

VARAL DE ESTAMPAS: EXPOSIÇÃO DE TECIDOS COM PADRONAGENS EXCLUSIVAS

Prints clothesline: tissue exposure with exclusive patterns

Maria Teresa de Carvalho Poças¹
1.tpocas@gmail.com

Resumo

Este artigo apresenta aspectos da avaliação da metodologia de projeto realizada na produção de uma exposição de estampas em tecido – Varal de Estampas, pelo grupo de alunos da disciplina Design de Superfície do Curso Superior de Tecnologia em Moda da Faculdade Senac-PE. Pretende-se, com este relato, contribuir para o desenvolvimento do processo criativo do aluno na concepção de padronagens têxteis para produtos de moda. Estes aspectos foram verificados segundo conceitos trabalhados dentro da interdisciplinaridade entre as áreas de conhecimento do Design Gráfico e do Design de Moda, com utilização de programas computacionais para a digitalização e preparação dos arquivos para impressão. Este artigo pretende contribuir para a construção de uma nova metodologia no ensino da disciplina Design de Superfície em cursos superiores de moda, através de uma Abordagem Sistêmica do Design (NEVES, 2009 apud BONFIM, 1998) para o desenvolvimento de estampa têxtil em artefatos de moda. O objetivo foi demonstrar que a metodologia utilizada proporcionou o acesso a padrões bem definidos de representação visual em contextos específicos para projetos em design.

Palavras-chave: Design de Moda; Design de Superfície; Metodologia em Design.

Abstract

This article presents aspects of the evaluation of the project methodology performed in the production of patterns of exposure in tissue - Clothesline Prints, the group of students of the discipline of Design Degree of Surface Technology in Fashion Senac-PE College. It is intended with this report, contribute to the development of the creative process of the student in the design of textile patterns for fashion products. These aspects were verified following concepts worked in the interdisciplinary areas of knowledge of Graphic Design and Fashion Design, using computer programs for scanning and preparing files for printing. This article aims to contribute to the construction of a new methodology in teaching the discipline Design Surface in higher education courses in fashion, through a Systemic Approach to Design for the development of textile printing in fashion artifacts. The objective was to demonstrate that the methodology provided access to well-defined standards of visual representation in specific contexts for projects in design.

Keywords: Fashion Design; Surface design; Methodology in Design.

Introdução

Este artigo apresenta o relato de uma prática educacional realizada com os alunos do 4º módulo do Curso Superior de Tecnologia em Moda da Faculdade Senac-PE, dentro da disciplina Design de Superfície, componente curricular do curso. A intenção é demonstrar como a experiência de uma metodologia sistêmica na atividade projetual de Design pode ajudar a agregar valor de moda

a produtos de vestuário e ser um diferencial na prospecção de coleções, possibilitando a oferta de estampas exclusivas. A disciplina tem como proposta desenvolver competências como: (a) conhecer as técnicas e tipos de estamparia e de tecelagem; (b) conhecer os elementos da linguagem visual para aplicá-los na criação de Design de Superfície; (c) desenvolver estampas localizadas e padronagens para estampas corridas; e, (d) utilizar softwares gráficos para simulação e prototipagem das padronagens.

Transversal a todas estas competências têm-se a preocupação com a empregabilidade e por isso o objetivo é buscar entender a forma de produção da estamparia, desde o briefing, e nele observar o contexto para o projeto, seguindo etapas que vão desde a inspiração para o design, passando pelo estudo dos estilos e tradição da estamparia, os níveis de mercado, até a escolha de uma tecnologia de impressão específica mais adequada para a realização da impressão em tecido. A interpretação desses elementos forma o pano de fundo ou a base para o trabalho do aluno e contribui para o desenvolvimento do processo criativo de estampas em tecido no Design de Superfície de Moda.

A motivação para relatar esta experiência tem origem no fato de que o Design de Superfície é uma área nova, dentro do ensino do design de moda, em plena expansão. Portanto, as atualizações são necessárias para se manter o ensino da disciplina alinhado com as mais novas práticas, cujas fontes são livros e pesquisas publicadas em congressos, apesar de sua prática ter tido seu início em épocas remotas. Esta prática também dar oportunidade para os alunos vivenciarem experiências da vida real desde a concepção do desenho até a finalização do processo com a impressão da estampa em tecido, explorando aspectos inerentes ao mercado e à indústria. Dessa forma, pode-se fazer uma conexão entre a experiência acadêmica e o mercado, proporcionando uma aproximação com questões reais do mercado da moda e proporcionando ao aluno condições de maior empregabilidade.

Referencial teórico

O termo Design de Superfície é a tradução do termo em inglês 'Surface Design', usado oficialmente pela Associação de Design de Superfície, com sede nos Estados Unidos. Foi introduzido pela primeira vez no Brasil, nos anos 80, pela designer brasileira Renata Rubim. "Essa designação é amplamente utilizada nos Estados Unidos para definir todo projeto elaborado por um designer, no que diz respeito ao tratamento e cor utilizados em uma superfície, industrial ou não" (RUBIM, 2013, p.21). Nos Estados Unidos o conceito já está incorporado culturalmente e a *Surface Design Association* publica com regularidade quatro revistas e quatro jornais anualmente, além de promover congressos, a cada dois anos, como espaço para grandes discussões e apresentações de novas pesquisas sobre o assunto.

Segundo Rubim,

O Design de Superfície abrange o design de tecidos, em todas as especialidades, o de papéis (idem), o cerâmico, o de plásticos, de emborrachados, desenhos e/ou cores sobre utilitários (por exemplo, louças). Também pode ser um precioso complemento ao Design Gráfico quando participa de uma ilustração, ou como fundo de uma peça gráfica, ou em *web design* [...]. Quase sempre o *Surface Design* é bidimensional, mas quase sempre não é sempre. Por exemplo: nem todas as superfícies projetadas que têm algum tipo de relevo podem ser consideradas bidimensionais, é o caso dos tapetes emborrachados (RUBIM, 2013).

A autora, ao levantar questões de bi e tridimensionalidade, estabelece comparações entre o Design de Superfície e o Design Gráfico dizendo que:

O Design Gráfico é quase sempre bidimensional mas não é design de uma superfície. Ele lida com informações, organizando-as de maneira competente e eficaz para transmitir dados aos usuários. Já o Design de Superfície por sua própria natureza, lida principalmente com considerações de ordem estética" (RUBIM, 2013, p.24).

Renata Rubim (idem) admite entrar em uma discussão sobre os termos decorativo e artístico, mas lembra que a designação decorativo é visto com certo preconceito no Brasil, mas que na França as 'artes decorativas' são consideradas 'artes aplicadas' e, nesta acepção, ela enquadra a atividade do Design de Superfície, igualando este termo a design de revestimento. Ao fazer

essa afirmação a autora tem consciência de levantar uma discussão sobre “Design pode ser considerado como arte? Arte pode ser considerada como design?” (RUBIM, 2013, p.25).

A esse respeito, o entendimento deste estudo vai ao encontro do que Neves (2009 apud BONFIM, 1998), afirma sobre a origem e atuação do Design. O autor diz que o Design tem como fonte as engenharias e as artes e, apesar de ser o resultado dessas duas grandes influências, ele é diferente em sua forma de atuação.

Design é uma atividade envolvida com a configuração, concepção, elaboração e especificação de artefatos. A atividade do design, nesse sentido, diferencia-se de outras atividades envolvidas com a configuração de artefatos, tais como as engenharias e as artes por apresentar uma motivação própria, a associação explícita entre forma (aspectos estéticos e simbólicos) e função (aspectos técnicos e práticos) tendo como foco as diversas possibilidades de experiência de uso do artefato em todos os estágios do seu ciclo de vida (NEVES, 2009 apud BONFIM, 1998).

Rubim (2013) admite que o processo criativo, para alguns empresários, seja entendido como o processo de um artista plástico, o que é um equívoco, pois, um cobertor, por exemplo, contém em seu projeto várias informações técnicas, mercadológicas e de produção e um artista não precisa se preocupar com todas essas questões. De acordo com Donis A. Dondis (2007), “os resultados das decisões compositivas determinam o objetivo e o significado da manifestação visual e têm fortes implicações com relação ao que é recebido pelo observador. Esta etapa é fundamental para o processo criativo, quando o designer assegura o controle sobre seu projeto, e na sua expressividade realiza a adequação entre produção e recepção, desempenhando uma função de mediação entre as partes.” No enquadramento, na seleção do objeto e na divisão da imagem em áreas, estão conceitos básicos de contraste e balanço. O contraste revela as diferenças entre os elementos da composição e o balanço controla a harmonia entre eles na singularidade da padronagem.

Cabe ressaltar aqui que decisões compositivas são escolhas conscientes, a partir de um dado problema, de criação de imagens, padrões, cores, observando-se para que função o produto está sendo criado e para qual usuário. Portanto, o design de estampa é um ato deliberado de escolhas compositivas. Quanto mais incorporados tiverem os princípios do design gráfico/design de moda, maior a chance de resultados mais bem planejados. Neves (2009 apud BONFIM, 1998) afirma que “o design de moda caminha por um espaço fronteiro entre o design gráfico e o design de produto, tendo como diferencial que o delimita como uma área de atuação específica a efemeridade típica dos artefatos com os quais está envolvido” (idem).

É possível se constatar que a importância do design gráfico como representação visual dos artefatos de moda instiga o pesquisador para o estudo de como acontece o processo de produção do design com vistas à transmissão de determinadas ideias, de modo eficiente e claro. Transformar ideias em imagens é a essência do ato do designer de superfície. Neves (idem) continua dizendo que:

Por tratar-se de uma atividade envolvida com uma grande diversidade de artefatos, ao longo do tempo o design tem se especializado em função dos diferentes objetos com os quais se envolve. Assim sendo, cada área de atuação envolve conhecimentos gerais sobre métodos e técnicas e conhecimentos específicos tanto do ponto de vista do objeto em si quanto das experiências subjetivas em torno do mesmo (NEVES, 2009 apud BONFIM, 1998).

Portanto, pode-se inferir que o desenvolvimento de padronagens para o Design de Superfície Têxtil é o exemplo dessa vocação do design em, cada vez mais, atender a demandas específicas, muitas vezes antecipando-se a desejos e necessidades de uma coletividade. “O design de estampa têxtil é uma área criativa de cunho extremamente prático. Também é uma indústria dinâmica, instigante e ampla, que abrange moda, design de interiores, design gráfico (em materiais de papelaria, por exemplo), além de arte têxtil em artesanato” (BRIGGS-GOODE, 2014, p.7).

É evidente para este estudo que a atividade projetual da estampa têxtil produz “imagens, estampas e cores que afetam diretamente a estética, a aplicação e o sucesso de vendas de um produto” (BRIGGS-GOODE, 2014), com “criatividade não apenas como um dom supostamente divino, como muitos acreditaram no passado, mas como uma dimensão humana sujeita a

motivações e desenvolvimento” (FERNANDES, 2013) em atendimento às exigências provenientes do mercado de moda.

A atividade projetual do design se pauta em duas grandes abordagens: de um lado, um grupo de pesquisadores em design defende uma abordagem racionalista, onde o fazer design pode ser descrito como uma série de tarefas que se complementam; em contradição a essa abordagem, defende-se o fazer design como um fenômeno sistêmico, portanto não necessariamente passível de ser segmentado (NEVES, 2009 apud BONFIM, 1998).

Na abordagem racionalista que teve início a partir dos anos 60, a construção do conhecimento em design teve grande influência nas ciências exatas e, com intenção de atribuir um caráter científico para a atividade projetual em design, “o processo de concepção assume uma racionalidade objetiva. A origem dessa grupo de pesquisadores está nos institutos de tecnologia” (NEVES, 2009 apud BONFIM, 1998) e a síntese desse processo pode ser visualizado no diagrama a seguir (figura 1).

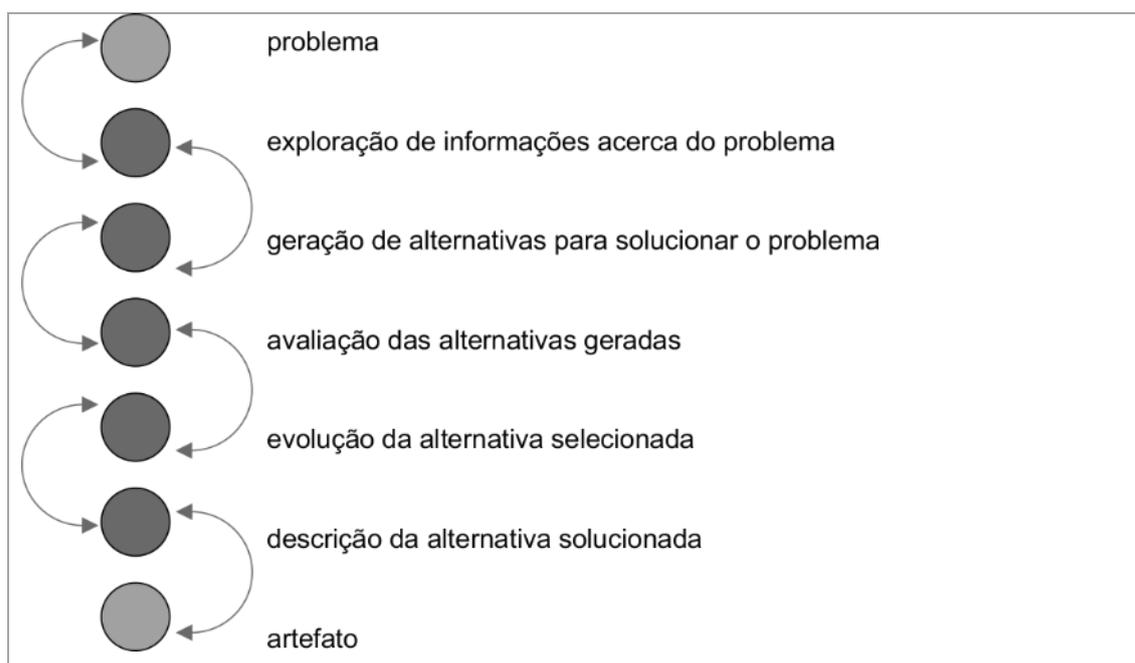


Figura 1: Abordagem Racionalista (processo explícito de concepção). Fonte: Neves (2009 apud BONFIM, 1998)

Como se pode perceber, a abordagem racionalista leva em consideração que a partir de um determinado problema, se instala um processo de discussão e exploração sobre ele, por exemplo, a demanda de um cliente, realizando, a partir daí, um estudo aprofundado sobre o que foi trazido no briefing com o objetivo de gerar alternativas possíveis para a solução do problema. Trata-se de um conjunto de ações, subsequentes, que criam um passo a passo ordenado, que no final, resulta na concepção de um produto.

Na Abordagem Sistêmica (NEVES, 2009 apud BONFIM, 1998) a busca pela solução do problema se dá de forma mais subjetiva e contextualizada. Segundo Neves (idem), de acordo com esta visão, “a abordagem racionalista não oferece parâmetros suficientes para descrever o fenômeno central do design, a criação de fato do artefato e propõe uma postura mais subjetivista, aproximada das artes”.

Trata-se de uma abordagem com fortes influências nas escolas de design que surgem a como parte de centros de estudos das artes. O diagrama abaixo descreve sua síntese (figura 2).

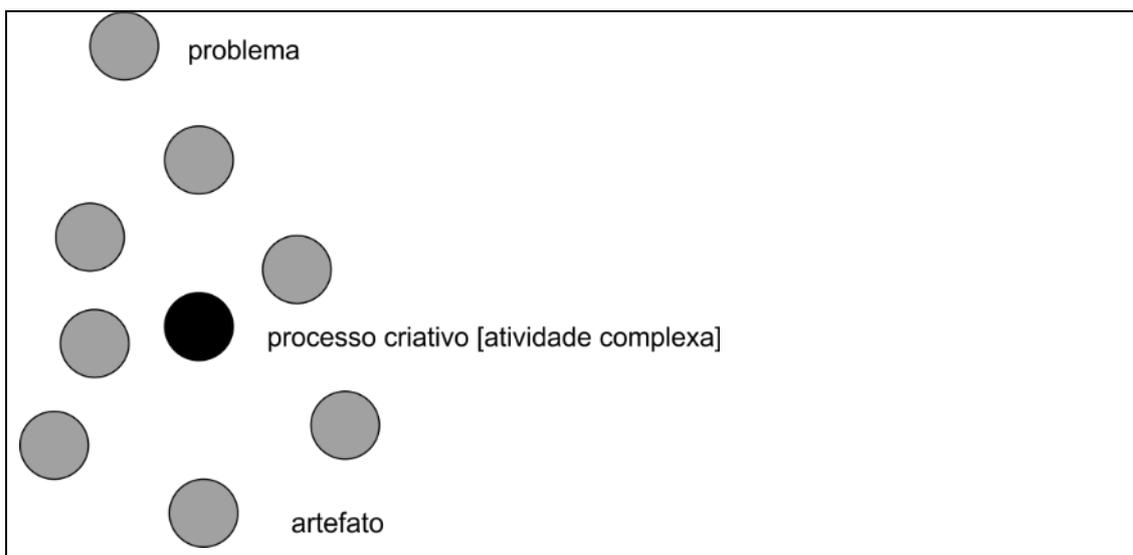


Figura 2: Abordagem Sistêmica (processo implícito de concepção). Fonte: (NEVES, 2009 apud BONFIM, 1998)

Nesta abordagem, a partir de um problema trazido por um briefing, a etapa correspondente ao processo criativo deve levar em consideração diversos fatores, tornando-se uma etapa bastante complexa e relevante na busca de uma solução mais adequada ao problema, como por exemplo, “se há estilos de design ou aspectos de processos de estamperia com efeitos visuais que podem ajudar a levar adiante as suas inspirações de design” (BRIGGS-GOODE, 2014, p.16). A autora exemplifica, dizendo que é possível “incluir características de imagem, textura, linha, organização ou layout, as quais você pode incorporar na sua pesquisa visual e no desenvolvimento do design”. Rubim (2013) insere o Design de Superfície como elemento que pode contribuir para melhorar a qualidade de vida das pessoas e por isso, na inspiração para o desenvolvimento de um projeto, deve-se levar em conta que “é cada vez mais importante que a base inspiradora seja a inclusão social, as causas ambientais, a sustentabilidade e o progresso econômico harmonioso”.

Segundo Briggs-Goode (2014), “o primeiro passo para realizar um briefing é pesquisar a sua inspiração de design. Com o briefing em mente, sua pesquisa por uma inspiração deve incluir a exploração de uma ampla variedade de ideias e influências”.

Dessa forma, e ainda, observando-se o diagrama anterior, têm-se a geração de um artefato (output) que, possivelmente, será mais conceitual, vinculado às tendências da indústria e às exigências do consumidor, com respeito ao meio ambiente.

No processo de desenvolvimento de uma padronagem no Design de Superfície de moda há dois aspectos: o artístico e o comercial. A grande tarefa do designer de estamperia é conciliar o caráter artístico do produto com os fatores comerciais. Na busca de uma linguagem visual coerente com o produto, o designer deve ser capaz de interpretar o mercado e as referências artísticas para a sua coleção, e de compreender esse projeto dentro da linha do tempo do campo da moda. O projeto de design de uma padronagem têxtil resulta no traço do designer como reflexo de um período artístico ou de uma categoria artística e estabelece a imagem do autor ou da marca que representa no mercado da moda como expressão de sua linguagem.

É possível se inferir que pessoas que demonstram mais interesse pelo mundo a sua volta apresentam mais facilidade em proporcionar soluções criativas para os desafios que lhes são apresentados. Quanto mais referências culturais, mais possibilidades de novas conexões poderão ser realizadas. Designers de estamperia têxtil trabalham em um contexto que exige a capacidade de iniciar e interpretar uma inspiração de design – considerando as tendências dos consumidores, tendências de moda e as exigências de diferentes segmentos do mercado – por meio da compreensão da tradição e da história dos estilos de design, bem como os processos de estamperia dessa área (BRIGGS-GOODE, 2014). É nesse sentido que se pode constatar que quanto mais amplas forem as referências culturais, maiores as possibilidades de se chegar a soluções inovadoras no desenvolvimento de padronagens para o Design de Superfície Têxtil.

Observando-se a 'estampa de um vestido' percebe-se e se pode considerar que a linguagem utilizada em um design de padronagem é um elemento que produz significados e colabora na formação do conceito e singularidade de uma coleção dentro do campo da moda. Os elementos gráficos de uma determinada coleção, além dos pictóricos, também as cores e as texturas dos tecidos, revelam temas e referências culturais.

Com a intenção de transmitir aos alunos e vivenciar com eles as regras que orientam a atividade projetual de design têxtil de estamparia, este estudo buscou aporte teórico nas áreas do Design Gráfico e de Design de Moda, reconhecendo a necessidade do desenvolvimento de uma linguagem que traduza, com maior poder de comunicação, um sistema de códigos de representação para as coleções de produtos de moda e, de forma consciente, assumir o controle das soluções visuais dos projetos.

Por esta razão, a experiência prática foi sempre planejada dentro de uma abordagem teórica e constituída a partir dela, o que proporcionou aos alunos uma formação mais integrada dentro da interdisciplinaridade proposta, ao mesmo tempo em que instigou esses alunos a reflexões sob o ponto de vista do designer de moda, cuja atividade projetual se inicia a partir de referências culturais, cujas estéticas se submetem a interpretações dos alunos sobre o tema e a motivação de uma coleção. Dessa maneira, o design de moda participa, ativamente, dessa relação do homem com a cultura material e a compreensão de como essa relação acontece pode ser discutida pelo processo ensino-aprendizagem dentro de uma faculdade. Segundo Dorotéia Baduy Pires:

O design diz respeito a atuar em um projeto desde sua elaboração, do desenvolvimento até o acompanhamento de sua aplicação. Criar, desenvolver, implantar um projeto significa pesquisar e trabalhar com referências culturais e estéticas, tecnológicas, interdisciplinares e transdisciplinares, saber compreender o objetivo desse projeto, estabelecendo e determinando o seu conceito e a sua proposta (PIRES, 2008).

Ter acesso à linguagem visual das padronagens dentro de períodos históricos específicos proporcionou a todos uma fonte de pesquisa inestimável para o estudo do Design de Superfície, pois, ao conhecer, por exemplo, as vanguardas culturais e estéticas, também se passa a conhecer a história da arte, da ilustração, da fotografia, do design gráfico e das condições materiais e de produção existentes em cada período. Este arcabouço teórico passa a servir de referência para a concepção de projetos de estamparia, com base em seus propósitos e revelam preferências culturais, através da compreensão da forma de como os designers faziam uso dessa materialidade gráfica para circulação de ideias e da sua representação visual.

Isso implica dizer que, de uma maneira mais ampla, esta experiência metodológica enriqueceu as abordagens teóricas no momento em que se discutiu as relações entre as referências teóricas e o que se produziu de forma autoral a partir da observação das características principais de objetos estéticos de um artista ou de uma época, utilizando-se como fonte de inspiração para os desafios que foram colocados.

METODOLOGIA

O Design de Superfície é baseado em um projeto que envolve métodos e processos, aplicado a diversas superfícies. Este estudo relata a aplicação em tecido.

Para o desenvolvimento das competências da disciplina de Design de Superfície utilizou-se como metodologia a Abordagem Sistêmica (NEVES, 2009 apud BONFIM, 1998) da atividade projetual em design e esta seção tem a intenção de demonstrar a adequação dessa metodologia ao atendimento dos objetivos da ementa, evidenciando seu potencial criativo e as condições para sua replicação no meio acadêmico. Ao planejar esta disciplina, teve-se a intenção de propiciar ao aluno o entendimento de que a prática aliada ao arcabouço teórico da área é responsável pela formação mais qualificada do profissional de Design de Superfície Têxtil. O projeto Varal de Estampas foi a etapa final de todas as abordagens trabalhadas no desenvolvimento de padronagens exclusivas e este relato tem como objetivo contribuir para a construção de novas metodologias para o ensino dessa disciplina.

A definição de uma coleção de estampas para o mercado da moda iniciou-se com um briefing onde se contextualizou o projeto, a partir das etapas iniciais: (i) inspiração de design; e, (ii) estilos de design e tradição da estampa, de acordo com o problema dado.

a) O PROBLEMA

A partir do ponto de vista histórico, foram classificados quatro grupos principais de temas dentro da estamperia: floral, geométrico, étnico e figurativo. No planejamento das aulas teoria e prática se alternaram para se trabalhar conceitos e técnicas de linguagem visual e Design de Superfície. Entre as atividades desenvolvidas, o aluno foi solicitado a criar módulos de repetição com estudo de encaixe (*rapport*), através de desenho em nanquim sobre papel vegetal para posterior digitalização e tratamento no Photoshop (uma das técnicas usadas pelos designers têxteis).

b) O PROCESSO CRIATIVO (ATIVIDADE COMPLEXA)

Nesta atividade, o aluno buscou uma referência artística dentro da categoria que se trabalhou (floral, geométrica, étnica e figurativa), uma por vez, elaborou um painel imagético, reunindo obras relevantes desse artista ou período, registrou textualmente duas a três características do artista e, somente a partir daí, desenvolveu seu desenho influenciado pelo estilo de sua referência, como demonstrado nas figuras 3 e 4.



Figura 3: Painel Imagético de Flora Sá Souza Vilarim construído como referência às obras artísticas de Victor Vasarely. Fonte: Registro da atividade de Flora Sá Souza Vilarim. Arquivo de aula da autora

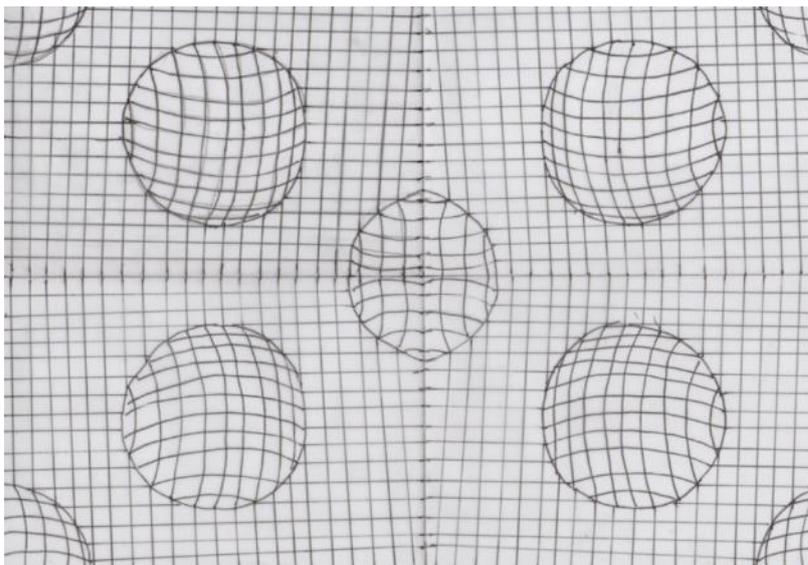


Figura 4: Desenho de *rapport* da aluna Flora Sá Souza Vilarim inspirado na obra de Victor Vasarely. Fonte: arquivo de aula da autora

Além do processo criativo, os alunos tiveram oportunidade de conhecer e experimentar os processos de impressão em tecido, através de visitas técnicas a empresas de estamparia com tecnologia silkscreen, sublimação e digital, onde foram observadas as duas maneiras básicas de aplicação: localizada ou contínua. Os alunos tiveram oportunidade de conhecer o ambiente de uma empresa de estamparia, máquinas utilizadas e processos de impressão, inclusive, experimentando, eles mesmos, imprimirem. Foto de uma das visitas na figura 5.



Figura 5: Visita à empresa Estampa Banana. Fonte: arquivo de aula da autora

c) O DESENHO

Os projetos em Design de Superfície Têxtil têm no *rapport* a finalização do processo criativo. É com ele que se dá início a produção do artefato, seja de forma artesanal ou industrial, através da escolha de processos de impressão. O módulo com estudo de encaixe para o processo de estampa corrida ou o desenho para aplicação de estampa localizada é a matriz onde estão representadas todas as informações necessárias para a realização da impressão. Alguns desenhos estão apresentados na figura 6.

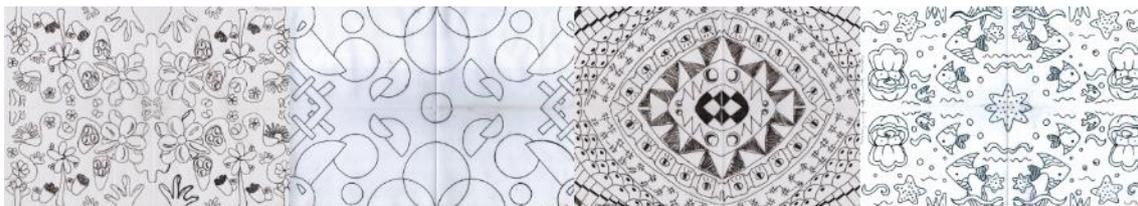


Figura 6: Sequência de desenhos com os temas trabalhos na disciplina de Design de Superfície do 4º módulo do Curso de Design de Moda do Senac-PE (da esquerda para a direita: floral, geométrico, étnico e figurativo). Fonte: arquivo de aula da autora

Resultado: Exposição ‘Varal de Estampas’

A exposição Varal de Estampas serviu como projeto final do semestre e teve intenção de contribuir para a construção de uma metodologia no ensino dessa disciplina, através de um passo a passo para o cumprimento das atividades que culminaram em tecidos de estampas autorais dos alunos.

Paralelo à exposição, houve a apresentação, em slides, dos desenhos trabalhados em sala de aula e que refletiram suas referências (inspiração para o design de estampa). Essa apresentação foi projetada, de forma contínua, sobre uma parede branca no próprio ambiente da exposição, com algumas cadeiras para os interessados assistirem.

É relevante para o processo de pesquisa e desenvolvimento de padronagens mencionar aqui que foram utilizados programas computacionais como ferramenta nos processos de criação, no caso desta experiência, um programa de desenho vetorial – coreldraw e um programa de criação e edição de imagens – photoshop. A experiência ainda trouxe para o aluno a dimensão do tempo e do custo de produção por metro em tecido, limitações dos processos de impressão, bem como vantagens e desvantagens de cada um.

Depois dessa exposição, constatou-se que os alunos compreenderam e experimentaram todas as etapas que envolvem o processo de estamparia exclusiva, desde a busca por uma referência cultural até a finalização em tecido, como pode ser observado nas figuras 7.



Figura 7: Vista da exposição e detalhe de etiqueta para identificação do autor e do tema representado no tecido estampado. Fonte: arquivo de aula da autora

Conclusão

A Abordagem Sistêmica (NEVES, 2009 apud BONFIM, 1998) que serviu de base para a atividade projetual na disciplina de Design de Superfície proporcionou ao aluno conhecer, na teoria e na prática, uma metodologia criativa, que permite ao aluno contextualizar o projeto e compreender

como acontece o atendimento a demandas por estampas exclusivas, os efeitos visuais que o estilo cria, como a cor é utilizada e a relação com designs e vanguardas artísticas e culturais. Ainda, as relações com a indústria de estampa profissional, com diferentes tecnologias, as restrições impostas por essas tecnologias para constituição de uma paleta de cores, tipos de tecidos e objetivos específicos de aplicação de padronagem, além de ter acesso a equipamentos e fluxos de trabalhos, como complemento às abordagens teóricas dadas durante o semestre.

De acordo com o Projeto Pedagógico do Curso, no tocante ao Design de Superfície, esta atividade reforça o desenvolvimento de competências e bases tecnológicas exigidas no ensino da disciplina e oferece condições de avaliação do aprendizado do aluno, não só pela prática, mas também pelas questões teóricas que dão base às atividades do design têxtil. O que se observou foram estampas que resultaram em repertórios imagéticos que revelam um projeto de design planejado e consistente. A abordagem que se buscou nessa experiência foi deixar claro para o aluno a relevância do desenvolvimento de padronagens exclusivas para coleções de produtos de moda como um fator de valorização e competitividade desses produtos dentro do mercado da moda e de mais qualificação na formação do designer.

Este estudo considera que a metodologia sistêmica proporcionou aos alunos aporte teórico satisfatório para a metodologia de projetos em Design de Superfície de Estamparia, resultando em trabalhos criativos e planejados, com soluções adequadas aos problemas que foram dados. Promoveu no alunado a conexão dos conteúdos da Linguagem Visual, Metodologia Visual, Técnicas de estampa, com a 'vida real' de uma empresa prestadora de serviços nessa área. Além do próprio fazer projetual, o designer de estampa deve procurar colaborar para uma moda mais inclusiva e sustentável. Isso inclui pensar, além de processos e materiais menos agressivos ao meio ambiente, no ciclo de vida do produto, na reciclagem e no reuso do produto. Essa preocupação deve fazer parte do processo ensino/aprendizagem em sala de aula, para que o aluno desenvolva a capacidade de pensar eticamente e com responsabilidade social.

Na figura 8, a seguir, pode-se observar o processo consciente de solução em design proveniente das atividades desenvolvidas até a materialização do artefato final.

Inspirada na obra "O passeio da menina de vestido vermelho" de Anderson Ferreira Lemes, Alemão #Street_Art
 Suas pinturas que compõem as bicicletas, símbolos distintivos e personagens imaginários que impulsionam os passeios de bicicleta pelas cidades sejam em um dia de sol ou chuva a distribuir sentimentos lúdicos de criança, alegria, perseverança, humildade, amizade, amor e transmitir isso em detalhes ao espectador em um contexto social, criativo e contemporâneo.



Figura 8: *Print* de uma página do facebook de uma aluna demonstrando o processo de criação de *rapport* com inspiração de uma referência artística.

Fonte: Cinaura Cavalcanti (<https://www.facebook.com/cinaura.cavalcanti?fref=ts>)

Referências

BRIGGS-GOODE, Amanda. **Design de estamparia têxtil**. São Paulo: Artmed, 2014. 208 p.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. 3. ed. São Paulo: Martins, 2007. 248 p.

FERNANDES, Solange Rosa. **Técnicas criativas para a criação de design têxtil e de superfície**. 2013. 111 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Engenharia, Departamento de Ciência e Tecnologia Têxteis, Universidade da Beira Interior, Covilhã, 2013.

NEVES, André. Design Contemporâneo. Recife: André Neves, 2009. Color. Disciplina de Metodologia e Pesquisa no Mestrado em Design da Universidade Federal de Pernambuco. In:

BOMFIM, G. A. **Metodologia para desenvolvimento de projetos**. João Pessoa: Editora Universitária/UFPB, 1995.

PIRES, Dorotéia Baduy. **Design de moda: olhares diversos**. São Paulo: Estação das Letras, 2008. 423 p.

RUBIM, Renata. **Desenhando a superfície: considerações além da superfície**. 3. ed. São Paulo: Rosari, 2013. 112 p.