têxtil, como o vestuário, aplicados em malharia por um fio tramado feita a máquina, na tecelagem que é feito o tecer dos fios verticais e horizontais, o *jacquard* que é singular. A tecelagem permite as criações das padronagens um pouco mais complexas e com texturas táteis, em que são utilizados em estofamentos e na estamparia. Seguindo o estudo, o item 2.2 aborda o *rapport* que é importante na estamparia têxtil ou sistema de repetição, o módulo é utilizado para criação do *design*, mas é o

designer que escolhe o sistema que irá utilizar para a criação, tudo depende do projeto. E a construção do módulo que seu encaixe precisa ser bem feito de acordo com o objetivo, sempre gerando continuidade, pois pode gerar erros da parte do designer se não for feito corretamente. O capítulo 2.3 aborda o *briefing* de *design* que é utilizado em seu projeto, ideias e imagens que irão ser desenvolvidas. Essa pesquisa depende de como será o desenvolvimento do projeto. Processos de *design* buscam inspirações, os estilos de estampas e as previsões das tendências. Utilizam habilidades fundamentais para a pesquisa que resultará na coleção do *design* têxtil. O item 2.4 explica criação de padronagem para realização de um desenho de estamparia têxtil, que pode ser digital ou manual; quando feito manual exige que utilize materiais de pinturas e noções de desenho; no desenho feito de maneira digital, com o uso de fotografias ou desenhos, pode-se escanear e manipular no *software*, que são programas de computador, como o *Photoshop*. O desenho manual também pode ser escaneado e feita a edição em um programa específico, conforme o projeto, pensando sempre na superfície que irá estampar. O item 2.5 tem como tema as cores, como compreender os princípios básicos das cores e como elas podem ser trabalhadas juntas, entender a criação de uma paleta de cores utilizada nas criações de coleções de moda e têxteis.

Seguindo o estudo, o item 2.6 aborda a estamparia têxtil, sendo que a estamparia constitui-se de vários procedimentos, a finalidade da estamparia é produzir desenhos coloridos ou monocromáticos na superfície, tendo como resultado dar vida aos tecidos. O designer desenvolve a ideia e escolhe qual processo irá utilizar de estamparia. Neste quesito é abordado a importância em o profissional conhecer as texturas dos tecidos, as paletas de cores, quais as tintas. Também os processos para a impressão que irão desde as técnicas manuais até os processos como a estamparia digital, a serigrafia, a sublimação ou transfer, e cilindro entre outros.

Os itens 3 a 3.3 tratam sobre a constituição de uma marca de roupa feminina. Nestes itens estudam-se a marca inspiradora, a marca concorrente, para então ser criada a marca autoral, chamada 'Morada do Mar'. Esta marca terá como inspiração as pranchas de *surf* para desenvolver uma coleção de moda *surf*. Todo esse estudo dará embasamento e direcionamento para o Trabalho de Conclusão II, que será feito na segunda etapa deste trabalho.

2 DESIGN DE SUPERFÍCIE

O homem sempre sentiu necessidade de se expressar através das superfícies, seja com pinturas corporais, passando por ornamentos nas armas de caça, utensílios domésticos, vestimentas e espaços arquitetônicos. (OWEN, 2010). As expressões gráficas do homem sobre as superfícies têm registros de desenhos nas cavernas pertencentes ao período Paleolítico da Pré-História (de 5.000.000 a 25.000 anos a.C.). O conhecimento sobre os povos pré-históricos consiste em dados insuficientes, mas por meio de estudos o homem começou a cobrir o corpo por volta dos 10.000 anos a.C. como meio de proteção ao corpo, somada a busca de poder, tudo para garantir a sobrevivência. Naquela época o homem também construiu roupas e ornamentos para seu corpo com a intenção de se identificar com os deuses. Eles acreditavam que estes ornamentos tinham poderes mágicos sobre a natureza e, por assim, os homens, ao se vestirem de forma parecida, também o teriam. As mesmas crenças dizem respeito às pinturas nas paredes das cavernas, representando figuras de caçadas de sucesso. (RUTHSCHILLING, 2008). Nesse tipo de escrita-desenho, encontra-se a repetição de traços e figuras, que é uma forma de estabelecer uma ligação, a tendência de repetição, gerando um ritmo visual. Estas características permanecem ainda hoje na estamperia de decoração. (MANZINI, 1993, apud RUTHSCHILLING, 2008, p. 15). No período Neolítico (de 10.000 a 5.000 a.C.) a preocupação já era com a beleza estética, as cerâmicas tinham suas superfícies tratadas com cores (preta, vermelha, branca), com texturas e com técnicas primitivas de prensagem sobre o barro úmido, com acabamentos polidos. Neste período também surge a fiação que é a transformação de fibras em fios, como também a tecelagem, que é o conjunto de técnicas de entrelaçamentos de fios para formação de tecidos. (RUTHSCHILLING, 2008).

Ainda destaca Ruthschilling (2008, p. 16):

As civilizações antigas desenvolveram o gosto pela decoração de superfícies em geral, principalmente nos utensílios domésticos, espaços arquitetônicos e artefatos têxteis. Pode-se dizer que a tecelagem e a cerâmica, assim como, posteriormente a estamperia e a azulejaria, com sua linguagem visual, carregam o embrião do que hoje chamamos de design de superfície.

Segundo o dicionário, o termo *design* significa: desígnio, projeto, esquema plano, fim, motivo, enredo, tensão, desenho, esboço, arte de desenhar, projetar, designar, destinar, assinar, desenhar, traçar. (MICHAELLIS, 1980, p.83).

Já para Cardoso (2000, p.17):

A origem imediata da palavra está na língua inglesa, na qual o substantivo *designer* refere tanto à idéia de plano, desígnio, intenção quanto à de configuração, arranjo, estrutura e não apenas objetos de fabricação humana [...].

Dentro do campo do *design* encontramos o *design* de superfície que, conforme Levinbook(2008):é uma área bem pouco explorada como campo de conhecimento e de produção científica. Ainda de acordo com o autor: “[...] por ser uma área relativamente nova, o *design* de superfície, no Brasil oferece aos pesquisadores em *design* um fértil caminho de estudo e reflexão[...]”. (LEVINBOOK, 2008, p.37).

Para Ruthschilling(2008):No Brasil, o *design* de superfície, origina-seno campo de conhecimento e de prática profissional autônomo, no estado do Rio Grande do Sul. Neste aspecto, Rubim (2013, p.21) acrescenta:

No Brasil, o design de superfície ou Surface Design é praticamente desconhecido. Essa designação é amplamente utilizada nos Estados Unidos para definir todo projeto elaborado por um designer, no que diz respeito ao tratamento e cor utilizados em uma superfície industrial ou não. Essa denominação foi introduzida por nós no Brasil na década de 1980, quando retornamos de lá após um período de estudos, por considerá-la a melhor definição existente[...].

Conforme Ruthschilling (2008), a fundação *Surface Design Association* (DAS), nos Estados Unidos da América, é uma associação de artistas têxteis e foi lá que em 1977 iniciou-se o uso da nomenclatura *Surface Design*. A missão da associação era comunicar os designers e estudantes e, também, para público em geral para incrementar o conhecimento nessa área comunidades de arte e *design*. E complementa dizendo que foi a designer Renata Rubim que introduziu a nomenclatura *design* de superfície no Brasil. Depois de seus estudos em *Rhodeisland School of Design*, lugar onde estudou *design* têxtil. A autora Rubim(2013) diz que o *design* de superfície abrange o *design* têxtil em todas as suas especialidades, desde o cerâmico, o de papel, papéis de decoração, o de

parede, o de plásticos, e louças com desenhos e cores sobre suas superfícies.

Ruthschilling (2008, p.23) complementa:

Design de superfície é uma atividade criativa e técnica que se ocupa com criação e desenvolvimento de qualidades estéticas, funcionais e estruturais, projetadas especificamente para constituição e/ou tratamentos de superfícies adequadas ao contexto sócio-cultural e às diferentes necessidades e processos produtivos.

Nesta mesma perspectiva, o autor Rubim (2013, p.30) acrescenta que a definição do termo *design* de superfície nada tem a ver com o sentido de superficialidade. “[...]Design de superfície é, por vezes, um tratamento da superfície, superficial por que é a camada aparente, externa da superfície, e não superficial no sentido de leviano, desnecessário[...]”.As cerâmicas e os vidros podem explorar o *design* têxtil das mais diversas formas, isso devido ao avanço da tecnologia que possibilitou características funcionais, estéticas e educativas.

É muito difícil, porém, não haver uma superfície que não sofra alterações e que não responda a um projeto de *design*. Podemos citar algumas situações como os tapetes emborrachados, as escadas nos espaços públicos. Nos automóveis as superfícies dos painéis, em acessórios com materiais de plásticos ou sintéticos. Ela está também em revestimento de cerâmica de vidros, bem comuns em arquitetura e na construção civil.

Toda e qualquer superfície pode receber *design* de superfície, desde que tenha todas as etapas que envolvem o processo de produção. A pele do corpo humano, por exemplo, é uma superfície e tem a função de proteger, revestir. É um órgão que permite interação com o meio ambiente. Serve para entender a importância de um projeto, pois desempenha um papel parecido, as vestimentas cumprem a função de nos proteger ou aquecer, são como se fossem uma segunda pele, um revestimento externo. Sua importância é considerável e não descartável.

Em uma sociedade consideravelmente sofisticada, onde os excessos são aceitáveis, é compreensível que haja desconhecimento da existência de designers de superfícies. Este é um profissional com habilidade em uso de imagem e da cor, aplicam-se também dons para adornar produtos, paredes entre outras nas mais diversas superfícies. Muitas são as variedades de materiais consideráveis para se projetar. E, como as mudanças atualmente ocorrem rapidamente é importante

verificar a aceitação dos materiais que vestem ao longo do tempo.

Algumas décadas atrás teve a moda dos carpetes, depois passou para pisos, saindo das lajotas para acabamentos sofisticados. E assim diversificam-se e modificam-se as opções. Atualmente há um movimento em virtude das descobertas de pesquisas com o desenvolvimento de materiais novos, fatores que são ligados à economia, saúde e às necessidades de diferenças climáticas e culturais. Hoje em dia temos tecidos inteligentes. E, com isso, as superfícies estão cada vez menos bidimensionais, com camadas e volumes, transparências que uma vez eram impossíveis de ser realizados. Ampliando assim, a responsabilidade do designer e suas possibilidades.

A formação profissional deve ser aprimorada sempre. Há uma grande liberdade de migrar materiais de uma área e função para outras, sendo que o papel principal é a criatividade para atingir possíveis novas propostas que quando estimulada têm resultados inesperados. O designer de superfície se dedica a revestimentos como à arquitetura de interiores, construção civil, cerâmica e ao setor têxtil, como o vestuário. (RUBIM, 2013).

No Quadro 1 podemos ver projetos de superfícies em ambiente social humano como em móveis. Além disso, abrange o *design* cerâmico, o revestimento de pisos e paredes, azulejos, louças, os produtos desenhados e fabricados. E o *design* de superfície que atua no desenvolvimento de texturas, como a papelaria e estampas para decoração, como papel de parede, embalagens, pratos, materiais para escritório como capas de agendas e demais objetos de decoração. Também o desenvolvimento de papel de parede e estamparias para mobiliário. Projetos laminares, revestimentos ou não também podem fazer parte do *design* de superfície, mas também podem existir sem este tipo de *design*. (RUTHSCHILLING, 2008).

Quadro 1 – Exemplos de *design* de interiores e móveis

Biombo e aparador - coleção grafite móveis do artista plástico Gabriel Netto



Fonte: <http://www.fotolog.com/cristianokunze/35598558/>

Produtos a OCA Brasil, pela contribuição da designer Renata Rubim



Fonte: <http://aldeiatem.com/post/18155/uma-linha-nacionalista-que-passa-por-tres-periodos-da-historia-do-brasil>

Papel de parede



Fonte: <http://casaecia.clicrbs.com.br/noticia/papel-de-parede-de-designer-personaliza-superficies-com-um-design-moderno/>

Estamparia produzida para objeto mobiliário



Fonte:
BETE PAES (2011).

O sistema produtivo fortalece a cadeia produtiva, oferecendo oportunidades de atuação para os designers. Essa estratégia de desenvolvimento de projetos com equipes multidisciplinares faz com que designers de diferentes especialidades trabalhem agregando ao produto final. A prática dos especialistas atuarem conjuntamente entre as várias do *design* é muito comum, existe o designer têxtil que define os atributos dos fios, o designer de superfície têxtil que escolhe os tecidos e outro designer que seleciona as estampas (essas impressas sobre os tecidos), por exemplo.

O *design* de superfície possui elementos e linguagem visual e ferramentas

próprias. Tem um campo de conhecimento capaz de qualificar projetos de tratamentos de superfícies de ambientes sociais. (RUTHSCHILLING,2008).O Quadro2 mostra estampas impressas sobre tecidos e, por último, o designer de vestuário de moda define as roupas construídas com tecidos planos, estampados, malhas, apresenta estampas com flores do bioma caatinga do Brasil expõe para a indústria da moda.

Quadro 2 – Exemplos de *design* têxtil

Design para estamparia têxtil - serigrafia sobre tecido de algodão

Tecido especial em malha de algodão



Fonte:<https://br.pinterest.com/pin/196258496237256581/>



Fonte:<http://www.ecofriendlycotton.com/2016/02/estampas-e-tecidos-da-paraiba-na-premiere-vision-paris/?lang=pt-br>

Levinbook(2008)considera que no *design* de superfície é preciso desenvolver um projeto em um corpo ou objeto trabalhando para atender às necessidades que visa satisfazer um grupo de consumidor e não uma peça única. Parte-se então de um projeto para o desenvolvimento técnico-estético e estrutural de um objeto. Para Flusser(2007): as superfícies eram raras no passado. Fotografias, pinturas, tapetes, rupestres são exemplos de superfícies que rodeavam o homem.Conforme Ruthschilling (2008,p.24): “[...] as superfícies são objetos ou parte dos objetos em que o comprimento,a largura são medidas significativamente superiores à espessura, apresentando resistência física suficiente para lhes conferir existência”. Para contribuir (BARACHINI,2002,p.02*apud* PORTELA,2015, p.297):

[...] as superfícies, aparentemente podem ser reduzidas a configurações geométricas de apenas duas grandezas – bidimensionalizando-as. Ou, podem ser entendidas como extensão de uma área limitada[...]a parte externa dos corpos e dos objetos,a aparência [...] superfície se inserem no espaço e não apenas representam tridimensionais[...]revestem,e por vezes são o próprio objeto.

Destaca ainda Ruthschilling(2008) que o *design* de superfície, em sua forma como foi estruturado no Brasil, abrange várias especialidades. O *design* têxtil trabalha com todos os tipos de tecidos e não tecidos a partir de métodos de entrelaçamentos como a tecelagem,que são entrelaçamento de fios verticalmente(urdume) com os fios horizontais (trama) se cria diferentes padrões,cores variando o fio.

A estamparia que são impressão de estampas nos tecidos onde é feita a criação de desenhos pelo *design*.Na malharia é feito tecimento em um só fio, parecido com o tricô feito por máquinas computadorizadas. Jacquard é uma técnica de tecelagem específica que permite a criação de padronagens de estrutura táteis. Seu uso utilizado para revestimentos de móveis de estofados e automóveis. E a tapeçaria que pode ser feita industrialmente ou artesanalmente que são carpetes e tapetes.

Podemos observar a Figura 1 carrega no fio do algodão o colorido que nasce na tinta natural de estampa rupestres da sua história.

Figura 1: Estamparia, coleção *organic* rupestre de Romero Sousa - trama estampa e modelagem.



Fonte:<http://www.romerosousa.com/2015/09/colecao-organic-rupestre.html>

Com isso, entende-se:

O design de superfície pode ser representado pelas mais diversas formas, desde que aceitemos que qualquer superfície pode receber um projeto. É muito comum se projetar para superfícies contínuas, como tecidos a metro, papéis de presente e de parede, carpetes, apenas para citar alguns exemplos representativos. Por isso, uma das coisas mais importantes na área é aprender como criar e projetar um desenho [...]. (RUBIM, 2013, p.51).

De acordo com Levinbook (2008, p.372): “[...] partir deste conceito, [...] às linguagens visuais contidas nos processos de criação para uma superfície dialogam com os métodos de desenvolvimento [...]”. Segundo Ruthschilling (2008), para o desenvolvimento de um projeto deve-se primeiro, conhecer diferentes materiais no processo de fabricação, as características dos consumidores e todo contexto socioeconômico, suas potencialidades e limitações, para então, o projeto ser desenvolvido. Ela acrescenta: “A cada dia surgem novos exemplos que ampliam os limites no campo do design de superfícies a influência de várias áreas e o desenvolvimento [...]”. (RUTHSCHILLING, 2008, p.43). Por isso, entende-se então que: “[...] durante um projeto de design, identifica-se uma necessidade, coletam-se informações em busca de soluções, geram-se alternativas através de seus processos [...]”. (LEVINBOOK, 2008, p.372). O designer de superfície, nas suas criações pode mostrar as suas ideias em papel, em editores gráficos com cores e linhas, formas abstratas, ilustrações em fotografias e muitos elementos gráficos que formam a imagem da estampa. (PIPPI, 2010). Sobre a elaboração de um projeto Moura (2008, p. 70) complementa:

O design diz respeito a atuar em um projeto desde a sua elaboração, do desenvolvimento até o acompanhamento de sua aplicação. Criar, desenvolver, implantar um projeto, significa pesquisar e trabalhar com referências culturais e estéticas, tecnológicas, interdisciplinares e transdisciplinares, saber, compreender o objetivo deste projeto, estabelecendo e determinando seu conceito e sua proposta.

Para Norman (2006), as criações de um designer sempre têm um equilíbrio entre a estética e a beleza, a segurança e a funcionalidade do projeto. Complementa Pippi (2010, p.36): “O design imagina novas formas, novas aplicações [...] novos desenhos, coloca em ação sua criatividade para atingir resultados que agradem ao público [...]”.

Muitas são as restrições que envolvem o trabalho do designer de superfície, como nas limitações no processo produtivo nas máquinas e equipamentos existentes. Esses aspectos devem ser considerados e observados pelo designer

bem antes de começar o projeto. Mesmo havendo metodologia adequada nos projetos, que é quase uma exigência para todos os projetos, é com a composição visual onde o projetista encontra controle, no desenho, na criação dos elementos e na sua maneira como organiza sobre o fundo, que será definido o sucesso do trabalho.

Nas áreas do *design* tendo maior ou menor apelo visual, se utilizam recursos visuais, por meio da expressão, trabalhando com o mesmo material e fazendo coisas diferentes com metodologias diferentes. Essa criatividade também pode ser utilizada explorando outros atributos, no caso do *design* de superfície, como por exemplo, o uso de elementos táteis: “os elementos visuais, que também podem ser táteis, no DS participam da composição visual de maneira a garantir a característica primordial de propagação do módulo[...]”. (RUTHSCHILLING, 2008, p. 61).

Os fundamentos trabalhados pelo designer de superfície são vistos de diversas maneiras, no cotidiano, em algumas, pode-se ver que os elementos ficam bem claros; em outras inexistentes, podendo-se citar: figuras ou motivos que são formas em primeiro plano e aparecem, apresentando variações de tamanho e alternância visual entre figura e fundo.

Os motivos apresentam as variações de tamanho, um exemplo é uma estampa com o tema floral, os motivos ou figuras serão carregadas de mensagens visuais, não se tratando de uma comunicação objetiva. O Quadro 3 mostra esta alternância visual, entre figura e fundo. Os elementos de preenchimento correspondem aos tratamentos de fundos, como texturas, grafismos que acrescentam planos e camadas, estes responsáveis pela ligação visual que podem aparecer a sós, com a superfície como sua principal característica.

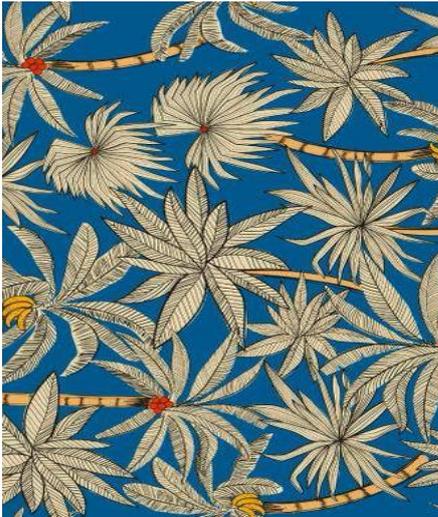
Um exemplo é o revestimento com textura, só a textura sem motivos ou interagindo. Ao lado representa os tratamentos de fundos. Já os elementos de ritmos são vistos com mais força visual que os demais devido à configuração de cores e das figuras, que com isso a superfície aparenta o efeito de continuidade (harmonia do efeito) e contiguidade (harmonia visual). (RUTHSCHILLING, 2008).

Quadro 3 – Exemplos de *design* de superfície

Figura ou motivos –alternância visual entre figura e fundo

Elementos de preenchimento, corresponde ao tratamento de fundo

Elementos de ritmo



Fonte: <https://www.pinterest.com/pin/363032419945900119/>



Fonte: <http://studioitaliaonline.com.br/ambientes/cozinhas/>



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/517984394626513576/>

Neste sentido: “[...] salientamos que os princípios básicos[...]do design têxtil e cerâmico, que são a noção de módulo e a noção de repetição[...]permanecem enquanto conhecimento fundamental da área”.(RUTHSCHILLING,2008, p.63).Segundo Rubim, imagens simples podem ser transformadas em composições atraentes: “[...]uma imagem relativamente simples pode se tornar uma composição interessante e cativante,em virtude de ter sido habilmente transformada numa padronagem, cujo desenho está em repetição[...]”.(RUBIM,2013,p.52).

Características técnicas e funcionais envolvem o *design* de superfície, em seu projeto dimensionando e pesquisas distintas que podem ser elaborados por um designer que domine os processos pertencentes ao campo.É possível que o designer de superfície desenvolva projetos a partir do domínio da técnica de repetições diretas ou saltadas. Existem características comuns entre estampas corridas, tecidos ou malhas *jacquard*, por exemplo, como até em papéis, em pisos e azulejos para têxteis,azulejos,paredes,papéis e outras superfícies.Levinbook (2008).

2.2 RAPPORT

A palavra ‘Repeat’ vem do inglês e significa: repetição, repetir, reiterar, recitar, reproduzir, imitar. (MICHAELLIS,1980, p. 244). É a forma de representação de um desenho em repetição, modulado, que se utiliza nas indústrias brasileiras, porém a origem do termo é do francês- *rapport*. “[...] repetição o mesmo que *repeat* em

inglês e *rapport* em francês. A noção de repetição [...]é a colocação dos módulos nos dois sentidos, comprimento e largura”. (RUTHSCHILLING, 2008, p.67).

O módulo pode apresentar variações aos padrões na sua forma de apresentação, existem as formas mais simples até as mais complexas. Na forma simples não é necessário conhecimento específico para identificar a repetição. O sistema de repetição é a lógica, maneira ao qual um módulo vai se repetir com intervalos constantes. Existem muitas possibilidades de encaixe com diferentes sistemas de repetição. Isso possibilita a criação do designer na seleção do sistema com habilidades para cada projeto. (RUTHSCHILLING,2008).

Para Ruthschilling (2008,p.64):

Módulo é uma unidade da padronagem,isto é a menos área que inclui todos os elementos visuais que constituem o desenho a composição visual dá-se em dois níveis:dependendo da organização dos elementos ou motivos dentro do módulo e de sua articulação entre os módulos,gerando o padrão,de acordo com a estrutura preestabelecida de repetição ou rapport.

O azulejo é um exemplo de uma forma de repetição, quando elaborado é sofisticado, possui estampas que podem ser encontrados em tecidos. Para ter bons resultados com a repetição, o profissional terá que adquirir com o tempo a experiência em projetos. Indivíduos que iniciam nessa área aprendem determinadas técnicas para facilitar a compreensão de uma imagem que se repete horizontalmente e verticalmente. Técnicas simples que possibilitam depois a introdução de técnicas avançadas do *rapport*. (RUBIM,2013). Neste aspecto Yamane complementa (2008, p.75):

Palavra francesa que se traduz por relação ou,em termos populares, de repetição. É uma técnica de desenho de estamparia corrida,que se refere à continuidade de um módulo de desenho, não existe princípio nem fim da estampa,no entanto, para que isso se dê é necessário desenvolver o desenho, de modo que os motivos se encaixem nas extremidades superior,inferior e lateral,respeitando as dimensões das telas de impressão.

Yamane (2008) diz que a padronagem por repetição ou a repetição de uma estampa, ao longo do tecido, é uma das técnicas mais importantes na estamparia têxtil. O desenhista, na criação de estamparia, tem em vista como será o *rapport* do desenho no tecido que será estampado. Ele deve se preocupar com toda estética do desenho, com o equilíbrio nas formas e cores. Se um desenho não for feito de maneira correta, as cores e figuras ficarão em desequilíbrio, assim, ficará um

‘buraco’ na estampa ou pode a figura ficar sobreposta.

Para a composição ficar perfeita é necessário saber que tipo de peça será criado, como por exemplo: vestido, calça, blusa, para que moldes das roupas sejam encaixados de forma correta, cortados paralelos a aurela. Nesse sentido, a direção das figuras não pode ter pé, os desenhos não podem ir em uma só direção. (YAMANE, 2008). Muitos designers que trabalham em estúdios de *design* de moda, podem não considerar a repetição de padronagem de maneira técnica, alguns designer têxteis de interiores usam sempre a criação por repetição mesmo que não sejam finalizados com repetição.

A pesquisadora, porém destaca a importância destas informações para a criação das estampas, definindo-as como criações sem pé, para melhor utilização do tecido. O importante é o impacto visual da repetição que consiste na continuidade da imagem sobre as bordas, que dê uma amostra da padronagem. Caso o *design* não estiver por repetição, o fabricante irá buscar que a repetição seja realizada por técnicos no estúdio, antes da produção. A padronagem por repetição é uma ferramenta composicional, permite que desenvolva o que criou. Quando se pensa em padronagem por repetição, deve se considerar o que se deseja desenvolver, pode ser em um módulo ou criar uma imagem mais complexa. Dentre diversos elementos visuais, alguns designers têxteis utilizam somente um, pois um módulo cria uma afirmação forte e elementos individuais resultarão em um *design* mais complexo e sofisticado. (GOODE, 2014).

Goode (2014, p.56) ainda complementa:

[...]Um único design tende a ser composta por uma variedade de elementos visual desenvolvido por meio de escala, mídia, cor e textura.[...]ao utilizar um módulo para repetição, o espaço quadrado[...]se transformará na padronagem[...].

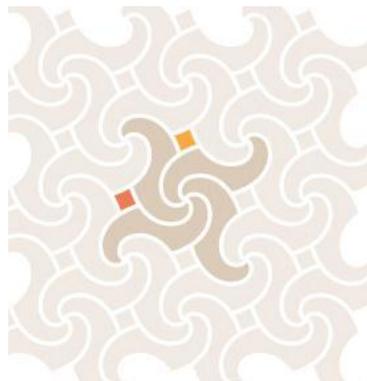
Neste sentido é importante o domínio das leis do *design* de superfície, na sua construção de módulo e no sistema de repetição para que se tenha sucesso no projeto. Para atingir este objetivo, salienta-se o uso de cada elemento na criação e sua articulação para com uma padronagem. Módulo e construção, repetição dos módulos, encaixes contiguidade e continuidade, sistemas de repetição e multimódulo. (RUTHSCHILLING, 2014).

Para construir estampas é necessária a utilização do módulo e as noções de

repetição que são fundamentos básicos do *design* têxtil. Os princípios básicos da escala e o tamanho do motivo que podem sofrer alterações na aplicação na roupa final. A padronagem por repetição é a maneira como se repete na peça, a direção do *design* que pode se observar na parte superior ou inferior. Já o posicionamento irá funcionar na localização onde a estampa será aplicada. As cores e os esquemas de cores durante o processo da criação são escolhidos, paletas de cores conforme a coleção. O peso, a textura e a superfície são usados para conhecer os tecidos para a aplicação no *design*, se a textura beneficia tecidos tramados, o peso do fio é o tipo da trama que podem afetar a textura. (UDALE, 2015).

Na maioria dos *designs* têxteis comerciais são produzidos e impressos em rolos de tecidos largos. Sendo que uma tela rotativa possui 64cm de circunferência. Padronagens por repetição têm o padrão de 64cm x 64cm ou de 32 x 32cm. Mas com aumento do uso do *design* digital ficou comum os desenhos serem impressos em papel A4, 210mm x 297mm, ou em papel A3, ficando o dobro da folha. Sendo assim, a estamparia digital pode ser utilizada para produzir estampas sem repetição, estampas impressas em tecidos ou em vestuários. Na padronagem por repetição existe seu próprio vocabulário. (GOODE, 2014). Podemos observar a Figura 2 um módulo e sua construção. Para Goode (2014, p.57): “módulos e elementos são componentes utilizados para criar o design. Um design pode ser constituído de um módulo ou de diversos elementos diferentes”.

Figura2: Módulo



Fonte: <https://metapix.com.br/artigo/2014/05/26/o-que-e-rapport/>

O encaixe dos motivos entre os módulos é feito prevendo os pontos de encontros entre as formas, de maneira que junta-postos pelo sistema de repetição escolhido pelo designer, formando desenho. O encaixe é regido pelos princípios da

continuidade e contiguidade. A continuidade é uma sequência ordenada de elementos visuais dispostos na superfície, garantindo assim, o efeito de propagação. Já a contiguidade é a harmonia visual, união visual.

Quando forem repetidos lado a lado, em cima e embaixo os módulos formam um padrão. Seu sucesso fica na medida em que a imagem desaparece, a imagem fica continua deixando relações entre figura e fundo, com novos sentidos de ritmos. (RUTHSCHILLING, 2008). Podemos observar na Figura 3 a harmonia visual dos módulos e como a imagem fica continua.

Figura 3: O módulo desaparece e sua imagem fica continua



Fonte: <http://ricardoartur.com.br/padronagem/>

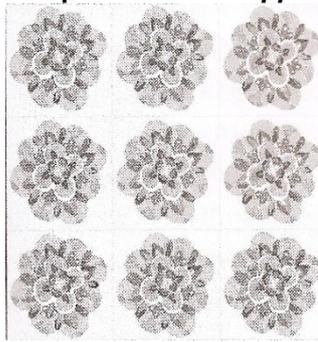
Complementa Ruthschilling (2008, p.65):

A representação gráfica do estudo de encaixe deve conter no mínimo o conjunto de quatro módulos adjacentes, sendo mais recomendada a representação de nove módulos, por que evidencia um módulo central e as relações visuais com os vizinhos em todo seu entorno. Os pontos de encontro das formas indicam claramente, o efeito que será criado no desenho posto em repetição.

São várias as formas de se encaixar um módulo, com muitas possibilidades de repetição diferentes, alterações de encaixe, sendo um elemento de escolha para o projeto do *design* de superfície. Podemos observar na Figura 4. (RUTHSCHILLING, 2008). Nos módulos compostos em um *rapport* contínuo ou direto contém um padrão idêntico que pode se repetir como horizontal e vertical. Não havendo emendas no desenho, assim facilitando a reprodução em escala industrial.

Observe o exemplo na Figura 5, a composição visual muito usada na indústria de azulejos em que os módulos acabam se repetindo por igual. (LEVINBOOK, 2008).

Figura 4: Composto em um *rapport* contínuo



Fonte: Levinbook (2008)

De acordo com Yamane (2008,p.77):“O rapport direto são as repetições dos módulos lado a lado, tanto na horizontal como na vertical. Este tipo é mais utilizado para desenhos pequenos”. O Quadro 4 exemplifica as direções que podem ser utilizadas, alguns tipos de rapport que são comuns.

Quadro 4 – Tipos de rapport que são comuns

	<p>Direto é a repetição dos módulos lado a lado. Pode ser na horizontal, quanto na vertical. É bastante utilizado para pequenos desenhos.</p>
	<p>O <i>rapport</i> saltado horizontal é indicado na figura de um triângulo na horizontal e na vertical, é aplicando o saltado em desenhos mais grandes, assim, ficando esteticamente equilibrado.</p>
	<p>O <i>rapport</i> no meio salto vertical é gravado de forma começando pela ourela, com o segundo encaixe, e tranferido para a metade do primeiro, chegando em outra extremidade.</p>

	<p>Nas listras não encontra-se rapport no comprimento do tecido, mas, só na largura.</p>
	<p>O desenho barrado fica somente paralelo à aurela, ocorre somente no comprimento do desenho. Existem dois tipos, o barrado de um lado como no exemplo.</p>
	<p>Existem dois tipos de barrado, Este exemplo de barrado, que são nos dois lados da aurela.</p>

Fonte:YAMANE (2014)

Neste exemplo, o *rapport* foi concebido de forma saltada, um módulo se repete como na metade de outro ficando o módulo principal igual ao anterior. Um motivo foi distribuído para mostrar outra composição visual, que necessita ser acabada nos detalhes para que não haja defeitos quanto ao encaixe dos motivos. A marca delimita o módulo para apenas ilustrar como os módulos se encaixam na composição.(LEVINBOOK, 2008). Na Figura 5 podemos observar um exemplo que o *rapport* foi concebido com a forma soltada.

Figura 5: De forma soltada



Fonte:Levinbook (2008)

O sistema de repetição é uma lógica adotada, uma maneira que o módulo irá se repetir com intervalos constantes. Há muitas variedades de encaixe dos módulos com muitos diferentes sistemas de repetição. Quando o designer faz a seleção do sistema, isso já faz parte da sua criação, tendo habilidade na escolha e considerando qual projeto será melhor. Cada sistema tem uma estrutura (grade, malha) que corresponde aos módulos no espaço, existindo as células ou espaços internos, que ocupam com os desenhos dos módulos. São diferentes os sistemas de repetição e suas possibilidades de encaixe.

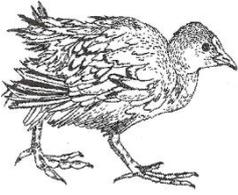
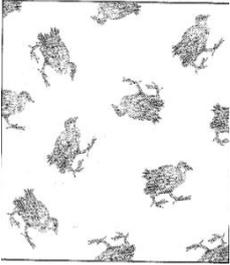
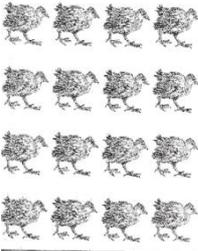
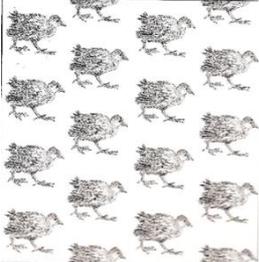
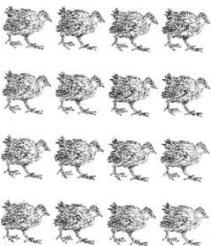
O sistema alinhado, que pode ter variação da posição do desenho do módulo, pode identificar as operações que são classificadas: translação, o módulo fica na sua direção original se deslocando sobre o eixo, a rotação que o módulo se desloca ao redor de um ponto. Já a reflexão é o espelhamento entre um eixo ou ambos. O sistema não-alinhado tem possibilidade de deslocamento das células que esta função pode ser controlada pelo designer, determinando a origem do módulo e sua linha de propagação. Este sistema que além de sua mudança oferece as possibilidades de operações dos alinhados como translação, rotação e reflexão, assim torna-se a operação mais complexa. O Quadro 5 representa em diversos sistemas de repetição. Os multimódulos se constituem de outro sistema menor. Este menor funciona como módulo tendo formas diferentes repetindo. Formando desenhos e possibilidades aumentando as combinatórias modular. O Quadro representa um multimódulo. (RUTHSCHILLING, 2008). (Grifo do autor).

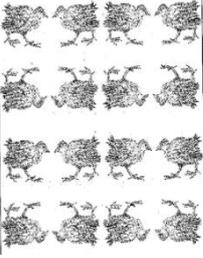
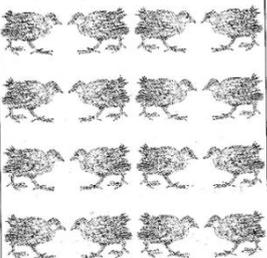
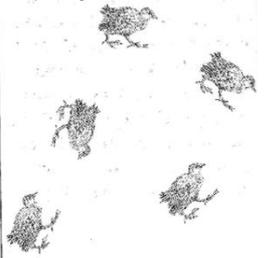
Complementa Ruthschilling (2008, p.69):

O domínio do designer de superfície sobre os vários sistemas é condição fundamental, pois variando o sistema varia o desenho, o efeito óptico pode ser completamente diferente. [...] desenvolveu-se exemplos da potencialidade de um módulo muito simples, porém bem-construído na consideração dos encaixes. Este módulo, aplicado em diversos sistemas diferentes si formam desenhos distintos.

Podemos observar que a padronagem por repetição se comunica com o seu próprio vocabulário. Para compreender melhor, o Quadro 5 detalha com imagens os processos de padronagem por repetição.

Quadro 5 - Padronagem por repetição

<p><u>Estampa de Elemento</u></p> 	<p>O módulo é um elemento utilizado para criação do <i>design</i>. Ele pode ser composto de um módulo ou com diversos elementos.</p>
<p><u>Design Multidirecional</u></p> 	<p>. O <i>design</i> multidirecional segue muitas direções para não indicar só a parte superior ou inferior.</p>
<p><u>Repetição de Bloco</u></p> 	<p>A repetição em bloco tem a estrutura similar a uma grade, <i>designers</i> utilizam-a de maneira proposital, mas outros com mais habilidade fazem dessa padronagem difícil de ser identificada.</p>
<p><u>Deslocamento de 50%</u></p> 	<p>O deslocamento de 50% de repetição é assim chamado por remeter a uma série de passos. O deslocamento do passo fica a metade do tamanho do <i>design</i>. Esse deslocamento é bem popular, pois cria repetições menos evidentes e deixa o fluxo mais natural.</p>
<p><u>Repetição de Tijolo</u></p> 	<p>A repetição tijolo é uma padronagem que tem um efeito semelhante a padrão de tijolos.</p>
<p><u>Repetição Rotativa</u></p>	<p>Já na repetição rotativa, a padronagem ou</p>

	<p>módulo é virado no eixo vertical e no horizontal, criando-se assim um efeito de espelhamento entre as duas direções.</p>
<p>Repetição Espelhada</p> 	<p>Na repetição espelhada o módulo é virado para horizontal e vertical, assim a imagem fica espelhada consigo mesma com facilidade em criar em digital esta forma de estampa.</p>
<p>Repetição Coordenada</p> 	<p>A coordenada possui uma quantidade restrita de módulos que apareçam multidirecionais ou aleatórios no quadrado, sendo assim, o quadrado é repetido em bloco ou com deslocamento de 50%.</p>

Fonte: Goode (2014)

Alguns designers têm total liberdade para construir seus projetos, alguns elementos podem não aparecer em decorrência de outros. Assim, encontram seu estilo e método de trabalho. Alguns designers se expressam dessa forma, em que seus projetos são composições visuais sem os encaixes, módulos que não se encaixam, mas que mantêm o ritmo visual.(RUTHSCHILLING,2008). A Figura 6 exemplifica esta prática.

Figura 6: Design para papelaria - Heloisa Crocco,

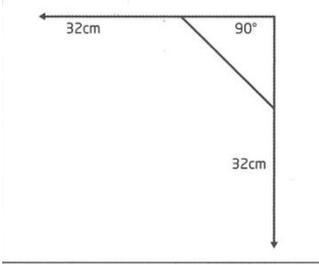
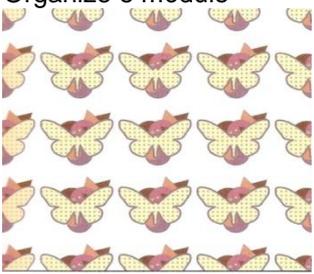


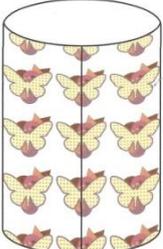
Fonte:<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/139977/000990796.pdf?sequence=1>.

Para ganhar experiência e confiança na padronagem por repetição, podem-se testar métodos manuais e os digitais. Assim, escolhendo alguns desenhos ou suas ideias de *design* e, depois escolhendo um módulo ou elementos que poderão transformar em uma repetição. Os digitais são mais rápidos, ao contrário dos manuais. Adquirir conhecimentos com os princípios manualmente que permitem que aplique com os métodos digitais.

Imagens de 32cm e um módulo de 8 cm, podem ser repetida quatro vezes em todas as direções.

Quadro 6 - Repetição quatro vezes em todas as direções

<p>Seleção da imagem</p> 	<p>O primeiro passo da construção: selecionar a imagem que pode servir como módulo.</p>
<p>Desenhar um quadrado</p> 	<p>Segundo passo: com um lápis desenhe um quadrado de 32cm, com cantos em um ângulo de 90, pode-se utilizar um esquadro para que fique melhor.</p>
<p>Desenhar grades</p> 	<p>No terceiro passo: desenhe uma grade em linhas fracas, pois os módulos são posicionados com precisão a grade deve ser proporcional ao módulo.</p>
<p>Organize o módulo</p> 	<p>No quarto: com um papel vegetal organize o módulo em nove vezes dentro do bloco, bem nas linhas na organização dos módulos cria-se uma estampa, a metade aparecerá nas linhas se encontram tendo doze nos quatro cantos, colocando somente um quarto do módulo.</p>

<p>Faça o tubo</p> 	<p>Último passo: conferir a continuidade do <i>design</i> cortando o quadrado na borda e depois enrolando como um tubo. Os elementos devem se unir. (GOODE,2014).</p>
--	---

Fonte: Goode (2014)

2.3 PESQUISA DE DESIGN

Na medida em que evolui a pesquisa visual são utilizadas habilidades de desenho como cor e padronagem por repetição, assim reúnem-se ideias e imagens que possivelmente são desenvolvidas para realizar o *briefing*¹ de *design*. A pesquisa depende de como será abordada no desenvolvimento do projeto. Explorar com processos diferentes permitirá o bom desenvolvimento. Os processos de criação de uma coleção de estampas para o desenvolvimento do *briefing*, o designer têxtil sintetiza as inspirações do *design*, os estilos de estampas, os processos, e os níveis de mercado, as previsões de tendências. O designer utiliza algumas habilidades fundamentais para sua pesquisa visual. Que mais tarde, pelo desenvolvimento, resultará na realidade da coleção de *design* têxtil.

Sobre isso conclui Goode (2014.p.72):

O processo de desenvolvimento do *design* pode utilizar diversas estratégias e técnicas, incluindo a exploração de composição, escala, estampa e manipulação de imagem. Os processos da sala de impressão e as técnicas de estamperia manual e digital podem ser utilizados para auxiliá-lo no estágio de desenvolvimento do *design*. Outras etapas importantes para o desenvolvimento e a finalização do *design* envolvem criar estampas e visualizar as ideias para o seu *design* em duas ou três dimensões, assim como explorar a relação entre estampas e tecidos.

Para reunir materiais coletados na pesquisa, pode-se utilizar um caderno de esboço onde se colocam as informações como imagens, fotografias, desenhos, amostras de tecidos e fios ou malharia que serão essenciais para formar o desenvolvimento do *designer*. O caderno também pode auxiliar na montagem do *moodboard*. Para confeccioná-lo, selecionam-se imagens e as informações que mais se encaixam a pesquisa.

¹.*Briefing*: sumário, síntese, resumo dos fatos, fazer resumo de informar, adj breve, curto, transitório, resumido, conciso. (MICHAELLIS, Dicionário inglês-português, p. 36).

Na Figura 7 podemos ver um exemplo de caderno de inspirações. O *moodboard* é capaz de resumir e transmitir de forma clara e eficaz a mensagem do profissional para as pessoas. (UDALE, 2015). “[...]é importante determinar o meio mais apropriado para exibir os designs, seja no papel, com pintura, lápis ou software. realize o que for necessário e calcule o tempo de execução”. (UDALE, 2015, p.31).

Os desenhos, fotografias podem ser *escaneados* para o programa CAD e podem ser manipulados com processos digitais, levando as ideias para impressão. Podem-se utilizar os três métodos nos vários estágios de seu projeto podendo explorar ideias e soluções no *design*. “Desenho, pintura e marcação são as principais ferramentas do designer de estamparia têxtil: desfrutar do processo de marcação no papel ou tecido é intrínseco à sua prática”. (GOODE, 2014, p.40). Os designers de estamparia desenhavam no caderno, que costumam ser úteis, pois registra algo interessante a qualquer momento. Desenhar permite que o designer estude linhas, formas, escalas, objetos, texturas.

Figura 7: Caderno de inspirações



Fonte: <http://biblioteca.feevale.br/Monografia/MonografiaMartinaViegas.pdf>

Enfim, pode-se, utilizar diversos materiais para que as habilidades se desenvolvam. Colocar em prática exercícios de desenho ajuda a conhecer e desenvolver uma abordagem, conforme podemos ver na Figura 7.

2.4 CRIAÇÃO DE PADRONAGEM

O desenho de estamparia têxtil feito manualmente exige uma bagagem de informações sobre técnicas de pintura como aquarelados, xilogravura, pastéis, acrílicas, craquelados, texturizados, *batiks*, esponjados entre outros materiais como tintas, pincéis, papéis. Noções em desenho, como traço e

sombra, volume, perspectiva, volume, geometria, profundidade e anatomia. Cultura nos estilos afros, nativos brasileiros, clássicos, estilizados, modernos, xadrez ingleses, traço europeus, orientais são alguns requisitos. Quando se inicia um desenho para estampas de tecido, o desenhista opta pela técnica que mais se enquadra para que seja desenvolvido o produto, não esquecendo a parte técnica em relação ao *rapport*. Reedifica as cores e os efeitos utilizados no desenho. Sendo assim, desenvolve um novo padrão de desenho.

Nas etapas de criação do desenho são utilizados materiais como mesa, prancheta, luminária, lápis, régua, papel vegetal, esquadros, livros com a pesquisa de desenhos. As pesquisas podem ter referências ou podem ser direcionadas ao estilo de traçado do desenho, tudo depende da experiência profissional. Alguns materiais são utilizados para pintura como: papéis canson, cartolina, as tintas são guache, acrílica, pastel, nanquim, aquarela, pincéis com vários formatos, esquadros, fita adesiva, aerógrafos, papel carbono, curva francesa, estilete, alguns recipientes para água na limpeza dos pincéis. Na próxima etapa fixa-se o papel canson ou cartolina com a fita adesiva na prancheta. No desenho fixado coloca-se o desenho que foi feito sobre o papel vegetal, entre eles uma folha de papel carbono, todos fixados na fita adesiva. Com uma lapiseira traça-se sobre o desenho do papel vegetal, para que através do carbono seja transferido para o papel canson. Depois desse processo é retirado o carbono e o papel e deixa-se o papel fixado na mesa, já com o desenho na superfície, assim dando início a pintura com materiais que vão dar o efeito desejado com o estilo a ser estampado. Como podemos ver no Quadro 7 os *rapports* e os desenhos estampados. (YAMANE, 2008).

Quadro 7 – Processo de desenho a mão livre



Fonte: <http://estampaholic.com/>

Ainda conclui Yamane (2008, p.68):

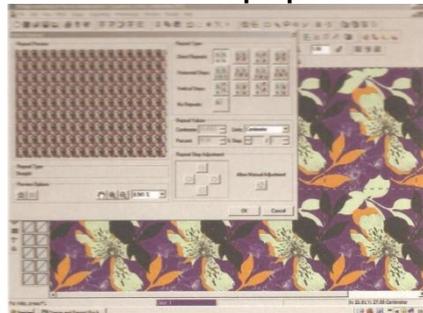
[...]O desenhista começa sobre o papel vegetal, orientando-se pelas linhas marcadas. A partir daí, inicia-se um trabalho de dobras em diversas partes do vegetal para poder ser criado o rapport, dando a idéia da repetição do desenho. Somente assim, o desenhista poderá perceber se o desenho estará correto ou não. Concluído todo desenho feito a mão com o lápis sobre o papel vegetal, inspeciona-se o traço do desenho e as medidas do rapport.

Nas indústrias que trabalham com o *design* de superfície, que necessitam de revestimentos e acabamentos como produtos têxteis de papelaria, cerâmicos e materiais, são praticamente obrigados a oferecer a maior quantidade de desenhos por coleção. Os processos produtivos estão sempre em constante avanço para atender a esse aumento da demanda, sendo assim, a tecnologia computacional oferece um suporte para o designer no seu trabalho.

O *software Computer Aided Design (CAD)*, pode ser usado como uma ferramenta para o desenvolvimento de projetos de superfície. “Executam-se as funções essenciais de qualquer *software* gráfico, como criar e manipular imagens digitalmente, desenhar com ferramentas como lápis e pincel; preencher áreas com cores diferentes[...]”. (RUTHSCHILLING, 2008, p.78).

Ainda há inúmeras alternativas nas criações de estampas, assim como um grande número de funções que podem ser aplicadas. Também há uma imensa variedade de sistemas de repetição, como giros e espelhamento que podem alterar a composição em grades como alinhados e não-alinhados, ter uma escala de tamanhos e cores que podem ser alteradas nas estampas, sendo possível modificar a repetição, a noção de localização e vizinhança. Como podemos ver na Figura 8 que mostra a possibilidade do usuário que pode escolher propriedades do sistema. Uma delas é o sistema de encaixe dos módulos. Na imagem também é possível visualizar a paleta de cores. (RUTHSCHILLING, 2008).

Figura8: Software a caixa de propriedades da imagem



Fonte:Goode(2008).

Sobre isso complementa Goode (2014, p.62):

Desenvolver repetições utilizando sistema CAD(desenho com auxílio do computador)fornece uma boa resolução e também permite que você

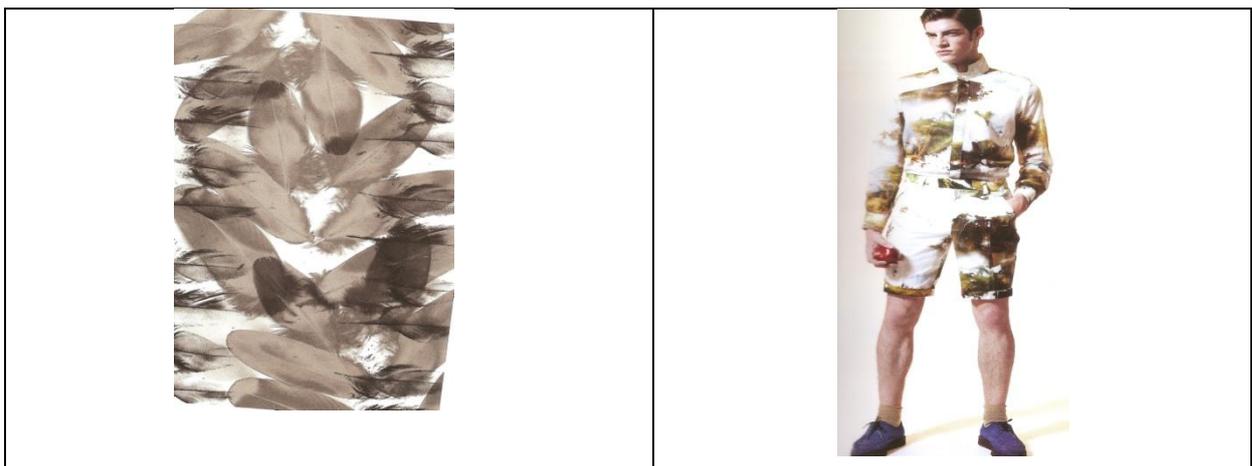
trabalhe com repetições mais complexas. Alguns tipos de softwares específicos para tecido possibilitam que você desenvolva o seu design com repetições conforme trabalha. Você também pode finalizar repetições com pacotes padrões de desenho, como Photoshop CreativeSuite[...].

Programas de computador, como o CAD-Têxtil, *Design Scope*, *Tex-Design*, *Vision*, da *Nedgraphics* e *Pixelart*, podem ser utilizados na criação de desenhos de repetição. (YAMANE, 2008). Com esses programas o desenhista poderá criar qualquer desenho têxtil com texturas, traços com mais rapidez e um custo baixo. Em algumas empresas utilizam alguns programas mais baratos e com menos eficiência, que não são desenvolvidos para criação de *rapport* como o *Corew Draw* e o *Photoshop*.(YAMANE,2008).

O uso dessa técnica agiliza o processo de design, pois a cor e a escala podem ser alteradas com mais rapidez do que no processo de design manual. No entanto[...] as cores na tela de um computador são diferentes das cores estampadas [...].(UDALE,2015,p.32).

Com o uso de fotografias podem se captar ideias, texturas e suas formas que podem ser colocadas sem a necessidade de desenhar gastando tempo. No uso do *Photoshop*, as imagens são traduzidas em *design*, assim criando camadas e colagens na tela. No Quadro 8 podemos observar uma ideia digital, o desenho foi manipulado para criação de uma estampa e roupa em *design* têxtil que foi manipulado e estampado.(UDALE,2015).

Quadro 8 – Desenho de estampa e aplicação no vestuário



Fonte: Udale (2015)

2.5 CORES

É essencial o designer compreender os princípios da cor e como as cores podem ser trabalhadas juntas, para entender a criação das paletas de cores que são utilizadas nas coleções de moda e têxteis.(UDALE,2015).

A escolha da cor é fundamental para expressar um sentido e um significado para a peça de roupa. É essencial entender o estudo da cor e como utilizar paletas, que são essenciais para os olhos, pois perceber a cor de uma roupa é o elemento considerável para venda de tecidos.

A cor é um componente imprescindível do design de estamparia têxtil ela ajuda a transmitir um estado de espírito e a conectar os designer em sua coleção. O estudo da teoria das cores é importante para todas as áreas de arte e do design[...].(GOODE, 2014, p.46).

Udale destaca que a cor é o elemento primordial que motiva os clientes a escola de determinadas peças em detrimento de outras. “Para bons resultados do *design* de uma coleção têxtil e de moda, a cor é um elemento fundamental para a percepção dessa coleção, pois é o que o cliente vê por várias razões motivam a escolha de uma cor”.(UDALE,2015, p.136). Pode estar associada ao cliente ou a estação, e o tipo do tecido que é disponível para o designer, o profissional tem a oportunidade de produzir coleções com cores que foram previstas para a estação.(UDALE,2015).

No *design* têxtil, as cores são aplicadas em diferentes formas conforme a tendência em como são usadas as cores. Nas estações frias se utilizam tons escuros, como marrom e preto. No aumento da temperatura cores intensificam na saturação e na luminosidade. Com os desenhos elaborados, as cores são aplicadas por pigmentos tendo uma limitação de cores. A estamparia digital é sem limites de cores no desenho. Para fios e tecidos, pode-se, fazer misturas, tendo assim efeitos de cores e texturas para ter mais confiança nas cores sobre um tecido. Como referência é utilizada as cores do pantone têxtil, desde o desenvolvimento do início da pesquisa até na realização do produto na sua fase de tingimento.

Utilizando a harmonia entre cores no *design* têxtil ou em qualquer produto de moda, conseqüentemente faz do equilíbrio entre as cores, as dominantes que ocupam uma maior composição, e cor de acento, que são cores vibrantes complementares das dominantes e de acento.(LASCHUCK,2009).Para isso, o designer compreende como se trabalha com a cor e como as misturaram no

computador. Também deve sempre estar atento a previsões de ciclos e cores da moda, levando em consideração se são apropriadas pra o produto que está desenhando. (GOODE,2014).

Sobre isso complementa Jones (2005, p. 113):

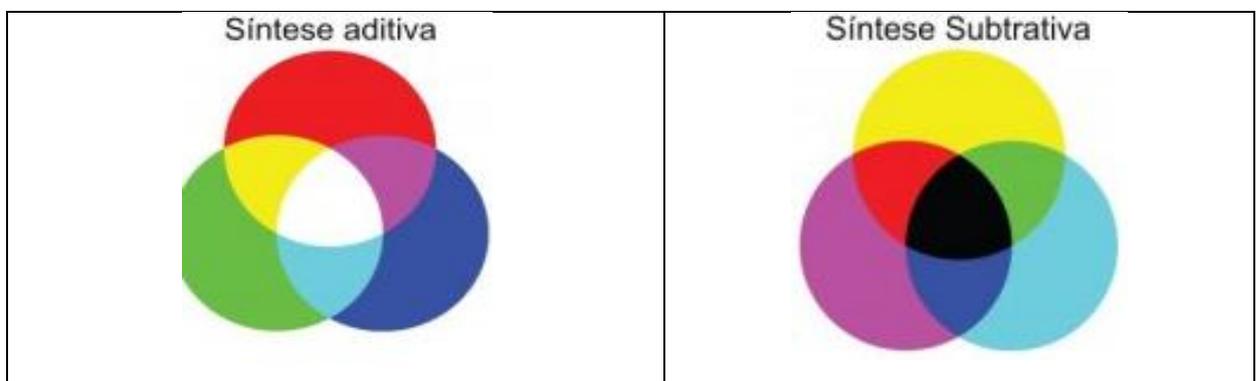
O primeiro foi delineado pelo físico inglês Isaac Newton, em 1666, quando ele descobriu que todas as cores estavam presentes na luz natural e podiam ser separadas ao se passar a luz através de um prisma. Ele identificou às cores do espectro as sete cores prismáticas: vermelho, laranja, amarelo, verde, azul, indigo e violeta. Ele acreditava que essas sete cores podiam ser relacionadas à escala musical, sugerindo tons e harmonias.

A teoria das cores inclui basicamente dois sistemas cromáticos, o aditivo e o subtrativo, tudo depende de como a cor é vista, se é como luz ou pigmento na superfície. No Quadro 9 os sistemas de cores aditivas. Na cor subtrativa o processo de misturas com pigmentos quando adicionados a base branca a luz fica mais absorvida e menos refletida. O Quadro abaixo demonstra o sistema de cores subtrativas.

As cores primárias são: magenta, ciano e amarelo elas não podem criar diante de outras cores. As cores secundárias são criadas com a combinação de duas primárias, magenta mais ciano, igual a violeta. As terciárias são criadas com a combinação de uma primária com a cor secundária adjacentes magenta mais violeta igual a violeta avermelhado. (GOODE,2014).

Cor aditiva sistema de mistura de cores primárias quando projetados juntos, vermelho, azul e verde produzem luz branco. [...] cor subtrativa a mistura de pigmentos vermelhos, amarelos e azuis cria as cores secundárias, laranja, verde e violeta. (JONES, 2005, p.114).

Quadro 9 - Cores aditivas e cores subtrativas



Fonte: <http://www.portaldomarketing.net.br/o-que-sao-e-quais-sao-as-cores-primarias/>

Para se criar uma coleção é preciso escolher as cores e montar a paleta, sendo que a escolha das cores determinará como será o clima da coleção. Ou em sintonia com a estação, as pessoas possivelmente reagem às cores seja emocionalmente, intuitivamente ou até fisicamente. A cor azul é vista no céu, por exemplo. O verde representa a natureza, grama. O vermelho é uma cor mais intensa que possivelmente acelera os batimentos cardíacos. O branco representa o frio. O amarelo é uma cor solar. Já o cinza é um pouco deprimente. E o preto demonstra a elegância. Uma mesma cor pode ficar diferente em diversas condições de ambientes e de iluminação, a matriz se refere à uma cor básica como vermelho o azul ou o verde. (JONES, 2005).

Jones (2005) ainda complementa:

As estações e o clima são levados em conta em algumas escolhas de cores. No outono e no inverno as pessoas são atraídas por cores vivas e quentes ou escuras, que ajudam a reter o calor no corpo, inversamente, o branco que reflete o calor e os tons pastéis são mais usados na primavera e no verão. Há uma série de convenções sociais e significados simbólicos associados às cores. (JONES, 2005, p.112).

É importante entender a linguagem das cores e como utilizá-las corretamente, pois o olho humano enxerga muitas cores, mas fica difícil lembrar todas espontaneamente, nesse sentido o pantone as suas informações são imprescindíveis. Algumas palavras são usadas para referenciar o tipo de cor e como associá-las com o vermelho vinho e o vermelho sangue. Na moda, uma cor não trabalha sozinha, o designer irá analisar a cor em relação ao tecido e como estapode alterar a cor em uma roupa. Algumas cores podem mudar na aplicação de certos tecidos, como o vermelho que pode parecer divertido em um plástico e na seda um pouco mais luxuoso. Isso depende muito da qualidade do tecido que foi selecionado.

Cores claras demonstram uma melhor textura em relação às escuras. Na estamparia digital, as cores claras podem ficar brilhantes quando o tecido for, por exemplo, a seda. Essas cores apresentam-se melhor em um tecido como o algodão. (UDALE, 2015). "O posicionamento de uma cor no corpo pode fazer áreas parecerem maiores ou menores. O preto faz os objetos recuarem no espaço, tornando-o menores, o que pode favorecer as silhuetas no corpo". (UDALE, 2015, p.141).

A construção de uma paleta de cores é influenciada por muitos fatores, como a escolha do desenho, a pesquisa visual, o método de estamparia que pretende utilizar, as previsões, as estações e as tendências e, também em qual segmento de

mercado estão sendo criado. A paleta inicia-se, geralmente, em 12 cores, não havendo uma regra. Cada *design* da coleção precisa passar uma emoção, pois a cor auxilia na criação, mas também exige que tenha coerência, pois é através da paleta que isso tudo é permitido, no entanto dependerá muito de como o designer irá fazer uso dessa ferramenta.

Para construir uma paleta de maneira mais acessível é preciso pesquisar a partir de uma pesquisa visual em sites sobre o estudo das cores e conhecer as amostras de pantone. Para a construção de uma paleta com a técnica manual pode-se pintar as cores em um papel, pois fica fácil de ver a proporção, e avaliá-los. Também pode-se recortar os pedaços de cada cor com diversas larguras, juntando em grupos. A mesma coisa pode ser feita no *software* de desenho, criando uma paleta. O método, para criar uma paleta de cores, depende muito de que maneira o designer irá utilizá-la, cabe o profissional escolher a que melhor se encaixa em seu trabalho, mas devem-se levar em consideração as combinações e as proporções das cores, para então inserir no desenvolvimento do *design*. A maneira como é desenvolvida depende das exigências do designer e do método que será utilizado para estampar.

Na serigrafia cada cor necessita da sua respectiva tela, usa-se aproximadamente de seis a oito cores em tecidos simples e em tecidos luxuosos para interiores, usam-se até vinte e quatro o que aumenta o custo e o tempo em algumas estampas para interiores ou para a moda. (GOODE, 2014). Na estampa digital não existem limites de cores, cada cor é criada a partir de quatro a oito cores. A ampliação da paleta permite muitos efeitos visuais, como intensidade ou profundidade para criação de *designs*. (GOODE, 2014). “A natureza sazonal das tendências de cor, junto com o mercado-alvo dos seus designs e as técnicas de estampa, vão influenciar o uso da cor na criação da paleta para o seu projeto de design”. (GOODE, 2014, p.55). Para isso entender a teoria das cores proporciona a capacidade de interpretação das inspirações de *design* nas coleções.

2.6 ESTAMPARIA TÊXTIL

Os tratamentos proporcionam uma marca de superfícies táteis, como lisa, rugosa, bruta, suave, brilhante, pilosa, visuais relacionadas ao desenho com linhas na superfície do tecido. Para o consumidor é muito importante a textura de um tecido

e o toque. No início, na construção básica do tecido, podem ser aplicados muitos acabamentos na sua superfície como a estamparia, aplicações de bordados, texturas tridimensionais ou lisas. Assim, o designer, escolhe o acabamento que se aproxima do final desejado. (LASCHUK, 2009). Nesse sentido complementa Udale (2015, p.104).

Depois de fabricado, o tecido pode ser aprimorado ou alterado com aplicação de vários tipos de tratamentos de superfície. Padronagem, cor e textura podem ser acrescentadas com técnicas que incluem estamparia, ponto, manipulação de tecido, aplicação de contas, pedraria e ornamentação. Considere o tipo de técnica que melhor se adapta ao seu tecido de trabalho[...].

A estamparia nas artes visuais começou no final da Idade Média. “[...] a palavra moda formou-se como um novo conceito [...] aquilo que é repetido e aquilo que depois muda”. (CHATAIGNIER, 2006, p.82). Segundo Chataignier (2006) nas fontes sociológicas e históricas, a Idade Média recebeu o nome de idade dos tecidos, pois foi a época em que os tecidos foram começando a ser desenvolvidos na Europa e importados do oriente. Alguns consideram a estamparia uma arte, porque as tendências de moda aproximam os estilos, desenhos e motivos nas artes plásticas. As artes serviam de algum motivo para ilustração de panos, assim ficavam registrados os costumes, as épocas e correntes artísticas. Complemente Chataignier (2006, p.82):

A origem da palavra é inglesa, mais exatamente *printwork*, ou seja, trabalho pintado. A arte de decorar um tecido, qualquer que seja a sua natureza ou qualidade, por meio de um motivo único ou desenhos variados, que podem ou não ser repetidos[...].

Para os povos primitivos, o barro foi o primeiro corante, eles o misturavam, testavam e misturavam argilas de diferentes substâncias, dessa forma conseguiam cores e matrizes como: vermelho, marrom, amarelo, preto e branco. Atualmente, em várias civilizações, são muitos os pigmentos utilizados para colorir. O homem utilizou a mão, que foi o que estampou os tecidos com pigmentos, depois o homem passou a utilizar pedaços de madeira que exprimiam formas amassadas e permitiam muitos desenhos.

Mais tarde, os pelos de animais foram atados a pedaços de madeira, transformando-os em pincel. As linhas eram facilmente traçadas, os carimbos ou conchas ficavam molhados no pigmento e, assim, eram estampados no tecido. Mais adiante, o homem criou os carimbos de argila, madeira e metal. O homem, na criação de estampas, teve uma motivação e necessidade para decorar e colorir o meio ambiente, que teve início na Índia e na Indonésia chegando ao mediterrâneo

nos séculos V a.C. e IV a.C. (PEZZOLO,2007).

Para Laschuk (2009, p.83,):

A estamparia consiste no processo de aplicação de elementos gráficos na superfície do tecido através de pigmentos e corantes,entre outros. A aplicação desse material na superfície têxtil pode ser feita através de estamparia a metro ou por cilindro,serigrafia por tela,estamparia digital,transfer ou estamparia manual. Na hora de escolher qual processo de estamparia utilizar,o designer têxtil deve levar em consideração os custos,a utilização final no vestuário,bem como questões relacionadas a exclusividade do tecido.

Estampar e imprimir são diferentes procedimentos que tem por finalidade produzir desenhos coloridos e também brancos ou monocromáticos na superfície do tecido,parecendo uma pintura localizada que repete na metragem da peça e quando aplicada no lado é conhecido como o lado direito, podendo ou não essas figuras, ter contornos, ser variantes, que são ligadas ao modismo e à tendência de cada época. Com a modernidade, as técnicas de estilos de estamparia são aprimoradas cada vez mais, porém os antigos métodos não são desprezados uma vez que agregam muito valor aos tecidos recentes. A fixação é um método para fixar a estampa que utiliza produtos químicos misturados como base.

O método é realizado com uma massa colorida e corante que tem o objetivo de evitar que a tinta se espalhe para fora dos limites. Esses produtos quando misturados deixaram a cores nas fibras do tecido, através do ar quente,pelo valor ou a irradiação calórica.Os corantes e seus pigmentos são os mesmos que os utilizados na tinturagem dos tecidos lisos. Existem três princípios básicos da impressão e estamparia que são:a lavagem, a pigmentação, e o *transfer*. A lavagem é quando o corante impresso é fixado no tecido e por meio da vaporização fica agindo por minutos. O tecido é lavado para que os resíduos dos produtos sejam eliminados, o que pode afetar a cor e também o toque ou a textura.A pigmentação: para este tipo de estampagem os pigmentos orgânicos e minerais ficam fixados nas fibras por polimerização de ar quente que é um processo de duas ou mais moléculas da mesma substância que se reúnem formando uma estrutura molecular múltipla. O *transfer*: os corantes são espalhados em baixa temperatura e estampados no papel e, logo depois, no tecido com a ação do calor e com a pressão. Este tipo de estamparia é usado com fibras sintéticas. Um exemplo simples é quando a técnica é usada em camisetas de malha.(CHATAIGNIER,2006). (Grifo do autor).

A finalidade da estamparia é dar vida ao tecido[...]na moda,a função da estamparia é promover cunho estético à roupa ou coleção que será confeccionada é agregar valor ao tecido.(YAMANE, 2008,p.19).

A tecelagem é um procedimento de construção de tecidos sejam eles manuais ou industriais. Seus resultados exigem diversas linguagens e usos. Um deles, que é o mais expressivo, é a estamparia ou impressão. A grande parte dos tecidos fabricados pela indústria têxtil é lisa e possuem textura ou não, o que fazem produzir efeitos especiais que são vistos ou interpretados na estamparia. A finalidade da estamparia é deixar o tecido atraente e, assim, chamar a atenção de um possível usuário, como também renovar a moda, conquistando posições ao mercado de trabalho.(CHATAIGNIER, 2006).

Complementa Goode (2014, p.80):

Designers podem escolher desenvolver suas pesquisas visuais com processos de sala de impressão, explorando as inter-relações entre suas ideias, tecido, processos de estamparia e efeitos de texturas criados pelas técnicas de manipulação de superfície.

Entre tanto, para poucos designers, os processos que envolvem a estamparia é uma relação entre o tecido são guias que conduzem a direção para conclusão do desenho. Desenvolver as ideais envolve a escolha de qual processo de estamparia, os tecidos, a paleta de cores e que tipo de tinta para o processo. Muitos são os processos para a impressão de imagens em tecidos, como os métodos estêncil, termo transferência, a gravura em relevo e a digital. Ainda existem outros que não se encaixam nessa categoria, as estamparia por monogravura, que não tem aplicação comercial direta, mas podem ser utilizadas no desenvolvimento do *design*. (GOODE, 2014).

Para UDALE (2015) a estampa pode ser aplicada no tecido por diversas técnicas de impressão, como xilográfica, monomanual, cilíndrica, serigráfica e digital. Para obter a textura e a cor da estampa são obtidas por alguns meios como, corantes, flocagem, pigmentos e *glitter*. Complementa Pezzolo (2007, p.186):

A arte de estampar percorreu um longo caminho desde a inicial forma artesanal até avançadas técnicas atuais. Foram inúmeros os meios usados pelo homem para estampar seus tecidos: Batik, bloco de madeira, rolos de madeira ou de ferro recobertos com cobre, quadro, cilindro rotativo ou quadro rotativo, transfer, todos utilizados até hoje, de acordo com o tipo de trabalho: artesanal ou industrial. Eles variam de acordo com o resultado desejado e o porte da empresa. A última palavra em termos de tecnologia indica o cilindro rotativo e o jato de tinta, comandados a distância graças à informática.

Em algumas técnicas para estampar tecidos se utiliza blocos, carimbos de madeira que é uma forma antiga que depois foi substituída pelos rolos de madeira. As placas de cobre também eram um método artesanal que foi substituído pelos cilindros, essas técnicas geram delicados efeitos.(EDWARDS,2012).

Existem técnicas de tingimento: *batik* é um processo nascido na Índia que significa desenho ou pintura com cera, é um método artesanal que é associado a tinta, sendo aplicado com a mão e os detalhes são estampados com pranchas de madeira que são usadas como carimbo. O *batik* original na estampa é feita com cera quente, comprimindo como isolante as partes do tecido que não recebem coloração.(PEZZOLO,2006).

Figura 9: Batik



Fonte: Disponível

em:<http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=000772055&loc=2011&l=85673a703efb87e5>.

O bloco de madeira ou prancha de madeira era usado para estampar os tecidos. A madeira era dura e primordial. O bloco era colocado sobre a tinta e com contorno molhado, permitindo assim a impressão bem fina no tecido. Quando se inicia o trabalho, o tecido é fixado na mesa, colocando corante em um recipiente coberto com uma almofadinha que irá absorver. O profissional da estamparia pressiona o bloco de madeira contra a almofadinha e, assim, posicionado o carimbo no tecido golpeando com a mão ou um martelo de madeira, repete este processo sempre.(PEZZOLO,2006).

Sobre isso complementa Goode (2014, p.23):

O processo exige um artesão habilidoso para gravar uma estampa ou imagem na madeira. A imagem em relevo é então passada na tinta, e, com pressão e um macete, a tinta é transferida para o tecido. O tamanho dos

carimbos varia,mas como serão manuseados e pressionados por uma pessoa,precisam ter tamanhos e pesos manejáveis.

Figura 10: Bloco de madeira



Fonte:GOODE(2014).

A pintura a mão, que é feita no tecido,utiliza pincéis e esponjas transmitindo, dessa forma, a impressão de ter sido feita à mão, sendo um processo lento de produção.(UDALE,2015).Alguns processos de estamparia abrem leques para a utilização de outros processos na criação de tecidos, como por exemplo, a superfície e efeitos dimensionais,alterando assim, as características da sua superfície em um tecido. Alguns efeitos como a flocagem, o metalizado, o relevo ou então extraíndo as fibras ou as cores do tecido pelo *devoré* são efeitos criados pelas aplicações de produtos ou corantes.

A ferramenta utilizada para os efeitos de estamparia como flocagem ou metalizados é a prensa térmica que utiliza a cola especial de tecidos. O relevo é uma mistura de produtos químicos expansivos compostos pela pasta *puff* ou plastisol e tinta para pigmento que logo é impresso. Na estamparia *devore* utiliza-se pasta com ácido químico, destruindo e queimando as fibras naturais ou de celulosas, as fibras sintéticas ficarão intactas,aparecendo como áreas transparentes. (GOODE,2014).

Nos métodos de estamparia “grande parte das técnicas[...]podem se utilizar de uma variada gama de elementos químicos e processos que interagem com os tecidos proporcionando múltiplos efeitos visuais e táteis”.(LASCHUK, 2009, p.87). A *Tyeand Die* é uma técnica natural da África do Norte, que dá amarrações e nós ao dobrar e plissar os tecidos, depois se dá um banho com a tinta, nas partes tinturadas

com volume de maior ou menor de pigmentos provocando bons resultados.(CHATAIGNIER,2006).

Figura 11: Tyeand Die



Fonte: Disponível em:<http://www.elo7.com.br/camisetas-tingidas-estilo-tie-dye/av/26C330>.

A gravura em metal é uma técnica que surgiu na Europa, sendo um processo que grava as imagens em uma placa de metal no cobre. A sua tinta é aplicada na superfície e o excesso é raspado, restando o que penetra nas linhas. Com a pressão, a tinta irá sendo transferida para o tecido. Nessa técnica as placas são muito grandes, dificultando a repetição de imagens, assim a imagem ficará sozinha no espaço sendo desconectada dos outros elementos.(GOODE,2014).

Figura 12: Estamparia em gravura



Fonte: Goode (2014)

Este capítulo ainda reúne alguns processos de impressão têxtil de uma maneira mais focada. “A medida que a revolução industrial se consolidou e o interesse pela mecanização aumentou, a placa de metal entalhada foi transformada em um cilindro de metal com objetivo de aumentar a velocidade

destamparia[...]”.(GOODE, 2014,p.25). “

O cilindro rotativo combina com o sistema a rolos e sistema a quadros, além do quadro rotativo. Sua estampagem é feita por uma tela cilíndrica feita de inox da mesma forma o tecido e estendido em uma mesa ou sobre uma esteira rolante. As máquinas com jatos de tintas são transmitidas no computador com bastante rapidez. A rotação sobre o tecido é sincronizada com a esteira rolante,sendo de um modo contínuo. Um processo com vantagens de estampar qualquer desenho e oferece nitidez com uma variedade de cores.(PEZZOLO,2006).

Através do Quadro 10 podemos ver exemplos do cilindro e a estampa produzida pelo cilindro.O cilindro rotativo é capaz de produzir os detalhes mais delicados da placa e os efeitos amplos da estamparia.(GOODE,2014).Os cilindros são montados em um tapete onde se coloca o tecido para ser impresso. A pasta é colocada dentro dos cilindros, assim o tecido e os cilindros ficam próximos um do outro. A rasqueta interior é esticada no encontro do tapete através de um campo eletromagnético. A máquina de ligar o tapete irá se deslocar, os cilindros irão se movimentar, a rasqueta irá forçar a pasta para sair e imprimir o tecido. As cores, os números de cilindros variam até dez,mas cada cilindro é equivalente a uma cor. São ajustados, assim o desenho se encaixará um no outro. Este método estampa até 60 metros de tecido por minuto. A vantagem é a velocidade para estampar uma maior metragem, estampa listradas no sentido da trama urdeme.(YAMANE,2008).

Quadro 10 - Cilindro e a estampa produzida pelo cilindro



Esta é uma técnica artesanal que constitui na utilização de um quadro. A técnica teve seu início no setor têxtil nos séculos XVII e XVIII. São vistos em museus de impressão sobre os tecidos e era uma técnica muito usada em serigrafia em papel. O trabalho realiza-se quando o tecido é estendido sobre a mesa e uma

moldura com formas de quadro manterão o tecido fino como poliamida ou poliéster, revestido com uma espécie de verniz bem na área que a tinta não se deve atingir. O quadro pode ser mudado manual ou mecanicamente e é um processo usado muito hoje em dia.(PEZZOLO,2006).

Para estampar manual, coloca-se o tecido em uma mesa, o quadro é posto sobre o tecido, espalhando a pasta colorida e movimentando exercendo, então, uma pressão no quadro. Esses movimentos expulsam a pasta colorida pela área imprimindo no tecido. Com esta técnica pode se estampar até duzentos metros por dia.(YAMANE,2008).

Figura 13: Estamparia manual



Fonte:YAMANE(2008).

No quadro automático,o tecido se locomove em uma esteira que é sincronizada com os outros quadros.O quadro automático e o artesanal são praticamente iguais, no automático o tecido fica fixo e se movimentará através de um tapete, podendo estampar até oitenta metros por minutos. No artesanal o tecido fica fixo entre pessoas que seguram nos lados do quadro, assim irá sendo estampando e movimentado, conforme a Figura 14(YAMANE,2008).

Figura 14: Quadro automático

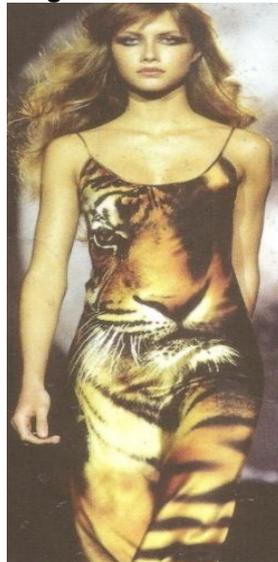


Fonte:YAMANE(2008).

A estamaria de sublimação ou termo de transferência, conhecida como transfer é um processo que utiliza alta temperatura com a passagem de corantes, sendo aproveitada em estamaria com base sintética e em camisas. Um papel é impresso e coloca-se sobre o tecido. Sendo que irão passando juntos entre os cilindros quentes, fazendo com que o corante do papel passe para o tecido. Este é um método que tem preço econômico e permite uma nitidez boa.(PEZZOLO,2006). Recomenda-se fazer testes antes de ser aplicado este método, pois os tecidos podem ter composições diferentes e isso pode gerar diferenças nas cores, no seu tempo e na temperatura da transferência.

Um dos tecidos mais adequados para transferência é o 100% poliéster e 100% poliamida. Em tecidos naturais como o 100% algodão as cores ficam com efeito fraco.(YAMANE,2008). "A estamaria por transfer é realizada através da transferência de corante através de um papel para o tecido o papel[...]é colocado em cima do tecido e submetido ao calor de uma prensa[...]".(LASCHUK,2009, p.88). É uma maneira rápida e fácil em seu desenvolvimento que pode ser produzir a imagem em um estúdio com uma precisão como a fotografia. Não é obrigatória fazer a padronagem por repetição, podendo transferir as seções no tecido cuidando com a composição a escala e cor.(GOODE,2014).

Figura 15: Transfer



Fonte: PEZZOLO (2006).

Na padronagem em tecidos estampados é possível observar outras formas de estamaria. A serigrafia é um processo com impressão têxtil onde se utilizam telas que são gravadas em desenhos vazados, nelas as tintas irão penetrar no tecido. Neste processo utiliza-se uma ou mais telas na sua execução, assim cada tela

representará uma cor no tecido, que acaba delimitando as cores utilizadas. A tela é posta sobre o tecido, e, em seguida, a pasta que foi preparada é aplicada sobre a tela, dando vazamento a tinta sobre o tecido nas áreas do desenho. Um exemplo que pode ser feito de forma localizada ou a metro. (CHATAIGNIER, 2006). Conforme mostra o Quadro 11a estampa localizada. "A estampa serigráfica requer um design, tinta rodo e uma tela de seda ou poliéster esticada uniformemente em uma moldura". (UDALE, 2015, p.108).

A estamparia em tecido é gerada em uma tela de serigráfica que pode ser de metal ou madeira, que é feita com o material de seda ou poliéster esticado. A tinta é pressionada contra a tela em um rodo, este precisa ser arrastado lentamente para frente e para trás cobrindo totalmente a superfície. Este é o processo executado na figura 2 do Quadro 11. Existem dois métodos para utilizar a serigrafia: os estênceis de papel e os fotográficos. A serigrafia exerce o mesmo princípio que o estêncil para se produzir um de papel nas áreas que as estampas são cortadas criando, assim, um molde vazado que são mais utilizadas em casos rápidos e espontâneos. (GOODE, 2014).

Quadro 11 - Serigrafia, estamparia localizada, processos utilizado na impressão

<p>Estamparia localizada</p>  <p>Fonte: Laschuk (p. 84).</p>	<p>Figura 2 Processo utilizado na impressão</p>  <p>Fonte: Disponível em: http://www.fazfacil.com.br/artesanato/serigrafia/</p>
---	---

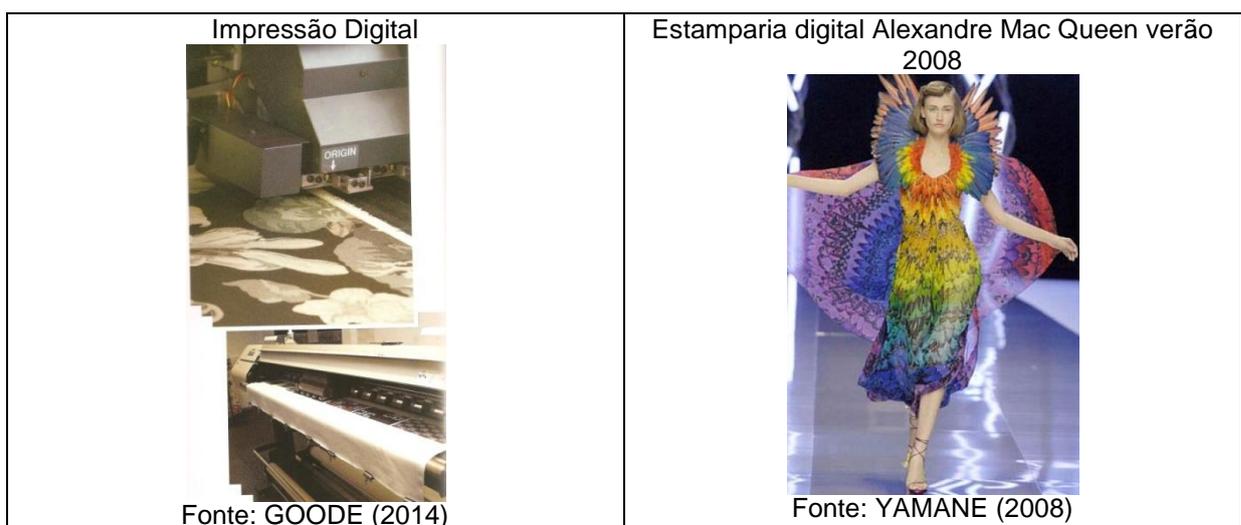
Na estamparia digital as imagens são desenvolvidas e enviadas para impressão através do computador que as digitaliza. O desenho pode ser desenvolvido em softwares gráficos como: *Adote Photoshop, Adobe Illustrator, Corew Draw* entre outros. Depois de seu desenvolvimento é necessário ser salvo e exportado para uma alta resolução em formato *bitmap*, assim sendo, impresso. (YAMANE, 2008). Este tipo de estamparia oferece vantagens sobre as demais tradicionais, como por a por cilindro ou tela. O processo não possui limites de

cor e o desenho é impresso no tecido através de um arquivo de computador sem que haja gravações de telas ou de cilindros. É possível, também, realizar estampas exclusivas, não havendo quantidade mínima na produção.

A estamperia digital permite impressão das imagens de qualquer espécie, já na estamperia tradicional não se consegue. Isso porque os elementos gráficos serão vetorizados para assim passar na gravação de tela.(LASCHUK,2009).”A estamperia digital possui muitas vantagens sobre os métodos de estamperia: velocidade,eficiência e custos mais baixos para tiragens menores de produção”.(GOODE,2014,p.142).

O tempo gasto na pré-produção pode ser de duas a quatro semanas, pois seus processos são de encaixe de cores e é necessária a impressão de uma amostra para apresentação cliente. Este método aumenta a criatividade de *design*,com essa capacidade da impressão de estampas que utiliza qualquer escala ou padronagem por repetição. Essa estamperia é um processo que utiliza jato de tinta empurrando todo pigmento sobre o tecido,assim havendo um menor impacto ambiental, pois na pasta de impressão existe pouco resíduo, o que por assim dizer reduz a quantidade de água e a energia utilizada.(GOODE,2014). “Estamperia digital é o termo frequentemente utilizado para descrever a impressão de uma estampa diretamente no tecido por meio de um processo de jato de tinta”. (GOODE,2014, p.98).

Quadro 12: Impressão digital, estamperia digital Alexandre Mac Queen verão 2008



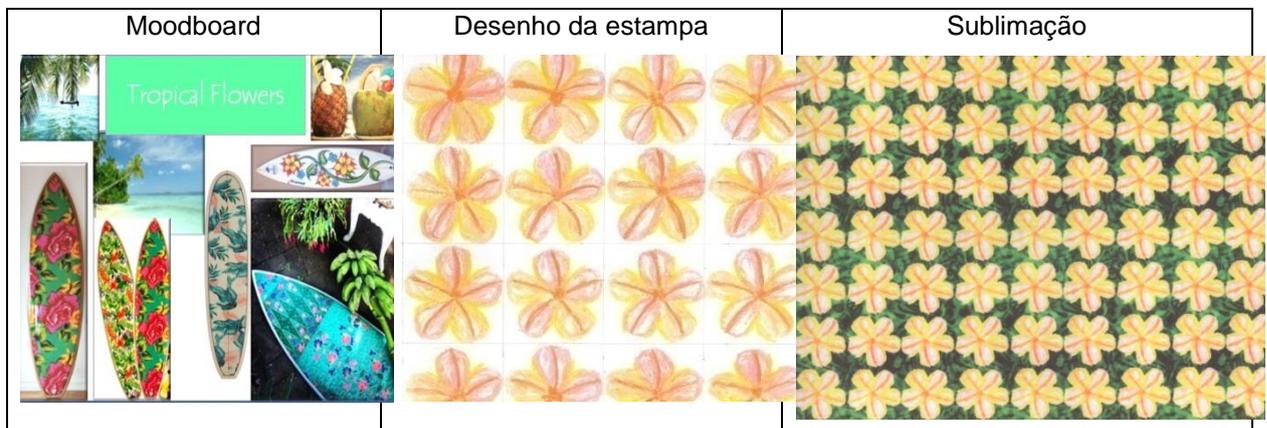
O *design* têxtil é influenciado pelos métodos de produção. Estes métodos permitem que se possam fazer escolhas como a estampa, a padronagem por repetição, as cores e os acabamentos, todos relacionados com os processos da

estamparia. As principais decisões de um designer para um produto têxtil são a superfície e o tecido que serão usados, os corantes que serão apropriados, os métodos de estamparia e a escolha do tecido. Todos estes influenciarão nos processos para um bom resultado final. (GOODE, 2014).

2.6.1 Desenvolvimento para aplicação de uma estampa

A estampa foi desenvolvida a partir da ilustração através de inspirações com o *moodboard*. e pranchas de *surf*, pertence ao tema de uma Ilha no Hawaiana, onde deslizavam sobre as pranchas cheias de flores e plantas, *Tropical Flowers*. Na técnica de ilustração usou-se lapiseira 0,7mm, giz pastel óleo, papel vegetal e papel artístico superfície textura tela, finalizando o desenho e escolhendo o módulo. Foi desenvolvida uma repetição dos módulos lado a lado, com a técnica manual de repetições. Após usou-se *scanner* para transferir para o computador em que foram tratadas pelo *software Photoshop*, assim concluindo a estampa *Tropical Flowers*, com amostras de estampa em sublimação impressas em seda e Oxford.

Quadro 13 – Moodboard para o desenvolvimento de estampa para a coleção de moda



Fonte: Elaborado pela autora (2016)

Com base partir da fundamentação teórica a pesquisa das técnicas e do tipo de estamparia auxiliará no desenvolvimento de estampas na qual a marca 'Morada do Mar' tem o objetivo de utilizar em seus modelos que receberão as padronagens. A marca se relacionará bem com quem vive e não vive perto do mar e da natureza, mas que são amantes do sol, da praia, do calor e procuram se conectar com o estilo de vida simples. Assim, o capítulo a seguir transcorrerá sobre a criação de uma marca de moda, a 'Morada do Mar'

3 CRIAÇÃO DA MARCA

O objetivo do *marketing* é envolver-se com a satisfação, a identificação das necessidades sociais e humanas. Faz parte de um processo social, na qual pessoas ou grupos optam pelo que necessitam consumir, trabalha com a oferta de produtos e serviços e suas relações. (KOTHER, 2006). Para definir o conceito Kother (2006, p.4) complementa: “o objetivo do marketing é tornar supérfluo o esforço de venda. O objetivo do marketing é conhecer o cliente tão bem que o produto ou serviço seja adequado a ele e se venda sozinho”. O objetivo é montar programas para criar e entregar valor a consumidores. Consiste em decisões nas atividades, sendo que essas atividades podem assumir formas. Como os termos do Mix de *Marketing* que são um conjunto de ferramentas que uma empresa utiliza para perseguir os objetivos. (KOTHER, 2006). “A interação de uma organização com seus meios ambientes internos e externos se realiza através do composto de marketing”. (COBRA, 1991, p.22). O sistema os 4Ps, se processa mediante dos chamados 4Ps de Produto, Preço, Praça e Promoção. O produto é a qualidade, a característica, o *design*, o nome da marca, a embalagem, o tamanho e serviços, garantias e retornos. O preço é a lista de preços, os descontos, os subsídios, o período de pagamento e termos de crédito. A praça são os canais, a cobertura, a localização, o inventário e o transporte. As promoções são a propaganda, a venda pessoal, a promoção de vendas, as relações públicas e *merchandising*. (COBRA, 1991)

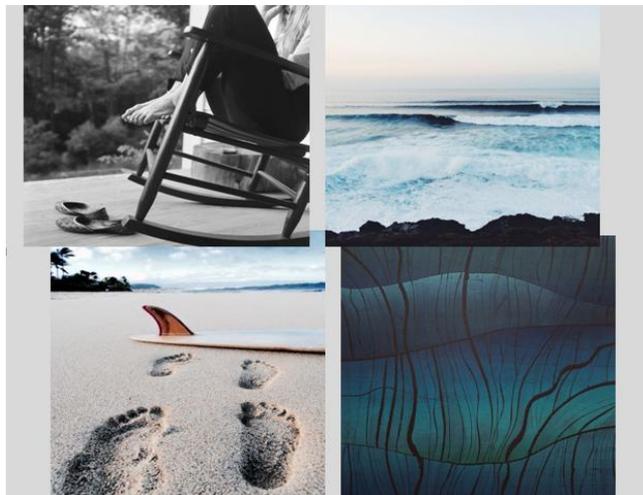
Ferramentas de *marketing* são importantes meios para a conquista dos objetivos de uma organização de acordo com a missão do negócio. Entender que para satisfazer as necessidades dos consumidores, os produtos ou serviços devam ter qualidade, que suas características possam atender os consumidores com variedades de modelos e estilos, com um nome de marca atraente e embalagens que conquistam, com muitas opções de tamanhos de produtos, com serviços ao usuário que proporcionam retornos financeiros. (COBRA, 1991). Os 4Ps representam a visão que a empresa tem sobre as ferramentas de *marketing* que influenciam os compradores. Cada uma dessas ferramentas é projetada para o benefício do cliente. (KOTHER, 2006). Para conceituar uma marca, ela deve ser registrada com nome, assim identifica o produto e sua qualidade, o valor e sua forma de ser. (Jones, 2005)

3.1 MARCA INSPIRADORA

A marca SAL é de Garopaba (SC). É uma marca que compartilha de momentos de estilo de vida simples, autêntico, independente e criativo. É o que tira as pessoas da rotina e as coloca dentro de sensações que vem na forma da arte que são representadas nas estampas e gravuras. SAL significa surfe, arte, liberdade, sol, leveza, amor, lua, skate, areia, litoral, areia ar e água. Quanto ao histórico da marca não foi possível maiores informações, devido pela falta de retorno da parte da marca.

O público-alvo da marca SAL é do sexo masculino e feminino que gostam de *Surf*, que tem admiração pela arte e a liberdade, que compartilham um estilo de vida simples, independente e criativo. A Figura 16, mostra o público alvo da marca

Figura 16 Público alvo da marca SAL



Fonte: Elaborada pela autora (2016)

A marca SAL possui uma variedade de produtos para o público masculino e feminino, sempre conectando as peças de roupas com estilo de vida simples e independente colocando dentro dessas sensações que vem na forma de arte que são representadas nas estampas e nas gravuras. As peças da linha masculina são as camisetas, regatas, bermudas, jaquetas e bonés. Para a linha feminina as peças são camisetas, regatas, saias, blusas e jaquetas e boné. A marca também conta com produtos diferenciados como arte em gravuras, e canecas cerâmica e *ecobeg*. A figura 17 demonstra os produtos da marca.

Figura 17– Produtos



Fonte: Elaborada pela autora (2016)

Após conhecer o público alvo e os produtos da marca, descreve-se os 4 P's da marca, podem ser visualizados no Quadro 14.

Quadro 14: 4P's da Marca Sal

Preço	A marca possui uma variedade de preços que são bem acessíveis. Para peças masculinas o preço varia entre R\$44,50 à R\$229,00. Já para peças femininas o preço é entre R\$ 39,50 à R\$189,00.
Praça	A marca possui loja física em Garopaba (SC) e loja na Praia do Rosa (SC). Também possui uma loja <i>online</i> para compras de produtos da marca via internet.
Produto	Feminino: camisetas, regatas, saias, blusas e bonés. Masculino: camisetas, bermudas, jaquetas e bonés.
Promoção	A marca conta com atualizações nas redes sociais, <i>Facebook</i> e <i>Instagram</i> e um blog com dicas de <i>surf</i> , relatos de surfistas, tudo relacionado com a marca SAL que é <i>surf</i> , arte e liberdade. A marca SAL incentiva e apoia surfistas e artistas que se identificam com a vida com sal.

Fonte: elaborado pela autora (2016)

Compreendida a marca, que irá inspirar a criação da marca própria, analisa-se a próxima marca, denominada Roxy, possível concorrente.

3.2 MARCA CONCORRENTE

Quiksilver iniciou a produção de sua linha feminina no ano de 1990. A ROXY foi criada para o público feminino da Quiksilver. Ambas nasceram perto da água, as primeiras peças foram de biquínis que teve muito sucesso. Depois foi introduzida a linha de *sportswear*, que cresceu muito rápido, com vendas acima de \$1 milhão. No ano de 1992 foi lançado o primeiro *boardshort*, com isso revolucionando o mercado. No ano de 1994, a ROXY teve um marco, a surfista profissional Lisa Andersen foi a primeira atleta que fez parte da marca, logo depois se realizou o primeiro campeonato. Em 1995 em um inverno na costa Norte do Havaí nasceu o *Roxy Pro Havaí*, que é um dos eventos da ROXY, este evento fez tanto sucesso que organizaram mais competições, incluindo *Roxy Pro Fiji*, *Roxy Pro Gold Coast*, na Austrália. Com isso, a popularidade da marca aumentou. Em 1995 os acessórios como óculos de sol entraram no mix de produtos. Nos anos 1990, a marca passou para o segmento *surfwear*, que é o público feminino de todos os estilos. Sua primeira loja foi aberta no Havaí, em 1997 e, depois, em 2000, na Califórnia. A marca hoje possui lojas espalhadas em muitos países do mundo e oferece produtos de qualidade, seguindo tendências de moda para garotas ousadas, ativas, confiantes, alegres e cheias de vida. Próxima ao mar tem as ondas como sua inspiração. As suas coleções foram marcadas por moda praia e buscam renovar sempre nas criações das peças.

A ROXY é para garotas ativas, confiantes, que são ousadas e cheias de vida, que são naturalmente bonitas. A marca acaba atraindo garotas de todos os estilos, tanto as que praticam esporte, como as que são simpatizantes com a marca nas áreas do *Surf*, *Fitness* e o *Lifestyle*. Figura do público alvo mostra na figura 18

Figura 18 Público alvo Roxy



Fonte: elaborado pela autora (2016)

A ROXY oferece aos seus consumidores, produtos de qualidade com conforto e feminilidade. Peças que são tanto para quem pratica um esporte, quanto para os momentos casuais do dia a dia. Possui peças como vestidos e macacões, a linha de moletons, *tricot*s e jaquetas, diversas opções de camisetas e regatas, possui calças *fitness*, saias e *shorts*. Na linha *sportboardschorts*, conta com a linha de biquínis e maiôs *lycras* e *wetsuits*. Também tem sua linha de acessórios que são mochilas, malas, bolsas, carteiras e óculos de sol. A Figura 19 demonstra alguns de seus produtos.

Figura 19 – Produtos 2



Fonte: Desenvolvida pela autora. (2016)

Compreendido o público alvo e produtos da marca, o quadro 15 demonstra os demais 4P's da marca.

Quadro 15: 4P's da marca Roxy

Preço	É um segmento de roupas variado. Seus valores são entre R\$79,00 à R\$635,00.
Praça	A ROXY possui lojas físicas espalhadas por todos os continentes. Também oferece loja <i>online</i> para seus clientes que podem se cadastrar para compras de seus produtos.
Produto	camisetas e regatas, possui calças <i>fitness</i> , saias e <i>shorts sportboardschorts</i> , biquínis e maiôs <i>lycras</i> e <i>wetsuits</i> , acessórios que são mochilas, malas, bolsas, carteiras e óculos de sol.
Promoção	<i>Facebook, Instagram</i> e blog.

A ROXY conta com Redes sociais para se comunicar com seus consumidores como, *Facebook, Instagram* e blog. Sempre procura manter atualizadas as promoções. Além disso, a marca patrocina atletas de *surf* feminino como Bruna Schmitz, atleta paranaense, entre outras surfistas. Patrocina campeonatos do mundo feminino da WSL, e o *Roxy Pro Gold Coast* que se localiza na Austrália. Com parceiros, também realiza o concurso Garota Universitária, em que buscam garotas naturalmente belas e simpáticas, que não tem medo de bagunçar o cabelo com o vento, que não se importam se o rímel borrar no mar. Que vivem uma vida de rotina em cidades grandes, mas que preferem sempre curtir um momento com a praia. A ROXY promove eventos e lança movimentos como *Roxy Fitness* uma comunidade de meninas que se juntam para exercer o seu direito de se divertir e exercitar, que são mais de dez mil participantes de dezenove países.

3.3 MARCA AUTORAL 'MORADA DO MAR'

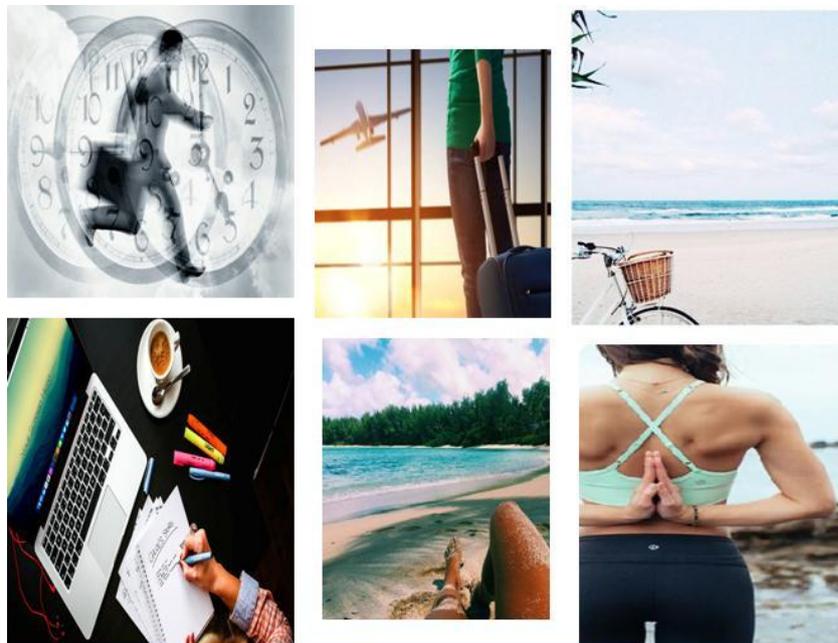
A missão da marca 'Morada do Mar,' busca deixar suas consumidoras mais perto da natureza e do mar, buscando um estilo de vida mais simples. A visão de forma planejada, o objetivo da marca é proporcionar cada vez mais a prática de esportes e o bem-estar do corpo e da mente aliados a moda, natureza e mar, aumentando cada vez mais os eventos, com participações de profissionais bem sucedidos. E seus valores, a empresa acredita no bem-estar, na vida saudável, no corpo e mente em equilíbrio, na prática de esportes e de estar conectado com a natureza.

A marca é de Porto Alegre (RS). Influenciada pelo amor à natureza e o mar e que proporciona mais simplicidade para quem não vive perto do mar e da natureza.

criadas para mulheres que são amantes do mar e da natureza que procuram se conectar com o estilo de vida simples, que buscam ficar mais perto do litoral.

Seu público alvo é uma mulher que mora em uma cidade urbana, que trabalha e estuda, pratica exercícios físicos, gosta de estar conectada com a simplicidade e bem-estar, Para mulheres que são amantes do mar e da natureza. Público alvo da marca mostra na figura 20

Figura 20 - Inspiração



Fonte:Desenvolvida pela autora.(2016)

Morada é a parada onde a consumidora se conectará com essa simplicidade do mar. Para mulheres da cidade que buscam estar conectadas com a natureza, mar, estilo de vida simples. O mar representa toda a simplicidade da marca. A cor rosa é utilizada na fonte, pois representa o universo feminino. Já a cor preta da fonte reflete a formalidade da mulher no seu dia a dia. O mar ao fundo traduz a marca: natureza, mar, estilo de vida simples. A figura 18 esta a identidade visual da marca

Figura 21 – Identidade Visual



Fonte:Desenvolvida pela autora.(2016)

Compreendido o público alvo e identidade visual, o quadro 16 demonstra os demais 4P's da marca.

Quadro 16: 4P's marca autoral Morada do Mar

Preço	O preço das peças da marca 'Morada do Mar' será definido durante o desenvolvimento de coleção com base na marca concorrente.
Praça	A marca conta com loja física, localizada em Porto Alegre (RS) e loja online para compras.
Produto	A marca 'Morada do Mar' conta com o vestuário feminino, suas peças possuem conforto.Elas utilizam estampas que são cheias de estilo, traduzem o contato com a natureza, o amor ao mar e a simplicidade. É um vestuário casual para mulheres no seu momento do dia a dia, possui uma vestimenta composta por vestidos, macacões, blusas, saias e calças.
Promoção	A marca conta com redes sociais para comunicação com o consumidor, por meio do <i>Facebook</i> e <i>Instagram</i> e sempre renovando as promoções, também possui um blog onde incentiva a prática regular de exercícios físicos, valorizando uma vida mais saudável. A marca promove eventos como prática de yoga, no parque. E, também, organiza eventos para um dia na praia, tendo a disposição do público informações sobre moda, esportes, saúde do corpo, e aulas de <i>yoga</i> e <i>surf</i> .Tudo isso ministrados por profissionais, sendo um grande evento para as mulheres clientes da 'Morada do Mar' se conectarem mais com a natureza e a simplicidade.

Após da criação de marca com o estudo do referencial teórico a relação entre os Trabalhos de conclusão de TCCI com TCCII.

Figura 22- Relação entre os trabalhos de projeto de coleção I e II

TCCI	TCCII
Design de superfície	Norteado para utilização de sistemas de repetição como repetição de bloco, repetição rotativa, coordenada, repetição de tijolo, espelhada, design multidirecional, deslocamento de 50%, e módulos que não se encaixam, mantendo ritmo visual.
Pesquisa de Design	Na pesquisa de design será norteada para o desenvolvimento de um moodbord, onde será coletados imagens, ideais, desenhos. Tudo para fonte de pesquisa. Os desenhos desenvolvidos serão escaneados e manipulados em software.
Criação de Padronagem	Este estudo de criação de padronagem, será norteado para o desenho de estamparia têxtil feito manualmente, e será manipulados com processos digitais
Estamparia Têxtil	Com o estudo de processos de estamparia têxtil, utilizará alguns processos que são: a estamparia de sublimação, a serigrafia, e digital. Desenvolver para coleção de moda feminina.

Fonte:Desenvolvida pela autora.(2016)

4 CONSIDERAÇÕES PARCIAIS

Com esta pesquisa foi possível compreender os princípios do *design* de superfície que trabalha, especialmente, com revestimentos e em desenvolver projetos, desde a arquitetura de interiores, cerâmica, papelaria, objetos de decoração, segmento de emborrachados, plásticos e no setor têxtil, como a estamperia, este último objeto de estudo da presente pesquisa. O design de estamperia faz uso das técnicas de repetições, o *rapport*, desenvolve projetos para os revestimentos das superfícies, observando a estética e a funcionalidade do objeto. Portanto, o presente estudo conseguiu compreender os objetivos propostos que eram conhecer o processo de criação de estampas para o desenvolvimento de uma coleção de moda feminina. A pesquisa possibilitou compreender os processos de criação das estampas que serão aplicados no Trabalho de Conclusão II.

Utilizou-se do princípio norteador para guiar este trabalho que fez uso da metodologia e métodos adequados para o desenvolvimento e finalização desta etapa do estudo. Esta pesquisa traz também uma importante contribuição para área do *design* de superfície, podendo servir como ferramenta de pesquisas para alunos e professores da área do *design*.

Para finalizar, este trabalho servirá de embasamento para o surgimento da marca 'Morada do Mar', que trabalhará com a criação e aplicação das estampas para as peças de uma coleção de moda feminina, que utilizará as técnicas de *rapport* de estamperia. As estampas terão como inspiração as pranchas de *surf*, motivadas pelo contato com a natureza e estilo de vida simples.

Neste trabalho de TCCI, a autora sentiu dificuldades no capítulo das cores, e gostaria de se aprofundar mais para ter uma pesquisa melhor com o estudo do design e as cores.

REFERÊNCIAS

- ALDEIA SUA, CASA SIMPLES. 2015. Disponível em: <http://aldeiatem.com/post/18155/uma-linha-nacionalista-que-passa-por-tres-periodos-da-historia-do-brasil>. Acesso em: 15 set. 2016.
- BETE PAES. **Estampa Brasileira**. Editora Bei: 2011.
- CASA E CIA 2012. Disponível em: <http://casaecia.clicrbs.com.br/noticia/papel-de-parede-de-designer-personaliza-superficies-com-um-design-moderno/>. Acesso em: 16 set. 2016.
- CRISTIANO KUNZE. **Coleção Gabriel Netto**. 2007. Disponível em: <http://www.fotolog.com/cristianokunze/35598558/>. Acesso em: 15 set. 2016.
- COBRA, Marcos. **Sucessos em marketing: casos brasileiros**. São Paulo:Atlas,1991.
- DENIS, Cardoso Rafael. **Uma introdução à história do design**. Ed. Edgard Blucher Ltda.São Paulo, 2000.
- EDWARDS, Clive. **Como compreender design têxtil: guia para entender estampas e padronagens**. Tradução: Luciana Guimarães.São Paulo. Editora SENAC,2012.
- ESPAMPAHOLIC PATRICIA CAPELLA. Disponível em: <http://estampaholic.com/>. Acesso em: 12 out. 2016.
- ELO 7. Disponível em: <http://www.elo7.com.br/camisetas-tingidas-estilo-tie-dye/av/26C330>. Acesso em: 5 nov. 2016.
- FAZ FACIL. **Artesanato Serigrafia**. Disponível em: <http://www.fazfacil.com.br/artesanato/serigrafia/>. Acesso em: 9 nov. 2016.
- FREITAS, Teixeira Oliveira Renata de. **Design de Superfície: ações comunicacionais táteis nos processos de criação**. São Paulo: Blucher, 2011.
- FLUSSER, Vilem. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: CosacNaify, 2007.
- GOODE, Briggs Amanda. **Design de Estamparia têxtil**. Porto Alegre, Bookman, 2014.
- JONES, Sue Jenkyn. **Fashio design-manual do estilista: Título original Fashion Design**. Tradução: Iara Bidermam. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- KOTHER, Philip. **Administração de marketing**. Tradução: Mônica Rosenberg Brasil Ramos Fernandes, Cláudia Freire; 1.2ed São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2006.
- LASCHUCK, Tatiana. **Design Têxtil: da estrutura à superfície**. Porto Alegre: Ed UniRitter, 2009.

LEVINBOOK, Miriam. **Design de Moda Olhares Diversos**. Editora Estação das Letras e Cores LTDA. 2010.

METAPIX 2014. Disponível em: <https://metapix.com.br/artigo/2014/05/26/o-que-e-rapport/>. Acesso em: 23 set. 2016.

MICHAELLIS. **Dicionário inglês-português**. São Paulo, Ed. Melhoramentos, São Paulo, 1980.

MOURA, Mônica. **Design de Moda olhares diversos**. Barueri, São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2008.

NATURAL COTTON COLOR 2016. Disponível em: <http://www.ecofriendlycotton.com/2016/02/estampas-e-tecidos-da-paraiba-na-premiere-vision-paris/?lang=pt-br>. Acesso em: 18 set. 2016.

NORMAN, Donald. **O design do dia-a-dia**. Rio de Janeiro. Ed. Rocco. Tradução de Ana Deiró, 2008.

NETTO, Gabriel. Disponível em: <http://www.fotolog.com/cristianokunze/35598558/>. Acesso em: 15 set. 2016

OWEN, Jones. **A gramática do ornamento**: ilustrado com exemplos de diversos estilos de ornamentos. Editora SENAC. São Paulo: Tradução Alyne Azuma Rosenberg, 2010.

PEZZOLO, Dinah Bueno. **Tecidos, história, tramas**. Editora SENAC. São Paulo. 2007.

PIPPI, Aita Fernando Luis. **Design de Superfície**: um estudo sobre as aplicações do termocromismo em camisetas. Universidade Federal do Rio Grande do Sul Programa de Pós-Graduação em Design, Mestrado em Design e Tecnologia, 2010. Disponível em: <file:///D:/User/Downloads/000772055.pdf>. Acesso em: 09 set. 2016.

PINTEREST. **Patrícia Bressane**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/196258496237256581/>. Acesso em: 18 set. 2016.

PINTEREST. **Adoro Farm**. Disponível em: <http://www.br.pinterest.com/pin363032419945900110/>. Acesso em: 20 set. 2016.

PINTEREST. **Rafaela Kamada**. Disponível em: <http://www.br.pinterest.com/corn/pin/517984394626513576/>. Acesso em: 21 set. 2016.

PORTAL DO MARKETING NET. **Tudo sobre marketing, publicidade e administração**. 2014. Disponível em: <http://www.portaldomarketing.net.br/o-que-sao-e-quais-sao-as-cores-primarias/>. Acesso em: 20 out. 2016.

PORTELA, Santos dos Luis Pablo. **Design de superfície e estamparia na materialidade têxtil**. UEFS - Universidade de Feira de Santana, Programa de Pós-graduação em Desenho, Cultura e Interatividade, 2015. Disponível em: http://www2.uefs.br:8081/msdesenho/xiseminarioppqdc2015/artigos/SD034_design_de_superficie.pdf. Acesso em: 3 out. 2016.

RICARDO ARTUR. **O que é rapport?** Disponível em: <http://ricardoartur.com.br/padronagem/>. Acesso em: 24 set. 2016.

ROSENBAUM, Marcelo. **Casa e Cia**. Disponível em: <http://casaecia.clicrbs.com.br/noticia/papel-de-parede-de-designer-personaliza-superficies-com-um-design-moderno/>. Acesso em: 15 set. 2016.

RUTHSCHILLING, Anicet Evelise. **Design de Superfície**. Porto Alegre. Ed. da UFRGS, 2008.

RUBIM, Renata. **Desenhando a superfície**. São Paulo, Edições Rosari, 2013.

RUBIM, Renata. Disponível em: <http://aldeiatem.com/post/18155/uma-linha-nacionalista-que-passa-por-tres-periodos-da-historia-do-brasil>. Acesso em: 20 set. 2016.

SOUSA, Romero. Disponível em: <http://www.romerosousa.com/2015/09/colecao-organic-rupestre.html>. Acesso em: 18 set. 2016.

STUDIO ITALIA. Disponível em: <http://studioitaliaonline.com.br/ambientes/cozinhas/>. Acesso em: 21 set. 2016.

UDALE, Jenny. **Tecidos e moda: explorando a integração entre o Design Têxtil e o Design de Moda**. Tradução: Laura Martins—2 ed —Porto Alegre: Bookman, 2015.

YAMANE, Ayako Laura. **Estamparia têxtil**. São Paulo, 2008. Dissertação de Mestrado da Pós-graduação da Escola Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27159/tde-20052009-132356/publico/5281852.pdf>. Acesso em: 7 out. 2016.

VIEGAS, Martina. **Influência de Maurits Cornelis Escher no Design de Superfície: estudo e aplicação no desenvolvimento de estampas para a indústria têxtil**. 2011. Disponível em: <http://biblioteca.feevale.br/Monografia/MonografiaMartinaViegas.pdf>. Acesso em: 9 out. 2016.