

**DESIGN DE SUPERFÍCIE: PROJETO DE APLICAÇÃO DE ELEMENTOS DA
FLORA MARANHENSE EM ESTAMPARIA TÊXTIL**

***SURFACE DESIGN: PROJECT TO APPLY ELEMENTS FROM THE FLORA OF
MARANHÃO IN TEXTILE PRINTING***

Camila Melo¹

Alina Abreu²

Felipe Raposo³

Lucas Cardoso Marinho⁴

Fabiane Rodrigues Fernandes⁵

Resumo

Este artigo apresenta-se como um relato de um projeto de design de superfície que tem como objeto de estudo o uso da flora maranhense na criação de estampas florais, gerando assim, como produto final, um projeto de estamparia têxtil carregado de valores socioculturais e ambientais. Sendo assim, este trabalho expõe de forma crítica a importância da flora como símbolo cultural de uma região, mais especificamente acerca do murici (*Byrsonima crassifolia* (L.) Kunth) e da vinagreira (*Hibiscus sabdariffa* L.) para o Maranhão e, ainda, como o design pode difundir e fortalecer isso. Assim, este artigo relata o processo de criação e concepção do projeto, passando as etapas construtivas até a apresentação das peças de vestuário finais.

Palavras-chave: design de superfície; flora maranhense; estamparia; *rapport*

Abstract

This article presents a report of a surface design project. The objective of this study is to use the flora of Maranhão in the creation of floral prints, thus generating a textile printing project loaded with sociocultural and environmental value as the final product. Furthermore, this work critically exposes the relevance of the flora as a cultural symbol of a region, more specifically regarding the murici (*Byrsonima crassifolia* (L.) Kunth) and the vinagreira (*Hibiscus sabdariffa* L.) for Maranhão and, also, how design can spread and strengthen it. Therefore, this article reports the creation process and the project design, going through the construction stages until the presentation of the final garments.

Keywords: surface design; flora of Maranhão; press Shop; *rapport*

¹ Graduanda, UFMA, São Luís, Maranhão, cp.melo@discente.ufma.br; 0000-0002-8758-7793

² Graduanda, UFMA, São Luís, Maranhão, alina.karen@discente.ufma.br; 0000-0002-5781-4318.

³ Graduando, UFMA, São Luís, Maranhão, epiloke@gmail.com; 0000-0002-7421-2634

⁴ Professor Doutor, UFMA, São Luís, Maranhão, lc.marinho@ufma.br, 0000-0003-1263-3414

⁵ Professora Doutora, UFMA, São Luís, Maranhão, fabiane.fernandes@ufma.br, 0000-0002-8604-7752

1. Introdução

É um fato notório que cada região do Brasil possui diferentes especificidades e características em sua cultura local, uma vez que a identidade cultural brasileira é extremamente rica e plural. Esse fenômeno ocorre, de acordo com Turner (1999), pois como todas as nações, somos híbridos culturais, porém em um grau mais elevado que a maioria das demais. Ainda no autor supracitado, também cabe lembrar que as identidades estão embutidas na linguagem e nos sistemas culturais – que não são homogêneos. As diferenças étnicas, regionais e as desigualdades sociais, além dos desenvolvimentos históricos diferenciados, são responsáveis pelo que se denomina de “unidade na diversidade” e são elementos comuns na criação de tais sistemas.

Cada região do Brasil possui especificidades em sua cultura local. Isso se deve principalmente ao fato de que a identidade cultural brasileira é uma das mais ricas culturalmente, pois:

Não é ocioso lembrar que tais identidades, no caso do Brasil, estão embutidas em nossa língua e em nossos sistemas culturais, mas estão longe de uma homogeneidade – que já não perseguimos –; ao contrário, estão influenciadas (as identidades) pelas nossas diferenças étnicas, pelas desigualdades sociais e regionais, pelos desenvolvimentos históricos diferenciados, naquilo que denominamos “unidade na diversidade”. Como todas as nações, mas bem mais do que a maioria delas, somos híbridos culturais e vemos esse processo como um fator de potencialização de nossas faculdades criativas (Turner, 1999, p. 46).

Além disso, para Krucken (2009) o Brasil possui uma grande riqueza de recursos da biodiversidade e isso, por consequente, constitui a base para o desenvolvimento de produtos fortemente ligados à origem local.

Desse modo, as expressões culturais variam muito — desde o estilo de roupa, comidas típicas, danças, folclore e entre outras formas. Algumas dessas manifestações culturais envolvem fatores socioambientais, como a flora nativa de cada região. Peixoto et al. (2006) afirma que a flora brasileira é considerada uma das mais ricas do mundo e sobre ela há um vasto acervo de estudos. Os autores ainda pontuam que essa riqueza natural constitui-se em patrimônio científico, cultural e econômico que precisa ser conhecido, preservado e explorado racional e criteriosamente. Dessa forma, delimitou-se a flora maranhense como nosso objeto de estudo. Para melhor delimitar o escopo do trabalho, duas espécies foram selecionadas: o murici (*Byrsonima crassifolia* (L.) Kunth) e a vinagreira (*Hibiscus sabdariffa* L.).

Sabe-se que o design é um importante meio de fortalecimento desses elementos socioculturais, pois, durante o processo projetual, é capaz de direcionar a conversão de matérias-primas em produtos finais, utilizando-se de visão e planejamento para a agregação de valor (KRUCKEN, 2009). Para tangibilizar as espécies escolhidas em projetos gráficos, optou-se pelo uso dos artifícios do design de superfície, pois possui uma vasta gama de usos e aplicações.

As superfícies, sejam elas têxteis, plásticas ou papelaria, carregam consigo uma grande variedade e profundidade de significados cujos potenciais podem se tornar referências para diversos grupos sociais, como apontam Mol e Lana (2018). Dessa forma, o design de superfície caracteriza-se como uma atividade projetiva com grande potencial de representação simbólica e identitária.

Para alcançar o objetivo proposto, foi decidido utilizar a técnica de *rapport*, que consiste na repetição de um módulo com encaixes perfeitos, assim, é possível alcançar um resultado visual harmonioso. Esse mecanismo é aplicado em projetos de design de superfície, cujo objetivo é a criação de padrões bidimensionais — tanto texturas visuais, como táteis — destinados principalmente para a constituição ou tratamento de superfícies, gerando como resultado final uma solução estética e funcional. Schwartz (2008, p. 146) afirma que:

Tais características devem estar relacionadas às estéticas, simbólicas e práticas (funcionais e estruturais) dos artefatos das quais fazem parte, podendo ser resultantes tanto da configuração de objetos pré-existentes em sua camada superficial quanto do desenvolvimento de novos objetos a partir da estruturação de sua superfície.

Sendo assim, decidiu-se aplicar os *rapports* em estampas voltadas para peças de roupa. Para isso, foi necessário nos aprofundarmos tanto no design de superfície, quanto no design de moda, a fim de compreender adequadamente as estratégias para alcançar os resultados estéticos e sociais estabelecidos. Além disso, ao longo deste trabalho serão analisados e descritos os processos lógicos e criativos que viabilizaram a criação das estampas florais.

2. Cultura e Flora Nativa

A observação dos elementos naturais para a sua utilidade nos materiais pertence à vida cotidiana e faz parte de toda cultura, ligada à origem da sociedade. Os ensinamentos são desenvolvidos pela busca do conhecimento de mudança da natureza que sempre está se adequando às necessidades. Segundo Ramos e Sell (1994, p. 1):

O homem primitivo aproveitava essa experiência, usando a natureza como fonte de inspiração para resolver seus problemas diários: as primeiras choupanas assemelhavam-se aos ninhos dos pássaros; a ponta do arpão, usado desde a idade da pedra, é semelhante ao ferrão dos insetos e aos espinhos de algumas plantas.

O produto transmite conceitos e características culturais no ambiente que circula, assim são compreendidos como representantes e participantes de um processo de comunicação (NIEMEYER, 2009). Uma das representações mais vivas e constantes de cada cultura é os elementos naturais advindos dela, por esse mesmo meio é que as produções da atualidade têm se referenciado muito nelas. A fauna e flora nativa se destacam em estampas identidades, manifestando-se nas superfícies sendo uma inspiração frequente à moda devido às possibilidades estéticas, garantindo uma grande riqueza visual devido aos traçados e paleta de cores, podendo percorrer por vários estilos estéticos (QUARTINO, 2009).

3. Design de Superfície

Segundo Rüttschilling (2008, p. 23), “o design de superfície é uma atividade criativa e técnica que se ocupa com a criação e desenvolvimento de qualidades estéticas, funcionais e estruturais, projetadas para constituição e tratamentos de superfícies”. Sendo assim, o homem, historicamente, tem feito interferências para configurar as superfícies dos objetos desde os tempos primitivos, com o propósito de influenciar a aparência final dos mesmos (SCHWARTZ, 2008).

Pode-se considerar isso uma forma de expressão ligada à cultura de uma sociedade pois, a maneira como o homem realiza tal intervenção, acaba condicionando a percepção que ele tem sobre seus objetos, despertando emoções, criando significados e alterando sua relação com os mesmos (SCHWARTZ, 2008).

Freitas (2009) aponta que o design de superfície objetiva não somente torná-la um suporte material e/ou de acabamento, mas também tem como objetivo conferir à ela uma carga comunicativa com o exterior do objeto, que pode ser interpretada através dos sentidos, tais como cores, texturas e grafismos. Portanto, é certo concluir que a transformação das superfícies se configura como uma atividade natural para o homem e que tem igualmente contribuído para a tangibilização e fortalecimento das suas individualidades.

4. Moda Como Expressão Cultural

Ao tratar de moda faz-se necessário citar a sua relação intrínseca com a arte e seus signos, pois esta utiliza e manifesta-se através de elementos da semiótica, afirma Kirchof (2003). As linguagens e signos culturais surgem assim como forma de interação, ocasionando influências por meio de suas expressões. Dessa forma, os signos se caracterizam pela necessidade de comunicar através das representações, o entendimento e pontos de vista de cada espaço.

A simbologia traz significados diversos que podem ser interpretados de formas diferentes por culturas diferentes, construindo determinado grupo, buscando refletir elementos sociais. Sendo assim, surge a iconografia que trata do significado das obras de artes como algo diferente de sua forma, que proporciona a distribuição de conhecimento e informação através de uma imagem (PANOFSKY, 1986). Essa forma deve ser tratada com veemência em relação ao que se tem de parâmetro, para a clareza da sequência de interpretações que podem ser formadas a partir desta figura estruturada.

Os símbolos, a arte e a iconografia estão interligados e podem se inserir na moda como uma complementação e junção de elementos, proporcionando um alcance maior de conhecimento através das figuras. O design de superfícies se expande para vários campos de atuação além da moda no Brasil, “abrangendo todas as superfícies, de quaisquer materiais, concretos e virtuais” (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 13).

Portanto, a moda percorre e sofre alterações sociais e culturais diante da sociedade capitalista, se inserindo em ambientes socioeconômicos, culturais, pessoais e psicológicos, por conseguinte transpassando expressões sociais. Isso fica ainda mais evidente na seguinte afirmação de Nery (2009): “a indumentária sempre foi um reflexo do gosto contemporâneo, retratando de certa forma o desenvolvimento econômico, cultural e político. A roupa diferenciada identificava camadas sociais, profissões, idade ou sexos”.

Segundo Keller (2007, p. 4), “a moda é um produto intangível, imaterial e cultural, enquanto a roupa é tangível, material e concreta.” O designer dessa forma determina valores ao produto criado adicionando identidade livremente no mundo palpável e intráctil da moda. Além disso, o corpo transmite e escreve significados com manifestações agregadas e demonstrações dos efeitos que criam processos de identidade (CASTILHO; MARTINS, 2005).

5. Metodologia

Trata-se de uma pesquisa exploratória, que se inicia com o levantamento bibliográfico sobre eixos temáticos (flora maranhense, design de superfície, moda e cultura) para compreensão de

um fenômeno e tem como base o *Design Science* (SANTOS, 2018) que se utiliza de processos do design para gerar valor à sociedade. Para a realização deste trabalho, foi utilizado como base as oito etapas de produção de impressões gráficas de Johansson et al. (2011), as quais compreendem as seguintes 04 (quatro) fases e suas respectivas etapas:

- Concepção: trabalho estratégico e trabalho criativo;
- Produção criativa: imagens e textos e layout;
- Produção Industrial: pré-impressão, impressão, acabamento/encadernação;
- Logística: distribuição.

Esse sistema foi apresentado durante as aulas da disciplina de Materiais e Processos Gráficos do curso de Design da Universidade Federal do Maranhão, a qual, originalmente, engloba os processos dos projetos de design gráfico desde a formulação do conceito até a sua tangibilização. No entanto, devido às limitações da COVID-19 e da modalidade EAD, vale ressaltar que foi necessário adaptar a metodologia. Portanto, somente as duas primeiras fases foram executadas: a de Concepção e a de Produção Criativa. A seguir, está descrito todo o processo do desenvolvimento das estampas florais.

5.1. Levantamento de Dados

A primeira etapa projetual foi a Concepção, na qual buscou-se compreender os processos lógicos que contribuíram para o desenvolvimento das estampas, como a análise de referências relacionadas à botânica das espécies estudadas e também avaliar os produtos similares.

Portanto, antes do início do projeto, houve uma aula informativa sobre várias espécies de frutos provenientes de espécies locais de forma a aproximar os alunos do objeto de estudo e ainda facilitar a compreensão do valor sociocultural que esses elementos possuem para o Maranhão. Após isso, dividiu-se a turma em grupos e deu-se início ao sorteio de duas espécies para cada equipe e, como resultado disso, obtemos o murici (*Byrsonima crassifolia*), espécie nativa com ampla ocorrência no Cerrado brasileiro, e a vinagreira (*Hibiscus sabdariffa*), espécie exótica de origem africana, mas comumente cultivada nos quintais das casas maranhenses. A seguir, nas Figuras 1 e 2, é possível visualizar as espécies em mais detalhes.

Figura 1: Fruto maduro do murici e a sua inflorescência, respectivamente.



Fonte: www.coisasdaroca.com/plantas-medicinais/murici.html e dos autores respectivamente.

O murici é um fruto pequeno, amarelo e/ou laranja quando maduro, facilmente encontrado em feiras locais, sendo muito importante para a economia de pequenos comerciantes. Além disso, ele possui alto valor nutritivo e medicinal. O muricizeiro pode alcançar até sete metros de altura, com folhas obovadas, levemente coriáceas e com ápice acuminado, apresentando um tom de verde claro. Suas flores são caracterizadas por cinco pétalas de tons vibrantes variando do amarelo ao alaranjado.

Figura 2: Flor da vinagreira aberta e em botão, respectivamente.



Fonte: <http://umaflorpordia.blogspot.com/2015/05/vinagreira.html?spref=pi> e <https://hortas.info/como-plantar-vinagreira> respectivamente.

A vinagreira, embora possua origem africana, está presente em diversos pratos típicos maranhenses como, por exemplo, o arroz-de-cuxá, que é acompanhado por peixe ou camarão. Ademais, também é bastante utilizada como medicamentos, base de corante naturais e como planta ornamental de jardins. A vinagreira é um arbusto vigoroso que pode chegar até 3m de altura, com caule variando de verde a vináceo. Suas folhas são trilobadas com margem serrada e coloração verde ou púrpura.

Posteriormente, foi feita a análise de similares de estampas. Essa é uma importante etapa do processo criativo, visto que assim podemos compreender melhor o funcionamento e a aplicação do produto, além de ser possível avaliar como outros designers chegaram ao resultado final (PMBOK, 2013).

Conseqüentemente, a partir dessa observação pode-se adotar estratégias e técnicas para a criação do nosso próprio produto. Desse modo, foram exploradas diversas estampas com elementos culturais e/ou sociais e, após essa busca visual, a equipe avaliou o traço, o tipo de *rappor*t utilizado, a composição harmônica de cada estampa encontrada. Os resultados obtidos nessa etapa serão apresentados abaixo, nas Figuras 3,4,5 e 6 sendo os três últimos criados também com base em elementos vegetais.

A estampa da Figura 3 foi extraída da Coleção de Estampas Corridas Arena Brasileira, cujo resultado final foi a união de elementos representantes de um estado e traços da arquitetura de suas arenas construídas para a copa mundial. A estampa em questão é inspirada no Cristo Redentor, um dos pontos turísticos mais importantes do Rio de Janeiro. Seu desenho é contínuo, portanto, não é possível saber identificar com facilidade o início e o fim do módulo. As cores são quentes e bem contrastantes, um vermelho alaranjado e amarelo claro, logo, se trata de uma harmonia análoga entre duas cores complementares.

Figura 3: Estampa corrida cujo tema é o Rio de Janeiro.



Fonte: <https://www.behance.net/gallery/18945423/Colecao-de-Estampas-Corridas-ARENA-BRASILEIRA>

A estampa da Figura 4 busca representar a cultura da cidade de Rio Branco, por isso foi escolhido o guaraná para compor o padrão. Suas cores são o preto, vermelho e branco, as cores principais do fruto do guaraná. A padronagem da estampa é contínua e seu módulo é de fácil identificação.

Figura 4: Estampa inspirada na cidade Rio Branco.



Fonte: <http://m-cau.com/1-2/>

A estampa da Figura 5 apresenta folhas de palmeira em um aspecto muito mais mesclado, contendo texturas, formas e cores que são facilmente encontradas em trabalhos de artesanato pelo Brasil. A identificação do seu módulo é relativamente difícil, grande parte devido à riqueza de detalhes e reentrâncias da folha da palmeira, e a harmonia utilizada neste trabalho é análoga, com tons de verde e branco sobrepostos.

Figura 5: Estampa tropical.



Fonte: www.abcdabc.com.br/sao-bernardo/noticia/designer-sao-bernardo-ganha-1-lugar-premio-estampa-brasil-renner-15578

Figura 8: Estampa figurativa que representa as florestas brasileiras.



Fonte: <https://www.consueloblog.com/colecao-estampa-brasileira-santaconstancia>

Este é mais um trabalho cujos módulos se sobrepõem sem ter uma identificação clara, além de não haver simetria na composição. A ideia foi valorizar a profundidade que a mata possui, apresentando as mesmas cores com tons mais escuros e claros.

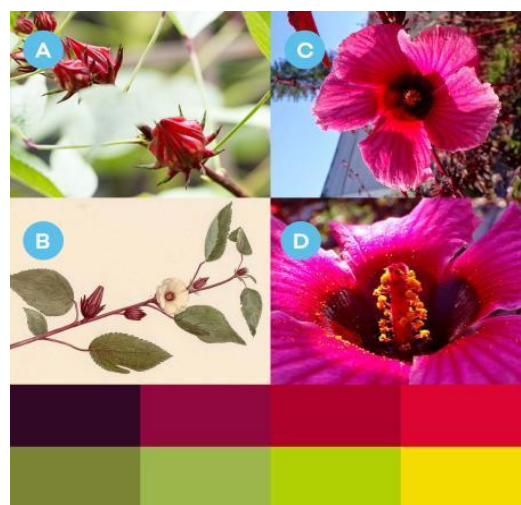
A fim de sintetizar as sensações que buscamos transmitir com as estampas, elaboramos um quadro de inspiração para visualizarmos com mais clareza os diversos elementos das espécies estudadas. As fotografias escolhidas destacam partes diferentes de cada planta — as folhas, ramos, flores e frutos —, desse modo, foi possível organizar os dados visuais que obtivemos. Além disso, inserimos uma ilustração científica referente a cada espécie, visto que esse tipo de representação é mais precisa com um detalhamento mais técnico, o que contribui para a assimilação de pequenos elementos que passam despercebidos em fotos reais. Ao final da escolha das fotos, foi montado uma paleta de cores com as oito (8) cores mais predominantes do quadro. O resultado dessa análise visual está nas figuras 6 e 7 a seguir.

Figura 6: Quadro de inspiração do murici com imagens adaptadas.



Fonte: Figura A <<https://appverde.wordpress.com/2015/11/05/murici-byrsonima-sericea/>>, Figura B <<http://shorturl.at/ikF36>>, Figura C <<https://www.ufmg.br/boletim/bol1747/4.shtml>>

Figura 7: Quadro de inspiração da vinagreira com imagens adaptadas



Fonte: Figura A <<https://saberhortifruti.com.br/maranhao-vinagreira/>>, Figura B <<http://cienciaemfoco.com/noticias/medicina-a965.html>>, Figura C <<http://umaflorepordia.blogspot.com/2015/05/vinagreira.html>>, Figura D <<http://umaflorepordia.blogspot.com/2015/05/vinagreira.htm>>

5.2. Conceito

Após definição das espécies que seriam aplicadas nos *rappports*, realizou-se a análise de similares e definição dos quadros de inspiração. Somente após concluir essas etapas foi definido um conceito que norteará a ideação da proposta. Nesta etapa definiu-se as particularidades da estampa, como:

- delimitação do público-alvo;
- definição da representação dos elementos da flora (tipo de traço, tipo de repetição, estilo de arte, técnica de ilustração e afins);

- definição da paleta de cores e, posteriormente, os tipos harmônicos;
- determinação das peças de vestuário as quais receberão a aplicação das estampas.

A seguir, estão descritos os resultados da discussão que a equipe realizou acerca dessa fase. Optou-se por desenvolver um produto voltado inteiramente para o público feminino, de 19 a 28 anos, moradores do Maranhão, com um estilo de vida criativo e amantes da moda. O público possui um grande interesse em expressar sua personalidade e vivência cultural através das suas roupas.

Uma persona (Figura 8) foi criada para facilitar a percepção da individualidade do nosso público-alvo, pois, como afirma Pazmino (2015), a descrição técnica de um público-alvo não é o suficiente para compreender o usuário. Desse modo, é necessário que haja uma persona para que o designer possa se aproximar do público que ele quer atingir. Assim, pode-se abranger dados como hábitos, cotidiano e gostos.

Figura 8: Infográfico ilustrando a persona criada.



Fonte: Elaborado pelos autores

Laís tem 20 anos e é uma moradora de São Luís - MA. Ela está cursando o quinto período do curso de Design e trabalha como uma artista independente, produzindo quadrinhos, artes e animações sob encomenda. Ela é apaixonada pela cultura da sua região e deixa claro que tem grandes influências dela no seu estilo de vida. Além disso, ela se importa muito com as suas roupas, dando preferência às vestimentas leves por causa do clima da cidade. Laís fica constantemente chateada porque tem dificuldade de achar máscaras faciais com estampas que a agradem.

A partir disso, pode-se pensar em um projeto de estampas e aplicações próprias para o

público-alvo escolhido.

Nesta etapa, foi definido o tipo de traço e o estilo de cada módulo, sendo assim, resolveu-se trazer retratações diferentes para cada uma das plantas. No caso do murici, a proposta apresenta uma abordagem mais abstrata, com formas orgânicas e flat. A harmonia de cores faz referência aos tons da espécie (verde, amarelo e laranja), assim, caracteriza-se por tons análogos quentes.

Já no que se refere ao módulo da vinagreira, deu-se preferência por uma representação mais verossímil, porém de modo que ainda se pareça com uma ilustração. O tipo harmônico designado para compor esse módulo foi o de tons complementares, como rosa e verde, o roxo e amarelo. Para contrastar com as cores anteriores, pensou-se em usar um tom de azul escuro, com o objetivo de destacar os tons de rosa e roxa.

A partir dos dados acima, a equipe decidiu realizar a aplicação das equipes nas seguintes peças de vestuário: camisa *cropped* e máscara facial protetora.

A camisa *cropped* foi escolhida por se configurar atualmente como uma tendência da moda, além de ser caracterizada como uma roupa leve e versátil, o que a torna adequada para locais com um clima mais quente como o Maranhão. Além disso, a equipe realizou uma pesquisa no Google Trends (Figura 9) — uma importante ferramenta da internet para verificar tendências de pesquisas no mundo todo — com termos relacionados à moda feminina. O resultado percebido é que o termo “*cropped*” foi muito pesquisado no Maranhão, visto que ficou em segundo lugar em relação aos demais 26 estados.

Figura 9: Estados que mais pesquisaram o termo “*cropped*” nos últimos 12 meses



Fonte: <https://trends.google.com.br/trends/explore?cat=68&geo=BR&q=cropped>

Já a segunda peça, a máscara protetora, foi escolhida devido à sua atual importância, por ser um símbolo de proteção e cuidado com a sua saúde, o que o tornou um acessório obrigatório para todo brasileiro. A máscara, portanto, não só é uma importante ferramenta de proteção, como também um meio de expressar através das suas estampas e cores.

5.3. Geração de Alternativas

Esboços são uma ferramenta valiosa durante a geração de alternativas, visto que é essencial para a fixação de ideias imediatas. De acordo com Duarte (2015), a fase do esboço tem um papel importante, no entanto, deve ser concluída para que seja iniciada a fase do desenho definitivo, a qual também deve ser terminada para dar início à fase de execução do projeto. Portanto, foram produzidos esboços baseados nas informações que obtivemos até agora (espécie de planta, quadro de inspiração, público-alvo, estilo de arte). Com o auxílio dos esboços, foi possível visualizar mais claramente o processo de criação das estampas, além de facilitar o tempo de produção.

Os esboços gerados após a análise dos dados coletados estão apresentados na Figura 10.

Figura 10: Esboços elaborados pela equipe.



Fonte: Elaborado pelos autores

De A a C estão os rascunhos gerados para estampa do murici, e de D a F os rascunhos da vinagreira. Percebe-se que foram apresentados diferentes tipos de composição para cada espécie. A opção A e F trazem um olhar mais aproximado para a planta, enquanto B e E fazem uma representação mais distante. E, ainda, tem os desenhos C e D, que desconectam os elementos das plantas, tornando assim a arte mais dinâmica e lúdica.

Após uma discussão com equipe escolheu-se para o murici o esboço B com poucas mudanças na sua composição. Já para a vinagreira seria uma mistura entre os esboços D e E, cuja representação traria elementos mais desconexos, porém dando destaque também para o caule e as folhas da vinagreira.

6. Resultados e Discussões

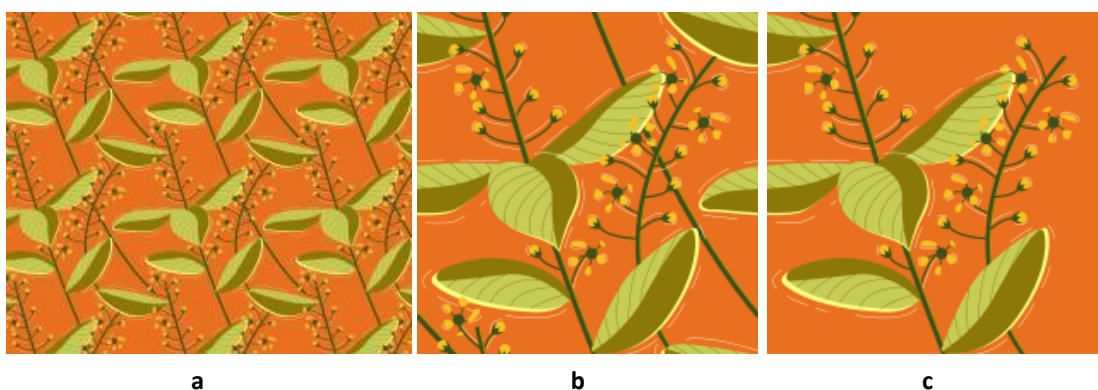
Após a conclusão das propostas, iniciou-se o processo de vetorização dos módulos e da implementação das estampas. Para isso, foram utilizados um software de vetorização para a

criação do módulo das estampas e, posteriormente, a repetição desses elementos para a obtenção da estampa, e um software de edição de imagem para a implementação das estampas em *mockups* virtuais.

6.1. Ilustrações

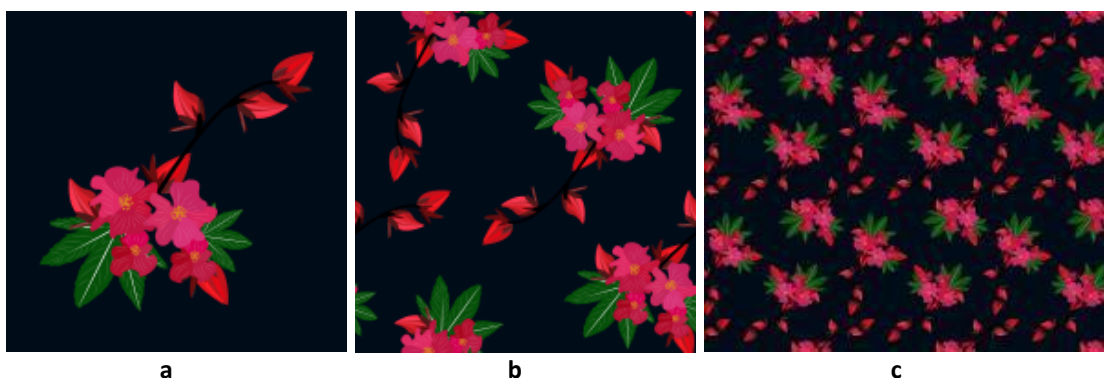
Nas Figuras 11 e 12 podemos observar cada uma das etapas na elaboração das estampas do murici e da vinagreira, desde o elemento, o módulo criado a partir do elemento e sua respectiva repetição.

Figura 11: Processo da ilustração da estampa do murici.



Fonte: elaborado pelos autores

Figura 12: Processo da ilustração da estampa da vinagreira.



Fonte: elaborado pelos autores

6.2. Mockups Virtuais

Nesta última etapa do trabalho, apresenta-se os *mockups* obtidos (Figuras 13 e 14), cujo objetivo é realizar uma demonstração “realista” do produto e, de certo modo, mais tangível, devido à implementação das estampas em um objeto do cotidiano. Sendo assim, um *mockup* pode ser entendido como um modelo em escala que pode ser utilizado para demonstração, avaliação de design entre outros. Além disso, os *mockups* são utilizados para obter um feedback dos usuários no início do processo de design. São vantajosos pela possibilidade de

incitar uma discussão entre o designer e o usuário, assim como entre os membros da equipe do projeto.

Figura 13: Mockup da estampa do murici em uma máscara protetora.



Fonte: elaborado pelos autores

Figura 14: Mockup da estampa da vinagreira em uma camisa crop top.



Fonte: Elaborado pelos autores

7. Considerações Finais

Este projeto teve como objetivo o desenvolvimento de duas estampas para um conjunto de vestuários que, direcionadas ao público-alvo adequado, transmitisse a identidade cultural regional através do uso da flora local, de forma a valorizar os elementos da cultura local. O enriquecimento da natureza como fonte de informação criativa, a fim de inspirar os processos de desenvolvimento de estampas, explorando elementos das imediações para a valorização do design de superfícies, diverso e natural, também pôde ser contemplado.

Os conceitos de estamparia e de design de superfície foram aprofundados, de forma a focar no processo criativo, incluindo explicações sobre o *rapport* e seus elementos visuais e os sistemas de repetição. A aproximação do trabalho acadêmico com o mercado tornou o desenvolvimento prático mais próximo da realidade empresarial, possibilitando a

comprovação do processo metodológico através de parâmetros mercadológicos reais.

Com a conclusão deste projeto, constatou-se que os objetivos propostos inicialmente foram alcançados. O campo do design de estampa e design de superfície no Brasil ainda é carente de estudos acadêmicos. Portanto, este trabalho buscou ampliar os conhecimentos acerca dessas áreas, estimulando novos estudos neste campo.

Para estudos posteriores, cabe explorar diferentes metodologias de design como um todo, executando uma pesquisa mercadológica mais ampla, possibilitando inclusive a produção do vestuário proposto, e um estudo aprofundado dos métodos de impressão industrial, como à quadros, rotativa e impressão artesanal como forma de diferenciação de pequenas empresas.

Referências

CASTILHO, Kathia; MARTINS, Marcelo M. **Discursos da Moda**: semiótica, design, corpo. Editora Anhembi Morumbi, 2005.

DUARTE, Miguel Jorge Alves Miranda Bandeira. **O lugar e o objeto como circunstância do esquisso**. 2015. Tese de Doutorado. Universidade de Lisboa (Portugal).

QUARTINO, Daniela Santos. **Diseño de Estampados**: de la idea al print final. Barcelona: Parramón: Arquitectura y Diseño, 2009.

FREITAS, Renata Oliveira Teixeira de. **As ações comunicacionais táteis no processo de criação do design de superfície**. 2009. Dissertação. PUCSP.

Farta no Maranhão, vinagreira é versátil e não tem nada a ver com vinagre. **Hortifruti Saber & Saúde**, 2018. Disponível em: <<https://saberhortifruti.com.br/maranhao-vinagreira/>>. Acesso em: May 12, 2021,

Murici (*Byrsonima crassifolia* (L.) Kunth). **Cerratinga**, [s.d.]. Disponível em: <<https://www.cerratinga.org.br/especies/murici/#:~:text=A%20C3%A1rvore%20pode%20alc an%C3%A7ar%20at%C3%A9,sabor%20marcante%20da%20sua%20polpa>>. Acesso em 12 de Maio, 2021.

JOHANSSON, Kaj; LUNDBERG, Peter; RYBERG, Robert. **A guide to graphic print production**. John Wiley & Sons, 2011.

KELLER, Paulo Fernandes. **O Trabalho imaterial do estilista, a produção de moda e a produção de roupa**. 31ª. Encontro Anual da ANPOCS. Centro Universitário Euro-Americano, Brasília-DF, 2007.

KIRCHOF, Edgar Roberto. **Estética e semiótica de Baumgarten e Kant a Umberto Eco**. EDIPUCRS, 2003.

KRUCKEN, Lia. **Design e Território – Valorização de identidades e produtos locais**. Studio Nobel, 2009.

MOL, Iara Aguiar; LANA, Sebastiana Luiza Bragança. **Design de Superfície**: proposição de método de ensino a partir de valores culturais brasileiros. *ModaPalavra e-periódico*, v. 11, n. 21, p. 97-115, 2018.

NERY, Marie Louise. **A evolução da indumentária**: subsídios para a criação de figurino. 3. reimpr. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2009.

NIEMEYER, Lucy. **Elementos de semiótica aplicados ao design**, 2AB. São Paulo, 2009.

RAMOS, Jaime; SELL, Ingeborg. A biônica no projeto de produtos. *Production*, v. 4, n. 2, p. 95-108, 1994.

SANTOS, Aguinaldo dos et al. **Seleção do método de pesquisa**: guia para pós-graduando em design e áreas afins. Curitiba: Insight, 2018.

PANOFKY, Erwin. **Estudos de iconologia**. Lisboa: Estampa, 1986.

PAZMINO, Ana Veronica. **Como se cria**: 40 métodos para design de produtos. Editora Blucher, 2015.

PEIXOTO, Ariane Luna et al. **Diretrizes e estratégias para a modernização de coleções biológicas brasileiras e a consolidação de sistemas integrados de informação sobre biodiversidade**. Brasília: Centro de Gestão e Estudos Estratégicos: Ministério da Ciência e Tecnologia, p. 145-182, 2006.

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

SCHWARTZ, Ada Raquel Doederlein. **Design de superfície**: por uma visão projetual geométrica e tridimensional. 2008.

TURNER, Jonathan H. **Sociologia**: conceitos e aplicações. Makron Books, 1999.