



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DESIGN

SOFIA QUEIROGA ZELTSER

CRIAÇÃO DE ESTAMPAS PARA VESTUÁRIO:
Um diálogo entre técnicas manuais e digitais

Recife
2025

SOFIA QUEIROGA ZELTSER

CRIAÇÃO DE ESTAMPAS PARA VESTUÁRIO: Um diálogo entre técnicas
manuais e digitais

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Departamento de
Graduação em design da Universidade
Federal de Pernambuco – UFPE, como
requisito parcial para a obtenção do título
de bacharel em design.

Orientador: Prof. Hans da Nobrega Waechter, Dr.

Recife

2025

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

Zeltser, Sofia Queiroga.

CRIAÇÃO DE ESTAMPAS PARA VESTUÁRIO: Um diálogo entre técnicas manuais e digitais / Sofia Queiroga Zeltser. - Recife, 2025.
48 p. : il.

Orientador(a): Hans da Nobrega Waechter

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Design - Bacharelado, 2025.

1. Design de Superfície. 2. Técnicas manuais e digitais. 3. Moda Autoral. I. Waechter, Hans da Nobrega. (Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)

RESUMO

O presente estudo buscou registrar o processo de criação de estampas, associando técnicas manuais e digitais, e sua aplicação em artefatos de vestuário. Utilizaram-se como métodos a coleta de dados, a revisão bibliográfica e a abordagem de campo. O objeto de estudo foi a estampa "Vitrале", criada para a marca de moda feminina "Mulher DiLua" e lançada no final de 2023. Desenvolvida a partir de pintura acrílica sobre tela e finalizada no Adobe Photoshop para a criação do rapport, a estampa revelou que a combinação de práticas artesanais e digitais no design de superfície potencializa o processo criativo, ampliando as possibilidades técnicas e estéticas. O estudo também estabeleceu uma conexão entre os processos de design, artes plásticas e moda, detalhando todas as etapas, desde a concepção e exportação da arte para o meio digital, até a criação da composição com encaixe e repetições, a impressão da arte no tecido e a confecção das peças em uma coleção de moda. Por fim, conclui-se, que o diálogo entre técnicas manuais e digitais configura-se como uma estratégia relevante para enriquecer a estamperia no contexto da moda autoral, contribuindo para o desenvolvimento de peças exclusivas e autênticas que se destacam no mercado contemporâneo.

Palavras-chave: Design de Superfície, Técnicas manuais e digitais, Moda Autoral

ABSTRACT

This study aimed to document the process of creating prints by combining manual and digital techniques, as well as their application in clothing artifacts. The methods used included data collection, literature review, and field approach. The subject of the study was the *Vitrале* print, created for the women's fashion brand *Mulher DiLua* and launched at the end of 2023. Developed from an acrylic painting on canvas and finalized in Adobe Photoshop to create the rapport, the print demonstrated that combining artisanal and digital practices in surface design enhances the creative process, expanding both technical and aesthetic possibilities. The study also established a connection between design processes, fine arts, and fashion, detailing all the stages — from the conceptualization and digitization of the artwork to the composition's alignment and repetition, fabric printing, and the creation of garments for a fashion collection. Finally, the study concludes that the dialogue between manual and digital techniques proves to be a relevant strategy for enriching printmaking in the context of authorial fashion, contributing to the development of exclusive and authentic pieces that stand out in the contemporary market.

Keywords: Surface Design, Manual and Digital Techniques, Authorial Fashion

Agradecimentos

Gostaria de agradecer a todas as pessoas especiais que fizeram parte da minha trajetória, dentro e fora da graduação, que me inspiraram e me ajudaram a me tornar quem sou, tanto pessoal quanto profissionalmente.

Agradeço aos meus pais, pelo amor, compreensão e incentivo incondicional desde sempre. Percebam minha inclinação artística desde pequena e levavam-me, com tanta dedicação, às aulas de pintura todos os sábados, dos 7 aos 9 anos. Também à minha família, por sempre me incentivar nos estudos e por ensinar-me a buscar conhecimento além das fronteiras, explorando diferentes culturas e lugares.

À minha avó Dulce, que adorava colecionar tecidos e levava-me em suas idas à costureira, e à minha bivo Helena, que me ensinou os primeiros pontos de crochê. Aos meus avós Ana Maria e Luiz Carlos que criaram uma família de viajantes, e me levaram a conhecer países, culturas e, principalmente, museus e galerias de arte, despertando ainda mais minha paixão pela arte e pela história.

Aos amigos e ao meu companheiro, que compartilharam essa caminhada acadêmica comigo, por todo apoio, inspiração e companhia em cada etapa. Os debates, as trocas de ideias e até os momentos de descontração tornaram essa jornada muito mais leve e enriquecedora.

Agradeço ao professor Hans, por sua orientação, paciência e contribuições valiosas ao longo deste projeto. Desde o primeiro período acadêmico, sua presença foi essencial, inspirando seus alunos com um acervo mágico de livros e transmitindo conhecimento com tanta calma e dedicação.

Aos professores do curso, que contribuíram imensamente para minha formação, ampliando minha visão sobre o design e suas possibilidades. Com uma menção especial à professora Solange Coutinho — carinhosamente, Sol —, que enxergou em mim uma designer antes mesmo que eu. Durante todo o ensino médio, eu acreditava que seguiria arquitetura, até que ela me convidou para assistir a uma aula de Design de Tipos. Depois daquele dia, tive certeza de que o design era minha vocação. Também ao professor Álamo Bandeira, que percebeu minha curiosidade pela moda autoral e abriu-me portas para minhas primeiras experiências profissionais na área do design de moda. Além disso, orientou minha iniciação científica, que resultou na publicação do meu primeiro artigo. Sou grata também aos professores Othon Vasconcellos, Isabella Aragão e Arthur de Oliveira, por suas contribuições na minha trajetória acadêmica.

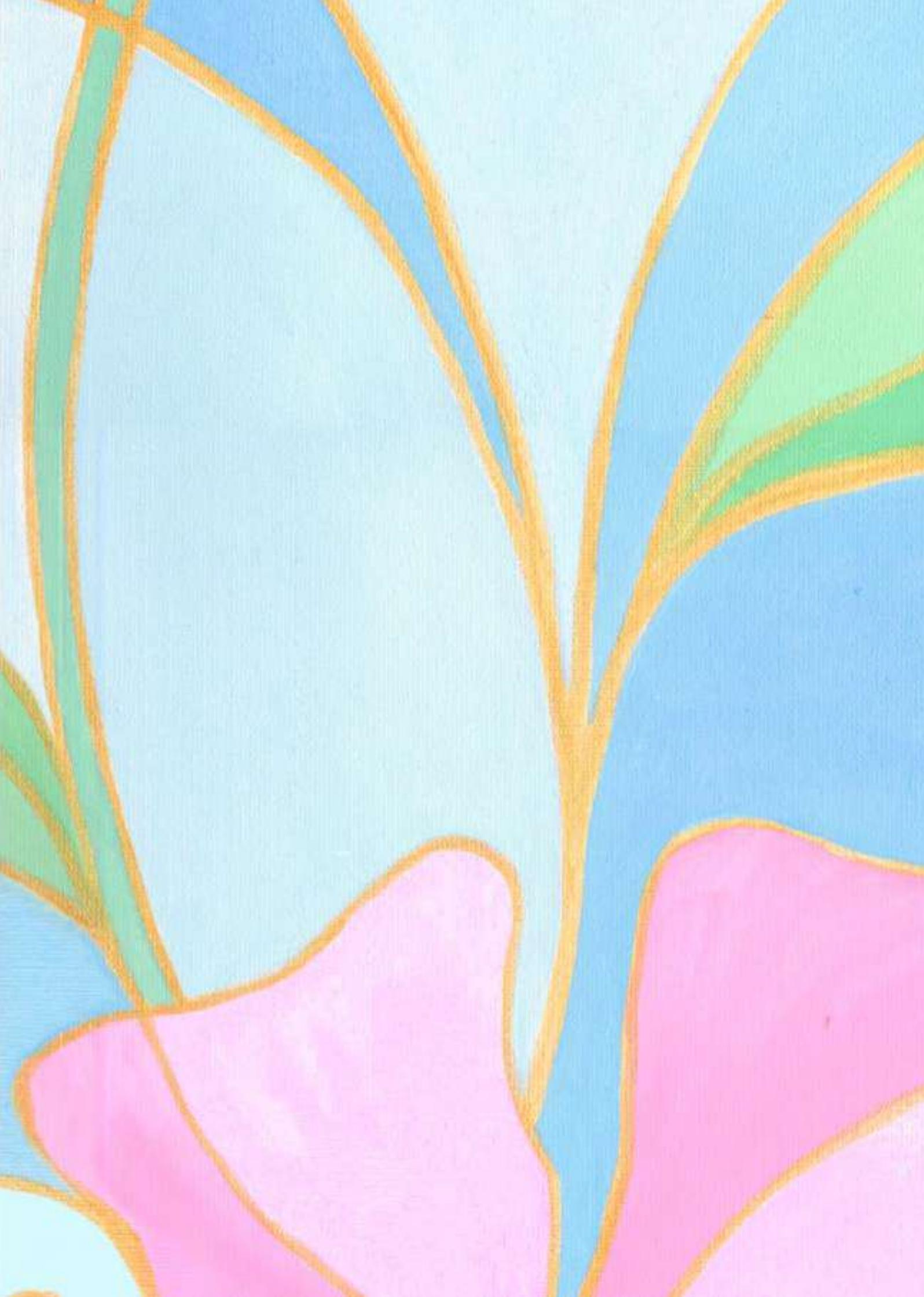
Por fim, minha imensa gratidão à minha mãe, Luciana, que compartilhou comigo sua paixão pelo cinema, pela música, pela arquitetura e pelas artes plásticas. Nossas idas ao Cinema São Luiz, as viagens juntas, as peças de teatro e seus vestidos estampados — cada um desses detalhes formou meu repertório. Sempre ao meu lado, criando-me, protegendo-me e guiando-me. Este projeto só foi possível porque ela nunca permitiu que eu deixasse de acreditar na minha capacidade e nos meus sonhos.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Tapeçaria "Strawberry Thief", de William Morris (1883).....	13
Figura 2: Sonia Delaunay e suas obras.....	14
Figura 3: Módulo, encaixe dos motivos entre módulos e rapport.....	16
Figura 4: Exemplos de sistemas de repetição.....	17
Figura 4: Co-fundadoras Sofia e Luisa, respectivamente, vestidas da estampa "Liberté".....	18
Figura 5: À esquerda, a estampa AURA GEMS, primeira estampa da marca. À direita, estampa Liberté no vestido Transpassado, peça best-seller.....	19
Figura 6: Conjunto de diretrizes do design de superfície.....	21
Figura 7: Interior do Cinema São Luiz, em Recife.....	22
Figura 9: Fotografias do livro Aurora de Lima: vida, movimento e cor.....	24
Figura 10: Marianne Peretti - Vitral Abstrato, s.d. Igreja Nossa Senhora de Fátima - Recife.....	25
Figura 11: Cor do ano da Pantone, 2024.....	26
Figura 12: Respostas do briefing da Estampa Vitrale.....	28
Figura 13: Mood board da estampa Vitrale.....	29
Figura 14: Primeiro esboço.....	32
Figura 15: Experimentações de cor com tinta acrílica.....	32
Figuras 16 e 17: fotografias das experimentações.....	33
Figura 18: Arte aplicada no desenho do vestido.....	33
Figuras 19, 20 e 21: Testes finais.....	34
Figuras 22, 23 e 24: Estágios da pintura sob tela.....	34
Figura 25: Pintura concluída.....	35
Figura 26: Fotografia da tela.....	36
Figura 27: Arte digitalizada.....	37
Figura 28: Captura de tela do Adobe Photoshop.....	37
Figura 29: Junção das partes no Adobe Photoshop.....	38
Figura 30: Encaixe dos módulos no Adobe Photoshop.....	39
Figura 31: Módulo para teste de impressão.....	39
Figura 32: Estampa montada com módulo destacado.....	40
Figura 33: Primeira amostra impressa no tecido.....	41
Figura 34: Ajustes de cor no Adobe Photoshop.....	42
Figura 35: Amostra final.....	42
Figura 36: Estampa Vitrale finalizada para impressão final.....	43
Figura 37: Croquis da coleção Vitrale.....	43
Figura 38: Recorte da moldura.....	44
Figura 39: Variação da estampa para o "panão", dimensões: 125x140cm.....	44
Figura 40: Fotografias da coleção Vitrale.....	45

SUMÁRIO

1 Introdução.....	9
1.1 Motivação.....	10
1.2 Justificativa.....	10
1.3.1 Objetivo Geral.....	11
1.3.2 Objetivos Específicos.....	11
2 Fundamentação teórica.....	11
2.1 O Design de Superfície.....	12
2.1.1 Sintaxe visual do DS.....	15
2.2 O design de moda.....	15
2.3 Princípios básicos da estamperia.....	16
2.3 A marca Mulher DiLua.....	18
3 Desenvolvimento Projetual.....	20
3.1 Metodologia.....	20
3.2 Conceituação.....	22
3.2.1 Busca por referências e delimitação do tema.....	22
3.2.1.1 A arte do vitral.....	24
3.3 Parâmetros projetuais.....	26
3.3.1 Análise de tendências.....	26
3.3.2 Público-alvo: contexto da marca.....	27
3.3.3 Briefing e Moodboard.....	27
3.4 Composição e Experimentação.....	32
3.4.1 Experimentando a prática manual.....	32
3.4.2 Pintando a tela (o módulo).....	34
3.4.3 Exportação da arte para o computador.....	35
3.4.4 Tratamento de imagem.....	37
3.4.5 Criação do rapport.....	38
3.5 Correções e aplicação nos artefatos têxteis.....	41
3.5.1 Impressão de testes e correções.....	41
3.5.2 Aplicação da estampa em croquis.....	43
3.5.3 Impressão final, costura e photoshoot.....	44
4.Considerações Finais.....	47
5.Referências.....	48



1 Introdução

A estamparia é uma das formas mais expressivas dentro do design de superfície e tem se consolidado como um elemento essencial na moda contemporânea. No contexto atual, em que a sustentabilidade e a autenticidade são cada vez mais valorizadas pelos consumidores, torna-se fundamental a investigação de processos geradores de artefatos que atendam a essas necessidades. O presente estudo busca descrever um desses processos por meio da documentação de um projeto que concilia técnicas tradicionais e inovação tecnológica no desenvolvimento de uma estampa destinada a produtos de vestuário.

As técnicas artísticas manuais, como a pintura, o giz e a aquarela, entre outras, permitem uma liberdade criativa que frequentemente dá espaço ao inusitado — acidentes de percurso, imperfeições e improvisos que acabam resultando em composições únicas e originais. Essa imprevisibilidade, longe de ser um obstáculo, se revela como uma potente ferramenta expressiva, que diferencia cada peça e contribui para a construção de uma identidade visual autêntica. Ao contrário dos processos industriais padronizados, a produção manual carrega o gesto do criador, evidenciando a materialidade do fazer artístico e o valor do tempo investido em cada criação.

No campo da moda, essa abordagem se alinha aos princípios do *slow fashion*, movimento que propõe uma mudança de paradigma em relação à lógica acelerada e descartável do *fast fashion*¹. A estamparia autoral, quando pensada a partir de práticas conscientes, reforça os valores da moda ética, promovendo o uso responsável de recursos, a valorização de processos locais e artesanais, e a criação de produtos com maior significado e durabilidade. Nesse sentido, o desenvolvimento de estampas por meio de técnicas manuais, posteriormente potencializadas com recursos digitais, configura-se como uma prática inovadora e necessária para os desafios atuais do setor.

Ao unir tradição e tecnologia, este estudo pretende demonstrar como é possível criar propostas de design de superfície que dialoguem com um consumo mais consciente e que valorizem o trabalho autoral. A pesquisa parte do entendimento de que a originalidade e a responsabilidade socioambiental são conceitos complementares que, juntos, podem contribuir para uma moda mais sensível, ética e sustentável.

¹ da tradução literal do inglês "*moda rápida*", é um termo que se refere a um modelo de produção e consumo de moda que se caracteriza pela produção rápida e em massa de roupas e acessórios, com preços baixos e que são rapidamente descartados. Essa moda rápida visa atender às tendências atuais de forma ágil, muitas vezes copiando designs de marcas de luxo e lançando novas coleções em intervalos muito curtos.

1.1 Motivação

O projeto se deu a partir da atuação da autora no mercado de artefatos têxteis e seu interesse na relação entre o artesanal e o digital na estamparia. Este tema é motivado pela busca de um equilíbrio entre a tradição das técnicas manuais e as possibilidades inovadoras proporcionadas pela tecnologia, reconhecendo o valor do processo criativo como um meio de expressão e conexão com o consumidor. Além disso, integra o seu desejo de explorar e demonstrar o processo de criação de estampas dentro do universo da moda. Para isso, ela se propôs a analisar a própria estampa “Vitral” dentro da coleção homônima, lançada em dezembro de 2023, por sua marca de vestuário feminino. Essa estampa, inspirada em uma pesquisa sobre vitralistas brasileiras, foi desenvolvida com o objetivo de valorizar e destacar o trabalho dessas artistas.

1.2 Justificativa

A justificativa para este trabalho reside na necessidade de documentação de processos em design de estamparia que levem em consideração a crescente demanda por produtos que aliem estética, autenticidade e sustentabilidade, no setor da moda.

A configuração adquire uma importância especial nesta época em que as funções práticas de produtos oferecidos por muitos concorrentes estão praticamente no mesmo nível. (LÖBACH, 2001, p. 62)

Como aponta Löbach em “Design Industrial: Bases para a configuração dos produtos industriais”, em um cenário onde a produção em massa muitas vezes compromete a singularidade e a qualidade dos artefatos, a proposta de desenvolver uma estampa que une técnicas artesanais e digitais se torna relevante para o seu destaque no mercado e enriquecimento estético do artefato. Nesse contexto, a função estética desempenha um papel central na decisão de compra, muitas vezes sendo mais determinante do que a própria funcionalidade do produto, uma vez que estimula a percepção do comprador e pode impulsionar a aquisição (LÖBACH, 2001, p. 63).

Além disso, o desenvolvimento de estamparia autoral em uma marca de *slow fashion*² reforça a oposição à produção acelerada e massificada, promovendo produtos de maior qualidade, durabilidade e valor agregado, além de incorporar práticas sustentáveis. Assim, este projeto busca não apenas atender à demanda do mercado por produtos diferenciados, mas também estimular a reflexão sobre um consumo mais consciente e responsável.

² da tradução literal do inglês “*moda lenta*”, é um sistema de produção que se contrapõe ao fast fashion, priorizando uma moda mais regional, produzida em menor escala e com maior autenticidade. Esse modelo valoriza a transparência na procedência e manufatura, garantindo um processo economicamente justo e ambientalmente responsável.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo Geral

O principal objetivo deste projeto é registrar e descrever o processo de criação de uma estampa que associa técnicas manuais e digitais e sua aplicação em artefatos de vestuário.

1.3.2 Objetivos Específicos

Entre os objetivos específicos, destacam-se:

- Explorar a integração entre técnicas manuais e digitais no processo de criação de estampas.
- Aplicar a metodologia proposta por Adele Feitosa (2019) para organizar o processo criativo da autora no design de estamparia.
- Adaptar as estampas criadas para aplicação em diferentes artefatos de vestuário.
- Validar o processo criativo por meio de prototipagem.

2 Fundamentação teórica

A fundamentação teórica deste trabalho baseia-se em autores e obras que abordam o design de superfície, estamparia e moda contemporânea. A partir de uma análise dessas referências, busca-se compreender os princípios do design de superfícies e seu impacto nas indústrias criativas.

Renata Rubim, em *Desenhando a superfície: Design de superfícies e estampas* (2005), introduz os princípios básicos do design de superfície, destacando as técnicas e processos envolvidos na criação de estampas e padrões. Evelise Anicet Ruthschilling, em *Design de Superfície* (2013), complementa essa visão ao explorar as dimensões simbólicas e culturais das superfícies, ressaltando o papel do design de estampas na comunicação visual e na criação de identidade. Gilda Chataignier, em *Fio a fio: tecidos, moda e linguagem* (2003), expande a discussão, conectando o design de superfícies com os aspectos socioculturais do tecido e da moda.

Quanto à sintaxe do design gráfico, crucial para entender a composição visual das estampas, é abordada por Ellen Lupton e Jennifer Cole Phillips em *Novos Fundamentos do Design* (2010), que exploram as ferramentas e princípios que governam a estrutura visual do design à luz das mudanças tecnológicas e da sociedade global.

No campo da moda contemporânea, Gilles Lipovetsky, em *O Império do Efêmero* (1987), analisa o papel efêmero da moda, onde as estampas desempenham um papel central na expressão de identidade e inovação. Cristiane Mesquita, em *Moda Contemporânea: quatro ou cinco conexões possíveis* (2016), reforça essa ideia, destacando as estampas como elementos de comunicação cultural e social na moda atual.

Para a análise pragmática da relação entre a moda e as necessidades do público-alvo, utilizou-se a obra *A Moda Imita a Vida* (2015), de André Carvalhal, que explora como as marcas devem ser capazes de entender e atender aos desejos e expectativas dos consumidores, criando produtos que, ao mesmo tempo, representem o estilo de vida e as aspirações de seu público.

Além disso, para entender o valor agregado das estampas no design de produto, Bernd Löbach, em *Design Industrial: bases para a configuração dos produtos industriais* (1994), analisa como o design de superfícies influencia a percepção do produto pelo consumidor e sua aceitação no mercado, destacando a importância das estampas na diferenciação e valorização do produto.

Por fim, para embasar a metodologia projetual deste trabalho, foi adotada a tese de mestrado de Adele Feitosa, *Composição visual no design de superfície: diretrizes para configuração de padronagens contínuas bidimensionais* (2019). A autora apresenta diretrizes fundamentais para a criação de padronagens contínuas no design de superfícies, com foco na organização visual e na harmonização dos elementos que compõem a estampa.

2.1 O Design de Superfície

O Design de Superfície é um campo do design que se dedica à criação e ao desenvolvimento de elementos visuais e texturais aplicados a diferentes superfícies, como tecidos, cerâmicas, papéis e revestimentos. Seu objetivo vai além da estética, englobando aspectos funcionais, estruturais e simbólicos, sempre em diálogo com o contexto sociocultural e os processos produtivos envolvidos (RÜTHSCHILLING, 2008).

Historicamente, o design de superfície tem raízes em práticas ancestrais, como a tecelagem, a estamperia manual e a cerâmica decorada. No entanto, sua formalização como um campo de estudo e prática profissional ocorreu ao longo do século XX, especialmente com a evolução da indústria e a incorporação de novas tecnologias.

Embora a Revolução Industrial tenha contribuído para o desenvolvimento do design como profissão, também impactou negativamente a produção artesanal devido à introdução da manufatura em larga escala. Nesse contexto, William Morris, por meio do movimento Arts and Crafts, desempenhou um papel fundamental na preservação e valorização do trabalho artesanal no design de superfícies. Suas estampas têxteis e papéis de parede, caracterizados por formas orgânicas e repetições elaboradas, revolucionaram a estamperia e seu legado continua a influenciar o design até os dias de hoje.

Figura 1: Tapeçaria “Strawberry Thief”, de William Morris (1883).



Fonte: © Victoria and Albert Museum, London

Outro nome de destaque na história do design de estampas é Sonia Delaunay: pintora, designer, figurinista e cenógrafa ucraniano-francesa. Por volta de de 1912, ela e seu marido Robert Delaunay criaram o movimento de pintura abstrata Orfismo, a partir do estudo da teoria sobre os princípios de harmonia e contraste das cores, do cientista francês Chevreul. Para Sonia, a lógica criativa consistia numa intenção de fazer "transbordar" seu trabalho de pintura das telas e seguir preenchendo as superfícies do espaço real da vida. Sonia denomina as experiências e produtos que surgem no meio industrial e artístico *Simultanées*³ (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 21).

A escolha de destacar o legado de Sonia Delaunay se deve ao fato de que sua obra exemplifica perfeitamente o diálogo entre diferentes campos criativos. Sua produção não se limitou à pintura, mas encontrou novos significados no design de estampas e no desenvolvimento de padrões aplicados ao vestuário, consolidando a relação entre arte e design (figura 2).

³ traduzido do francês: simultâneos

Figura 2: Sonia Delaunay e suas obras.



Fonte: https://www.instagram.com/atitocou/p/C--vaYJvAi6/?img_index=7.

No Brasil, a introdução do conceito de Design de Superfície ocorreu na década de 1980, com a designer Renata Rubim, que trouxe o termo após sua experiência no departamento de Design Têxtil da Rhode Island School of Design (RISD). Desde então, o campo tem se expandido, sendo aplicado em diversas áreas, com destaque para o setor têxtil e a moda.

Dessa forma, o Design de Superfície se consolida como um elo entre arte, indústria e cultura, permitindo a exploração de materiais, cores, texturas e padrões que transformam superfícies em suportes expressivos e funcionais.

2.1.1 Sintaxe visual do DS

A sintaxe visual refere-se ao conjunto de princípios e regras que organizam os elementos visuais dentro de uma composição, garantindo harmonia, equilíbrio e clareza na comunicação. No design de superfície, a sintaxe visual identifica funções de elementos visuais que podem se manifestar de diferentes maneiras (RÜTHSCHILLING, 2008), mas de maneira geral pode-se citar:

- **Figuras ou motivos:** é a menor unidade visual que compõe o padrão repetitivo do design de superfície. Ele pode ser um elemento figurativo, abstrato e geométrico que, ao ser replicado, gera a padronagem final. O motivo pode aparecer de forma isolada ou interligada a outros elementos, criando diferentes efeitos visuais dependendo da maneira como é organizado, espelhado ou rotacionado. Ex: lírios em uma estampa de temática floral.
- **Elementos de preenchimento:** são texturas, grafismos, etc, que preenchem planos e camadas do fundo da estampa, responsáveis pela ligação visual dos elementos.
- **Elementos de ritmo:** são os elementos gráficos que conferem o sentido de continuidade e harmonia visual na vizinhança dos módulos.

2.2 O design de moda

O design de moda é uma área do design voltada para a criação e desenvolvimento de vestuário e acessórios, unindo estética, funcionalidade e expressão cultural. Ao longo da história, a moda tem refletido mudanças sociais, avanços tecnológicos e influências artísticas, consolidando-se como um importante meio de comunicação visual e identidade. Mais do que apenas a criação de peças de vestuário, envolve pesquisa de tendências, escolha de materiais, modelagem e produção, equilibrando criatividade e viabilidade comercial.

A sua origem está ligada à tradição artesanal da confecção de vestuário, quando peças eram produzidas sob medida por alfaiates e costureiras. No entanto, sua consolidação como um campo de criação estruturado ocorreu no século XIX, com o surgimento da alta-costura (*haute couture*) em Paris, liderada por Charles Frederick Worth, que inovou ao assinar suas criações e apresentar coleções sazonais. Com a Revolução Industrial, a produção em larga escala transformou a moda, tornando-a mais acessível. Esse processo culminou, no século XX, com o desenvolvimento do *prêt-à-porter*⁴, modelo intermediário entre a alta-costura e a produção em massa, em maior praticidade e democratização do design de moda, permitindo que criações autorais chegassem a um público mais amplo.

Conforme analisado por Gilles Lipovetsky em *O Império do Efêmero* (1987), a moda é intrinsecamente ligada à lógica da modernidade e ao culto à renovação constante. Para o autor, ela não se limita à vestimenta, mas é um fenômeno social que reflete valores

⁴ tradução literal: pronto para vestir

culturais, individuais e coletivos, moldando comportamentos e identidades. Lipovetsky argumenta que, a partir do século XIX, a moda se tornou um sistema dinâmico impulsionado pela efemeridade e pelo desejo de diferenciação, estabelecendo-se como um dos pilares do consumo e da estética contemporânea.

Individualismo — Mais do que nunca, a moda pluralizada, faz com que o sujeito exerça sua autonomia em sentidos extremos. A liberdade não é mais pensada somente como poder de escolha — lógica inicial do *prêt-à-porter* —, mas também como a invenção de universos particulares. (MESQUITA, 2010, p. 36)

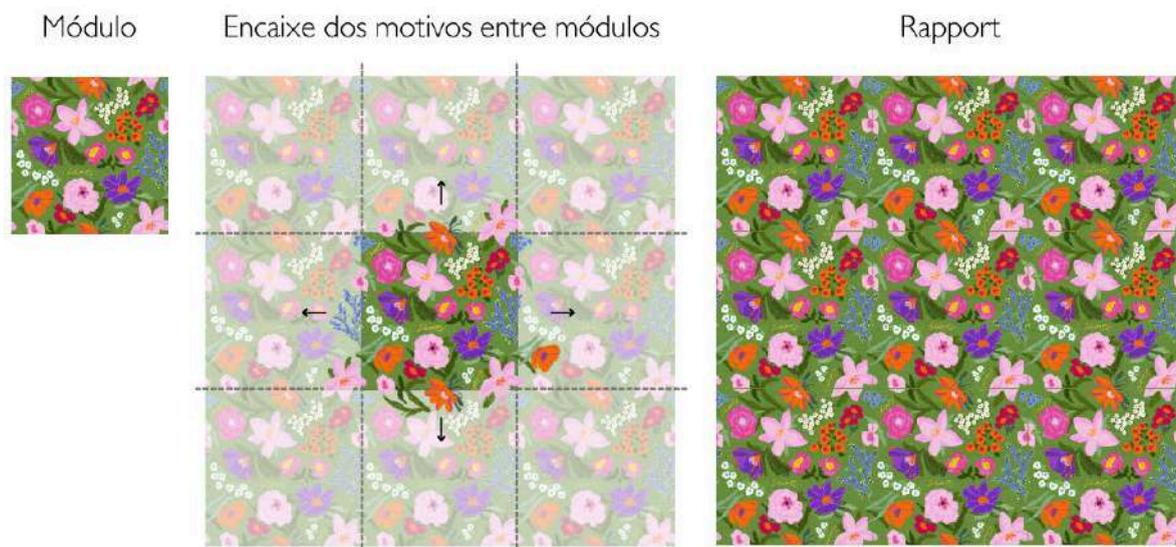
Nesse contexto, explicado por Cristiane Mesquita em “Moda Contemporânea: quatro ou cinco conexões possíveis”, podemos apontar que a estamparia têxtil atua não apenas na instância de “individualismo” das peças, mas também proporciona uma narrativa e conexão com o público.

2.3 Princípios básicos da estamparia

A palavra estamparia tem origem do inglês *printwork*, que na tradução literal significa trabalho impresso. É a arte de decorar um tecido ao imprimir em sua superfície um motivo único - estampa localizada - ou desenhos variados em repetição - estampa corrida (CHATAIGNER, 2012).

Os motivos de uma estampa podem ser de diversos tipos ou famílias, sendo os principais: florais, geométricos, históricos/comemorativos, étnicos e artísticos. São o ponto de partida de um projeto de estamparia, em união com os seguintes princípios básicos descritos por Rüttschilling (2008):

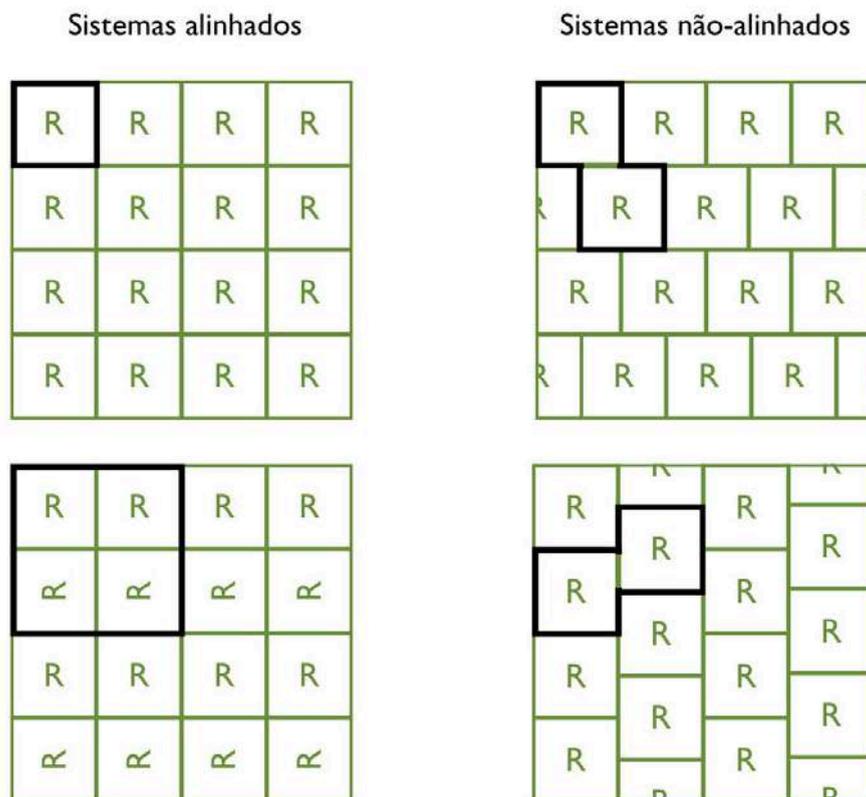
Figura 3: Módulo, encaixe dos motivos entre módulos e rapport.



Fonte: desenvolvido pela autora a partir da estampa “Liberté” da marca Mulher DiLua.

- a) **Módulo:** menor área que inclui todos os elementos visuais que constituem o desenho.
- b) **Encaixe dos motivos entre módulos:** estudo feito prevendo os pontos de encontros das formas entre um módulo e outro de maneira que, quando justapostos de maneira predeterminada pelo sistema de repetição definido pelo designer, forma o desenho.
- c) **Rapport:** repetição, do francês, que no design de superfície se refere a colocação dos módulos nos dois sentidos, comprimento e largura, de modo contínuo, configurando o padrão.
- d) **Sistemas de repetição:** a lógica adotada para a repetição. Cada lógica ou sistema de repetição é feito a partir de uma malha de organização dos módulos no espaço e podem ser divididos em 4: alinhados, não alinhados, progressivos ou composições sem encaixe (figura 38).

Figura 4: Exemplos de sistemas de repetição.



Fonte: desenvolvido pela autora, adaptação de Rüttschilling (2008).

2.3 A marca Mulher DiLua

A Mulher DiLua é uma marca de moda autoral feminina fundada em 2020, em Recife, por Sofia (autora deste projeto e diretora criativa) e Luisa Farias (responsável pelo setor administrativo e social media). Inicialmente, a marca atuava como brechó e também desenvolvia peças por meio da técnica de *upcycling*. Em 2021, expandiu sua proposta e lançou sua primeira coleção de moda autoral, com peças de crochê produzidas artesanalmente.

Figura 3: Co-fundadoras Sofia e Luisa, respectivamente, vestidas da estampa “Liberté”.



Fonte: autora.

Com pouco mais de dois anos de trajetória, a marca introduziu, no final de 2022, suas primeiras criações com estamparia autoral na coleção-cápsula AURA. Suas peças estampadas são impressas em base de viscose, enquanto as lisas utilizam viscose e/ou linho, e as de crochê são produzidas com linha 100% algodão, priorizando o conforto e a adaptação ao clima tropical brasileiro.

A identidade da DiLua está fortemente vinculada à valorização das múltiplas expressões do feminino, seja na arte, na literatura ou na espiritualidade. Com o slogan “Para mulheres de lua, indomáveis”, a marca busca vestir mulheres que prezam pela autenticidade, liberdade e conforto, traduzindo esses valores em criações únicas e expressivas.

Figura 4: À esquerda, a estampa AURA GEMS, primeira estampa da marca. À direita, estampa Liberté no vestido Transpassado, peça best-seller.



Fonte: marca Mulher DiLua.

3 Desenvolvimento Projetual

3.1 Metodologia

O ponto de partida deste projeto foi a necessidade de conceber uma nova estampa para a marca Mulher DiLua, destinada a ser o destaque da coleção de verão 2024 e com lançamento previsto para o final de 2023.

Para o desenvolvimento da estampa foi adotada uma metodologia experimental desenvolvida pela própria autora. Para fins deste memorial descritivo, estabelece-se uma aproximação entre essa metodologia e a abordagem proposta por Adele Feitosa em sua dissertação de mestrado, intitulada *“Composição visual no design de superfície: diretrizes para configuração de padronagens contínuas bidimensionais”* (2019).

A mestra em design, identificou as estratégias e técnicas projetuais utilizadas no ensino-aprendizagem do design de superfície para a formulação de um conjunto de 20 diretrizes que abordam a preparação para composição, a composição em si e a correção de erros compositivos (figura 5).

Figura 5: Conjunto de diretrizes do design de superfície.

Diretrizes preparatórias	Diretrizes para procedimentos compositivos	Diretrizes para correção de erros
Elabore um briefing com informações relevantes ao projeto	Alinhe o estilo compositivo a mensagem visual	Faça simulações da estampa
Analise o produto que será estampado	Componha o módulo sem uma moldura em mente	Examine a estrutura da composição antes de realizar modificações
Defina os parâmetros projetuais	Experimente os tipos de direcionamento dos elementos	Verifique se a sua composição está equilibrada
Trabalhe com o maior módulo possível	Experimente diferentes espaçamentos entre os elementos	Corrija pontos de destaque não intencionais
Identifique qual sistema de repetição se adequa a sua necessidade	Estimule a variedade de elementos	Analise a interação cromática da composição
Selecione os elementos compositivos adequados	Evite o posicionamento de elementos com pesos visuais semelhantes na mesma direção	Observe as relações formais na área de contiguidade do módulo
Estude a cartela de cores	Adicione movimento a composição	Estabeleça um período de distanciamento da criação

Fonte: FEITOSA, 2019.

A partir das diretrizes de Feitosa, realizei a segmentação do processo de desenvolvimento da estampa Vitrale nas seguintes etapas:

1^a) **Conceituação:** esta se refere às diretrizes preparatórias. Compreende a conceituação e a definição dos parâmetros projetuais.

2ª) Composição e Experimentação: esta se refere aos procedimentos compositivos. Compreende as etapas de criação do módulo e experimentação de composição da estampa.

3ª) Correções e aplicação nos artefatos têxteis: Compreende as etapas finais do projeto, a correção de erros, a realização de testes e a aplicação final.

Neste projeto, a autora não apenas desenvolveu as estampas, mas também participou do planejamento da coleção para a qual foram idealizadas. Esse processo foi estruturado em quatro etapas, conforme a metodologia “Passo a passo para criação de coleções do vestuário”, proposta pela Dra. Danielle S. Simões-Borgiani (2018) no Livro-Texto *Viés - Moda & Design: Métodos e Reflexões*:

1ª) Rabiscando: Nesta fase, são estabelecidas as diretrizes iniciais.

- **Público-alvo:** Definição do estilo de vida do consumidor, com um painel visual para referência.
- **Mês de lançamento e tempo de comercialização:** Estratégia de lançamento alinhada ao calendário comercial.

2ª) Alinhando: A coleção é articulada com a anterior, analisando produtos de maior e menor saída para direcionar novas peças.

- **Tamanho da coleção:** Determinação da quantidade de produtos com base na capacidade produtiva e demanda.
- **Variedade de estilos:** Equilíbrio entre peças básicas, fashion e de vanguarda, para atender diferentes perfis de consumo.
- **Variedade de produtos:** Escolha entre tops, bottoms e peças inteiras, considerando o estoque existente.

3ª) Ajustando: Nesta fase, a coleção ganha identidade com definições de tendências, conceito e materiais.

- **Tendências e modismos:** Análise de tendências futuras e modismos do momento.
- **Conceito da coleção:** Fonte de inspiração que orienta a estética da coleção.
- **Cores e materiais:** Seleção baseada na proposta criativa e sazonalidade.
- **Criação das peças:** Desenvolvimento dos modelos e aprovação de croquis.

4ª) Arrematando: Finalização do processo criativo para apresentação da coleção.

- **Ajustes finais:** Revisão de modelagens e acabamentos.
- **Montagem do catálogo:** Organização das peças para apresentação à empresa.

Embora o foco deste memorial seja o processo de criação de uma estampa, a autora considerou importante também a metodologia para o desenvolvimento de coleção de moda, pois está diretamente relacionada à aplicação final do projeto nas peças de vestuário.

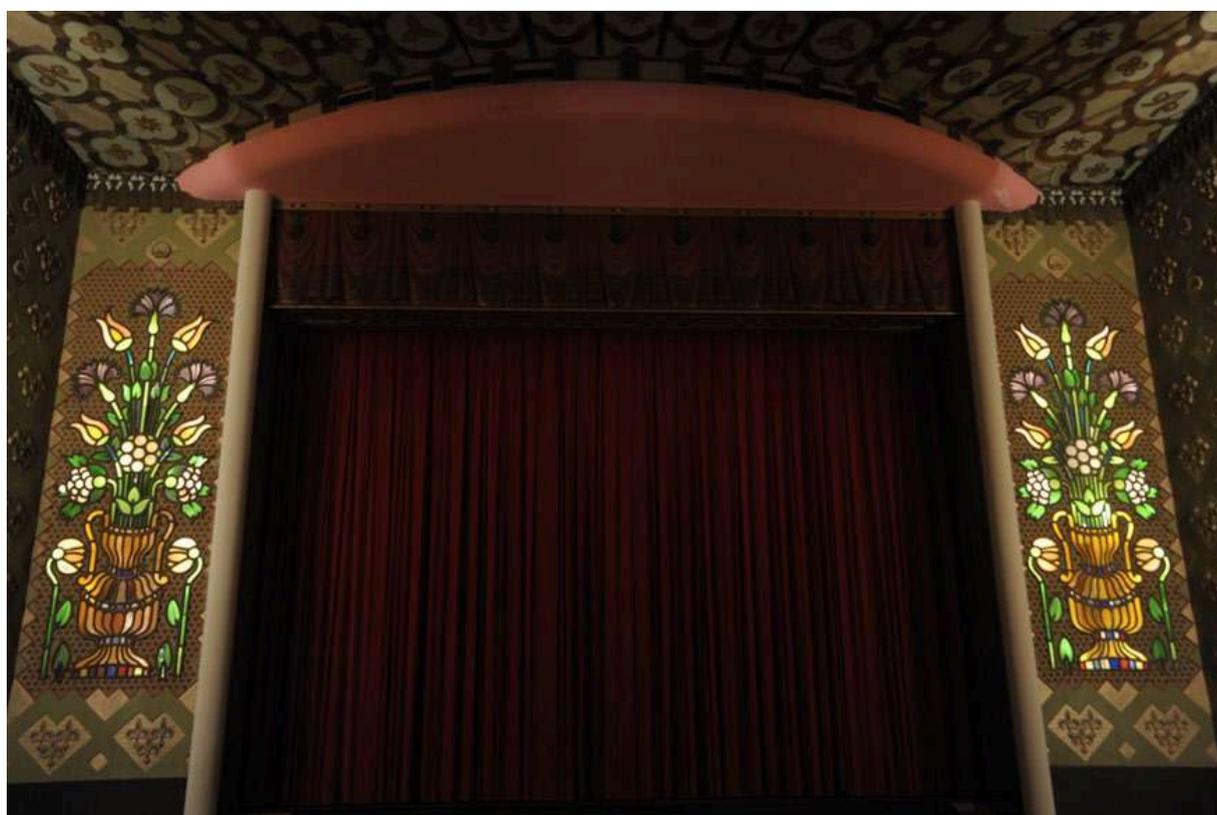
3.2 Conceituação

3.2.1 Busca por referências e delimitação do tema

A primeira etapa do processo consistiu na pesquisa e seleção de referências visuais, conceituais e técnicas para o desenvolvimento da estampa.

“Em 2016, fui pela primeira vez ao Cinema São Luiz com a minha mãe, um dos poucos cinemas de rua resistentes no Brasil, e fiquei completamente impactada pelos seus belíssimos vitrais, dois vasos coloridos em cada lado da tela, que se acendem ao início de cada sessão. Na época, apesar de sempre muito curiosa, não me perguntei quem foi a artista quem os fez, ou se fiz a pergunta, não me esforcei para obter a resposta.” (Sofia Zeltser)

Figura 6: Interior do Cinema São Luiz, em Recife.



Fonte: Leo Caldas.

O ponto de partida dessa etapa foi uma peça desenvolvida em crochê como diretora criativa da marca “Mulher DiLua” intitulada “Casaco Aurora” (figura 7), em junho de 2023, e inspirada nos vitrais presentes dentro do Cinema São Luiz em Recife (figura 6). O nome da peça faz referência a artista pernambucana Aurora de Lima⁵ que executou os vitrais em 1951, fato que descobri somente 7 anos após o primeiro encontro com a obra.

Figura 7: Casaco Aurora, 2023.



Fonte: www.instagram.com/mulherdilua/

Logo após, ao ingressar no grupo de estudos “Memória Gráfica Aplicada”, ministrado pela Professora Dra. Solange Coutinho, a autora foi incentivada a pesquisar histórias relacionadas à arte e à cultura pernambucana que possuísem potencial para a preservação da memória no projeto final da disciplina. Motivada a aprofundar-se na trajetória de Aurora, optou por catalogar suas obras e desenvolver um resgate histórico, que resultou na criação de um livro — *Aurora de Lima: vida, movimento e cor* (figura 8) — em parceria com Giselly Marques da Silva, também bacharelanda em design na UFPE.

Para a realização do livro, realizaram uma pesquisa exploratória, entrevistas com pessoas próximas a Aurora e o registro de suas obras. Em paralelo, iniciou-se a busca pela temática da próxima coleção/estampa da Mulher Dilua e a imersão no universo dos vitrais tornou-se, então, um caminho natural a ser seguido como referência visual e conceitual.

⁵Aurora de Lima (Recife, 27 de maio de 1910 – Recife, 2016), foi uma artista plástica, vitralista e professora da Universidade Federal de Pernambuco. Discípula da Escola Moser de vitrais (do artista alemão Heinrich Moser, seu mestre e mentor), deixou sua marca em igrejas, casas e outros monumentos em Pernambuco. Sua obra de maior destaque é o conjunto de dois belos vitrais em estilo Art déco, representando Jarros de Flores no Cinema São Luiz, no centro de Recife.

Figura 8: Fotografias do livro *Aurora de Lima: vida, movimento e cor*.



Fonte: autora.

A decisão de utilizar a pintura sobre tela como técnica para a criação da arte gráfica foi influenciada por uma viagem ao Rio de Janeiro, no mesmo ano, durante a qual a autora visitou a loja-ateliê da artista e empreendedora de moda recifense Carol Burgo, dona da marca "Prosa". Nesse espaço, teve a oportunidade de observar de perto as obras em pintura sobre tela e aquarelas em papel, que dão origem às estampas das peças da Prosa, e foi particularmente impactada pelas texturas resultantes desse processo. Esse encontro despertou o seu desejo de revisitar a pintura, uma técnica que marcou o início de sua trajetória artística e criativa, iniciada aos sete anos de idade, mas posteriormente deixada de lado. Retomar essa prática, permitiu uma reconexão tanto com o processo artístico quanto com memórias afetivas da infância.

.3.21.1 A arte do vitral

“A arte de fazer vitral é a que mais gosto e a que eu posso me expressar na cor em toda a sua profundidade.”
(Aurora de Lima)

A arte dos vitrais remonta à Idade Média, quando era amplamente utilizada nas catedrais góticas europeias para contar histórias bíblicas por meio da luz e da cor. Com o tempo, essa técnica transcendeu seu uso religioso e passou a integrar projetos arquitetônicos e artísticos contemporâneos, explorando novas possibilidades estéticas e simbólicas. No Brasil, o legado dos vitrais se manifesta tanto em edificações históricas quanto na produção de artistas que ressignificam essa técnica. Entre elas, destaca-se Marianne Peretti⁶, a artista de maior referência dos vitrais contemporâneos no Brasil.

⁶Marie Anne Antoinette Hélène Peretti, conhecida como Marianne Peretti (Paris, 13 de dezembro de 1927 — Recife, 25 de abril de 2022), foi uma artista plástica naturalizada brasileira. Viveu em Pernambuco, estado de origem de sua família paterna, foi a única mulher a integrar a equipe de artistas da construção de Brasília e é considerada a mais importante vitralista do Brasil.

Figura 9: Marianne Peretti - Vitral Abstrato, s.d. Igreja Nossa Senhora de Fátima - Recife.



Fonte: fotografado por Breno Laprovitera

Os vitrais são compostos por fragmentos de vidro colorido, unidos por perfis de chumbo ou outros materiais metálicos, formando composições que filtram e projetam a luz de maneira única. Essa estrutura física é essencial para a criação do efeito luminoso característico dos vitrais, onde a incidência da luz natural ou artificial atravessa as cores e cria uma atmosfera vibrante e dinâmica.

Na criação da estampa, foram cuidadosamente considerados esses aspectos físicos que caracterizam a configuração dos vitrais, como a segmentação por molduras metálicas e o efeito luminoso resultante da passagem da luz pelas cores. A composição gráfica buscava traduzir visualmente essa estrutura por meio de contornos que remetem às molduras de chumbo, delineando as formas e criando um efeito de encaixe entre os elementos, similar ao que ocorre nos vitrais tradicionais. Além disso, a paleta de cores e os contrastes seriam trabalhados de forma a remeter à transparência e ao brilho dos vidros coloridos, reforçando a conexão estética com essa arte.

Tendo sido estabelecido o conceito da estampa e da coleção “Vitrails desenvolvidos por mulheres”, seguiu-se para a definição das diretrizes estruturais do projeto.

3.3 Parâmetros projetuais

3.3.1 Análise de tendências

O produto de moda não possui somente a função de revestir e proteger o corpo contra intempéries; ele assume, ainda, três funções: pragmática, social e função estética... não é somente determinada função que governa a outra. Há uma sucessiva redefinição da relação entre estas três funções. O design, a criatividade e as tendências de moda, aliadas à definição dos mercados e dos seus determinantes sócio culturais são variáveis prioritárias que definem a qualidade no desenvolvimento do produto de moda. (Rech, 2001:84)

No desenvolvimento de uma estampa para uma marca de moda, é essencial considerar que o produto final não se limita à sua função prática, mas também carrega significados estéticos e sociais, como aponta Rech (2001). A estampa, enquanto elemento visual, não apenas valoriza a peça, mas também comunica identidade, estilo e pertencimento, sendo influenciada por tendências e pelo contexto sociocultural do público-alvo. Nesse sentido, a relação entre criatividade, design e mercado é dinâmica, sendo constantemente redefinida por fatores externos. Como destaca Löbach (2001), a busca pelo novo impulsiona tanto a inovação criativa quanto a renovação estética motivada por interesses econômicos, resultando em um ciclo contínuo de transformação e adaptação. Assim, ao desenvolver uma estampa, é necessário equilibrar inovação e reconhecimento de padrões estéticos previamente estabelecidos, garantindo que o produto atenda às expectativas do consumidor sem perder sua relevância no cenário competitivo da moda.

Apesar da liberdade criativa que o cargo de diretora criativa e sócia-fundadora proporciona, é fundamental manter-se atenta às movimentações e tendências do mercado. No entanto, no contexto da moda autoral, essas tendências não devem ser o principal direcionador do processo criativo, mas sim uma fonte complementar de referência e apoio. Assim, foram consideradas as análises da WGSN, plataforma reconhecida globalmente por sua autoridade em tendências, bem como a cor do ano eleita pela Pantone "PANTONE 13-1023 Peach Fuzz" (figura 10), sempre filtrando essas informações de forma crítica e alinhada à identidade da marca.

Figura 10: Cor do ano da Pantone, 2024.



Fonte: <https://www.pantone.com.br/cor-do-ano-2024/>

3.3.2 Público-alvo: contexto da marca

Quando se trata de um projeto gráfico que será comercializado, a compreensão do público-alvo, da aplicação da superfície e das necessidades do mercado devem ser utilizados como aporte ao conceito.

Como propõe André Carvalhal em *A Moda Imita a Vida*, é fundamental questionar: quem é o público-alvo da marca? Onde eles estão? Como é a sua vida? Quais são as suas necessidades? Quais são as suas vontades? Quais são os seus interesses? Quais são as suas dores? O que é capaz de emocioná-los? Qual é o seu comportamento? Essas reflexões ajudam a construir uma identidade visual coerente, garantindo que a estampa dialogue com o estilo de vida, valores e expectativas dos consumidores, fortalecendo a conexão entre a marca e seu público.

Ao analisar o contexto da marca Mulher DiLua, para a qual a estampa foi desenvolvida, identificou-se que seu público-alvo é composto por mulheres entre 25 e 45 anos, de classe social B, majoritariamente residentes em capitais como São Paulo, Rio de Janeiro e Recife, que atuam em áreas ligadas à comunicação e têm um forte interesse por arte, moda autoral, literatura feminista, cinema e técnicas artesanais. Essas mulheres valorizam a sustentabilidade, a autenticidade e o empreendedorismo feminino, buscando peças que reflitam sua identidade, estilo de vida e que as emocionem. Prezam pela liberdade de expressão e pelo conforto, preferindo roupas versáteis, coloridas e com texturas marcantes. Além disso, apreciam experiências sensoriais e culturais, como visitar exposições, participar de clubes de leitura, decorar a casa com flores e desfrutar de um café da tarde acompanhado de um bom livro em sua cafeteria favorita.

“Pense que cada marca pode ser lida como um livro. Cada coleção é um capítulo. E assim [...] a cada coleção, uma marca tem a chance de construir e veicular os seus significados.” (CARVALHAL, 2022). Quando se trata da construção de uma coleção de moda, como aponta Carvalhal, criar uma história ou narrativa que exprima não só a ideia da criação, mas também que pertença ao universo da marca é muito importante. Por isso, o desenvolvimento de uma coleção centrada em uma estampa autoral deve transparecer seus valores artísticos, visuais e narrativos.

3.3.3 Briefing e Moodboard

Na última etapa conceitual, encontra-se o Briefing da estampa. Nele, é feita a organização das informações visuais e estruturais de forma clara e direta. No processo pessoal da autora, inicia-se fazendo as seguintes perguntas:

- 1) Quem é o cliente?
- 2) Qual é a temática visual da estampa desejada? Geométrica, floral, abstrata, ...?
- 3) Qual técnica utilizada na elaboração dos motivos? Desenho, pintura, bordado, etc? Serão feitos no manual ou no digital?
- 4) Qual o objeto que será estampado? Ex: biquíni ou vestido.
- 5) Qual é o suporte/material da superfície que será estampada? Ex: tecido plano ou malha, fibra natural ou sintética, ...

- 6) Qual o período em que a estampa será comercializada? Ex: outono/inverno, primavera/verão, data comemorativa, ...
- 7) Qual será o tipo de impressão utilizado?

Figura 11: Respostas do briefing da Estampa Vitral.

1	Marca "Mulher Dilua" (persona da marca)
2	Floral, orgânica e figurativa, que remeta a vitrais
3	Pintura sobre tela, criação do rapport e edição de imagem no digital
4	Vestidos, saias, blusas e canga
5	Tecido plano, base de viscose
6	Primavera/verão
7	Impressão digital

Fonte: desenvolvida pela autora.

A partir das respostas (figura 11), organizou-se as informações levantadas no formato de *Mood board*⁷ ou painel semântico digital (figura 12), mas a natureza e suporte podem variar de acordo com a preferência pessoal ou do projeto. Como explica Pires e Ribeiro (2015):

Contudo, apesar do uso do *mood board*, em suporte físico, explorar a forma e a tridimensionalidade de alguns objetos (tecidos colados, fragmentos de algumas peças, entre outros), percebe-se que sua transição para o computador tem sido inevitável. Deste modo, o uso de técnicas de interação mista ou virtual mantém o mesmo objetivo do mood board tradicional, ou seja, buscam reunir vários itens de pesquisa como imagens, textos, amostras de objetos, fotografia, cor, texturas, entre outros, além de considerar a comunicação dos diferentes profissionais mesmo distantes geograficamente (PIRES; RIBEIRO, 2015).

⁷ *Mood board* (em tradução livre, "painel de inspiração") é uma composição visual que reúne referências como imagens, cores, texturas, tipografias e outros elementos gráficos para representar a atmosfera, o conceito ou a identidade de um projeto de design.

Figura 12: Mood board da estampa Vitrale.



Fonte: autora.

No processo de construção do painel, seguiu-se uma metodologia aprendida no curso online de “Design de Estamparia com Mila Petry”, realizado pela autora em 2020. Na qual, organiza-se as referências imagéticas em três categorias:

a) Elementos

Os elementos são os motivos da estampa, descritos previamente em “sintaxe visual do DS”. As imagens escolhidas como referências de elementos, devem servir de inspiração de forma, traço e técnica.

b) Cor

A cor pode exprimir uma atmosfera, descrever uma realidade ou codificar uma informação. Palavras como “sombrio”, “pardo”, e “brilhante” trazem à mente um clima de cores e uma paleta de relações. (LUPTON; PHILLIPS, 2008)

Como afirmam Lupton e Phillips (2008), a cor desempenha um papel fundamental na construção da identidade visual de um projeto, pois vai além de um mero aspecto estético, transmitindo sensações, significados e informações. No design de superfície, essa relação se torna ainda mais evidente, uma vez que a composição cromática pode definir a narrativa de uma estampa, realçando seus elementos, criando contrastes e estabelecendo conexões emocionais com o público.

Estabelecer previamente uma paleta de cores para o projeto é muito importante quando se trata de uma arte que será produzida em mídia física. Apesar da possibilidade de alteração de cor no estágio de tratamento de imagem, ter uma composição cromática bem estabelecida pode facilitar o desenvolvimento da estampa final.

Por isso, ao buscar referências de cor, é interessante utilizar imagens como pinturas e fotografias cuja composição cromática seja atraente. Em uma pintura digital, as cores podem ser facilmente extraídas com a ferramenta de conta-gotas. Já na arte manual, é essencial que o designer desenvolva sua capacidade de observação para compreender os aspectos cromáticos da imagem de referência e selecionar os pigmentos adequados para a pintura. Nesse processo, costumo refletir sobre algumas questões: Qual cor predomina na composição e quais ocupam menor espaço? Quais cores estão posicionadas lado a lado? Quais foram utilizadas para destacar um elemento ou integrá-lo melhor ao conjunto?

Para a estampa Vitrale, inspirada nos vitrais, foi escolhida uma paleta de cores com predominância do azul no fundo, harmonizada com toques de rosa, lilás e laranja/pêssego. A composição cromática foi idealizada para transmitir uma luminosidade suave, evocando a incidência da luz nos vidros e adequando-se à proposta de uma coleção de verão. Além disso, os contornos das figuras seriam aplicados em tinta dourada com maior saturação e contraste, remetendo às grades estruturais características dos vitrais.

c) Composição

As referências de composição da estampa são essenciais para definir o ritmo e a organização dos elementos visuais. Nessa etapa, costumo buscar inspirações em outras estampas, analisando como o posicionamento dos elementos podem construir a narrativa desejada para o meu projeto.

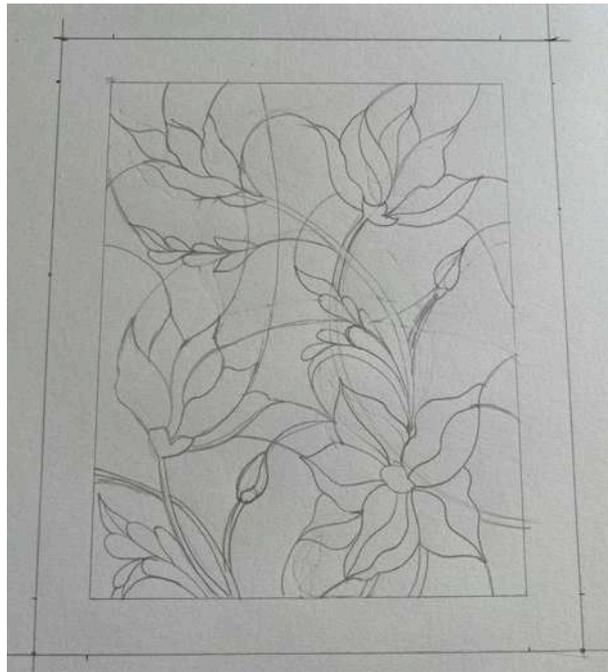


3.4 Composição e Experimentação

3.4.1 Experimentando a prática manual

Com base nas referências e no conceito definido, iniciou-se a fase de experimentação utilizando técnicas manuais. Primeiramente, foram realizados esboços do desenho em escala reduzida em uma folha de papel Canson A4 140g/m² (figura 13).

Figura 13: Primeiro esboço.



Fonte: fotografado pela autora.

Após chegar em um resultado agradável das silhuetas, seguiu-se para a criação de uma escala cromática para a paleta de cores da estampa (figura 14). Optou-se pela tinta acrílica fosca devido à familiaridade com o material e à textura característica que ela proporciona na tela.

Figura 14: Experimentações de cor com tinta acrílica.



Fonte: fotografado pela autora.

Com a escala definida, iniciou-se a experimentação de composições de cores dentro das silhuetas, ainda no papel (figuras 15 e 16).

Figuras 15 e 16: fotografias das experimentações.



Fonte: fotografado pela autora.

A primeira experimentação apresentou um resultado promissor. Para aprimorar a visualização da estampa em seu contexto final, realizou-se um teste digital aplicando a arte ao vestido best-seller da marca (Figura 17). Esse teste também permitiu identificar que o tipo de repetição a ser utilizado na criação do *rapport* seria o de meio salto.

Figura 17: Arte aplicada no desenho do vestido.



Fonte: produzido pela autora.

Embora os resultados até então tenham sido satisfatórios, algumas flores ainda não atenderam completamente às expectativas. Por isso, decidiu-se explorar novas alternativas até alcançar a versão final, escolhida para a pintura na tela (figura 20).

Figuras 18, 19 e 20: Testes finais.



Fonte: fotografado pela autora.

3.4.2 Pintando a tela (o módulo)

A pintura sobre tela (Figura 24), com dimensões de 61 cm x 81 cm, foi concluída em 13 dias, seguindo um processo experimental. No entanto, é possível dividir sua execução em etapas distintas: esboço das silhuetas (Figura 22), aplicação das cores chapadas (Figura 23), pintura dos contornos dourados e, por fim, revisão e acabamentos.

Figuras 21, 22 e 23: Estágios da pintura sob tela.



Fonte: fotografado pela autora.

O padrão da borda presente na arte final foi desenvolvido direto na tela, sem teste prévio. E este foi o resultado final da tela:

Figura 24: Pintura concluída.



Fonte: fotografado pela autora.

3.4.3 Exportação da arte para o computador

A exportação da arte para ser tratada no computador representou um dos maiores desafios do projeto, devido às dimensões da tela. Inicialmente, foi realizado um levantamento de gráficas em Recife para identificar alguma que dispusesse do maquinário adequado para digitalizar a obra em sua totalidade. No entanto, diante da ausência de opções viáveis, optou-se pela captura da imagem por meio de uma câmera profissional.

Essa abordagem alternativa não atingiu os resultados esperados (figura 25). Observou-se uma perda significativa na verossimilhança das cores da pintura, além da limitação em relação ao efeito desejado com a tinta dourada, que, na fotografia, assumiu tonalidades próximas ao laranja, alterando a intenção original da obra. Além disso, o método não se mostrou suficientemente eficaz na captação das texturas da tela, um dos elementos essenciais da expressão artística manual.

Figura 25: Fotografia da tela.



Fonte: autora.

Apesar disso, decidiu-se iniciar os testes de rapport e de tratamento de imagem no computador utilizando o software Adobe Photoshop. Esse programa é especializado no tratamento de fotografias e oferece uma ampla variedade de funções e ferramentas que enriquecem as composições visuais, possibilitando o uso de meio-tons e a manipulação de múltiplas camadas (RÜTHSCHILLING, 2008).

Ao abrir a fotografia no software e iniciar as experimentações de encaixe, percebeu-se que a qualidade da imagem não era suficiente para atender ao tamanho de *rapport* desejado, de aproximadamente 64x64 cm. Diante dessa limitação, tornou-se evidente a necessidade de buscar uma alternativa mais eficaz.

Assim, optou-se por retomar a ideia inicial, porém, dessa vez, digitalizando a arte em partes. O processo foi realizado em seis seções no formato A3. Embora mais trabalhoso, devido à necessidade de unir os fragmentos posteriormente, mostrou-se eficaz na qualidade da imagem e na fidelidade aos detalhes e cores da pintura, o que permitiu a continuidade do projeto (Figura 26).

Figura 26: Arte digitalizada.



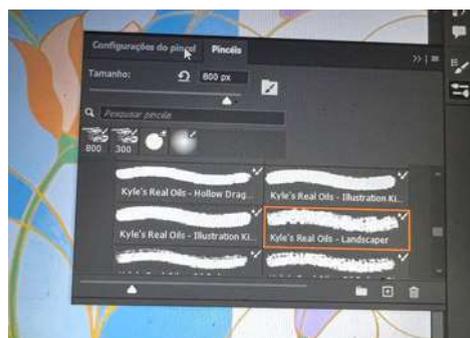
Fonte: autora.

3.4.4 Tratamento de imagem

Inicialmente, as cores das imagens apresentavam um resultado satisfatório, não havendo necessidade de alterações significativas. No entanto, tornou-se necessário realizar ajustes em determinadas áreas que exibiam sombras, especialmente nas extremidades, a fim de uniformizar a luminosidade em toda a composição. Após essa etapa de correção, procedeu-se à unificação das partes.

Durante o processo de junção, observou-se que a remoção prévia do fundo tornaria a integração dos elementos mais eficiente. Assim, optou-se por primeiro unir as formas para, posteriormente, reuplicar o fundo. Para suavizar as transições entre as áreas e corrigir os encaixes dos elementos, utilizou-se a ferramenta de pincel, com a escolha de um brush cuja textura se assemelhasse à da pintura original (figura 27).

Figura 27: Captura de tela do Adobe Photoshop.



Fonte: autora.

O resultado da junção das 6 (base do módulo), princípio do rapport e a comparação entre os dois ficou da seguinte forma:

Figura 28: Junção das partes no Adobe Photoshop.



Fonte: autora.

3.4.5 Criação do rapport

Conforme definido na seção 2.3, o rapport refere-se à disposição contínua dos módulos tanto na largura quanto no comprimento, formando um padrão uniforme. Na figura 26, observa-se que os encaixes laterais, organizados em meio salto, estavam bem resolvidos. Com isso, o próximo passo foi ajustar os encaixes verticais para garantir um rapport bem-sucedido (figura 29).

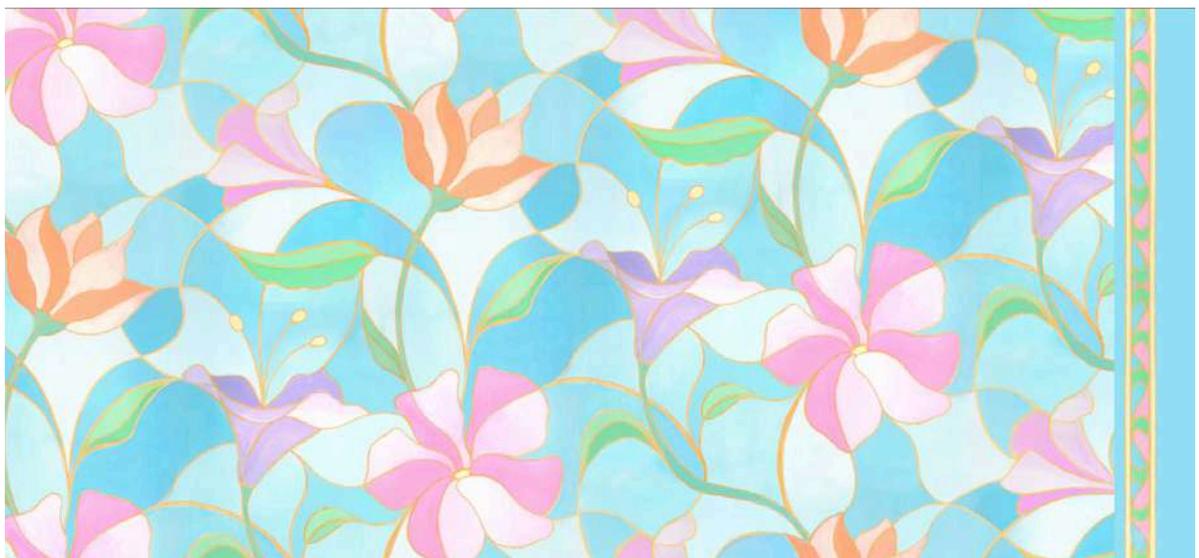
Figura 29: Encaixe dos módulos no Adobe Photoshop.



Fonte: autora.

Após a conclusão do encaixe vertical, foi aplicado o fundo em todo o módulo e realizado o ajuste da imagem, considerando a largura do rolo de tecido (140 cm) e a proporção desejada do desenho em relação ao tamanho das peças. Para a estampa Vitrale, foi idealizado um módulo grande (65 cm de altura), de modo que o rapport ficasse menos visível, buscando ressaltar o aspecto monumental dos vitrais. Além disso, foi inserida a moldura com a proposta de uma estampa barrada. Com isso, padrão final obtido foi o seguinte:

Figura 30: Módulo para teste de impressão.



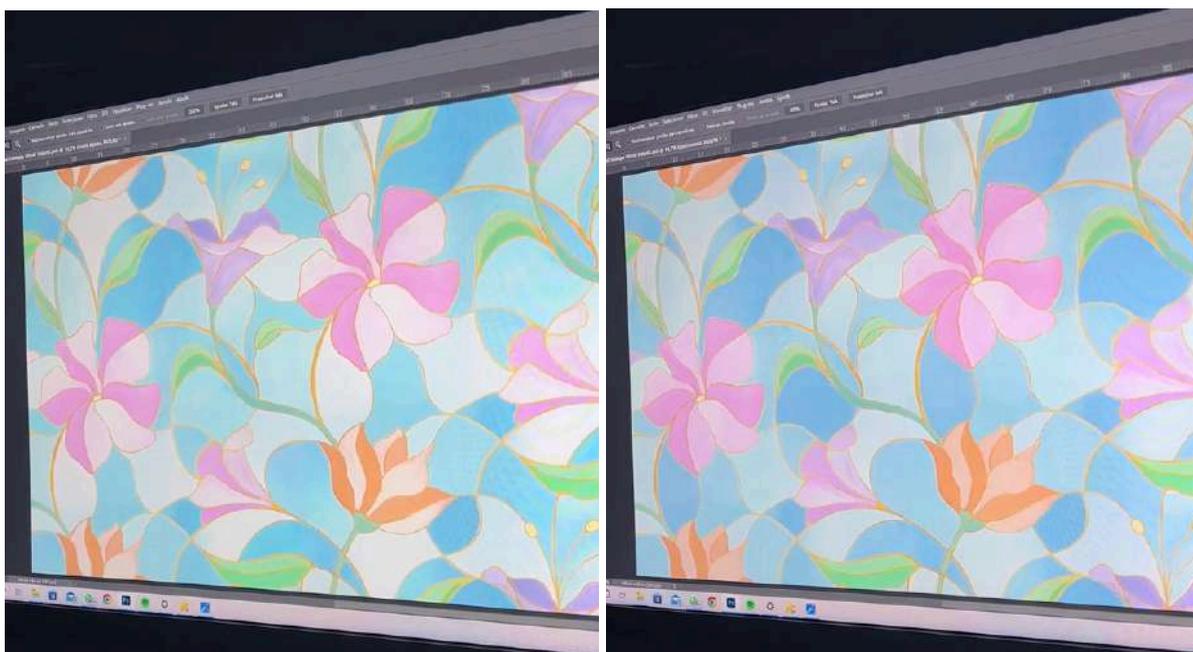
Fonte: autora.

Figura 31: Estampa montada com módulo destacado.



Fonte: autora.

Figura 33: Ajustes de cor no Adobe Photoshop.



Fonte: fotografado pela autora.

Os ajustes finais geraram o resultado ideal, presente na seguinte amostra:

Figura 34: Amostra final.



Fonte: autora.

O arquivo do rapport finalizado para impressão (Figura 35) foi desenvolvido nas dimensões de 140 cm de largura (correspondente à largura do rolo de tecido) por 65 cm de altura, com encaixes verticais nas extremidades superior e inferior. Nele, optou-se por não colocar o barrado, para maior aproveitamento da largura do tecido.

Figura 35: Estampa Vitrale finalizada para impressão final.

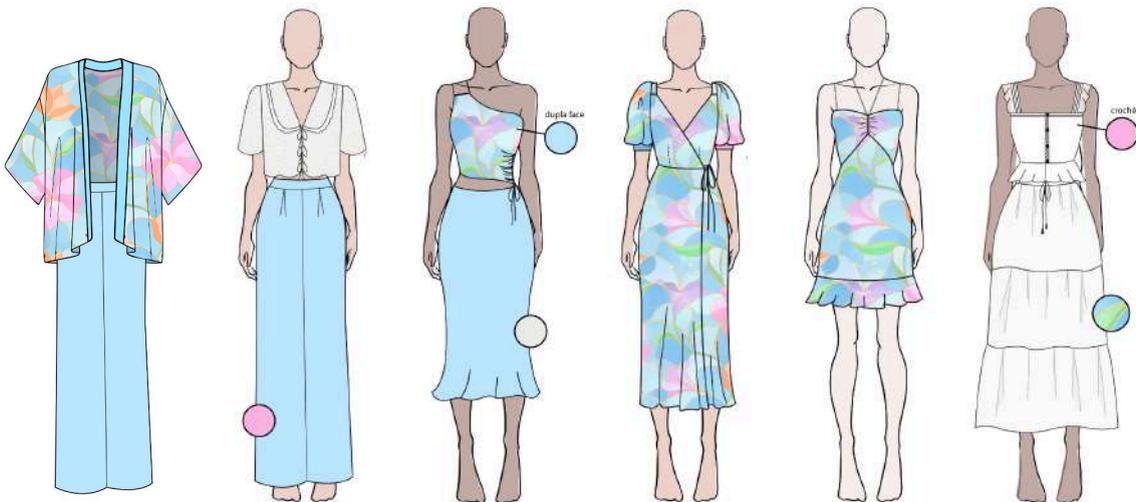


Fonte: autora.

3.5.2 Aplicação da estampa em croquis

Com a estampa finalizada, iniciou-se a etapa de avaliação da sua aplicabilidade nos modelos a serem confeccionados com o tecido estampado (etapa “Criação de peças” da metodologia Simões-Borgiani, página 16). Neste projeto, essa análise foi realizada por meio da sobreposição digital da estampa nos *croquis*⁸ das peças da coleção (figura 36). A partir da definição das modelagens que seriam estampadas, foi possível também calcular a quantidade de metros de tecido estampado necessária para a produção da coleção.

Figura 36: Croquis da coleção Vitrale.

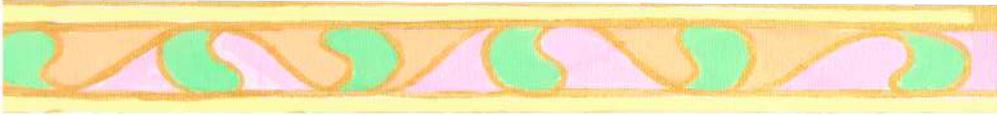


Fonte: desenvolvido pela autora.

⁸ Muito utilizado no design de moda, croqui é o desenho que expressa as ideias principais do estilista para peça ou coleção.

Durante esse processo, emergiu a ideia de criar uma variação da estampa para ser utilizada como um “panão”, desta vez incorporando também a arte da moldura presente na pintura (figura 37). Nessa versão, optou-se por uma composição sem encaixe, permitindo que o limite do módulo servisse como referência para o corte de cada “panão”, aproveitando toda a extensão do comprimento do rolo de tecido (figura 38).

Figura 37: Recorte da moldura.



Fonte: autora.

Figura 38: Variação da estampa para o “panão”, dimensões: 125x140cm.



Fonte: desenvolvido pela autora.

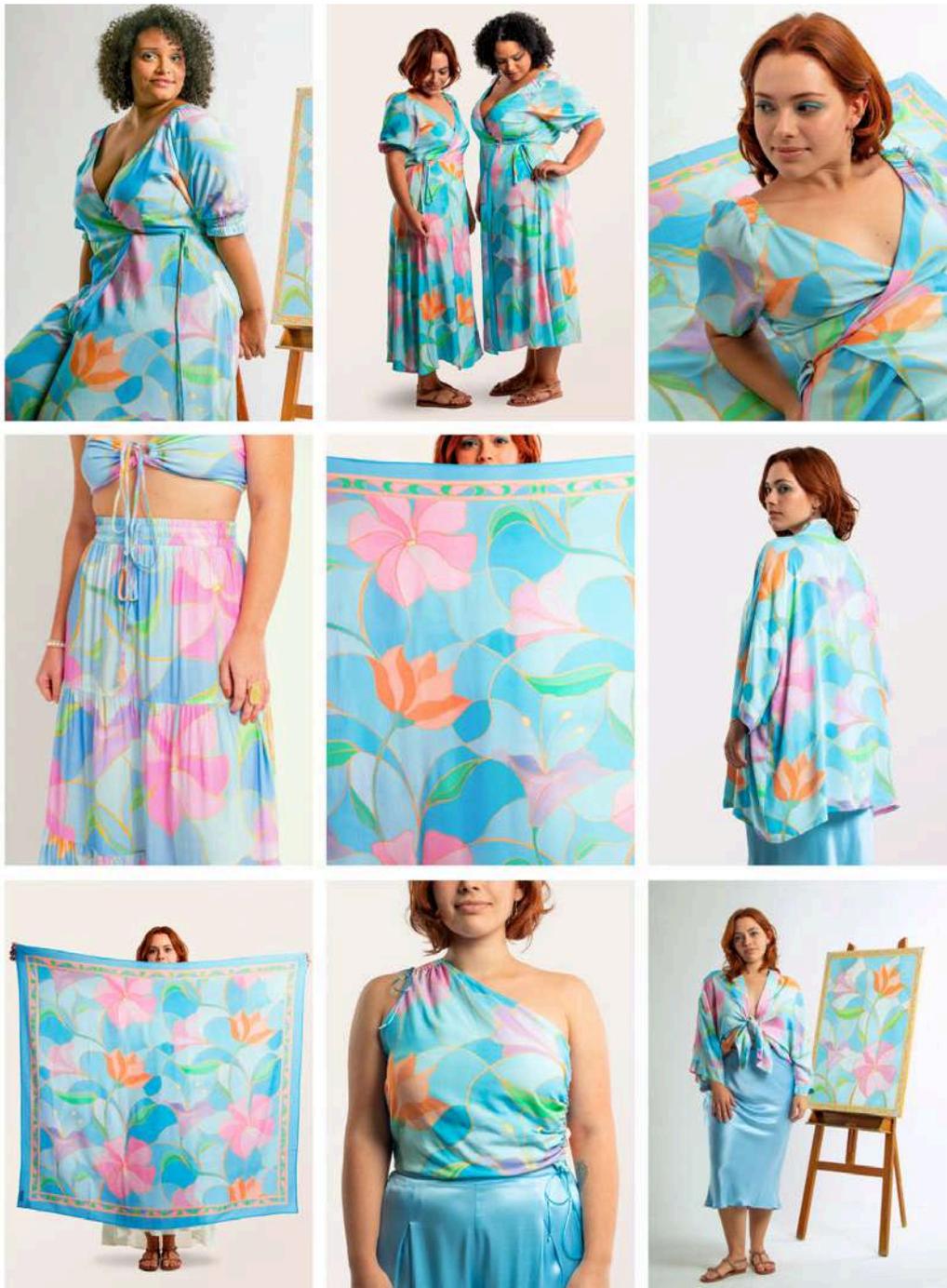
3.5.3 Impressão final, costura e photoshoot

Com o tecido estampado nas duas versões e as modelagens aprovadas, iniciou-se a etapa de confecção das peças, realizada por uma facção terceirizada em Paulista, município da Região Metropolitana de Recife, a 18 km da capital. A empresa foi selecionada tanto pela qualidade da produção quanto pelo compromisso em oferecer um ambiente de trabalho digno para as costureiras e demais colaboradores.

O primeiro lote de produção inclui as peças que serão utilizadas no *photoshoot* (do inglês: sessão de fotos) para o site e redes sociais, sempre considerando o tamanho das modelos selecionadas. Na Mulher DiLua, busca-se representar corpos diversos e mais próximos da realidade das clientes, optando preferencialmente por uma modelo de tamanho P ou M e outra de tamanho GG ou XG.

Optou-se por um *shooting* em estúdio para facilitar a troca de looks, considerando o maior volume de peças nesta coleção (14 no total). Essa escolha permitiu uma dinâmica mais ágil e eficiente durante a sessão. E este foi o resultado das peças estampadas:

Figura 39: Fotografias da coleção Vitrale.



Fonte: marca Mulher DiLua.



4. Considerações Finais

O presente projeto buscou explorar a relação entre técnicas manuais e digitais na criação de estampas, demonstrando como essas abordagens podem coexistir e se complementar dentro do design de superfície e da moda autoral. A partir da análise do processo criativo da estampa Vitrale, desenvolvida para a coleção homônima, foi possível refletir sobre a importância de resgatar e valorizar a manualidade, sem abrir mão das possibilidades inovadoras proporcionadas pelas ferramentas digitais.

O memorial evidenciou que a combinação dessas técnicas não apenas enriquece o repertório visual do designer, mas também contribui para um processo mais flexível e experimental. A construção da estampa levou em consideração aspectos físicos dos vitrais, como molduras e composição cromática, reforçando sua conexão estética com essa arte. Além disso, a metodologia adotada permitiu uma documentação detalhada do percurso criativo, desde a conceituação até a aplicação final no tecido.

Outro ponto relevante abordado foi o impacto da estamparia autoral no contexto do *slow fashion*, promovendo a produção de peças mais exclusivas, sustentáveis e alinhadas a um mercado que valoriza autenticidade e durabilidade. As referências a designers influentes como William Morris e Sonia Delaunay e de vitralistas como Aurora de Lima e Marianne Peretti, reforçou a importância da interdisciplinaridade entre design gráfico, arte e moda.

No âmbito pessoal, o desenvolvimento deste projeto representou uma oportunidade de aprofundamento tanto prático quanto conceitual para a autora. Ao longo da pesquisa, reafirmaram-se valores que considera essenciais em sua trajetória como designer: a valorização do tempo do fazer, da singularidade dos processos e da potência expressiva da imperfeição. Investigar o diálogo entre técnicas ampliou sua compreensão sobre o papel do designer na construção de narrativas visuais mais autênticas, sensíveis e conscientes. Mais do que um exercício técnico, esta pesquisa configurou-se como um espaço de experimentação e reencontro com aquilo que verdadeiramente a move na criação — e que deseja continuar cultivando em projetos futuros.

Dessa forma, este memorial descritivo reafirma a relevância da integração entre o artesanal e o digital na criação de estampas, abrindo caminhos para novas possibilidades criativas. A continuidade dessa investigação pode abranger a aplicação de diferentes materiais e suportes, bem como a ampliação do diálogo entre tecnologia e artes manuais dentro do design de superfície.

5. Referências

CARVALHAL, A. *A moda imita a vida: como construir uma marca de moda*. 1ª ed. São Paulo: Paralela, 2020.

CHATAIGNIER, G. *Fio a fio: tecidos, moda e linguagem*. São Paulo: Estação das Letras Editora, 2006.

FEITOSA, A. P. *Composição visual no design de superfície : diretrizes para configuração de padronagens contínuas bidimensionais*. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2019.

LIPOVETSKY, G. *O império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas*. São Paulo: Cia das Letras, 2009.

LÖBACH, B. *Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais*. São Paulo: Editora Blucher, 2001.

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

MESQUITA, C. *Moda Contemporânea: quatro ou cinco conexões possíveis*. 1ª edição, 3ª reimpressão. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2010.

RECH, S. *Moda: por um fio de qualidade*. Florianópolis: Editora da UDESC, 2002.

RECIFE ARTE PÚBLICA. *Vitral Igreja Nossa Senhora de Fátima*. Disponível em: <https://www.recifeartepublica.com.br/vitral/obras/obra/Vitral-Igreja-Nossa-Senhora-de-Ftima-s.d/109>. Acesso em: 10 mar. 2025.

RUBIM, R. *Desenhando a superfície*. São Paulo: Edições Rosari, 2013.

RÜTHSCHILLING, E. A. *Design de Superfície*. Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 2008.

SIMÕES-BORGIANI, D. S. *Viés - Moda & Design [recurso eletrônico] : métodos e reflexões* / Danielle S. Simões-Borgiani (organização). – Recife : Ed. UFPE, 2018.