

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO - UFMA
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLÓGICAS – CCET
DEPARTAMENTO DE DESENHO E TECNOLOGIA
CURSO DE DESIGN

BRENDO TARGINO SOUSA E SOUSA

**DIÁLOGO ENTRE REPERTÓRIO CULTURAL MARANHENSE E ARTE
MODERNA BRASILEIRA COMO PROPOSTA CONCEITUAL PARA
ESTAMPARIA TÊXTIL**

São Luís

2023

BRENDO TARGINO SOUSA E SOUSA

**DIÁLOGO ENTRE REPERTÓRIO CULTURAL MARANHENSE E ARTE
MODERNA BRASILEIRA COMO PROPOSTA CONCEITUAL PARA
ESTAMPARIA TÊXTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Design da Universidade Federal do
Maranhão, como requisito para obtenção do título de
Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Dr. Márcio James Soares Guimarães

São Luís

2023

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Targino Sousa e Sousa, Brendo.

DIÁLOGO ENTRE O REPERTÓRIO CULTURAL MARANHENSE E ARTE
MODERNA BRASILEIRA COMO PROPOSTA CONCEITUAL PARA
ESTAMPARIA TÊXTIL / Brendo Targino Sousa e Sousa. - 2023.
118 f.

Orientador(a): Márcio James Soares Guimarães.

Curso de Design, Universidade Federal do Maranhão, São
Luís, 2023.

1. Arte Moderna. 2. Design. 3. Design de superfície.
4. Estamparia. 5. . Maranhão. I. James Soares
Guimarães, Márcio. II. Título.

BRENDO TARGINO SOUSA E SOUSA

**DIÁLOGO ENTRE REPERTÓRIO CULTURAL MARANHENSE E ARTE
MODERNA BRASILEIRA COMO PROPOSTA CONCEITUAL PARA
ESTAMPARIA TÊXTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Design da Universidade Federal do
Maranhão, como requisito para obtenção do título de
Bacharel em Design.

Aprovado em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Márcio James Soares Guimarães (Orientador)

1º Examinador

2º Examinador

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais, Bernadete e José Ribamar, por todo o amor e dedicação que tiveram por mim até aqui, e especialmente a minha mãe por proporcionar a mim a oportunidade de concluir essa graduação. E ao meu irmão, por também me apoiar e me ajudar. Ao meu primo Felipe, pelo companheirismo na vida. Agradeço também a minha tia Elizabete, que me ajudou a dar o passo inicial na área da moda.

Aos meus amigos Ceres, Luciana, Flavio e Rodrygo, obrigado por serem companhia e amigos nesse percurso acadêmico, e mesmo depois dele. Obrigado por toda a ajuda e incentivo, pelas risadas e descontração, e por terem tornado a universidade uma experiência pautada pela união.

Agradeço também ao Prof. Márcio Guimaraes, pela contribuição em elucidações importantes, disponibilização de materiais para a pesquisa, e por ter concordado em ser meu orientador nesse trabalho. Agradeço também aos professores do curso que me ajudaram e inspiraram durante esse percurso.

"You know who I am most inspired by? That kid that hasn't had the chance to showcase their brand yet. Those kids motivate the work I do every day. That's the muse for me: the next generation. And I want my work to inspire people like them".

Virgil Abloh

RESUMO

O design de superfície, uma das subdivisões do design gráfico, se posiciona num lugar de relevância no setor criativo da indústria. Este estudo tem por objetivo apresentar a estamparia têxtil, uma ramificação do design de superfície, como ativo de valor agregado em peças de vestuário. Para tanto, técnicas, princípios e estratégias do design gráfico e estamparia foram empregadas, a fim de nortear a execução de um projeto de estampas desde a definição do conceito, elaboração dos elementos e ao resultado final concretizado. Tal processo projetual considerou também questões mercadológicas que norteiam a produção de moda, como mix de produtos coesos, harmonia entre os integrantes da família de estampa, a fim de despertar o desejo do cliente pelo produto. Mediante isso, um diálogo entre os aspectos culturais e ecológicos do estado do Maranhão, e o trabalho da artista modernista Tarsila do Amaral foi proposto como conceito para as estampas. Por meio de uma viagem ficcional da pintora ao estado, que serviu como nome para a coleção *Viagem de Tarsila ao Maranhão* foram propostas reinterpretações de trabalhos celebres de Tarsila, tendo como ponto central personagens da cultura e elementos dos biomas do estado. Nesse trabalho foi possível atestar a capacidade de design de superfície em agregar valores ao produto que vão além do comercial, atravessando campos estéticos e simbólicos.

Palavras-Chaves: Design. Design de superfície. Estamparia. Maranhão. Arte.

ABSTRACT

Surface design, one of the subdivisions of graphic design, occupies a prominent place in the creative sector of the industry. This study aims to present textile printing, a branch of surface design, as a value-added asset in garments. For that, techniques, principles and strategies of graphic design and stamping were employed, in order to guide the execution of a print project from the definition of the concept, elaboration of the elements and the final result. This design process also considered marketing issues that guide fashion production, such as a cohesive product mix, harmony between members of the print family, in order to awaken the customer's desire for the product. Through this, a dialogue between the cultural and ecological aspects of the state of Maranhão, and the work of the modernist artist Tarsila do Amaral was proposed as a concept for the prints. Through a fictional journey of the painter to the state, which served as the name for the collection *Viagem de Tarsila ao Maranhão*, reinterpretations of famous works by Tarsila were proposed, having as a central point cultural characters and elements of the state's biomes. In this work, it was possible to attest to the ability of surface design to add values to the product that go beyond the commercial, crossing aesthetic and symbolic fields.

Keywords: Design. Surface design. Press Shop. Maranhão. Art.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - <i>Poster</i> do designer E. McKnight Kauffer para o filme <i>Metropolis</i>	22
Figura 2 - <i>Poster</i> do designer A. M. Cassandre	22
Figura 3 - <i>Poster</i> do designer Jean Carlu	23
Figura 4 - Capa do livro <i>Depero Futurista</i> , de Fortunato Depero.....	24
Figura 5 - Capa do livro <i>Zang Tumb Tumb</i> , de Filippo Tommaso Marinetti	24
Figura 6 - <i>Kleine Dada Soirée</i> . Cartaz por Theo van Doesburg e Kurt Schwitters.....	25
Figura 7 - Detalhe de <i>Cut with the kitchen knife Dada through the last Weimar beer belly cultural epoch of Germany</i> , fotomontagem de Hannah Höch.....	25
Figura 8 - O Crítico de arte, fotomontagem de Raoul Hausmann.....	26
Figura 9 - Anúncio de cigarros Mossel'prom Red Star, por Aleksandr Rodchenko	27
Figura 10 - <i>Auto retrato</i> , El Lissitzky	27
Figura 11 - <i>Cartão postal do evento desportivo All Union Spartakiada</i> , por Gustav Klutis..	27
Figura 12 - Capa e pagina da revista de <i>Stijl</i> , realizada por El Lissitzky a convite de Theo van Doesburg.....	28
Figura 13 - Envelope de papelaria para Hagemeyer & Co, desenvolvido por Theo van Doesburg.....	28
Figura 14 - <i>Poster</i> para a exposição <i>van der Leck</i> , feito por Bart Van der Leck.....	29
Figura 15 - <i>Poster</i> para a exibição da <i>Bauhaus</i> , feito por Joost Schmidt	30
Figura 16 - <i>Poster</i> para a exibição da <i>Bauhaus</i> , feito por Herbert Bayer.....	30
Figura 17 - <i>Club chair</i> (modelo B3), poltrona criada por Marcel Breuer	31
Figura 18 - Cartaz de Jules Cheret.....	32
Figura 19 - Cartaz de Jules Cheret.....	33
Figura 20 - Fragmento têxtil do período bizantino encontrado em `En Boqe.....	35
Figura 21 - Tapeçaria tecida com animais e demais detalhes decorativos, datada do início do Egito bizantino (sec. 4 e 5 d.C.)	36
Figura 22 - Vaso <i>Lekythos</i> de origem ática, por volta de 430 a.C.....	36
Figura 23 - Azulejo de origem iraniana, datado do século 14 e 15 d.C.	36
Figura 24 - Motivos dispostos na area do modulo, e modulo com rapport	39
Figura 25 - Demonstrações de sistema alinhado e não alinhado.....	39
Figura 26 - Demonstrações de encaixe.....	40
Figura 27 - Exemplo de estampa com a tecnica <i>resist printing</i>	42
Figura 28 - Estampa em tecnica de carimbo sendo feita	43

Figura 29 - Algodão com estampa feita em placa de cobre ilustrando o Rei George III em uma caça no Windsor Park	43
Figura 30 - Ilustração de produção de estampa por rolo gravado	44
Figura 31 - Oficina de serigrafia.....	45
Figura 32 - Tecido estampado em uma prensa sublimática.....	45
Figura 33 - Estampa sendo aplicada no tecido por meio de impressão digital.....	46
Figura 34 - Demonstração de módulo, rapport e padronagem	47
Figura 35 - Sistema de repetição multidirecional	47
Figura 36 - Sistema de repetição em bloco.....	48
Figura 37 - Sistema de repetição desalinhado	48
Figura 38 - Sistema de repetição em tijolo	49
Figura 39 - Sistema de repetição rotativo	49
Figura 40 - Sistema de repetição espelhado	50
Figura 41 - Sistema de repetição localizado	50
Figura 42 - Exemplos de colorways	52
Figura 43 - Exemplo de paleta de cores criada a partir de imagem.....	53
Figura 44 - Mostruário de cores da Pantone.....	53
Figura 45 - Obra <i>Caipirinha</i> , de Tarsila do Amaral	57
Figura 46 - Obra <i>A Negra</i> , de Tarsila do Amaral	58
Figura 47 - Obra <i>Paisagem de Ouro Preto</i> , de Tarsila do Amaral.....	59
Figura 48 - Obra <i>Paisagem com Touro I</i> , de Tarsila do Amaral	59
Figura 49 - Capa do livro <i>Feuilles de Route</i> , de Blaise Cendrars, com ilustração de Tarsila do Amaral	60
Figura 50 - Ilustração de Tarsila do Amaral para o livro <i>Feuilles de Route</i>	60
Figura 51 - Obra <i>Abaporu</i> , de Tarsila do Amaral.....	61
Figura 52 - <i>Manifesto Antropofago</i> , publicado na primeira edição da <i>Revista de Antropofagia</i>	62
Figura 53 - Obra <i>Urutu</i> , de Tarsila do Amaral	62
Figura 54 - Obra <i>Antropofagia</i> , de Tarsila do Amaral	63
Figura 55 - Obra <i>Operários</i> , de Tarsila do Amaral	63
Figura 56 - Obra <i>Trabalhadores</i> , de Tarsila do Amaral.....	63
Figura 57 - Fotografia da pintora Tarsila do Amaral ao lado de sua tela <i>Morro da Favela</i>	64
Figura 58 - Mapa das unidades climáticas do Maranhão	66
Figura 59 - Mapa das mesorregiões maranhenses	67

Figura 60 - Mapa da corbetura vegeta do Maranhão.....	68
Figura 61 - Palmeiras de babaçu.....	69
Figura 62 - Cerrado maranhense	70
Figura 63 - Palmeiras de Buriti em área alagada.....	70
Figura 64 - O Artesão Arlindo Trindade (Seu Lelé), produzindo um cofo com a palha da pindova (palmeira de babaçu).....	71
Figura 65 - Farinha de babaçu e mistura pra bolo de babaçu com cacau	72
Figura 66 - Oléo de babaçu orgânico produzido pela Cooperativa dos Pequenos Produtores Agroextrativistas de Lago do Junco (COPPALJ).....	72
Figura 67 - Amendoas extraídas do coco babaçu	73
Figura 68 - Quebradeiras de coco pegando o coco do chão	75
Figura 69 - Quebradeiras quebrando coco.....	76
Figura 70 - A queba do coco sendo realizada.....	76
Figura 71 - Tabelamento de preço de produtos comercializados, dentre ele o babaçu em amendoa, valendo \$560 mil réis o kilo, publicado no jornal Cidade de Pinheiro	77
Figura 72 - Rebanho bovino pastando em um babaçal.....	79
Figura 73 - MIQCB em caminhada de protesto	80
Figura 74 - Etapas da metodologia de Bruno Munari	83
Figura 75 - Persona.....	86
Figura 76 - Quadro de análise de marcas	87
Figura 77 - Quadro elencando as coleções a serem analisadas	87
Figura 78 - Quadro de análise das estampas.....	88
Figura 79 - Quadro de análise das estampas da marca Farm.....	89
Figura 80 - Quadro de análise das estampas da marca Antix	90
Figura 81 - Quadro de análise das estampas da marca Maria Filó	91
Figura 82 - Quadro de análise das estampas da marca Baba.....	92
Figura 83 - Quadro de análise das estampas da marca Naya Violeta.....	93
Figura 84 - <i>Moodboard</i>	94
Figura 85 - Quadro de referencias sobre a vegetação nativa do Maranhão.....	95
Figura 86 - Quadro de referências sobre o cotidiano interiorano do Maranhão.....	96
Figura 87 - Quadro de referências das obras de Tarsila do Amaral	97
Figura 88 - Esboços iniciais.....	98
Figura 89 - Paleta de cores	99
Figura 90 - Tecidos e composições	100

Figura 91 - Modelos	100
Figura 92 - Quadro de verificação dos modelos.....	101
Figura 93 - Desenho de construção	102
Figura 94 - Modelo 01	103
Figura 95 - Modelo 02	104
Figura 96 - Modelo 03.....	105
Figura 97 - Modelo de solução 01	106
Figura 98 - Modelo de solução 02	107
Figura 99 - Modelo de Solução 03	107
Figura 100 - Produto final	108

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

a.C.	–Antes de Cristo
AMQCB	–Articulação das Mulheres Quebradoras de Coco Babaçu
CCET	–Centro de Ciências Exatas e Tecnológicas
CNPq	–Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico
COPPALJ	–Cooperativa dos Pequenos Produtores Agroextrativistas de Lago do Junco
d.C.	–Depois de Cristo
GEPLAN	–Gerência de Planejamento e Desenvolvimento Econômico
IBGE	–Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
MIQCB	–Movimento Interestadual das Quebradeiras de Coco Babaçu
MIRAD	–Ministério da Reforma e do Desenvolvimento Agrário
n°	–Número
UEMA	–Universidade Federal do Maranhão
UFMA	–Universidade Federal do Maranhão

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	14
1.1 Tema	15
1.2 Problema	15
1.3 Objetivos	15
1.3.1 Objetivo geral	15
1.3.2 Objetivos específicos.....	15
1.4 Justificativa	16
1.5 Metodologia da pesquisa e de projeto	16
1.6 Estrutura da monografia	17
2 REVISÃO BIBLIOGRAFICA	19
2.1 Primórdios do design	19
2.2 Design gráfico	31
2.3 Design de superfície	34
2.3.1 Design de superfície têxtil	40
2.3.1.2 Tipos de estamparia	42
2.3.1.3 Modulo e <i>rapport</i>	46
2.3.1.4 Relação entre cor e design de estamparia	51
3 REFERENCIAL CONCEITUAL	55
3.1 Tarsila do Amaral	55
3.2 Maranhão: aspectos culturais e ambientais das regiões Leste e Centro	65
3.2.1 Biomas e suas características.....	65
3.2.1.1 Vegetação: classificações e características.....	66
3.2.2 Quebradeiras de coco: A relação entre a vegetação e os nativos da região dos cocais ...	71
4 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	82
4.1 Metodologia	82
4.2 Aplicação da metodologia	83
4.2.1 Problema.....	83
4.2.2 Definição do problema	84
4.2.3 Componentes do problema	84
4.2.4 Coleta e análise de dados.....	84
4.2.4.1 Persona	85
4.2.4.2 Análise de similares.....	86

4.2.5 Criatividade	94
4.2.5.1 Temática	94
4.2.5.2 Processo criativo.....	94
4.2.5.3 Paleta de cores	99
4.2.6 Materiais e tecnologias	99
4.2.7 Modelo.....	100
4.2.8 Verificação.....	101
4.2.9 Desenho de construção	102
4.2.10 Solução	105
4.3 Produto final	108
4 CONCLUSÃO.....	109
REFERÊNCIAS	111

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho discorre sobre o resultado da uma intersecção entre dois conceitos: o repertório cultural maranhense e o trabalho da pintora modernista Tarsila do Amaral por meio do design de estampas, empregado no desenvolvimento de um conjunto de três estampas presentes na coleção *Viagem de Tarsila ao Maranhão*, da marca de moda ODYLO. O design de estampa é apresentado, juntamente com todas as metodologias e processos que envolvem o seu fazer, como ativo capaz de comunicar e gerar apelo junto ao público. No âmbito da moda e vestuário, que são fortemente atrelados a questões estéticas, é ainda mais incisivo o papel do designer de superfície têxtil, especialmente para estampas.

As pessoas tem se apropriado, cada vez mais, do termo *design*. Tal palavra, entretanto, evoca ideias quase sempre associadas ao luxo e à estética, do que ao caráter cultural e pertencente às mudanças sociais. Esse panorama vem mudando a partir de iniciativas públicas e privadas que colocam o design como peça fundamental em seus serviços e produtos. Nesse sentido, “criar, desenvolver, implantar um projeto – o design – significa pesquisar e trabalhar com referências culturais e estéticas, com o conceito da proposta” (MOURA, 2003, p. 118).

Essa colocação reitera o papel do design como agente comunicador e inovador, no qual o designer atua solucionando problemas de ordem técnica, estética e funcional. O emprego de metodologias que norteiam a execução de cada projeto é acrescido do repertório e experiências do profissional, tornando o seu fazer uma atividade essencialmente multidisciplinar, haja vista os diversos campos em que o designer absorve conhecimentos para conceber uma solução.

Essa multidisciplinaridade resulta, também, da abrangência que o design possui. Transitando entre diversos suportes, sejam eles físicos ou digitais, suas ramificações também são muitas. Esse trabalho se debruça sobre o campo do design gráfico e de superfície para aplicação em produtos têxteis, em específico a estampa, lançando mão de soluções que tem o visual como o centro das estratégias projetuais e vetor responsável por comunicar o conceito. O caráter multifacetado do design se faz presente também nesse estudo, ao buscar referências que transitam pelos campos das artes plásticas, geografia, história e antropologia, e interseccioná-las de maneira a construir uma narrativa rica em significados.

O acervo de trabalho da pintora modernista Tarsila do Amaral, composto por telas famosas e importantes para o campo da arte brasileira, são referenciados sob uma perspectiva local, adaptada à realidade maranhense. Uma seleção de obras da artista é acompanhada de um levantamento das características dos biomas presentes no Maranhão, além de aspectos

culturais e recortes memorialísticos da segunda metade do século 20 no estado. Essa pesquisa serviu como referência não só para as estampas, mas para uma coleção, bem como no projeto gráfico que concerne sua comunicação visual.

Acredita-se que esse estudo possa contribuir para um maior entendimento a respeito do potencial do design como ativo diferenciador em produtos e soluções, e também para reiterar a importância de se construir um repertório referencial diverso por parte do profissional. Por fim, além de discorrer sobre o processo do fazer design, com ênfase no design de estampas, demonstrando técnicas e processos, o estudo visa lançar luz sobre as possibilidades do emprego de estampa em vestuários.

1.1 Tema

A utilização de métodos de design na elaboração de estampas para coleção de roupas.

1.2 Problema

Como traçar conexões entre conceitos distintos por meio do design de superfície, a fim de construir uma família de estampas?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo geral

Desenvolver uma coleção de estampas para produtos têxteis com inspiração na intersecção entre a cultura maranhense e a pintura modernista de Tarsila do Amaral.

1.3.2 Objetivos específicos

- Identificar temas a serem abordados no desenvolvimento das estampas, através da pesquisa de referências visuais;
- Gerar proposições e elaborar as ilustrações das estampas;
- Desenvolver e aplicar técnicas de rebatimento na criação de *rappports* com os elementos gráficos criados, produzindo padrões replicáveis.

1.4 Justificativa

Produtos cuja configuração estética propõem um aprofundamento em referências particulares a um dado nicho; atravessando valores imateriais como história, cultura e pertencimento, se posicionam de maneira mais sólida perante esse público. Mediante esse posicionamento, a representação de símbolos e aspectos da cultura maranhense anuncia o comprometimento da marca em valorizar as riquezas locais. Essa valorização se avigora ao interseccionar o Maranhão no cânone da brasilidade proposto pela artista Tarsila do Amaral. Essas significações, expressadas por meio da estamparia, no tocante ao *branding* da marca, projetam uma personalidade criativa e humana, assim como agregam originalidade as peças.

1.5 Metodologia da pesquisa e de projeto

A concretização dos objetivos propostos nesse estudo precede do emprego de metodologias que norteiem a pesquisa. Haja vista que o próprio conhecimento não ser estático, tampouco é algo que se adquire instantaneamente. O conhecimento se constitui como um ativo dinâmico, cuja sistematização é um processo intrínseco a sua obtenção (MEZZARROBA; MONTEIRO, 2009).

A respeito do teor de sua abordagem, um viés qualitativo foi adotado, sendo as experiências individuais e conceitos socioculturais pautados de maneira descritiva. Neves (1996, p. 1) oferece uma definição sucinta ao afirmar que:

Em certa medida, os métodos qualitativos se assemelham a procedimentos de interpretação dos fenômenos que empregamos no nosso dia-a-dia, que têm a mesma natureza dos dados que o pesquisador qualitativo emprega em sua pesquisa. Tanto em um como em outro caso, trata-se de dados simbólicos, situados em determinado contexto; revelam parte da realidade ao mesmo tempo que escondem outra parte (NEVES, 1996, p. 1).

Os objetivos apontados para a pesquisa, com foco na contextualização dos designs de superfície, classificam-na como exploratória, pois segundo Gil (2008). Estas pesquisas têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema com vistas a tomá-lo mais explícito ou a construir hipóteses. Pode-se dizer que estas pesquisas têm como objetivo principal o aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições

A fim de cumprir tal método, partiu-se para a pesquisa bibliográfica, tomando como fontes artigos, livros e arquivos digitais. A obra da própria artista teve papel central no fornecimento de direcionamentos estéticos e estilísticos.

O fazer, no campo do design, também prescinde de um método. E para tal, foi empregada a metodologia projetual proposta por Munari (1998), pois a mesma se mostrou bastante adaptativa às diversas ramificações do design, incluindo também as especificidades do design de superfície têxtil.

Munari propõe as seguintes etapas para a realização do projeto:

- Problema;
- Definição do problema;
- Componentes do problema;
- Coleta de dados;
- Análise dos dados;
- Criatividade;
- Materiais/Tecnologia;
- Experimentação;
- Modelo;
- Verificação;
- Desenho de construção;
- Solução.

Suas especificidades e desdobramentos serão mais bem abordados no quarto capítulo do presente trabalho.

1.6 Estrutura da monografia

Esse Trabalho de Conclusão de Curso se encontra dividida em quatro capítulos, com o motivo de facilitar seu entendimento e organização.

O primeiro capítulo apresenta as informações de introdução ao tema do trabalho. Assuntos como o problema a ser solucionado, objetivo geral e objetivos específicos, assim como justificativa para a sua elaboração. A metodologia empregada na sua execução também é apresentada.

O segundo capítulo aborda questões teóricas a respeito do design, apresentando um breve histórico de seu desenvolvimento como atividade e campo de saber. O design gráfico, área específica do design associada a soluções visuais aplicadas a um suporte (geralmente

impressos), também é abordado. Design de superfície, e sua ramificação direcionada para têxteis, a estamperia, é também explanado em suas especificações, tecnologias e processos.

O terceiro capítulo direciona-se a investigação da temática escolhida para as estampas. O trabalho da pintora Tarsila do Amaral e um breve relato de sua vida é exposto. Os aspectos maranhenses ligados a vegetação e cultura interiorana são também desenvolvidos nesse capítulo.

Por fim, o quarto e último capítulo é dedicado ao desenvolvimento do projeto e aplicação da metodologia projetual. Nessa parte, o autor põe em pratica todo o percurso metodológico, descrevendo cada fase, desde a definição do problema até a solução.

2 REVISÃO BIBLIOGRAFICA

2.1 Primórdios do design

É problemático fazer uma afirmação taxativa a respeito da definição de design, decorrente da proximidade histórica que seu fazer tem com o artesanal e o artístico. Walker (1989) ressalta que tal caracterização emerge da discrepância com os termos que figuram no mesmo círculo, como arte, artesanato, engenharia e publicidade. O autor aponta também a pluralidade no significado do termo, que pode se referir tanto a um processo (fazer design) quanto ao resultado de tal processo (o design de um objeto), e seu histórico, *disegno*, que na Renascença denotava à fase projetual que precedia a execução de pinturas e esculturas.

Denis (2008), afirma que, historicamente, essa caracterização emerge da diferenciação entre o fazer em que se conjugam a concepção e a execução de um objeto, e o fazer no qual projetar e fabricar são ações distintas.

Embora tal constatação não solucione as questões que rodeiam a definição e origem do design, seu fazer como conhecemos hoje percorreu um caminho cujo início remete à revolução industrial, ocorrida entre os séculos 18 e 19. Sendo as mudanças sociais e avanços tecnológicos aspectos intrínsecos a seu campo, o design veio acompanhando o desenvolvimento da sociedade até se configurar da maneira contemporânea. A figura do designer, como profissional restrito ao campo projetual, emerge desse fenômeno pautado pela produção industrial em massa.

Essa produção referente aos primórdios da industrialização se caracterizou por objetos excessivamente ornamentados. Uma mimese de produtos de luxo que eram fruto de esmero por parte de guildas de artesãos, e destinados à nobreza e burgueses. Schneider (2010, p.22) comenta sobre tais objetos ao afirmar que:

Na primeira fase da produção em massa, o design dos objetos de uso cotidiano, de fabricação industrial, imitava as formas dos produtos antes feitos de forma artesanal, de modo que os produtos feitos mecanicamente somente se diferenciavam dos artesanais pela sua pior qualidade. Muitos dos produtos de massa foram providos de ornamentos históricos.

Segundo Denis (2008), tal modelo de produção teve como precedente as manufaturas reais, fundadas nos séculos XVII e XVIII, destinada a fabricação de artigos de luxo, tais como louças, têxteis e moveis.

O autor supracitado, menciona ainda que a iniciativa privada acompanhou esse movimento na Europa, e cidades com fortes tradições oficiais em determinado produto

serviram de polo produtor. Exemplos dessa implementação industrial foram Lyon, na França, com sua fabricação de seda, Catalunha, na Espanha, com sua produção de têxteis que chegou a contar com mais de 3.000 pequenas fábricas, e na Inglaterra, na região de Staffordshire, onde a fábrica de Josiah Wedgwood obteve destaque ao se transformar em uma pequena olaria em uma indústria de porte internacional, atendendo aos mercados europeu e norte-americano (DENIS, 2008).

O século XIX assistiu o surgimento de uma série de novas configurações que pautariam a atividade de um dos personagens que emergiram desse processo de industrialização, o designer. A questão estilística dava seus passos iniciais em direção a emancipação dos estilos aristocráticos. Schneider (2010, p. 22) discorre sobre o surgimento do estilo *Biedermeier*:

[...] tendência burguesa contrária ao estilo feudal imperial predominante até 1814. Ele caracterizava-se por uma atitude fundamentalmente racional. Os móveis em estilo Biedermeier eram devedores do ideal da falta de ornamento e das formas simples.

O autor reitera esse fato ao apontar que:

Em contraste com o opulento estilo imperial das camadas mais altas da sociedade da época, a cultura doméstica burguesa do século XIX abria mão, em grande medida, de tecidos carregados, de marchetarias e luxos semelhantes, dando preferência a um aspecto modesto e unitário dos espaços habitados. Em consequência da industrialização, apareceram os primeiros móveis de ‘confecção’, que se caracterizavam pelas suas formas singelas, funcionalidade e pelos folhados com madeiras locais (SCHNEIDER, 2010, p. 23)

Denis (2008) ressalta também a ascensão de ativos relacionados a exclusividade na fabricação de produtos, em especial os têxteis. Ele comenta:

[...] a facilidade de reprodução mecânica logo gerou um novo problema para o fabricante: a pirataria. [...] Se é verdade que o design passava então a valer muito dinheiro, esse valor se achava atrelado a uma preocupação fundamental com o segredo e a exclusividade como instrumentos de vantagem comercial (DENIS, 2008, p. 29).

Foi no início do século XX que o design teve seus princípios mais solidificados, se configurando como atualmente é exercido. Em 1901, o arquiteto americano Frank Lloyd Wright, um dos nomes mais celebres da arquitetura do século 20, publicou o ensaio “The Art and Craft of the Machine”, onde foi taxativo ao colocar a máquina como uma força que suplanta o fazer artesanal. Em suas palavras: “Assim o artesanato do artista decaí, e invencível, triunfante, a máquina continua, juntando forças e unindo as necessidades materiais

da humanidade cada vez mais perto de um tecido automático universal, as obras de arte do século!” (WRIGHT, 1901, p. 79).

O entendimento a respeito do design como práxis também esteve atrelado ao processo de industrialização e fortalecimento da economia alemã. Em 1907 foi fundada no país a Deutsche Werkbund (Associação Alemã do Trabalho), uma associação de artistas, artesãos, arquitetos e designers que influenciou fortemente a relação entre design, artesanato e indústria. Dentre os quais se celebrizaram os arquitetos Walter Gropius, Peter Behrens e Mies Van der Rohe. Souza (2008) afirma que a Werkbund é apontada como o ponto de origem da racionalização e do progresso no design. Tais preceitos se concretizaram em produtos que seguiam formas simples e objetivas, empregando técnicas e matérias modernos, como o aço. “Nos primórdios da Werkbund, ‘bom’ significava o que era esteticamente simples, sem ornamentação supérflua, funcional e socialmente útil” (SCHNEIDER, 2010, p. 113).

As vanguardas artísticas, que permearam as primeiras décadas do século 20, foram também fornecedoras de consideráveis propostas no campo do design, referente principalmente a formas que buscavam representar dogmas e crenças que se tangenciavam no ideário da máquina e da sociedade industrial.

Do ponto de vista do seu impacto sobre o design, é interessante notar que os principais movimentos vanguardistas (com a exceção parcial do Surrealismo) tenham abraçado como valor estéticos: as máquinas e os objetos industrializados, a abstração formal e a geometria euclidiana, a ordem matemática e a racionalidade, a disposição linear e/ou modular de elementos construtivos, a síntese das formas e a economia na configuração, a otimização e racionalização dos materiais e do trabalho (DENIS, 2008, p. 127).

Tal influencia se manifestou principalmente no design gráfico. A descontinuação da tradição pictórica do século 19 representada por meio da sintetização das imagens por meio de formas geométricas, estilo conhecido por cubismo, e que teve o espanhol Pablo Picasso e o francês Georges Braque como maiores expoentes, forneceu diretrizes estéticas que configuraram trabalhos de designers como E. McKnight Kauffer, A. M. Cassandre e Jean Carlu, pautados pela abstração geométrica. São frutos da estética cubista angular de Braque e Picasso a estética do modernismo, assim como a arquitetura de linhas despojadas de Le Corbusier e o estilo art déco dos anos 20 (GOMPERTZ, 2013). As imagens a seguir, de *posters* elaborados nesse período, exemplificam o emprego da estética cubista no design gráfico.

Figura 1 - *Poster* do designer E. McKnight Kauffer para o filme *Metropolis*



Fonte: Museum of Modern Art (2022).

Figura 2 - *Poster* do designer A. M. Cassandre



Fonte: Museum of Modern Art (2022).

Figura 3 - *Poster* do designer Jean Carlu



Fonte: Museum of Modern Art (2022).

Da Itália emergiu outra vertente artística que também atacava as velhas tradições, ao mesmo tempo que saudava a modernidade e o avanço tecnológico. O futurismo, proposto pelo italiano Filippo Marinetti em 1909, apresentava seu elogio ao dinamismo da vida moderna por meio de pinturas cheias de movimento (GOMPERTZ, 2013).

Os anos que precederam a Primeira Guerra Mundial testemunharam mudanças dramáticas nas noções de distância e tempo com o advento do avião, dos automóveis e das comunicações sem fio. Surgiu um grande número de movimentos de arte interrelacionados, que buscavam refletir o ritmo extraordinário da tecnologia e suas implicações para a sociedade. O motivo principal dessa nova consciência foi o movimento artístico italiano de vanguarda denominado futurismo (FARTHING, 2011, p. 396).

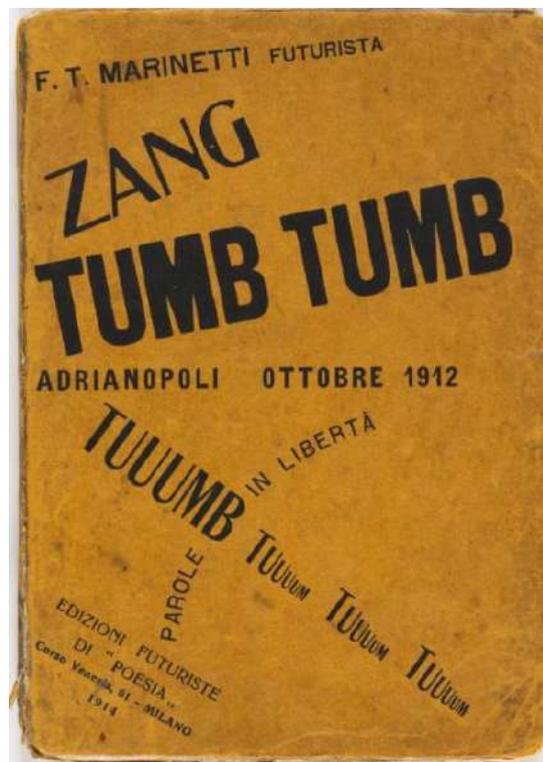
Os preceitos do futurismo se manifestaram no design gráfico por meio de desconstruções tipográficas e de layout. Tradicionais estruturas foram postas de lado, em detrimento de composições gráficas não lineares (SCHNEIDER, 2010). Abaixo, exemplos práticos do emprego desses preceitos por dois nomes importantes do futurismo, Fortunato Depero e Filippo Tommaso Marinetti.

Figura 4 - Capa do livro *Depero Futurista*, de Fortunato Depero



Fonte: Museum of Modern Art (2022).

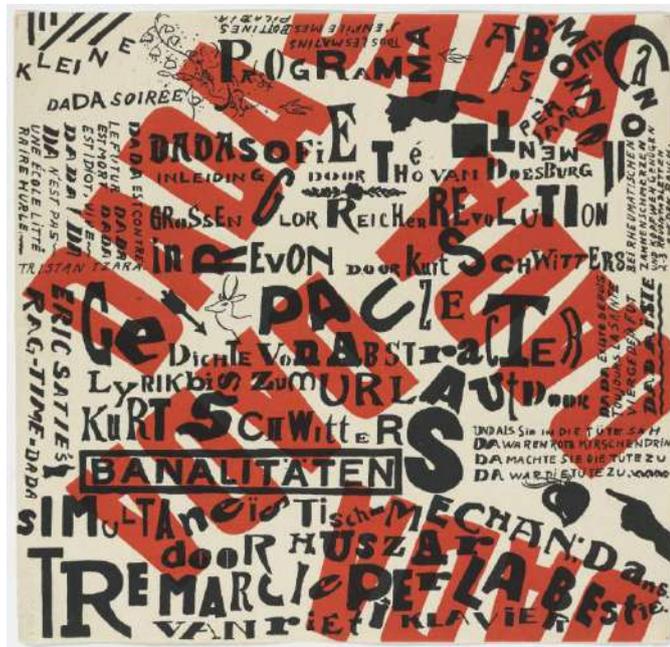
Figura 5 - Capa do livro *Zang Tumb Tumb*, de Filippo Tommaso Marinetti



Fonte: Museum of Modern Art (2022).

Outra vanguarda que também ofereceu contribuições estilísticas relevantes ao design foi o dadaísmo. Reativo ao mal-estar causado pela Primeira Guerra, tal movimento, segundo Farthing (2011, p. 410) “[os dadaístas] menosprezaram a ênfase tradicional posta na estética pictórica e na expressividade e santidade da própria obra de arte. Em seu lugar, promoveram a não-estética, o ilógico, a autocontradição e o descartável”. Esse posicionamento se externava por meio de trabalhos totalmente desconectados que qualquer norma formal, sendo a *Fonte*, de Marcel Duchamp, um dos maiores exemplos dessa atitude. Além de reiterar a estética iconoclasta, sua ramificação alemã ofereceu a fotomontagem como novidade. Exemplos dessa estética podem ser vistos nas imagens a seguir.

Figura 6 - *Kleine Dada Soirée*. Cartaz por Theo van Doesburg e Kurt Schwitters



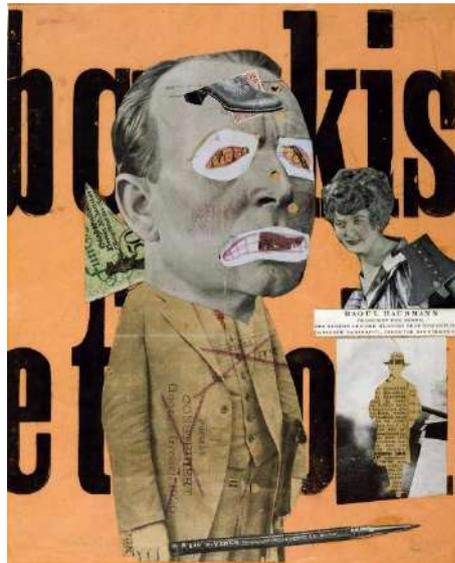
Fonte: Museum of Modern Art (2022).

Figura 7 - Detalhe de *Cut with the kitchen knife Dada through the last Weimar beer belly cultural epoch of Germany*, fotomontagem de Hannah Höch



Fonte: Staatliche Museen zu Berlin (2022).

Figura 8 - O Crítico de arte, fotomontagem de Raoul Hausmann



Fonte: Tate Museum (2022).

Faz-se necessário pontuar o ponto de tangencia ideológico que pautou a maioria dessas movimentações artísticas. O contexto político é especialmente relevante no caso da vanguarda russa, cujas manifestações da arte e do design gráfico eram colocadas a serviço da revolução comunista (FARTHING, 2011). Diversos artistas, entre os quais se destacam Aleksandr Rodchenko, El Lissitzky e Vladimir Tatlin, atuaram no movimento intitulado Construtivismo. Eles dissociaram seus trabalhos do ideal contemplativo da arte, e se engajaram em produzir objetos com funções mais práticas, criando desde edifícios a cartazes e objetos do cotidiano, como moveis e louças (SCHNEIDER, 2010).

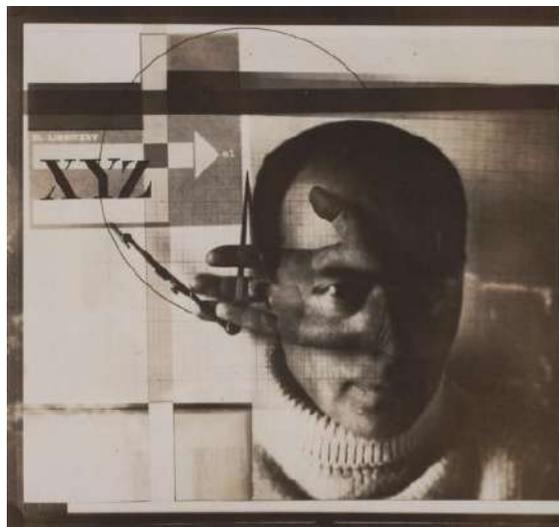
Aleksandr Rodchenko (1891-1956), em 1921 ajudou a lançar um grupo conhecido como os Construtivistas, que se dispuseram a abandonar o estúdio e “adentrar a fábrica, onde o corpo real da vida é feito”. No lugar de artistas dedicados a agradar a si próprios, artistas politicamente comprometidos criariam objetos uteis e promoveriam os objetivos do coletivo. Rodchenko passou a acreditar que a pintura e a escultura não contribuam suficientemente para as necessidades práticas, então depois de 1921 ele desistiu da pintura tradicional e escultura para fazer fotografias, posters, livros, têxteis e cenários para teatro que promoveriam os objetivos da nova sociedade soviética (STOKSTAD, 2005, p. 1050).

Figura 9 - Anúncio de cigarros Mossel'prom Red Star, por Aleksandr Rodchenko



Fonte: Museum of Modern Art (2022).

Figura 10 - *Auto retrato*, El Lissitzky



Fonte: Museum of Modern Art (2022).

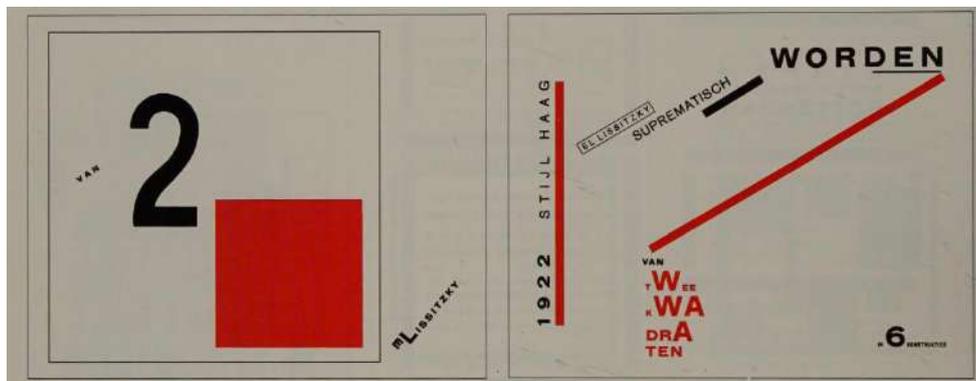
Figura 11 - *Cartão postal do evento desportivo All Union Spartakiada*, por Gustav Klutssis



Fonte: Museum of Modern Art (2022).

O construtivismo russo, juntamente com o De Stijl holandês e a Bauhaus alemã compreendem uma tríade particularmente interessante à história do design gráfico moderno. A vanguarda russa esteve em contato com o movimento holandês por meio da influência do trabalho de Lissitzky (STOKSTAD, 2005), que chegou a colaborar com a revista *De Stijl*, publicação fundada por Theo van Doesburg em 1917, e que tinha por função disseminar os ideais do movimento holandês. Tal contato se apresentava também no compartilhamento do vocabulário visual. Schneider (2010, p. 63) aponta que “Ambos usavam linhas, superfícies e cores limpas para criar um universo de relações puras, harmonicamente ordenadas. Isso era visto como um protótipo utópico de uma nova ordem universal”. Trabalhos desse período são vistos nas imagens a seguir.

Figura 12 - Capa e pagina da revista de Stijl, realizada por El Lissitzky a convite de Theo van Doesburg



Fonte: Meggs (1998, p. 247).

Figura 13 - Envelope de papelaria para Hagemeyer & Co, desenvolvido por Theo van Doesburg



Fonte: Museum of Modern Art (2022).

Figura 14 - Poster para a exposição *van der Leek*, feito por Bart Van der Leek



Fonte: Museum of Modern Art (2022).

A tal iniciativa, seguiu-se a criação, em 1919 em Weimar, na Alemanha; da Bauhaus, por Walter Gropius. Tida como a primeira escola de design do mundo, a instituição representou um marco na divisão entre a tradição neoclássica e o modernismo. Essa ruptura era compartilhada, contraditoriamente, de uma alusão a modelos medievais.

Ele [Walter Gropius] tinha em vista uma utopia (como outrora a tivera, retrospectivamente, William Morris): uma Bauhaus em analogia com as barracas de obras medievais, que abrigavam sob um mesmo teto e sob um mesmo conceito todas as artes plásticas necessárias para a construção das catedrais góticas (SCHNEIDER, 2010, p. 64).

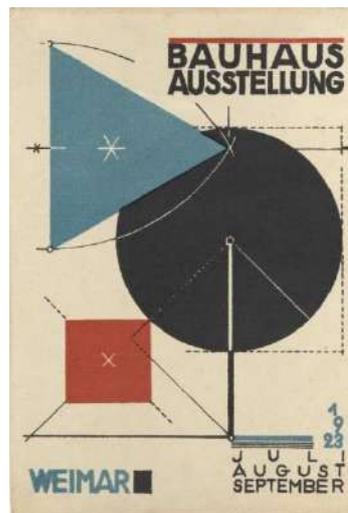
Tal filosofia seria mais tarde substituída por uma visão mais racional e funcionalista, influenciada pelo aprecio do equilíbrio e harmonia e ordem, por parte do De Stijl. O construtivismo russo também ofereceu seus dogmas, baseados no funcionalismo e estética maquinal. Meggs (1998, p. 279) afirma que inovações visuais do De Stijl foram introduzidas a comunidade da instituição por meio de intercâmbios entre artistas alemães e holandeses, tendo o próprio Theo Van Doesburg residido em Weimar, onde a Bauhaus foi inicialmente instalada, e mantido intenso contato com estudantes da escola, sendo o mobiliário e a tipografia campos especialmente influenciados pelo De Stijl. Tal influencia, segundo Schneider (2010, p. 66) se manifestou na simplificação de elementos a formas simples e geométricas. Tal direcionamento estético foi determinante para a aproximação do design e a produção industrial, propiciando a fabricação em larga escala de produtos. As imagens a seguir exibem trabalhos dos designers envolvidos com a Bauhaus.

Figura 15 - Poster para a exibição da *Bauhaus*, feito por Joost Schmidt



Fonte: Museum of Modern Art (2022).

Figura 16 - *Poster* para a exibição da *Bauhaus*, feito por Herbert Bayer



Fonte: Museum of Modern Art (2022).

Figura 17 - *Club chair* (modelo B3), poltrona criada por Marcel Breuer



Fonte: Museum of Modern Art (2022).

A partir de tal momento, os pré-requisitos básicos que definem tanto o designer quanto o seu fazer estavam constituídos. A relação entre projeto e indústria prosseguiu durante todo o século 20. Conceitos como *Good Design*, que tomava forma na década de 30 nos Estados Unidos, e *Gute Form*, seu equivalente europeu, cuja a Suíça foi seu maior expoente (SOUZA, 2008), imprimiram um caráter racionalista ao design, fazendo eco as propostas construtivistas e ao design funcionalista da Bauhaus.

Essa concisa explanação sobre o princípio do design moderno, para além de elencar os fatores históricos que estiveram por trás da sistematização de seu fazer, oferece pistas sobre as condições fundamentais para a sua realização, como a multidisciplinaridade, criatividade e função. Tais fatores ecoam na definição de design de Schneider. Segundo o autor:

O design é a visualização criativa e sistemática dos processos de interação e das mensagens de diferentes atores sociais; é a visualização criativa e sistemática das diferentes funções de objetos de uso e sua adequação as necessidades dos usuários ou aos efeitos sobre os receptores (SCHNEIDER, 2010, p. 195).

2.2 Design gráfico

O design gráfico é uma das diversas ramificações do design. Tal área, para além do senso comum que a limita a produção de impressos como fliers e cartões de visita, é bastante ampla. A definição extraída do *The Thames & Hudson Dictionary of Graphic design and Designers* (LIVINGSTON; LIVINGSTON, 2012, p. 101) reitera a percepção usual sobre essa atividade:

[...] Termo genérico para a atividade que combina tipografia, ilustração, fotografia e impressão para propósitos de persuasão, informação ou instrução. William Addson

Dwiggins utilizou primeiro o termo ‘Designer gráfico’ em 1922, embora tal termo não fosse comumente utilizado até após a segunda guerra mundial.

Tal colocação não satisfaz, entretanto, as questões estratégicas que norteiam o design, e por consequência, o design gráfico, assim como conceitos como multidisciplinaridade, cocriação, projeto e estética. É importante levar em consideração antes de tudo o caráter investigativo, pautado pela pesquisa sobre o público a quem se pretende comunicar, e o própria mensagem a ser comunicada. Aspectos emocionais e identitários e de responsabilidade ambiental também atravessam a noção que temos do que é design, tanto no campo de estudo, como na sua pratica.

O design gráfico como configurado da maneira que se apresenta atualmente, surgiu da demanda por comunicação de massa e publicidade ocasionada pela revolução industrial. Os trabalhos oriundos do período inicial dessa atividade eram desprovidos de noções de composição, desenho e emprego de cor (ESKILSON, 2007). Destacam-se nos primórdios do design gráfico a produção de cartazes, que anunciavam o sem fim de eventos sociais que pautavam a vida urbana nas capitais, como apresentações de teatro, dança e circos. Ao final do século 19, Paris era a maior representante de uma cidade pulsante e moderna, e o francês Jules Cheret, o mais influente *poster designer* desse período (ESKILSON, 2007).

Figura 18 - Cartaz de Jules Cheret



Fonte: Museum of Modern Art (2022).

Figura 19 - Cartaz de Jules Cheret



Fonte: Museum of Modern Art (2022).

Sendo uma atividade processual, o design gráfico segue etapas necessárias afim de proporcionar uma solução assertiva, que vá de encontro as necessidades do projeto. Hembree (2006) afirma que tal processo demanda a habilidade, por parte do designer, de se adaptar, entender e responder as necessidades do cliente, para isso sendo necessário olhar o problema de ângulos diversos, para então definir os principais pontos. Para o autor, embora o processo de design seja diverso em suas fazes e constituições, pesquisa, desenho e escrita são habilidades fundamentais a todos os designers.

O designer então tem ao seu dispor tanto metodologias criativas, como brainstorm e mapa mental, que auxiliam na busca por insights e ideias iniciais. Esse inicial levantamento de propostas é norteado pelo briefing. Segundo Panizza (2004), essa ferramenta, presente em diversas metodologias projetuais, se trata de uma coleta de dados por meio de entrevistas com o cliente a fim de detectar os objetivos de comunicação, e quais estratégias vão de encontro a esse propósito, assim como dificuldades e oportunidades presentes no entorno.

O designer gráfico, e consequentemente o fruto de seu trabalho, se vê inserido em um mundo globalizado, onde o bombardeamento por mensagens e informações é constante. Fica evidente, porém, o caráter dicotômico que configura essa comunicação, dividida em mensagens pretensamente globais, e comunicações que ocorrem no âmbito local. Nesse âmbito, segundo Lupton e Phillips (2008, p. 8) “[...] o processo de design ficou preso as referências culturais ou a confecção de mensagens a comunidades cada vez mais estreitamente definidas”. Variáveis culturais influem diretamente na assimilação da

mensagem, sendo a cor um grande exemplo. Essa implicação é comentada por Hembree (2006, p. 31) da seguinte forma:

A cor é um elemento muito forte do design, e representa um desafio singular e as vezes difícil para o designer. A Associação das cores difere entre culturas e é cada vez mais necessário para o designer que a considere ao projetar para públicos multiculturais. O que pode ser considerado apropriado para um país ou público pode ser considerado improprio, se não ofensivo, em outro.

É comum que uma certa tonalidade tenha significados diferentes de acordo com o país. Sendo assim, é importante que o trabalho do designer gráfico esteja acompanhado de uma pesquisa que contextualize o produto gráfico no ambiente ao qual será inserido.

Outro aspecto importante do design gráfico são as ferramentas que o designer lança mão ao elaborar os trabalhos gráficos. Para tal tarefa, os softwares de pro são indispensáveis, porém apenas o conhecimento operacional não é suficiente. Lupton e Phillips (2008) apontam que embora *softwares* ofereçam modelos de mídia visual, é o designer quem direciona essa ferramenta no processo de construção do material; sendo de sua responsabilidade que o produto final seja eficiente na pratica, transmita mensagens significativas e experiencias fortes e perceptíveis.

Quanto ao campo de atuação do designer, são diversos os caminhos que podem ser optados, e não é incomum que o profissional interaja com diferentes áreas, como ilustração e fotografia. Propaganda, *posters*, folders, papel timbrado, cartão de visitas, catálogos, stands e outdoors, entre outros, são matérias gráficos apresentados como ponto de contato de uma marca, e que estão atrelados ao branding e a identidade visual da mesma.

Conclui-se então com o entendimento do designer gráfico como um participante social na sociedade, haja vista que sua atividade tem grande força na disseminação de informações, assim como comunicar e promover ideias e discursos. O profissional tem por função resolver problemas de comunicação visual das mais diversas naturezas, propondo sempre soluções condizentes tanto com a informação, quanto com o público.

2.3 Design de superfície

A noção de design apreendida nos tópicos anteriores, como a concepção de produtos onde o projeto e a fabricação seguem caminhos distintos, não mais realizados pela mesma pessoa, é ampliada ao design de superfície. Esse ramo do design atua configurando a superfície dos objetos. Embora tal área disponha de um tímido entendimento por parte das

pessoas em geral, é uma área que vem sendo cada vez mais difundida. Freitas (2011, p. 16) afirma sobre:

O design de superfície é um design de interfaces, existe na pele dos produtos (seja este da natureza que for). Há pontos de convergência com outras áreas do design, como o design gráfico ou o design de produto ou têxtil. Isso porque o design de superfície pode ser encontrado em uma grande diversidade de situações e objetos.

Compartilhando das mesmas problemáticas que atravessam o design quando se trata de sua origem e definição, o debate sobre a origem e legitimidade do design de superfícies é travado entre academicistas, teóricos e profissionais da área, que discutem se esse campo é um ramo do design têxtil, ou uma extensão do design gráfico (FREITAS, 2011). Mais propício do que se aprofundar em uma discussão turva, propondo uma definição concludente a respeito de seu caráter, é analisar as pistas que tais conceitos (design gráfico e design têxtil) oferecem para o entendimento desse ramo.

Sob uma perspectiva que prioriza a práxis, e levando em conta que superfícies serviram como suporte para expressões simbólicas desde os primórdios da humanidade, podemos elencar como praticas que configuram a superfície os desenhos em paredes de cavernas que datam do período Paleolítico (3 milhões a 10 mil anos a.C.) e a elaboração de cerâmicas no período Neolítico (10 mil a 3mil a.C.), que comumente apresentam grafismos na superfície. Rüttschilling (2008) considera que a tecelagem e a cerâmica, e em seguida a estampania e azulejaria, com sua linguagem visual, constituem a forma embrionária do que hoje é chamado de design de superfície.

Figura 20 - Fragmento têxtil do período bizantino encontrado em `En Boqe



Fonte: Shamir (2019).

Figura 21 - Tapeçaria tecida com animais e demais detalhes decorativos, datada do início do Egito bizantino (sec. 4 e 5 d.C.)



Fonte: Harvard Art Museums (2022).

Figura 22 - Vaso *Lekythos* de origem ática, por volta de 430 a.C.



Fonte: Christies (2022).

Figura 23 - Azulejo de origem iraniana, datado do século 14 e 15 d.C.



Fonte: Joy Of Museums (2022).

Sob a categorização de design, essas interferências na superfície de artigos domésticos ocorreram entre as diversas sociedades do mundo. A China do período mongol (século 13), por exemplo, produziu um icônico artigo de luxo, a porcelana azul e branca, que atualmente figura nas casas do mundo todo (MACGREGOR, 2013). As cortes europeias do sec. 17 eram abastecidas também com artigos de luxo diversos, como louças, tecidos e moveis, produzidos de maneira artesanal. Denis (2008) salienta que a elaboração de padrões ornamentais para têxteis foi a atividade cujos profissionais principiaram a adotar o termo designer para definir tal ocupação.

Um período especialmente frutífero, ao tentar levantar alguma historiografia sobre o design de superfície, são os séculos 18 e 19. Segundo Denis (2008), no período que compreende as duas últimas décadas do século 18, até a metade do século seguinte, a Inglaterra assistiu um aumento de 5000% em sua produção de tecidos de algodão. Esse mercado super aquecido proporcionou a acumulação de capital, que por sua vez viabilizou a implementação de tecnologias e a mecanização da produção. Ocorre nesse período (1800) a criação do tecido *jacquard*, produzido em tear mecânico, cuja característica principal é a produção de estampas na própria trama do tecido, com fios de cores diferentes. O mesmo século, na Inglaterra, foi prolífico na fabricação de objetos domésticos e utilitários de metal, vidro e cerâmica, assim como moveis, tapetes, papeis de parede, tecidos e livros, que contavam com a mão de obra de designers a fim de satisfazer uma classe média urbana crescente (DENIS, 2008).

No Brasil, o fato do design de superfícies ser uma área até então recente adiciona mais problemáticas em relação a sua definição e validação. Tal termo, uma tradução de “surface design”, foi introduzido pela designer Renata Rubim na década de 80, cuja designação ela afirma ser amplamente utilizada nos Estados Unidos visando definir projetos de design cuja superfície é o foco das interferências (RUBIM, 2004). Por aqui iniciativas importantes para a efetivação desse campo ocorreram de maneira tardia, como a criação do primeiro curso lato sensu em “Especialização em Design para Estamparia”, pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), em 1989, e reformulado atualmente para “Especialização em Design de Superfície” (SILVA; MENEZES, 2019). Seguiu-se a isso, em 1998, a criação do Núcleo de Design de Superfície (NDS), em parceria com a Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), primeira iniciativa desse tipo do país. O reconhecimento como uma especialidade da área do design, pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), em 2005, foi outra grande conquista da área.

Embora o Design de Superfície sofra com a carência de conhecimento e entendimento a seu respeito, compartilhada tanto por leigos quanto por profissionais inseridos no meio, seu caráter multidisciplinar diversifica seus campos de atuação para além do têxtil. Moura (2012, p. 1897) elenca as proximidades do Design:

[...] podemos perceber a existência de 4 (quatro) grupos que apresentam nitidamente as interfaces entre a moda e o design, conforme seguem:

1. O grupo de Design Têxtil e de Vestuário reúne trabalhos de design de moda, design de joias, design têxtil, design de superfície para indústria têxtil e similares;
2. O grupo de Design de Produtos reúne trabalhos de design, materiais e processos de fabricação, design de mobiliário e similares;
3. O grupo de Design Sustentável reúne trabalhos de design e sustentabilidade; design, materiais e processos de fabricação, ecodesign e similares;
4. O grupo de Design para Ambientes Construídos reúne trabalhos para design de interiores, design e ambiente construído, design e arquitetura, design e urbanismo e similares.

O autor destaca ainda um quinto grupo, atuante em suportes eletrônicos e digitais, e que é constituído pelo design de interfaces digitais, design de processos interativos e imersivos, design de redes, design de jogos, design de movimentos e afins (MOURA, 2012).

Por operar principalmente no campo estético, o Design de Superfície acresce algumas etapas às já usuais da maioria dos processos projetuais. Rüttschilling (2002) elenca alguns princípios básicos que constituem o seu fazer:

- a) **Composição:** refere-se a maneira de dispor os elementos sobre a superfície, levando em consideração a tridimensionalidade de tal suporte, a fim de preservar o visual dos motivos trabalhados;
- b) **Utilidade:** Diz respeito as considerações da finalidade para qual se está criando tal tratamento de superfície, e qual o público que será atingido por essa proposta;
- c) **Conhecimento técnico:** É importante que o designer conheça as técnicas e processos que figuram na fabricação do produto que está sendo projetado (estamparia, serigrafia, matrizaria, tecelagem, etc.) e materiais (tintas, corantes, pigmentos, polímeros, etc.) a fim de obter maior controle do resultado final;
- d) **Repetição:** É um conceito que pode ou não figurar em um projeto de design de superfície, e está fortemente atrelado a produção em massa. É referente a orientação dos efeitos obtidos na composição pela repetição, pela organização dos elementos individualmente ou contidos em módulos, que se repetem para formar um padrão;
- e) **Modulo:** É a unidade da padronagem. Cada módulo apresenta todos os elementos pictóricos organizados de modo que, quando colocados lado a lado, formem um padrão contínuo.

Figura 24 - Motivos dispostos na area do modulo, e modulo com rapport

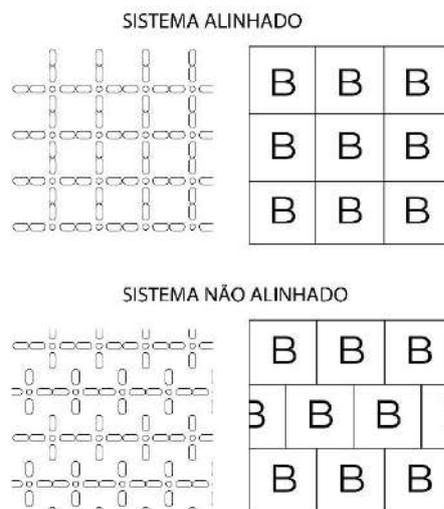


Fonte: Rocha (2014).

f) **Sistema:** A ordem pela qual um módulo vai se repetir. Tal ordenamento é definido pelo designer, haja vista que variações de sistema ocasionam em variações na estampa, causando efeitos visuais totalmente diferentes. Dois tipos de sistemas são possíveis, sendo eles:

- Alinhado: resultante do posicionamento das unidades lado a lado e umas sobre as outras.
- Não alinhado: quando se mantém um alinhamento (vertical ou horizontal), e o outro é mudado, alterando o ângulo ou espaçamento.

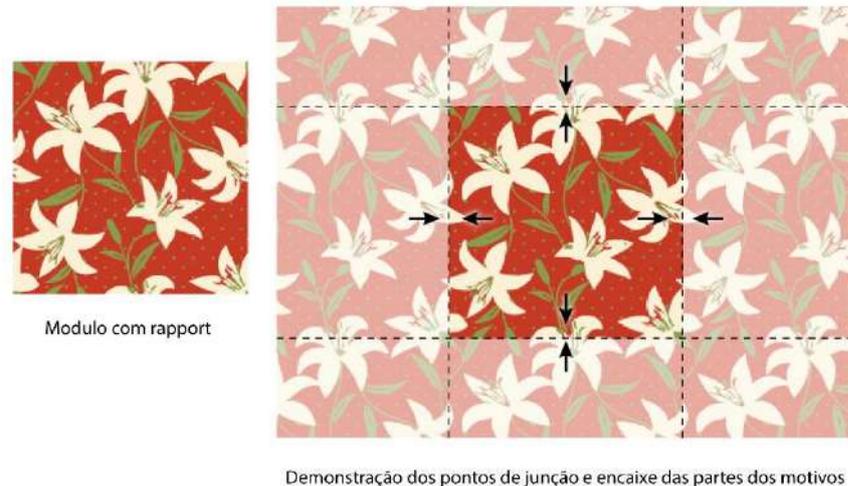
Figura 25 - Demonstrações de sistema alinhado e não alinhado



Fonte: Elaboração do autor.

- g) **Encaixe:** É o delineamento dos pontos de encontro das formas entre um modulo e outro, a fim de construir um desenho continuo.

Figura 26 - Demonstrações de encaixe



Fonte: Elaboração do autor.

A consideração de tais princípios tem por objetivo a integração dos elementos, de modo que melhor satisfaça as necessidades do projeto. É importante que, além de ferramentas e metodologias projetuais, o designer lance mão de virtuosismos de caráter empírico, como senso de equilíbrio e noção espacial do todo, para melhor compor visualmente o produto.

2.3.1 Design de superfície têxtil

Compreende-se tal área como um ramo do design de superfície. O design de superfície têxtil está direcionado ao tratamento de tecidos e outros produtos têxteis, englobando os métodos de tecelagem, assim como acabamentos, os quais podendo ser bordados, aviamentos, estamparia e tinturaria.

Devido a essa vastidão de técnicas e configurações passíveis de serem aplicadas ao produto, faz-se necessário, por parte do designer, um entendimento técnico que compreenda desde a criação do tecido, abrangendo fibras e fios. Sobre as fibras, Cabrera e Frederick (2014, p. 23) afirma ser “[...] o filamento de uma matéria prima, o menor elemento básico de uma peça. Pode ser muito longa ou curta, com poucos centímetros”. As fibras podem ser classificadas, segundo os autores, da seguinte maneira:

- a) **Naturais:** Encontradas na natureza, as principais são seda, lã (de origem animal), algodão e linho (de origem vegetal). Incluem-se nesse agrupamento também,

embora sejam mais caras e incomuns no mercado, o cashmere, a alpaca, vicunha, o rami e o cânhamo;

- b) **Artificiais:** São produzidas a partir do processamento da celulose natural. Como por exemplo a viscose, o raiom, o acetato e o modal;
- c) **Sintéticas:** São fibras produzidas a partir de químicos derivados do petróleo. As mais comuns são o náilon, o poliéster e o acrílico.

O fio é o produto da fiação das fibras. Nos primórdios do seu surgimento era feito mediante a torção das fibras juntas, a fim de obter um fio contínuo. O fuso de fiar, primeiramente, e a roca foram as principais ferramentas a serem empregadas nessa atividade, sendo que aparições do fuso remontam a pelo menos 5000 a.C. (LEMOS, 2020). Atualmente, salvo as iniciativas artesanais, esse processo é feito industrialmente, e seu produto, o fio têxtil, possui dois grandes tipos de classificação: fios fiados e filamentos contínuos, que se subdividem em demais variedades.

Os conhecimentos técnicos necessários estendem-se também à tecelagem, outra etapa extremamente importante na cadeia de produção têxtil. Segundo Baugh (2011, p. 36):

A tecelagem do tecido é realizada em um tear entrelaçando dois ou mais fios em ângulos retos. É esta construção angular, com fios em ângulos de 90 graus – fios de urdidura paralelos a aureola e fios de trama perpendicular a aureola - que distingue a tecelagem de outros métodos de construção de tecido.

Temos como produto da tecelagem o tecido plano, uma estrutura que se caracteriza pela rigidez, com uma leve elasticidade. Outro principal método de construção de tecido é a malharia, cuja diferenciação em relação a tecelagem é a possibilidade de construção com apenas um ou mais fios. Obtém-se como resultado a malha, uma estrutura com maior macies e maleabilidade que o tecido plano, oferecendo melhor caimento no corpo (BAUGH, 2011).

Apresentados os principais conceitos que figuram no campo têxtil, pode-se agora centrar em discutir a questão de maior relevância, para o presente trabalho, que figura no campo do design têxtil: a estamparia. Tal área compreende-se como a que mais absorve profissionais ligados ao design de superfície têxtil, a fim de empregar a expertise do designer no planejamento e criação de estampas que se tenham apelo ao público, tornando o produto competitivo no mercado.

Tal processo, além das etapas introdutórias como briefing e pesquisa, necessita-se de um entendimento a respeito da ordenação de elementos formais como equilíbrio, unidade, dominância e ritmo. Sendo uma atividade que é amparada pelo repertório criativo do designer,

um bom projeto de estamparia começa com uma ideia ou tema, acrescidos de imaginação, layout e noção cromática (JOYCE, 1993).

2.3.1.2 Tipos de estamparia

Assim como nas demais áreas, onde são diversas as metodologias e processos e os produtos de tais ações processuais são também diversificadas, a estamparia, da mesma forma, é categorizada tendo como parâmetro suas especificidades e maneiras de aplicação. Briggs-Goode (2013) propõe uma sucinta explanação sobre os diversos métodos de estamparia:

a) *Resist printing*

Técnica milenar, cujo batik javanês, presente desde o século 10, é o exemplar mais celebre. Consiste na utilização de substâncias que impeçam o tingimento do tecido, sendo mais comum o emprego da cera. O padrão a ser estampado é aplicado com cera á mão com pincel. Quando o tecido é tingido com água fria, a cera endurece impedindo que a área que foi aplicada receba o tingimento. O tecido submergido em água quente para fixar a cor e retirar a cera. Obtêm-se então uma estampa com a cor original do tecido.

Figura 27 - Exemplo de estampa com a tecnica *resist printing*



Fonte: Pinterest ([2022?]).

b) **Estamparia por carimbo**

É realizada por meio do entalho de imagens ou motivos em blocos de madeira, sendo os exemplos mais antigos feitos de terracota e metal para impressão em papel, a 2 mil anos atrás. Esse desenho em relevo é então mergulhado em tinta, e depois transferido para o tecido mediante pressionamento com martelos.

Figura 28 - Estampa em tecnica de carimbo sendo feita

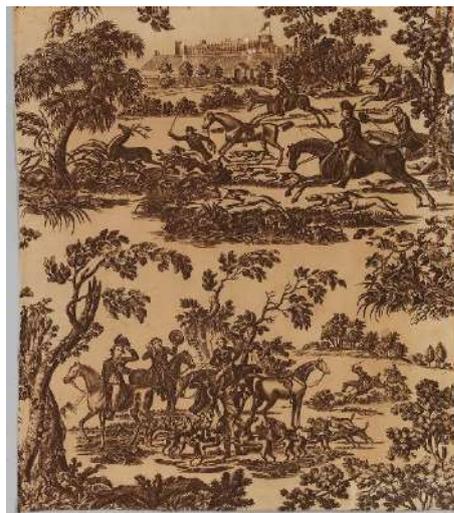


Fonte: Leroy Merlin ([2022?]).

c) Estamparia por placa de cobre

Tal método apareceu na Europa em meados do século 18. Consiste em entalhar ou gravar imagens em uma placa de metal, sendo mais comum o cobre, dispor o tingimento na superfície, raspando o excesso e permitindo que a tinta penetre nas fissuras, para então transferi-la pressionando a placa contra o tecido. A fábrica da região de Jouy-en-Josas, na França, se motorizou pela excelência nessa técnica, cuja estampa é até hoje conhecida como *toile de Jouy*, em referência a cidade.

Figura 29 - Algodão com estampa feita em placa de cobre ilustrando o Rei George III em uma caça no Windsor Park

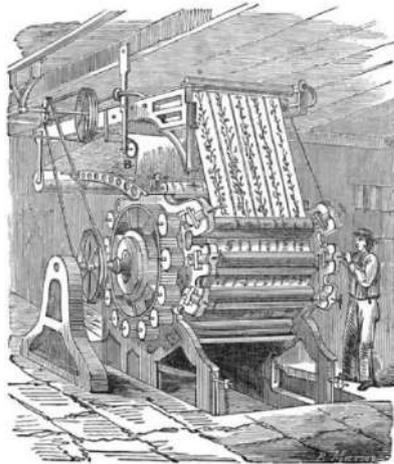


Fonte: Met Museum ([202-]).

d) **Estamparia em rolo gravado**

Uma evolução do método com chapa plana, essa técnica atendia as demandas de produção em maior volume e menor tempo, preservando tanto detalhes minúsculos quanto figuras amplas. Uma maior variação de linhas, texturas e tons também foi um diferencial em relação a outros tipos de estampagem.

Figura 30 - Ilustração de produção de estampa por rolo gravado



Fonte: Prepressure ([202-]).

e) **Serigrafia**

Técnica introduzida da Ásia para a Europa no século 18, tem como princípio o stencil. Utiliza-se uma tela de tecido, e com o auxílio de um raspador de borracha a tinta ou pigmento é espalhada e empurrada através do stencil para o tecido. Essa técnica permitiu, mais tarde no início do século 20, o emprego de fotografias como stencils, ampliando as possibilidades dos designers. Nos anos 60, tal processo foi adaptado também para funcionar com rolos cilíndricos, a fim de aumentar a produtividade e diminuir os custos de operação. A cor, entretanto, pode ser um problema devido a necessidade de cada cor do *pattern* ser aplicada em uma tela separada, ocasionando a elevação dos custos e adaptação ao limite de cores, que geralmente são entre cinco e seis.

Figura 31 - Oficina de serigrafia



Fonte: Bocão (2021).

f) **Estamparia por transferência de calor**

Tal técnica principiou a ser utilizada comercialmente nos anos 60. Esse processo consiste na pintura ou impressão com tinta transferível em um papel específico, que ao ser posto em contato com certos tecidos, e submetido a uma temperatura pré-estabelecida, adere no tecido. Dentre os métodos industriais, a sublimação é o mais viável comercialmente, sendo amplo o leque de possibilidades e resultados que o designer pode obter.

Figura 32 - Tecido estampado em uma prensa sublimatica



Fonte: São José Confecções (2019).

g) **Estamparia por impressão digital**

Um dos métodos de estampagem mais modernos. Nesse processo são injetadas micro gotas de corante no tecido, em um padrão controlado por programas de computador. Esse método elimina a necessidade de aplicar as cores separadamente, enxugando custos e aumentando a velocidade de produção. Em questão de design, uma gama inédita de

possibilidades foi apresentada, possibilitando trabalhos com uma ampla variedade de cores e detalhes. A impressão digital pode trabalhar com uma vasta gama de imagens, e utilizar milhões de cores e tonalidades para reproduzir as nuances da imagem original no tecido.

Figura 33 - Estampa sendo aplicada no tecido por meio de impressão digital



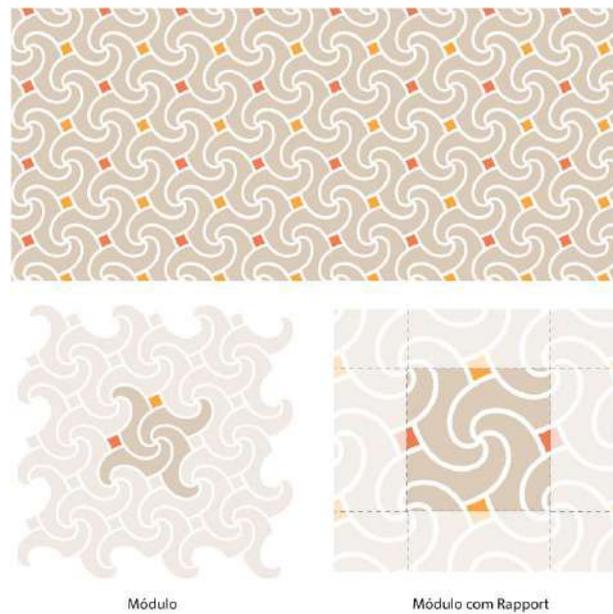
Fonte: Guest Author (2018).

2.3.1.3 Modulo e *rapport*

Segundo Rubim (2004), superfícies contínuas, como tecido, papel de parede e embrulho, são comumente configuradas com estampas. Para isso, é necessário conhecimentos e noções projetuais a respeito dos desenhos e motivos, pois elementos simples, quando bem trabalhados, podem converter-se em composições ricas e vibrantes.

Estampas formadas pela repetição ordenada dos elementos, preenchendo o tecido tanto no sentido do comprimento quanto largura, são conhecidas como estampas corridas. A construção desse tipo de estampa está intrinsicamente atrelada a correlação de dois elementos, o módulo e o *rapport*. Rüttschilling (2008) define o módulo como sendo a menor unidade, composta por todos os elementos presentes na padronagem, que constitui a repetição. A repetição do módulo ao longo da superfície do tecido exige uma configuração que permita um encaixe perfeito com os elementos do módulo seguinte. Sobre essa preparação, Joice (1993, p. 105) afirma que “um design deve ser preparado para ser impresso consecutivamente em um fluxo contínuo, sem interrupções aparentes”. Essa representação configurada do módulo a fim de gerar um encaixe contínuo, ainda segundo a autora, é chamada de *rapport*.

Figura 34 - Demonstração de módulo, rapport e padronagem



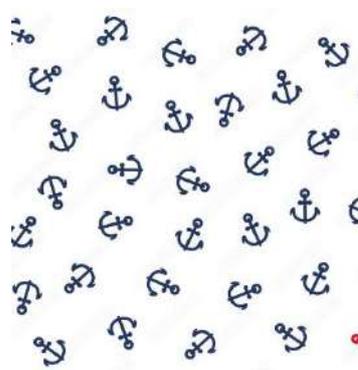
Fonte: Rocha (2014).

São diversas as possibilidades de construção de *rapports*, sendo o encaixe a peça fundamental para conferir continuidade ao desenho, além de harmonia e ritmo a composição. Briggs-Goode (2013) elenca alguns desses sistemas de repetição. São eles multidirecional, em bloco, desalinhado (*half-drop*), em tijolo (*brick repeat*), rotativo (*turnover repeat*), espelhado e localizado (*spot repeat*).

a) **Multidirecional**

Construído de maneira a funcionar em qualquer direção, sem definição referente a parte de cima ou de baixo.

Figura 35 - Sistema de repetição multidirecional



Fonte: Adobe Stock (2022).

b) **Em bloco**

Constitui-se de uma repetição em formato de *grid*, sem variação de ritmo.

Figura 36 - Sistema de repetição em bloco



Fonte: Elaboração do autor.

c) **Desalinhado (*half-drop*)**

Um dos principais sistemas de repetição, cuja predileção se dá devido à obtenção de designs menos óbvios e com melhor fluidez. Sua construção usual exige que o módulo seja sucedido pela junção da metade inferior e superior, em uma tamanho equivalente ao módulo “principal”.

Figura 37 - Sistema de repetição desalinhado

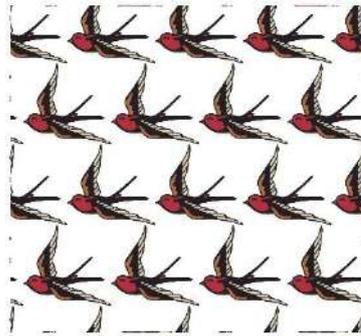


Fonte: Elaboração do autor.

d) **Em tijolo (*brick repeat*)**

Essa formação se assemelha a disposição comum de tijolos em construções.

Figura 38 - Sistema de repetição em tijolo

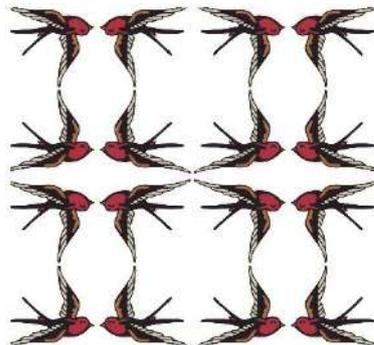


Fonte: Elaboração do autor.

e) **Rotativo (*turnover repeat*)**

Esse *rapport* é construído a partir da repetição dos elementos de maneira invertida, tanto na vertical quanto horizontalmente, resultando em um efeito espelhado em ambas as direções.

Figura 39 - Sistema de repetição rotativo



Fonte: Elaboração do autor.

f) **Espelhado**

Se dá pela inversão, verticalmente ou horizontalmente, dos elementos ou motivos, criando um espelhamento.

Figura 40 - Sistema de repetição espelhado

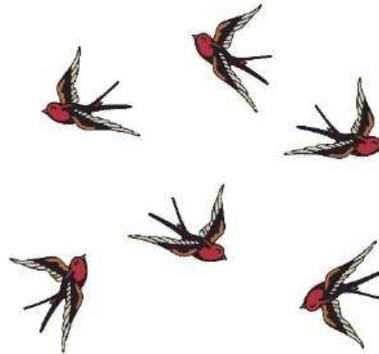


Fonte: Elaboração do autor.

g) **Localizado** (*spot repeat*)

Esse tipo de *rapport* dispõe de um número de elementos fixo, organizado a fim de obter um resultado multidirecional, e podendo ser repetido em uma construção em bloco ou desalinhada, sem comprometer o encaixe dos elementos.

Figura 41 - Sistema de repetição localizado



Fonte: Elaboração do autor.

É fundamental o entendimento a respeito do módulo, assim como suas dinâmicas de encaixe, pois mediante tal conhecimento, um leque amplo de possibilidades revela-se para o designer. Vale ressaltar que, embora a prática do design deva estar sempre norteadas a construir a melhor relação possível entre cliente e produto, não se trata de um processo engessado e retilíneo. A criatividade do designer é peça fundamental nessa atividade, que deve sempre ser acompanhada de experimentações manuais e orgânicas, a fim de proporcionar originalidade, destacando o produto entre os demais.

2.3.1.4 Relação entre cor e design de estampa

Além do *rapport*, a cor é um dos principais conceitos presentes no design de estampas. Sob uma perspectiva simbólica, pode-se agregar caráter evocativo, emocional, natural, associativo, neutro ou enganoso a uma cor (PROCTOR; LEW, 1984). Essa sobreposição da cor acontece, segundo McNamara e Snelling (1995) pela cor ser o primeiro elemento a ser percebido, seguido da padronagem e do desenho. Os autores acrescentam:

Designers em qualquer campo precisam ter consciência do mercado para o qual estão atendendo e, até certo ponto, a capacidade de imaginar como o cliente verá as coisas. Talvez não sejam os detalhes que serão primeiramente observados, mas apenas a impressão geral do design, e grande parte da primeira impressão do consumidor será sobre a cor (MCNAMARA; SNELLING, 1995, p. 30).

Sendo atravessados diariamente por uma vasta gama de informações, cada uma ocasionando em um entendimento diferente a cada indivíduo, a cor também assume significações diversas. Apresentando-se como uma ferramenta eficaz no atingimento dos objetivos, cuja maioria das vezes, no design de estampa, são de equilíbrio ou emocional.

No contexto comercial, entretanto, esses objetivos são configurados seguindo o *modus operandi* capitalista, direcionado para produção em larga escala. Isso justifica a presença de uma classe de profissionais dedicados especificamente a cor, esse grupo, segundo McNamara e Snelling (1995, p. 28): “[...] são empregados como *stylists*, consultores fashion, consultores de cor, ou *colour predictors*¹. Tais ocupações podem envolver a coordenação de cores de designs têxteis, tecidos ou roupas, ao invés de, por exemplo, desenhar as estampas”.

Ainda segundo os autores, esses profissionais, em especial os *colour predictors*, fazem o levantamento de tendências futuras, baseando-se em dados sobre vendas, tendências de consumo e o que esteve em voga anteriormente. Essas informações fornecerão diretrizes de cores para todo um setor produtivo, como é o caso de decoração de interiores, indústria de tintas e revestimentos, além de moda e acessórios (MCNAMARA; SNELLING, 1995).

A cor está presente em vários aspectos do nosso cotidiano. Todos os dias nos deparamos com milhares delas, e é comum que tenhamos escolhas de cor na maioria das coisas que compramos. É também a cor um dos aspectos determinantes na aceitação de um produto ou não. Joyce (1993) considera uma assertiva escolha de cores capaz de melhorar um design ruim, assim como uma seleção pobre de cores pode arruinar um excelente projeto.

¹ Atua fazendo as previsões e pesquisas de tendência relacionadas a cor.

Colourways, cujo equivalente mais próximo é paleta de cores, é uma ferramenta de caráter projetual, a fim de estudar as possibilidades e variações de cores. Joyce (1993) também acrescenta que um *colorway* é um pedaço da estampa, grande o suficiente para conter todas as cores da estampa em sua totalidade. O mesmo fragmento de estampa é usado para cada arranjo de cores, que são discriminadas em amostras abaixo do fragmento. O número de repetições desse exercício depende do designer, e uma combinação bem sucedida pode ser arquivada, a fim de ser relançada futuramente.

Figura 42 - Exemplos de colorways



Fonte: Color on Cloth (2012).

Um exercício mais prático, com objetivo de criar maior intimidade com a prática de propor combinação de cores, é o proposto por Rubim. A autora o descreve:

Escolha uma boa fotografia colorida ou uma obra de arte de boa qualidade de reprodução. [...] Durante o processo de observação isolar as diversas cores e tons que compõem o todo de modo que ao final do processo se tenha montado uma paleta com esses elementos resultantes dessa composição (RUBIM, 2004, p. 55-56).

Figura 43 - Exemplo de paleta de cores criada a partir de imagem



Fonte: Dantas (2019).

Pode-se incluir também à essas ferramentas que buscam traçar uma relação mais coerente entre a cor e os demais elementos da estampa, sistemas de identificação de cor. Esses sistemas auxiliam a visualizar e selecionar as cores de maneira mais objetiva. O mais famoso e aceito é o Pantone Matching System. Sobre tal ferramenta, McNamara e Snelling (1995, p. 33) afirmam:

É descrito com ‘uma linguagem internacional de cores de impressão, publicação e embalagem, para a seleção, apresentação, especificação, combinação e controle de cores’. As cores são referidas por números. [...] Para a indústria têxtil, a PANTONE oferece um sistema especial, o PANTONE TEXTILE Color System, que se baseia em 1701 cores tingidas em tecido.

Figura 44 - Mostruário de cores da Pantone



Fonte: Pantone ([202-]).

Inteirado a respeito do papel que a cor desempenha no design de estamperia, é pertinente também levar em conta as qualidades e significados atribuídos a certa cor. Essa “linguagem” das cores é usada diariamente para reforçar mensagens. É de conhecimento geral a associação entre o vermelho e calor, azul e o frio, por exemplo. Assim como um estabelecimento pode adotar uma paleta de cores a fim de transmitir sensações de tranquilidade e relaxamento, o oposto também pode ser induzido, propondo cores que estimulem sensações como euforia e agitação. A cor, em suma, uma das mais potentes configurações que a espécie humana conhece.

3 REFERENCIAL CONCEITUAL

A natureza do design está intimamente associada as movimentações da sociedade. Dividindo seu propósito funcional com um caráter comunicacional, o design consolidou-se como um dos aspectos personalizantes da experiência individual de cada pessoa. Denis (2008) citando Sennett (1974) apresenta a origem desse caráter alegórico como produto das mudanças sociais que atravessaram o século 19, onde bens e hábitos de consumo passaram a se constituir como marcadores sociais, anunciando a personalidade e demarcando identidades. O autor acrescenta que: “É na moradia da classe média; na intimidade do lar; nas mesas, estantes, gavetas e armários da burguesia grande e pequena que se encontra um dos primeiros focos históricos importantes para a personalização do design” (DENIS, 2008, p. 63).

A ascensão da necessidade de se configurar de maneira diferente, exprimir gostos e personalidade, e configurar o seu envolvimento (mais especificamente o espaço íntimo privado) de maneira a externar esse gosto próprio, é somada a uma série de episódios, de ordem política, econômica e social, que moldaram o a nossa relação com os objetos e com o consumo. A partir do estabelecimento da figura do designer, o público consumidor, junto de suas especificidades e desejos, passou a figurar como uma das principais variáveis na equação projetual que o precede os itens fabricados.

O presente trabalho não foge à regra ao partir da necessidade de traçar uma conexão entre o produto e o público alvo. Uma sorte de significados e ideias, familiares a tal público, foram apresentadas com norteadores para a realização das estampas que figuram na coleção de roupas. Partindo do universo referencial que permeia o conceito da capsula “Viagem de Tarsila ao Maranhão, INTERIOR”, pode-se dividir essas referências em dois grandes grupos: Tarsila do Amaral e Maranhão.

3.1 Tarsila do Amaral

A pintora paulista Tarsila do Amaral é um dos nomes mais célebres das artes plásticas brasileiras. Tarsila se celebrou por produzir os trabalhos mais famosos do movimento modernista no Brasil, produzindo trabalhos que tinham como principal temática imagens interioranas e cenários urbanos do país. Junto de Anita Malfati, Mario de Andrade, Menotti Del Picchia e Oswald de Andrade, ela compôs o grupo dos cinco, um aglutinado de artistas que compartilhavam das mesmas visões artísticas e agitaram a cena cultural paulistana em 1922, ano que aconteceu a Semana de Arte Moderna (AMARAL, 2022).

O conceito de modernismo e suas manifestações estiveram sempre pautados por contradições. A própria Tarsila era oriunda da condição conservadora que pautava o cenário social, político e econômico do país na época, que reverberava no “passadismo” academicista repellido por essa vanguarda artística. Zanini (1983, p. 502) comenta:

Essa tomada de consciência das artes e das letras era contemporânea de uma sociedade penetrada de perseverante espírito positivista, dominada politicamente pela velha e poderosa oligarquia latifundiária – sociedade que, de um modo geral, mostrava-se culturalmente conformista, apegada a modelos estéticos europeus pouco renovados, que a compraziam desde o império.

Filha de fazendeiro, Tarsila nasceu em Capivari, interior do estado de São Paulo, em 1 de setembro de 1886, onde também passou sua infância na fazenda do seu pai. Inserida desde criança no círculo da elite paulistana tradicionalista, a jovem estudou no tradicional Colégio Sion, e mais tarde embarcou para a Espanha, onde continuou estudando e pintou seu primeiro quadro “Sagrado coração de Jesus”, em 1904 (AMARAL, 2022). De volta ao Brasil, Tarsila iniciou seus estudos artísticos pela escultura, sendo aluna de William Zadig e Mantovani, e em pintura com Pedro Alexandrino e Georg Élpons. É nesse período que ela conhece a também pintora Anitta Malfatti, considerada a precursora do modernismo nas artes plásticas, com quem manteria uma fértil amizade.

A conjuntura política e econômica do início do século 20, período em que Tarsila do Amaral iniciava sua empreitada artística, foi marcada por avanços tecnológicos e tensões entre países, sendo a Primeira Guerra o acontecimento que esteve no seio de tal cenário. A França imperava como um dos principais potenciais globais, e Paris se posicionava como a capital do mundo, onde artistas e intelectuais se aglutinaram a fim de se introduzirem às tendências e novidades do cenário artístico, filosófico e tecnológico. Da ruptura com o academicismo e a tradição neoclássica, proposta pelos pintores impressionistas no final do século 19, uma profusão de movimentos artísticos, estimulados por essa atitude *anti establishmant*, emergiu. As vanguardas artísticas, termo que abarca essa série de movimentações, é mais comumente associado as propostas mais arrojadas, como primitivismo, fauvismo, cubismo, futurismo, dadaísmo e surrealismo, e compunham o caldeirão efervescente que estimulava os artistas e redefinia os paradigmas da arte a ser produzida dali pra frente. Zanini (1983, p. 507-508) comenta tal cenário:

Não cabe aqui senão um breve aceno ao extraordinário clima de criatividade que marcou algumas capitais europeias – particularmente Paris – num contexto de vida turbado em contradições sociais. Antes de 1914, deixados para trás Impressionismo e Pós-Impressionismo, mas influente ainda o Art-Nouveau, cumpria-se uma etapa que revolucionava o entendimento aceito das linguagens plásticas que tem em

Picasso (1881- 1973) um nome maior. As artes plásticas, como a literatura e a música, refaziam-se estruturalmente. Através do Expressionismo, do Cubismo e do Futurismo, das correntes abstratas e construtivas, da pintura metafísica [...] haviam se difundido códigos visuais que projetavam um universo ajustado a complexa dinâmica da realidade contemporânea.

É a essa efervescência intelectual e turbilhão de correntes artísticas que Tarsila do Amaral é apresentada ao viajar para Paris em 1920. Na capital francesa ela estudou na Academie Julien e na escola de Émile Renard. Ao retornar ao Brasil, em 1922, entrou em contato com as ideias dos modernistas paulistanos. A esse ponto, correntes de pensamento disruptivas, principalmente o Futurismo italiano (1909), já definiam a abordagem desses artistas brasileiros para com seus trabalhos. Pautado pela crença à civilização tecnológica, o movimento italiano era conveniente com o clima que pairava sob uma São Paulo em franco processo de urbanização e europeização, oriundo do capital cafeeiro. Esse pensamento foi acrescido de um interesse pela realidade nacional, principalmente na literatura, cujos representantes eram em maior número. É desse contexto que surgem obras como *Juca Mulato*, de Menotti Del Picchia, em 1917; e *Memórias Sentimentais de João Miramar*, escrito por Oswald de Andrade e publicada em 1924, considerada uma das grandes obras da literatura moderna brasileira.

Um retorno a Paris, no final de 1922, marcaria o princípio da definição da linguagem estética de Amaral. Influenciada pelos princípios dos modernistas paulistanos, a pintora começava assimilar conceitos estéticos do cubismo por meio da aproximação com o pintor e professor André Lhote, e o grande teórico Albert Gleizes, fortemente ligado ao cubismo. Ofereceu também uma forte carga de influencia o pintor Fernand Léger, quem a artista teria como grande mestre e amigo. Os trabalhos mais significativos desse período são *Caipirinha* e *A Negra*, sendo o segundo considerado um embrião das formas agigantadas e do caráter primitivista de pautaria futuros trabalhos da artista.

Figura 45 - Obra *Caipirinha*, de Tarsila do Amaral



Fonte: Amaral (2022).

Figura 46 - Obra *A Negra*, de Tarsila do Amaral



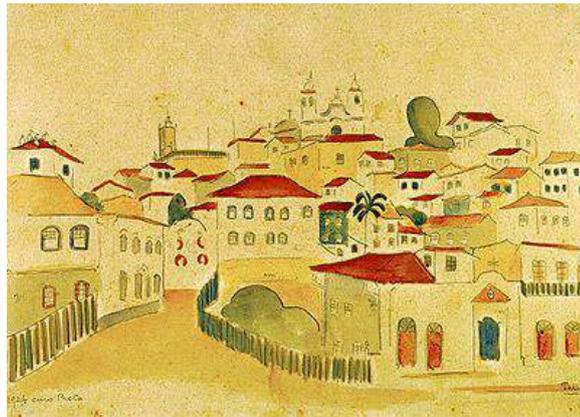
Fonte: Amaral (2022).

Além da produção artísticas, os modernistas teorizaram o caráter de seus trabalhos e exprimiram suas intenções por meio de manifestos, contribuições que visavam propagar as ideias apresentadas na Semana de Arte Moderna. Um dos frutos mais notáveis foi o *Manifesto Pau Brasil*, proposto por Oswald de Andrade em 1924, e que encontrou paridade nos trabalhos de Tarsila do Amaral desenvolvidos naquele ano, inspirados pela viagem que a dupla, juntos do poeta suíço Blaise Cendrars, fizera a Minas Gerais. Uma impressão sobre o contato de Amaral com esse “Brasil fantástico” é exprimida pela própria artista:

Senti um deslumbramento diante das decorações populares das casas de moradia de São João del Rei, Tiradentes, Mariana, Congonhas do Campo, Sabará, Ouro Preto e outras pequenas cidades de Minas, cheias de poesia popular. Retorno à tradição, à simplicidade (AMARAL, 2003 p. 149-150).

Encontrei em Minas as cores que adorava em criança. Ensinaram-me depois que eram feias e caipiras. Segui o ramerrão do gosto apurado... Mas depois vinguei-me da opressão, passando-as para minhas telas: azul puríssimo, rosa violáceo, amarelo vivo, verde cantante, tudo em gradações mais ou menos fortes, conforme a mistura de branco. Pintura limpa, sobretudo, sem medo de cânones convencionais (AMARAL, 2003 p. 150).

Figura 47 - Obra *Paisagem de Ouro Preto*, de Tarsila do Amaral



Fonte: Amaral (2001).

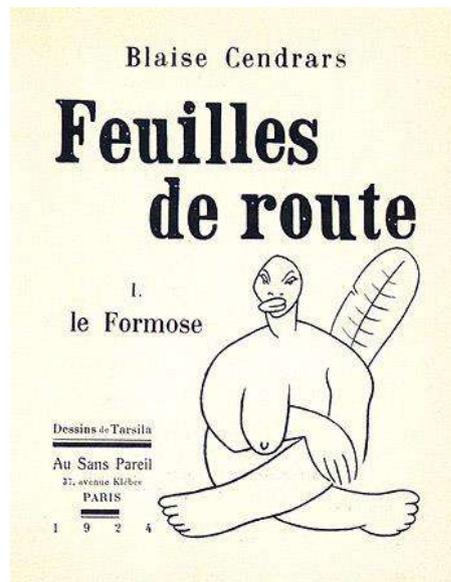
Figura 48 - Obra *Paisagem com Touro I*, de Tarsila do Amaral



Fonte: Amaral (2022).

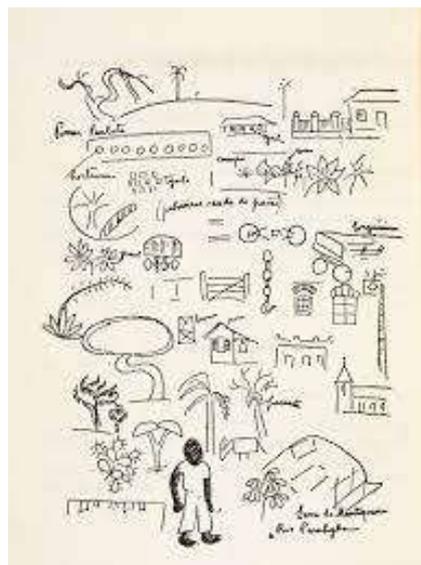
A emotividade com a qual Amaral impregnara suas telas, retratando arquétipos interioranos com uma pureza quase ingênua, fazia eco as reflexões do manifesto *Pau-Brasil*, que propunha uma exaltação da identidade brasileira, com linguagem natural e despojada de academicismos. Essa interação entre os três artistas e seus trabalhos – Cendrars, durante a sua estadia, produziu um compilado de poesias intitulado *Feuilles de Route*, contendo ilustrações de Amaral. A estrutura simplista e primaria dos poemas serviria de inspiração para o livro de poesias *Pau-Brasil*, de Andrade – Além de reafirmar a relação da estética das vanguardas europeias com o projeto modernista brasileiro, propiciou a Tarsila do Amaral a absorção de temas e conceitos que viriam ser desenvolvidos na sua fase posterior: antropofágica (ARAÚJO, 2019).

Figura 49 - Capa do livro *Feuilles de Route*, de Blaise Cendrars, com ilustração de Tarsila do Amaral



Fonte: Cendrars (1924).

Figura 50 - Ilustração de Tarsila do Amaral para o livro *Feuilles de Route*



Fonte: MutualArt ([202-]).

O campo das artes visuais ofereceu uma consistência particular à definição de modernismo, tendo a própria Tarsila do Amaral ofertado uma contribuição sensível por meio da tela *Abaporu*, pintada em 1928. A forte impressão causada em Oswald de Andrade pelo “homem plantado na terra” (AMARAL, 2003 p. 279), como descrevera o escritor, e no poeta modernista Raul Bopp, foi propulsora para a criação do *movimento antropofágico*. Amaral (2003, p. 279) descreve tal evento:

Tarsila se recorda apenas dos dois amigos discutindo seu quadro e de ouvir Bopp dizer: ‘Vamos fazer um movimento em torno desse quadro’.

O título? Era tão intensa a vinculação com a terra nessa figura central que correram ao dicionário tupi-guarani de Montoya, que pertencia ao pai de Tarsila, para obter um nome para a tela. Finalmente compuseram a palavra: *Abaporu*. *Aba*: homem; *poru*: que come.

Figura 51 - Obra *Abaporu*, de Tarsila do Amaral



Fonte: Amaral (2022).

A criação de uma publicação, a *Revista de Antropofagia*, e a publicação do *Manifesto Antropofágico* no seu primeiro número, em Maio de 1928, foram as primeiras iniciativas da dupla Andrade e Bopp na propagação de um conjunto de ideais que se direcionavam para a “defesa do primitivismo nativo e pregando uma independência cultural para o país, com o retorno à terra, radicalizando os conceitos do *Manifesto da poesia pau-brasil*” (ZANINI, 1983, p. 559).

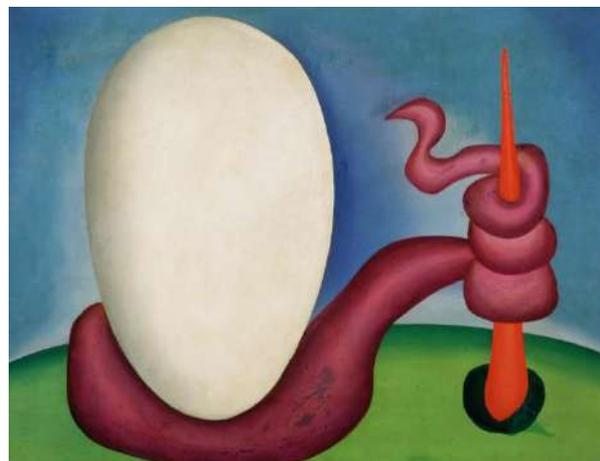
Figura 52 - Manifesto Antropofago, publicado na primeira edição da Revista de Antropofagia



Fonte: Andrade (2022).

O biênio 1928-29 ficou marcado na carreira da artista como um dos mais férteis em termo de maturação da sua poética visual (ZANINI, 1983). São desse período as obras *A Lua*; *O Lago*; *Urutu*; *Antropofagia*; *Cartão-Postal*, entre outras. Estas obras, além de compartilharem a usual paleta vibrante de cores da artista, desenvolvem-se em torno de imagens advindas do imaginário e do subconsciente, como resultado do contato com a vanguarda surrealista europeia e a psicanálise freudiana. Segundo Amaral (2003) tais imagens advêm de histórias contadas durante a infância por pretas velhas que moravam e trabalhavam na fazenda, misturadas a relatos de outros empregados sobre superstições, lendas e medos.

Figura 53 - Obra *Urutu*, de Tarsila do Amaral



Fonte: Amaral (2022).

Figura 54 - Obra *Antropofagia*, de Tarsila do Amaral



Fonte: Amaral (2022).

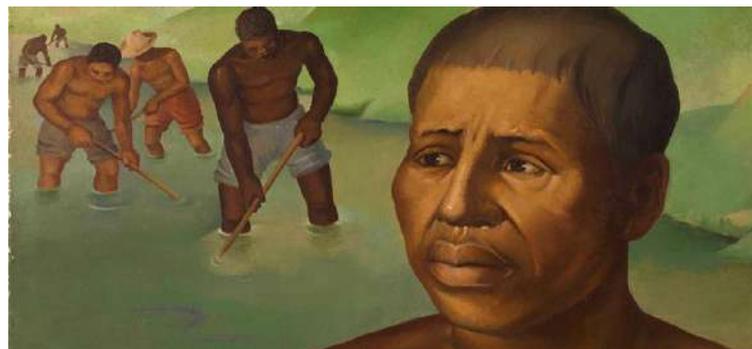
Seguiu-se a esse período a fase *Social*, na década de 30. A produção desse período foi influenciada pela aproximação de Amaral com o Partido Comunista Brasileiro, após ter exposto em Moscou e ter se sensibilizado com a causa operária. *Operários*, tela de 1933, é um dos maiores marcos dessa fase. Outros trabalhos menos destacados, como *Crianças (Orfanato)*, realizado em 1935, e *Trabalhadores*, de 1938, ecoam essa comoção com a situação precária do trabalhador e da população.

Figura 55 - Obra *Operários*, de Tarsila do Amaral



Fonte: Amaral (2022).

Figura 56 - Obra *Trabalhadores*, de Tarsila do Amaral



Fonte: Kaza (2022).

Um compilado de fatores possibilitou que Tarsila do Amaral se celebrizasse como peça central da pintura brasileira. Essas condições não diminuem o efeito pulsante que seu vívido trabalho exerceu no círculo intelectual de sua época, e em seguida, no público em geral. A artista, munida de suas cores caipiras, conseguiu traduzir uma essência de brasilidade presente até hoje. Aclamada por Mario de Andrade como “a primeira que conseguiu realizar uma obra de realidade nacional” (AMARAL, 2003, p. 18), suas telas são o legado tanto de um empreendimento arrojado para uma mulher em sua época, quanto de uma sensibilidade e emoção para com os aspectos que moldam a experiência de pertencer ao Brasil, de ser brasileiro.

Figura 57 - Fotografia da pintora Tarsila do Amaral ao lado de sua tela *Morro da Favela*



Fonte: Claire (2021).

3.2 Maranhão: aspectos culturais e ambientais das regiões Leste e Centro

3.2.1 Biomas e suas características

A riqueza da cultura e dos biomas do estado do Maranhão forneceu uma variedade de elementos que ajudaram a compor, além das estampas, o conceito das peças da coleção a ser lançada. A narrativa da coleção capsula “Viagem de Tarsila ao Maranhão, INTERIOR” baseia-se em uma narrativa ficcional que põe esses elementos do interior do estado com a estética da pintura modernista da artista. Partindo da ideia de uma viagem que se inicia por Teresina, capital do Piauí, e percorre as cidades de Flores (atual Timon), Caxias, Codó, Coroatá, Itapecuru Mirim, Anajatuba, Rosário, até chegar a capital São Luís, as características da biodiversidade presente nessa região. Assim como aspectos culturais regionais são o tema que se pretende abordar nesse tópico.

O Maranhão é um dos estados pertencentes a região nordeste do país. Sua área aproximada é de 329.651,496 km², o que o posiciona em oitavo lugar entre os maiores estados do país (INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA, 2022). Tal extensão territorial comporta uma fauna e flora diversa, que se agrupam em ecossistemas com características específicas. Sendo considerado uma área de transição entre o semiárido nordestino e o clima equatorial da região amazônica, o estado dispõe de quatro tipos climáticos, segundo Batistella *et al.* (2013, p. 24). São eles:

- Equatorial: quente (média maior que 18 °C em todos os meses), úmido (3 meses secos);
- Tropical Brasil Central: quente (média maior que 18 °C em todos os meses), semiúmido (4 a 5 meses secos);
- Tropical Zonal Equatorial: quente (média maior que 18 °C em todos os meses), semiárido (6 meses secos);
- Tropical Zonal Equatorial: quente (média maior que 18 °C em todos os meses), semiúmido (4 a 5 meses secos).

Figura 59 - Mapa das mesorregiões maranhenses



Fonte: Gomes (2017).

A fim de melhor examinar as espécies vegetais presentes nessas regiões, o presente trabalho adota as classificações de macrozoneamento presentes no “Manual Técnico da Vegetação Brasileira” do IBGE (INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA, 2012) e no documento “Relatório do diagnóstico do macrozoneamento ecológico econômico do Estado do Maranhão”, produzido Batistella *et al.* (2013). Mediante isso, observa-se que em relação a vegetação, a cobertura vegetal fitoecológica de floresta ombrófila aberta está presente nas microrregiões de Caxias e Codó, que conta também com a presença de coberturas savânicas. Nas microrregiões da Baixada Maranhense e de Rosário, por sua vez, são caracterizadas pela presença de vegetação de influência fluviomarina; fluvial e/ou lacustre; Restinga e Vegetação Secundária.

Figura 61 - Palmeiras de babaçu



Fonte: Passos (2018).

b) Savana

Segundo Batistella *et al.* (2013, p. 111):

O Sistema de Classificação da Vegetação Brasileira (IBGE, 2012) adota o termo Savana como prioritário, por apresentar uma fitofisionomia ecológica homóloga à da África e Ásia, e Cerrado como sinônimo regionalista. Tem como nomes regionais ‘Tabuleiro’, ‘Agreste’ e ‘Chapada’ na região Nordeste, ‘Campina’ ou ‘Gerais’ no norte dos estados de Minas Gerais, Tocantins e Bahia, e ‘Lavrado’ no Estado de Roraima, entre outras denominações.

Uma sucinta explanação sobre as variações dessa formação é oferecida pela Gerência de Planejamento e Desenvolvimento Econômico (GEPLAN) e pelo Laboratório de Geoprocessamento da Universidade Federal do Maranhão (UEMA) no Atlas do Maranhão (MARANHÃO, 2002). O documento elenca três tipos de cobertura vegetal savânica: Campos cerrados com pastagem natural, Cerrados e Cerradão.

Campos cerrados caracteriza-se por sua formação campestre, apresentando arvores de maneira esparsa. Em certas áreas predomina uma vegetação de tapete graminoide com cobertura arbórea espessa, de uma só espécie. As espécies que se destacam são *Mauritia martiana* (Caranãs), *Xylopia* spp, *Licania* spp, *Didimopanax morototoni*, *Parinarim* spp e *Mauritia venefera* (Buriti).

Cerrado são formações com pouca densidade de espécies, biestratificadas onde o estrato rasteiro é graminoide e o arbóreo-arbustivo possui ramificação irregular e folhas grandes endurecidas. As principais espécies são a faveira-de-bolota, pequiizeiro, barbatimão e bacurizeiro.

Já no Cerradão, a formação vegetal florestada, com a presença de árvores de pequeno e médio porte, é a característica predominante. A estrutura dessa vegetação apresenta espécies providas de grandes folhas coriáceas e perenes, casca corticosas, sem estrato arbustivo nítido e com um tapete gramíneo em tufos, acompanhado de plantas raquíticas e palmeiras anãs. Entre as espécies presentes, destacam-se a *Annona coriácea* (Araticum), *Stryphnodendron barbadetiman* (barbatimão), *Parkia platicephala* (Faveira), *Qualea gradiflorae* *Qualea multiflora* (Pau-terra), *Cariocar brasiliensis* (Pequi), *Curatella americana* (Sambaíba ou Lixeira), *Bowdichia virgilioides* (Sucupira) e *Byrsonima crassifolia* (Murici).

Figura 62 - Cerrado maranhense



Fonte: G1 MA (2022).

c) Vegetação de Influência fluvial

A vegetação de influência fluvial está intimamente associada aos rios e suas cheias em períodos chuvosos, ou as depressões alagáveis. Nessas áreas aluviais a vegetação presente varia desde a pantanosa até os terraços alagáveis, dependendo da quantidade e tempo que a água fica retida. No segundo caso, as palmeiras do gênero *Euterpe* e *Mauritia* se concentram, formando o açazal e buritizal (BATISTELLA *et al.*, 2013).

Figura 63 - Palmeiras de Buriti em área alagada



Fonte: Wikiwand ([201-]).

3.2.2 Quebradeiras de coco: A relação entre a vegetação e os nativos da região dos cocais

Os babaçuais somam aproximadamente 10,3 milhões de hectares no estado do Maranhão, mais da metade do que é encontrado em todo o país, e seu fruto, o coco babaçu, é um aspecto central da vida de várias famílias da região do Médio Mearim e Zona dos Cocais. Uma variedade de produtos é obtida a partir de seu manejo, como sabonete, óleo vegetal, farinha para bolo e mingau, carvão, embalagens, biojoias, e das palmeiras podem ser feitas desde moradias a abanos, cofos, chapéus, peneiras, tapetes, redes, cercas e etc. (BARBOSA, 2018).

Figura 64 - O Artesão Arlindo Trindade (Seu Lelé), produzindo um cofo com a palha da pindova (palmeira de babaçu)



Fonte: Casa de Nhozinho ([202-]).

Figura 65 - Farinha de babaçu e mistura pra bolo de babaçu com cacau



Fonte: Instituto Socioambiental (2019).

Figura 66 - Óleo de babaçu orgânico produzido pela Cooperativa dos Pequenos Produtores Agroextrativistas de Lago do Junco (COPPALJ)



Fonte: Brasil de Fato (2022).

Essa relação vai além do aspecto econômico, manifestando-se de forma sentimental entre extrativistas e palmeiras. Não apenas poetas e cronistas exaltaram esse ativo natural em suas obras, como no exemplo mais celebre desse a *Canção do Exílio* de Gonçalves Dias, mas também, e de maneira mais pessoal, as quebradeiras de coco, que lidam diariamente com esse ambiente, o fazem com cantos, cantigas e poesias. São manifestações intangíveis que refletem a importância do babaçu para essas comunidades. Um relato da Senhora Nazira Pereira, quebradeira de coco do povoado de Ludovico, no município de Lago do Junco, reforça essa relação:

A palmeira pra nós aqui é como se fosse uma mãe, por que a mãe tem três, quatro, cinco filhos, ela tem como agasalhar todos eles não é? Então a palmeira é desse jeito, a palmeira ela cai 1 cacho, 2, 3, mas todas as quebradeiras que passar por ali apanha um pouco daquele babaçu. Então é por que assim a gente sempre analisa e, chama atenção da gente como a palmeira é como uma mãe, se passar 10 quebradeiras ali, cada uma apanha um pouco daquele coco debaixo dela (LINHARES, 2016, p. 99-100).

Um depoimento masculino também coloca a palmeira no patamar de mãe, dada a importância para o sustento de sua família. O senhor Domingos Lima afirma:

A palmeira de babaçu é a obra da natureza que serve pra gente [...] a gente faz o carvão. A palmeira é uma mãe [...] na parte inté da alimentação [...] Eu pego minha machada, quebro quatro quilos de coco e vou comprar dois quilos de arroz [...] Eu faço cofo, faço esteira, faço ninho de galinha. Pra mim eu considero ela como uma rocinha, é mesmo como a roça, que é minha mãe (BARBOSA, 2018, p. 82).

Figura 67 - Amendoas extraídas do coco babaçu



Fonte: Carrer (2022).

Estima-se que 400 mil famílias, atualmente, vivem de atividades econômicas relacionada ao coco babaçu, principalmente do extrativismo do babaçu. Esses núcleos familiares geralmente dividem essa atividade com a agricultura (no cultivo principalmente de arroz, mandioca e milho), e, a depender das características da região, a pesca, o artesanato e o garimpo de ouro. A história da coleta e quebra do coco babaçu no Maranhão está intimamente associada com o surgimento da pequena produção familiar agrícola, a partir da organização de ex-escravizados e da decadência da monocultura de algodão no século IX. Nesse período, o babaçu era coletado e tinha sua amêndoa extraída principalmente para o consumo próprio. Mesmo já sendo um importante produto para famílias pobres do estado, sendo utilizado na produção artesanal do óleo e do leite de coco, o babaçu só foi considerado uma alternativa

econômica interessante para comerciantes, empresários e o governo estadual a partir do século XX (BARBOSA, 2018).

Uma divisão por gênero configura o trabalho a ser desempenhado pelos membros desses núcleos familiares. As mulheres, historicamente, são as figuras predominantes no trabalho da quebra do coco babaçu:

Adultas costumam trabalhar na roça (arroz, milho, feijão, mandioca), o que não significa dizer que eles nunca realizem a quebra do coco. Em algumas localidades, adultos e crianças do sexo masculino fazem a coleta do coco, mas não se envolvem na quebra. Quase não há indícios de homens envolvidos com a quebra sistemática do babaçu. De fato, há, sobretudo nos discursos, uma divisão sexual e e mesmo etária que envolve as relações de trabalho. Esta divisão sugere que crianças (meninos e meninas) e mulheres quebram coco, ao passo que homens, jovens e adultos, não o fariam (BARBOSA, 2018, p. 19).

O caráter familiar ao qual essa atividade está inserida também fica evidente no trabalho de Linhares (2016), que se debruça sobre a condição das quebradeiras de coco do médio Mearim. A autora expõe o relato de uma das quebradeiras de coco sobre a atividade de extração.

Eu conheço tudo isso aqui como a palma da minha mão, ando tudo isso desde menina, quando minha mãe era mais jovem e quebrava, eu acompanhava ela com minhas irmãs, com a mãe a gente aprende onde ficam as palmeiras boas [...] eu acho é bom tá no mato!'. Nesta fala é possível aprender que a relação das quebradeiras com os babaçuais é estabelecida desde muito cedo, o que permite a construção de um profundo conhecimento sobre as palmeiras, além daqueles que já foram acumulados e transmitidos pela geração antecedente, seja pela oralidade e/ou pelo 'fazer junto' (LINHARES, 2016, p. 86).

Uma perspectiva atual sobre a maneira como essa atividade é realizada é fornecida por Linhares (2016). A autora ressalta que tal atividade é amparada em saberes específicos, passados de mãe para filha. Tais saberes permitem que a quebradeira identifique palmeiras que produzem cocos de melhor qualidade, das que produzem em qualidade inferior ou não produzem. Acompanhada de seu jumento, que serve como meio de transporte para a carga, a quebradeira coleta os cocos que caem das palmeiras, alocando-os em um pequeno cesto de palha chamado *pacará*, para então juntar todos em um único local, ou então colocando os cocos diretamente nos *jacás*, que são cestos grandes, feitos de palha ou cipó, que ficam presos ao jumento. É comum que a ação de rebolar o coco, que se refere ao arremesso do coco em direção aos cachos das palmeiras, para que os cocos que estão maduros caiam (LINHARES, 2016).

Figura 68 - Quebradeiras de coco pegando o coco do chão



Fonte: Cerratinga ([202-]).

Após encher os jacás, a quebradeira retorna pra casa, muitas das vezes atravessando longas distancias a pé. Chegando em casa, a carga é posta em um lugar reservado para a quebra do coco. Dependendo da jornada de trabalho, a quebradeira pode retornar para coletar mais cocos. Também ocorre da quebradeira juntar os cocos em uma *ruma*, e deixar para que o marido ou filho, ou alguém contatado, fazer o transporte para a casa. Após o transporte, dá-se início a quebra do coco, munida de macete, que serve de martelo, e cunha, uma espécie de lâmina fixada ao chão. Esse trabalho assume particularidades de acordo com a quebradeira. A quebra pode acontecer na porta de casa, onde a quebradeira observa o cotidiano do vilarejo, e também conversa brevemente com os vizinhos e transeuntes, ou na privacidade do quintal, sozinha ou em roda com outras quebradeiras.

Sentada, a quebradeira posiciona o coco sobre a cunha, e disfare golpes com o macete. A posição do coco vai variando, seguindo um sequencia específica. Primeiro o repartimento do coco ao meio, e em seguida, dividido em quatro partes ou mais. Essas partes, denominadas *bandinhas*, são onde as amêndoas do coco se encontram, sendo retiradas uma a uma. Os cavacos, que são restantes da casca do coco que ficam presos as amêndoas, também são removidos. Tal etapa é realizada de maneira ágil, em segundos, o que exige destreza e concentração por parte da quebradeira.

Figura 69 - Quebradeiras quebrando coco



Fonte: Rodrigues (2018).

Figura 70 - A quebra do coco sendo realizada



Fonte: Rede de Gestores de Políticas Públicas de Economia Solidária ([202-]).

A extração do babaçu permaneceu como atividade complementar à produção agrícola exercida pelo campesinato composto por ex-escravizados e agregados, que se formou com o fim da escravidão e declínio da monocultura de algodão. O autoconsumo era o principal motivo da extração do coco babaçu, sendo utilizado também para a fabricação caseira de óleo e retirada do leite de coco, ofício esse realizado principalmente por mulheres. Em um segundo momento o babaçu começou a desempenhar um papel mais ativo na economia local, principiando por trocas, e depois venda e exportação.

No Maranhão, a primeira notícia de que se tem conhecimento a cerca da exportação do babaçu data de 1867. Três navios foram despachados do estado com destino a Liverpool,

levando babaçu em casca como parte do carregamento. Como a Inglaterra ainda não conhecia o produto e não possuía equipamento capaz de extrair a amêndoa, o babaçu não encontrou lugar no mercado inglês (BARBOSA, 2018).

A ampliação da capacidade produtiva, com a instalação de usinas produtoras de óleo e filiais de empresas industriais do centro-sul, a partir da década de 1950, marcou a fase de consolidação do babaçu como importante ativo econômico do estado. Desde a primeira exportação do babaçu em amêndoas, em 1911, para a Alemanha, esse item foi alcançando papel de importância na balança comercial. A demanda por insumos causada pelas grandes guerras mundiais que marcaram a primeira metade do século 20 exerceu grande influência nesse processo de ascensão comercial do coco. Barbosa (2018, p. 53) citando Lacroix (2004) expõe sobre esse momento:

O discurso da década de 1930 em torno da extensão dos babaçuais no Maranhão e da importância de sua exploração coaduna com os dados do período, os quais afirmam que, a partir de 1935, a venda do produto cresceu assustadoramente e, até 1945, o volume de exportação atingiu 150% em termos físicos. A Segunda Guerra Mundial (1939-1945), assim como a Primeira, alavancara a economia maranhense. Ao sofrer o bloqueio de suas fontes de matérias-primas, utilizadas para a fabricação de sabão e de óleo lubrificante de máquinas, o mercado norte-americano se voltou para as fontes brasileiras, principalmente o babaçu. Em 1939, o produto representou a metade do valor monetário da exportação do Maranhão e, na segunda metade dos anos 1940, havia um desinteresse dos tropeiros em fazer o transporte de produtos agrícolas, seduzidos que estavam pelo ganho fácil com a quebra do coco babaçu.

Figura 71 - Tabelamento de preço de produtos comercializados, dentre ele o babaçu em amendoa, valendo \$560 mil réis o kilo, publicado no jornal Cidade de Pinheiro

Pauta semana		
A VIGORAR DO DIA 10 À 17 DE FEVEREIRO DE 1929		
Algodão em pluma,	kilo	28,00
Idem em esroço	kilo	28,00
Arroz em casca	kilo	4,00
Arroz pilado,	kilo	3,80
Assucar bruto,	kilo	3,50
Aguardente,	litro	12,00
Banha de porco	kilo	23,00
Côco de babaçu em amendoas,	kilo	5,60
Côco de tucum em amendoas,	kilo	3,20
Carapão,	kilo	3,20
Caroço de algodão,	kilo	3,00
Couro de rez	kilo	38,00
Couro de voador	kilo	43,00
Couro de capivara	kilo	25,00
Couro de cabra ou carneiro.	kilo	83,00
Couro de cobra	kilo	35,00
Farinha d'agua,	kilo	1,70
Farinha seca,	kilo	1,70
Feijão,	kilo	3,50
Fava	kilo	3,30
Gergelim,	kilo	3,40
Guandú,	kilo	2,20
Milho	kilo	1,80
Sebo animal,	kilo	3,30
Tapioca,	kilo	4,00

Pinheiro, 10 de Fevereiro de 1929.
 Josias Peixoto de Abreu,
 Prefeito Municipal.

Fonte: Cidade de Pinheiro (1929).

Toda essa movimentação econômica, e conseqüentemente política, como deixa claro as pesquisas, publicações, acordos comerciais e ações que tinham como tema a economia do

babaçu, organizadas pelo governo, em momento algum tratou de incluir benefícios aos quebradores e quebradoras que exerciam a coleta e quebra do coco. Essa parcela crucial da cadeia produtiva permaneceu marginalizada e invisibilizada, tendo apenas como impacto resultante dessa escalada comercial a aceleração da produção e sobrecarga de trabalho. Os extrativistas se viam obrigados a vender o coco por um valor ínfimo a atravessadores, e por sua vez adquiriam bens industrializados a preços muito alto.

Um artigo publicado por Odylo Costa Filho, no *Jornal do Povo*, descreve o cenário social desses trabalhadores:

[...] no seu recente relatório sobre o problema do babaçú, declara dramaticamente [...] ser ‘a população dos babaçuais das mais miseráveis do país. Gente semi-faminta, largada ao abandono, numa degradação sem limites e em permanente nomadismo [...]’. O babaçu deixou de ser uma das fontes básicas da alimentação, para se tornar matéria viva de comércio, riqueza na mão dos donos da terra e dos grandes negociantes das praças intermediárias como Caxias e São Luís (COSTA FILHO, 1953, p. 2)

O autor destaca também a falta de avanço e melhorias nas condições de vida dessas pessoas, que permanecia a mesma descrita no início do século 20, caracterizada pela coleta de frutas e caça.

A manutenção da existência da quebradeira de coco, por meio da luta para a preservação dos babaçuais e pelo acesso livre a ele, esteve, e ainda continua, no seio de conflitos entre extrativistas e pecuaristas. Segundo Rego e Andrade (2005), a década de 70 foi marcada pela efetivação de políticas voltadas para o incentivo fiscal e avanço da pecuária no Maranhão. Os autores destacam a chamada “Lei Sarney de Terras”, Lei Estadual nº 2.979, de 17 de junho de 1969, que legitimou a distribuição e privatização de milhares de hectares de terras públicas. A grilagem, a violência no campo e a concentração fundiária foram resultantes desse processo. Na década seguinte, a região do Médio Mearim foi cenário de fortes conflitos entre as famílias camponesas, que lutavam contra a submissão ao latifúndio e diminuição de terras para agricultura familiar e extrativismo, e os grandes proprietários de terras. Confrontos diretos com vaqueiros capangas e milícias aconteciam mesmo nos momentos da atividade extrativista.

A Coordenadoria de Conflitos Agrários, do Ministério da Reforma e do Desenvolvimento Agrário (MIRAD), e o Conselho Nacional dos Direitos da Mulher fizeram um relatório sobre a violência no campo maranhense entre os anos de 1985 e 1986 e divulgaram que, durante esse período, no município de Coroatá, três quebradeiras foram mortas e três trabalhadores feridos quando quebravam coco no latifúndio de um ex-deputado que exigia preferência na compra do produto. Também foi relatado que houve duas mortes dentro de um babaçual em Cajari num conflito gerado pelo pretenso proprietário ao proibir a entrada de extrativistas na

área de coleta do coco; e um assassinato de um líder sindical, em Pio XII, que promovia trabalhos com quebradeiras do município. No ano de 1987, num levantamento completo dos órgãos sobre o período, constava mais 7 casos de violência a mulheres e menores em áreas de babaçuais (TEMPOS NOVOS, 1990, p. 7).

Barbosa (2018) aponta o cercamento de terras, a substituição das áreas agricultáveis por capim e os dos babaçuais por pastagens, e o impedimento dos extrativistas de adentrarem as áreas como características dessa nova configuração do espaço comum a comunidade. Sob a perspectiva memorialística dos trabalhadores, essas mudanças significaram a passagem do “tempo do coco livre” ao “tempo do coco preso”, onde as quebradeiras, ainda praticando o extrativismo, eram obrigadas a vender a produção para os novos proprietários, ficando sujeitas a manipulações comerciais e econômicas por fazendeiros. Vários contratos que regiam a coleta, quebra e venda do coco foram impostos (o de “meia”, o de “foro” e o de “arrendamento”) ao qual definia uma parcela da produção a ser entregue aos proprietários. Mutirões, incluindo mulheres, homens e crianças, eram feitos para quebrar a maior quantidade de coco, a fim de obter maior rendimento em vendas. Essas, por sua vez, ocorriam em grande desvantagem aos extrativistas, sendo pago um valor ínfimo pelo quilo do coco, além da adulteração do peso do produto em favor do comprador.

Figura 72 - Rebanho bovino pastando em um babaçual



Fonte: Alves neto (2019).

O direito ao acesso a terra foi uma das principais bandeiras de luta dos trabalhadores rurais, e a preservação das palmeiras de babaçu, uma causa especialmente importante para as quebradeiras de coco. Envoltas desse propósito foram tomadas ações coletivas importantes, como a criação de sindicatos, cooperativas e associações. A vivência na lida de quebradeira, os laços construídos fortemente no âmbito de comunidade e o objetivo em comum

possibilitou o fortalecimento de tais iniciativas. A primeira tentativa de organização das quebradeiras de coco foi em 1989, sendo devidamente oficializado em 1991, com a fundação da Articulação das Mulheres Quebradoras de Coco Babaçu (AMQCB). Em 1995 a articulação passa a se chamar Movimento Interestadual das Quebradeiras de Coco Babaçu (MIQCB), englobando trabalhadoras que vivem desse extrativismo nos estados do Maranhão, Pará, Piauí e Tocantins. Frutos dessa conscientização e mobilização política das quebradeiras são as leis municipais que permitem o acesso livre aos babaçuais que se encontram em área privada, nos municípios de Lago do Junco, Lago dos Rodrigues, Esperantinópolis e São Luís Gonzaga, além da criação da Lei Estadual nº 4734 de 18 de junho de 1986, que proíbe a derrubada de palmeiras.

Figura 73 - MIQCB em caminhada de protesto



Fonte: Ejabatlas ([202-]).

A manutenção dos aspectos que constituem a identidade e integridade da quebradeira de coco, como a relação livre com o babaçal, autonomia para comercializar a sua produção e acesso a serviços e políticas públicas que garantam a sua dignidade (saúde, alimentação, educação, segurança, bem estar...) é indissociável da mobilização entre o grupo e vigilância que garanta o cumprimento das leis e asseguaração de direitos. Considerados como “povos e comunidades tradicionais”, categoria que engloba povos indígenas, quilombolas, ribeirinhos, castanheiros, comunidades de terreiro, pomeranos, pescadores artesanais, dentre outros, as quebradeiras lutam também contra a estigmatização e marginalização de caráter *determinista*, que sob a alcunha de “caboclo maranhense” como alguém “sem instrução e conhecimento/contato com outros povos, e que vive os dias a sombra das palmeiras, apenas retirando o que pode, de forma gratuita”. Tanto o ensaio de industrialização e gestação de uma cadeia beneficiamento industrial do babaçu, que se tornou o principal produto de exportação

do estado na metade do século passado, quanto a constituição da identidade, saberes e memória comum do estado, tiveram, e ainda tem, como participantes indispensáveis as quebradeiras de coco.

4 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

4.1 Metodologia

Sendo uma atividade processual, é necessário o emprego de metodologias que norteiem as ações do designer na busca de resultados que satisfaçam as demandas e necessidades do projeto. Diversos são os autores que propuseram direcionamentos em forma de metodologias projetuais, e mesmo essas precisam, em sua maioria, ser adaptadas as especificidades do objetivo a ser alcançado. Sendo o campo da estampa e design de superfície carente de literaturas robustas, uma metodologia específica que abarque as particularidades de tais processos criativos e produtivos é, praticamente, inexistente.

Mediante isso, a metodologia de Munari (1998), pelo seu caráter investigativo e ênfase na criatividade, serviu como base para o percurso de ações tomadas em direção ao objetivo almejado. O autor define por método projetual “[...] uma série de operações necessárias, dispostas em ordem lógica, ditada pela experiência. Seu objetivo é o de atingir o melhor resultado com o menor esforço” (MUNARI, 1998, p. 10).

Em sua metodologia, o autor propõe doze etapas essenciais: problema, definição do problema, componentes do problema, coleta de dados, análise dos dados, criatividade, materiais e tecnologias, experimentação, modelo, verificação, desenho de construção e solução. Munari (1998) destaca que o método de projeto deve ser flexível e modificado caso direções mais objetivas e eficientes sejam encontradas.

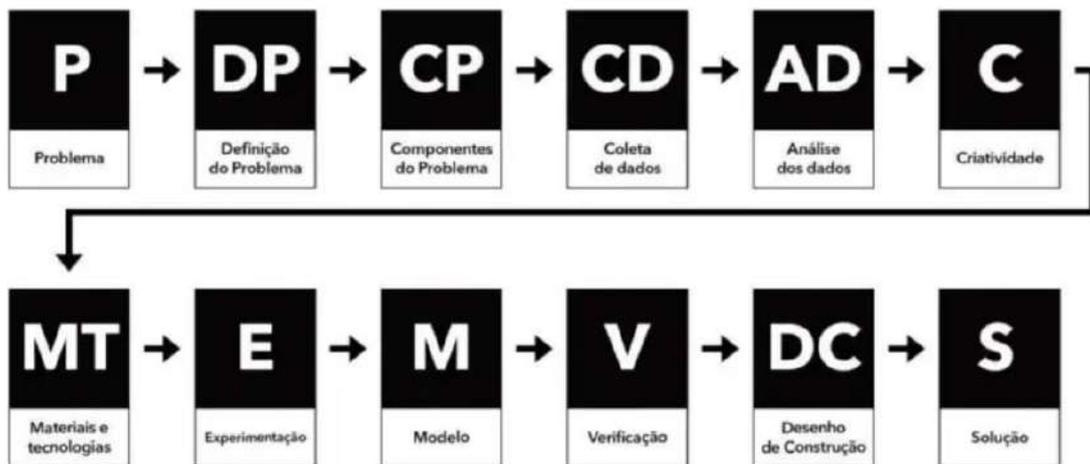
A primeira etapa, problema, está associada às necessidades das pessoas. Desejo de mais espaço dentro de casa, praticidade executando determinada tarefa ou economia de tempo e energia em um trajeto são algumas das várias demandas da vida cotidiana. Tais problemas podem ser identificados pelo designer, indústria, ou pelas pessoas, num cenário onde essa relação é designer x usuário acontece de forma mais direta. No projeto de estampa desenvolvido, o problema se relaciona com a necessidade de diferenciar-se dos concorrentes e agregar valor percebido pelo público por meio de estampas.

A simples identificação do problema não é suficiente na tarefa de propor a solução que melhor o atende. Munari (1998) propõe que o problema seja também definido, aprofundando cada um dos fatores que o compõem, a fim de determinar limites onde se deve atuar. Essa pequena análise inicial pode vir a oferecer uma solução “genial” para o problema. Entretanto, é a esse tipo de solução, movida quase sempre pelo ímpeto da “criatividade livre”, se mostra insuficiente. O autor se opõe a essa abordagem comum ao “projetista romântico”, dando

continuidade à investigação sobre o problema propondo que se elenquem seus componentes. Segundo o autor: “Qualquer que seja o problema, pode-se dividi-lo em seus componentes. Essa operação facilita o projeto, pois tende a pôr em evidência os pequenos problemas isolados que se ocultam nos subproblemas” (MUNARI, 1998, p. 36).

Esse passo propõe dividir o problema em subproblemas e agrupa-los em categorias. Essa decomposição do problema é especialmente válida em situações complexas. A partir disso, uma gama de soluções e possibilidades podem ser alcançadas para resolver cada um dos subproblemas. Munari (1998) afirma que a solução do problema geral depende da conciliação das diversas soluções aos subproblemas. As etapas que compõem o método do autor são apresentadas na Figura 74.

Figura 74 - Etapas da metodologia de Bruno Munari



Fonte: Tavares (2020).

4.2 Aplicação da metodologia

Como afirmado, praticamente toda metodologia precisa passar por adequações a fim de melhor abarcar as especificidades do problema que se pretende solucionar. A aplicação do método é abaixo elencada, com as devidas adaptações.

4.2.1 Problema

Sendo o problema de design resultante de uma necessidade, segundo o autor, tal necessidade, em um projeto de estamparia têxtil, se relaciona com o interesse em se diferenciar dos concorrentes apresentando uma proposta de valor baseada na exclusividade. O problema constitui-se então em projetar estampas para aplicação em peças de roupas.

4.2.2 Definição do problema

Essa etapa contribui principalmente “[...] na definição dos limites em que o projetista deveria trabalhar” (MUNARI, 1998, p. 32). Nessa etapa, uso, função, público alvo e demais informações são levantadas e definidas, a fim de nortear o trabalho do designer. As especificações que constituem o presente projeto são referentes ao tipo de peças de roupa que apresentarão as estampas, o tema das estampas e etc. De maneira concisa pode-se definir como: projetar padrões corridos para ser aplicado em vestuário feminino, com inspiração no trabalho da pintora Tarsila do Amara e em aspectos regionais do estado do Maranhão, que ofereçam apelo junto ao público, e versatilidade com demais padrões comuns no mercado.

4.2.3 Componentes do problema

A decomposição do problema em seus componentes e defendida por Munari como uma maneira de descobrir subproblemas. Ao fazer essa decomposição, pode-se observar com detalhe os problemas menores, como materiais a serem utilizados, possibilidades de execução e até mesmo estratégias para comercialização.

A respeito do presente projeto, os subproblemas que podem ser identificados referem-se a:

- a) Identificação do público alvo, assim como suas características e predileções;
- b) Pesquisa sobre a temática/referências conceituais da estampa;
- c) Construção dos elementos gráficos;
- d) Tipo de tecido a ser utilizado;
- e) Técnica de impressão a ser empregada;
- f) Tipo de abordagem que se pretende comunicar pelas estampas (luxo, romântico, moderno...).

4.2.4 Coleta e análise de dados

Sendo o debruçamento sobre as informações e dados o ponto de tangência entre as duas etapas seguintes, a condensação de ambas em apenas um tópico torna a metodologia mais assertiva para o projeto.

Essa etapa visa levantar dados correspondentes a cada subproblema e analisa-los. Uma pesquisa sobre semelhantes já existentes no mercado pode fornecer insights e direcionamentos

objetivos. Ferramentas como a criação de personas ajudam na visualização das características e desejos do cliente alvo. A cadeia produtiva de estampas, tecnologias têxteis e confecção de vestuário também é investigada, assim como o tema que as estampas abordarão.

4.2.4.1 Persona

Uma ferramenta bastante empregada na investigação das características do público alvo ou usuário de produtos e serviços, a *persona*, segundo Meira e Albino (2022, p. 47):

Uma Persona estabelece um arquétipo, de forma junguiana, enquanto um modelo de pensamento de um conjunto de membros do público-alvo estabelecido. Por meio dos Personas, a equipe de desenvolvimento consegue identificar e representar as dores de um sub-coletivo, reunindo características restritas, porém significativas, de um grupo mais amplo dentro do público-alvo. O uso de Personas oferece a possibilidade da criação de pessoas fictícias, mas com características reais, cujos dados oferecem subsídios para que a equipe de desenvolvimento tenha uma percepção realista do dia a dia de seu público-alvo.

Embora não sejam pessoas reais, personas são criadas com rigor e precisão a fim de oferecer informações a respeito de como um grupo de usuários se comporta, o que pensam, o que motivam e com o que se identificam, gostos e preferências. Sobre a maneira de criar uma persona, Stickdorn e Schneider (2016, p. 177) expõem:

A maneira mais comum de desenvolver personas é reunir insights de pesquisa em grupos de interesse comum, que podem então ser desenvolvidos em um “personagem” viável. A chave para uma persona de sucesso é o quanto ela se mostra envolvente e, portanto, uma ampla gama de técnicas – de representações visuais a perfis anedóticos detalhados – pode ser usada para dar vida a esses personagens. A maioria das personas é desenvolvida a partir de insights de pesquisa coletados de mapas de partes interessadas, acompanhamento, entrevistas e afins.

Mediante esse direcionamento, foi construída uma persona que descreve o cliente ideal da marca.

Figura 75 - Persona



CAMILA
Descobridora

IDADE: 30 anos
Profissão: Produtora cultural
Formação: Graduada em artes visuais, e pós graduanda em gestão pública.

UM POUCO SOBRE
Camila mora com a irmã em um apartamento alugado próximo ao centro da cidade. Ela é engajada e presente no circuito cultural da cidade, além de se interessar também por ações voltadas para a integração da arte em locais e comunidades socioeconomicamente vulneráveis.

COMPORTAMENTO NAS REDES SOCIAIS
Camila é uma pessoa dinâmica, curiosa e inteligente. Ela utiliza as redes sociais para se manter inteirada dos acontecimentos no meio artístico, além de inspirações, ideias e conteúdos voltados para criatividade, práticas sociais positivas, lifestyle, arte, cultura e viagens. Ela também divulga nas redes fotos de suas experiências e inspirações.

O QUE ALMEJA
Profissionalmente ela almeja conseguir penetrar em áreas onde possa ter mais contato com o fazer artístico e/ou criativo seja em galerias ou instituições de cultura (museus, centro culturais, etc.) ou fomentando novos talentos em regiões menos assistidas. Futuramente ela pretende assumir a direção de um espaço, onde possa pôr em prática suas ideias. Busca também comprar um apartamento junto do namorado.

O QUE GOSTA
Estar em contato com pessoas criativas e poder executar criações e ideias. Palestras, encontros, workshops e mostras estão entre seus interesses.
Descobrir destinos de viagem novos, fora do radar. Conhecer culturas diferentes.
Programas leves (cinema, parques, trilhas), com a companhia de amigos. Carimpar livros de arte em sebos com a melhor amiga do tempo de faculdade.
Cuidar de suas plantas, sair pra barzinhos e testar receitas novas.

O QUE VALORIZA
Experiências autênticas
Paisagens naturais Personalidade
Descobertas Histórias
Unicidade Propósito
Comunhão Bem-estar

FALANDO EM MODA...
A autenticidade de Camila marca presença também no seu estilo e relação com o consumo. Ela gosta de comprar *second hand*, mas prefere brechós com curadoria, onde sabe que vai achar peças realmente diferenciadas e em melhor estado de conservação.
É consciente a respeito das práticas antiéticas em *fast-fashion*s, e evita esse consumo sempre que pode.
Suas referências vem, em grande parte, de perfis do Instagram de *lifestyle* e moda fora do mainstream, personalidades do meio artístico e seu círculo de amigos.

Fonte: Elaboração do autor.

4.2.4.2 Análise de similares

A pesquisa de produtos similares é uma prática comum a diversas metodologias projetuais, e que se faz presente também em áreas como marketing, engenharia da computação, design, comunicação e demais. Em suma, pode-se afirmar que a maioria dos produtos e serviços, em seus processos de concepção, apresentam essa etapa. Presente também em algumas literaturas como *análise de competidores*, O'Grady e O'Grady (2006) afirmam que as informações fornecidas pela análise de competidores auxiliam na transmissão de mensagens e mídia de veiculação, na delimitação do público alvo, e, principalmente, na diferenciação dos produtos em fase de concepção em relação ao já existentes no mercado.

A fim de obter um quadro mais completo de informações, essa análise compreende marcas e produtos. Trazer esse levantamento das marcas pode oferecer *insights* sobre posicionamento, público e proposta de valor, enquanto que sobre os produtos, são as possibilidades estéticas que ganham o foco. Pesquisas na internet forneceram o perfil de cinco marcas cuja estampa fazem não apenas parte da proposta diferencial de seus produtos, mas

externalizam seus propósitos e ideais. São elas Farm, Antix, Maria Filó, Baba e Naya Violeta, e abaixo encontra-se um quadro contendo os critérios da análise e os respectivos dados.

Figura 76 - Quadro de análise de marcas

	 FARM	 Antix	MARIA FILÓ	 B A B A	naya violeta
IDENTIDADE DA MARCA	O <i>lifestyle</i> praiano e solar carioca é evocado em peças e estampas coloridas. Identidade cultural brasileira também é referenciada.	Feminilidade, romantismo, delicadeza e estética vintage fazem parte do estilo que a marca apresenta em suas peças.	Estilo contemporâneo e versátil, que misturam o moderno e clássico, o urbano e o frescor.	Cor, acidez e criatividade compõem o estilo da marca. A identidade local (CE) também é fortemente referenciada.	Proposta baseada em narrativas pessoais e forte cunho autoral. A identidade/estética afro brasileira é um forte traço da marca.
SEGMENTO	Moda casual, praia, fitness, íntima; calçados; acessórios; decoração e utilitários.	Moda casual; infantil; acessórios; calçados.	Moda casual; acessórios; calçados.	Moda casual; acessórios.	Moda casual.
PROPOSTA DE VALOR	Descontração, alegria, jovialidade, identificação com o "estilo carioca" (garota carioca) e status.	Feminilidade, pureza, ideal idílico.	Visual contemporâneo, conforto, sofisticação, status.	Descontração, jovialidade, pertencimento ao local e comunidade.	Identificação com propósitos éticos, pertencimento, afetividade, aspecto memorialístico/familiar.
MÉDIA DE PREÇOS	Min. - R\$ 39,00 Max. - R\$ R\$ 1.298,00 Médio - R\$ 200,00 a R\$ 450,00	Min. - R\$ 50,00 Max. - R\$ R\$ 890,00 Médio - R\$ 300,00 a R\$ 500,00	Min. - R\$ 60,00 Max. - R\$ R\$ 900,00 Médio - R\$ 200,00 a R\$ 400,00	Min. - R\$ 49,50 Max. - R\$ R\$ 399,00 Médio - R\$ 200,00 a R\$ 300,00	Min. - R\$ 24,00 Max. - R\$ R\$ 488,00 Médio - R\$ 150,00 a R\$ 350,00

Fonte: Elaboração do autor.

Uma análise direcionada as estampas e estilos característicos de cada marca também foi proposta. Para melhor definir o objeto de estudo, foram analisadas as estampas presentes na última coleção apresentada pelas marcas. Na data de realização da presente pesquisa, não foi possível identificar se a marca Maria Filó contava com uma coleção corrente, então direcionamos o estudo para o conjunto de peças estampadas presentes na sessão *FRESH PRINTS*. Quanto as demais marcas, as coleções analisadas estão descritas no quadro abaixo:

Figura 77 - Quadro elencando as coleções a serem analisadas

	 FARM	 Antix	MARIA FILÓ	 B A B A	naya violeta
COLEÇÃO	Do Brasil pro mundo Alto Verão	Verão 80*tix	Seleção <i>FRESH PRINTS</i> do site	De outro mundo.	Fartura
LANÇAMENTO	Agosto de 2022	Agosto de 2022	—	Mai de 2022	Novembro de 2022

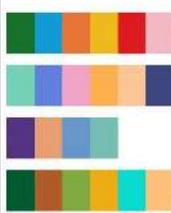
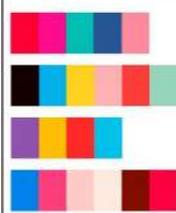
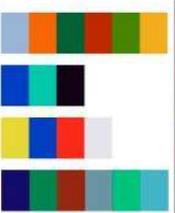
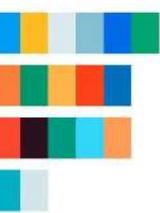
Fonte: Elaboração do autor.

Pela profundidade da pesquisa e abrangência de exemplos, a obra *Textile designs: 200 years of European and American patterns for printed fabrics organized by motyf, style, color, layout and period*, escrito por Susan Meller e Joost Elffers, foi tomada como referência para as classificações das estampas das marcas elencadas. O livro se faz pertinente principalmente pelo caráter popular de seu objeto de estudo, onde é dada atenção majoritária a estampas

presentes em tecidos para o uso cotidiano, não apenas artigos de luxo. Dessa maneira, o livro apresenta uma abordagem mais compatível ao tema e objetivo do presente trabalho.

Devido ao grande volume de estampas que algumas marcas apresentam, especificamente a Farm, e a configuração e/ou associação de dois ou mais estilos em uma mesma estampa, em muitos casos impossibilitando uma classificação precisa, a análise se concentrou num apanhado resumido de exemplares que melhor se encaixam nas classificações. A Figura 78, expõe o resultado da análise através de quadro informativo.

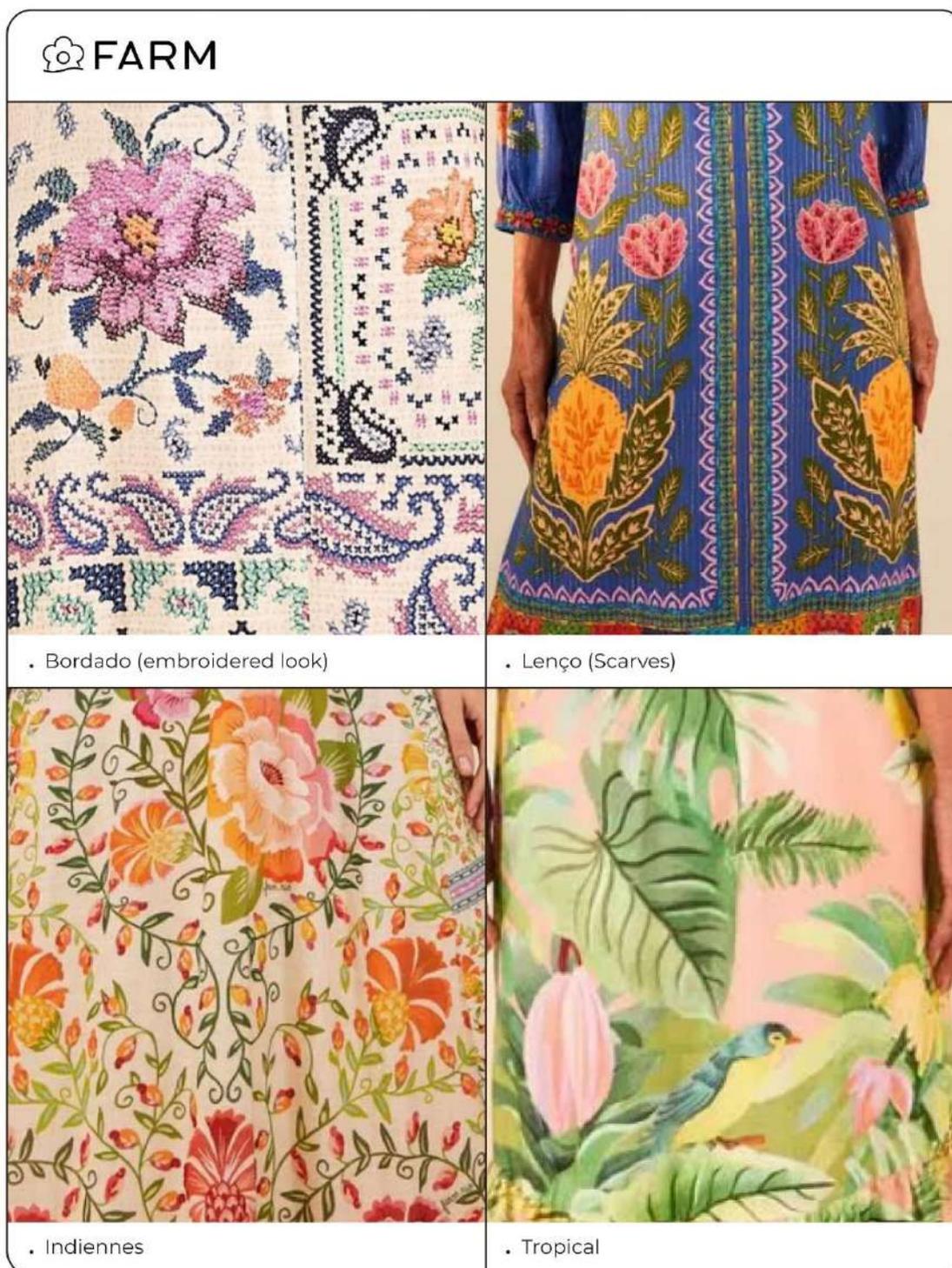
Figura 78 - Quadro de análise das estampas

	 FARM	 Antu	MARIA FILÓ	 BABA	 naya Violeta
PRINCIPAIS ESTILOS DE ESTAMPAS	FLORAL <ul style="list-style-type: none"> Disposição livre (all over tossed) Calico Chintz (a forma originária da chita) Bordado (embroidered look) Lenço (Scarves) Barrado (Borders) Layout listras (Stripes) Trepadeira (Vines) Indiennas Layout em caixa (box layout) Tropical Conchas (Shells) 	<ul style="list-style-type: none"> Celestial Floral botânico; Floral sobre background com padrão geométrico. Layout em caixa (box layout) Guirlandas florais (garlands) Barrado (Borders) Chadrez (plaid) Juvenil (juvenile) Confetti Poá (polka dots) Listras (stripe) 	<ul style="list-style-type: none"> Listras Quadriculado (checkerboard) Geométrico abstrato Floral disposto em dois sentidos (all over two-directional) Listras em serpentina (stripes serpentine) Floral em layout listras Barrado (Borders) Listras (Stripes) Poá (polka dots) Estilo Batik (Batik and indonesian look) Estilo turco (ottoman look) Floral Liberty Diaper Objetos (objects) 	<ul style="list-style-type: none"> Paisagem (scenic landscape) Pé de galo/pé de galinha (houndstooth) Geométrico em layout em caixa (box layout) 	<ul style="list-style-type: none"> Objetos Listras (stripes) Vida marinha (marine life) Ovais (ovals and seeds) Pessoa (people) Círculo (circle and dots)
CARTELA DE CORES					
PRINCIPAIS MOTIVOS	<ul style="list-style-type: none"> FLORES: Carnélia; Hibisco; Margarida; Flor de laranjeira. PLANTAS: Monstera; Palmeiras; Bananeira; Vinhas e ramilhos. ANIMAIS: Arara; Tucano; Peixe; Conchas. FRUTAS: Caju; Abacaxi; Maracujá; Pitanga; Banana. PAISAGENS: Praias; Por do sol; Cachoeira, Corcovado (RJ). 	<ul style="list-style-type: none"> FLORES: Rosa; Peônia; Begônia. PLANTAS: Vinhas e ramilhos. ANIMAIS: Esquilo; Veado; Gato; Ramster; Pinto; Cachorro; Borboleta. FRUTAS: Morango. PAISAGENS: Céu estrelado. 	<ul style="list-style-type: none"> FLORES: Orquídea; Tulipa; Amarelo. PLANTAS: Folhas; Vinhas e ramilhos. ANIMAIS: Passaros; Peixe; Concha. FRUTAS: Romã. OBJETOS: Taças e copos. 	<ul style="list-style-type: none"> FORMAS GEOMÉTRICAS: Círculo; Diversos. PAISAGENS: Caatinga (CE). 	<ul style="list-style-type: none"> PLANTAS: Monstera; Folhas e ramilhos. ANIMAIS: Peixe. FRUTAS E VEGETAIS: Laranja; Milho; Pimenta. OBJETOS: Caneca; Pratos; Panela; Bule.

Fonte: Elaboração do autor.

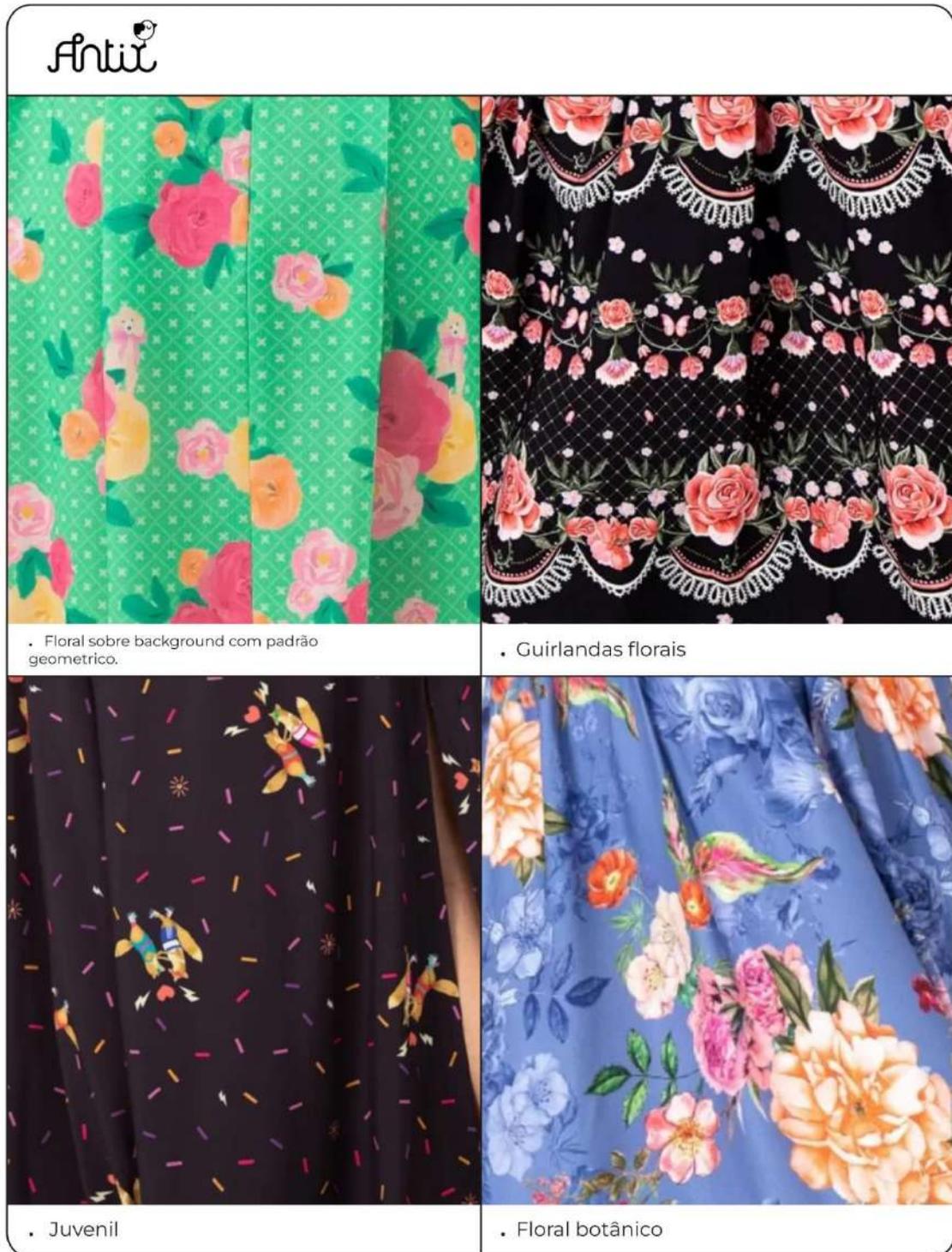
Os quadros seguintes oferecem uma compreensão mais prática a respeito da relação entre as classificações propostas por Meller e Elfers e as estampas das marcas analisadas.

Figura 79 - Quadro de análise das estampas da marca Farm



Fonte: Elaboração do autor.

Figura 80 - Quadro de análise das estampas da marca Antix



Fonte: Elaboração do autor.

Figura 81 - Quadro de análise das estampas da marca Maria Filó



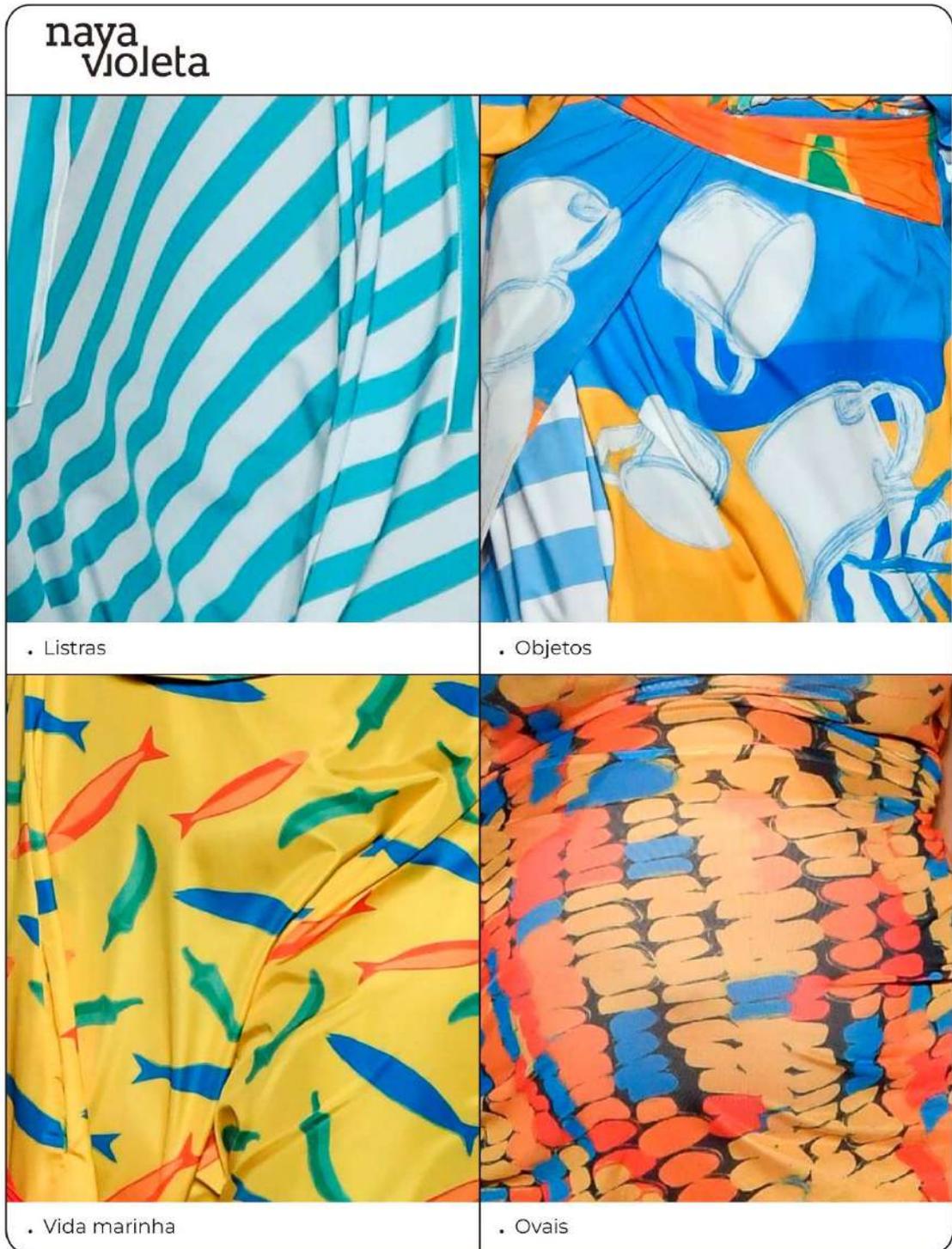
Fonte: Elaboração do autor.

Figura 82 - Quadro de análise das estampas da marca Baba



Fonte: Elaboração do autor.

Figura 83 - Quadro de análise das estampas da marca Naya Violeta



Fonte: Elaboração do autor.

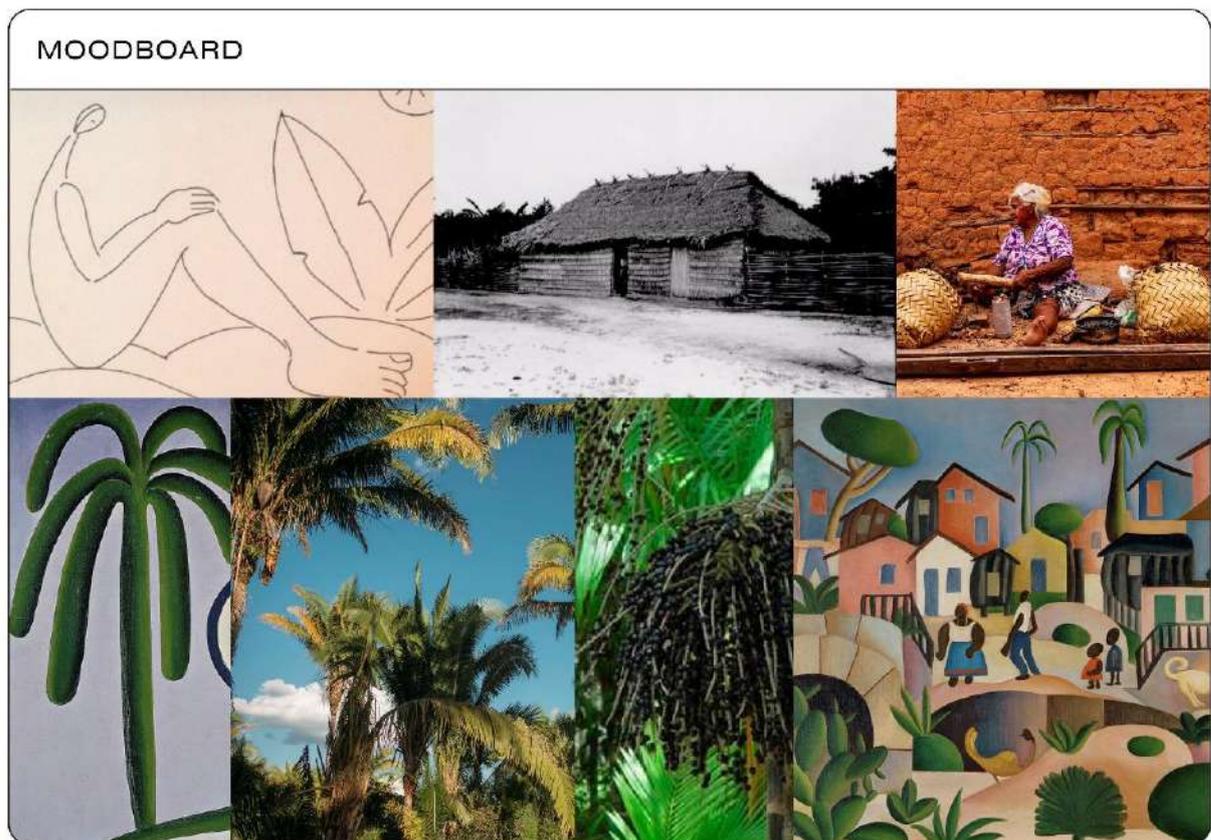
4.2.5 Criatividade

Munari (1998) propõe a criatividade ao invés da ideia intuitiva. Ao ser aplicada em um método processual, a criatividade é ancorada aos limites do problema mediante as análises e decomposições do mesmo (subproblemas).

4.2.5.1 Temática

Haja vista o tópico 3 consistir de um dessecamento dos temas a serem abordados nas estampas, aqui um *moodboard* oferece uma representação visual da proposta conceitual das estampas de maneira mais resoluta.

Figura 84 - *Moodboard*



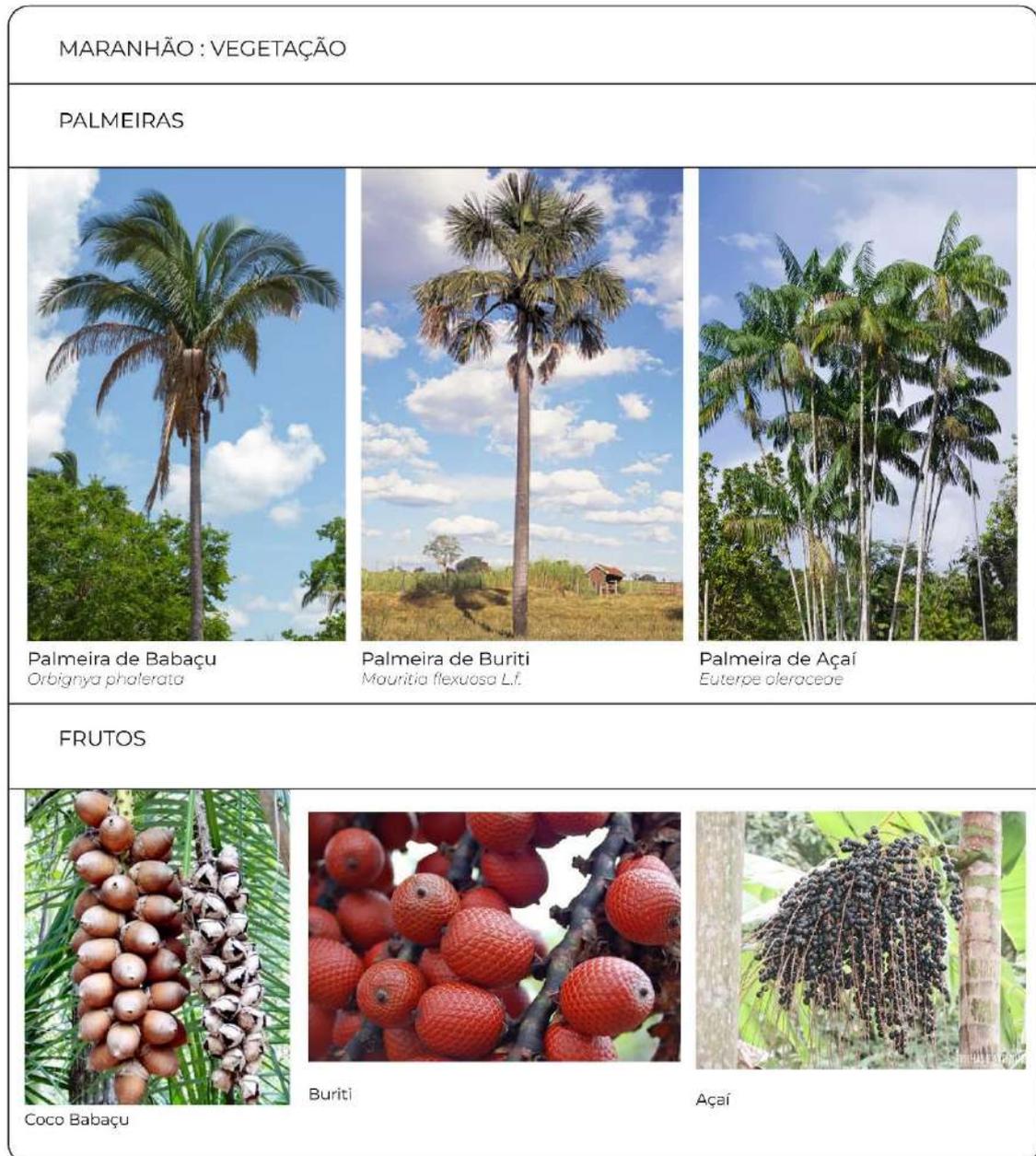
Fonte: Elaboração do autor.

4.2.5.2 Processo criativo

A fim de delimitar os motivos presentes na estampa e tornar mais objetiva a realização do trabalho, os temas abordados no referencial conceitual (tópico 3) foram esmiuçados para

compor um quadro de referências, e elementos chave foram apresentados de maneira mais categórica, possibilitando uma melhor visualização e análise.

Figura 85 - Quadro de referências sobre a vegetação nativa do Maranhão



Fonte: Elaboração do autor.

Figura 86 - Quadro de referências sobre o cotidiano interiorano do Maranhão

MARANHÃO: QUEBRADEIRAS DE COCO E COTIDIANO INTERIORANO



Colhedoras de babaçu no distrito de Bacabaíba em Caxias (1957)



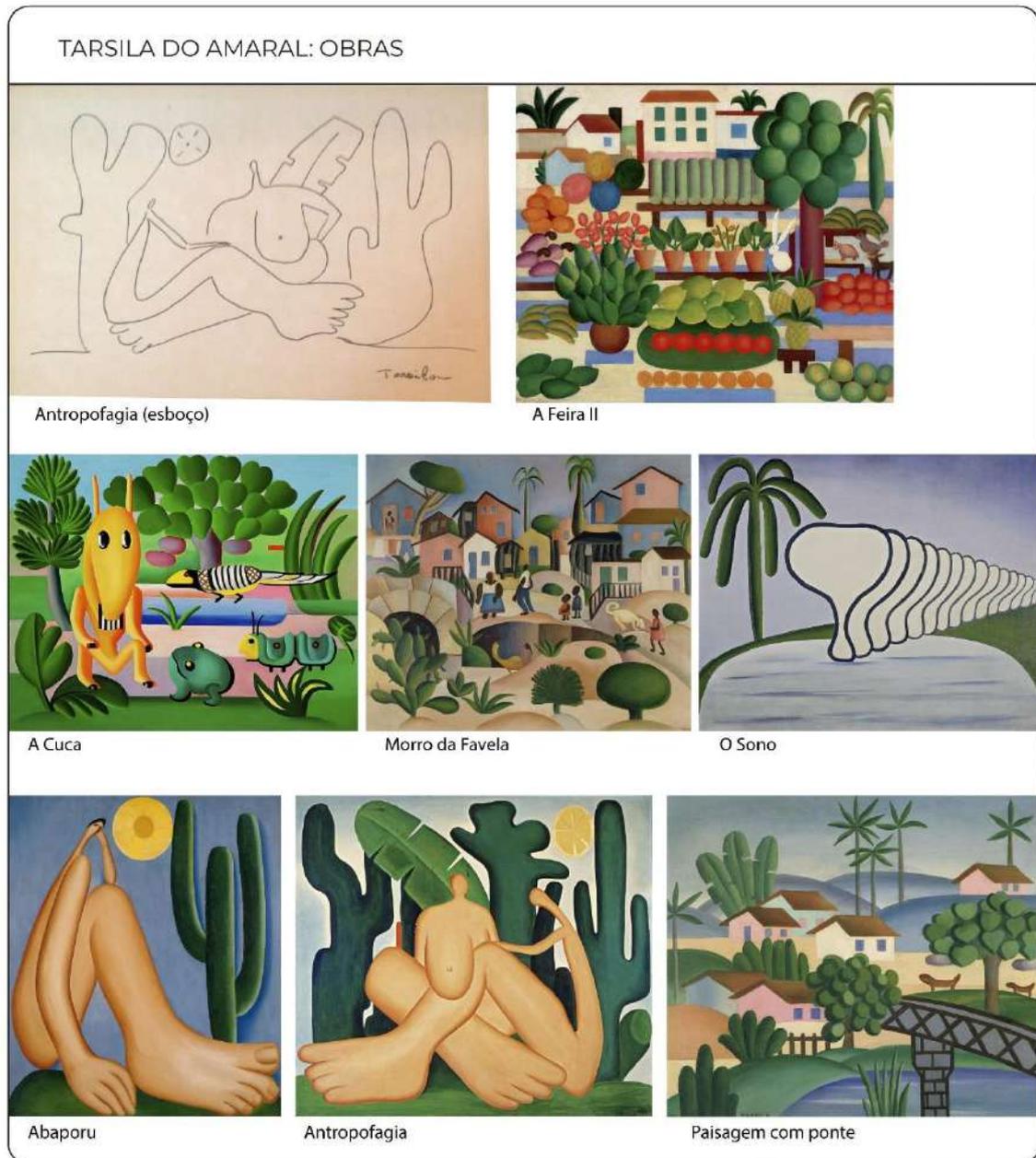
Casa de babaçu (1957)



Povoado Palestina : São Domingos do Maranhão

Fonte: Elaboração do autor.

Figura 87 - Quadro de referências das obras de Tarsila do Amaral



Fonte: Elaboração do autor.

Baseado na apreensão das figuras chave do tema das estampas, segue-se então para a criação dos esboços iniciais. De caráter mais experimental do que resolutivo, esse momento é dedicado a uma investigação sobre as formas, elementos e estética dos assuntos até então abordados.

Figura 88 - Esboços iniciais



Fonte: Elaboração do autor.

4.2.5.3 Paleta de cores

Buscando referenciar a temática que compõe o conceito do trabalho, optou-se por uma paleta de cores pertencente às paisagens naturais e vegetação da Região dos Cocais, destacando-se os tons de verde.

Figura 89 - Paleta de cores



Fonte: Elaboração do autor.

4.2.6 Materiais e tecnologias

Finalizados os levantamentos sobre o tema das estampas, é necessário pensar a respeito dos insumos e ferramentas necessárias para a execução do trabalho. Nessa fase, Munari (1998) propõe que o executor do projeto experimente os materiais e técnicas disponíveis para a execução do projeto, podendo obter como resultado novas aplicações ou efeitos para tais insumos e ferramentas.

Técnicas e suportes digitais são os meios que melhor satisfazem as necessidades do projeto, devido a amplitude de possibilidades, efeitos, praticidade e compatibilidade com as demais etapas do processo de estampagem e necessidades do projeto. Portanto, para a criação dos motivos foi utilizado um Ipad e Apple Pencil, e como programa gráfico para ilustrações, o aplicativo Procreate.

A técnica de estampagem que apresenta maior viabilidade, tanto pela disponibilidade de mão de obra quanto pelo custo é a sublimação, sendo essa a empregada na realização do presente projeto. A grande variedade de tecidos (bases) disponíveis nas empresas de estamparia também foi um atrativo na escolha desse método. Quanto aos tecidos, optou-se, mediante análises de caimento, estrutura e textura tátil, dois exemplares, ambos compostos por fibras sintéticas (poliéster), cumprindo o critério necessário para o emprego da sublimação. O quadro a seguir descreve as especificações técnicas de cada um.

Figura 90 - Tecidos e composições

TECIDO(BASE)	Hydro Touch Streetch	Crepe Twill
COMPOSIÇÃO	<ul style="list-style-type: none"> • 92% Poliéster • 08% Elastano 	<ul style="list-style-type: none"> • 94% Poliéster • 06% Elastano

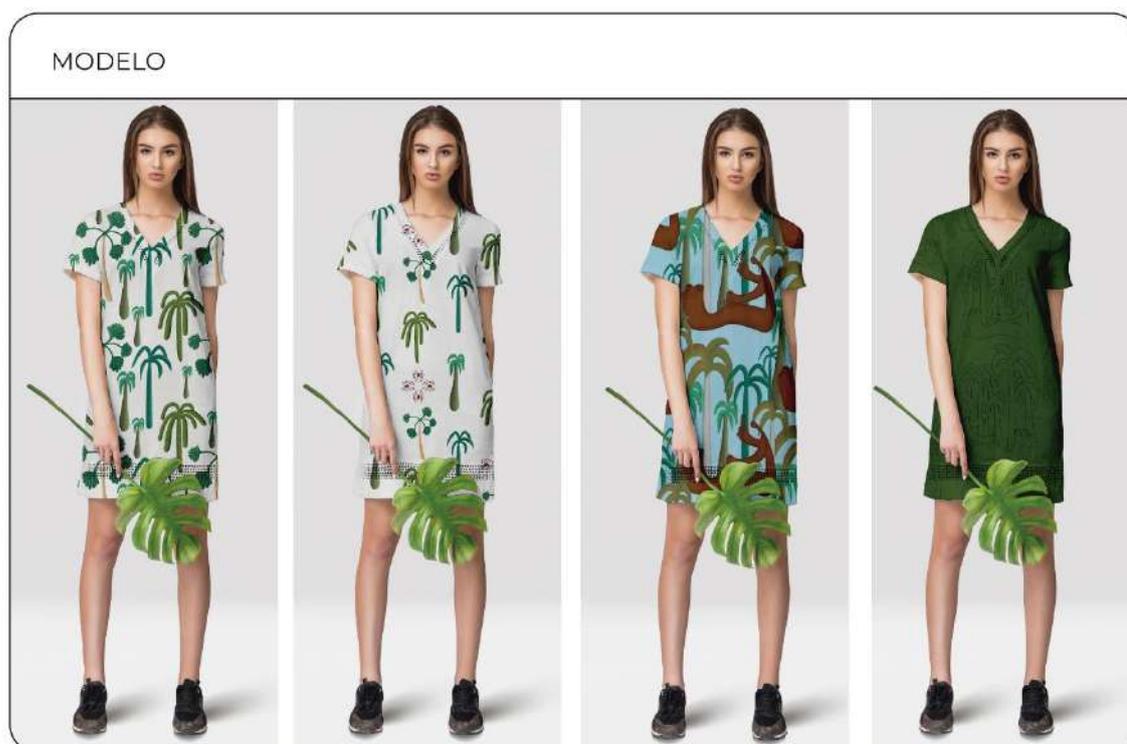
Fonte: Elaboração do autor.

4.2.7 Modelo

Uma nova adaptação na metodologia empregada se faz necessário. Dessa vez optou-se por deixar a etapa de “experimentação” fora da metodologia, haja vista as questões referentes a mesma já terem sido expostas no decorrer da aplicação metodológica. Segue-se então à fase de elaboração de modelos, que, segundo Munari (1998) esses modelos podem fornecer soluções parciais aos subproblemas, colaborando também para a solucionar o problema geral.

Para o presente trabalho, modelos digitais são os mais compatíveis com as especificidades do projeto. A princípio, optou-se por uma disposição simples dos motivos, priorizando a visualização plena dos detalhes. Abaixo estão dispostos os resultados dessa fase.

Figura 91 - Modelos

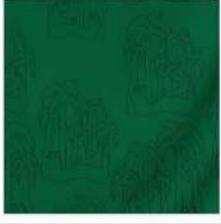


Fonte: Elaboração do autor.

4.2.8 Verificação

Após a geração de modelos, é necessário que esses passem por uma verificação para identificar se estão de acordo com o resultado pretendido. Munari (1998) propõe que essa verificação seja feita com a participação de usuários, levando em conta as opiniões expressas por eles. Mediante a impossibilidade de obter *feedback* de terceiros, critérios como adequação ao público alvo, tema, equilíbrio e versatilidade foram empregados como referência para tal verificação. A Figura 92 apresenta o resultado dessa análise.

Figura 92 - Quadro de verificação dos modelos

VERIFICAÇÃO				
MODELO	ADEQUAÇÃO AO PÚBLICO ALVO	TEMA	EQUILIBRIO	VERSATILIDADE
	X	X		
	X	X		X
	X	X	X	X
	X	X		

Fonte: Elaboração do autor.

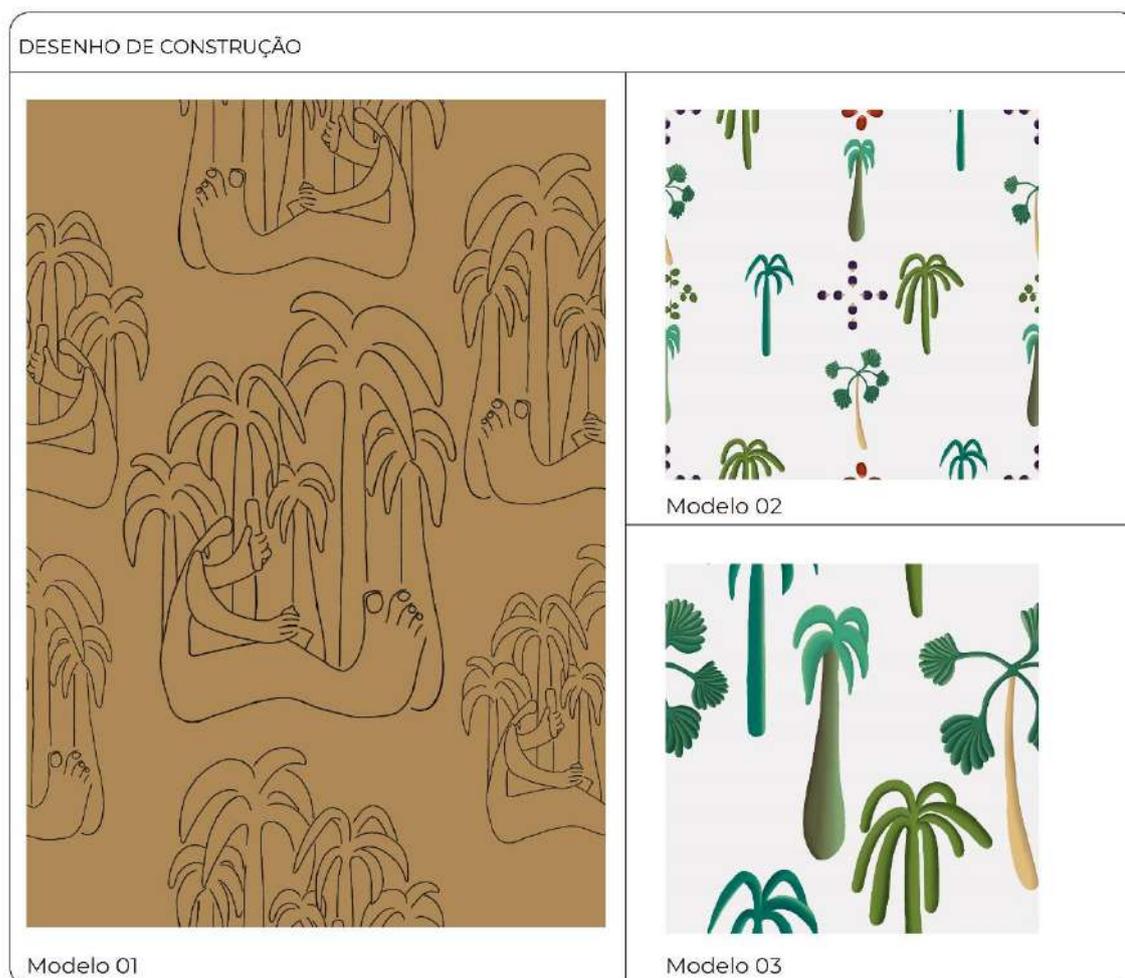
Chegou-se à conclusão de que os modelos iniciais apresentavam bastante desequilíbrio na disposição dos motivos, ocasionando em um visual desarmônico e até mesmo caótico e

sobrecarregado. Quanto a temática e a identificação com o público alvo, percebeu-se que as propostas foram satisfatórias, com motivos que referenciam o conceito proposto, e apresentando uma identidade artística e jovial.

4.2.9 Desenho de construção

A etapa antecessora apontou os pontos a serem aperfeiçoados nos modelos, e tendo em vista que o resultado final precisa ser assertivo tanto no aspecto técnico quanto no mercadológico, decidiu-se por direcionar as estampas para uma abordagem mais sutil, sem muitas cores, e com uma disposição mais harmônica dos motivos. A presente etapa é dedicada a elaboração de desenhos que, segundo Munari (1998) tem a função de comunicar todas as informações pertinentes a construção de um protótipo. Para esse trabalho, apresentou-se os *rappports* finalizados como desenho de construção.

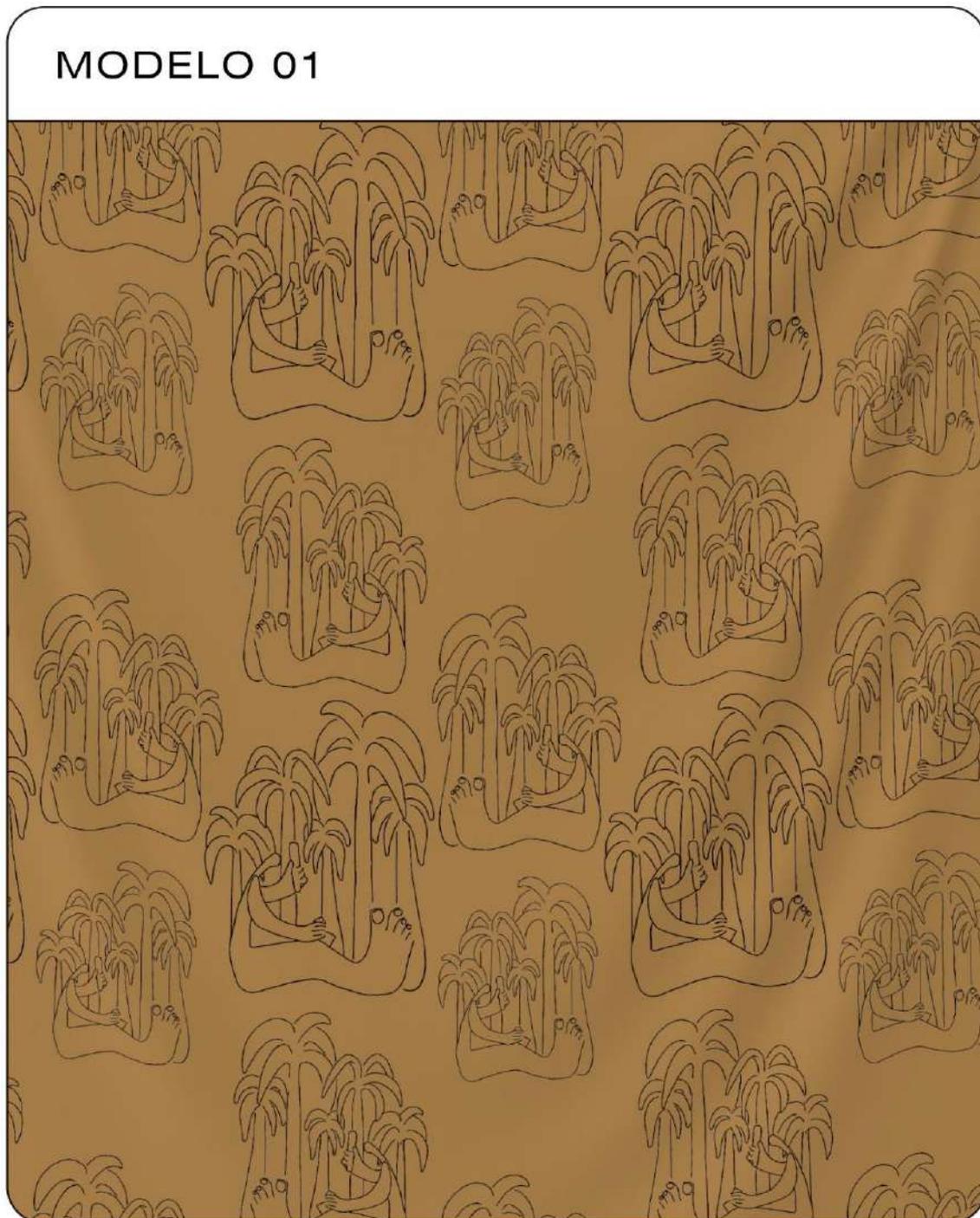
Figura 93 - Desenho de construção



Fonte: Elaboração do autor.

Abaixo, os módulos em repetição são representados por meio de um modelo gráfico, simulando um pedaço de tecido estampado.

Figura 94 - Modelo 01



Fonte: Elaboração do autor.

Figura 96 - Modelo 03



Fonte: Elaboração do autor.

4.2.10 Solução

Essa é a fase final do percurso metodológico proposto por Munari, e adotado na realização do presente trabalho. Essa etapa consiste na materialização da estampa, e o resultado é mostrado nas imagens da Figura 97.

Figura 97 - Modelo de solução 01



Fonte: Autoria do autor

Figura 98 - Modelo de solução 02



Fonte: Elaboração do autor.

Figura 99 - Modelo de Solução 03



Fonte: Elaboração do autor.

4.3 Produto final

Finalizada a produção da estampa e sua impressão no tecido, o mesmo foi utilizado na produção das peças de roupa da coleção *Viagem de Tarsila ao Maranhão*. Além de melhor atender os gostos dos clientes em potencial, os modelos foram pensados de modo a melhor valorizar a estampas, com formas amplas e sem recortes e sobreposições desnecessárias que quebrem os motivos e desarmonizem o arranjo. As imagens a seguir mostram esse resultado.

Figura 100 - Produto final



Fonte: Elaboração do autor.

4 CONCLUSÃO

A partir desse trabalho pode-se compreender o papel do design como ativo diferenciador e comunicador de ideias, propósitos e identidades. O design de superfície têxtil, em específico o design de estampas, é especialmente potencializador desses conceitos por sua percepção visual, e, portanto, objetiva por parte do público. Tal ramificação do design, o design de estampas, é uma atividade fundamentada em um rígido processo, devido a diversidade de ferramentas e materiais necessários para a execução de um projeto de estamparia, e as especificidades e condições que fazem parte de cada um dos insumos, e que cuja o designer deve empregar grande atenção e compreender ao máximo as propriedades de cada material, a fim de propor a melhor alternativa para o objetivo pretendido.

A complexidade e possibilidades de caminhos e abordagens a serem tomadas no design de estampas contrasta com a falta de literatura e estudos direcionados a essa área no país. Para a realização desse trabalho foi necessário compreender os conceitos que fundamentam o design como pensamento e prática, o design de superfície têxtil e o design de estamparia. Para tal, uma pesquisa apurada foi empreendida, e pela qual pode-se compreender conceitos chave dessas áreas. O entendimento apreendido sobre estamparia foi direcionado ao processo de estamparia corrida, abarcando as técnicas de estamparia, modulo, rapport, cor e tipos de estampas.

O tema das estampas, e toda a pesquisa realizada para a compreensão das mesmas é uma fração particularmente excepcional que compõe esse presente trabalho. Para construir uma ponte entre o trabalho da pintora modernista Tarsila do Amara e os rincões do Maranhão interiorano, foi realizada uma pesquisa que se debruçou sobre a vida e obra de Amaral, e sobre verdadeiros ícones da região interiorana do Maranhão, embora não lhes sejam dados a devido reconhecimento e atenção por meio do poder público: As palmeiras (principalmente de babaçu) e a quebradeira de coco. A partir disso, foi possível conhecer um pouco sobre o bioma da região leste do estado, suas características e vegetação. Sobre as quebradeiras de coco, pode-se conhecer as origens dessa atividade, como é realizada, e o seu forte caráter familiar. Pode-se ainda ter conhecimento dos conflitos econômicos e políticos presentes nesse entorno, movidos pela grilagem de terras, a violência e a situação de desamparo e insegurança a qual são relegadas as comunidades que vivem do extrativismo do babaçu.

Ao tomar esses temas como elemento conceitual das estampas, qualidades de caráter emocional, artístico, identitário e memorialístico entraram em jogo. A condição comunicacional do design foi direcionada para um campo humanizador, aprofundando a

relação de identificação entre o produto o publico pretendido. Tanto a estampa como resultado final, quanto o seu processo de realização foram engrandecidos ao serem fundamentados por referencias tão ricas e expressivas.

Outro tópico importante desse trabalho foi o reconhecimento e emprego de uma metodologia de projeto que contemplasse as peculiaridades dessa área. O método projetual de Munari foi satisfatório para essa etapa, sobretudo pela sua flexibilidade e por abranger pesquisa, análise, construção e validação.

O presente trabalho teve como objetivo o desenvolvimento de três estampas para a coleção *Viagem de Tarsila ao Maranhão*, da marca ODYLO, levando em conta o conceito proposto, o perfil do público e demais critérios. O processo foi apresentado desde a pesquisa até a concepção, apresentado os modelos finais, protótipos, impressão no tecido e o resultado final empregado nas peças de vestuário.

Ao concluir esse trabalho pode-se afirmar que os objetivos propostos inicialmente foram alcançados, com o adendo de ter entrado em contato com assuntos de grande relevância para a formação do repertorio de conhecimentos do autor, além de saber mais sobre as variedades do design de estamparia e as particularidades em seu fazer.

REFERÊNCIAS

- ADOBE STOCK. [S.l.:s.n.], 2022. Disponível em: <https://stock.adobe.com/br/images/seamless-multidirectional-nautical-vector-anchor-repeat-background-pattern-print-design/416665523>. Acesso em: 20 nov. 2022.
- ALVES NETO, J. L. **Pastejo rotacionado, apresentação de gramíneas e gestão da pecuária lucrativa serão debatidos em evento na propriedade localizada em Igarapé Grande-MA.** [S.l.:s.n.], 2019. Disponível em: <https://www.girodobo.com.br/noticias/19o-dia-de-campo-da-fazenda-igarape-acontece-no-proximo-sabado-28/>. Acesso em: 20 nov. 2022.
- AMARAL, T. **Paissagem de Ouro Preto.** [S.l.:s.n.], 2001. Disponível em: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra61420/paisagem-de-ouro-preto>. Acesso em: 20 nov. 2022.
- AMARAL, A. A. **Tarsila: sua obra e seu tempo.** 3. ed. São Paulo: Edusp - Editora da Universidade de São Paulo, 2003.
- AMARAL, T. **Biografia.** [S.l.:s.n.], 2022. Disponível em: <http://tarsiladoamaral.com.br/biografia/>. Acesso em: 30 mar. 2022.
- AMARAL, T. **Obras.** [S.l.:s.n.], 2022. Disponível em: <https://tarsiladoamaral.com.br/portfolios/>. Acesso em: 20 nov. 2022.
- ANDRADE, O. **Manifesto antropófago.** [S.l.:s.n.], 2022. Disponível em: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra35538/manifesto-antropofago>. Acesso em: 20 nov. 2022.
- ARAUJO, N.A.B. (RE)Descobrimo o Brasil: as relações estéticas entre Blaise Cendrars, Oswald de Andrade e Tarsila do Amaral. **SELL**, Uberaba, MG, v. 8, n. 2, p. 420-440, 2019. DOI: <https://doi.org/10.18554/rs.v8i2.4049>. Disponível em: <https://seer.ufm.edu.br/revista-eletronica/index.php/sell/article/view/4049>. Acesso em: 14 abr. 2022.
- BARBOSA, V. O. **Na Terra das Palmeiras: gênero, trabalho e identidade no universo das quebradeiras de coco babaçu no Maranhão.** Jundiaí: Paco Editorial, 2018.
- BATISTELLA, M. *et al.* **Relatório do diagnóstico do macrozoneamento ecológico-econômico do Estado do Maranhão.** Campinas, SP: Embrapa Monitoramento por Satélite; São Luís, MA: Embrapa Cocais, 2013. Disponível em: <https://www.embrapa.br/busca-de-publicacoes/-/publicacao/987964/relatorio-do-diagnostico-do-macrozoneamento-ecologico-economico-do-estado-do-maranhao>. Acesso em 16 jun. 2022.
- BAUGH, G. **The fashion designer's textile directory: a guide to fabrics' properties, characteristics, and garment-design potential.** Nova York: Barron's Educational Series, 2011.
- BOCÃO, M. **Serigrafia ou Silk Screen – Existe diferença?** [S.l.:s.n.], 2021. Disponível em: <https://portalsublimatico.com.br/serigrafia-ou-silk-screen-existe-diferenca/>. Acesso em: 20 nov. 2022.

BRASIL DE FATO. **Conheça a produção orgânica de óleo de babaçu em Lago do Junco (MA)**. [S.l.:s.n.], 2022. Disponível em: <https://ciorganicos.com.br/sustentabilidade/conheca-a-producao-organica-de-oleo-de-babacu-em-lago-do-junco-ma/>. Acesso em: 20 nov. 2022.

BRIGGS-GOODE, A. **Printed Textile Design**. Londres: Laurence King Publishing, 2013.

CABRERA, A.; FREDERICK, M. **101 Lições que aprendi na Escola de Moda**. Tradução de Márcia Longarço. São Paulo: Gustavo Gili, 2014.

CARRER, L. **A incrível versatilidade do Coco Babaçu!**. [S.l.:s.n.], 2022. Disponível em: <https://flordejambu.com/blog/a-incrivel-versatilidade-do-coco-babacu/>. Acesso em: 20 nov. 2022.

CASA DE NHOZINHO. São Luís, MA: Blog Casa de Nhozinho, [202-]. Disponível em: <http://casadenhozinho.blogspot.com/p/artistas-populares-do-maranhao.html>. Acesso em: 20 nov. 2022.

CENDRARS, Blaise. **Le Formose – Feuilles de Route**. [S.l.:s.n.], 1924. Disponível em: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra35576/le-formose-feuilles-de-route>. Acesso em: 20 nov. 2022.

CERRATINGA. **Quebradeiras de coco babaçu**. [S.l.:s.n.], [202-]. Disponível em: <https://www.cerratinga.org.br/povos/quebradeiras-de-coco-babacu/>. Acesso em: 20 nov. 2022.

CHRISTIES. **Collecting guide: 7 things to know about Greek vases**. [S.l.:s.n.], 2022. Disponível em: <https://www.christies.com/features/Greek-vases-a-collecting-guide-8213-3.aspx>. Acesso em: 20 nov. 2022.

CIDADE DE PINHEIRO. **Pauta Semana**. Maranhão, 10 fev. 1929. Disponível em: http://casas.cultura.ma.gov.br/portal/sgc/modulos/sgc_bpbl/acervo_digital/arq_ad/20221006120402.pdf. Acesso em: 20 nov. 2022.

CLAIRE, M. Vestido de casamento de Tarsila e outras raridades em exposição em mostra de moda em SP. **Revista Marie Claire**, 2021. Disponível em: <https://revistamarieclaire.globo.com/Moda/noticia/2021/01/arte-da-moda-exposicao-tarsila-vestido-camento-farol-santande.html>. Acesso em: 20 nov. 2022.

COLOR ON CLOTH. Variations on a Fabric. [S.l.:s.n.], 2012. Disponível em: <https://coloroncloth.com/2012/05/24/variations-on-a-fabric/>. Acesso em: 20 nov. 2022.

COSTA FILHO, O. O babaçu e o caboclo. **Jornal do Povo**, São Luís, n. 352, p. 2, 12 mar. 1953.

DANTAS, G. **Como criar incríveis paletas de cores à partir de fotos**. [S.l.:s.n.], 2019. Disponível em: <https://www.designerd.com.br/como-criar-incriveis-paletas-de-cores-partir-de-fotos/>. Acesso em: 20 nov. 2022.

DENIS, R. C. **Uma introdução à história do design**. 3. ed. São Paulo: Blucher, 2008.

EJATLAS. [S.l.:s.n.], [202-]. Disponível em: <https://ejatlas.org/conflict/quebradeiras-de-coco-babacu-against-agribusiness-and-the-enclosure-of-their-lands-maranhao-brazil>. Acesso em: 20 nov. 2022.

EMPRESA BRASILEIRA DE PESQUISA AGROPECUÁRIA - EMBRAPA. **EMBRAPA**. [S.l.:s.n.], 2022. Disponível em: <https://www.embrapa.br/contando-ciencia/bioma-cerrado>. Acesso em: 12 jun. 2022.

ESKILSON, S. J. **Graphic design: a new history**. New Haven: Yale University Press, 2007.

FARTHING, S. **Tudo sobre Arte**. Tradução de Beatriz Medina *et. al.* Rio de Janeiro: Sextante, 2011.

FREITAS, R. O. T. **Design de superfície: ações comunicacionais táteis nos processos de criação**. São Paulo: Blucher, 2011.

G1 MA. **Balsas, no Maranhão, é o município brasileiro que mais desmatou o Cerrado no último ano, aponta IPAM**. São Luís, 2022. Disponível em: <https://g1.globo.com/ma/maranhao/noticia/2022/01/07/balsas-e-o-municipio-do-maranhao-que-mais-desmatou-o-cerrado-no-ultimo-ano-aponta-ipam.ghtml>. Acesso em: 20 nov. 2022.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GOMES, R. R. F. Economia do Maranhão. **InfoEscola**, 2017. Disponível em: <https://www.infoescola.com/geografia/economia-do-maranhao/>. Acesso em: 20 nov. 2022.

GOMPERTZ, W. **Isso é arte?: 150 anos de arte moderna do impressionismo até hoje**. Tradução de Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

GUEST AUTHOR. **Digital textile printing – the technology and production processes**. [S.l.:s.n.], 2018. Disponível em: <https://www.onlineclothingstudy.com/2018/03/digital-textile-printing-technology-and.html>. Acesso em: 20 nov. 2022.

HARVARD ART MUSEUMS. [S.l.:s.n.], 2022. Disponível em: <https://harvardartmuseums.org>. Acesso em: 10 mar. 2023.

HEMBREE, R. **The complete graphic designer: a guide to understanding graphics and visual communication**. Massachusetts: Rockports Publishers, 2006.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Manual Técnico da Vegetação Brasileira**. 2. ed. Rio de Janeiro: IBGE, 2012. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4228241/mod_resource/content/2/Manual%20Tecnico%20da%20Vegetacao%20Brasileira%20-%202012.pdf. Acesso em: 12 jun. 2022.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. Rio de Janeiro: IBGE, 2022. Disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/ma/panorama>. Acesso em: 12 jun. 2022.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICAS - IBGE. **Divisão do Brasil em mesorregiões e microrregiões geográficas**. Rio de Janeiro: Fundação do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (FIBGE); Diretoria de Geociências (DGC) e Departamento de Geografia (DEGEO), 1990.

INSTITUTO SOCIOAMBIENTAL. **Babaçu com cacau: a mistura que pode mudar a merenda no Pará**. [S.l.:s.n.], 2019. Disponível em: <https://site-antigo.socioambiental.org/pt-br/noticias-socioambientais/babacu-com-cacau-a-mistura-que-pode-mudar-a-merenda-no-para>. Acesso em: 20 nov. 2022.

JOY OF MUSEUMS. **Building Ceramic Tile, Iran 13th – 14th Century**. [S.l.:s.n.], 2022. Disponível em: <https://joyofmuseums.com/museums/europe/germany-museums/berlin-museums/the-pergamon-museum/tile-building-ceramic-iran-13th-14th-century/>. Acesso em: 20 nov. 2022.

JOYCE, C. **Textile design: the complete guide to printed textiles for apparel and home furnishing**. Nova York: Watson-Guption Publications, 1993.

KAZA. **Tarsila do Amaral ganha exposição no Masp**. [S.l.:s.n.], 2022. Disponível em: <https://www.kaza.net.br/nota/tarsila-do-amaral-ganha-exposicao-no-masp/>. Acesso em: 20 nov. 2022.

LEMONS, L. B. **Fiando o canto: sabedoria e imaginação simbólica na tessitura da tecelã**. 2020. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020.

LEROY MERLIN. **Tendência Block Printing: técnica econômica para criar estampas**. [S.l.:s.n.], [2022?]. Disponível em: <https://www.leroymerlin.com.br/dicas/block-printing-tendencia-pinterest-estampas>. Acesso em: 20 nov. 2022.

LINHARES, A. S. **Quebradeiras de Coco Babaçu no Médio Mearim, Estado do Maranhão: (re)construindo identidades e protagonizando suas histórias em defesa de patrimônios coletivos**. 2016. Dissertação (Mestrado em Agriculturas Familiares e Desenvolvimento Sustentável) - Universidade Federal do Pará, Pará, 2016.

LIVINGSTON, A.; LIVINGSTON, I. **The Thames & Hudson Dictionary of Graphic design and Designers**. 3. ed. Nova York: Thames & Hudson, 2012.

LUPTON, E.; PHILLIPS, J. C. **Novos fundamentos do design**. São Paulo: Cosac. Naify, 2008.

MACGREGOR, N. **A história do mundo em 100 objetos**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2013.

MARANHÃO (Estado). **Lei Estadual nº 4734 de 18 de junho de 1986**. Proíbe a derrubada de palmeira de babaçu e dá outras providências. São Luís: Governo do Estado do Maranhão, 1986. Disponível em: https://www.mpma.mp.br/arquivos/COCOM/arquivos/centros_de_apoio/cao_meio_ambiente/legislacao/legislacao_estadual/Noticia1226A972.pdf. Acesso em: 20 fev. 2023.

MARANHÃO (Estado). **Atlas do Maranhão**. São Luís: Gerência de Estado de Planejamento e Desenvolvimento Econômico – GEPAN; Laboratório de Geoprocessamento da Universidade Estadual do Maranhão, 2002.

McNAMARA, A.; SNELLING, P. **Design and practice for printed textiles**. Australia: Oxford University Press, 1995.

MEGGS, P. B. **A History of Graphic Design**. 3. ed. Estados Unidos: John Wiley & Sons, 1998.

MEIRA, F. L.; ALBINO, J. P. **Design Thinking na criação de novos produtos: técnicas e ferramentas**. Marília, SP: Ed. dos Autores, 2022.

MET MUSEUM. Copper plate printed cotton with King George III hunting in Windsor Park. [S.l.:s.n.], [202-]. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/228850>. Acesso em: 20 nov. 2022.

MEZZAROBA, O.; MONTEIRO, C. S. **Manual de metodologia da pesquisas no direito**. 5. ed. São Paulo: Saraiva, 2009.

MOURA, M. Design Digital: universo da cultura e da hipermídia. In VALESE, A. *et al.* **Faces do design**. São Paulo: Editora Rosari, 2003.

MOURA, M. Relações entre a moda e o design. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE MODA E DESIGN - CIMODE, 1., 2012, Guimarães, Portugal. **Anais [...]**. Guimarães, Portugal, 2012.

MUNARI, B. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

MUSEUM OF MODERN ART - MoMA. [S.l.:s.n.], 2022. Disponível em: <https://www.moma.org>. Acesso em: 20 nov. 2022.

MUTUALART. [S.l.:s.n.], [202-]. Disponível em: <https://www.mutualart.com/Artwork/Feuilles-de-route/164D52BF026E7808>. Acesso em: 20 nov. 2022.

NEVES, J. L. Pesquisa qualitativa – características, usos e possibilidades. **Caderno de Pesquisa em Administração**, São Paulo, v. 1, n. 3, 2º sem. 1996. Disponível em: https://www.hugoribeiro.com.br/biblioteca-digital/NEVES-Pesquisa_Qualitativa.pdf. Acesso em: 15 fev. 2022.

O'GRADY, J. V.; O'GRADY, K. V. **A designer's research manual**: succeed in design by knowing your client and what they really need. Gloucester (MA): Rockport Publishers, 2006.

PANIZZA, J. F. **Metodologia e processo criativo em projetos de comunicação visual**. 2004. Dissertação (Mestrado em Ciências da Computação) - Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2004.

PANTONE. [S.l.:s.n.], [202-]. Disponível em: <https://www.pantone.com.br/loja/linha-grafica/pantone-matching-system/color-bridge-guide-coated>. Acesso em: 20 nov. 2022.

PASSOS, C. **Do coco babaçu à emancipação**: o poder das quebradeiras do Maranhão. [S.l.]: Comissão Pastoral da Terra, 2018. Disponível em: <https://cptnacional.org.br/publicacoes-2/destaque/4439-do-coco-babacu-a-emancipacao-o-poder-das-quebradeiras-do-maranhao>. Acesso em: 20 nov. 2022.

PINTEREST. [S.l.:s.n.], [2022?]. Disponível em: <https://www.pinterest.com/pin/161918549079556906/>. Acesso em: 10 nov. 2022.

PREPRESSURE. **The history of print from 1750 to 1799**. [S.l.:s.n.], [202-]. Disponível em: <https://www.prepressure.com/printing/history/1750-1799>. Acesso em: 20 nov. 2022.

PROCTOR, R. M.; LEW, J. F. **Surface Design for Fabric**. Estados Unidos: University of Washington Press, 1984.

REDE DE GESTORES DE POLÍTICAS PÚBLICAS DE ECONOMIA SOLIDÁRIA. **Artesanato do babaçu do Maranhão é fruto do trabalho das quebradeiras de coco**. [S.l.:s.n.], [202-]. Disponível em: <https://www.rededegestoresecosol.org.br/artesanato-do-babacu-do-maranhao-e-fruto-do-trabalho-das-quebradeiras-de-coco/>

REGO, J. L.; ANDRADE, M. P. História de mulheres: breve comentário sobre o território e a identidade das quebradeiras de coco babaçu no Maranhão. **Agrária**, São Paulo, n. 3, p. 47-57, 2005. DOI: 10.11606/issn.1808-1150.v0i3p47-57. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/agraria/article/view/87>. Acesso em: 5 jul. 2022.

RIBEIRO, J. F.; WALTER, B. M. T. Fitofisionomias do bioma Cerrado. In: SANO, S. M.; ALMEIDA, S. P. **Cerrado**: ambiente e flora. Brasília: Embrapa, 1998. p. 89-166.

ROCHA, L. **O que é Rapport?** [S.l.:s.n.], 2014. Disponível em: <https://metapix.com.br/artigo/2014/05/26/o-que-e-rapport/>. Acesso em: 20 nov. 2022.

RODRIGUES, R. **Quebradeiras de coco babaçu participam de Oficina Territorial em Brasília**. [S.l.:s.n.], 2018. Disponível em: <http://www.reginaldocazumba.com.br/2018/11/quebradeiras-de-coco-babacu-participam.html>. Acesso em: 20 nov. 2022.

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

RÜTHSCHILLING, E. A. **Design de superfície**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2008.

RÜTHSCHILLING, E. A. **Design de superfície: prática e aprendizagem mediadas pela tecnologia digital**. 2002. Tese (Doutorado em Informática da Educação) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2022.

SÃO JOSÉ CONFECÇÕES. **Transfer e Sublimação, o que é e qual a diferença entre elas**. [S.l.:s.n.], 2019. Disponível em: <https://www.saojoseconfeccoes.com.br/blog/7-transfer-sublimacao>. Acesso em: 20 nov. 2022.

SCHNEIDER, B. **Design – uma Introdução: o design no contexto social, cultural e econômico**. São Paulo: Blucher, 2010.

SHAMIR, O. **Cotton textiles from the Byzantine period to the medieval period in ancient Palestine**. [S.l.:s.n.], 2019. Disponível em: <https://journals.openedition.org/ethnoecologie/4176?lang=fr>. Acesso em: 20 nov. 2022.

SILVA, Marcia Luiza França da; MENEZES, Marizilda dos Santos. Design de superfícies: o panorama do ensino no Brasil. In: CONGRESSO PESQUISA & DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 13., 2018, Joinville. **Anais eletrônicos...**São Paulo: Blucher, 2019. p. 485-499. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/design-de-superfcies-o-panorama-do-ensino-no-brasil-29935>. Acesso em: 17 jan. 2022.

SILVA, M. L. F.; MENEZES, M. S. Design de Superfícies: o panorama do ensino no Brasil, In: CONGRESSO PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN (2018), 13., 2019, São Paulo. **Anais [...]**. São Paulo: Blucher, 2019.

SOUZA, P. L. P. **Notas para uma história do design**. 4. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2008.

STAATLICHE MUSEEN ZU BERLIN. [S.l.:s.n.], 2022. Disponível em: <https://www.smb.museum/en/home/>. Acesso em: 20 nov. 2022.

STICKDORN, M.; SCHNEIDER, J. **This is service design thinking: basics – tools – cases**. Amsterdam: BIS Publishers, 2016.

STOKSTAD, M. **Art history**. 2. ed. Estados Unidos: Pearson Education, 2005.

TATE MUSEUM. The Rossettis. [S.l.:s.n.], 2022. Disponível em: <https://www.tate.org.uk>. Acesso em: 20 nov. 2022.

TAVARES, B. **1ª Entrega — a metodologia projetual de Bruno Munari e a desigualdade social**. [S.l.:s.n.], 2020. Disponível em: <https://medium.com/@bia-tavares/1%C2%AA-entrega-a-metodologia-projetual-de-bruno-munari-e-a-desigualdade-social-7e65bad6ba41>. Acesso em: 20 dez. 2022.

TEMPOS NOVOS. Maranhão, ano VII, n. 66, dez. 1990.

WALKER, J. A. **Design history and the history of design**. Londres: Pluto Press, 1989.

WIKIWAND. **Matas dos cocais**. [S.l.:s.n.], [202-]. Disponível em: https://www.wikiwand.com/pt/Mata_dos_cocais. Acesso em: 20 nov. 2022.

WRIGHT, F. L. The Art and Craft of the Machine. **Brush and Pencil**, v. 8, n. 2, p. 77-90, Mai. 1901. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/25505640>. Acesso em: 20 fev. 2022.

ZANINI, W. (org.). **História geral da arte no Brasil**. São Paulo: Instituto Walther Moreira Salles, 1983.