



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

GLENNY LORRAYNE ALVES DE LIMA VASCONCELOS

BRINCARUARU: desenvolvimento de uma coleção de estampas infantis a partir de referências da feira de artesanato de Caruaru

CARUARU

2023

GLENNY LORRAYNE ALVES DE LIMA VASCONCELOS

BRINCARUARU: desenvolvimento de uma coleção de estampas infantis a partir de referências da feira de artesanato de Caruaru

Memorial Descritivo de Projeto, apresentado ao curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

Orientadora: Rosangela Vieira de Souza

CARUARU

2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Vasconcelos, Glenny Lorryne Alves de Lima.

BRINCARUARU: desenvolvimento de uma coleção de estampas infantis a partir de referências da feira de artesanato de Caruaru / Glenny Lorryne Alves de Lima Vasconcelos. - Caruaru, 2023.

64 : il., tab.

Orientador(a): Rosangela Vieira de Souza

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2023.

1. Design de Superfície. 2. Caruaru. 3. Cultura Local. 4. Estampa. 5. Infantil.
I. Souza, Rosangela Vieira de . (Orientação). II. Título.

740 CDD (22.ed.)

GLENNY LORRAYNE ALVES DE LIMA VASCONCELOS

BRINCARUARU: desenvolvimento de uma coleção de estampas infantis a partir de referências da feira de artesanato de Caruaru

Memorial Descritivo de Projeto, apresentado ao curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

Aprovada em: 28/09/2023

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a. Rosangela Vieira de Souza (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^a. Dr^a. Andréa Barbosa Camargo (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr^a. Marcela Fernanda de Carvalho Galvão Figueiredo Bezerra
(Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Dedico este trabalho à minha menininha Lis e a todas as crianças caruaruenses;
em memória de vovó Maria e vovô Aprígio.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, que me sustentou para que eu chegasse até aqui. Posso sentir sua presença nas pequenas coisas e nos presentes que recebo da vida, como o de ser orientada pela querida professora Rosangela, que com carinho e atenção, me motivou e orientou tão bem. Não teria conseguido sem você, Ro.

Agradeço a minha pequena Lis, sem você esse trabalho e minha vida não teriam sentido. Você me dá forças para seguir e conquistar o melhor para nós. Agradeço a mim mesma, por não ter desistido da graduação faltando tão pouco e por ter superado tantas dificuldades para conseguir concluir esse trabalho. Agradeço ao meu marido, Caio, por toda paciência, cuidado e dedicação. Você é incrível, te amo infinitamente! Agradeço a minha mãe Lúcia, minhas tias Lindinalva, Luciene e Lucinete, meus irmãos Letícia, Luma e Ricardo, que tanto me incentivaram para que eu concluísse esse ciclo e agradeço especialmente à minha tia-mãe Lindineide, que ficou com Lis nos finais de semana, para que eu pudesse estudar.

Agradeço as risadas e os bons momentos que guardo na memória, vividos com meus amigos do curso, Allan, Bruna, Renata, Marianne, Gustavo e Kevin. Agradeço ao meu grande amigo Alyson, por ter me apoiado tanto durante o curso e ao meu cunhado Italan, por ter me incentivado (e emprestado a mesa digitalizadora) para que eu concluísse esse trabalho.

Agradeço cada professor que fez parte da minha jornada acadêmica, em especial ao estimado professor Edgard, de quem fui monitora e me tornei amiga.

Agradeço a cada chá e chocolate que me ajudaram a aguentar as madrugadas em claro, escrevendo esse trabalho e a cada *playlist* calma que me ajudou a manter o foco.

Por fim, agradeço a cada feirante que me permitiu fotografar as preciosidades que compõem a Feira de Artesanato de Caruaru. Obrigada, sobretudo, por contribuírem com a manutenção das tradições de nossa terra.

“É no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou o adulto fruem sua liberdade de criação.” (Winnicott, 1975, p. 79).

RESUMO

O presente trabalho, por ser em essência projetual, tem como objetivo o desenvolvimento de uma coleção de estampas infantis, a partir de referências fotografadas na Feira de Artesanato de Caruaru. Foram estudadas pela autora diferentes metodologias e foi escolhida a de Santos (2018), pelas similaridades com este trabalho, no entanto foram necessárias algumas adaptações nas etapas projetuais, para adequá-la melhor ao projeto. Também foram estudados os fundamentos do design de superfície, tendo como principal referência a obra de Rüttschilling (2008). Estes fundamentos foram utilizados nas estampas desenvolvidas, através do software Adobe Illustrator, cada uma seguindo uma temática diferente. Os temas para cada estampa foram escolhidos através das fotografias registradas na feira, em consonância com o público-alvo. O resultado pôde ser conferido em quatro estampas com uma variação de cor cada, sendo elas: Pula Mané, Piões, Cangaço e Boizinhos. As estampas foram aplicadas a priori em artefatos do universo infantil, sendo eles: camiseta, almofada e caderno.

Palavras-chave: Coleção; Design de superfície; Estampa; Feira de artesanato de Caruaru; Infantil.

ABSTRACT

The present work, being essentially project-based, aims to develop a collection of children's prints based on references photographed at the Caruaru Craft Fair. The author explored different methodologies and chose Santos' approach (2018) due to its similarities with this work; however, some adjustments were necessary in the project stages to better fit the project. Fundamentals of surface design were also studied, with Rüttschilling's work (2008) serving as the main reference. These principles were applied to the developed prints, using Adobe Illustrator software, each following a different theme. The themes for each print were selected based on the photographs taken at the fair, in line with the target audience. The result can be seen in four prints, each with a different color variation: "Pula Mané," "Piões," "Cangaço," and "Boizinhos." These prints were initially applied to children's items such as t-shirts, cushions, and notebooks.

Keywords: Collection; Surface Design; Print; Caruaru Craft Fair; Children.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	10
2	METODOLOGIA DO PROJETO.....	13
2.1	FUNDAMENTOS DO DESIGN DE SUPERFÍCIE.....	18
3	DESENVOLVIMENTO DO PROJETO.....	26
3.1	LEVANTAMENTO – ETAPA 1 (SONDAGEM INICIAL).....	26
3.1.1	Pesquisa de campo/ Registros Fotográficos.....	26
3.1.2	Observação e categorização dos objetos e elementos encontrados na feira de artesanato de Caruaru.....	26
3.2	ELABORAÇÃO - ETAPA 2 (DEFINIÇÕES DO PROJETO).....	33
3.2.1	Briefing.....	33
3.2.2	Conceituação.....	34
3.2.3	Moodboards.....	34
3.2.4	Definição Do Tema.....	35
3.2.5	Escolha Dos Elemento.....	36
3.2.6	Experimentações criativas (construção dos ícones).....	37
3.2.7	Definição Das Estampas.....	38
3.3	APRESENTAÇÃO DO PROJETO – ETAPA 3 (APRESENTAÇÃO).....	39
3.3.1	Identidade Visual Da Coleção BRINCARUARU.....	39
3.3.2	Release.....	41
3.3.3	Seleção Das Estampas.....	41
3.3.4	Aplicações.....	58
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	61
	REFERÊNCIAS.....	63

1 INTRODUÇÃO

O Design de Superfície é uma área de estudo do Design que está relacionada a concepção de padrões e texturas, visuais ou táteis que podem ser aplicadas de forma bi ou tridimensionais, em suportes digitais ou físicos. Os projetos de superfície criam composições a partir de elementos básicos, como cor, textura e forma, bem como se valem de técnicas de repetição e disposição dos elementos. O Design de Superfície utiliza símbolos, imagens, relevos e ilustrações de diversos tipos e pode ser empregado para adornar, contextualizar e/ou distinguir artefatos. (ROSA, 2017, p. 14)

O termo design de superfície foi trazido para o Brasil nos anos 80, pela designer Renata Rubim. Refere-se ao tratamento e cor em projetos de design para superfícies, industriais ou não. Na maior parte das vezes é representado de forma bidimensional, mas também pode ser tridimensional (se a superfície projetada tiver algum relevo). Por ser projetado para diversos suportes e materiais, o design de superfície pode ser identificado em diversos produtos. (RUBIM, 2004, p. 24)

“O Design de Superfície abrange o Design Têxtil (em todas as especialidades), o de papéis (idem), o cerâmico, o de plásticos, de emborrachados, desenhos e/ou cores sobre utilitários (por exemplo, louça). 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.” (RUBIM, 2004, p. 22)

De acordo com Rüttschilling os projetos de Design de Superfície têm autonomia para relacionar-se com a arte, o artesanato e o design e apoderam-se “da liberdade dos processos criativos da arte, a linguagem visual, a história da arte para potencializar o projeto de produto, artesanal ou industrial”. (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 87)

Rüttschilling (2008) defende a pesquisa por referências e a elaboração do conceito, que contribuem para a ampliação do repertório visual e conceitual do designer de superfície. Em consonância com este pensamento, Levinbook (2008) afirma:

“Na busca por um diferencial para o desenvolvimento de coleções, o designer deve partir de sua vivência social, cultural, política e ambiental. Isto significa trabalhar com seu próprio repertório, lançando mão das

mais diversas formas de pesquisas e mantendo seu faro apurado para os acontecimentos emergentes”. (LEVINBOOK, 2008, p. 372)

Com a vasta diversidade de uso e aplicações do Design de Superfície e sua capacidade de gerar significado, é claro o potencial representativo que uma coleção de estampas carrega, sobretudo quando evidencia um contexto social. Levando em consideração estes fatores, o presente trabalho visou desenvolver uma coleção de estampas que valorizem a cultura local da cidade de Caruaru, através da aplicação de conhecimentos e técnicas desta área do design.

A cidade de Caruaru é rica em referências imagéticas, uma vez que abriga diversas manifestações culturais e espaços físicos marcantes à cultura nordestina, tais como a Feira de Caruaru, que recebeu título de Patrimônio Cultural do Brasil, pelo IPHAN em 2007 e o alto do moura, que detém o título de Maior centro de Artes Figurativas da América Latina, conferido pela UNESCO.

A feira de artesanato faz parte do complexo de feiras da cidade de Caruaru e tem um valor cultural específico, que lhe confere grande importância. Nela, turistas e compradores-revendedores têm acesso a uma vasta gama de artefatos, como vestimentas, bordados e rendas, calçados em couro, artigos em palha e vime etc., no entanto, buscam principalmente peças de artesanato figurativo em barro, herança do renomado precursor desta arte: Mestre Vitalino. Além das peças em barro, que vão desde painéis às miniaturas que representam o cotidiano local, também são encontrados na feira brinquedos para crianças e adultos. (IPHAN, 2009)

“Entre estes outros, o mané-gostoso, o pião que roda desenrolando um barbante nele envolvido; várias criações do brinquedo chamado de rói-rói (por produzir um ruído característico de algo sendo roído) e um sortimento enorme de bonecas de pano, das mais distintas formas, cores e tamanhos.” (IPHAN, 2009, p. 56)

Justificativa:

Levando em consideração a importância cultural que a feira de artesanato tem, o presente trabalho busca o resgate da memória da cidade de Caruaru para o público infantil, uma vez que há um déficit de elementos regionais na produção local de vestimentas infantis, quando observa-se a área têxtil, produzida e comercializada na região. Em geral, as produções seguem aspectos globais, acabando por se tornar uma moda que não se diferencia pelos próprios valores. É de fundamental

importância para a manutenção das tradições e do viés cultural da cidade, que as novas gerações tenham contato com a cultura local. Pelos motivos supracitados, o presente trabalho pretende desenvolver uma coleção de estampas infantis, que represente a feira de artesanato. Pensando no público-alvo, destacou-se um seguimento de artefatos para referência da coleção desenvolvida: os brinquedos da feira de artesanato de Caruaru. Estes serão parte da inspiração para o desenvolvimento das estampas, mas também outros elementos visuais marcantes desta feira serão considerados.

A partir disso, questiona-se:

- a) Quais elementos visuais encontrados na feira de artesanato de Caruaru podem ser utilizados para o desenvolvimento de estampas?
- b) O que é necessário para produzir uma coleção de estampas infantis inspirada na feira de artesanato de Caruaru?
- c) Quais são as etapas do processo de produção dessa coleção de estampas?

Com base nas questões levantadas acima, foi pensado como objetivo geral desse projeto, criar uma coleção de estampas com características da cultura local, a partir de artefatos encontrados na feira de artesanato de Caruaru e como objetivos específicos:

- Construir um banco de imagens dos elementos da feira de artesanato de Caruaru;
- Reunir elementos estéticos que representem e apresentem esta feira para o público infantil;
- Criar uma coleção de estampas que caracterize, fomente e valorize a Feira de Artesanato de Caruaru.

2 METODOLOGIA DO PROJETO

O Design de Superfície não se limita a apenas uma abordagem metodológica, como afirma RÜTHSCHILLING (2008), os padrões podem ser desenvolvidos com base em processos artísticos, de forma a se adaptar às necessidades de cada projeto.

Por tanto, para a construção das estampas, foi usada a metodologia de Bruno Munari (2000), sob a ótica Santos (2018), com adaptações às etapas projetuais e aplicação dos fundamentos do design de superfície. “Qualquer que seja o problema, pode-se dividi-lo em seus componentes. Essa operação facilita o projeto, pois tende a pôr em evidência os pequenos problemas isolados que se ocultam nos subproblemas.” (MUNARI, 2000)

A escolha da metodologia adaptada por Santos (2018), para nortear este trabalho, se deu em razão das similaridades dos projetos desenvolvidos: o uso da superfície como forma de preservar a memória da cidade de Caruaru e valer-se de registros fotográficos para guiar e inspirar a concepção projetual.

A seguir, no Quadro 1, o modelo de Santos (2018):

Quadro 01 - Metodologia do projeto



<p>Etapa 2 Elaboração</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Definições do projeto <ul style="list-style-type: none"> → Briefing → Conceituação: <ul style="list-style-type: none"> * Moodboard - Definição do tema (ambientação) - Escolha dos elementos de composição - Paleta de cores
	<ul style="list-style-type: none"> ● Experimentações criativas <ul style="list-style-type: none"> → Geração de alternativas: <ul style="list-style-type: none"> * Composição motivos * Sistemas de repetição → Definição: <ul style="list-style-type: none"> * Rapport * Cores
<p>Etapa 3 Apresentação do projeto</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Apresentação <ul style="list-style-type: none"> → Identidade visual da coleção; → Release; → Seleção das estampas; → Aplicações.

FONTE: Santos (2018)

Para adaptá-la melhor aos moldes deste projeto de superfície, foi concebido um segundo quadro (Quadro 2), com as modificações realizadas sobre a metodologia de Santos (2018). Na etapa 1, a coleta de dados se dará a partir de registros fotográficos e a análise foi substituída por observação e categorização dos objetos e elementos encontrados na feira de artesanato de Caruaru. As demais etapas seguem idênticas ao modelo original.

Quadro 02 - Adaptação da metodologia do projeto.

Etapas Projetuais	
Etapa 1 Levantamento	<ul style="list-style-type: none"> ● Sondagem Inicial <ul style="list-style-type: none"> → Pesquisa de campo/ registros fotográficos; → Observação e categorização dos objetos e elementos encontrados na feira de artesanato de Caruaru;
Etapa 2 Elaboração	<ul style="list-style-type: none"> ● Definições do projeto <ul style="list-style-type: none"> → Briefing → Conceituação: <ul style="list-style-type: none"> * Moodboard <ul style="list-style-type: none"> - Definição do tema (ambientação) - Escolha dos elementos de composição - Paleta de cores
	<ul style="list-style-type: none"> ● Experimentações criativas <ul style="list-style-type: none"> → Geração de alternativas: <ul style="list-style-type: none"> * Composição de motivos * Sistemas de repetição → Definição: <ul style="list-style-type: none"> * Rapport * Cores
Etapa 3 Apresentação do projeto	<ul style="list-style-type: none"> ● Apresentação <ul style="list-style-type: none"> → Identidade visual da coleção; → Release; → Seleção das estampas; → Aplicações.

FONTE: A autora (2023) adaptado a partir de Santos (2018)

A partir da metodologia escolhida e adaptada, a seguir serão descritos os objetivos de cada uma das etapas do projeto:

Etapa 1 | Levantamento

1.1 SONDAGEM INICIAL

- Pesquisa de campo/ registros fotográficos

A pesquisa de campo é realizada a fim fazer um levantamento de dados que nortearão e trarão inspiração ao desenvolvimento do projeto. É a etapa que tem por objetivo reunir o máximo de informações sobre o objeto de estudo, para isso o principal instrumento utilizado será a fotografia.

- Observação e categorização dos objetos e elementos encontrados na feira de artesanato de Caruaru

Nesta etapa serão observadas as características mais marcantes do objeto de estudo, através da investigação imagética. Busca-se a essência da Feira de Artesanato de Caruaru, através das fotografias coletadas na pesquisa de campo, bem como a categorização dos artefatos encontrados por lá (calçados, roupas, brinquedos, arte figurativa etc).

Etapa 2 | Elaboração

2.1 DEFINIÇÕES DO PROJETO

- Briefing

Consiste em uma pesquisa das demandas do projeto de superfície, a ser desenvolvido, ademais, critérios são determinados nesta fase para guiar melhor o projeto, auxiliando que se consiga chegar a um resultado adequado às demandas projetuais.

- Conceituação

Após a catalogação dos artefatos e elementos encontrados na feira de artesanato de Caruaru e das definições prévias determinadas pelo briefing, será definido o conceito do projeto, que deverá ser idealizado de forma objetiva. Para tanto, serão utilizados *moodboards*, que são painéis de símbolos e cores, eles auxiliarão na busca por conceitos, bem como servirão para inspirar e nortear visualmente a elaboração do projeto.

A posteriori, será realizado um recorte, com a finalidade de definir mais precisamente o tema que será tratado, destacando particularidades que serão empregadas na coleção. Definido o tema, os resultados visuais que melhor

representem a temática escolhida serão buscados, isto posto, os elementos que estarão presentes no desenvolvimento do produto final devem ser determinados. Para a elaboração de uma identidade visual forte, faz-se necessária a determinação de uma paleta de cores da coleção, valendo-se de variedades cromáticas que melhor atendam ao planejamento traçado.

2.2 EXPERIMENTAÇÕES CRIATIVAS

No design de superfície, esta fase é o momento das experimentações, ou seja, os ornamentos serão estudados de forma isolada, a fim de criar as futuras estampas, que comporão a coleção. Essas experimentações dizem respeito aos motivos que estarão tanto em primeiro plano, quanto em segundo plano e sobre determinada base, gerando as composições. Nesta etapa também será feito o jogo de rotação e disposição dos elementos, no uso das figuras de primeiro e segundo plano, que serão o pilar para a composição das alternativas de módulos.

Etapa 3 | Apresentação do projeto

3.1 APRESENTAÇÃO

- Identidade visual da coleção

A identidade visual vem como forma de sintetizar a ideia das estampas, através de seus componentes, criando uma marca que funcione como um conjunto e sirva de reconhecimento à coleção. Para que esta criação tenha um resultado conciso e completo, também faz-se necessária a produção de um nome. Vale ressaltar que, levando em consideração o escopo deste projeto, o desenvolvimento de uma marca para a coleção possui carácter secundário.

- Release

O release é um escrito sucinto que contextualiza sobre o que se trata a coleção. É usado no lançamento de alguns produtos, em forma de material informativo.

- Seleção de estampas

Fase de detalhamento da construção de cada estampa, assim como o nome específico de cada uma, a escala cromática, os elementos usados, o módulo, a construção do rapport e o conceito por trás de cada uma delas. (SANTOS, 2018)

- Aplicações

Por fim, toda a produção concebida de forma digital é aplicada em produtos físicos, em consonância com as estampas desenvolvidas, com a finalidade de demonstrar a potência do projeto, podendo ser dispostos em suportes de design gráfico, de produto ou de moda.

2.1 FUNDAMENTOS DO DESIGN DE SUPERFÍCIE

Os fundamentos do design de superfície serão utilizados na Etapa 2 - Elaboração, a fim de nortear a concepção das estampas. É de suma importância o conhecimento e aplicação destes fundamentos para o desenvolvimento de superfícies harmônicas e esteticamente agradáveis. Cada elemento desses fundamentos é indispensável para a elaboração das estampas. A seguir eles serão detalhados.

O módulo e a repetição são elementos básicos na elaboração de projetos de design de superfície, segundo Rùthschilling (2008, p. 63). Estas noções são conhecimentos fundamentais à área e provêm do design têxtil e cerâmico. Levando em consideração isso, busca-se o domínio dos princípios básicos do design de superfície - que detêm na composição do módulo, encaixe, repetição, sistemas de repetição, simetrias e multimódulo, métodos para a realização dos projetos. São descritos pela autora os elementos e suas conexões com os demais:

MÓDULO: “Módulo é a unidade da padronagem, isto é, a menor área que inclui todos os elementos visuais que consistem o desenho.” (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 64)

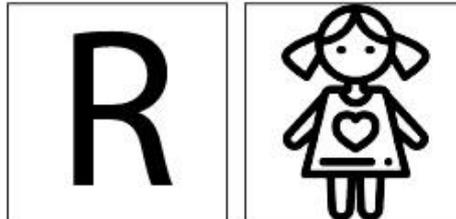
A composição visual depende da disposição dos elementos dentro do módulo e da conexão entre os módulos, criando o padrão conforme a estrutura pré-estabelecida da repetição. (KINAS, 2011, p. 17)

Levinbook (2008, p. 374) ressalta a existência de desenhos localizados, onde os motivos apresentam-se sem nenhuma repetição, como em garrafas térmicas, potes de cerâmica, vidros com textura etc. Acerca do assunto, Rinaldi (2009, p.19) propõe a existência de dois tipos de projetos de design de superfície, no primeiro tipo há a repetição do módulo que gera a padronagem continua, já no segundo não

há padrão, apenas uma área determinada recebe gravura e a repetição não é elemento determinante para o projeto.

Utilizaremos como exemplo a representação de Rinaldi (Figura 1):

Figura 1: Esquema modular representado pela letra R e módulo para repetição, representado aqui pela boneca.



Fonte: A autora, adaptado de Rinaldi (2009, p.81)

ENCAIXE: É o estudo que prevê os espaços de encontros das formas entre um módulo e outro. Dessa forma, quando houver a repetição do módulo haverá a composição da padronagem contínua, sem interrupções. Este conceito é regido pelos princípios da continuidade, onde os módulos em seguimento ordenado e ininterrupto conferem o efeito de propagação e contiguidade que se dá pela harmonia visual composta pela repetição do módulo, com a pretensão de atingir a percepção da imagem contínua. (RÜTHSCHILLING, 2008, p.64)

A seguir, padronagem concebida por Mathilde Alexandre para a renomada marca francesa Mademoiselle Dimanche (Figura 2), que ilustra o encaixe, a contiguidade e a continuidade: na primeira figura o módulo sutil, quase não se pode ser percebido, já na segunda figura um módulo concebido a partir da mesma linguagem da padronagem, mas sem repetição. (PERKINS, 2010, p.174, apud KINAS, 2011 p. 18)

Figura 2: À esquerda: Padronagem “In the Forest 2”, concebida através de carimbos cortados à mão. À direita: “In theForest Bird” aplicada sobre tecido.



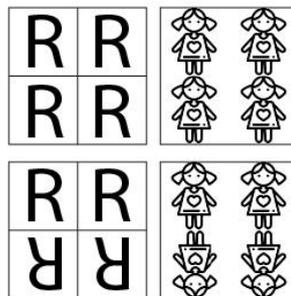
Fonte: PERKINS, 2010, p.174, apud KINAS, 2011 p. 18

REPETIÇÃO: “É a colocação dos módulos nos dois sentidos, comprimento e largura, de modo contínuo, configurando um padrão.” (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 67) Também chamada de *rapport*, palavra francesa que tem como significado encaixe, intercâmbio, relação de concordância, que precisa ocorrer em todas as laterais do módulo: todo elemento que transpassar a área do desenho de um lado, deverá adentrar o outro. O mais adequado é ajustar a repetição de modo que não se possa distinguir um lado do desenho, mas que seja percebido como um todo, de qualquer posição em que o observador esteja. (LEÃO, 2007, p.117)

Sistema de repetição: Para Rüttschilling (2008, P.67), sistema se refere a forma como o intervalo que o módulo ocupa se repete de forma constante, obedecendo uma ordem, que equivale à estruturação dos módulos no espaço. Há uma vasta gama de possibilidades de encaixes do módulos, que podem ser:

Sistemas alinhados: Disposição que conserva o alinhamento da célula, de forma que os módulos se repetem alinhados e sem quebra, seguem ordenados lado a lado, tanto para cima, quanto para baixo (Figura 3).

Figura 3: Exemplos de sistemas alinhados com o esquema modular e o módulo repetido.



Fonte: Adaptado de Rinaldi (2009, p.81)

Sistemas não-alinhados: Diferenciam-se pelo deslocamento das células, que podem alternar horizontalmente ou verticalmente (Figura 4).

Figura 4: À esquerda: exemplos de sistemas não alinhados horizontais. À direita, exemplos de sistemas não alinhados verticais.



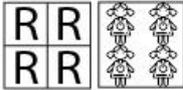
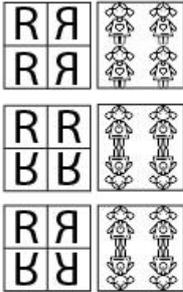
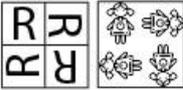
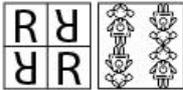
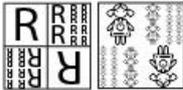
Fonte: Adaptado de Rinaldi (2009, p.81)

SIMETRIAS: Através das simetrias, torna-se possível o estudo cuja finalidade é criar um padrão gráfico, por meio de sistemas de repetição pré estabelecidos, ou pelo uso da malha geométrica a fim de formar um desenho contínuo. O entendimento sobre as simetrias se faz necessário, uma vez que essas são a base do sistema de repetição. (RINALDI, 2009, P.75)

Diferentes modelos de simetrias possibilitam a repetição de um módulo, podendo ser aplicada de modo isolado (simetria simples) ou de forma mista (combinando dois ou mais tipos em simultâneo). Schwartz, Neves e Nascimento (2006, p.4) abordam apenas as simetrias simples, por entenderem que há infinitas possibilidades de combinações misturadas.

Rinaldi (2009, p.75) estrutura as simetrias para aplicação na elaboração de superfícies, representadas na tabela 1 abaixo:

Tabela 1: Utilização das simetrias no Design de Superfície.

Simetria	Definição	Resultado
Translação	O módulo, mantendo seu tamanho e direção originais, deslocam-se uma determinada distância ao longo de um eixo dado.	
Reflexão	O módulo, mantendo seu tamanho original, é espelhado em relação a ambos.	
Rotação	O módulo, mantendo seu tamanho original, desloca-se de forma radial ao redor de um ponto. Pode ser horário ou anti-horário.	
Inversão	O módulo mantém seu tamanho e sua direção original, mas muda de sentido. Equivale a duas reflexões ortogonais.	
Dilatação	O módulo tem seu tamanho original ampliado ou reduzido segundo uma lei determinada, sem alteração de suas proporções.	

Fonte: Tabela adaptada de Rinaldi (2009).

PADRÕES: Para Rinaldi (2009, p.82), mesclar uma ou mais operações de simetrias leva a resultados mais complexos, sendo capaz de estabelecer sistemas de repetição (também intitulado de *repeat* em inglês, ou *rapport* em francês). Estes sistemas funcionam como instrumentos auxiliares à geração de padrões gráficos. Dentre estes, destacam-se (Tabela 2):

Tabela 2: Alguns tipos 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.	
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.	
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.	
Stripe	É um sistema alinhado de repetição, onde predominam linhas verticais, horizontais ou diagonais. Equivale à inversão.	
Mirror Vertical	É um sistema de repetição que pode ser alinhado, baseado na simetria de reflexão. Equivale à reflexão em um único eixo.	
Mirror Vertical com deslocamento horizontal	É um sistema de repetição não-alinhado, baseado na simetria de reflexão. Equivale à reflexão com translação em um único eixo.	
Mirror Horizontal	É um sistema de repetição alinhado, baseado na simetria de reflexão. Equivale à reflexão com um único eixo.	
Mirror Horizontal com deslocamento vertical	É um sistema de repetição não-alinhado, baseado na simetria de reflexão. Equivale à reflexão com translação em um único eixo.	
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..	

. Fonte: Tabela adaptada de Rinaldi (2009).

ELEMENTOS: Rùthschilling (2008) define alguns elementos importantes ao design de superfície, são eles figuras/motivos, elementos de preenchimento e elementos de ritmo.

a) **Figuras ou motivos** – “são os grafismos ou figuras que são aplicados no padrão de modo contínuo. É a partir das destas figuras (ou motivos) que é definido o

tema da mensagem visual da composição” (ROSA, 2017, p. 30). Wisbrun (2012) divide os motivos em geométricos, florais, étnicos e figurativos (Figura 5).

Figura 5: Exemplos de motivos geométrico, floral, étnico e figurativo, respectivamente.



Fonte: ROSA, 2017, p. 32

b) **Elementos de preenchimento (background)** – são grafismos ou texturas usados para preencher os planos e/ou camadas (Figura 6). Estes elementos podem ser postos sozinhos, como por exemplo a representação de uma textura de madeira, ou sobrepostos por motivos. Há uma grande variedade de texturas de preenchimento, algumas representam materiais ou técnicas (trama de tecido, madeira, tingimentos artesanais, aquarela etc), outras, no entanto, são geradas a partir dessas técnicas e materiais e há ainda as que têm cor chapada ou são formadas a partir de diversos tipos de grafismos. (ROSA, 2017, p. 32)

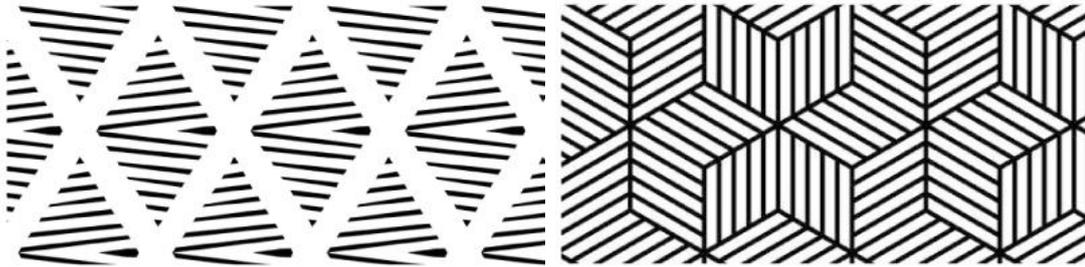
Figura 6: *Backgrounds*. Textura inspirada no linho, textura de pintura aquarelada e textura marmorizada, respectivamente.



Fonte: Freepik (2023)

c) **Elementos de Ritmo** - “O ritmo é um padrão forte, constante e repetido: o toque dos tambores, o cair da chuva, os passos no chão.” (LUPTON; PHILLIPS, 2008). Os elementos de ritmo dizem respeito a forma como os desenhos e/ou elementos do padrão se dispõem no espaço, no que diz respeito ao tamanho, posição, configuração etc. É com base nos elementos de ritmo que se geram os efeitos de continuidade e contiguidade (ROSA, 2017, p. 33), como vemos na Figura 7.

Figura 7: Exemplos de Ritmos: À esquerda, Continuidade; À direita, Contiguidade



FONTE: ROSA (2017, p. 33)

3 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

3.1 LEVANTAMENTO – ETAPA 1 (SONDAGEM INICIAL)

3.1.1 Pesquisa de campo/ Registros Fotográficos

Para a concepção de estampas infantis baseadas na feira de artesanato de Caruaru, fez-se necessário uma pesquisa de campo exploratória a fim de coletar, através de registros fotográficos, referências imagéticas que possam servir de inspiração à coleção.

A captura das fotografias se deu em dois dias, sendo o primeiro um domingo (02/07), por volta do meio dia e o segundo uma quarta-feira (05/07), das 9h às 12h30. No primeiro dia poucas barracas se encontravam abertas, devido ao horário. Já na segunda visita foi possível registrar uma grande variedade de artefatos, uma vez que praticamente todas as lojas estavam em funcionamento normal. Antes de fotografar, foi pedida a autorização dos respectivos responsáveis pelos estabelecimentos.

As fotografias foram feitas a partir de uma camera DSLR (*Digital Single Lens Reflex*) e de duas lentes, uma 18-55mm f/3.5-5.6 e uma EF 50mm f/1.8 STM. Foi registrado um total de 1061 fotografias, destas foram selecionadas e editadas no *Lightroom* 411 imagens. Os critérios para seleção das imagens foram a qualidade estética, clareza e presença de elementos que são possíveis referências imagéticas.

Para que o projeto não se estenda muito, foi realizada mais uma seleção, com o intuito de apurar as imagens que melhor representam as categorias encontradas. Serão apresentadas 2 imagens de cada categoria.

3.1.2 Observação e categorização dos objetos e elementos encontrados na feira de artesanato de Caruaru

Após observar os artefatos fotografados, foi possível dividi-los em 12 categorias mais recorrentes, sendo elas: arte figurativa em barro, artigos em couro, artigos em madeira, artigos em palha, bebidas artesanais, brinquedos, figuras sacras, indumentária, itens decorativos, suvenires, têxtil para o lar e utensílios domésticos. Abaixo a apresentação de cada categoria:

Arte figurativa em barro (Figura 8): foram encontradas diversas peças, desde a representação de cenas quotidianas locais, à reprodução de grandes figuras do imaginário nordestino, como Lampião e Maria Bonita e Luiz Gonzaga.

“Namoradeiras”, esculturas de animas, cofrinhos em formato de porco, boizinhos, galinhas e panelinhas infantis também foram observados.

Figura 8: À esquerda: bois de barro; À direita: peças diversas em barro.



FONTE: a autora (2023)

Artigos em couro (Figura 9): nessa categoria foram observados calçados, bolsas, chapéus, cintos e carteiras.

Figura 9: À esquerda: diversos artefatos em couro; À direita: chinelas de couro.



FONTE: a autora (2023)

Artigos em madeira (Figura 10): móveis, caixas, colheres, pífanos e brinquedos foram observados nessa categoria.

Figura 10: À esquerda: móveis em madeira; À direita: colheres de pau.



FONTE: a autora (2023)

Artigos em palha (Figura 11): cestos, balaios, caixas, bolsas, lustres, descansos de panela, abanadores e chapéus foram observados nessa categoria.

Figura 11: À esquerda: bolsas de palha; À direita: cestos de palha.



FONTE: a autora (2023)

Bebidas Artesanais (Figura 12): nessa categoria foram observados licores e cachaças artesanais.

Figura 12: À esquerda: cachaças artesanais e suvenires; À direita: barraca especializada em cachaças e licores artesanais.



FONTE: a autora (2023)

Brinquedos (Figura 13): nessa categoria foram observadas bonecas de pano, manés gostosos, brinquedos antigos (roi roi, pião, ioiô etc), carrinhos de madeira, cavalinhos, mamulengos, violões e pandeiros de brinquedo, cataventos, balanços, boizinhos e galinhas de barro, brinquedos de "casinha", como pequenos móveis de madeira e panelinhas de barro.

Figura 13: À esquerda: boneca de pano, representando Maria Bonita; À direita: Mané gostoso.



FONTE: a autora (2023)

Figuras Sacras (Figura 14): nessa categoria foram observadas imagens sacras feitas de diversos materiais, como madeira, metal, gesso, impressas, pintadas etc e de diversos tamanhos.

Figura 14: À esquerda: figuras do Divino Espírito Santo; À direita: diversas imagens de santos católicos.



FONTE: a autora (2023)

Indumentária (Figura 15): roupas, bolsas e acessórios foram observados nessa categoria. Foi possível constatar vestidos e saias indianas e em algodão cru em maior recorrência.

Figura 15: À esquerda: roupas femininas indianas; À direita: roupas femininas em algodão cru.



FONTE: a autora (2023)

Itens decorativos (Figura 16): nessa categoria foi possível observar peças artesanais diversas, quadros, jarros, plantas artificiais, lustres etc.

Figura 16: À esquerda: esculturas, jarro decorativo e flores artificiais; À direita: posters decorativos representando cenas nordestinas.



FONTE: a autora (2023)

Suvenires (Figura 17): nessa categoria observou-se diversos suvenires: chaveiros, imãs, garrafinhas, canecas, camisetas etc, em sua maioria com temática relativa à Caruaru.

Figura 17: À esquerda: imãs de geladeira com temática local; À direita: chaveiros representando chapéus de cangaceiro.



FONTE: a autora (2023)

Têxtil para o lar (Figura 18): nessa categoria foi possível observar toalhas, caminhos de mesa, mantas, redes, almofadas, panos de prato, conjuntos de banheiro e cozinha, destacando-se os itens com renda e/ou bordado.

Figura 18: À esquerda: almofadas e mantas; À direita: caminhos de mesa com rendas e bordados.



FONTE: a autora (2023)

Utensílios domésticos (Figura 19): nessa categoria observou-se a presença de moingas, chaleiras, formas, tigelas, panelas, pratos, copos e xícaras de barro, bem como de colheres de pau, descansos de panela, lugar americano etc.

Figura 19: À esquerda: panelas e travessas feitas de barro; À direita: descanso de panela feito de palha.



FONTE: a autora (2023)

3.2 ELABORAÇÃO - ETAPA 2 (DEFINIÇÕES DO PROJETO)

3.2.1 Briefing

Este projeto tem o objetivo de criar uma coleção de estampas, que serão aplicadas, a priori em camisetas, almofadas e cadernos. Será concebido um conjunto de quatro estampas corridas, com uma variação de cor cada. Esta coleção tem como inspiração a Feira de Artesanato de Caruaru, ressignificando e conferindo novas leituras as peças fotografadas. Apesar da pesquisa de campo ter compreendido diversos seguimentos da feira em questão, as estampas terão como base os brinquedos: mané gostoso e pião; os boizinhos de barro e as figuras de Lampião e Maria Bonita, por entender-se que são elementos que dialogam com o público-alvo infantil.

De modo mais sistemático, foi concebido o quadro a seguir (Quadro 3), com um briefing sucinto, contendo os principais tópicos norteadores à concepção deste projeto:

Quadro 3 - Briefing

Briefing
Nome do Projeto: Coleção BRINCARUARU
Público Alvo: Meninos e meninas, de 2 a 12 anos
Objetivos: Desenvolver uma coleção de estampas, com inspiração na Feira de Artesanato de Caruaru, com foco nos brinquedos: mané gostoso e pião; nos boizinhos de barro e nas figuras de Lampião e Maria Bonita, lá encontrados; que identifique, promova e valorize a feira e as características locais, projetando padrões temáticos em policromia, que serão aplicados em camisetas, capas de almofada e cadernos.
Nº de padrões: 04 estampas-matriz e 04 variações de cor
Nº de cores: 1-9 cores por estampa
Tipo de aplicação: Superfície Envoltório/ Aplicado
Processo de Produção: Estamparia e gráfica
Técnica referente ao processo: Serigrafia e impressão digital
Materiais que receberão as estampas: Algodão e celulose

Fonte: A autora (2023)

3.2.2 Conceituação

Para a conceituação, foi utilizado o processo de *brainstorm*, com aplicação do mapa mental (Figura 20), para a seleção do principal viés temático, relacionado a Feira de artesanato de Caruaru. O ponto de partida às ideias se deu através da própria designação: **FEIRA DE ARTESANATO DE CARUARU**, que também foi explorada na produção dos *moodboards*. Através da utilização desses processos, a coleção pode se situar melhor no universo que ela pertence.

Figura 20 - Mapa Mental com palavras relacionadas ao universo “Feira de artesanato de Caruaru”.



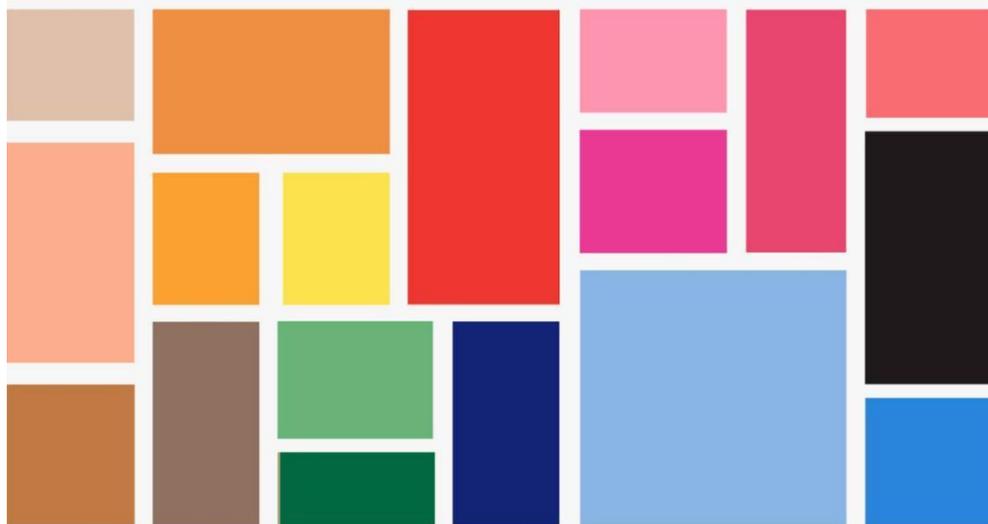
Fonte: A autora (2023)

3.2.3 Moodboards

Buscando visualizar e perceber melhor a temática que servirá de base à coleção de estampas, foram organizados dois *moodboards*. O primeiro (Figura 21) é um painel de símbolos, que traz as figuras que mais se destacaram dentre as fotografias coletadas na pesquisa de campo, por conterem elementos visuais interessantes. Já o segundo (Figura 22) é um painel de predominâncias cromáticas, que foi extraído a partir das imagens do *moodboard* de símbolos.

Figura 21 - *Moodboard* de símbolos

Fonte: A autora (2023)

Figura 22 - *Moodboard* de cores

Fonte: A autora (2023)

3.2.4 Definição Do Tema

Após análise dos *moodboards* de referência produzidos na etapa anterior, observou-se os seguintes grupos temáticos que serão norteadores do projeto: os brinquedos Mané Gostoso e Pião, bois de barro e as figuras de Lampião e Maria Bonita. Levando em consideração que a aplicação da superfície se dará em camisetas, almofadas e cadernos, é possível constatar a consonância entre os temas escolhidos e o público-alvo do projeto.

De acordo com o que foi definido no briefing, a coleção conta com 4 estampas-matriz e 4 variações de cores, tendo como principal referência os brinquedos encontrados na feira de artesanato de Caruaru, levando também em consideração elementos visuais característicos, como os bois de barro e as figuras de Lampião e Maria Bonita e outros componentes que representam a estética da feira. A divisão das estampas será explicada de forma sucinta a seguir.

A 1ª estampa faz alusão ao brinquedo típico da região, “Mané Gostoso”, eternizado na canção de Azulão, importante cantor da cidade de Caruaru; a 2ª estampa tem como referência os piões, brinquedos tradicionais que atravessam gerações e são facilmente encontrados na feira; a 3ª estampa se inspira nas figuras de Lampião e Maria Bonita, muito presentes na feira e no imaginário nordestino. A 4ª estampa será inspirada nos bois de barro, multicoloridos encontrados na feira de Caruaru, bem como no movimento cultural Boi Tira Teima, folgado centenário, que leva a figura de um boi pelas ruas da cidade, especialmente nas festas de carnaval e São João.

3.2.5 Escolha Dos Elementos

Com base nos artefatos fotografados na pesquisa de campo, observou-se a similaridade de muitos entre si. Desta forma foram agrupados itens semelhantes, para que através da observação possam ser escolhidos os elementos-chave para cada estampa.

A partir dos registros fotográficos coletados foi possível montar um painel de figuras que se encaixam nas temáticas propostas, levando em consideração quais condizem mais com a elaboração de um projeto de superfície. As temáticas foram definidas por seus elementos, como é possível conferir no Quadro 4 a seguir:

Quadro 4: Levantamento dos elementos temáticos.



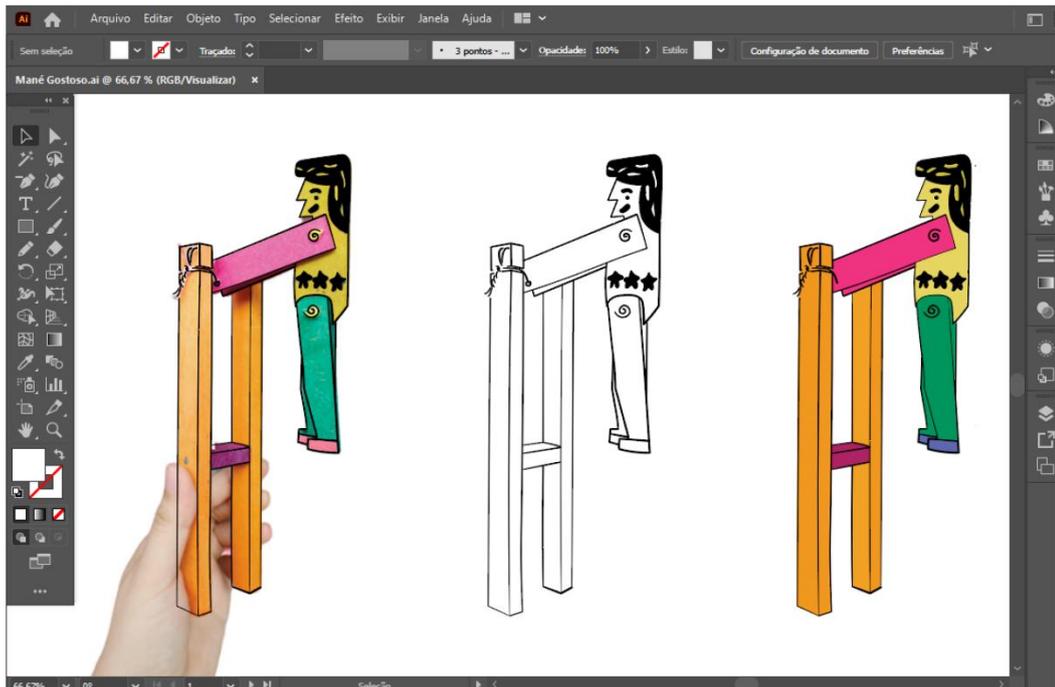
Fonte: a autora (2023)

3.2.6 Experimentações criativas (construção dos ícones)

Na etapa de experimentações criativas, foi realizado um levantamento de todos os motivos que viriam a servir de base à composição das estampas. Os elementos foram escolhidos através dos registros fotográficos coletados previamente e foram vetorizados (Figura 23) na plataforma digital Adobe Illustrator, versão CC 2021.

Para a construção dos desenhos, foi utilizada a técnica de decalque, através das fotografias com opacidade reduzida. Os elementos temáticos de cada estampa foram escolhidos depois de esboços, os desenhos que alcançaram resultados mais satisfatórios deram origem aos motivos: Mané Gostoso, piões, chapéu e lenço de cangaceiro e boizinhos de barro, além dos elementos de ritmo e preenchimento. Na estampa Pula Mané, primeiro foi feito o contorno com a ferramenta pincel, depois o preenchimento com as cores. Nas demais estampas, o desenho foi feito através da ferramenta lápis, criando as formas e já preenchendo com as cores, sem contorno. Alguns elementos foram finalizados com texturas visuais (Figura 24). Para desenhar de forma mais precisa, foi utilizada uma mesa digitalizadora. Os ajustes foram feitos através da ferramenta curvatura.

Figura 23: Processo de vetorização manual a partir de registro fotográfico.



Fonte: a autora (2023)

Figura 24: Etapas de vetorização de um ícone.



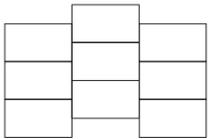
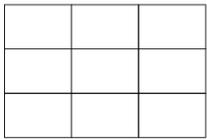
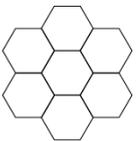
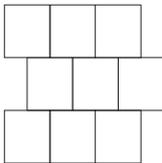
Fonte: a autora (2023)

3.2.7 Definição Das Estampas

A coleção BRINCARUARU possui 4 estampas-matriz, cada uma contém uma combinação de *rapport* + forma do módulo diferente e variações ilustrativas. Para cada estampa foi desenvolvida uma variação de cor, em consonância com o conceito e a diversidade de cores encontrada nas fotografias registradas, que serviram de base à coleção. Para o desenvolvimento da coleção buscou-se aliar as referências imagéticas capturadas nas fotografias da Feira de Artesanato de Caruaru, com elementos estéticos do universo infantil. Assim, foi concebido

previamente o *rapport* que cada estampa teria como base para sua composição. Os grids escolhidos foram: Half drop com módulo retangular, half drop com módulo hexagonal, full drop com módulo retangular e brick com módulo quadrado, como descrito no Quadro 5 a seguir:

Quadro 5: Modelo de grid aplicado a cada estampa da coleção BRINCARUARU.

Modelos de Grids	
<p>Pula Mané</p>  <p>Half drop com módulo retangular</p>	<p>Cangaço</p>  <p>Full drop com módulo retangular</p>
<p>Piões</p>  <p>Half drop com módulo hexagonal</p>	<p>Boizinhos</p>  <p>Brick com módulo quadrado</p>

Fonte: a autora (2023)

3.3 APRESENTAÇÃO DO PROJETO – ETAPA 3 (APRESENTAÇÃO)

3.3.1 Identidade Visual da Coleção BRINCARUARU

Das mãos brincantes de Vitalino criança surgiu a arte figurativa que levou o nome de Caruaru ao mundo e que é tão característica da Feira de Artesanato de Caruaru. Pensando no tema central da coleção e no público-alvo infantil, chegou-se ao nome BRINCARUARU, que faz um jogo com as palavras brincar e Caruaru, através de seus sufixo e prefixo semelhantes.

Para representar a coleção, foi concebida uma identidade visual, a partir das palavras-chave: infantil, manual e regional; conceitos presentes nas estampas desenvolvidas (Figura 25).

Figura 25: Marca da coleção de estampas BRINCARUARU.



Fonte: a autora (2023)

Para a criação da marca, foi utilizada a fonte tipográfica Bakso Sapi, que tem um estilo de escrita à mão, com letras irregulares, que remetem à escrita infantil. Essa fonte também foi utilizada na estampa “Pula Mané”. Para compor o logotipo, foram inseridos ícones de flor, retirados de uma xilogravura fotografada na feira. Essas flores também estão presentes na estampa “cangaço”, compondo o background. A escolha da cor se deu pela referência às xilogravuras, presentes em artefatos e folhetos de cordel da feira de artesanato de Caruaru. O preto também está presente nas estampas “Pula Mané” e “Cangaço”. A intenção foi destacar o jogo de palavras que nomeia a coleção, colocando em evidência as letras comuns às duas palavras “CAR”. Nas aplicações, foi desenvolvida uma variação com a cor amarela, que contrasta bem com o preto e é uma matiz bastante presente na coleção (Figura 26).

Figura 26: Detalhes da marca BRINCARUARU e suas possíveis aplicações.



Aplicações

BRINCARUARU



Fonte: a autora (2023)

3.3.2 Release

Tendo como inspiração a feira de artesanato de Caruaru, a coleção de estampas BRINCARUARU se apropria de ícones da feira, em particular dos brinquedos populares lá encontrados. Projeta referências das peças de barro, nas estampas Cangaço e Boizinhos e faz referências aos brinquedos de madeira, nas estampas Pula Mané e Piões. Com colorido inspirado na diversidade de cores da feira, traz estampas lúdicas e divertidas, que apresentam ao público infantil características locais, viabilizando assim o resgate da memória da cidade de Caruaru para os pequenos. As estampas são aplicadas a itens do universo infantil, como camisetas, almofadas e cadernos, para que cada criança tenha contato com um pedacinho da feira de artesanato de Caruaru, enquanto passeia, brinca ou estuda.

3.3.3 Seleção Das Estampas

Estampa Pula Mané

O nome da estampa faz referência a música do cantor Azulão, que imortaliza o brinquedo de madeira que atravessa gerações, encantando crianças de todas as idades, através das acrobacias que faz no ar. O brinquedo em questão é o Mané Gostoso. Colorido e com traços marcantes, serviu de inspiração para a primeira estampa da coleção. Sua forma foi o ponto de partida para a construção do módulo, através da rotação e reflexão do desenho. Antes de chegar ao resultado final, foram testadas outras simetrias e outros sistemas de repetição, sendo os escolhidos os mais adequados às formas retas do Mané Gostoso.

Também foram feitos testes com fotos que apresentavam o brinquedo em outros ângulos, mas a fotografia escolhida como referência principal (Figura 27) trouxe o Mané em ângulo mais detalhado e satisfatório. Assim, as cores (Figura 28) e os motivos do Mané Gostoso foram postos em destaque e foram acrescentadas estrelas (presentes no próprio brinquedo) como elementos de ritmo, bem como o refrão da canção Mané Gostoso, de Azulão, inscrito com a fonte tipográfica Bakso Sapi, que tem características visuais manuais e infantis (Figura 29).

Foram valorizadas as características manuais do brinquedo, através da organicidade dos detalhes. O background (Figura 30) tem a mesma cor do corpo do Mané, mas com opacidade reduzida, ainda conta com textura visual que remete aos

detalhes do cabelo do Mané Gostoso, bem como ao característico preenchimento das xilogravuras. As cores escolhidas fazem referência ao colorido dos brinquedos fotografados. Já na variação de cor, o background recebeu um tom de azul, em nuance semelhante ao presente no moodboard de cores, em homenagem ao cantor Azulão.

Figura 27: Registro de Mané Gostoso encontrado na feira de artesanato de Caruaru.



Fonte: a autora (2023)

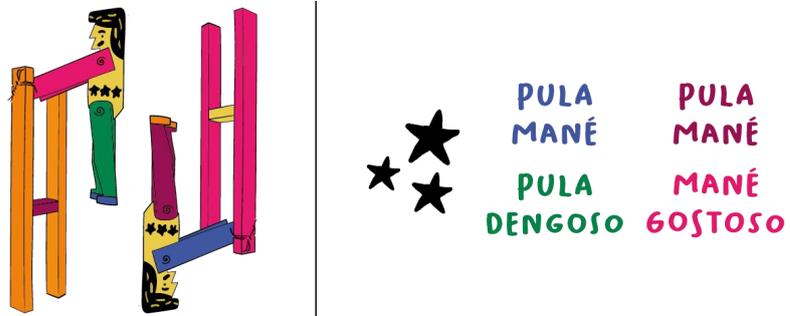
A estampa conta com cores vivas, inspiradas nas variações de cor do Mané Gostoso encontradas na feira, em conformidade, ainda, com o universo lúdico infantil.

Figura 28: Escala Cromática da estampa Pula Mané.

	Yellow	Orange	Pink	Magenta	Blue	Green	Black
C	8	6	6	29	79	94	0
M	17	47	92	91	52	9	0
Y	69	90	18	29	6	82	0
K	1	1	1	14	1	1	100

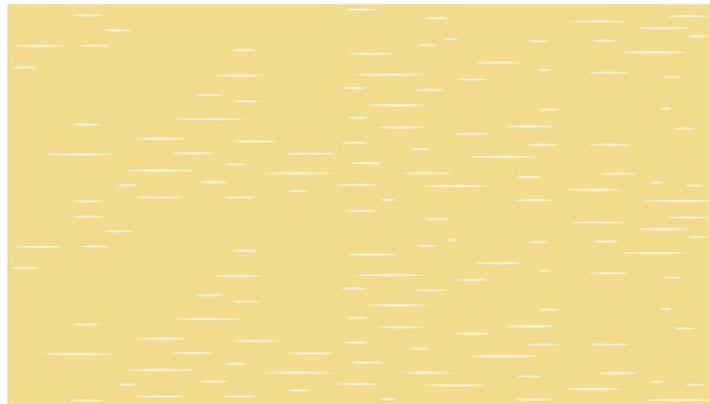
Fonte: a autora (2023)

Figura 29: Motivos, elementos de ritmo e preenchimento da Pula Mané.



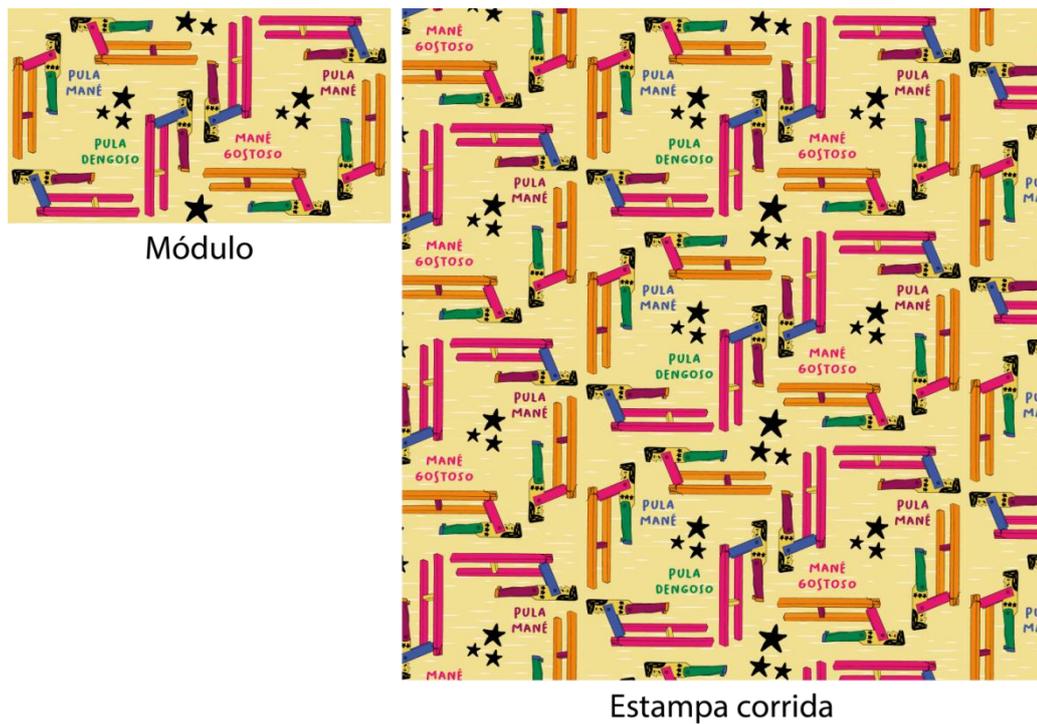
Fonte: a autora (2023)

Figura 30: *Background* da estampa Pula Mané.



Fonte: a autora (2023)

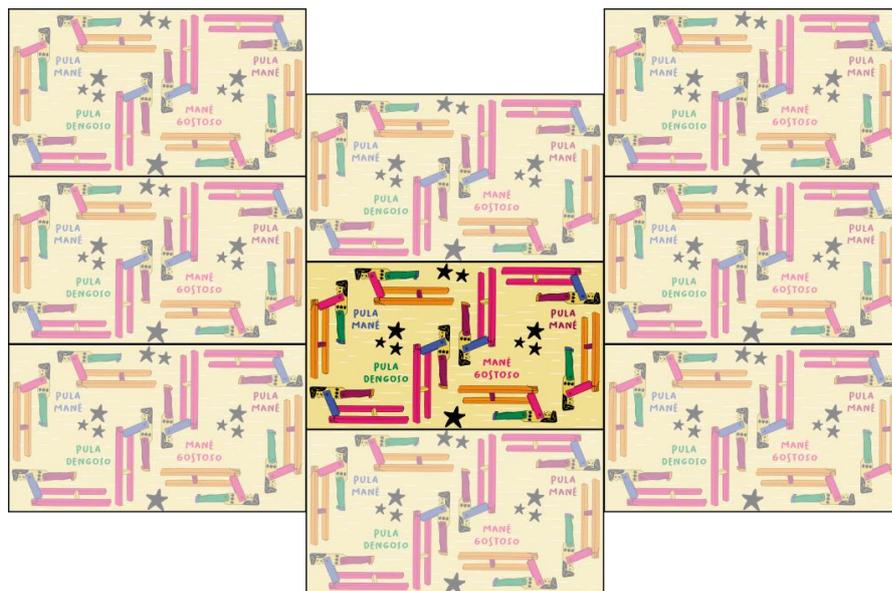
Figura 31: Módulo retangular e estampa corrida da matriz Pula Mané.



Fonte: a autora (2023)

Para construir a estampa Pula Mané (Figura 31), foi utilizada a simetria de reflexão e rotação dos motivos dentro do módulo, bem como a técnica de *rapport Half drop*, com módulo retangular. A montagem da estrutura se deu através de 3x3 módulos (Figura 32).

Figura 32: Grid com sistema de repetição Half drop e módulo retangular.



Fonte: a autora (2023)

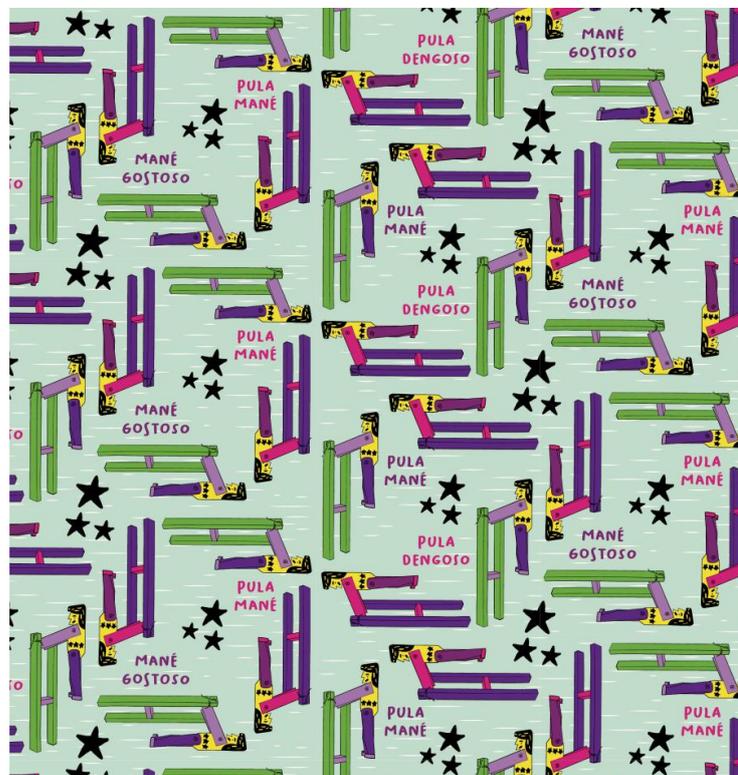
Para a construção da variação de cores da estampa Pula Mané (Figura 33), partiu-se do background azul, escolhendo cores análogas para a composição. Também foram selecionadas cores que remetem a estampa-matriz, só que em outro tom, como é o caso do rosa, amarelo e verde. As cores continuam vivas, seguindo a proposta da estampa base. Para uma composição harmônica, houve a necessidade de acrescentar uma cor em relação a quantidade de cores da estampa matriz (Figura 34).

Figura 33: Escala Cromática da variação de cor da estampa Pula Mané.

								
C	24	66	49	35	15	6	58	0
M	5	80	80	48	87	10	10	0
Y	14	11	20	8	16	81	80	0
K	0	3	7	1	2	0	1	100

Fonte: a autora (2023)

Figura 34: Estampa Pula Mané com variação de cor.



Fonte: a autora (2023)

Estampa Piões

Na brincadeira que acontece nos quintais das casas, as crianças desenrolam o cordão e observam o giro do pião (Figura 35). Esse movimento inspirou a construção do módulo dessa estampa, onde foram dispostos piões em ângulos diferentes, a fim de representar a movimentação do brinquedo. Os motivos receberam texturas visuais que remetem ao universo infantil, com o intuito de deixar a composição mais divertida. Essas texturas foram criadas a partir de formas presentes nos objetos fotografados na feira, como peças de barro e sandálias de couro. Como elementos de ritmo e preenchimento, foram utilizadas as mesmas formas presentes em um dos piões, que foi retirada do desenho existente em uma sandália de couro. Esse elemento com forma orgânica foi escolhido para representar o movimento dos piões, bem como os motivos foram acrescidos de sombra para reforçar a ideia de movimento. A forma do módulo foi definida após testes com outros formatos; o hexágono foi escolhido pois resultou em uma repetição mais orgânica, ornando com o tema.

Figura 35: Registro de um cesto com piões, encontrado na feira de artesanato de Caruaru.



Fonte: a autora (2023)

As cores (Figura 36) foram selecionadas a partir de fotografias de diferentes artefatos coloridos, como bolsa, sandálias e peças de barro. A escolha se deu a partir da observância do público-alvo, por isso as cores são alegres e chamativas às

crianças. O background (Figura 38) recebeu um tom de rosa bem claro, para deixar em destaque os demais elementos da composição.

Figura 36: Escala Cromática da estampa Piões

									
C	2	4	2	4	5	3	27	92	28
M	29	63	60	12	42	83	3	28	3
Y	86	57	91	3	7	7	1	0	43
K	0	0	0	0	0	0	0	0	0

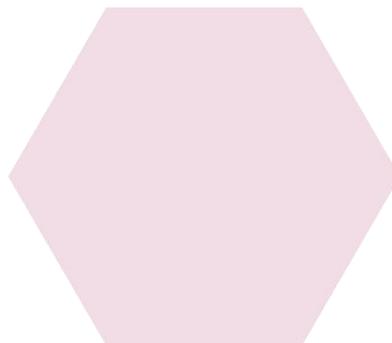
Fonte: a autora (2023)

Figura 37: Motivos, elementos de ritmo e preenchimento da Piões.



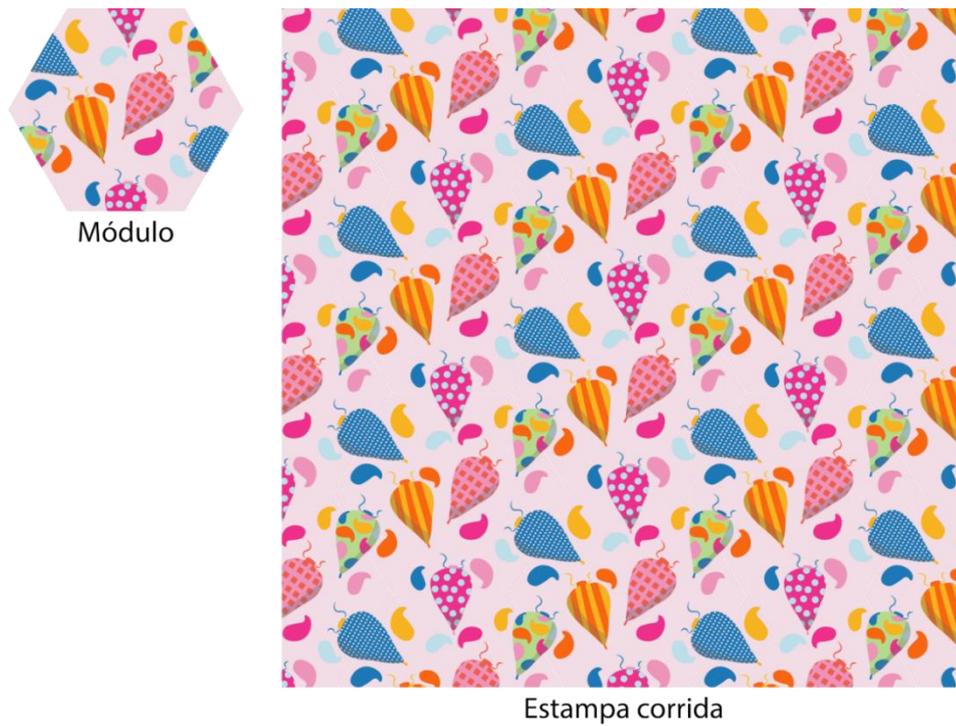
Fonte: a autora (2023)

Figura 38: Background da estampa Piões.



Fonte: a autora (2023)

Figura 39: Módulo hexagonal e estampa corrida da matriz Piões.



Fonte: a autora (2023)

O sistema de repetição escolhido para a estampa Piões foi o half drop (Figura 40), com módulo hexagonal. Para montar a estrutura, foram posicionados sete módulos.

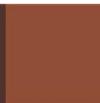
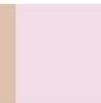
Figura 40: Grid com sistema de repetição Half drop e módulo hexagonal.



Fonte: a autora (2023)

Na variação de cores (Figura 41), foram usados tons terrosos, em referência a própria cor da madeira dos piões, bem como as cores dos diversos materiais encontrados na feira, como o couro, a palha e o barro. Acrescido a essas cores, um tom de azul, em alusão ao azul presente na estampa-matriz. Houve a redução de uma cor, uma vez que a mesma tonalidade utilizada na textura visual de quadradinhos, foi aplicada também ao *background* (Figura 42).

Figura 41: Escala Cromática da variação de cor da estampa Piões.

								
C	43	30	16	28	4	93	11	4
M	58	58	44	75	47	3	20	12
Y	57	65	65	63	73	1	22	3
K	44	19	5	16	0	0	2	0

Fonte: a autora (2023)

Figura 42: Estampa Piões com variação de cor.



Fonte: a autora (2023)

Estampa Cangaço

Na entrada da feira de artesanato de Caruaru se encontram duas estátuas de Lampião e Maria Bonita, daí pode-se observar a importância destas personalidades para o local. Estão presentes em figuras de barro, itens decorativos, bolsas, calçados, suvenires etc (Figura 43). Elementos da indumentária do cangaço serviram de inspiração para a criação da terceira estampa da coleção. Buscou-se abstrair as imagens encontradas na feira, com a intenção de fugir da representação óbvia dos cangaceiros. Assim sendo, foram escolhidos o Chapéu Cangaceiro e o lenço (chamado de jabiraca), elementos marcantes na indumentária do bando, para representar a estética do cangaço. Os desenhos dos motivos foram feitos a partir da fotografia de uma sandália de couro. Como elemento de ritmo e preenchimento, foi utilizado o desenho de um sol, na estética da xilogravura, traçado a partir do registro de uma bolsa. O background contou com a ilustração de mandacarus, formando um padrão visual. O desenho do mandacaru foi decalcado da foto de uma almofada. Os desenhos foram feitos de maneira simplificada, com detalhes orgânicos, a fim de se assemelhar aos traços infantis.

Figura 43: Figuras que serviram de referência para a estampa Cangaço, registradas na feira de artesanato de Caruaru.



Fonte: a autora (2023)

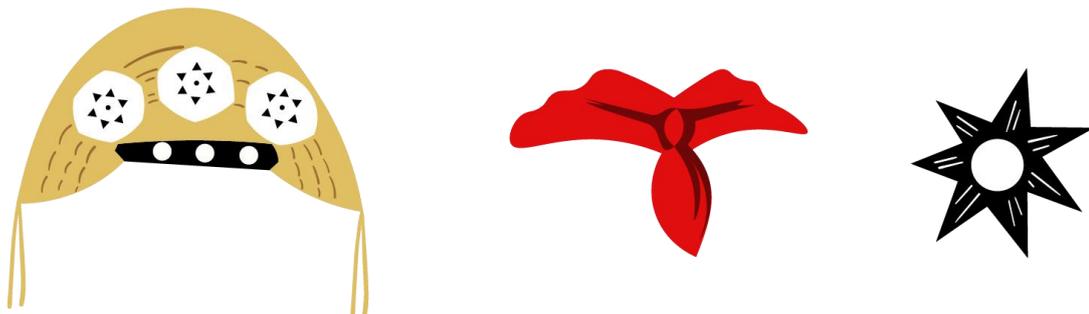
As cores escolhidas (Figura 44) para estampa foram retiradas do desenho de Maria Bonita feito na sandália de couro, que serviu de referência para a criação dos motivos (Figura 45). O lenço ganhou a cor vermelha, o chapéu bege, remetendo ao couro, o background em tom coral (Figura 46) e o sol preto e branco, ornando com os detalhes do chapéu e fazendo referência aos desenhos em xilogravura (Figura 47).

Figura 44: Escala cromática da estampa da estampa Cangaço.

				
C	10	5	11	0
M	91	64	21	0
Y	91	71	57	0
K	2	0	1	100

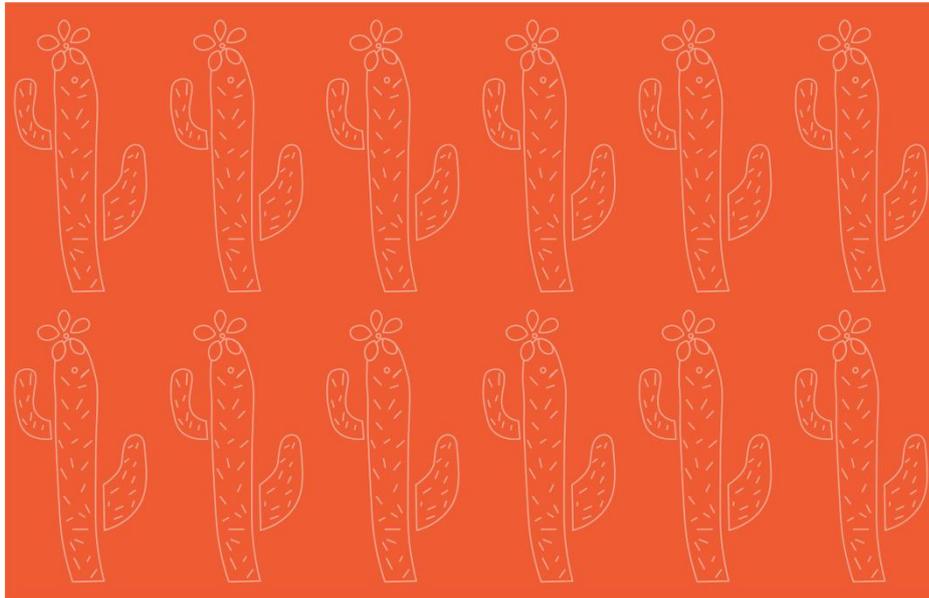
Fonte: a autora (2023)

Figura 45: Motivos e elemento de ritmo e preenchimento da estampa Cangaço.



Fonte: a autora (2023)

Figura 46: Background da estampa Cangaço.



Fonte: a autora (2023)

Figura 47: Módulo retangular e estampa corrida da matriz Cangaço.



Módulo



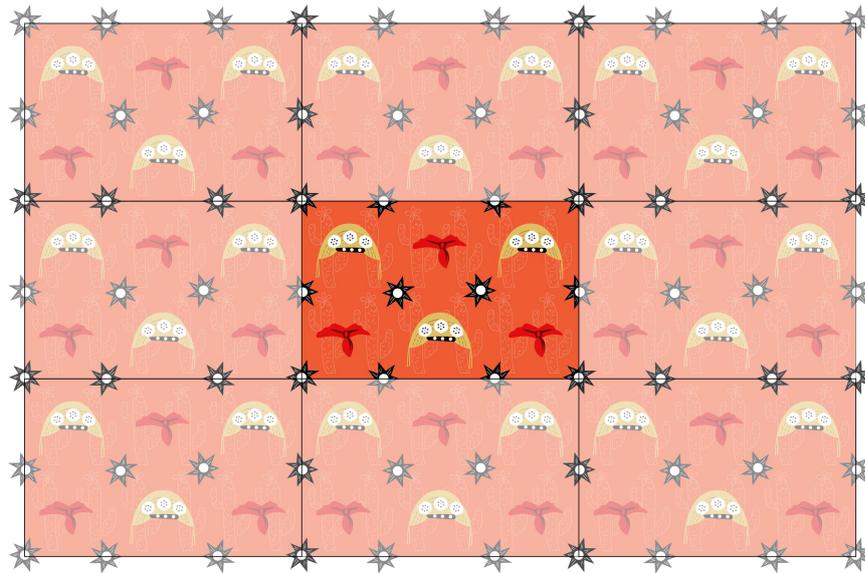
Estampa corrida

Fonte: a autora (2023)

Para construir a estampa Cangaço, os motivos foram intercalados dentro do módulo e o sistema de rapport empregado foi o full drop, com módulo retangular.

Esse sistema foi escolhido para que na repetição dos módulos, os motivos de chapéus e lenços ficassem em pares, remetendo ao casal Maria Bonita e Lampião. Os sóis foram dispostos de modo a gerar a sensação de movimento. A montagem da estrutura se deu através de 3x3 módulos (Figura 48).

Figura 48: Grid com sistema de repetição Full drop e módulo retangular.



Fonte: a autora (2023)

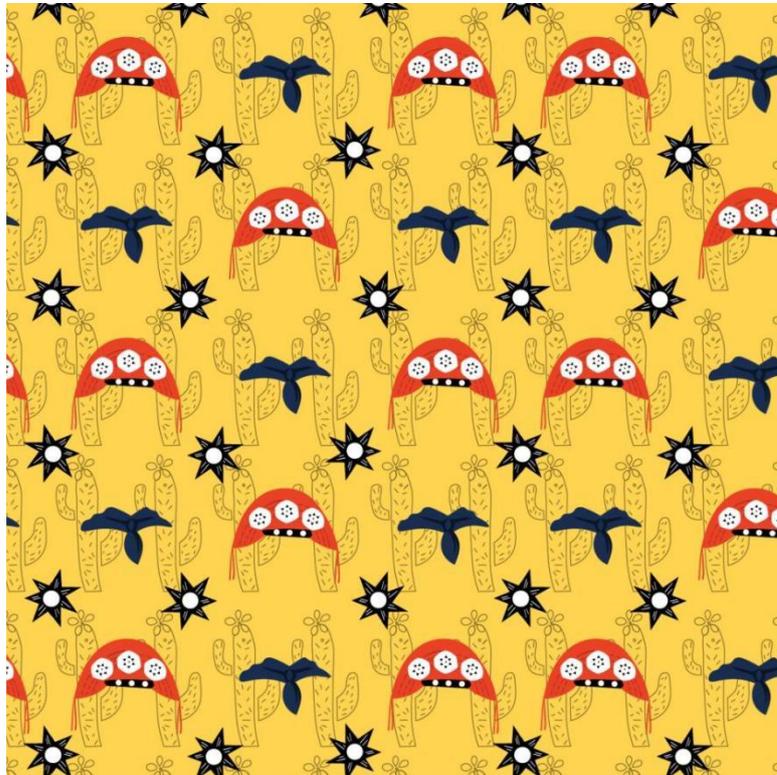
Para compor a variação de cores da estampa cangaço (Figura 49), a inspiração foi os bonecos de barro de Lampião e Maria Bonita, que são representados com roupas azuis e chapéu alaranjado (representando a cor do couro); o background ficou em um tom de amarelo para dar destaque aos motivos. Os sóis se mantiveram branco e preto como na estampa-matriz (Figura 50).

Figura 49: Escala Cromática da variação de cor da estampa Cangaço.

C	90	7	1	0
M	61	74	16	0
Y	34	76	66	0
K	26	1	0	100

Fonte: a autora (2023)

Figura 50: Estampa Cangaço com variação de cor.



Fonte: a autora (2023)

Estampa Boizinhos

O boi faz parte do imaginário nordestino, sendo tema de músicas como “A morte do vaqueiro” e “Boi Bumbá”, de Luiz Gonzaga. Em Caruaru, a cultura brincante do boi se dá através do cortejo do centenário boi Tira Teima, um simbólico folguedo popular. A figura do animal é representada em diversas miniaturas de barro que podem ser encontradas na feira de Caruaru (Figura 51). Os boizinhos de barro são coloridos e estampados, de forma manual e orgânica, o que confere singularidade a cada peça. É importante dizer que Mestre Vitalino iniciou sua arte fazendo boizinhos com as sobras de barro do trabalho de sua mãe, que era louceira. Tomando como inspiração essas referências, a estampa Boizinhos busca traduzir a alegria da brincadeira do boi, figura lúdica que sai às ruas animando crianças e adultos. Bem como tem intenção de valorizar a arte figurativa do barro. Para isso, foram desenhando vários boizinhos fotografados e foi escolhido o motivo que melhor se adequava à composição. Partindo do formato de seus chifres, foram rotacionados, de forma que suas posições formassem a imagem central que remete

a uma flor. Essa disposição foi escolhida para que houvesse um rapport mais interessante. Os boizinhos possuem padrões visuais inspirados nos padrões encontrados nos bois de barro fotografados. O background conta com o desenho das mesmas florzinhas que compoem o padrão visual de um dos boizinhos.

Figura 51: Registro de boizinhos de barro coloridos, encontrados na feira de artesanato de Caruaru.



Fonte: a autora (2023)

As cores escolhidas para a estampa foram retiradas das próprias imagens dos bois de barro fotografadas na feira. A intenção foi representar o colorido das peças, mantendo a tonalidade marrom que remete ao barro (Figura 52).

Figura 52: Escala cromática da estampa da estampa Boizinhos.

								
C	2	8	24	13	0	89	73	80
M	15	63	68	91	0	0	12	58
Y	73	87	52	82	0	54	3	11
K	0	7	11	2	0	0	0	2

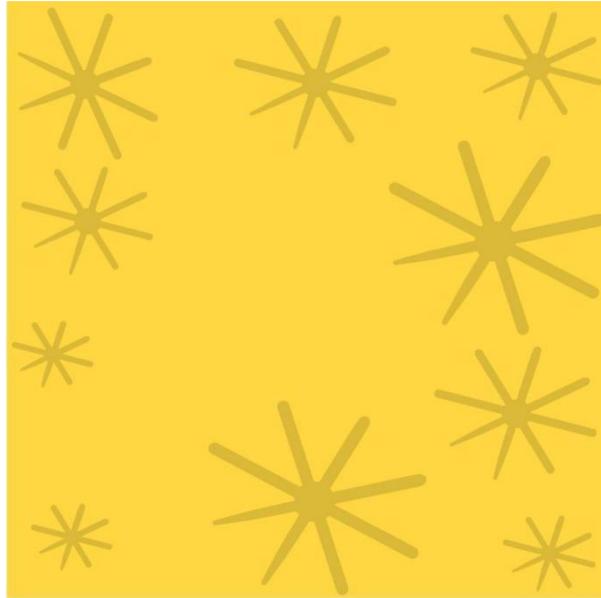
Fonte: a autora (2023)

Figura 53: Motivos e elemento de ritmo e preenchimento da estampa Boizinhos.



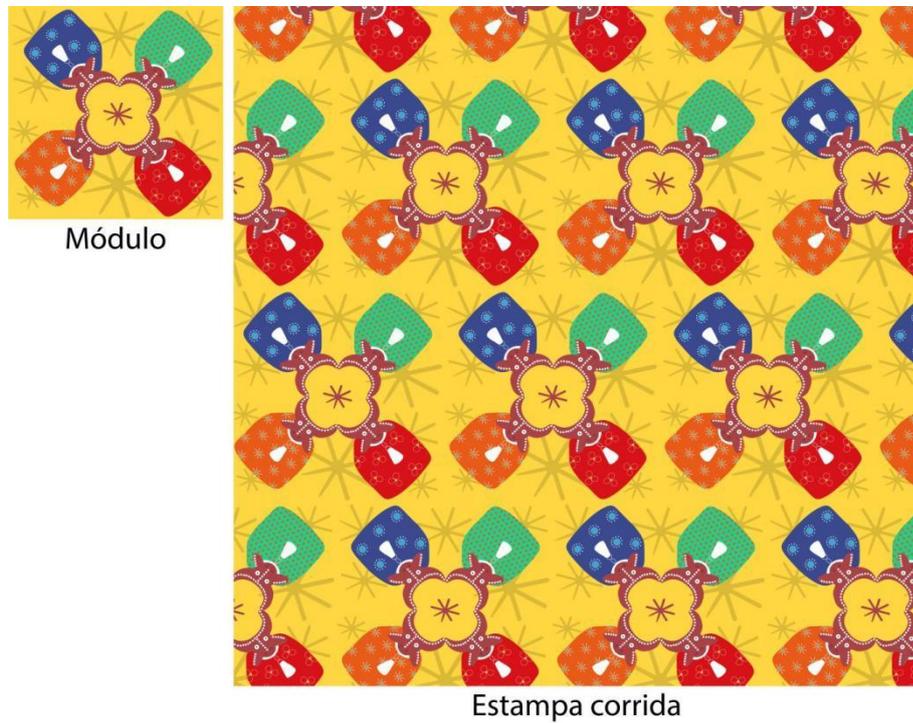
Fonte: a autora (2023)

Figura 54: Background da estampa boizinhos.



Fonte: a autora (2023)

Figura 55: Módulo quadrado e estampa corrida da matriz Boizinhos.

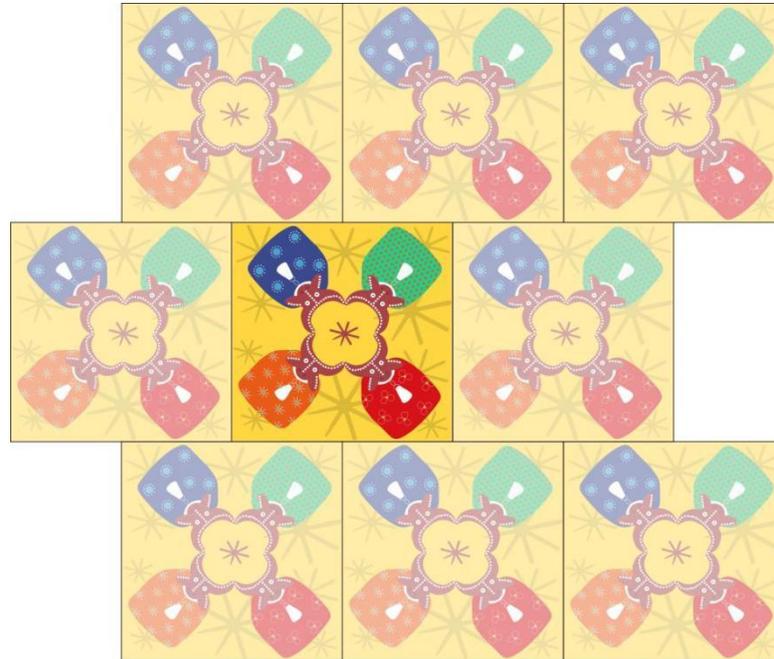


Módulo

Estampa corrida

Fonte: a autora (2023)

Figura 56: Grid com sistema de repetição Brick e módulo quadrado.



Fonte: a autora (2023)

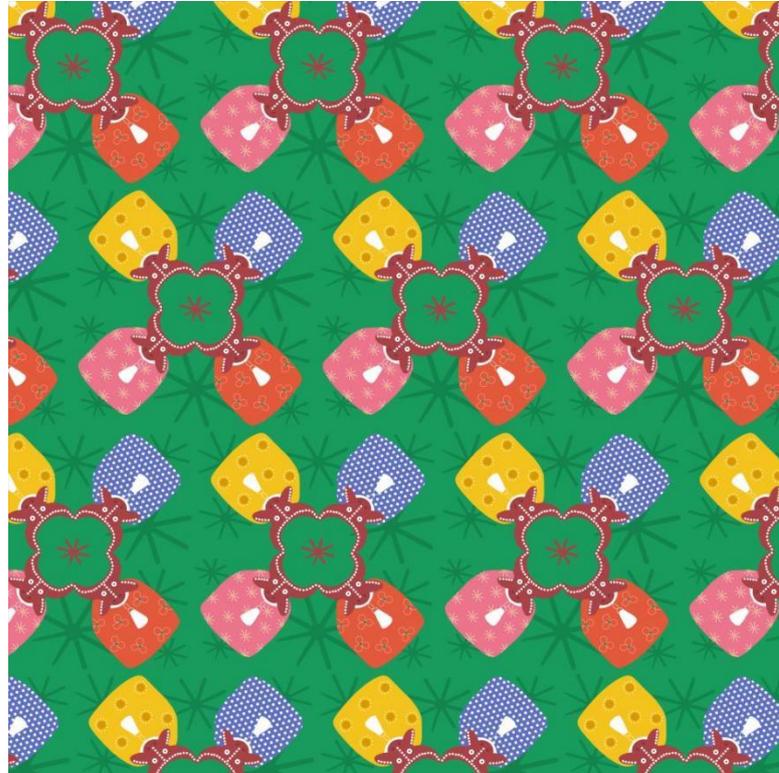
A variação de cores (Figura 57) seguiu a mesma ideia de representar as cores encontradas nos boizinhos fotografados. O background recebeu um tom de verde, em referência ao pasto dos bois (Figura 58).

Figura 57: Escala Cromática da variação de cor da estampa Boizinhos.

								
C	4	13	24	9	6	0	89	65
M	22	35	68	64	53	0	3	43
Y	89	92	52	65	24	0	72	0
K	0	3	11	1	1	0	0	0

Fonte: a autora (2023)

Figura 58: Estampa Boizinhos com variação de cor.



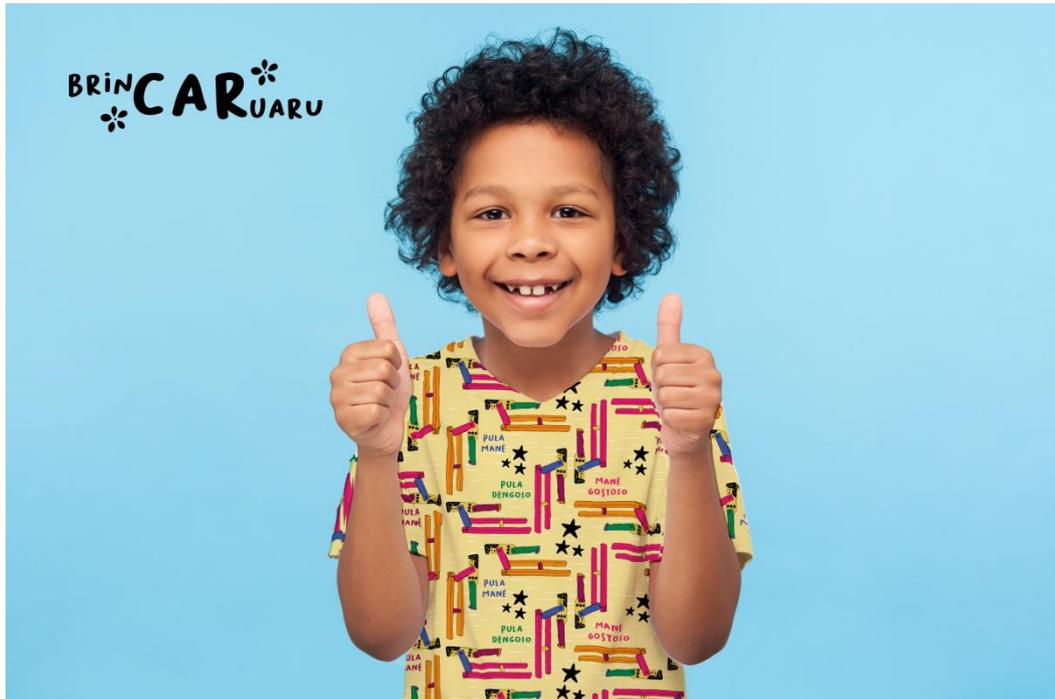
Fonte: a autora (2023)

3.3.4 Aplicações

Com a finalidade de melhor apresentar as estampas da coleção, suas aplicações foram simuladas nos seguintes produtos: camisetas, almofada e caderno. Neste projeto as estampas serão aplicadas a essas superfícies, mas é importante reiterar que elas não se limitam a essas aplicações, podendo ser empregues em outras superfícies.

Os objetos que receberiam as aplicações foram pensados de modo a atender a demanda infantil, para que as estampas estivessem presentes no cotidiano das crianças, ao brincar, descansar, passear etc. Os resultados podem ser conferidos a seguir (Figuras 59 a 62):

Figura 59: Simulação da estampa Pula Mané, aplicada a uma camiseta infantil.



Fonte: Istock (2023), adaptado pela autora (2023)

Figura 60: simulação da estampa Piões, aplicada a uma almofada.



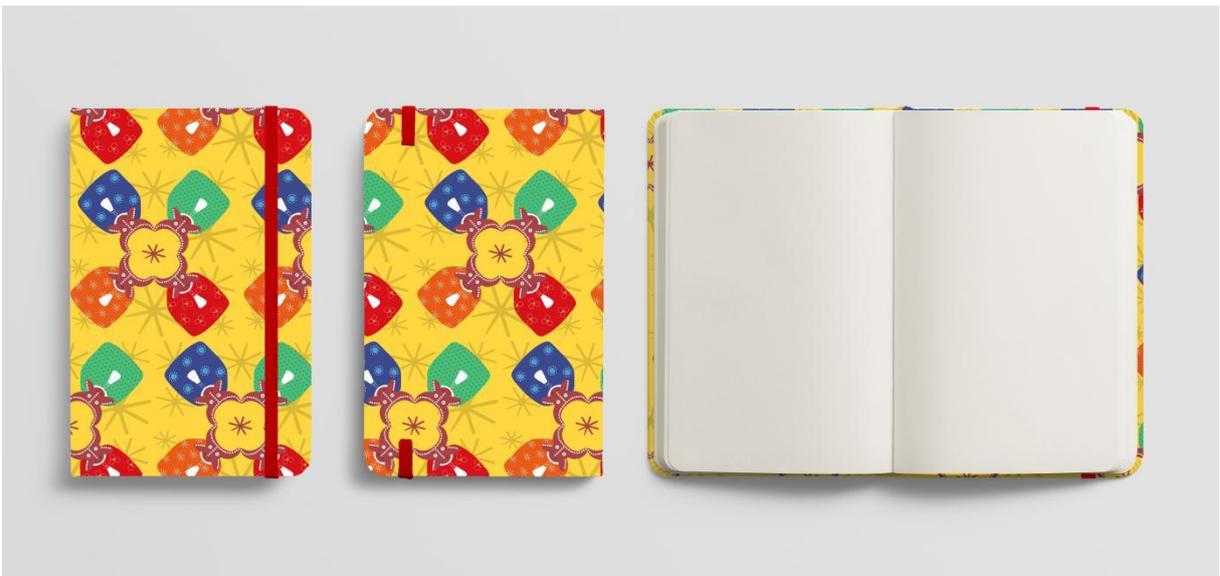
Fonte: Istock (2023), adaptado pela autora (2023)

Figura 61: Simulação da estampa Cangaço, aplicada a uma camiseta infantil.



Fonte: Istock (2023), adaptado pela autora (2023)

Figura 62: Simulação da estampa Boizinhos, aplicada a caderno de desenho.



Fonte: Istock (2023), adaptado pela autora (2023)

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto resultou em uma coleção de estampas infantis inspirada na Feira de Artesanato de Caruaru. A observação deste universo foi possível através de uma pesquisa de campo exploratória e dos registros fotográficos realizados em toda extensão da feira.

Os elementos da feira foram fotografados e categorizados a partir de sua recorrência. Através dessa categorização foi possível observar o vasto potencial imagético a ser explorado.

Em dois dias de registros, foram feitas mais de mil imagens, de artefatos diversos. A partir dessa variedade, fez-se necessário sintetizar as referências que seriam utilizadas na concepção das estampas. Para escolher as referências que dariam origem aos temas e motivos, pensou-se no público-alvo infantil, assim foram selecionados elementos lúdicos encontrados na feira.

A coleção BRINCARUARU despontou da necessidade de resgatar a memória da cidade de Caruaru para o público infantil e o fez através de 4 estampas (com uma variação de cor cada), que trazem um recorte do que foi visto, por meio de suas respectivas temáticas, que fomentam e valorizam a feira. Ainda cumpriu com os demais objetivos propostos, ao criar um banco de imagens da feira e reunir elementos estéticos que conversam com o público infantil, apresentando-lhes a feira de forma divertida.

Levando em consideração o que foi apresentado, temos como possíveis futuros desdobramentos: (1) a aplicação das estampas em outros produtos do universo infantil, como peças de vestuário, roupas de cama, móveis e papéis de parede, abrangendo desta forma outras ênfases do design e dando continuidade ao projeto; (2) a elaboração de mais estampas, tendo em conta a amplitude dos elementos registrados; (3) a criação de estampas voltadas a outros públicos-alvo. (4) dar continuidade aos estudos acerca da temática, produzindo materiais acadêmicos que venham a servir como novas fontes de consulta na área.

Portanto, pode-se concluir que este trabalho projetual cumpriu seu propósito e trouxe um resultado que expressou como a Feira de Artesanato de Caruaru tem potencial para inspirar o desenvolvimento de projetos de design de superfície. A coleção gerou produtos que podem ser desdobrados em variados projetos futuros,

dando assim continuidade a pesquisas na área de design de superfície, com foco na valorização da cultura local.

REFERÊNCIAS

- IPHAN. **Feira de Caruaru**. Brasília, DF, 2009.
- KINAS, Marina Kurth. **Estamparia digital e o design de superfície: múltiplas possibilidades**. Universidade Do Estado De Santa Catarina, Florianópolis, 2011.
- LEÃO, Tereza Cristina Fernandes. **Como criar uma estampa**. In: MACIEIRA, C.; RIBEIRO, J. P. (org.). Na rua: pós-grafite, moda e vestígios. Belo Horizonte: ed. Universidade FUMEC, 2007.
- LEVINBOOK, Miriam. **Design de superfície têxtil**. In: PIRES, Dorotéia **Baduy (org.). Design de moda: olhares diversos**. Barueri: Estação das Letras e Cores Editora, 2008.
- LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos Fundamentos do Design**. São Paulo: Cosacnaify, 2008. 248 p. Tradução: Cristian Borges.
- MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- RINALDI, Ricardo Mendonça. **A contribuição da comunicação visual para o design de superfície**. Bauru: Universidade Estadual Paulista, 2009. 141p. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Design da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Bauru, 2009.
- ROSA, Safira Maria de Lima. **Design de superfície como ferramenta para a valorização institucional: um estudo de caso da Fundação Casa Grande. / Monografia** - Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, 2017.
- RUBIM, Renata. **Desenhando a Superfície**. São Paulo: Rosari, 2004.
- RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de Superfície**. Porto Alegre: Ed. Da UFRGS, 2008.
- SANTOS, Brenda Rodrigues dos. **Coleção cru: desenvolvimento de estampas a partir do estudo da iconografia vernacular de Caruaru**. Caruaru: O Autor, 2018.
- SCHWARTZ, Ada R.; NEVES, A. F.; NASCIMENTO, Roberto Alcarria do; **A Utilização das Simetrias no Design de Superfície**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 7., 2006, Curitiba. Anais do Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. Curitiba: Unicetp, 2006.

- WINNICOTT, D. W. (1975). **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago.
- WISBRUN, Laurie. **Mastering the Art of Fabric Printing and Design: Techniques, Tutorials, and Inspiration**. San Francisco, California: Chronicle Books, 2012. 208 p.