



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

ALIFE MAURICIO ALVES DA SILVA

LA URSA: desenvolvimento de uma coleção de estampas como fonte de inspiração
obra do ceramista Shivo Araujo

Caruaru
2025

ALIFE MAURICIO ALVES DA SILVA

LA URSA: Desenvolvimento de uma coleção de estampas como fonte de
inspiração obra do ceramista Shivo Araujo

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.

Orientador (a): Profº Dr. Clécio José de Lacerda Lima

Caruaru

2025

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

Silva, Alife Mauricio Alves da .

LA URSA: desenvolvimento de uma coleção de estampas como fonte de
inspiração obra do ceramista Shivo Araujo / Alife Mauricio Alves da Silva. -
Caruaru, 2025.

47 : il.

Orientador(a): Clécio José de Lacerda Lima

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2025.

Inclui referências, apêndices.

1. Artesão. 2. Alto do Moura. 3. Design de superfície. 4. La Ursa. I. Lima,
Clécio José de Lacerda . (Orientação). II. Título.

730 CDD (22.ed.)

ALIFE MAURICIO ALVES DA SILVA

LA URSA: Desenvolvimento de uma coleção de estampas como fonte de inspiração obra do ceramista Shivo Araujo.

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: 07/04/2025

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Clécio José de Lacerda Lima (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^a. Dr^a. Andreia Fernanda S.Costa(Examinador Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Mestra Jaqueline Macedo da Silva (Examinadora Externa)

..

AGRADECIMENTOS

A jornada para a conclusão deste trabalho foi intensa, desafiadora e, acima de tudo, transformadora. Não teria sido possível sem o apoio e a presença de pessoas especiais que estiveram ao meu lado em cada etapa desse caminho.

Em primeiro lugar, expresso minha profunda gratidão ao meu orientador Clécio Lacerda, por ter embarcado nessa jornada comigo, pela paciência, incentivo e, principalmente, por acreditar na minha capacidade mesmo quando eu duvidei de mim. Seu apoio foi essencial para que este trabalho se tornasse realidade. Aos demais professores que me guiaram ao longo dessa trajetória acadêmica, meu sincero agradecimento pelo conhecimento compartilhado e pela dedicação em trilhar esse percurso, por vezes longo e sofrido, comigo.

À minha mãe muito obrigado por sempre está comigo, e por sempre esteve presente com amor incondicional, às minhas queridas irmãs e aos meus amados sobrinhos, que são minha base, minha terapia e meu maior incentivo. Às amigas de infância, que, independentemente do tempo e da distância, nunca deixaram de estar ao meu lado, celebrando as vitórias e oferecendo apoio nos momentos difíceis. Aos amigos da faculdade, que tornaram essa caminhada mais leve e compartilharam comigo os desafios e aprendizados da vida acadêmica.

Agradeço a todos que passaram pela minha vida e permaneceram. Sou imensamente grato por cada pessoa que esteve comigo nos momentos de felicidade e também naqueles nem tão felizes. Este trabalho é reflexo do apoio e carinho que recebi de cada um de vocês.

E por fim, agradeço também a mim por não ter desistido, por ter encontrado forças para seguir em frente quando tudo parecia difícil, por cada queda que transformei em aprendizado e por cada vez que me ergui, mais forte do que antes. Olhando para trás, vejo o quanto cresci e o quanto essa jornada valeu a pena.

A todos vocês, saibam que amo profundamente cada um. Esta conquista também é de vocês.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo o desenvolvimento de uma coleção com seis estampas autorais, inspiradas na obra do artesão Shivo de Araújo, natural do bairro Alto do Moura, em Caruaru-PE, reconhecido como um importante polo de arte figurativa no Brasil. A proposta busca valorizar a cultura local por meio da aplicação dos elementos visuais presentes nas obras do artista em superfícies têxteis, mesclando arte popular e design gráfico. A coleção foi idealizada a partir da observação e análise dos signos visuais recorrentes nas esculturas do artista, como formas, texturas e referências à figura do urso, marca registrada de sua produção. O trabalho segue os fundamentos metodológicos propostos por Treptow (2013), voltados ao desenvolvimento de coleções de moda e design, adaptando-os ao contexto do design de superfície. A coleção visa usos diversos, tanto pessoais quanto comerciais, mantendo um compromisso com a preservação e divulgação da identidade cultural nordestina através da arte e do design.

Palavras-chave: Artesão; Alto do Moura; Design de superfície; La Ursa.

ABSTRACT

This work aims to develop a collection of six original prints inspired by the creations of artisan Shivo de Araújo, from the Alto do Moura neighborhood in Caruaru, Pernambuco, known as an important center of figurative art in Brazil. The proposal seeks to highlight local culture by applying visual elements from the artist's work onto textile surfaces, merging folk art with graphic design. The collection was created through observation and analysis of recurring visual signs in the artist's sculptures, such as shapes, textures, and references to the bear figure, a hallmark of his style. The project follows the methodological framework proposed by Treptow (2013), focused on fashion and collection development, adapted here for surface design. The resulting prints are intended for both personal and commercial use, with a commitment to preserving and promoting the cultural identity of the Brazilian Northeast through the union of art and design.

Keywords: Artisan; Alto do Moura; Surface design; La Ursa.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	8
2	OBJETIVO.....	10
2.1	GERAL.....	10
2.2	ESPECÍFICOS.....	10
3	JUSTIFICATIVA.....	11
4	<i>METODOLOGIA</i>.....	12
5	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	14
5.1	DESIGN DE SUPERFÍCIE.....	14
5.2	RAPPORT.....	14
5.3	FIGURA DE CONSTRUÇÃO DE ESTAMPA.....	16
5.4	SURREALISMO, ARTE E ARTESANATO.....	17
5.5	TEMA GERAL: LA URSA.....	18
5.6	INSPIRAÇÃO: AS LA URSAS DE SHIVO.....	29
6	METODOLOGIA APLICADA.....	23
6.1	BRIEFING.....	23
6.2	PÚBLICO-ALVO.....	23
7	DESIGN.....	26
7.1	INSPIRAÇÃO	26
7.2	CORES.....	27
8	DESENVOLVIMENTO.....	28
8.1	ESBOÇO.....	28
8.2	DESENHO ASSISTIDO POR COMPUTADOR.....	30
8.3	ESTAMPAS.....	31
8.4	APLICAÇÃO EM MOCKUPS.....	44
9	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	47
	REFERÊNCIAS.....	48

1 INTRODUÇÃO

Estamparia digital é um método utilizado no desenvolvimento de coleções de moda, permitindo a aplicação de padrões gráficos em tecidos ou outras superfícies planas. Esse método, no entanto, oferece inúmeras possibilidades criativas além do uso convencional. No presente projeto, a estampa digital será explorada com o propósito de evidenciar e valorizar o trabalho do artista local Shivo de Araújo, destacando sua contribuição para a arte popular brasileira.

A arte popular no Brasil reflete a diversidade cultural do país e exerce um papel essencial na preservação da memória coletiva e das narrativas tradicionais. No contexto nordestino, o artesanato assume uma função central na construção e manutenção da identidade cultural, sendo um elo entre o passado e o presente. Por meio deste estudo, busca-se demonstrar a sintonia existente entre as obras de Shivo de Araújo e sua capacidade de ressignificar elementos da cultura pernambucana. Um exemplo emblemático é sua interpretação da *La Ursa*, um espetáculo performático tradicional, que se tornou uma marca registrada em grande parte de sua produção artística, conferindo-lhe uma identidade visual singular.

Para a construção das estampas, será utilizado o método de *rapport*, técnica que consiste na repetição de padrões visuais de forma contínua, criando um efeito de preenchimento e ritmo na superfície aplicada. Essa abordagem permite que a arte seja replicada em diversos suportes, expandindo suas possibilidades de aplicação e diálogo com diferentes públicos.

Natural de Caruaru (PE), Shivo de Araújo é artista visual, ceramista e poeta. Com mais de 23 anos dedicados às artes, reside há 16 anos no Alto do Moura, onde iniciou sua trajetória na escultura e modelagem do barro. A produção artística de Sivonaldo já esteve presente em várias exposições coletivas e individuais, incluindo 'Figuras de Barro', realizada entre junho e agosto de 2017 no Museu do Barro de Caruaru, e sua primeira mostra de esculturas singulares com temática afro-brasileira, que aconteceu em novembro e dezembro do mesmo ano, no antigo Mercado de Farinha, também em Caruaru.

Com este projeto, o objetivo não é apenas transformar suas obras em estampas, mas também contribuir para a promoção e valorização da arte popular nordestina. A proposta visa inseri-la no cenário do design contemporâneo, estreitando a relação entre tradição e inovação.

Figura 1: Shivo



Fonte: Extrato.art.

Atualmente, Shivo de Araújo dedica-se à ministrar cursos, além de esculpir e modelar diversas obras em barro, incluindo a *La Ursa*, personagem de origem nordestina, tradicionalmente associada ao período carnavalesco e pré-carnavalesco. O artista, contudo, ressignifica essa figura ao criar releituras que incorporam estilos do artista aplicando em obras de personalidades marcantes da música, filosofia, história e política.

2 OBJETIVO

2.1 GERAL

Desenvolver um conjunto de 6 estampas utilizando como inspiração A La Ursa, arte do artista visual/ceramista Shivo Araujo.

2.2 ESPECÍFICOS

- Valorizar a arte e o artista trazendo mais visibilidade para ambos.
- Popularizar a obra de Shivo Araújo , identificando elementos visuais, formas e cores que podem ser transpostos para o design de estampas.
- Promover um estilo artístico de Shivo Araújo, entendendo a relevância de sua obra no cenário artístico contemporâneo e na arte popular brasileira.

3 JUSTIFICATIVA

Este projeto tem como foco o desenvolvimento de estampas inspiradas nas obras do renomado artesão Shivo de Araújo, natural de Caruaru, Pernambuco. A escolha por explorar as obras "La Ursa", em especial, fundamenta-se na relevância cultural e artística de seu trabalho, que transcende o simples artesanato ao criar representações icônicas de personalidades marcantes da música, filosofia, história, e política. Algumas esculturas "La Ursa" não apenas preservam a tradição do barro, mas também inserem o artesanato no contexto contemporâneo através de suas referências diversificadas e atemporais.

A arte figurativa no artesanato de Caruaru é mundialmente reconhecida como uma expressão autêntica da cultura nordestina, e Shivo de Araújo, ao reinterpretar figuras históricas e populares em suas obras, fortalece a conexão entre a arte regional e temas universais. Ao transformar suas criações em estampas, o projeto pretende trazer essa riqueza cultural para o campo do design de moda, promovendo uma releitura que valoriza a herança cultural de Pernambuco e a arte popular brasileira.

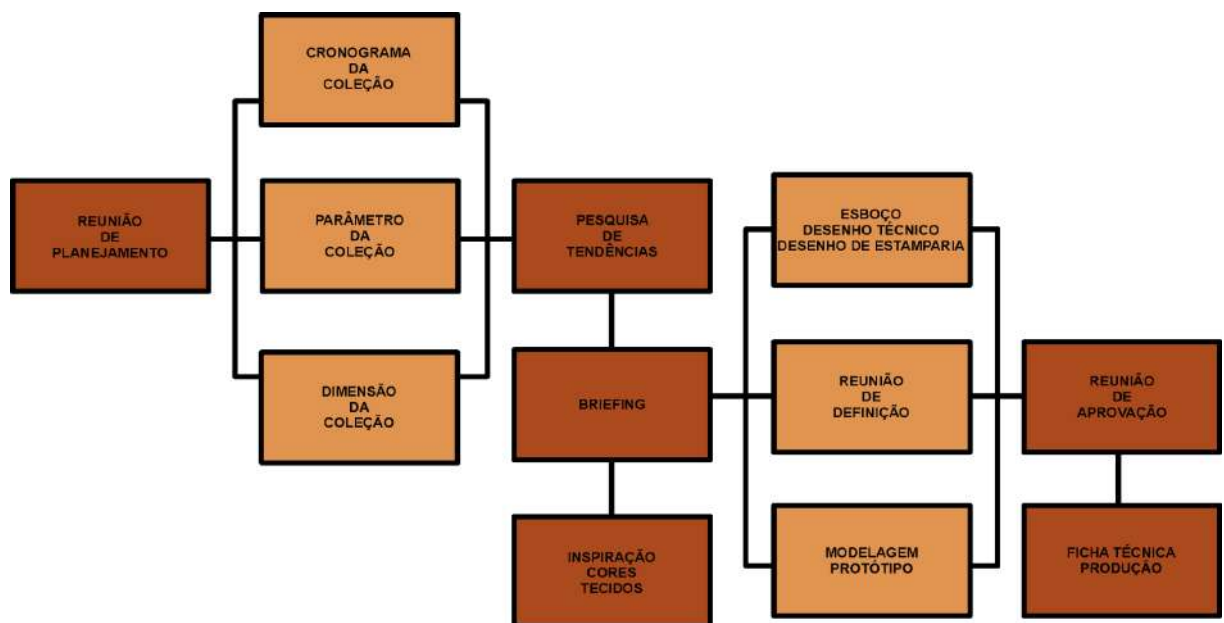
Além disso, a proposta de traduzir as esculturas de "La Ursa" para o formato de estampas expande os horizontes criativos, ao aproximar o público da arte tradicional através de um novo suporte visual. A moda se torna uma ferramenta de valorização da cultura, ao mesmo tempo que proporciona um olhar inovador sobre as obras de Shivo de Araújo, conectando a tradição do barro com a contemporaneidade do design. Essa integração entre artesanato e moda também é relevante para o fortalecimento da identidade cultural no mercado nacional, dando visibilidade à riqueza artística de Caruaru.

Por fim, o projeto busca contribuir para a valorização da arte popular nordestina no cenário da moda e design gráfico, promovendo a preservação das tradições e reforçando o vínculo entre o artesanato local e o universo criativo contemporâneo.

4 METODOLOGIA

A metodologia adotada neste trabalho é inspirada nos princípios fundamentais apresentados no livro *"Inventando Moda: Planejamento de Coleção"* de Doris Treptow (2013), que enfatiza a importância de um planejamento estratégico e fundamentado no desenvolvimento de coleções. O desenvolvimento de uma coleção de moda ou design de superfície é um processo complexo que combina pesquisa, criatividade e planejamento, resultando em produtos que não apenas atendem a demandas estéticas, mas também refletem significados culturais e identitários usando a metodologia da autora.

Figura 2 : Metodologia da autora.



Fonte: Autor (2025).

Pesquisa: A base inclui a análise de tendências de mercado, referências culturais, artísticas e sociais, além do estudo do público-alvo. Essa fase é essencial para compreender o que está sendo produzido e o que pode ser inovador.

Conceito e Temas: Após a pesquisa, é importante definir um conceito claro que guiará a coleção. Isso pode incluir temas visuais, narrativas e inspirações específicas que vão desde elementos estéticos a significados culturais.

Planejamento: Treptow destaca a importância do planejamento no desenvolvimento de uma coleção. Isso envolve a organização das peças, a seleção de materiais, a definição das paletas de cores e a determinação dos estilos que serão incorporados.

Criação: A fase de criação envolve o desenvolvimento das peças em si. Isso inclui esboços, protótipos e a elaboração de amostras, sempre alinhadas com o conceito definido previamente.

Avaliação: Depois que as peças são criadas, elas passam por um processo de avaliação. Isso inclui a análise estética, funcionalidade, coerência com o conceito e viabilidade de produção.

Apresentação: Por fim, a coleção é apresentada ao público, o que pode ocorrer através de desfiles, exposições ou lançamentos de produtos. A forma como a coleção é apresentada também é uma parte importante do desenvolvimento, pois impacta a recepção e o sucesso comercial.

Figura 3 : Metodologia Adaptada.



Fonte: Autor (2025).

5 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

5.1 DESIGN DE SUPERFÍCIE

O design de superfície tem como finalidade agregar valor estético e funcional a diversas superfícies, criando possibilidades visuais e sensoriais para o usuário. Essa prática vai muito além da simples decoração, exigindo um planejamento detalhado em que cada escolha transforma-se em formas, texturas e técnicas também cuidadosamente definidas para atender a critérios conceituais, culturais e mercadológicos.

Dependendo da abordagem adotada e do contexto de aplicação, um padrão ou estampa pode expressar identidade, evocar memórias ou despertar emoções. Como ressaltam Ruthschilling & Laschuk (2013), “O design de superfície, enquanto prática criativa e inovadora, tem se destacado no desenvolvimento de estampas que dialogam com a identidade cultural e o comportamento estético contemporâneo, sendo cada vez mais uma ferramenta essencial na moda e no design”.

Além disso, o design de superfície integra arte e funcionalidade ao transformar ideias abstratas em elementos visuais. Esses elementos são tanto produzidos em grande escala quanto adaptados de forma personalizada, atendendo às necessidades da indústria e do artesanato. O Design de Superfície permite a criação de identidades visuais únicas, transformando superfícies em narrativas visuais que dialogam com o espectador” (RUTHSCHILLING, 2011, p. 25). Ao se inspirar na natureza, nos movimentos artísticos e em diversas áreas culturais, essa abordagem estimula a inovação e cria conexões com diferentes áreas do conhecimento. O resultado é um impacto que vai além da estética, tocando também o emocional e o cultural.

5.2 RAPPORT

O rapport é uma técnica utilizada para criar padrões contínuos a partir da reprodução de uma unidade visual menor, chamada de módulo. Esse módulo é desenvolvido de forma que se encaixe perfeitamente tanto na horizontal quanto na

vertical, garantindo um padrão fluido e sem intermediários. Essa abordagem é amplamente empregada em estamparia têxtil, revestimentos e papeis de parede, sendo essencial tanto pela estética quanto pela funcionalidade do design.

Para Rocha (2014), “No padrão com rapport, o relacionamento acontece entre os lados do módulo, isto é, no encaixe entre os módulos.” Para que o resultado final seja harmonioso, os designers precisam garantir que o padrão se conecte de maneira precisa, sem falhas visuais. Entre os tipos mais comuns de reprodução estão o "salto direto", onde os módulos se alinham perfeitamente, e o "meio salto", que adiciona variações ao padrão, tornando-o mais dinâmico. Criar um design com relacionamento exige atenção aos detalhes, especialmente no uso de cores, formas e proporções.

Figura 4: Modelo de rapport.



Fonte: <https://lularocha.wordpress.com/2014/04/10/o-que-e-rapport/>

Mais do que uma técnica de reprodução, o rapport é uma ferramenta criativa que explora a relação entre design, funcionalidade e estética. Ele representa o equilíbrio entre aspectos artísticos e técnicos no design de superfície, reforçando

sua importância tanto como meio de expressão quanto como elemento essencial na criação de produtos inovadores.

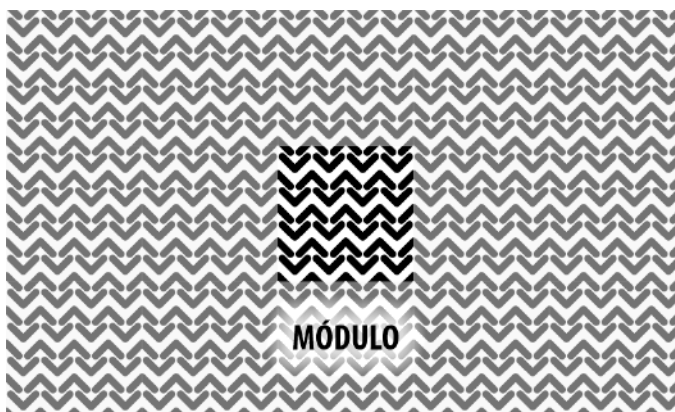
5.3 FIGURA DE CONSTRUÇÃO DA ESTAMPA

A construção de estampas envolve organizar e repetir elementos gráficos em uma superfície, seja ela têxtil, cerâmica, papel ou digital. Esse processo se apoia em princípios do design e da arte, combinando composição, cor, textura e ritmo visual para criar padrões que podem ter funções decorativas, simbólicas ou até narrativas. A figura que compõe um padrão é central, pois define uma identidade visual e a forma como o produto final se comunica esteticamente.

O Design de Superfície está em todos os lugares, desde objetos cotidianos até grandes estruturas arquitetônicas, sendo responsável por qualificar visualmente produtos e ambientes" (RUBIM, 2010, p. 12).

Por isso, compreender os fundamentos dessa construção, especialmente no contexto de referências culturais e artísticas específicas, é fundamental para alcançar um resultado coeso e expressivo. A repetição é um dos pilares na criação de estampas, organizando os elementos visuais no espaço. Os padrões são montados de diversas maneiras: na disposição modular, a figura principal pode se repetir de forma simétrica e contínua; em composições mais fluidas, os elementos se organizam de forma dinâmica, criando uma leitura mais orgânica da estampa.

Figura 5: Representação de construção de estampa.



Fonte: <https://estampaweb.com/o-que-e-rapport-no-design-de-estampas/>

A técnica do rapport, essencial nesse processo, garante que os elementos se conectam de maneira harmoniosa e sem cortes abruptos quando aplicados em superfícies contínuas. Em resumo, a escolha das figuras, a disposição dos padrões e a aplicação de cores e texturas são fundamentais para garantir que o padrão tenha o impacto visual desejado na superfície em que será aplicado.

5.4 SURREALISMO, ARTE E ARTESANATO

O surrealismo é um movimento que mergulha no universo da imaginação, do sonho e do inconsciente, aparecendo no começo do século XX, ele surgiu com a ideia de quebrar os padrões da arte tradicional, abrindo caminho para a livre expressão e mistura de sentimentos e fantasias no desenvolvimento de obras artísticas.

Esse estilo desafia o óbvio, e essa ideia também ressoa em muitas práticas artesanais. mesmo o surrealismo esteja frequentemente ligado às artes plásticas, ele encontra um paralelo no artesanato também, onde as mãos do criador não apenas moldam objetos mas, também sentimentos e história no desenvolvimento da peça. O artesanato, historicamente conectado à cultura popular e às práticas manuais, têm uma relação profunda com a identidade e a memória coletiva. Diferente das produções artísticas mais tradicionais, que costumam estar inseridas em circuitos institucionais, o fazer artesanal se manifesta no cotidiano, em peças utilitárias e expressões simbólicas que carregam consigo o território e a ancestralidade.

Com o tempo, o surrealismo se integrou ao artesanato por meio da experimentação com formas, texturas e materiais inusitados. A relação entre arte, artesanato e surrealismo evidencia como as fronteiras entre a produção artística e as práticas populares podem ser fluidas e complementares. A incorporação de elementos fantasiosos, com a mistura de referências culturais e regionais e a transformação de figuras conhecidas são algumas das abordagens utilizadas por artesãos e designers modernos para criar obras que se conectam com o universo surrealista.

Ao trazer estética surrealistas para o fazer artesanal, é possível criar obras que vão além da funcionalidade, explorando dimensões simbólicas, imaginativas e subjetivas. Ao reinterpretar formas e materiais, os artistas e artes contemporâneas

reafirmam o surrealismo como uma linguagem atemporal, aberta a inúmeras interpretações

Figura 6: Obra surrealista A Persistência da Memória (1931).



Fonte: Arteref.com.

5.5 TEMA GERAL: LA URSA

A tradição de La Ursa tem origem nos ursos dançarinos que, na Europa, eram treinados por grupos itinerantes, especialmente ciganos, para apresentações em feiras e praças de países como Portugal, Espanha e França. Com a colonização, essa prática foi introduzida no Brasil e, ao longo do tempo, apropriada e ressignificada pela cultura nordestina. No carnaval de Pernambuco, a figura do urso passou a ser representada por um brincante fantasiado, que percorre as ruas cantando versos e solicitando contribuições, consolidando a frase “A La Ursa quer dinheiro, quem não dá é piranguero” como um dos bordões mais emblemáticos dessa manifestação popular.

A influência da cultura afro-brasileira foi fundamental para a musicalidade associada a essa tradição, incorporando ritmos como o maracatu e o coco de roda, elementos que intensificam o caráter festivo e interativo da performance. Mais do que uma expressão carnavalesca, La Ursa se firmou como um símbolo de resistência cultural, influenciando diversas formas de arte, como a música e as artes visuais. Muitos artistas pernambucanos resgatam sua iconografia em suas produções, reinterpretando seus elementos estéticos e ampliando seu significado para novos contextos.

Figura 7: La ursa.



Fonte:

<https://g1.globo.com/pe/pernambuco/carnaval/2020/noticia/2019/12/03/carnaval-2020-no-recife-e-em-o-linda-veja-datas.ghtml>

Preservando a cultura popular, a La Ursa exerce um papel essencial na democratização do carnaval de rua. Diferente dos blocos organizados, essa manifestação mantém sua espontaneidade e acessibilidade, possibilitando a participação ampla da população. No âmbito das artes visuais, sua iconografia tem sido usada por designers, ilustradores e grafiteiros, criando um diálogo entre tradição e inovação. Dessa forma, La Ursa continua tendo uma simbologia da identidade cultural pernambucana, acompanhando as transformações sociais sem perder suas raízes.

5.6 INSPIRAÇÕES : AS LA URSAS DE SHIVO ARAÚJO

Sivonaldo Nunes de Araújo, conhecido artisticamente como Shivo Araújo, se destaca no cenário das artes visuais em Caruaru, Pernambuco, ao reinterpretar elementos da cultura popular e incorporá-los a uma estética contemporânea e questionadora. Sua produção é centrada no maior polo de artes figurativas da América, um mesclando com as tradições do Alto do Moura e sua estética surrealista e unitária, um dos mais importantes pólos de arte figurativa do Brasil, ao

mesmo tempo em que propõe uma abordagem inovadora ao ressignificar símbolos da cultura pernambucana. Entre esses símbolos, a La Ursa ocupa um papel de destaque, tanto em sua obra quanto em sua trajetória pessoal.

A relação de Shivo Araújo com a La Ursa remonta à sua infância nos bairros de Santa Clara e Rua do Convento, em Caruaru. Como muitas crianças da periferia, ele participou da tradição carnavalesca da La Ursa, na qual grupos de foliões saem fantasiados pelas ruas, entoando versos e solicitando contribuições em troca de pequenas apresentações. O dinheiro arrecadado, muitas vezes, era utilizado para pequenas despesas pessoais, como a compra de doces e pipoca, mas também ajudava no complemento da renda familiar.

Essa vivência infantil ultrapassou a esfera da memória afetiva e influenciou diretamente sua visão artística. Desde cedo, Shivo percebeu como a cultura popular se manifesta de forma espontânea e carrega significados profundos, refletindo aspectos sociais e econômicos da comunidade em que está inserida. Com o tempo, essa lembrança ganhou força em sua produção artística, transformando a figura da La Ursa em um símbolo de resistência e reinvenção cultural dentro de sua obra.

Por meio de sua arte, Shivo Araújo ressignifica personalidades históricas ao representá-las sob a estética da La Ursa. Ariano Suassuna, Elza Soares, Belchior, Paulo Freire e Luiz Inácio Lula da Silva (Lula) estão entre os homenageados em sua obra, inseridos em uma narrativa visual que questiona os padrões convencionais de representação e propõe novas leituras sobre figuras icônicas.

Figura 8: La Ursa Lula.



Fonte: Instagram @shivobarro.

Muitos dos retratados em sua obra são figuras que, em vida, foram em contramão ao sistema e resistiram à opressão, sejam elas políticas, sociais ou culturais. Dessa forma, a arte de Shivo Araújo não apenas preserva a tradição da La Ursa, mas a insere em um novo contexto, conferindo-lhe um significado simbólico de rebeldia, resistência e transformação social.

A singularidade de sua produção artística lhe garantiu reconhecimento em importantes exposições e premiações. Sua obra "As La Ursas Cirandeiras de Lia" foi premiada no 15º Salão de Arte Popular Ana Holanda, um dos eventos mais relevantes na valorização da arte figurativa no Brasil. Além disso, Shivo participou de exposições individuais e coletivas, como "Figuras de Barro", no Museu do Barro de Caruaru, e "Mama África", no antigo Mercado de Farinha.

Figura 9: As La Ursas de Shivo.



Fonte:

https://g1.globo.com/pe/caruaru-regiao/noticia/2022/03/01/artesao-de-caruaru-transforma-personagens-historicos-em-la-ursa-necessidade-de-desconstrucao-de-um-sistema.ghtml?utm_source=chatgpt.com

Para além da cerâmica, Shivo também se dedica ao documentarismo, utilizando diferentes linguagens para registrar e discutir a realidade dos artesãos de Caruaru. Em suas produções, ele se posiciona sobre desafios enfrentados pela comunidade artística, como a escassez de matéria-prima, a desvalorização do trabalho artesanal e os impactos da pandemia na economia criativa local.

A trajetória de Shivo Araújo evidencia a força da arte popular como instrumento de questionamento e ressignificação cultural. Sua abordagem inovadora não apenas preserva a tradição da cerâmica figurativa, mas também a transforma em um espaço de reflexão e crítica. A La Ursa, que um dia fez parte de sua infância como uma simples brincadeira de rua, hoje se converte no eixo central de sua poética artística, representando a resistência da cultura popular frente às mudanças sociais e históricas.

6. METODOLOGIA APLICADA

Neste projeto, o foco será a criação de estampas inspiradas nas obras "La Ursa" do artesão Shivo de Araújo, destacando a intersecção entre a arte popular e o design contemporâneo. Com base na afirmação de Treptow de que "o desenvolvimento de uma coleção não é apenas uma questão de estilo, mas de uma profunda compreensão dos elementos que compõem cada peça".

Assim, busca-se não apenas criar uma coleção de estampas, mas também valorizar e dialogar com a cultura e a tradição do artesanato pernambucano, trazendo à tona a rica herança cultural de Caruaru e a identidade artística que as esculturas "La Ursa" representam. Aqui estão alguns pontos-chave adaptado sobre o desenvolvimento de coleção segundo Treptow:

6.1 BRIEFING

- Desenvolver uma coleção de 6 estampas digitais, tendo como base a obra La Ursa do artista Shivo de Araújo. A proposta busca reinterpretar essa obra icônica, unindo elementos da arte popular nordestina com design gráfico contemporâneo, através de estampas que fazem alusão a personalidades marcantes da música, filosofia, história e política.

6.2 PÚBLICO-ALVO

O público alvo pode ser descrito como:

Pessoas que consomem obras autorais e exclusivas que tem características de manualidade, que tem uma valorização em torno, que curte artes autorais com preço justo e valor agregado, respeitando sempre a autenticidade e o traço do artista e também a riqueza de detalhes, tendo a mesclagem do surrealismo com a arte regional, utilizando obra-prima de alta qualidade.

Figura 10: Público-Alvo



Fonte: Compilado do autor.

Montagem a partir de imagens do Pinterest via pinterest.com.br.

- Painel Representativo dos Gostos do Público

Este painel traduz a essência do público-alvo, composto por apreciadores de arte autoral e exclusiva. A fusão entre o surrealismo e a arte regional é evidenciada por traços manuais, riqueza de detalhes e materiais de alta qualidade.

Figura 11: Painel de consumo do Público



Fonte:Compilado do autor

Montagem a partir de imagens do Pinterest via pinterest.com.br.

- Painel Representativo dos Gostos do Público

O painel de cenário representa o ambiente onde as estampas ganham vida. Ele explora espaços culturais, como ateliês, feiras de arte e galerias, onde o público encontra e consome obras com identidade única.

Figura 12: Painel de consumo do Público.



Fonte:Compilado do autor. Montagem a partir de imagens do Pinterest via pinterest.com.br.

7. DESIGN

7.1 INSPIRAÇÃO

A criação da coleção de estampas tem como referência principal a estética distintiva presente em As La Ursas de Shivo, cujas formas e composições servem como base para o desenvolvimento visual. Além disso, a pesquisa de imagens e a escolha de paletas cromáticas complementam o processo criativo, contribuindo para a construção de uma identidade gráfica coesa e expressiva.

Figura 13: Referência estética, forma e cor.

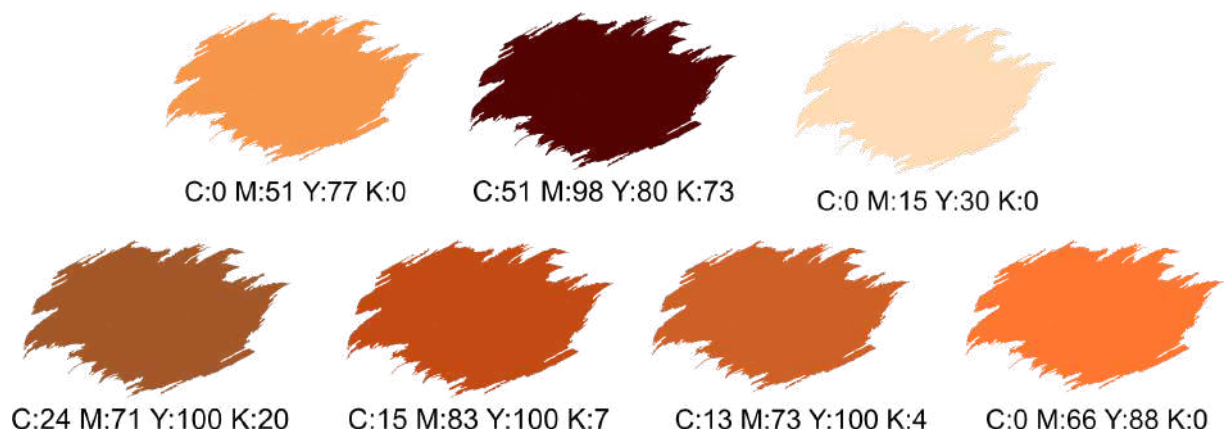


Fonte: Compilado do autor.

7.2 CORES

A paleta de cores da coleção foi desenvolvida a partir da estética de *As La Ursas de Shivo* e da experimentação da designer, que explorou diferentes tonalidades do barro. Essa escolha cromática busca criar uma identidade visual autêntica, remetendo a elementos naturais e culturais que enriquecem a composição das estampas.

Figura 14: Paleta de cores.



Fonte: Compilação do autor (2025).

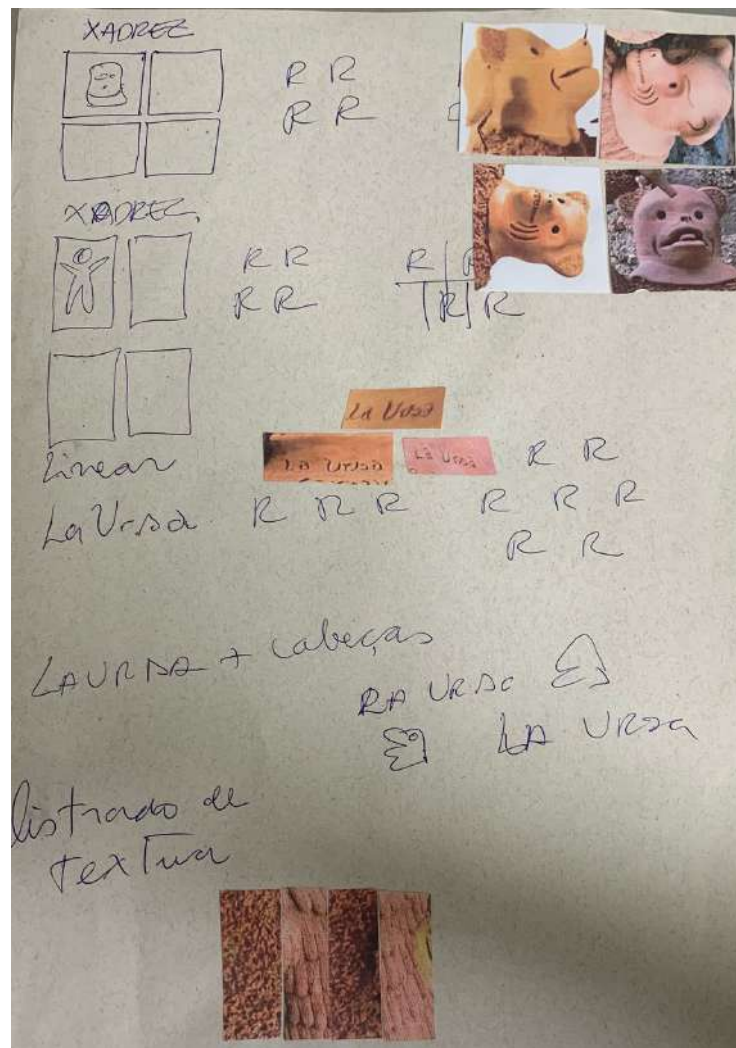
8. DESENVOLVIMENTO

O desenvolvimento da coleção tem início com a seleção das obras, onde são analisados os elementos visuais e as particularidades de cada peça. As texturas presentes em cada obra são exploradas e reinterpretadas, destacando a individualidade de cada criação. A paleta de cores é baseada nas variações naturais do barro, que pode apresentar tonalidades que vão do bege claro ao marrom profundo, passando por nuances avermelhadas e acinzentadas, refletindo a riqueza cromática desse material. Esse processo experimental busca integrar essas características ao estilo do artista, preservando sua identidade visual e traduzindo sua estética de maneira autêntica dentro da coleção.

8.1 ESBOÇO

Nesta parte do processo foram exploradas as primeiras ideias para o desenvolvimento das formas inspiradas na arte de Shivo de Araújo, que serão aplicadas no rapport das estampas. Pegamos algumas imagens das obras do artista, recortamos algumas para desenvolver o primeiro esboço e analisar como seria a distribuição do rapport.

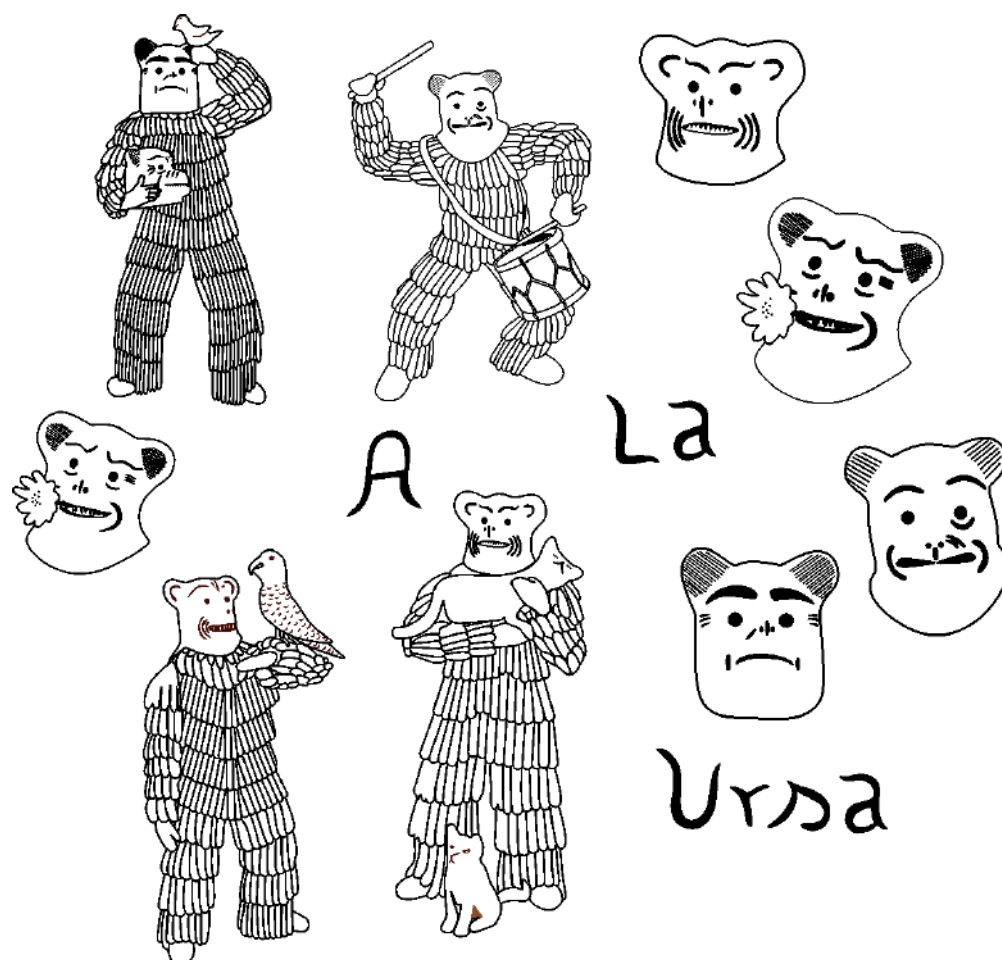
Figura 15: Esboço feito à mão.



Fonte: O autor (2025).

Nessa etapa começaram a ser desenvolvidos os primeiros esboços digitais, para ver como ficaria os primeiros elementos.

Figura 16: Esboço digital

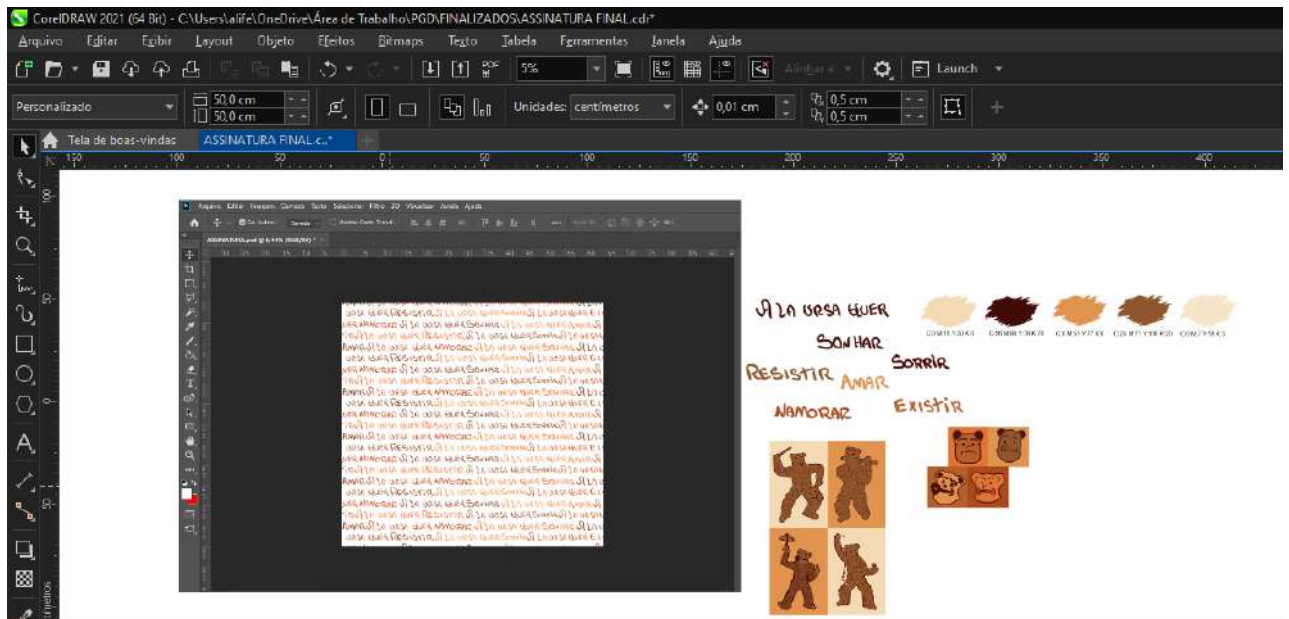


Fonte: O autor (2025).

8.2 DESENHO ASSISTIDO POR COMPUTADOR

Neste processo, foram utilizados softwares como CorelDRAW e Adobe Photoshop, para o desenvolvimento das artes por meio da técnica de vetorização. As composições foram elaboradas com base nas obras *La Ursas*, de Shivo de Araújo, explorando diferentes texturas, formas e combinações cromáticas para a construção das estampas. Cada imagem desenvolvida possui um caráter autoral, sem limitações, destacando a liberdade criativa e a relação expressiva com a obra de referência.

Figura 17: Desenho assistido



Fonte: O autor (2025).

8.3 ESTAMPAS

Cada estampa pode ser vista como uma tela em branco onde a arte ganha novos suportes e significados. Seja em uma coleção de moda, no design gráfico ou em qualquer outra aplicação, as estampas podem carregar símbolos, padrões e cores que narram histórias ou reforçam determinadas mensagens. Designers e artistas utilizam esse recurso para representar ideias, homenagear personalidades ou abordar temas sociais.

Estampa 1- Guardiões da Fauna.



A estampa apresenta figuras de ursos estilizados, revestidos por texturas orgânicas que lembram os pelos, criando um visual híbrido entre o animal e a natureza. As ursas interagem com pássaros e pequenos animais, transmitindo uma sensação de harmonia e proteção da fauna. A escolha dos tons terrosos reforça essa conexão, evocando a estética natural e o calor das paisagens brasileiras. Inspirada no estilo de Shivo de Araújo, a composição brinca com formas simplificadas e expressivas, trazendo um olhar artístico sobre a relação entre os seres vivos.

Estampa 1 - Especificações Técnicas.

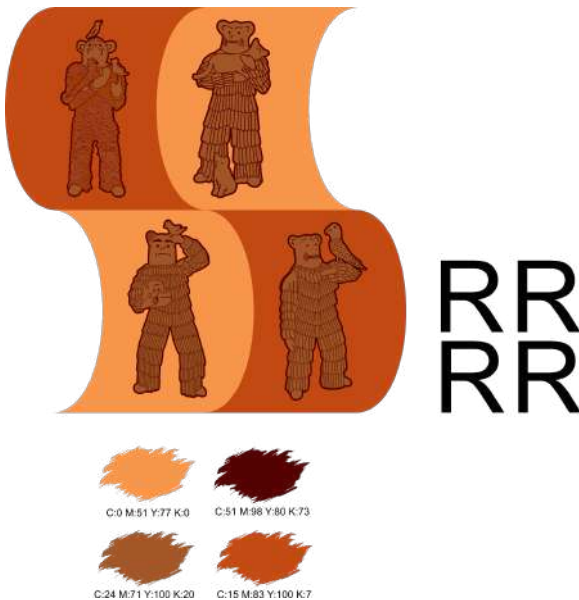
Estampa 1 - Guardiões da Fauna.



Elementos:



Módulo e sistema de repetição.

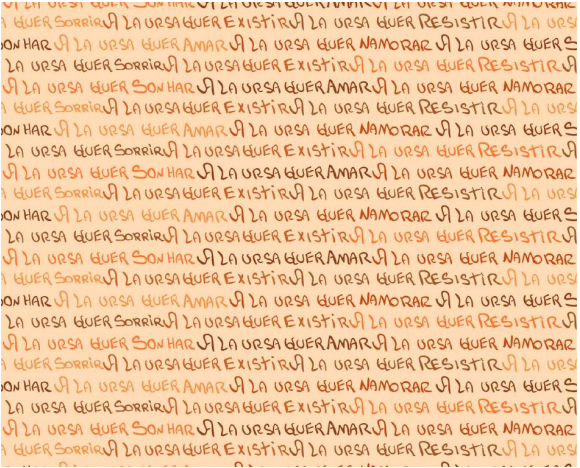
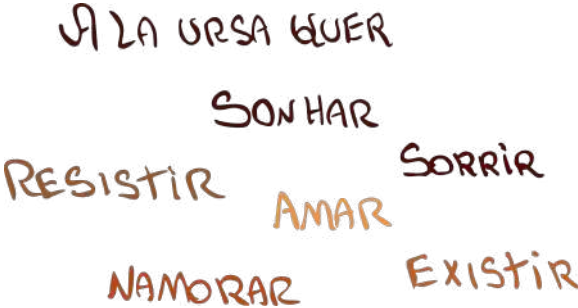
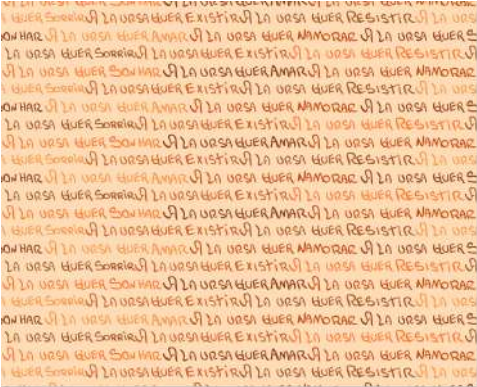


Cor: As estampas exploram diferentes combinações, cada variação é pensada para criar um equilíbrio visual assegurando uma harmonia, garantindo um equilíbrio visual entre os tons escolhidos.

Técnica: A técnica utilizada foi um método de rapport, utilizando vetorização, realizado através do deslocamento dos módulos.

Fonte: O autor (2025).

Estampa 2 - Especificações Técnicas.

Estampa 2 - Manifesto da Ursa. 	Elementos: 
Módulo e sistema de repetição.  	Cor: As estampas exploram diferentes combinações, cada variação é pensada para criar um equilíbrio visual assegurando uma harmonia, garantindo um equilíbrio visual entre os tons escolhidos. Técnica: A técnica utilizada foi um método de rapport, utilizando vetorização, realizado através do deslocamento dos módulos.

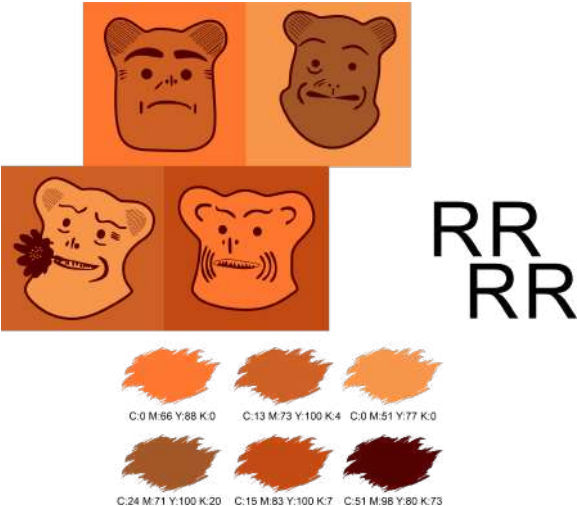
Fonte: O autor (2025).

Estampa 3- Expressões do Urso.



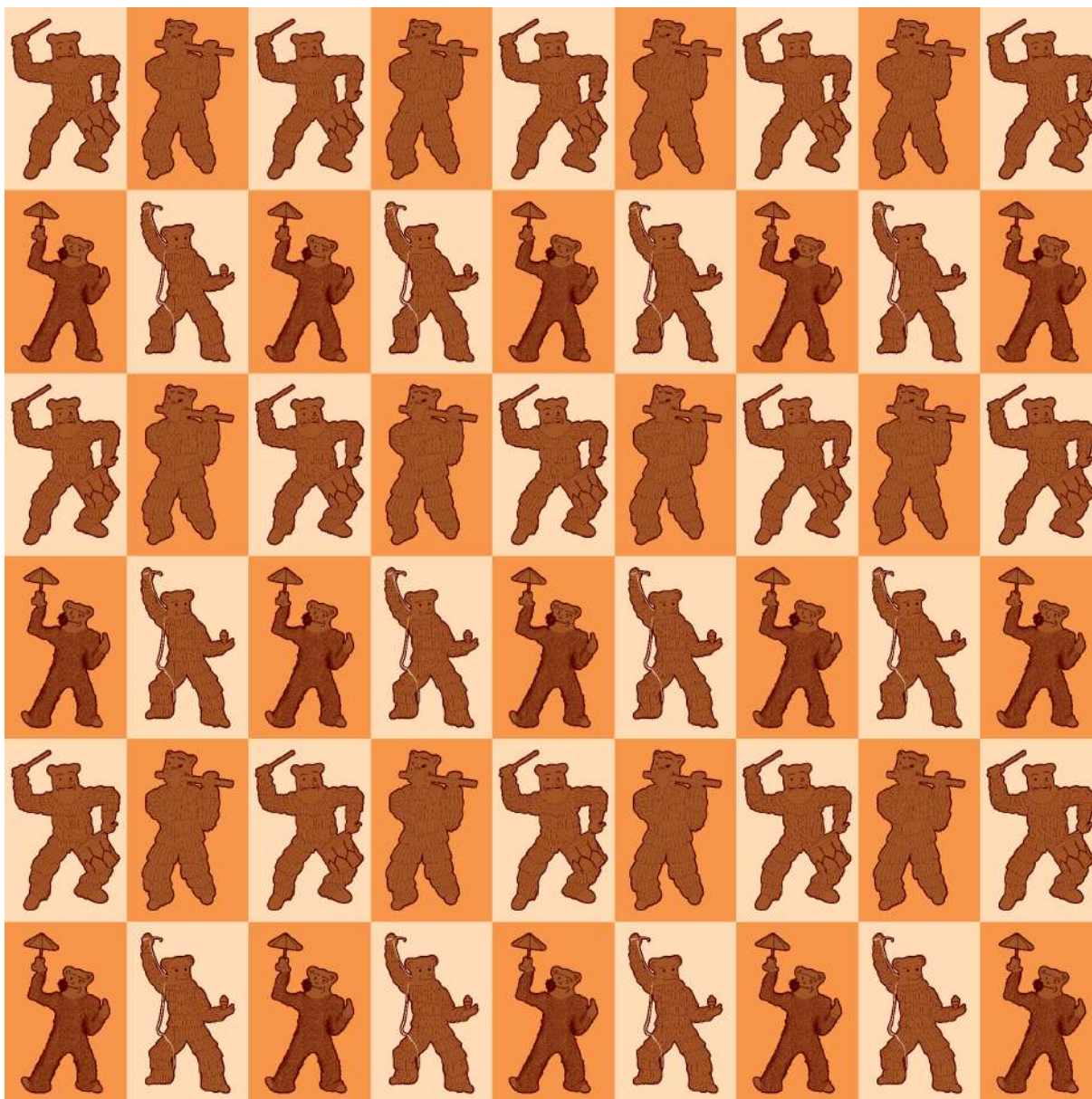
A estampa usa como base rostos de la ursoras trabalhando com variações gráficas no traço e nas cores, a composição cria um ritmo visual que mescla humor, personalidade e identidade artística. As tonalidades quentes remetem as tonalidades do barro, enquanto a disposição modular e repetitiva faz referência ao design gráfico.

Estampa 3 - Especificações Técnicas.

Estampa 3 - Expressões do Urso. 	Elementos: 
Módulo e sistema de repetição. 	Cor: As estampas exploram diferentes combinações, cada variação é pensada para criar um equilíbrio visual assegurando uma harmonia, garantindo um equilíbrio visual entre os tons escolhidos. Técnica: A técnica utilizada foi um método de rapport, utilizando vetorização, realizado através do deslocamento dos módulos.

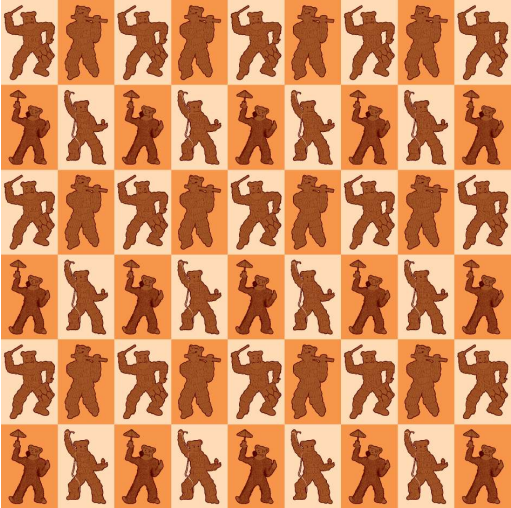
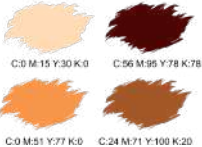
Fonte: O autor (2025).

Estampa 4- Ritmos do Urso.



A estampa celebra a música, a dança, a brincadeira e a cultura popular brasileira por meio da figura lúdica de La Ursas, que se transforma em um personagem vibrante e festivo. As la ursa são representadas em movimento, tocando instrumentos como tambor e flauta, dançando com uma sombrinha de frevo e brincando com um ioiô. A estampa combina expressividade e simplicidade para transmitir alegria e ritmo.

Estampa 4 - Especificações Técnicas.

Estampa 4 - Ritmos do Urso. 	Elementos: 
Módulo e sistema de repetição.  RR RR 	Cor: As estampas exploram diferentes combinações, cada variação é pensada para criar um equilíbrio visual assegurando uma harmonia, garantindo um equilíbrio visual entre os tons escolhidos. Técnica: A técnica utilizada foi um método de rapport, utilizando vetorização, realizado através do deslocamento dos módulos.

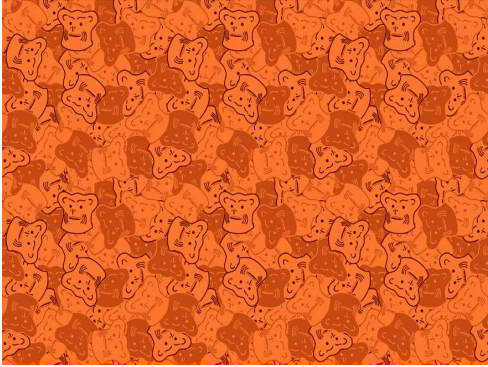
Fonte: O autor (2025).

Estampa 5- Biscoito



Essa estampa apresenta um padrão dinâmico e sobreposto de rostos de ursos estilizados, vetorizados com traços expressivos. A paleta de tons terrosos remete à estética do barro queimado no estágio "biscoito" da cerâmica. O efeito de sobreposição e variação de opacidade cria um ritmo visual que dá profundidade ao desenho, evocando camadas de peças cerâmicas empilhadas.

Estampa 5 - Especificações Técnicas.

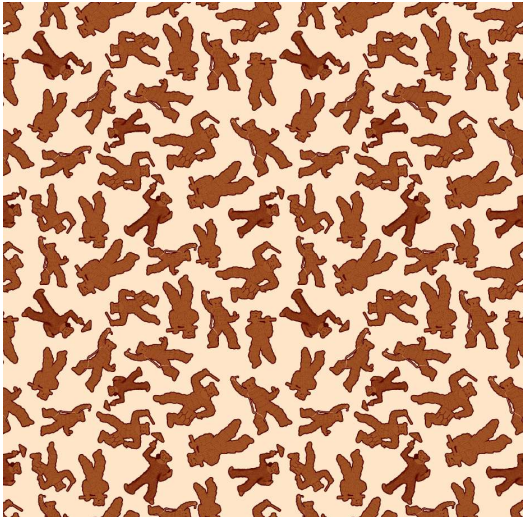
Estampa 5 - Biscoito. 	Elementos: 
Módulo e sistema de repetição.  RR RR  C:0 M:66 Y:88 K:0 C:15 M:83 Y:100 K:7 C:51 M:98 Y:80 K:73	Cor: As estampas exploram diferentes combinações, cada variação é pensada para criar um equilíbrio visual assegurando uma harmonia, garantindo um equilíbrio visual entre os tons escolhidos. Técnica: A técnica utilizada foi um método de rapport, utilizando vetorização adicionando sobreposição dos elementos, realizando a distribuição através do deslocamento dos módulos.

Estampa 6- Bloco da Ursa.



A estampa traz uma composição cheia de energia, com ursos representados em diferentes posturas, segurando ferramentas e instrumentos, como se estivessem em movimento constante. Os tons terrosos evocam a tradição artesanal e o aspecto natural do barro, criando uma conexão direta com a cultura popular. A forma como os elementos se sobrepõem e se alternam dá uma sensação de ritmo e fluidez, quase como se os ursos estivessem marchando ou dançando, em uma celebração visual cheia de vida.

Estampa 5 - Especificações Técnicas.

Estampa 5 - Bloco da Ursa. 	Elementos: 
Módulo e sistema de repetição.    C0 M15 Y30 K0 C36 M85 Y78 K78 C0 M51 Y77 K0 C24 M71 Y100 K20 C0 M7 Y18 K3	Cor: As estampas exploram diferentes combinações, cada variação é pensada para criar um equilíbrio visual assegurando uma harmonia, garantindo um equilíbrio visual entre os tons escolhidos. Técnica: A técnica utilizada foi um método de rapport, utilizando vetorização adicionando, realizando a distribuição Caótica (Random) através do deslocamento dos módulos.

8.4 Aplicações em Mockups

Para a apresentação das estampas desenvolvidas, foram criados mockups que simulam sua aplicação em diferentes superfícies e produtos. O uso dessa técnica permite visualizar de forma realista como as estampas interagem com materiais, formatos e dimensões variadas, proporcionando uma compreensão mais clara de sua funcionalidade e impacto visual. Além disso, os mockups auxiliam na validação estética e na adequação das estampas ao contexto para o qual foram projetadas, facilitando possíveis ajustes antes da produção final.

Figura 18: Mockups

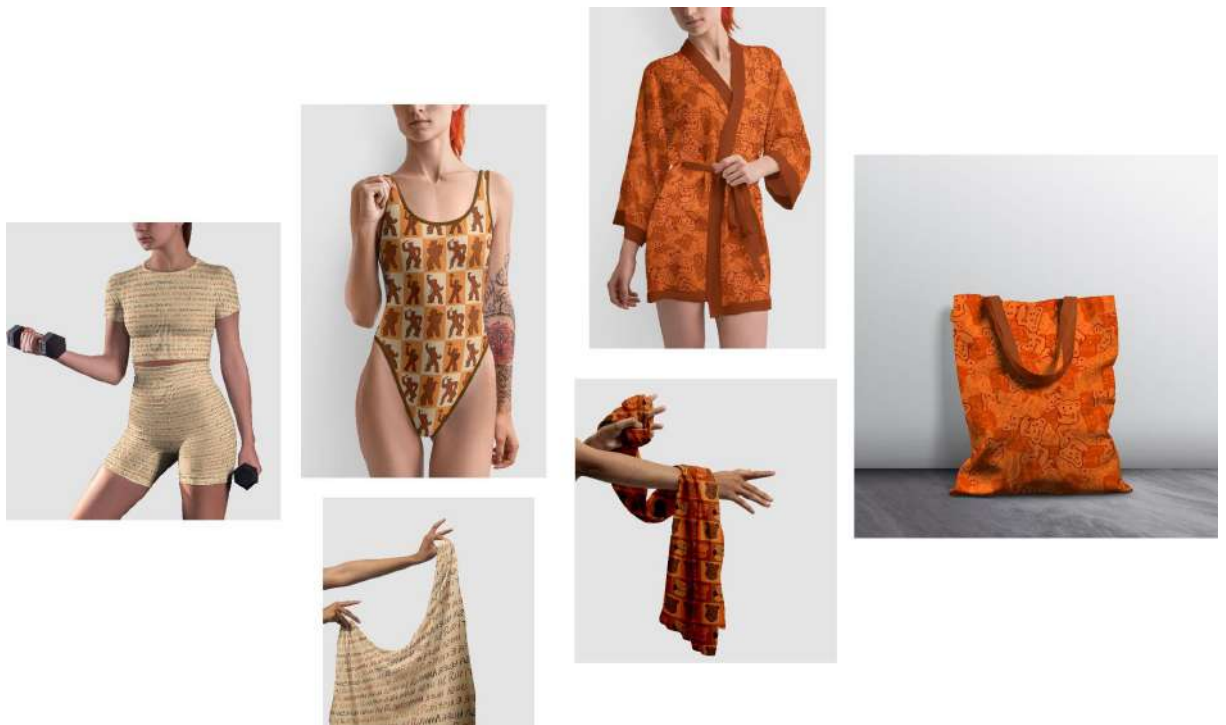


Fonte: O autor (2025).

A coleção apresentada destaca a aplicação estratégica das estampas em diferentes superfícies têxteis, explorando variações de padrões, escalas e composições cromáticas

para criar uma identidade visual coesa. Cada peça demonstra uma abordagem distinta na utilização das estampas

Figura 19: Mockups



Fonte: O autor (2025).

As estampas aplicadas nos mockups demonstram toda a versatilidade dos padrões criados, mostrando como podem se adaptar com harmonia.

Figura 20: Mockups



Fonte: O autor (2025).

9. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como objetivo o desenvolvimento de estampas inspiradas na arte de Shivo de Araújo, adaptando sua estética característica para representar personalidades importantes do Brasil. Durante o processo de criação, buscou-se unir arte e design gráfico de forma coerente, utilizando o método proposto por Doris Treptow (2013) no livro *Inventando Moda* e adaptando-o às necessidades do projeto.

Ao longo da pesquisa, foi possível perceber a importância de um embasamento teórico sólido para a concepção das estampas, bem como a relevância do estudo da identidade visual e da representação simbólica na construção de narrativas visuais. Durante o processo de criação, foram utilizados softwares de edição e ilustração digital, como Adobe Photoshop e Corel DRAW, que permitiram a manipulação das formas, cores e texturas de maneira precisa. As técnicas empregadas incluíram vetorização, sobreposição de camadas para emular a gestualidade presente nas obras originais de Shivo de Araújo. Essa abordagem garantiu que as estampas mantivessem uma identidade visual forte, equilibrando influências artísticas e um viés contemporâneo no design.

Os resultados obtidos demonstram que a intersecção entre arte e design gráfico permite a exploração de novas linguagens visuais, enriquecendo o repertório criativo e possibilitando o desenvolvimento de estampas autorais. Além disso, o processo de experimentação e adaptação das técnicas de Shivo de Araújo mostrou-se um exercício essencial para compreender a relação entre forma, conceito e expressão artística.

Dessa forma, conclui-se que o projeto atingiu seus objetivos, demonstrando a viabilidade da proposta e sua contribuição para a área do design de superfície. Espera-se que esta pesquisa possa servir de referência para futuros estudos que explorem a fusão entre arte, design e identidade cultural na criação de estampas e outras aplicações visuais.

REFERÊNCIAS

- AMELICA. *La Ursa*. Disponível em: <https://portal.amelica.org/ameli/journal/147/1472396010/html/#:~:text=A%20La%20Ursa4%20%C3%A9,significativa%20durante%20o%20s%C3%A9culo%20XX>. Acesso em: 5 jan. 2025.
- ARAÚJO, Sivaldo Nunes de. *EXTRATO*. Shivo Araújo. Disponível em: <https://extrato.art/index.php/sivonaldo-nunes-de-araujo>. Acesso em: 29 jan. 2025.
- G1. Artesão de Caruaru transforma personagens históricos em "La Ursa". *G1*, 1 mar. 2022. Disponível em: <https://g1.globo.com/pe/caruaru-regiao/noticia/2022/03/01/artesao-de-caruaru-transf-orma-personagens-historicos-em-la-ursa>. Acesso em: 29 jan. 2025.
- LA URSA. Disponível em: <https://cartasdecultura.com.br/la-ursa/>. Acesso em: 20 fev. 2025.
- PONTE. *Caruaru sem lama é o caos*. Disponível em: <https://ponte.org/caruaru-sem-lama-e-o-caos>. Acesso em: 29 jan. 2025.
- ROCHA, Lula. *Design de superfície - O que é? Onde aprender?*. 2014. Disponível em: <https://lularocha.wordpress.com/2014/04/10/o-que-e-rapport/>. Acesso em: 4 fev. 2025.
- RUBIM, Renata. *Desenhando a superfície: Design de Superfície*. São Paulo: Rosari, 2010.
- RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. *Design de Superfície: Desenvolvimento de estampas para produtos cerâmicos*. Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 2011.
- RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet; LASCHUK, Tatiana. Processos contemporâneos de impressão sobre tecidos. *Modapalavra e-periódico*, v. 6, n. 12, 2013. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/modapalavra/article/view/3475>. Acesso em: 6 dez. 2024.
- TREPTOW, Doris. *Inventando Moda: Planejamento de Coleção*. 5. ed. São Paulo: [s.n.], 2013.