

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLOGIA
CURSO DE DESIGN**

VICTOR GABRIEL MENDONÇA SOUSA

CAPOEIRA: Traduzindo a Musicalidade em Estampas

São Luís

2025

VICTOR GABRIEL MENDONÇA SOUSA

CAPOEIRA: Traduzindo a Musicalidade em Estampas

Monografia apresentada à Coordenação do Curso de Design da Universidade Federal do Maranhão como requisito para obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Dr. André Demaison

São Luís

2025

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

Mendonça Sousa, Victor Gabriel.

Capoeira: traduzindo a musicalidade em estampas /
Victor Gabriel Mendonça Sousa. - 2025.
72 f.

Orientador(a): André Leonardo Demaison.

Monografia (Graduação) - Curso de Design, Universidade
Federal do Maranhão, São Luís, 2025.

1. Capoeira. 2. Cultura Brasileira. 3. Design. 4.
Estampas. 5. Preservação Cultural. I. Demaison, André
Leonardo. II. Título.

VICTOR GABRIEL MENDONÇA SOUSA

CAPOEIRA: Traduzindo a Musicalidade em Estampas

Monografia apresentada à Coordenação do Curso de Design da Universidade Federal do Maranhão como requisito para obtenção do grau de Bacharel em Design.

Aprovada em: 27/02/2025.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. André Demaison (Orientador)
Universidade Federal do Maranhão

Prof. Dra. Andréa Katiane Ferreira Costa
Universidade Federal do Maranhão

Prof. Dr. João Rocha Raposo
Universidade Federal do Maranhão

Dedico este trabalho a minha família, principalmente minha mãe que sempre me deu todo o suporte, também todos os meus amigos que me ajudaram nesta jornada.

AGRADECIMENTOS

Agradeço profundamente a todos que sempre me apoiaram nesta longa jornada e nunca desistiram de mim. Minha mãe acima de tudo que sempre me deu todo o suporte que precisei, se sacrificou durante toda a vida para garantir uma boa educação para os filhos, nunca deixou de acreditar em mim e me incentivar a correr atrás dos meus sonhos. Minha família por todo carinho que recebo diariamente.

Ao professor André, meu orientador que sempre se disponibilizou para ajudar e compartilhar seus conhecimentos e acreditou no potencial deste projeto. Todos os meus professores durante a jornada no curso de Design da Universidade Federal do Maranhão. Sem esquecer dos meus amigos que sempre me apoiaram e quando mais precisei sempre estiveram ali ao lado para me socorrer e entender minhas dificuldades.

Um agradecimento em especial a minha terapeuta e psicóloga Nilma, que foi de extrema importância durante esse processo e me deu toda a ajuda para conseguir voltar a acreditar em mim e no meu potencial. Depois de alguns anos estou conseguindo finalizar esse ciclo em minha vida e a terapia teve um papel fundamental nisso tudo. Queria aproveitar para deixar uma mensagem sobre saúde mental: não estamos sozinhos, não existe fraqueza em pedir ajuda e cuidar da nossa saúde mental deve se tornar prioridade número um.

Muito obrigado!

“Teu passado tem história que não
posso esquecer”
(Professor Peninha)

RESUMO

A presente pesquisa propôs a criação de estampas inspiradas nas canções da Capoeira, buscando divulgar e enaltecer essa expressão cultural brasileira e entender o papel do design nesse contexto. Para tanto, foram realizadas investigações sobre Capoeira, design de superfície, metodologia de design e a contribuição do design para a preservação da cultura popular. A metodologia adaptada orientou a criação de três estampas de estilos distintos, cujas aplicações digitais foram avaliadas para determinar a viabilidade de produção e as possibilidades de uso.

Palavras-chave: capoeira; cultura brasileira; design; estampas; preservação cultural.

ABSTRACT

This research proposed the creation of patterns inspired by Capoeira songs, aiming to disseminate and enhance this Brazilian cultural expression and to understand the role of design in this context. For this purpose, investigations were carried out on Capoeira, surface design, design methodology, and the contribution of design to the preservation of popular culture. The adapted methodology guided the creation of three patterns of distinct styles, whose digital applications were evaluated to determine the feasibility of production and the possibilities of use.

Keywords: brazilian culture; capoeira; cultural preservation; design; patterns.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Imagem 1 — Toque de Berimbau	19
Imagem 2 — Módulo	26
Imagem 3 — Encaixe	27
Imagem 4 — Sistema de Repetição.....	28
Tabela 1 — Sistemas de Rapport	29
Imagem 5 — Estampa Localizada.....	30
Imagem 6 — Estampas Corridas	31
Imagem 7 — Estampas Falsos-corridos	31
Imagem 8 — Técnica de Xilogravura	32
Imagem 9 — Técnica de Serigrafia.....	33
Imagem 10 — Técnica de Impressão Cilíndrica	33
Imagem 11 — Técnica de Impressão Digital	34
Tabela 2 — Adaptações das Etapas do processo criativo de Munari.....	40
Gráfico 1 — Perguntas de contextualização	44
Gráfico 2 — Escolha de temas - Questionário	45
Mapa 1 — Elementos	46
Imagem 12 — Painel semântico.....	47
Imagem 13 — Estampas africanas	48
Imagem 14 — Estampa Tropical.....	49
Imagem 15 — Modelo de padronagem Bogolan.....	50
Imagem 16 — Rascunhos Elementos.....	51
Imagem 17 — Elementos Vetorizados.....	52
Imagem 18 — Padrão 1	53
Imagem 19 — Padrão 2	54
Imagem 20 — Padrão 3	55
Imagem 21 — Paleta de Cores	56

Imagem 22 — Estampa: Toque, Ginga e História.....	57
Imagem 23 — Estampa: Mandinga	58
Imagem 24 — Estampa Axé.....	59
Imagem 25 — Mockup Camiseta.....	60
Imagem 26 — Mockup Bucket hat	61
Imagem 27 — Mockup Bolsa.....	61
Imagem 28 — Mockup Calça.....	62

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

TCC	Trabalho de Conclusão de Curso
UNESCO	Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	14
1.1	Objetivos	15
1.1.1	Objetivo Geral	15
1.1.2	Objetivo Específico	15
1.2	Justificativa	16
2	A CAPOEIRA COMO MANIFESTAÇÃO CULTURAL	17
2.1	A capoeira como expressão da identidade cultural	21
2.2	O Design como Agente de Transformação da Cultura	22
3	DESIGN DE SUPERFÍCIE	25
3.1	Fundamentos do design de superfície	25
3.1.1	Módulo	25
3.1.2	Encaixe	26
3.1.3	Repetição	27
3.1.4	Padrões	28
3.2	Estamparia	30
3.2.1	Tipos de estampas	30
3.2.2	Métodos de estamparia e processos de impressão.....	31
3.3	Criação	34
4	METODOLOGIA DE PROJETO	36
4.1	Tipo de pesquisa	36
4.2	Etapas do projeto segundo Munari (1998)	37
4.2.1	Problema.....	37
4.2.2	Definição do problema	37
4.2.3	Componentes do problema.....	37
4.2.4	Coleta e análise de dados.....	38
4.2.5	Criatividade	38

4.2.6	Materiais e tecnologias.....	38
4.2.7	Experimentações	38
4.2.8	Modelos.....	38
4.2.9	Verificação	39
4.2.10	Desenhos de construção	39
4.2.11	Soluções.....	39
5	 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO.....	41
5.1	 Definição do problema	41
5.1.1	Contextualização	41
5.1.2	Briefing.....	41
5.1.3	Público-alvo.....	42
5.2	 Coleta e Análise de dados	42
5.2.1	Questionários.....	42
5.2.2	Definição de elementos	45
5.2.3	Pesquisa visual	47
5.2.4	Análise de estampas	48
5.2.4.1	<i>Grid Africano</i>	48
5.2.4.2	<i>Elementos soltos</i>	48
5.2.4.3	<i>Formas Geométricas</i>	49
5.3	 Criatividade e experimentação.....	50
5.3.1	Geração de Alternativas	50
5.3.2	Geração de Módulos e <i>Rapport</i>	52
5.3.3	Aplicação de cores.....	55
5.4	 Definição do modelo e da solução final.....	56
5.4.1	Avaliação de alternativas.....	57
5.4.2	Aplicações	60
6	 CONCLUSÃO	63

REFERÊNCIAS	65
APÊNDICE I — QUESTIONÁRIO	68

1 INTRODUÇÃO

A Capoeira, em sua origem, já nasce sendo reprimida. Como lembram Vidor e Reis (2013, p. 18), “em 1890 foi promulgada uma lei que tornava a prática da capoeira crime, permanecendo assim até a década de 1930”. Mesmo atualmente, em que ela é praticada mundo afora, no seu próprio país de origem, ainda é vista com olhares preconceituosos. O que se sabe hoje da história da Capoeira foi passado oralmente pelas gerações entre mestres e alunos, por meio, principalmente, dos cantos e músicas presentes na prática da atividade. Como ressaltado por Mello (1996, p. 29, apud Fontoura & Guimarães, 2002, p. 142), “[...] Ruy Barbosa, quando ministro da Fazenda, com o argumento de apagar a história negra da escravidão, mandou incinerar uma vasta documentação relativa a esse aspecto”.

Como prática física, a Capoeira hoje é legitimada; porém, ainda sofre consequências da época em que era perseguida e considerada crime. Inclusive, vale mencionar que o “paralelo [do samba] com a capoeira revela serem ambas, duas das mais significativas manifestações das formas populares de aprendizagem da cultura” (Abib, 2004, p. 39).

Outro aspecto que envolve a capoeira é a música, já que a prática é acompanhada de ritmos e cantos. Para Adorno (1999, p. 65), “a música é um dos instrumentos de preservação da memória, transmitindo as tradições de diferentes épocas do passado da Capoeira”.

É fato que a história da capoeira se confunde com a história do Brasil; sendo assim, nada mais digno que, como símbolo brasileiro, tenha sua história divulgada e enaltecida.

Já o design tem um grande papel na divulgação e manutenção de atividades culturais. É possível ver sua atuação “não apenas ao nível do projeto, mas também como catalisador e facilitador da comunicação entre diferentes grupos de indivíduos, assumindo-se como elemento impulsionador de experiências colaborativas” (Costa, 2013, p. 398). Assim, deve-se entender que o propósito do projeto é utilizar o design de estampas para ressaltar o processo de identificação com a capoeira. Cabe ao designer, portanto, compreender o contexto, os hábitos culturais e os códigos para conseguir elaborar o projeto que se adeque às necessidades dos seus consumidores, com o objetivo de tornar fácil e compreensível a mensagem. Conforme afirma Villas-Boas:

O design gráfico, tal como o conhecemos, é uma atividade expressamente comunicacional que nasce da necessidade de, num ambiente de massa, associar valores simbólicos a determinados bens, sejam estes concretos ou não. (Villas-Boas, 2009, p. 21)

O design de superfície é uma especialidade na área do design, como ressalta Freitas (2009), tendo pontos de convergência com as outras áreas, como o design gráfico, design de produto e têxtil, sendo este último sua área de maior aplicabilidade. O design de estampas já nasce dentro desse contexto como uma subárea do design têxtil, sendo uma ferramenta para impressão em tecidos. Como explica Weber (2022, p. 24), “nesta área, designers exercem a criação dos desenhos de acordo com os processos técnicos de estampagem.” A perspectiva de Freitas aprofunda e complementa o entendimento sobre essa prática.

O design de superfície visa a trabalhar a superfície, fazendo desta não apenas um suporte material de proteção e acabamento, mas conferindo à superfície uma carga comunicativa com o exterior do objeto e também o interior, capaz de transmitir informações sígnicas que podem ser percebidas através dos sentidos, tais como cores, texturas e grafismos. (Freitas, 2009, p. 17)

Com base nisso, o projeto em questão visa utilizar as ferramentas do design para a criação de estampas inspiradas na história e ensinamentos da capoeira, ressaltando seu valor cultural por meio da identificação com um grupo de consumidores deste nicho específico.

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo Geral

Contribuir para a promoção e preservação da história da capoeira por meio da criação de estampas baseadas nos elementos presentes nas músicas da capoeira.

1.1.2 Objetivo Específico

Compreender a Capoeira como um elemento fundamental na construção da identidade nacional;

Compreender o papel do design na preservação de atividades culturais;

Pesquisar sobre o design de estampas, suas técnicas, processos e finalidades;

Identificar as demandas e interesses do público-alvo com relação à proposta do projeto;

Desenvolver estampas que traduzam o universo da Capoeira.

1.2 Justificativa

Ao longo dos anos, todo conteúdo sobre a capoeira vem sendo preservado e reproduzido pelos mestres, cantando e lembrando a história e a tradição dessa arte. Bola Sete (1997, p. 22) afirma que “mesmo depois de abolida a escravidão, os capoeiristas continuaram a sofrer perseguições da polícia e eram mal vistos pela sociedade”.

Difundida pelo mundo afora e hoje praticada em países como Israel, Espanha e Rússia, a capoeira é reconhecida como Patrimônio Imaterial da Humanidade pela UNESCO (2014). Porém, às vezes esse reconhecimento não é tão presente dentro do próprio país de origem, muito pela sua história de perseguição que reflete até hoje no pensamento do povo. Como uma manifestação cultural, envolvendo uma mistura de dança, luta e jogo, a capoeira é uma prática cultural complexa. Pensamentos como lealdade, empatia, respeito ao próximo e amor pela sua arte são transmitidos para os praticantes. Sua história se mistura com a história do próprio país, ficando evidente sua condição de patrimônio imaterial e trazendo consigo a identidade do brasileiro.

Nesse contexto, abre-se uma brecha para um possível campo de atuação para o designer, de maneira a conhecer e desenvolver trabalhos focando em entender e promover sua cultura local e suas raízes culturais. Assim, o design deve ser aliado desse movimento. Como afirma Costa (2013, p. 6), “[...] o Design se revelará imprescindível, atuando tanto no que se refere aos processos de identificação, valorização e comunicação, como desenvolvendo ferramentas facilitadoras de interação e diálogo entre diferentes agentes culturais”. Portanto, um projeto bem conceituado e fundamentado pode se tornar útil para reflexões e conscientização de aspectos culturais.

Por essas razões, pode-se entender como o presente projeto se apresenta relevante para essa manifestação cultural que representa tanto o povo, como é a capoeira.

2 A CAPOEIRA COMO MANIFESTAÇÃO CULTURAL

Se aprofundar na história e universo da Capoeira é acompanhar a evolução cultural do nosso país. Segundo Adorno (1999) a história da Capoeira traz elementos para a história do Brasil, desde a colônia. A imagem dos capoeiras conhecidos foi fixada por muitos memorialistas e cronistas desde a época do Brasil colonial, assim já era possível observar como a Capoeira já se mostrava consolidada no país. O cenário atual da prática dessa manifestação é sem dúvidas completamente diferente do seu surgimento, é preciso entender o contexto histórico no qual a Capoeira surge e de que maneira ela consegue sobreviver até os dias atuais.

Como ressalta Fontoura e Guimarães (2002), apesar da ampla difusão da capoeira em todo o Brasil, a descoberta de documentos que narram suas origens ainda é uma tarefa difícil. A partir da chegada dos negros em solo brasileiro, tirados de suas terras e colocados em navios para que servissem de mão de obra escrava, podemos entender que “surgida provavelmente nos quilombos brasileiros, quando o Brasil ainda era colônia de Portugal, a capoeira era utilizada como meio de defesa pelos escravos em suas fugas, já que eles não portavam armas.” (Vidor; Reis, 2013, p. 17). Nasce, então, a necessidade de lutar, de combater, mesmo que com o próprio corpo, em busca de uma centelha de liberdade. Claramente, não era possível se desenvolver uma luta neste cenário de cárcere e com tantas limitações; o povo negro, então, resolve juntar elementos que pudessem ajudar a disfarçar a prática destinada ao combate. Em suas culturas, os elementos que ali estavam presentes desde sempre são a música e a dança, simultaneamente ajudando seu fortalecimento com a ancestralidade e com seu desejo de liberdade. Como podemos ver em Adorno (1999, p. 64), “na Capoeira, a musicalidade é fundamental. Raiz e corpo da arte, a melodia flui de toda parte. Berimbaus, atabaques, ganzás, agogôs, pandeiros, tudo é som e movimento.” Em Adorno (1999), ainda vamos encontrar a seguinte passagem:

É na dança que se manifesta a tradição milenar da cultura negra de reverenciar as origens. Isto ocorre cada vez que se repetem gestos ancestrais. Renovados. Conduzindo ao reconhecimento da necessidade de manter viva a ligação com os antepassados, que praticaram os mesmos atos. Nisto reside a grandeza da dança negra. Ritual. E no respeito aos que geraram a vida, a beleza maior (Adorno, 1999, p. 5).

A origem do nome "capoeira" continua sendo um enigma, com diversas teorias presentes na literatura. Dentre elas, a mais aceita é que “[...] quanto à origem

da expressão capoeira estabelece a língua tupi como aquela de onde procederia a vernaculização: caá-puera (caá = mato; puera = que já foi) resultaria nos brasileirismos capuíra, capoêra e capoeira”, como afirma Adorno (1999, p. 26).

Entre muitos debates sobre quais manifestações influenciaram a sua criação, buscamos no próprio continente africano elementos que possam ter alguma semelhança. Uma narrativa bem aceita na comunidade da capoeira é que existia uma dança de nome N'golo que teria movimentos semelhantes. De acordo com Lopes (2019, p. 27), "nos seus diversos grupos étnicos e manifestações existentes no continente africano a que mais se destaca é a narrativa que o N'golo ou dança da zebra, prática na parte sul do continente africano, seria a origem da capoeira."

Podemos entender que, mesmo com raízes africanas, a Capoeira só evoluiu e se desenvolveu como luta aqui no Brasil, com o ambiente hostil e o sonho da liberdade como combustíveis para sua criação. Suas características únicas foram moldadas através de toda dificuldade encontrada, assim como na "ginga", movimento base da luta disfarçada de dança, e pelo toque do berimbau, seu instrumento musical principal. Em sua diversidade de toques, os integrantes avisavam pela mudança do som quando deveriam disfarçar e evitar que os senhores descobrissem sua real utilidade, como é descrito por Fontoura e Guimarães (2002, p. 143): "O berimbau, que servia para dar ritmo, também servia para anunciar a chegada de um feitor, ou seja, a hora de transformar a luta em dança". (Imagem 1)

Imagem 1 — Toque de Berimbau



Fonte: Site Capoeira do Brasil (2023).

Nesse momento, é possível ver como a prática da Capoeira ainda era restrita ao povo negro e até então escravizado, presente nas senzalas e nos quilombos. Mesmo com a abolição da escravização, os negros continuam sendo discriminados e marginalizados. A capoeira, nesse contexto, já mais presente pelas ruas do país, acaba não sendo vista com bons olhos pelo resto da sociedade da época. A prática se torna marginalizada; os primeiros registros ligados à capoeira tratam a prática como um risco à sociedade. Em Vidor e Reis (2013), vamos encontrar o seguinte esclarecimento:

Na primeira metade do século 19, o principal motivo de prisão dos capoeiras, em sua maioria escravos, era a própria prática da capoeira. A partir de 1850, quando a capoeira passou a incluir também pessoas livres e libertas, a prisão “por capoeira” tende a desaparecer da documentação. (Vidor; Reis, 2013, p. 28).

Com a chegada da república, a Capoeira passa em definitivo a constar como crime, presente no código penal na data de 11 de outubro de 1890 com penas de até seis meses de prisão:

Fazer nas ruas e praças públicas exercício de agilidade e destreza corporal conhecida pela denominação capoeiragem: andar em carreiras, com armas ou instrumentos capazes de produzir lesão corporal, promovendo tumulto ou desordens, ameaçando pessoa certa ou incerta, ou incutindo temor de algum mal. (Rego, 1968, p. 292).

Vale ressaltar que a violência na capoeira era um sintoma de uma doença social mais profunda: a escravidão. A história demonstra que a violência, quando institucionalizada, tende a se perpetuar, gerando um ciclo de opressão e resistência, como aponta Adorno (1999) em seu estudo. Foi somente na década de 30, no então governo do presidente Getúlio Vargas, que a capoeira passa a ser permitida. Dentro de um contexto nacionalista, ela passa a ser vista como uma candidata a esporte nacional. Assim surgem as primeiras academias, e com elas as figuras mais emblemáticas da história da capoeira: Mestre Bimba e Mestre Pastinha.

Bimba, com a sua capoeira regional, fundou sua escola em 1932 na Bahia, ensinando uma capoeira com elementos diferentes dos da época, uma capoeira mais completa, como achava Bimba, criando métodos de ensino e sistematizando golpes, como afirmado por Costa e Silva (2020). Mestre Pastinha, por sua vez, ensinava a capoeira angola, também chamada de capoeira tradicional. Para ele, era importante manter a tradição da capoeira, destacando sempre que "Capoeira Angola é, antes de tudo, luta e luta violenta" (Pastinha, 1988, p. 21):

O capoeirista lança mão de inúmeros artifícios para enganar e distrair o adversário. Finge que se retira e volta -se rapidamente. Pula para um lado e para outro. Deita-se e levanta-se. Avança e recua. Finge que não está vendo o adversário para atraí-lo. Gira para todos os lados e se contorce numa "ginga" maliciosa e desconcertante. (Pastinha, 1988, p. 27).

A Capoeira passa a viver um novo momento em sua história, longe da marginalização e da repressão. O jogo se espalha pelo país e mais escolas são fundadas. Podemos ver que, "como resultado, ocorrem as primeiras viagens de grupos de capoeira pelo território brasileiro. A partir dos anos 1950, uma farta documentação baseada em notícias de jornais começa a ser produzida" (Iphan, 2007, p. 41). Hoje, considerada Patrimônio Imaterial da Humanidade (Unesco, 2014), a capoeira se encontra em todo o território nacional, com seus mais variados grupos e uma imensa rede de adeptos dessa arte. A capoeira é um símbolo do Brasil e já faz sucesso em mais de 150 países. Mestres de capoeira levaram essa arte para o mundo todo, mesmo com pouco apoio das autoridades. É importante que o Brasil valorize essa riqueza cultural e reconheça a capoeira como parte da nossa identidade.

2.1 A capoeira como expressão da identidade cultural

A escravidão não conseguiu apagar as raízes africanas no Brasil. A cultura negra, rica e diversificada, resistiu e floresceu, contribuindo significativamente para a formação da identidade nacional. Manifestações como a capoeira, além de serem uma forma de expressão artística, representam um ato de resistência e um símbolo da força do povo negro.

É importante estabelecer conexões com os conceitos de cultura afro-brasileira, identidade e tradições populares, com o intuito de entender como a capoeira se tornou um símbolo da identidade brasileira. A cultura, segundo Canclini (2008), é um processo vivo e em constante transformação, moldado por símbolos e representações que dão sentido ao mundo. Através da cultura, os indivíduos negociam significados, estabelecem relações e transmitem valores. Essa dinâmica cultural está intrinsecamente ligada às condições materiais, econômicas e tecnológicas, que tanto influenciam a cultura quanto são moldadas por ela.

A capoeira, como expressão cultural, exemplifica essa complexidade, sendo ao mesmo tempo um sistema simbólico, um processo histórico, uma prática social e uma forma de resistência do seu povo. Como podemos ver em Faria e Araújo (2018, p. 200), "As manifestações culturais negras, principalmente no que se trata da capoeira, até então negadas e perseguidas, passam a ser incorporadas como contribuição para a cultura brasileira a partir do século XX." Faria e Araújo (2018) ressaltam ainda que, através da capoeira, é possível se conectar com suas raízes históricas e culturais, e, enquanto prática cultural, ela vem desempenhando um papel crucial na construção e reafirmação de identidades. "Os aspectos de identidade nacional incorporados à capoeira passam a considerar seus bens culturais produzidos como importantes elementos" (Egito, 2014, p. 43). Assim, podemos entender a identidade como:

um processo de identificação em curso, submetido a todas as contingências da contemporaneidade, a capoeira no Brasil pode ser pensada e repensada como produto de contatos e mistura de raças, constituinte da identidade dos negros e, portanto, fundamental no fortalecimento da cultura africana em parâmetro nacional, regional e local, já que nos dias atuais essa valorização cultural está se perdendo e precisa se estabelecer nessas atividades que são muito além do que um esporte. (Faria; Araújo, 2018, p. 200).

Com isso, é importante falarmos de identidade sempre como algo em construção, algo que sempre buscaremos, mesmo que inconscientemente. Ainda

sobre identidade, vale ressaltar a passagem de Hall (2006, p. 51), onde "as culturas nacionais, ao produzir sentidos sobre 'a nação', sentidos com os quais podemos nos identificar, constroem identidades. Esses sentidos estão contidos nas estórias que são contadas sobre a nação". Em sua análise sobre a identidade, Hall (2006) defende que esta não é um atributo fixo e imutável, mas sim um processo contínuo de construção social e histórica, moldado pelas relações de poder, pelos discursos dominantes e pelas experiências individuais.

É possível compreender a importância da Capoeira como identidade cultural nacional. Além de ser uma expressão artística e esportiva, é um espaço privilegiado para a construção de identidades individuais e coletivas. O reconhecimento como patrimônio cultural imaterial atesta sua importância como símbolo de resistência, criatividade e diversidade, refletindo a alma do povo brasileiro.

Dito tudo isso, devemos entender que a construção da identidade cultural de um grupo passa pela criação e compartilhamento de símbolos que representam seus valores, crenças e histórias. O design, ao se apropriar desses elementos e integrá-los em seus projetos, contribui para a valorização da cultura local, fortalecendo o senso de pertencimento e identidade dos indivíduos.

2.2 O Design como Agente de Transformação da Cultura

Para melhor discorrermos sobre como o design pode contribuir para a valorização da cultura, devemos pontuar que a crescente complexidade da sociedade exige que o designer assuma um papel cada vez mais ético e responsável. Ao desenvolver produtos culturais, o profissional deve considerar não apenas a estética e a funcionalidade, mas também o impacto social e cultural de suas criações, garantindo o acesso à informação e promovendo a valorização do patrimônio cultural.

Como destaca Saikaly e Krucken (2010, p. 45), "nesse sentido, o papel do designer é mobilizar a criação de valor em novas formas, promovendo a interação e a sinergia de produtores, designers e consumidores". O consumidor contemporâneo busca, através do consumo, se conectar com uma comunidade e construir uma identidade social. O design, por sua vez, desempenha um papel fundamental nesse processo, ao criar produtos e experiências que ressoam com as aspirações e valores dos consumidores.

Entretanto, para Egito (2014, p. 30), "esse papel de designer-criador não está mais suprimindo as necessidades emergentes da sociedade contemporânea, surgindo, assim, uma nova visão da atuação do designer: o de colaborador/mediador." Como caracteriza Costa (2013, p. 22), "tanto no âmbito do Design de Comunicação como do Design de Produto, tudo o que o designer desenvolve possibilita experiências".

A imagem e como ela interfere na vida vêm se reconceitualizando a medida em que mais tecnologias vão sendo criadas e o acesso a elas vêm sendo facilitado. Nesse sentido, é responsabilidade do grupo de produção, no qual o designer está incluído, a criação de representações que evitem a continuidade de padrões estereotipados, de mensagens que podem prejudicar a formação de referenciais que serão consumidos pela sociedade. Isso remete ao papel de formador de opinião do processo de criação de conteúdo, o desenvolvimento de personagens transmite mensagens que são captadas pelo público consumidor, o qual tende a propagar essa informação intencionalmente ou não (Pinheiro, 2017, p. 18).

Essas experiências acentuam o seu papel como mediador entre a cultura e a tecnologia. O design assume a responsabilidade de transformar os valores e as tradições de um lugar em produtos inovadores e significativos, ao incorporar elementos da identidade local em seus projetos. "Design é muito mais que negócio, é cultura" (Ferlauto, 2002, p. 19). Seguindo a linha de pensamento de Ferlauto (2002), o design deve associar-se às questões culturais para conseguir contribuir, mesmo em projetos comerciais, com a inserção dos elementos da cultura, valorizando e se aproximando da própria cultura.

Com base nessas definições é possível compreender como a cultura é um fator extremamente relevante para o design, tanto pelo fato de o resultado de seu trabalho compor os artefatos culturais de um determinado local, como na utilização de características culturais locais na criação de novos artefatos, que sejam logo absorvidos e integrados ao cotidiano local (Pichler; Mello, 2012, p. 4).

Para Piaia (2012, p. 6) "se o designer tem uma visão da própria cultura em que se insere, pode ser, em alguns momentos, questionador e ter uma produção reflexiva e ampliadora culturalmente." O que podemos observar é que a relação entre design e cultura ainda é um assunto amplo a ser discutido e experimentado. Ao explorar suas infinitas possibilidades de conexão, poderemos criar um futuro promovendo o bem-estar e valorização da diversidade. Preservar e valorizar as culturas locais é fundamental para garantir a diversidade em um mundo globalizado, promovendo o diálogo e a troca entre diferentes povos, como afirma Costa (2013, p.

121), "assumir a diversidade no mundo global passa por preservar e acautelar localmente as culturas, bem como comunicar e difundir o que de mais genuíno e diferenciador cada comunidade possui". Assim podemos pensar que para garantir a sobrevivência das culturas locais em um mundo globalizado, é preciso promover a sua divulgação, sem perder de vista a importância de preservar suas características únicas.

Sem um sujeito capaz de atribuir significado, o objeto não quer dizer nada; ele apenas é. A apreensão de todos os fatores citados deriva da relação entre usuários e artefatos, numa troca de informações e atribuições que se processa de modo contínuo. Em última instância, é a comunidade que determina o que o artefato quer dizer. (Cardoso, 2016, p. 62).

Dentro desse contexto podemos então apresentar o Design de Estampas como uma ferramenta dentro do design gráfico para ajudar com essa conexão.

3 DESIGN DE SUPERFÍCIE

Seguindo a perspectiva de Borba (2017, p. 38), o design de superfícies busca harmonizar a estética e a funcionalidade, conferindo aos objetos um valor agregado tanto visual quanto funcional. Pode-se explorar inúmeras possibilidades gráficas e materiais em toda a superfície que for passível de projeção figurativa. Rubim (2004) demonstra que o design de superfície é um campo abrangente, presente em diversos setores, desde a moda até a indústria. Seja no design têxtil, de papéis, cerâmico ou plásticos, é encontrado também como um complemento ao design gráfico. O design de estampas aparece como uma subárea do design têxtil, especificando apenas a sua aplicabilidade. Com isso, no presente trabalho, vamos nos referir à área como design de superfície, mas com o foco na produção de estampas (design de estampas). Vamos observar que, no Brasil, essa linha de trabalho ainda é muito recente e pouco se fala sobre o design de superfície. Como pontuado por Rubim:

no Brasil, o Design de Superfície ou Surface Design é praticamente desconhecido. Essa designação é amplamente utilizada nos Estados Unidos para definir todo projeto elaborado por um designer, no que diz respeito ao tratamento e cor utilizados numa superfície, industrial, ou não. (Rubim, 2004, p. 21).

Para garantir a concepção de composições visuais de qualidade, o designer deve dominar a linguagem visual e empregar metodologias adequadas. Essa combinação permite a criação de soluções seguindo alguns princípios básicos da área e considerando as noções de estética e funcionais.

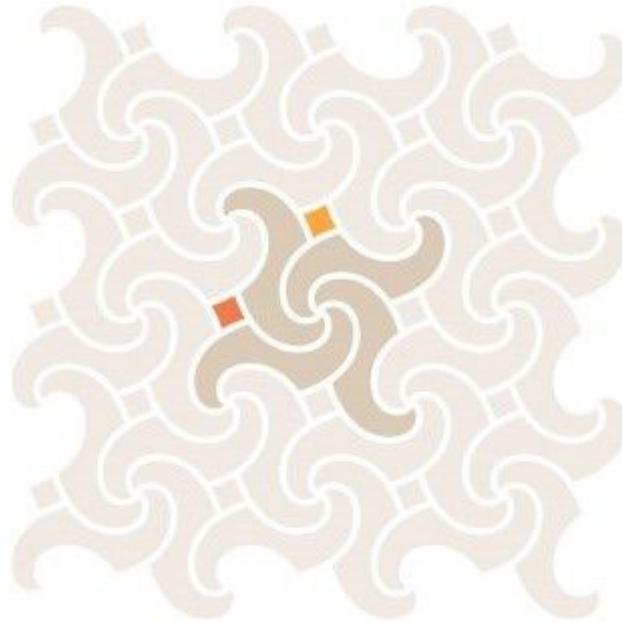
3.1 Fundamentos do design de superfície

3.1.1 Módulo

No processo de criação de padrões, o módulo (Imagem 2) é a unidade básica com a qual se constroem as composições visuais. Ao repetir um módulo em diferentes direções e posições, cria-se um sistema de repetição. A eficácia desse sistema depende da capacidade do módulo de se encaixar perfeitamente em todas as suas repetições, garantindo harmonia e continuidade do padrão. Como elucida Rubim (2004, p. 36), "para se referir a essa forma de representação - um desenho em repetição, modulado -, se utiliza, na grande maioria das indústrias brasileiras, o termo

rapport, originário do francês. A denominação em inglês é "repeat". Padrões em *rapport* podem variar de simples a complexos. Enquanto padrões simples, como os encontrados em azulejos, apresentam repetições facilmente identificáveis, padrões mais complexos exigem do designer a habilidade para criar e reconhecer as unidades que se repetem.

Imagem 2 — Módulo



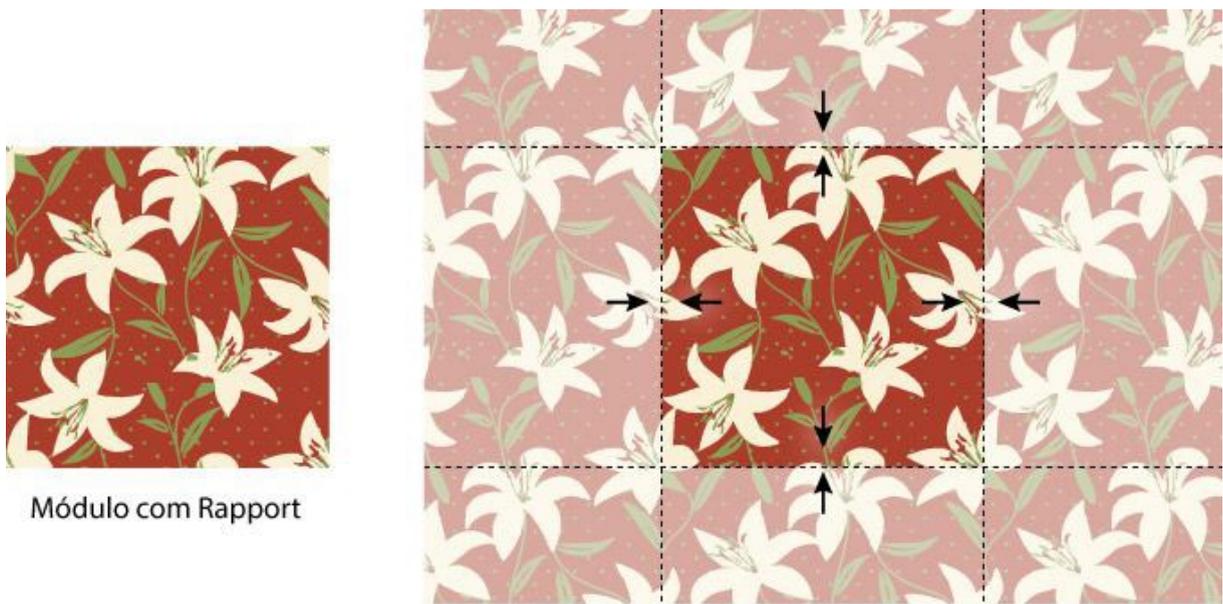
Módulo

Fonte: Site Carvalho (2017).

3.1.2 Encaixe

A utilização do encaixe (Imagem 3) é determinada prevendo os pontos de encontro entre os módulos, para assim, com o uso da repetição, produzir a continuidade da estampa. No encaixe, podemos encontrar dois conceitos: Continuidade e Contiguidade. Continuidade é a sequência dos elementos na superfície de forma ordenada e sem interrupção, para assim gerar o efeito de propagação. A Contiguidade, por sua vez, é a harmonia dos módulos quando são combinados para formar uma padronagem.

Imagem 3 — Encaixe



Módulo com Rapport

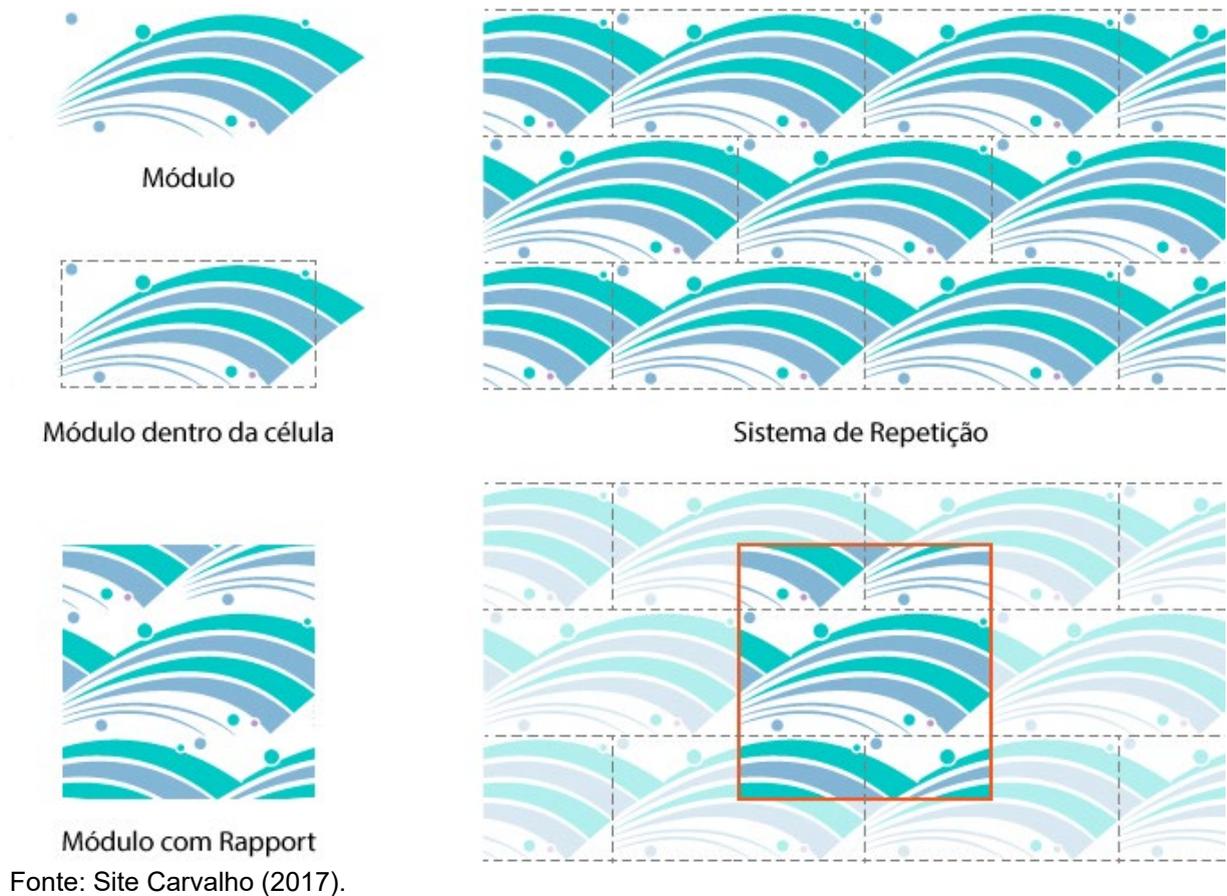
Repare como os lados se encaixam completando os motivos

Fonte: Site Carvalho (2017)

3.1.3 Repetição

Podemos observar em Silva (2018) que, dependendo da maneira como os módulos serão repetidos, efeitos visuais diferentes são produzidos quando o sistema de repetição é alterado. Ele apresenta ainda que a nomenclatura dos sistemas de repetição (Imagem 4) pode variar, mas geralmente são classificados em alinhados, não alinhados e progressivos. Nos sistemas alinhados, os módulos se conectam perfeitamente, sem sobreposições ou espaços vazios. Os sistemas não alinhados oferecem mais flexibilidade na composição, permitindo sobreposições e variações na disposição dos módulos. Já os sistemas progressivos criam padrões através da modificação gradual do tamanho dos módulos, gerando efeitos de dilatação ou contração.

Imagem 4 — Sistema de Repetição



Fonte: Site Carvalho (2017).

3.1.4 Padrões

Rubim (2004) fala que existem algumas técnicas que podem ajudar o designer neste processo, mas destaca que é imprescindível que o profissional faça uso do desenho como ferramenta para os testes. Assim como em Regis (2013, p. 27), nos é apresentada uma tabela (Tabela 1) com alguns sistemas já estabelecidos para facilitar esse processo.

Tabela 1 — Sistemas de Rapport

Sistema	Definição	Resultado				
Full Drop	É um sistema alinhado de repetição baseado na translação. Constitui-se no sistema de repetição mais simples. Suas linhas e colunas encontram-se alinhadas.	 <table border="1" data-bbox="1225 376 1364 515"> <tr> <td>R</td> <td>R</td> </tr> <tr> <td>R</td> <td>R</td> </tr> </table>	R	R	R	R
R	R					
R	R					
Half Drop	É um sistema não alinhado de repetição baseado também na translação. Suas colunas encontram-se deslocadas uma em relação à outra pela metade da medida do módulo.	 <table border="1" data-bbox="1225 616 1364 754"> <tr> <td>R</td> <td>R</td> </tr> <tr> <td>R</td> <td>R</td> </tr> </table>	R	R	R	R
R	R					
R	R					
Brick	É um sistema não alinhado de repetição baseado na translação. Suas linhas encontram-se deslocadas uma em relação à outra pela metade da medida do módulo.	 <table border="1" data-bbox="1225 862 1364 1001"> <tr> <td>R</td> <td>R</td> </tr> <tr> <td>R</td> <td>R</td> </tr> </table>	R	R	R	R
R	R					
R	R					
Stripe	É um sistema alinhado de repetição onde predomina linhas verticais, horizontais ou diagonais. Equivale a inversão.	 <table border="1" data-bbox="1225 1064 1364 1202"> <tr> <td>R</td> <td>R</td> </tr> <tr> <td>R</td> <td>R</td> </tr> </table>	R	R	R	R
R	R					
R	R					
Mirror Vertical	É um sistema de repetição que pode ser alinhado, baseado na simetria da reflexão. Equivale à reflexão em um único eixo.	 <table border="1" data-bbox="1225 1243 1364 1382"> <tr> <td>R</td> <td>Я</td> </tr> <tr> <td>R</td> <td>Я</td> </tr> </table>	R	Я	R	Я
R	Я					
R	Я					
Mirror Horizontal	É um sistema de repetição alinhado baseado na simetria de reflexão. Equivale à reflexão com translação em um único eixo.	 <table border="1" data-bbox="1225 1422 1364 1561"> <tr> <td>R</td> <td>R</td> </tr> <tr> <td>Я</td> <td>Я</td> </tr> </table>	R	R	Я	Я
R	R					
Я	Я					
Turn Over	É um sistema de repetição alinhado baseado na simetria de reflexão em dois eixos até o preenchimento total da superfície. Equivale à reflexão em dois eixos,	 <table border="1" data-bbox="1225 1624 1364 1762"> <tr> <td>R</td> <td>Я</td> </tr> <tr> <td>Я</td> <td>R</td> </tr> </table>	R	Я	Я	R
R	Я					
Я	R					

Fonte: Adaptado de Regis (2013, p. 27).

Apesar de toda a sofisticação dos programas de computadores e da alta tecnologia, ainda não vejo como dispensar a utilização inicial do desenho para resolver a repetição do módulo nas técnicas avançadas. A agilidade e a flexibilidade próprias do desenho têm que ser transpostas para os programas de computador. (Rubim, 2004, p. 38)

3.2 Estamparia

O design de superfície tem sua principal aplicação, atualmente, no setor têxtil. Com uma variedade imensa de possibilidades, escolhemos a estamparia como foco para o presente trabalho. Em Rubim (2004, p. 48), vemos que "no caso dos estampados, há uma gama enorme de possibilidades, que vai desde um simples xadrezinho até os caríssimos e requintados florais utilizados para ornamentação de ambientes luxuosos".

3.2.1 Tipos de estampas

Existem três tipos principais de estampas: localizadas, corridas e falsos-corridos. As estampas localizadas (Imagem 5) são impressas em pontos específicos da peça, enquanto as estampas corridas (Imagem 6) formam padrões contínuos ao longo do tecido, como em tecidos estampados para roupas ou papel de parede. A técnica de *rapport* é comumente utilizada para criar estampas corridas. Os falsos-corridos (Imagem 7) são uma alternativa às estampas corridas, simulando o efeito de um padrão contínuo, mas sendo impressos em partes menores do tecido. Essa opção é mais econômica e acessível para pequenas produções.

Imagem 5 — Estampa Localizada



Fonte: O autor (2025).

Imagem 6 — Estampas Corridas



Fonte: Site Curso de Silk Screen.

Imagem 7 — Estampas Falsos-corridos



Fonte: Site Curso de Silk Screen.

3.2.2 Métodos de estamparia e processos de impressão

É possível entender que a impressão, enquanto método de estamparia, se adequa com mais facilidade, levando em consideração o objetivo final do projeto, que visa a criação de estampas para tecido. Encontramos algumas técnicas de impressão durante o estudo que podem ser abordadas no presente trabalho. Como especifica Freitas (2009, p. 74), "dentre as técnicas de impressão mais populares estão: a rotogravura, a serigrafia (silk screen), a impressão digital, a impressão por pressão de cilindros, transfer, e muitos outros exemplos e técnicas que são derivadas dessas". A escolha do método de produção ideal depende de diversos fatores, como a quantidade de peças a serem produzidas, o tipo de tecido e estampa, e o orçamento disponível.

Dentro das pesquisas apresentadas, podemos destacar as seguintes técnicas como as principais que apareceram com maior frequência e são mais utilizadas na indústria ainda hoje.

Impressão Xilográfica: Utilizando uma matriz de madeira entalhada, a xilogravura transfere a tinta para o tecido por meio de pressão, resultando em estampas com um toque artesanal e rústico. (Imagem 8)

Imagem 8 — Técnica de Xilogravura



Fonte: Foto do Artista Airton Marinho.

Impressão Serigráfica: A serigrafia emprega uma tela tensionada, onde o desenho é revelado. A tinta é forçada através da tela com um rodo, permitindo a criação de estampas vibrantes e precisas, inclusive em grandes formatos. (Imagem 9)

Imagem 9 — Técnica de Serigrafia



Fonte: Estúdio Rodossauro.

Impressão Cilíndrica: A impressão cilíndrica é ideal para a produção em larga escala de estampas repetitivas, como em tecidos para vestuário. O desenho é gravado em um cilindro que gira em contato com o tecido, transferindo a tinta de forma contínua. (Imagem 10)

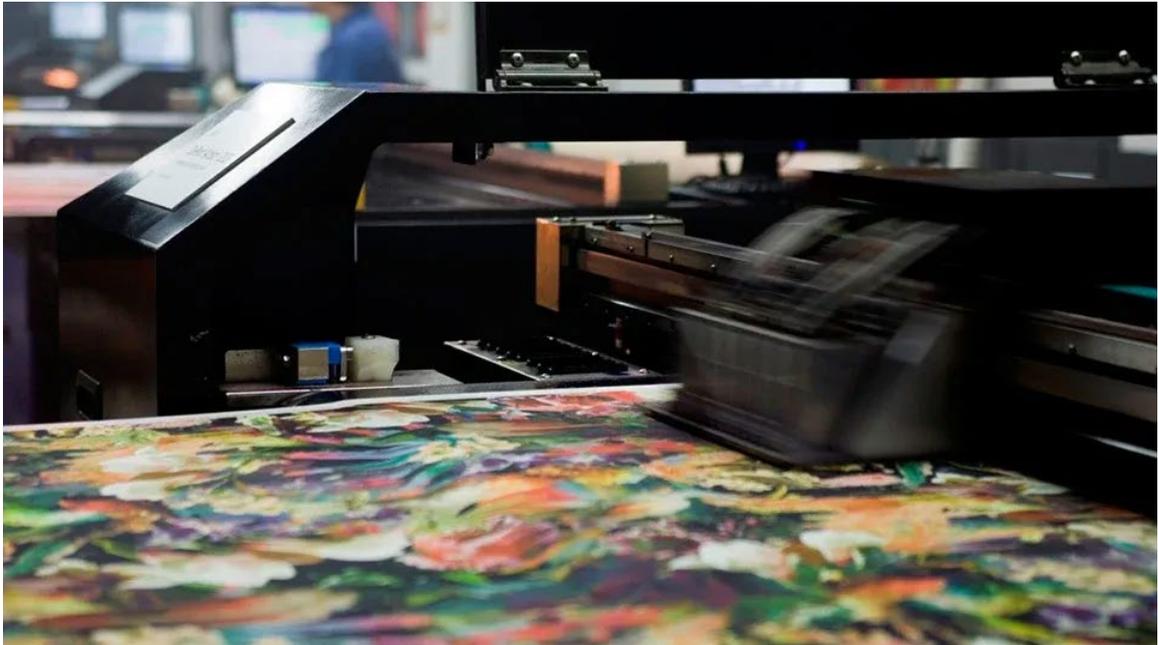
Imagem 10 — Técnica de Impressão Cilíndrica



Fonte: Site Induquímica.

Impressão Digital: A impressão digital oferece versatilidade e rapidez, permitindo a criação de estampas personalizadas e complexas. A tecnologia a jato de tinta e a laser possibilitam a reprodução de imagens em alta resolução diretamente sobre o tecido. (Imagem 11)

Imagem 11 — Técnica de Impressão Digital



Fonte: Site Audaces.

3.3 Criação

De acordo com Rubim (2004, p. 41), "A criação é o bigue-bangue do processo. Trata-se do momento primordial, básico. É a origem." Para o design de superfície, é necessário um pensamento que não se trata apenas de uma "decoração de uma superfície". Como explicado por Rubim (2004, p. 41), ao projetar, é fundamental considerar o usuário final, suas necessidades e o contexto em que o produto será utilizado, além de avaliar os materiais, processos de fabricação e as limitações técnicas e financeiras. Ele apresenta ainda o desenho como a forma principal do processo, podendo ser utilizado através do que ele chama de "referencial visual", que consiste em se utilizar de "pistas" das referências para a construção do processo criativo.

O meu fluxo criativo, bloqueado desde os 6 anos de idade, quando em contato com esse método foi achando o seu caminho e pude me expressar com a sensação de entrar em contato direto com esse poderoso núcleo que todos possuímos. (Rubim, 2004, p. 39).

A partir dessas etapas, podemos ter uma noção de como se configura o design de superfície e quais elementos devemos levar em consideração na construção do projeto. Para além de tais técnicas, é necessária a utilização de uma metodologia de projeto para auxiliar no seu andamento, como veremos a seguir.

4 METODOLOGIA DE PROJETO

4.1 Tipo de pesquisa

O presente capítulo tem como objetivo apresentar, de forma detalhada, a metodologia utilizada na criação do projeto, descrevendo as etapas, os métodos e os critérios de seleção empregados em cada fase do processo. Para a execução do projeto, foi pensada a utilização de pesquisas bibliográficas para melhor entendimento da história e contexto atual da Capoeira, além de questionários para delimitar e entender as demandas do público-alvo. Pesquisas sobre métodos e conceitos ligados ao design de estampas também devem ocorrer, assim como uma explicação do método projetual apresentado por Munari (1998). Em seguida, são expostas as etapas de projeto de design nas quais Silva (2018) faz uma adaptação da metodologia de Munari, que foi escolhida para ser usada neste projeto pela similaridade dos objetos de pesquisa e pela facilidade de adaptação da metodologia em questão, com a finalidade de indicar as atividades e técnicas criativas que compõem cada uma dessas etapas.

Em geral, as metodologias de pesquisa visual tendem mais ao exploratório do que ao confirmatório. Ou seja, as metodologias de pesquisa visual não são tão empregadas como método de coleta de dados de dimensão e forma predeterminante que vão confirmar ou refutar uma hipótese previamente postulado, mas sim como método destinado a levar o pesquisador a esferas que ele pode não ter considerado e em direção a descobertas que não tinham sido previstas. (Banks, 2009, p. 24).

Partindo desse entendimento, classificamos a sua abordagem como qualitativa, pois é fruto de um processo de pesquisa que integra dados de diferentes áreas, como design de superfície, capoeira e cultura, com o objetivo de identificar padrões, construir argumentos e chegar a conclusões significativas. Como explicado por Banks (2009):

A pesquisa qualitativa se abstém de estabelecer um conceito bem definido daquilo que se estuda e de formular hipóteses no início para depois testá-las. Em vez disso, os conceitos (ou as hipóteses, se forem usadas) são desenvolvidos e refinados no processo de pesquisa (Banks, 2009, p. 9).

4.2 Etapas do projeto segundo Munari (1998)

A metodologia de Munari (1998) é composta por “uma série de operações necessárias, dispostas em ordem lógica, ditada pela experiência”. O autor afirma que o método pode ser aplicável a qualquer tipo de projeto de comunicação visual, pois o seu objetivo é organizar o pensamento. As seguintes etapas serão utilizadas: Problema, Definição do Problema, Componentes do Problema, Coleta de Dados, Análise dos Dados, Criatividade, Materiais e Tecnologias, Experimentação, Modelo, Verificação, Desenho e Construção e Solução. Ainda para Munari:

Fazer-se compreender pelo público não significa secundar o público nos seus gostos mais banais. Significa, pelo contrário, aprofundar o conhecimento das possibilidades de percepção do público e partir destes dados para comunicar algo que o público ainda não saiba (Munari, 1990, p. 106).

Vemos a seguir como funcionam essas etapas:

4.2.1 Problema

O processo de design começa com a identificação de um problema originado por uma necessidade. Nessa etapa inicial, o designer busca compreender o problema e o apresenta de forma geral.

4.2.2 Definição do problema

Nessa etapa, é fundamental coletar o máximo de informações possíveis sobre o problema, sem muitas restrições, pois esses dados são essenciais para conceber as melhores soluções para o projeto.

4.2.3 Componentes do problema

Uma vez definido o problema, as partes menores, denominadas por Munari (1998) como subproblemas, são identificadas, pois tendem a não ser evidenciadas inicialmente. Isso ajuda a reduzir a probabilidade de lacunas no desenvolvimento do projeto. Nesta fase, por exemplo, podem ser definidos o público-alvo e os produtos ou serviços similares, conforme as exigências do projeto.

4.2.4 Coleta e análise de dados

Nesta fase de coleta e análise de dados, é possível reunir informações a partir dos componentes do problema, permitindo uma análise mais detalhada de cada um. Isso aprimora o processo de geração de alternativas e ajuda a direcionar o projeto para a próxima etapa.

4.2.5 Criatividade

Nessa etapa, o designer utiliza as pesquisas e análises anteriores para desenvolver materiais que estimulem sua criatividade, como painéis semânticos. Esses painéis ajudam a organizar e traduzir graficamente as informações coletadas, contribuindo para o desenvolvimento sistemático do processo criativo. Com os painéis semânticos estabelecidos, o designer analisa os elementos que melhor representam o cenário, como forma, cores, texturas, materiais e processos produtivos, baseando-se nos componentes do problema.

4.2.6 Materiais e tecnologias

A presente etapa visa realizar pesquisas de possíveis materiais e tecnologias que existam no mercado (análise de similares), assim, é possível definir como e onde irão ser aplicados os elementos no produto.

4.2.7 Experimentações

Depois de fazer a definição dos materiais e tecnologias, o próximo passo é realizar experimentos com esses materiais para se entender o que de fato pode e o que não se pode usar, podendo haver modificações e adaptações nessa etapa para o melhor aproveitamento do projeto.

4.2.8 Modelos

Após todas as etapas anteriores, podemos, enfim, partir para a materialização do projeto, que mais na frente irá ajudar nas futuras escolhas.

4.2.9 Verificação

Para essa etapa, utilizamos dos modelos para que uma amostra de usuários possa opinar sobre o produto, dando sugestões para que se possa fazer as devidas modificações, seguindo as necessidades do público.

4.2.10 Desenhos de construção

A etapa a seguir consiste na descrição, de forma clara e concisa, de todas as etapas de produção do projeto, com o objetivo de garantir a execução precisa do mesmo.

4.2.11 Soluções

Chegando na última etapa da metodologia, Munari (1998) propõe a materialização do projeto de forma definitiva, concluindo as etapas anteriores e apresentando a solução do problema definido no começo do projeto.

Após entender todas as etapas, identificamos a possibilidade de utilização de uma adaptação desta mesma metodologia apresentada por Munari (1998). Silva (2018), em seu trabalho, consegue se utilizar de uma versão resumida dessa metodologia, possibilitando uma melhor adequação ao projeto em questão, como podemos observar a seguir (Tabela 2).

Tabela 2 — Adaptações das Etapas do processo criativo de Munari

FASES	MÉTODOS E PROCESSOS
1. DEFINIÇÃO DO PROBLEMA	Contexto, briefing, público-alvo
2. COLETA E ANÁLISE DE DADOS	Pesquisas visuais, Similares, Estudo Imagético
3. CRIATIVIDADE E EXPERIMENTAÇÃO	Geração de alternativas Definição dos elementos Aplicação de cores
4. DEFINIÇÃO DO MODELO E DA SOLUÇÃO FINAL	Avaliação de Alternativas Aplicação

Fonte: Silva (2018, p. 53)

Decidiu-se, então, seguir com as etapas descritas na tabela acima. É possível perceber que, com adaptação das etapas, a metodologia se torna mais objetiva. Silva (2018) se utiliza da junção de algumas etapas para otimizar o processo. Como vemos na etapa de Definição de problema, esta se caracteriza pelo contexto, *briefing* e a definição do público-alvo. Na fase seguinte, de coleta e análise de dados, são acrescentadas as pesquisas visuais e de similares, havendo também a utilização de um estudo imagético, mas que no presente trabalho vamos substituir por um questionário e, posteriormente, a definição de elementos extraídos das músicas que servirão como base para o projeto. Na etapa de criatividade e experimentação se configura as técnicas próprias do design de superfície para auxiliar na produção das estampas, além da produção dos esboços. A última fase, a definição do modelo e a solução, se configura por produzir os detalhamentos técnicos do projeto, processos de impressão, materiais e quais aplicações serão feitas.

A seguir vamos colocar em prática as etapas descritas anteriormente, que irão guiar o projeto.

5 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Aqui vamos detalhar cada fase de maneira prática e como o processo foi desdobrado durante o projeto, desde a pesquisa inicial e a criação de alternativas, até a definição e implementação final do projeto, demonstrando como a metodologia serve como um roteiro para o processo de design.

5.1 Definição do problema

Nesta etapa é feita a documentação dos processos de forma detalhada. As informações obtidas servirão de base para a pesquisa e o desenvolvimento do projeto. Para garantir a clareza e a organização, esta etapa é estruturada conforme apresentado a seguir.

5.1.1 Contextualização

A capoeira, reconhecida pela UNESCO como Patrimônio Imaterial da Humanidade, é uma prática cultural complexa que envolve dança, luta e jogo, transmitindo valores como lealdade, empatia e respeito. Sua história se confunde com a história do Brasil, evidenciando sua importância como patrimônio imaterial e elemento da identidade brasileira. O design, por sua vez, pode ser um aliado na promoção da cultura local e suas raízes, como afirma Costa (2013, p. 6). O projeto, portanto, busca utilizar o design de estampas como ferramenta para valorizar a capoeira e promover a reflexão sobre aspectos culturais relevantes para a sociedade brasileira.

O projeto de design de estampas tem como objetivo geral contribuir para a promoção e preservação da história da capoeira, utilizando elementos presentes em suas músicas como inspiração. Para alcançar esse objetivo, o projeto se propõe a entender a capoeira como um elemento fundamental na construção da identidade nacional, bem como o papel do design na preservação de atividades culturais.

5.1.2 Briefing

Após a contextualização que apresentamos, foi possível pensar na possibilidade de criar produtos em que as estampas pudessem utilizar a temática da

capoeira para se tornarem mais atrativas para o público. Desta forma, o projeto buscou compreender quais elementos e linguagens presentes no universo da capoeira poderiam refletir seus significados e sua filosofia, buscando a valorização e divulgação desta arte.

Assim, os resultados servirão de material para futuras aplicações em diferentes objetos que serão abordados posteriormente.

5.1.3 Público-alvo

Para o andamento do projeto é necessário a definição do público-alvo, mas após análise e tendo em vista que o principal objetivo do projeto é a divulgação da arte da Capoeira, foi definido que o público-alvo seria sem restrições. Abrangendo assim todas as faixas de idade, gênero, classes sociais e principalmente pessoas que não praticam a Capoeira, mas enxergam na arte uma valorização e o sentimento de pertencimento como brasileiro. Além claro dos praticantes de Capoeira, que como poderemos ver após a coleta de dados, já consomem produtos com essa temática.

5.2 Coleta e Análise de dados

A presente etapa consiste na análise mais detalhada do tema central. Para isso, foram utilizadas como ferramentas de coleta de dados: estudos visuais, análise de estampas, recorrência de elementos, estudos de técnicas e estilos. O principal meio de coleta foi o questionário online desenvolvido, presente no Apêndice I, feito com o objetivo de entender melhor o conhecimento do público sobre o tema principal, além de coletar informações sobre quais elementos são mais relevantes para o público e seu interesse em produtos com a temática em questão. Nesta etapa, os processos descritos e utilizados visam otimizar o processo criativo, reduzindo a probabilidade de erros.

5.2.1 Questionários

Para Lakatos e Marconi (2003, p. 200), o questionário nada mais é que "um instrumento de coleta de dados, constituído por uma série ordenada de perguntas". Sendo assim, entendeu-se este como a ferramenta principal para a coleta de dados deste projeto. O questionário foi elaborado com perguntas de caráter dicotômico,

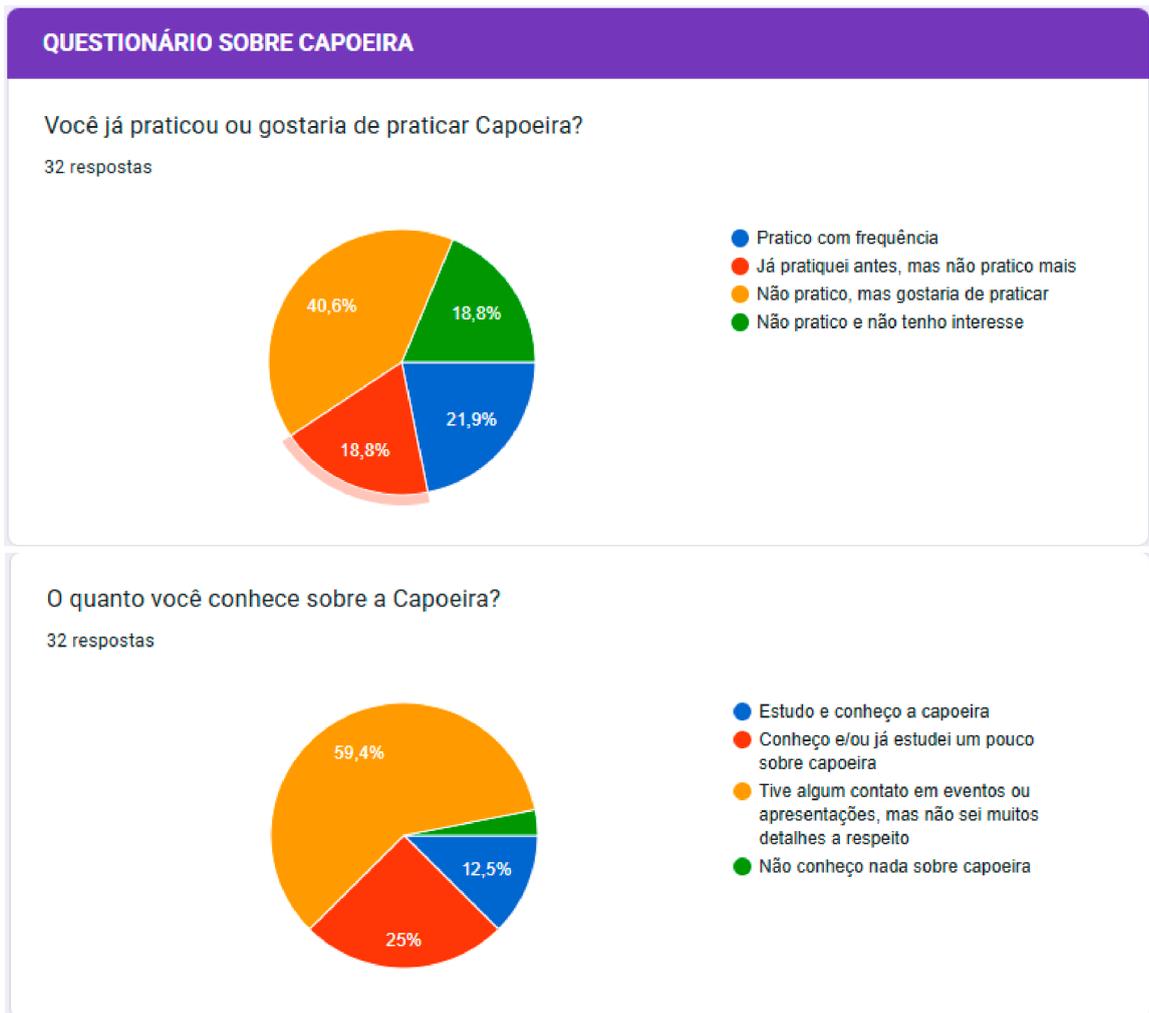
múltipla escolha e avaliação. Lakatos e Marconi (2003) ainda justificam que o uso de perguntas com a técnica de múltipla escolha permite uma análise em profundidade quase tão boa quanto as perguntas abertas e, quando combinadas com as respostas abertas, possibilita o acesso a mais informações sem atrapalhar o processo de tabulação dos conteúdos.

É importante destacar que, como já mencionado, o público ao qual o questionário foi encaminhado não teve restrições estabelecidas. Em sua totalidade, o público abrange os mais diferentes grupos, como praticantes de capoeira, não praticantes e pessoas apenas interessadas no tema ou que não tivessem interesse nenhum. Isso foi feito com o objetivo de entender a opinião do público sobre o tema. O uso do questionário foi vantajoso por abranger uma área geográfica mais ampla, como é citado por Lakatos e Marconi (2003).

O questionário, em sua primeira etapa, se inicia com uma breve apresentação da pesquisa e qual é o objetivo principal dele, além de um termo de consentimento para os usuários. "Junto com o questionário, deve-se enviar uma nota ou carta explicando a natureza da pesquisa, sua importância e a necessidade de obter respostas, tentando despertar o interesse do recebedor" (Lakatos; Marconi, 2003, p. 201).

Em sua segunda seção, começamos as perguntas focadas em entender melhor o contexto do público. São elas (Gráfico 1):

Gráfico 1 — Perguntas de contextualização



Fonte: O autor (2025).

Na seção seguinte temos as perguntas direcionadas para o entendimento da demanda e interesse do público nos produtos com a temática do projeto, são essas: "Você já comprou algum produto que tenha a temática da Capoeira?" e "Você teria interesse em produtos com a temática da Capoeira como representação da cultura brasileira?". Por último a pergunta final, talvez a mais importante para a coleta de dados. Nesta última pergunta foi elaborada uma questão de múltipla escolha, na qual o público deve apontar quais aspectos da Capoeira, em sua opinião, são mais relevantes ou lhe interessam mais. O objetivo desta pergunta é coletar dados que vão nortear a elaboração dos elementos presentes nas estampas a serem produzidas.

Uma lista de opções é oferecida para escolha, sendo elas:

- Luta
- História
- Música

- Dança
- Roda
- Mestres
- Instrumentos
- Teatralidade
- Movimentos

Com base nas opções mais votadas foi possível estabelecer um levantamento de músicas em que esses sejam os temas principais de suas letras. Como veremos a seguir.

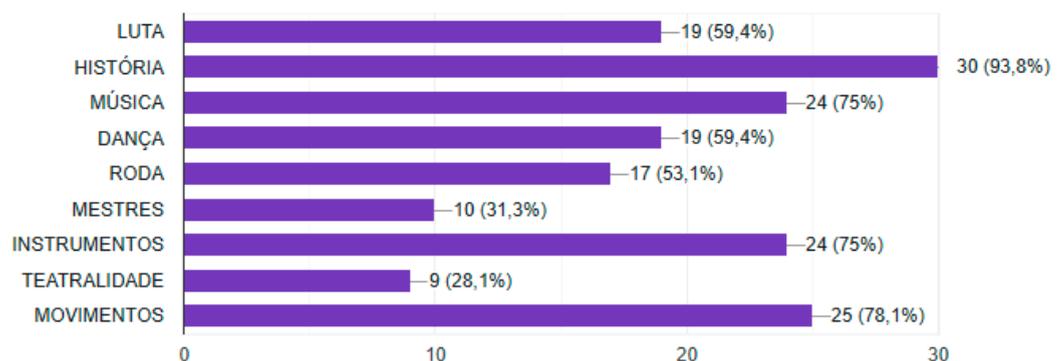
5.2.2 Definição de elementos

A escolha das músicas foi feita com base nas temáticas mais votadas no questionário, são essas: Instrumentos/Música, Movimentos e História. Como podemos ver a seguir (Gráfico 2):

Gráfico 2 — Escolha de temas - Questionário

Das opções seguintes, selecione quais dessas temáticas dentro do universo da Capoeira para você tem a maior relevância ou quais você tem mais interesse?

32 respostas



Ativa

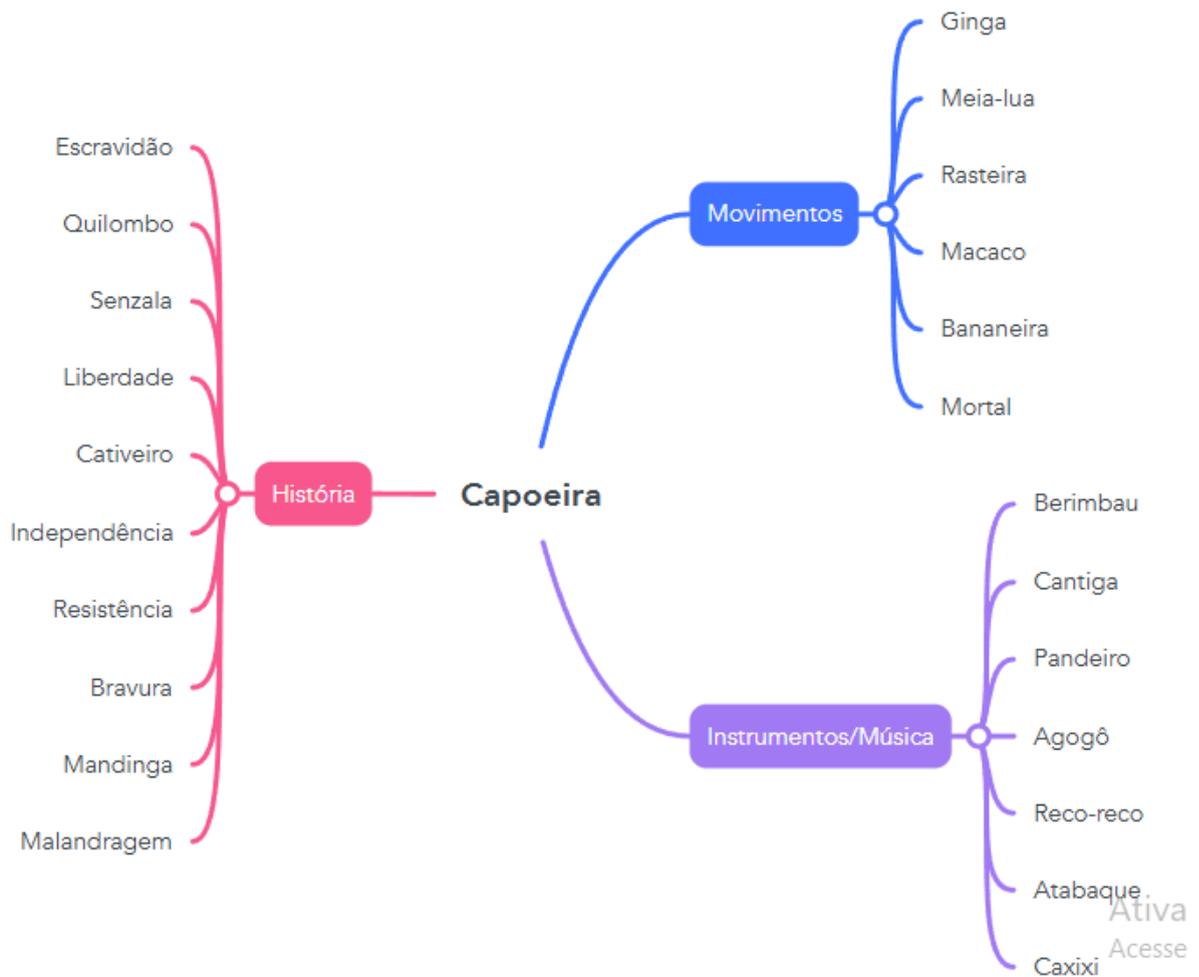
Fonte: O autor (2025)

O processo de escolha levou em consideração as temáticas presentes nas letras das músicas e após pesquisas e avaliação do autor chegou-se a definição de seis músicas de Capoeira que serviram como fonte de inspiração. A seguir são apresentadas as seguintes músicas:

- **Viva a Capoeira** - Tonho Matéria
- **Arte E Luta** - Capoeira Nagô
- **Malandragem** - Professor Capu
- **No Nego Você Não Da** - Mestre Barrão
- **Noite Sem Lua** - Mestre Toni Vargas
- **Capoeira É Uma Arte** - Mestre Barrão

Após a definição das músicas, buscou-se fazer o levantamento de quais elementos estavam mais presentes nas letras. Com o acesso às letras (Anexo II) e com a ajuda de um mapa mental foi possível chegar a uma lista de palavras separadas em grupos conforme suas temáticas. Como podemos ver a seguir no Mapa 1:

Mapa 1 — Elementos



Fonte: O autor (2025)

5.2.3 Pesquisa visual

Esta etapa consiste em organizar os conhecimentos resultantes da pesquisa de forma visual, utilizando-se de recursos visuais como desenhos, fotos e outras imagens. A capacidade de captar a realidade torna os elementos visuais ferramentas poderosas para a investigação e a interpretação de dados. Como primeiro passo dentro deste processo criou-se um painel semântico (Imagem 12), uma ferramenta que se utiliza de várias referências visuais para entender melhor o universo do tema.

Imagem 12 — Painel semântico



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2025)

No painel acima podemos identificar vários elementos característicos da Capoeira e principalmente sua ligação com elementos da cultura afro-brasileira. É possível identificar os movimentos da luta, rituais, instrumentos, facilitando a percepção sobre o universo visual da Capoeira. Essas imagens posteriormente servirão de referências para elaboração dos rascunhos.

Pela diversidade de elementos, abre-se um leque de opções em relação à aplicação e linguagem visual que pode ser usada. Entende-se, assim, a necessidade de pesquisas visuais também em relação às estampas nos dias de hoje.

5.2.4 Análise de estampas

Durante as pesquisas visuais, algo que acabou chamando a atenção foi o estilo de algumas estampas. Foi possível perceber que algumas delas tinham um padrão de estilo e de diagramação de seus elementos. Após análise, foram escolhidos três padrões de estilos que serão usados de referência.

5.2.4.1 *Grid Africano*

Nesse estilo (Imagem 13) podemos perceber um espécie de grid que ajuda na disposição dos elementos na estampa. São espaços definidos e delimitados por diferenças de cores e traçados, o que torna a estampa mais colorida, explorando a variação de cores e fundo. Esse estilo se torna mais comum com elementos da cultura africana, com um traço mais simples que se assemelha a pinturas tribais.

Imagem 13 — Estampas africanas



Fonte: Shutterstock.

5.2.4.2 *Elementos soltos*

Em um segundo estilo (Imagem 14), indo na contramão do anterior, podemos perceber os elementos soltos com espaçamento maior entre eles e sem a presença de divisões. Isso tudo traz mais liberdade na disposição dos elementos, podendo se utilizar melhor de variações de tamanhos deles.

Imagem 14 — Estampa Tropical



Fonte: Tani Kuzminka

5.2.4.3 Formas Geométricas

Por último, temos o estilo com formas geométricas (Imagem 15), um estilo que utiliza das formas mais simples para ajudar na repetição, ajudando a criação dos padrões das estampas. Com uma variação menor de cores, mas que ajuda na percepção de unidade entre os elementos. Esse estilo também é bastante presente nas culturas africanas e tribais.

Imagem 15 — Modelo de padronagem Bogolan



Fonte: Komarova Anastasiia.

5.3 Criatividade e experimentação

A presente fase do projeto dedica-se à geração de ideias e à experimentação das técnicas que vimos anteriormente de design de superfície. Nesta etapa, o designer explora alternativas, considerando elementos visuais, cores e variações. Para a criação dos elementos das estampas, foram utilizados os seguintes recursos: desenhos manuais para geração de rascunhos e Adobe Illustrator para vetorização e aplicação de padrões.

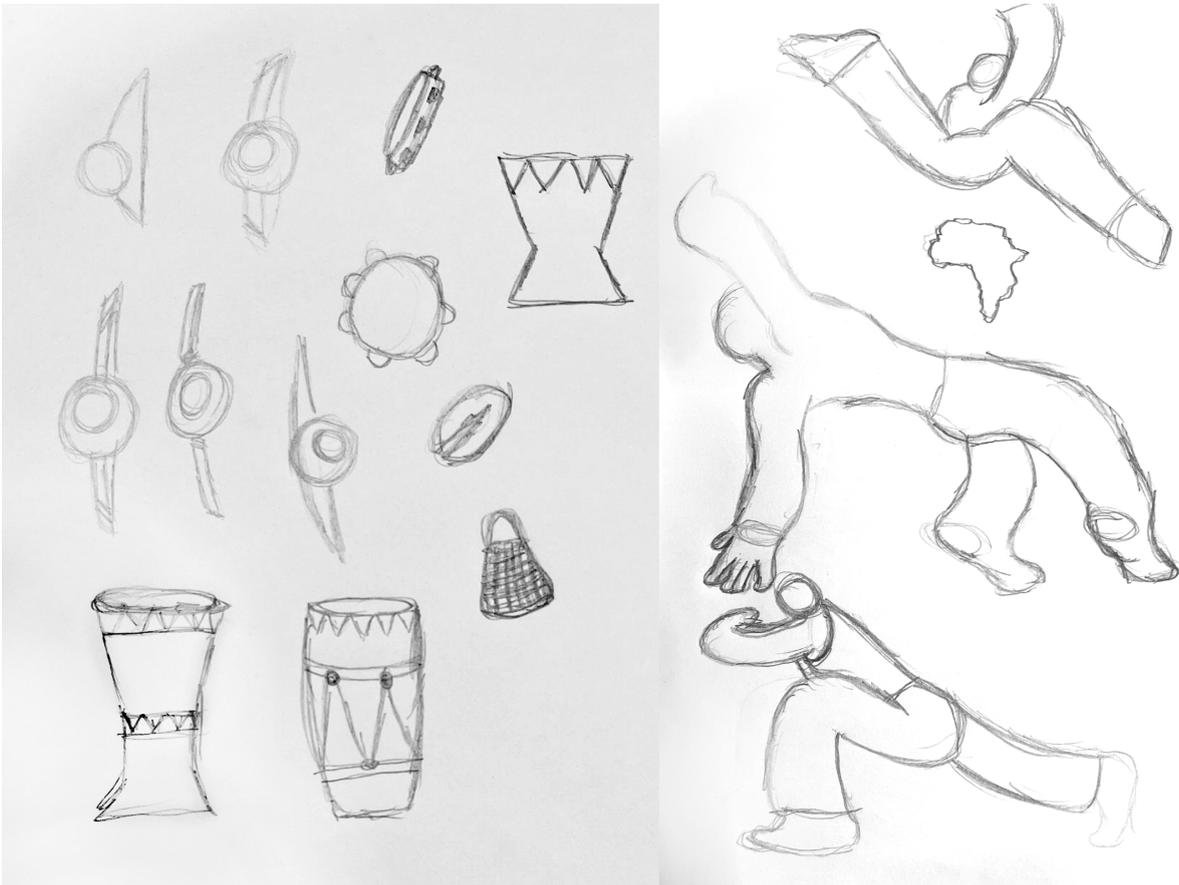
5.3.1 Geração de Alternativas

Para a geração de alternativas, o processo seguiu algumas etapas que ajudaram na definição do material final. Primeiramente, buscou-se com base na lista de palavras do mapa-mental, anteriormente apresentado, os elementos que pudessem ser representados de forma visual, após isso, os rascunhos desses elementos foram feitos (Imagem 16) e em seguida vetorizados no programa do Adobe Illustrator. A escolha do programa se deu pela familiaridade do uso pelo autor e pela

facilidade de replicar as técnicas de *rapport*, que aparece como a etapa seguinte. Por fim, a escolha das cores a serem utilizadas.

Os elementos escolhidos foram pensados em não apenas elementos físicos que pudessem ser representados de forma literal, mas também elementos que simbolizassem aspectos abstratos. Como uma das temáticas básicas escolhidas foi a História, a busca de elementos que representassem a história da Capoeira se deu por objetos e símbolos que remetesse a esse aspecto, além, é claro, de representações dos movimentos e golpes da Capoeira. Foi possível pensar em vários elementos que poderiam ser utilizados, mas, para a finalidade do projeto, seguimos com elementos de fácil entendimento e de maior familiaridade.

Imagem 16 — Rascunhos Elementos



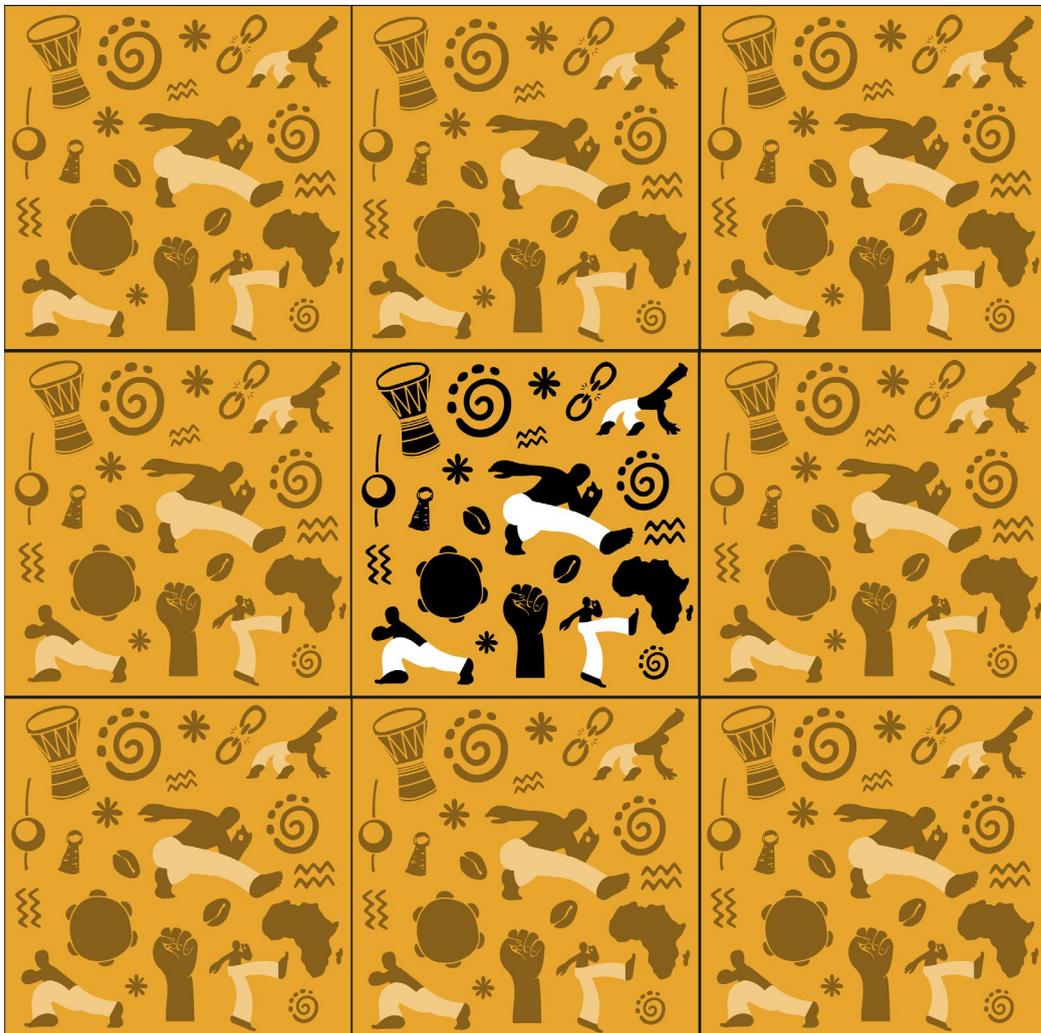
Fonte: Desenvolvido pelo autor (2025)

A etapa de rascunhos talvez seja a etapa com maior liberdade criativa, pois é onde o designer pode soltar a imaginação e testar todas as suas ideias. Em seguida, pode-se ver a vetorização dos rascunhos (Imagem 17) já com uma seleção de elementos que irão ser utilizados.

- **Padrão 1:**

Para a construção deste padrão (imagem 18) foram utilizadas como referência as estampas que se caracterizam pelos elementos soltos (Imagem 14), após a definição do módulo, criou-se um sistema de repetição alinhado, como exposto na Imagem a seguir. Pela sua liberdade na distribuição dos elementos foi possível utilizar todos os elementos vetorizados, dando mais riqueza visual à estampa e trazendo consigo as temáticas pré-selecionadas. Sendo assim, pode-se perceber todo o universo da Capoeira pelos elementos selecionados.

Imagem 18 — Padrão 1



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2025).

- **Padrão 2:**

Neste padrão (imagem 19) optou-se por seguir a linha das estampas com grids (Imagem 13), nela, é possível observar a construção preliminar de um grid com

variações de dimensões e orientações, dando mais dinamismo para a padronagem. Mais uma vez percebeu-se a oportunidade de utilizar todos os elementos construídos, trazendo riqueza de detalhes e de significados.

Imagem 19 — Padrão 2

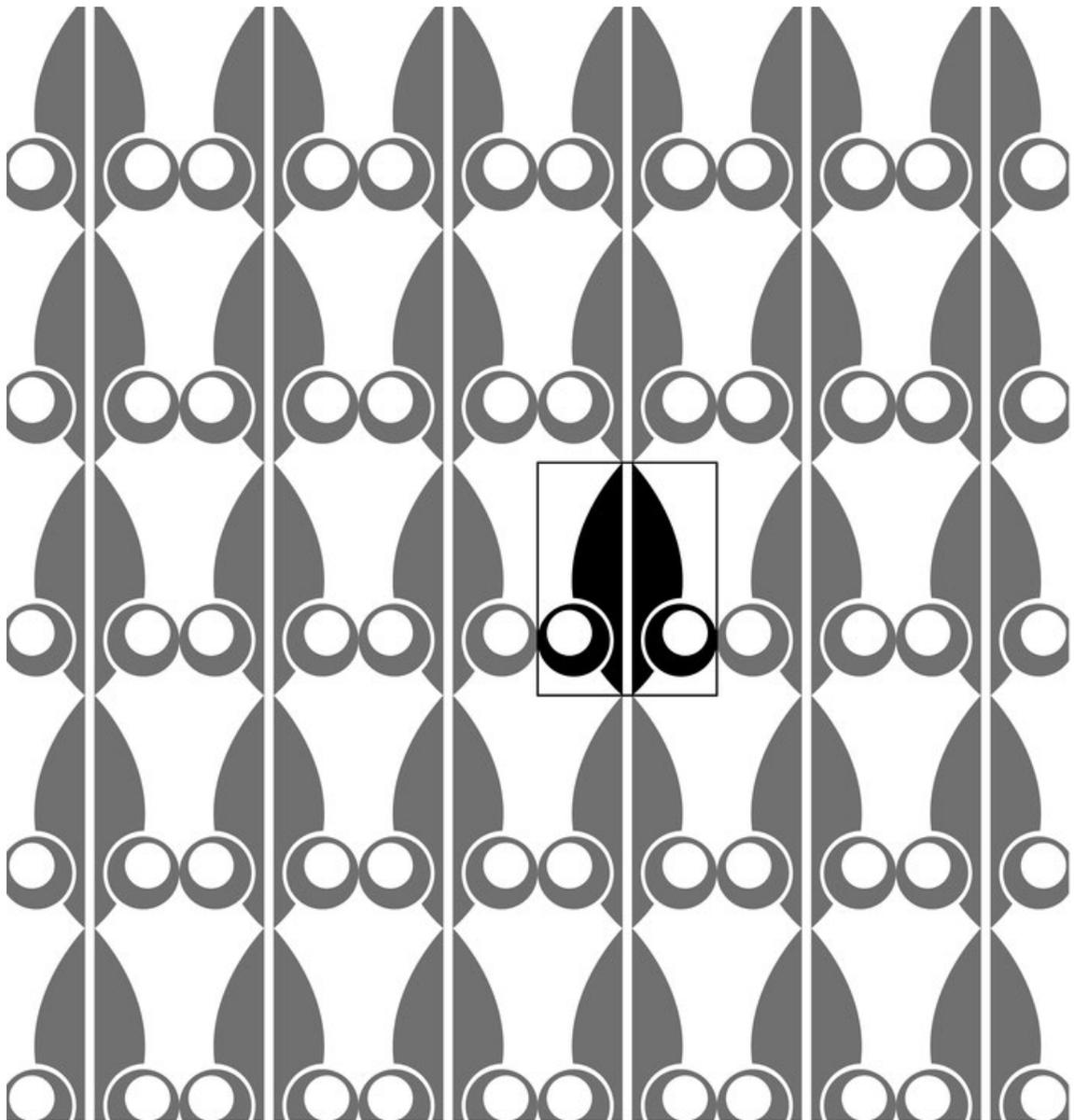


Fonte: Desenvolvido pelo autor (2025)

- **Padrão 3:**

Este padrão (imagem 20), por fim, segue como referência a linha de estampas com elementos geométricos (Imagem 15), utilizando apenas um dos elementos construídos, mas que fosse um elemento de extrema representatividade para o tema. Foi escolhido então o Berimbau como elemento principal da estampa, com suas formas mais simples e se utilizando de um traço mais geométrico foi possível criar um padrão no qual o elemento é refletido para a construção do módulo e em seguida se utilizando de um sistema de repetição alinhado.

Imagem 20 — Padrão 3



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2025).

5.3.3 Aplicação de cores

A seleção de cores da coleção buscou representar os conceitos de tradição e raízes da Capoeira, com base no painel de referências. É importante destacar também a influência de cores predominantemente usadas nas estampas africanas, que pela herança e história da Capoeira se mostrou um importante aspecto a ser abordado. A paleta (Imagem 21) inclui variações vibrantes e tons terrosos, explorando contrastes entre fundo e elementos. A aplicação da paleta geral foi individualizada para cada estampa, respeitando o briefing, conforme demonstrado a seguir.

Imagem 21 — Paleta de Cores



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2025)

5.4 Definição do modelo e da solução final

Chegando à fase final do projeto, depois de seguir todas as etapas anteriores criteriosamente, chegou-se ao resultado de três estampas. Essas estampas que serão apresentadas a seguir seguem com a finalidade do projeto de representar o universo da Capoeira e se tornar mais atrativa para o público. Durante o processo algumas mudanças ocorreram, mas sempre seguindo que a linguagem utilizada fosse a mais acessível possível, facilitando sua compreensão.

cores é um ponto importante pelo contraste do branco dentre os elementos em preto, buscando a referência da própria vestimenta característica dessa arte, além de seguir a paleta de cores definida.

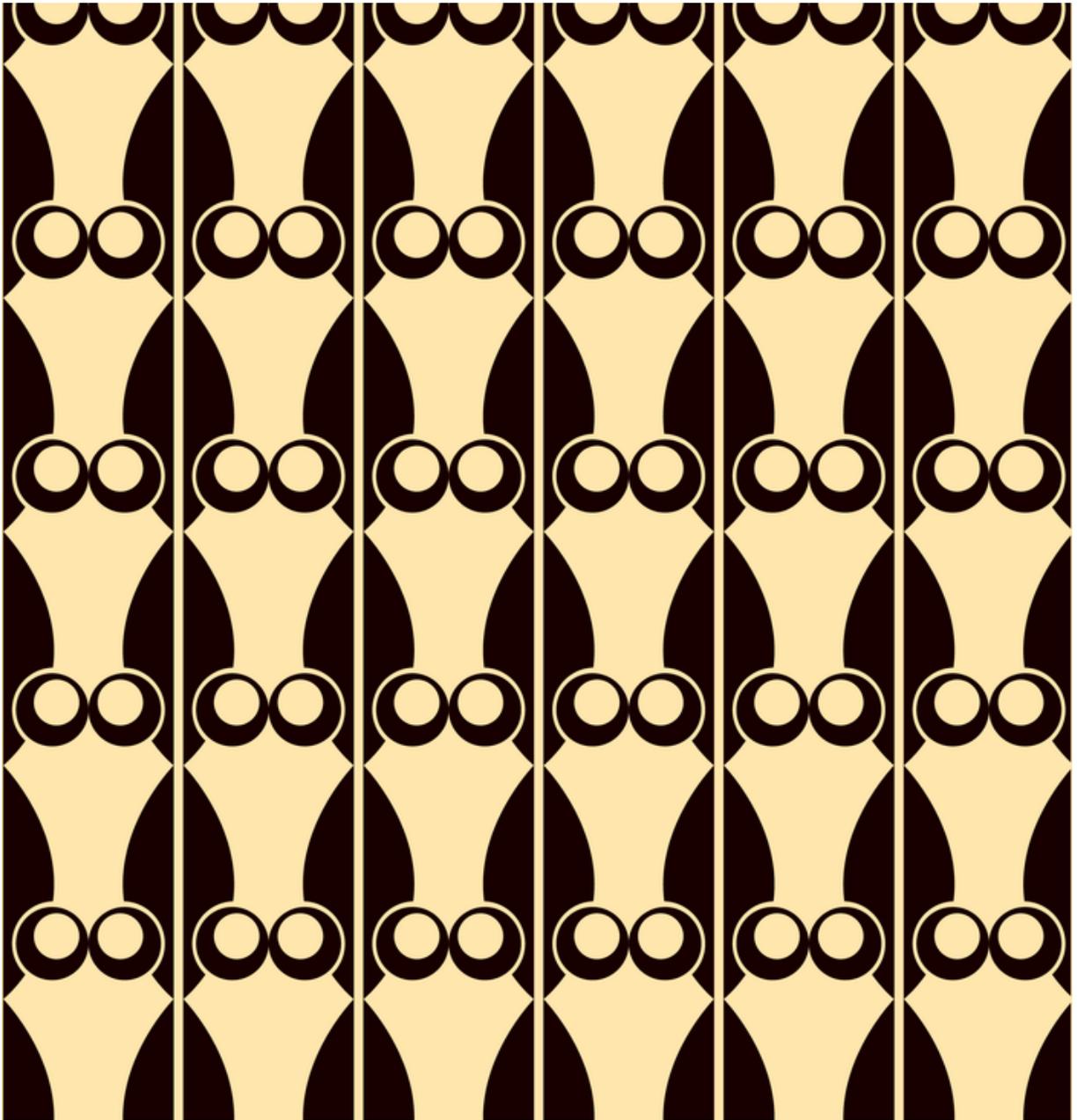
Imagem 23 — Estampa: Mandinga



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2025).

Utilizando o segundo padrão elaborado chegamos à estampa "Mandinga" (Imagem 23). Nela, podemos observar a utilização do grid que possibilita maior fluidez na estampa, além de conseguir apreciar os elementos mais individualmente e seus significados, contando com a utilização e variação da paleta de cores, deixando a estampa muito mais colorida e atrativa visualmente, com os elementos mais um vez em destaque e contando suas histórias.

Imagem 24 — Estampa Axé



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2025)

Chegamos à estampa "**Axé**" (Imagem 24), uma estampa que preza pela simplicidade, mas também tem seu valor significativo, utilizando-se do elemento mais característico do universo da Capoeira: o Berimbau. As formas simples e o sistema de repetição facilitam a reprodução desta estampa, tornando-a, talvez, a mais viável para aplicações dentre as elaboradas no projeto. A escolha de cores seguindo um tom mais claro de fundo e um tom mais escuro para o elemento é proposital para dar destaque ao elemento principal, mas deixando em aberto outras variações de cores.

5.4.2 Aplicações

Nesta etapa, a metodologia prevê a realização de testes de aplicação em *mockups* digitais para a viabilização da produção. Decidiu-se, então, restringir o foco em impressões de tecidos, visto que a maior aplicabilidade do design de superfície é na indústria têxtil, como já foi abordado neste trabalho. Dito isso, a escolha dos *mockups* foi feita para existir variedade nas peças, podendo ser reproduzidas em camisetas, calças e até *bucket hats*. Como veremos a seguir, a aplicação tem total liberdade para explorar as estampas. Devido à ampla possibilidade, decidiu-se por apresentar apenas quatro *mockups*.

Imagem 25 — Mockup Camiseta



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2025).

Imagem 26 — Mockup Bucket hat



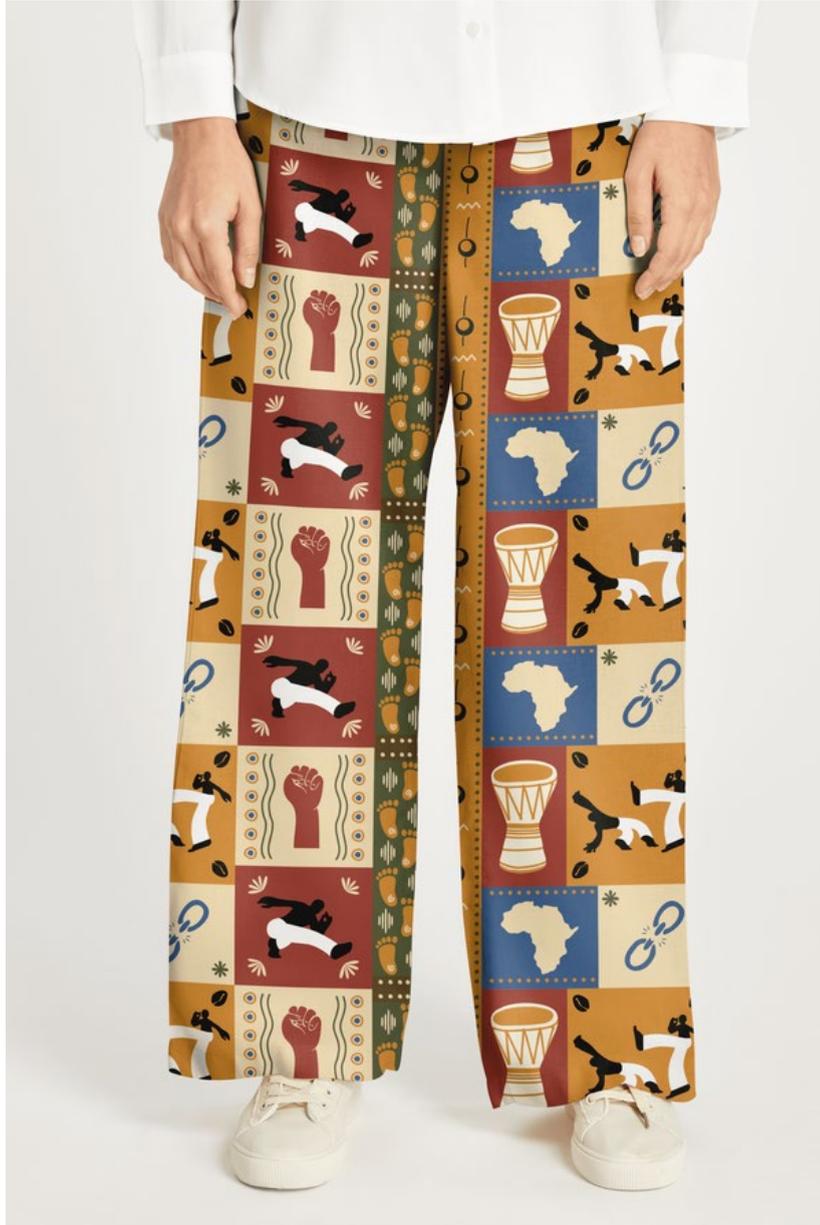
Fonte: Desenvolvido pelo autor (2025)

Imagem 27 — Mockup Bolsa



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2025)

Imagem 28 — Mockup Calça



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2025)

6 CONCLUSÃO

O desafio de construir este trabalho vem de anos, com muita luta foi possível elaborar e planejar todas as etapas para que se chegasse ao final com um resultado satisfatório. A Capoeira sempre foi um objeto de fascínio para mim e esteve na minha vida desde muito jovem, apesar de não conseguir mais praticar a arte, ainda tenho um carinho e admiração muito grande por ela. Um dos motivos principais de escolher esse tema foi pela consciência da importância da Capoeira não apenas para mim, mas também para a história do Brasil. E foi nessa tentativa de poder passar um pouco dessa consciência para as outras pessoas que foi possível se aprofundar mais no tema e construir um trabalho que poderei me orgulhar.

Apesar do tamanho e importância do tema, foi possível perceber uma certa dificuldade em encontrar materiais de referência que tivessem dados e histórias concretas do surgimento da Capoeira. Além disso, na etapa de aplicação dos formulários, houve dificuldade em conseguir a divulgação do mesmo com o próprio público da Capoeira, com grupos pequenos e isolados foi difícil manter o contato. Como já explicado, a Capoeira sofreu muito em seus primeiros períodos, foi perseguida e sofreu várias tentativas de apagamento, mas resistiu. Este trabalho também traz um simbolismo grande de como anos depois de tantas quedas, como a Capoeira sempre se levantou e continua cada vez mais forte.

Apesar dos contratempos e dificuldades que todo projeto de grande importância acaba encontrando, conseguiu-se seguir até o objetivo final muito pela utilização da metodologia. Seguindo suas etapas foi possível estruturar de forma adequada o projeto e isso reforça a importância do seu uso, principalmente dentro do design. Encontramos, também, na sua utilização dentro do design de superfície um caminho próspero e que deve ainda ser mais explorado para beneficiar ambas as áreas. Cada etapa do trabalho possibilitou grande aprendizado e sobre os temas principais, a soma de dois universos (Design de superfície e a Capoeira) traz a reflexão de novas possibilidades.

Para desdobramentos futuros podemos colocar questões como: aprofundar o estudo do design de superfície; reforçar a pesquisa do público-alvo e seu interesse no tema; explorar mais as aplicações das estampas resultantes.

Ao final, terminamos este projeto com grande orgulho e satisfação pelo trabalho feito e com a certeza de que conseguimos alcançar o nosso objetivo principal

de traduzir o universo da Capoeira, valorizando esta arte brasileira e dando seu devido lugar de destaque.

REFERÊNCIAS

- ABIB, Pedro Rodolpho Jungers. **CAPOEIRA ANGOLA: CULTURA POPULAR E O JOGO DOS SABERES NA RODA**. Campinas, 2004. 172 p Tese (Curso de Pós-Graduação em Ciências Sociais Aplicadas à Educação) - Universidade Estadual de Campinas.
- ADORNO, Camille. **A arte da Capoeira**. Goiânia: Ed. Kelps, 1999.
- BANKS, MARCUS. **Dados visuais para pesquisa qualitativa**. Tradução José Fonseca. Porto Alegre: Artmed, f. 88, 2009. 176 p. (Coleção Pesquisa Qualitativa). Tradução de: Using Visual Data in Qualitative Research.
- BOLA SETE, Mestre. **A capoeira angola na Bahia**. 1 ed. Salvador: Pallas, 1997. 200 p.
- BORBA, Diego César Bias. **Design de Superfície Etnográfico: Introdução do Método Etnográfico ao Design de Superfície para Construir e Otimizar Signos Culturais em Estampas**. Caruaru, 2017. 55 p Monografia (Design) - Universidade Federal de Pernambuco.
- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Ubu Editora, v. 3, f. 132, 2016. 264 p.
- CARVALHO, Ricardo Artur. **Exemplo de composição em escala**. Design de padronagem. 2017. Disponível em: <https://ricardoartur.com.br/padronagem/?cat=3>. Acesso em: 17 jan. 2025.
- COSTA, Marcelo Cardoso da; SILVA, Sergio Luiz Pereira da. A memória social da capoeira: História e narrativas. **Estudos de Sociologia**, Araraquara, v. 25, n. 49, p. 387-411, jul-dez 2020. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/estudos/article/view/13129>. Acesso em: 21 fev. 2025.
- COSTA, Maria Luísa Abreu da . **Design para a inteligibilidade e fruição do patrimônio intangível: Itinerários poéticos na cidade de Lisboa**. Lisboa, f. 471, 2013 Tese (Doutorado em Design) - Universidade de Lisboa.
- EGITO, Lorraine Oliveira Tabosa do. **O design na comunicação da identidade cultural da Capoeira: Estudo de caso em Natal/RN**. Portugal, 2014. 188 p Dissertação (Design Gráfico) - Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco.
- ESTAMPA WEB. **O que é Rapport no Design de Estampas?**. Estampa Web. Disponível em: <https://estampaweb.com/o-que-e-rapport-no-design-de-estampas/>. Acesso em: 17 jan. 2025.
- FARIA, Maressa Carolina Lopes; ARAÚJO, Nayara Cristina Carneiro. O GINGADO QUE VEM DA ÁFRICA: A CAPOEIRA NA CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE NEGRA NO BRASIL. **Periferia**, v. 10, n. 1, p. 179 - 201, jan/jun 2018. DOI: 10.12957/periferia.2018.31023. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/periferia/article/view/31023>. Acesso em: 25 jun. 2024.

FERLAUTO, Cláudio. **O Tipo da Gráfica: uma continuação**. 2 ed. São Paulo: Rosari, 2002. 96 p.

FONTOURA, Adriana Raquel Ritter; GUIMARÃES, Adriana Coutinho de Azevedo. HISTÓRIA DA CAPOEIRA. **R. da Educação Física/UEM**, Maringá, v. 13, n. 2, p. 141 - 150, 2 set 2002.

FREITAS, Renata Oliveira Teixeira de. **As ações comunicacionais táteis no processo de criação do design de superfície**. São Paulo, 2009. 114 p Dissertação (Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução Tomaz Tadeu da Silva, Guaracira Lopes Louro. 11 ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006. 102 p. Tradução de: The question of cultural identity.

IPHAN. **Inventário para registro e salvaguarda da capoeira como patrimônio cultural do Brasil**: [Dossiê]. Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. Brasília, 2007. 105 p. Disponível em: http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/Dossi%C3%AA_capoeira.pdf. Acesso em: 21 fev. 2025.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 5 ed. São Paulo: Editora Atlas, 2003. 310 p.

LOPES, Cristian Emanuel Ericeira. **Pesquisa Ancestral**: Narrando e navegando através das rotas poéticas da capoeira, a trajetória dos negros no Brasil. O processo criativo de cenas a partir de cantigas de capoeira. São Luís, 2019. 66 p Trabalho de Conclusão de Curso (Estudos Africanos e Afro-brasileiros) - Universidade Federal do Maranhão.

MEDEIROS, Jorge. **Colori - Menu Educação**: uma pequena introdução à estamperia. Disponível em: docplayer.com.br/13294785-Uma-pequena-introducao-a-estamparia.html. Acesso em: 5 jul. 2024.

MUNARI, Bruno. **Artista e Designer**. Tradução Gisele Monis. 3 ed. Lisboa: Editora Presença, 1990.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. Tradução José Manuel de Vasconcelos. 1 ed. São Paulo: Martins Fontes, f. 189, 1998. 378 p. Tradução de: Da cosa nasce cosa.

MUNARI, Bruno. **Design e Comunicação Visual**: Contribuição para uma metodologia didática. Tradução Daniel Santana. 1 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

PANIZZA, Janaina Fuentes. **Metodologia e processo criativo em projetos de comunicação visual**. São Paulo, 2004. 254 p Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) - Universidade de São Paulo.

PASTINHA, Mestre. **Capoeira Angola**. 3 ed. Salvador: Fundação Cultural do Estado da Bahia, 1988. 57 p.

PIAIA, Jade Samara. **O Design Gráfico no Circuito Cultural Artístico**: projetos de Kiko Farkas e Vicente Gil. Campinas, 2012. 231 p Dissertação (Artes Visuais) - Universidade Estadual de Campinas.

PICHLER, Rosimeri Franck; MELLO, Carolina Iuva de. O design e a valorização da identidade local. **Design & Tecnologia**, Santa Maria, v. 2, n. 4, p. 1-9, 2012. ISSN-e 2178-1974. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5440181>. Acesso em: 18 jun. 2024.

PINHEIRO, Lucas Mendes. **USO DO ESTEREÓTIPO E REPRESENTAÇÕES LGBTs NO DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS**. São Luís, 2017 Trabalho de Conclusão de Curso (Design) - Universidade Federal do Maranhão.

REGIS, Patrícia Gonçalves de Araújo. **Valorização da cultura popular pernambucana através do design de superfície**: coleção de estampas inspiradas nas obras de Samico. Caruaru, 2013. 63 p Trabalho de Conclusão de Curso (Design) - Universidade Federal de Pernambuco.

REGO, Waldeloir. **Capoeira Angola**: ensaio sócio-etnográfico. Salvador: Itapoan, f. 229, 1968. 458 p.

RUBIM, Renata. **Desenhando a superfície**. São Paulo: Rosari, f. 48, 2004. 95 p. (Coleção Textos Design).

SAIKALY, Fatina; KRUCKEN, Lia. Design de plataformas para valorizar identidades e produtos locais. **Cadernos de Estudos Avançados em Design - identidade**, Belo Horizonte, p. 35-47, 2010.

SILVA, Breno Fernandes de Barros. **O DESIGN DE SUPERFÍCIE APLICADO AO UNIVERSO CINEMATOGRAFICO**: a criação de uma coleção de estampas inspiradas no filme Pantera Negra. Caruaru, 2018. 22 p Trabalho de Conclusão de Curso (Design) - Universidade Federal de Pernambuco.

UNESCO. **Capoeira torna-se Patrimônio Imaterial da Humanidade**. ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA EDUCAÇÃO, A CIÊNCIA E A CULTURA (UNESCO). Brasília, 2014. Disponível em: <http://www.unesco.org/>. Acesso em: 18 dez. 2022.

VIDOR, Elisabeth; REIS, Letícia Vidor de Sousa. **Capoeira**: Uma herança cultural afro-brasileira. 1 ed. São Paulo: Selo Negro, v. 3, f. 56, 2013. 111 p.

VILLAS-BOAS, André. **Identidade e cultura**. 2 ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2009. 176 p.

WEBER, Isabela de Fátima. **Ivana Kupala**: design de estampas inspirado em uma festividade ucraniana. Curitiba, 2022. 100 p Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnologia em Design Gráfico) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

APÊNDICE I — QUESTIONÁRIO

QUESTIONÁRIO SOBRE CAPOEIRA

Olá, eu sou Victor, estudante de Design da UFMA. Estou fazendo esta pesquisa para o meu trabalho de conclusão de curso. Quero entender melhor a sua percepção sobre a Capoeira. Posso contar com sua ajuda?

Esse questionário demora de 5 a 10 minutos para ser respondido.

* Indica uma pergunta obrigatória

Termo de consentimento livre e esclarecido.

Você está sendo convidado a participar do projeto de pesquisa cujo pesquisador responsável é o graduando Victor Gabriel.

O objetivo do projeto é avaliar a percepção das pessoas sobre a arte da Capoeira. E entender como o Design pode ajudar na preservação e divulgação do valor cultural da Capoeira.

A sua participação é voluntária e a recusa em participar não acarretará nenhuma penalidade. Você não será identificado em nenhuma publicação.

Você tem de plena liberdade de recusar-se a participar ou retirar seu consentimento, em qualquer fase da pesquisa, sem penalização alguma. Caso decida não participar desta pesquisa basta fechar esta página.

Os dados e instrumentos utilizados na pesquisa ficarão arquivados com o pesquisador responsável. Não existe benefício ou vantagem direta em participar deste estudo. Os benefícios e vantagens em participar são indiretos, proporcionando retorno social da publicação dos resultados da pesquisa em periódicos científicos.

Garantimos a você a manutenção do sigilo e da privacidade de sua participação e de seus dados durante todas as fases da pesquisa e posteriormente na divulgação científica.

Ao clicar em "Próxima" você concorda com o termo.

QUESTIONÁRIO SOBRE CAPOEIRA

Nesta etapa queremos entender melhor qual sua relação com a Capoeira.

1. Você já praticou ou gostaria de praticar Capoeira? *

Marcar apenas uma oval.

- Pratico com frequência
- Já pratiquei antes, mas não pratico mais
- Não pratico, mas gostaria de praticar
- Não pratico e não tenho interesse

2. Você já teve algum contato com a Capoeira? Se sim, como foi esse primeiro contato? (pode ser uma lembrança de infância, algum filme ou menção) *

3. O quanto você conhece sobre a Capoeira? *

Marcar apenas uma oval.

- Estudo e conheço a capoeira
- Conheço e/ou já estudei um pouco sobre capoeira
- Tive algum contato em eventos ou apresentações, mas não sei muitos detalhes a respeito
- Não conheço nada sobre capoeira

4. Avalie a seguinte afirmação em uma escala de 1 a 5, onde: *

1 = Discordo totalmente
2 = Discordo
3 = Neutro
4 = Concordo
5 = Concordo totalmente

"A capoeira tem tido destaque dentro do Brasil como parte fundamental da nossa cultura."

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5
Disc Concordo totalmente

5. Avalie a seguinte afirmação em uma escala de 1 a 5, onde: *

1 = Discordo totalmente
2 = Discordo
3 = Neutro
4 = Concordo
5 = Concordo totalmente

"Acredito que a Capoeira representa a cultura nacional."

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5
Disc Concordo totalmente

6. Avalie a seguinte afirmação em uma escala de 1 a 5, onde: *

1 = Discordo totalmente
2 = Discordo
3 = Neutro
4 = Concordo
5 = Concordo totalmente

"A Capoeira deve ter mais destaque e incentivo pela sua importância cultural."

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5
Disc Concordo totalmente

QUESTIONÁRIO SOBRE CAPOEIRA

Últimas perguntas, prometo!

7. Você já comprou algum produto que tenha a temática da Capoeira?

Marcar apenas uma oval.

Sim
 Não

8. Você teria interesse em produtos com a temática da Capoeira como representação da cultura brasileira?

Marcar apenas uma oval.

Sim
 Não

9. Das opções seguintes, selecione quais dessas temáticas dentro do universo da *
Capoeira para você tem a maior relevância ou quais você tem mais interesse?

Marque todas que se aplicam.

- LUTA
- HISTÓRIA
- MÚSICA
- DANÇA
- RODA
- MESTRES
- INSTRUMENTOS
- TEATRALIDADE
- MOVIMENTOS

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários