



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE  
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO  
CURSO DE DESIGN

ERICO RAFAEL CALINALWAN DA SILVA

**Folclorizando:** Coleção de  
Estampas criadas nas experiências criativas entre pai e filha

Caruaru

2022

ERICO RAFAEL CALINALWAN DA SILVA

**Folclorizando:** Coleção de  
Estampas criadas nas experiências criativas entre pai e filha

Memorial descritivo de projeto apresentado ao  
Curso de Design da Universidade Federal de  
Pernambuco, Campus do Agreste, como requi-  
sito parcial para obtenção do título de bacharel  
em Design.

**Orientador(a):** Prof.<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup> Nara Rocha.

Caruaru

2022

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

SILVA, Erico Rafael Calinalwan.

Folclorizando: Coleção de Estampas criadas nas experiências criativas entre  
pai e filha / Erico Rafael Calinalwan SILVA. - Caruaru, 2022.  
60 : il.

Orientador(a): Nara Oliveira de Lima Rocha

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de  
Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2022.

Inclui referências, apêndices, anexos.

1. Design de superfície . 2. Motivos. 3. Estampas. 4. Rapport. 5. Sublimação.  
I. Rocha, Nara Oliveira de Lima . (Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)

ERICO RAFAEL CALINALWAN DA SILVA

**Folclorizando:** Coleção de  
Estampas criadas nas experiências criativas entre pai e filha

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

Aprovado em: 03/11/2022.

**BANCA EXAMINADORA**

Prof. Dra. Nara Oliveira Lima Rocha (orientador)  
Universidade Federal de Pernambuco

1º Avaliador (a): Profa. Iracema Tatiana Ribeiro Leite Justo  
Universidade Federal de Pernambuco

2º Avaliador (a): Profa. Andrea Barbosa Camargo  
Universidade Federal de Pernambuco

Dedico este trabalho a minha família, esposa Jessica Calinalwan, aos meus filhos e em especial a minha Avó Maria Aparecida da Silva que foi e é minha maior inspiração no âmbito profissional.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço aos meus professores e colegas por me ajudarem a desenvolver este trabalho. A Deus meu sustento e força nas tempestades da vida, a minha família meu alicerce, meus amados filhos à minha esposa pela paciência, honra e benevolência, e em especial a minha Avó materna Maria Aparecida que me criou desde pequeno com muita dificuldade sobre uma máquina de costura onde a mesma sendo deficiente auditiva nunca mediu esforços para me auxiliar sendo presente até os dias de hoje e minha orientadora quando se trata de costura e montagem de uma peça de vestuário á ela dedica o meu trabalho ainda que não possa entender a dimensão e o meu amor pela profissão que escolhi graças a ela.

## RESUMO

O referido memorial descritivo de projeto, descreve os processos realizados, na construção de uma minicolecção ( capsula) de estampas autorais com base na Fauna e Folclore Brasileiro, para uma marca de vestuário infantil, na qual iniciou-se com uma oficina criativa com base nos contos literários de Monteiro Lobato principal responsável pela adaptação dos personagens folclóricos em clássicos da literatura, onde surgiram ideias e conceitos para a elaboração dos motivos e a identidade visual da marca, dispensando o estrangeirismo dos personagens lúdicos universais, onde foram utilizadas na criação metodologia de Rapport (Evelise) e padrões com base nos estudos e aplicados na estamparia digital, processo feito por sublimação têxtil ao público que se destina. Tendo como objetivo social, contribuir com um valor após serem comercializados as instituições de combate ao câncer infantil no agreste.

**Palavras-chave:** Design de superfície; motivos; estampa; Rapport; sublimação.

## **ABSTRACT**

The aforementioned descriptive memorial of the Project describes the process carried out in the construction of a mini-collection (capsule) of authorial prints based on Brazilian Fauna and Folklore, for a brand of children's clothing, which began with a workshop based on the Lobato Monteiro literary men are primarily responsible for adapting folkloric characters into classics of literature, where concepts were created for the elaboration of the motifs and visual identity of the brand, dispensing with the foreignness of universal playful characters where they used in Rapport's methodology (Evelise) based on studies. Made and applied in digital printing, textile sublimation process to the intended audience. Having as a social objective, to contribute with a value after being elected as institutions to combat childhood cancer in the Agreste.

**Keywords:** Surface design; reasons; print; Rapport; sublimation.

## **LISTA DE SIGLAS**

AI – Adobe Illustrator

CDR - Corel Draw

CAD - Desenho assistido por computador

ID - Indesign

PS - Photoshop

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>10</b>
1.1	PERSONAGENS DE DOMINIO PÚBLICO.....	11
1.2	<b>Fauna e Folclore Brasileiro.....</b>	<b>12</b>
1.3	Monteiro Lobato e o Folclore Infantil.....	13
<b>2</b>	<b>DESIGN DE SUPERFÍCIE.....</b>	<b>14</b>
2.1	VESTUÁRIO INFANTIL NO BRASIL.....	14
<b>2.2</b>	<b>Marcas Renomadas e Análise de Similares.....</b>	<b>15</b>
2.3	Sublimação.....	18
<b>3</b>	<b>METODOLOGIAS.....</b>	<b>20</b>
3.1	DESENVOLVIMENTO.....	23
3.2	<b>Moodboard.....</b>	<b>24</b>
3.3	Oficina Criativa.....	26
<b>4</b>	<b>MOTIVOS, MÓDULOS E RAPPORT DA MINICOLEÇÃO.....</b>	<b>28</b>
<b>5</b>	<b>FICHA TÉCNICA.....</b>	<b>51</b>
<b>6</b>	<b>SIMULAÇÃO.....</b>	<b>54</b>

<b>7</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>58</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>59</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A dissertação deste memorial tem como propósito descrever o percurso traçado até chegar ao desenvolvimento de uma mini coleção de estampas para o vestuário infantil feminino com a temática Fauna e Folclore Brasileiro, propondo substituir o lúdico dos personagens dos contos literários de origem estrangeira e protegidos de uso comercial por direitos autorais e suas patentes as quais, não permitem serem de domínio público, pelas figuras já conhecidas do nosso folclore e fauna, tendo em vista destacar a importância de Monteiro Lobato (criador de Quindim e Rabicó e alguns personagens do sítio do Pica-pau-Amarelo), além de que vários outros escritores. Assim, não é de surpreender que histórias desse tipo continuem a encantar crianças até os dias de hoje. Na maior parte dos livros, a limitação física traduz-se também de modo especial, porque o lugar ideal de todos esses bichos é a casa. Esta simboliza o círculo doméstico a que as crianças devem se submeter. A desobediência coincide com o desejo de fuga, a que se segue o reconhecimento do erro e o retorno ao lugar de origem. Raramente o animal é motivo para a incorporação do folclore onde a proposta seria entrelaçar o designer de superfície e o público-alvo à nossa cultura local, fortalecendo e vivenciando esse ambiente dos contos e imaginário. Considerando a criança, o folclore é a melhor forma de verdadeiramente fazê-la penetrar na alma do povo, de conhecer as vidas diferentes do nosso país, de criar uma consciência nacional e o amor aos registros passados.

Segundo Munari<sup>1</sup> (2017), teórico que irei usar como fundamento na seção onde trago as metodologias, a função do designer é encontrar soluções estéticas, pois quando um cliente adquire um produto de design diferenciado, tem a consciência do trabalho deste profissional. A partir desse conceito, foi realizado inicialmente uma pesquisa um breve passeio pelo conceito de Design de superfície, e de algumas imagens com direitos autorais no Brasil e no mundo, e com embasamento na teórica Evelise Anicet Rüthschilling<sup>2</sup>, e nos contos populares brasileiros, foi traçado elementos visuais que compõe os Motivos, por meio de criação de estampas com a necessidade de preservação da fauna e elementos da nossa cultura. De acordo com Rüthschilling “design de superfície é uma atividade criativa e técnica que se ocupa com a criação e desenvolvimento de qualidades estéticas, funcionais e estruturais, projetadas para constituição e tratamentos de superfícies.” (2008, p. 23). Com esse intuito parte desta pesquisa destina-se a

---

<sup>1</sup> Artista e designer italiano que contribuiu com fundamentos teóricos nos campos da arte e do design.

<sup>2</sup> Professora em Artes Visuais e Design na UFRGS e coordenadora no NDS (Núcleo de Design de Superfície), também na Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

explorar o universo do vestuário infantil como também a notoriedade de duas grandes marcas de nível nacional que trabalham com essa identidade brasileira no conceito estampa as quais são Alfabeto<sup>3</sup> e Fábula<sup>4</sup>. No decorrer será apresentada a marca Hadassa Mundo Infantil e o desenvolvimento das estampas para a mesma, o painel de conceito (Moodboard), os processos manuais e digitais que resultaram na construção dos motivos e por fim o Rapport das estampas.

## 1.1 PERSONAGEM DE DOMÍNIO PÚBLICO

Conforme a legislação (L.9,610/98) fica protegido o uso de imagens, ícones, figuras, e personagens, por pessoas físicas e jurídicas por terceiros. Burlar essa lei, implica em multa altíssima sem contar na má fama obtida por quem a subutiliza. No Brasil os direitos autorais de uma obra duram 70 anos depois algo que começa a valer da criação a partir da morte do autor, porém há uma forma legal de utilizar e comercializar esses personagens os quais alguns já caíram em domínio público, o que levaria a reproduzir alguns de forma legal, que comumente são utilizados nos demais artigos: vestuário, calçados, quadros decorativos e brindes e canecas e demais itens...Veja a seguir alguns dos quais estão sobre caráter de domínio público:

Aladin

Merlin, o Mago supremo

Frankenstein

Ali Babá

Alice no país das Maravilhas

Cinderela

Peter Pan

Jane (Tarzan)

Pinocchio

Sherlock Holmes

Já os demais personagens entre eles da Disney, Marvel, DC Comics, Turma da Mônica e mais...possuem direitos autorais necessitando de licença.

---

<sup>3</sup> Alfabeto é uma marca infantil que surgiu em 1993, e tem como objetivo vestir criança como criança, teve seu início no interior de Minas Gerais.

<sup>4</sup> a Fabula é uma marca infantil, desde 2008 que cria mundos imaginários cheios de estampas coloridas e personagens que contam histórias.

## 1.2 FAUNA E FOLCLORE BRASILEIRO

O folclore consiste numa tradição tipicamente brasileira, mas que sofreu influências da cultura Europeia, Africana e adaptações Indígenas. Surgiu a partir do século XIX com um viés artístico do Modernismo e se consolidou-se com Mario de Andrade e Arthur Ramos. E foi com um documento histórico denominado de Carta do Folclore Brasileiro, que se estabeleceu no País, que por meio do decreto Nº 56.747 assinado em 17 de agosto de 1965 pelo presidente vigente é comemorado em 22 de agosto de cada ano subsequente, onde são realizadas manifestações culturais e a disseminação de contos místicos, danças músicas e ritmos das tradicionais festas populares. Destacam-se:

Maracatu

Carnaval

Frevo

Festa de Reis

Festa Junina

Sua nomenclatura é derivada da palavra “Folklore” que traduzindo seria “saber tradicional de um povo”. Outro viés cultural são as lendas que fortalecem ainda mais esse movimento com os personagens míticos:

Boto cor-de-rosa

Curupira

Iara

Bumba-meu-boi

Os animais pertencentes a fauna brasileira, são as espécies mais vislumbradas e servem de inspirações ao designer em suas mais diversas funções entre elas a de superfície, a Arara Azul, onça pintada, boto-rosa, aves como tucano, papagaios, canários e beija-flor e as outras conhecidas encontram-se em acervos dos mais diversos bancos de dados existentes.

Conforme o Instituto Chico Mendes de Conservação da Biodiversidade (ICMBIO), o Brasil corresponde a maior biodiversidade do mundo, sendo a nossa maior riqueza e que carece de proteção por órgãos do setor público, na qual muitas dessas espécies estão no catálogo de extinção.

### 1.3 MONTEIRO LOBATO E O FOLCLORE INFANTIL

O Folclore brasileiro era um tema totalmente avesso ao universo das artes e da literatura. Era coisa de matuto, muito alheia ao estilo europeu que se buscava imitar por aqui. Para ter ideia de sua importância, precisamos voltar alguns anos antes da própria publicação do Pica-Pau Amarelo e meados dos anos 1917 onde Lobato escrevera em Resultado do inquérito uma figura do Saci não muito aceitável, onde a criatura mostrava-se diferente do imaginário lúdico e infantil, mas parecia uma figura assustadora. Mais tarde num universo fantástico unificado, Lobato fez conviver lado a lado com as crianças bichos da roça sacis, cucas, mantícoras, minotauros, dragões e piratas. Personagens do folclore, da mitologia grega, do cinema, das fábulas e dos desenhos animados existiam em pé de igualdade nos poucos hectares que formavam as terras de Dona Benta. Recriou o imaginável, e destacou-se entre Cascudo e Romero, trazendo em sua obra infantil o Sítio do Pica-Pau-Amarelo figuras dinâmicas e até hoje muito conhecidas. Na área do folclore infantil inserem-se as rondas (cirandinhas, ponte da vingança, a linda rosa juvenil), parlendas (bão-balalão, Senhor capitão, espada na cinta ginete na mão), mnemônicas (um, dois, feijão com arroz formule-te para o pegador ou animal o brinquedo (para mim já pode cara de bode)), jogos de salão ou ao ar livre (berlinda, anel, amigo, amiga, amarelinha e outros), na figura 1 temos um exemplar em DVD de um dos filmes inspirados na obra de Lobato.

Figura 1 - DVD "Sítio Do Pica-pau Amarelo - O Minotauro"



Fonte: Site submarino (2023)

## 2 DESIGN DE SUPERFÍCIE

Expressado em várias culturas e etnias, o design de superfície apresenta-se em diversos produtos de consumo no mundo, capaz de desenvolver processos produtivos pertencentes as mais diversas tecnologias.

Para Rüttschilling “as superfícies são objetos ou parte dos objetos em que o comprimento e a largura são medidos significativamente superiores à espessura, apresentando resistência física suficiente para lhes conferir existência.” A partir dessa noção, entende-se a superfície como um elemento passível de ser projetado. (2009, p. 24). Compreende-se o design de superfície como um design de interfaces, ele existe na pele dos produtos, podendo ser encontrado em diversas áreas e materiais.

Nesse recorte se destaca o setor têxtil no que se diz respeito a técnica de estamparia, a aplicação de elementos manuais e digitais gráficos na superfície de tecidos que se permeiam através de diversos processos sejam eles pigmentos, corantes, tintas que outrora surgiram nos primórdios, na época que o homem pintava seu corpo com o propósito de identificar-se na cultura ou tribo local.

Esse processo logo evoluirá dando origem aos primeiros carimbos de madeira e de outras bases responsáveis pela repetição dos desenhos (RAPPORT). Iniciou-se na Índia no século XV e logo foi aperfeiçoado na Europa conforme o advento da indústria. A partir de 1920 as tintas e texturas com suas tecnologias deram um salto onde foi possível agregar mais valor à indústria têxtil com o surgimento do cilindro de impressão.

### 2.1 VESTUÁRIO INFANTIL NO BRASIL

Pesquisas, fomentam que a moda infantil por sua vez se disseminou com a publicação da Revista o Globo em meados da década de 30, onde as meninas vestiam um look tipicamente marinho mais parecidos com os uniformes militares, outra característica eram as roupas de cor branca que remetia ao religioso e ao pudor da época, tais mudanças só ocorreram décadas depois afim de facilitar a praticidade com as brincadeiras ao ar livre acompanhando o comportamento da sociedade. É pertinente salientar que a única mudança considerável na indumentária das meninas foi a presença de um visual mais unissex que mesclava blusa e shorts quanto às décadas posteriores, de 70, 80, 90, porém no século XX e XXI foram registradas poucas mudanças, onde o maior problema seria resgatar uma identidade onde criança precisa se vestir

como criança. Entretanto observamos que os filhos, no que se refere, no uso da indumentária tem sido uma cópia fiel da roupa de seus pais, influenciando a precocidade adulta como mencionada (MORACE, 2009, p. 27)

É fundamental entender a cumplicidade implícita entre o mundo de mães -sempre atentas a moda e ao design- que projetam o próprio sentimento de culpa e as próprias ansiedades em atender “materialmente” os filhos [...] que interpretam esses estilos como uma maneira para crescer mais rápido.

## 2.2 MARCAS RENOMADAS E ANALISE DE SIMILARES

Como referencial para confecção das estampas foi selecionado no mercado 2 marcas consolidadas no seguimento infantil, a marca Alfabeto e Fábula, ambas se destacam no quesito estampa autoral e se enquadram quando o tema é vestir criança como criança.

De acordo com o próprio site da marca, a Alfabeto surgiu em 1993, mas a história teve início na década de 80, quando uma família de São João Nepomuceno, no interior de Minas Gerais, começou a produzir roupas para pequenos varejistas locais e, posteriormente, para grandes lojas de departamento do país.

Ela produz um vestuário diferenciado onde suas peças trazem, cores, formas e conforto, sem contar as estampas feitas à mão e que em sua maioria além de divertir veste a sua faixa etária de acordo com os padrões estéticos e de modelagens como podemos observar na figura 2.

Figura 2 - Exemplo de vestuário infantil da marca Alphabeto



Fonte: Instagram da marca (2022)

Já a marca Fábula que surgiu em 2008, valoriza a liberdade de ser criança e, desde então cria mundos imaginários, cobertos de estampas coloridas e coleções que compõem um universo lúdico que contam histórias. Suas cores, e formas permeiam o cerne da criança permitindo a ela se divertir sem que a indumentária atrapalhe nas suas atividades de recreação, integrando a marca ao dia a dia da criança e associando ela a atividades de descontração como exemplificado na figura 3.

Figura 3 - Conjuntos da Fábula



Fonte: Instagram

A marca Hadassa Mundo Infantil, nasceu em 2022 fruto de um sonho de um casal que atua na área têxtil, a pequena empresa leva o nome da filha do casal que se propõe em atender as necessidades das mães em encontrar roupas com modelagens adequadas e estampas para a faixa etária de suas filhas. Com o propósito de fortalecer laços e de resgatar o sentido de infância através de suas estampas e modelagens a marca traz um aspecto suave e lúdico através de sua logo mostrada na figura 4.

Figura 4 - Logo da marca Hadassa Mundo Infantil



Fonte: Acervo pessoal

## 2.3 SUBLIMAÇÃO

Consiste na transferência do papel impresso onde a tinta sublimática passa do estado sólido para o gasoso sem passar pelo estado líquido (RODRIGUES, 2015). Existem prós e contras quanto a essa técnica, as bases utilizadas tendem a ser sintéticas o que prejudica o meio ambiente, e a cor da base precisa ser clara ou branca, porém sua vantagem é seu sistema de produção sequenciado prático e não requer nenhum tratamento do tecido nem antes e nem depois.

A sublimação é um processo simples, no tocante à necessidade de equipamentos como mostrados nas figuras 5 e 6 e processos. Basicamente, o processo de sublimação ocorre quando prensamos um papel contendo uma impressão feita com tinta sublimática de encontro ao substrato, por um tempo determinado e à uma temperatura específica, normalmente acima 2000 C. neste ambiente, o corante, seco no papel, sublima, passando diretamente para o estado gasoso. Como a superfície a ser tingida está também aquecida, o corante, agora vapor, acaba por se ligar permanentemente a ela. Quando finalizamos o processo de aquecimento e prensagem, o conjunto resfria, aprisionando o corante permanentemente.

Figura 5 - Plotter S1300



Fonte: Visutec

Figura 6 - Calandra Y1800



Fonte: Yguaçu

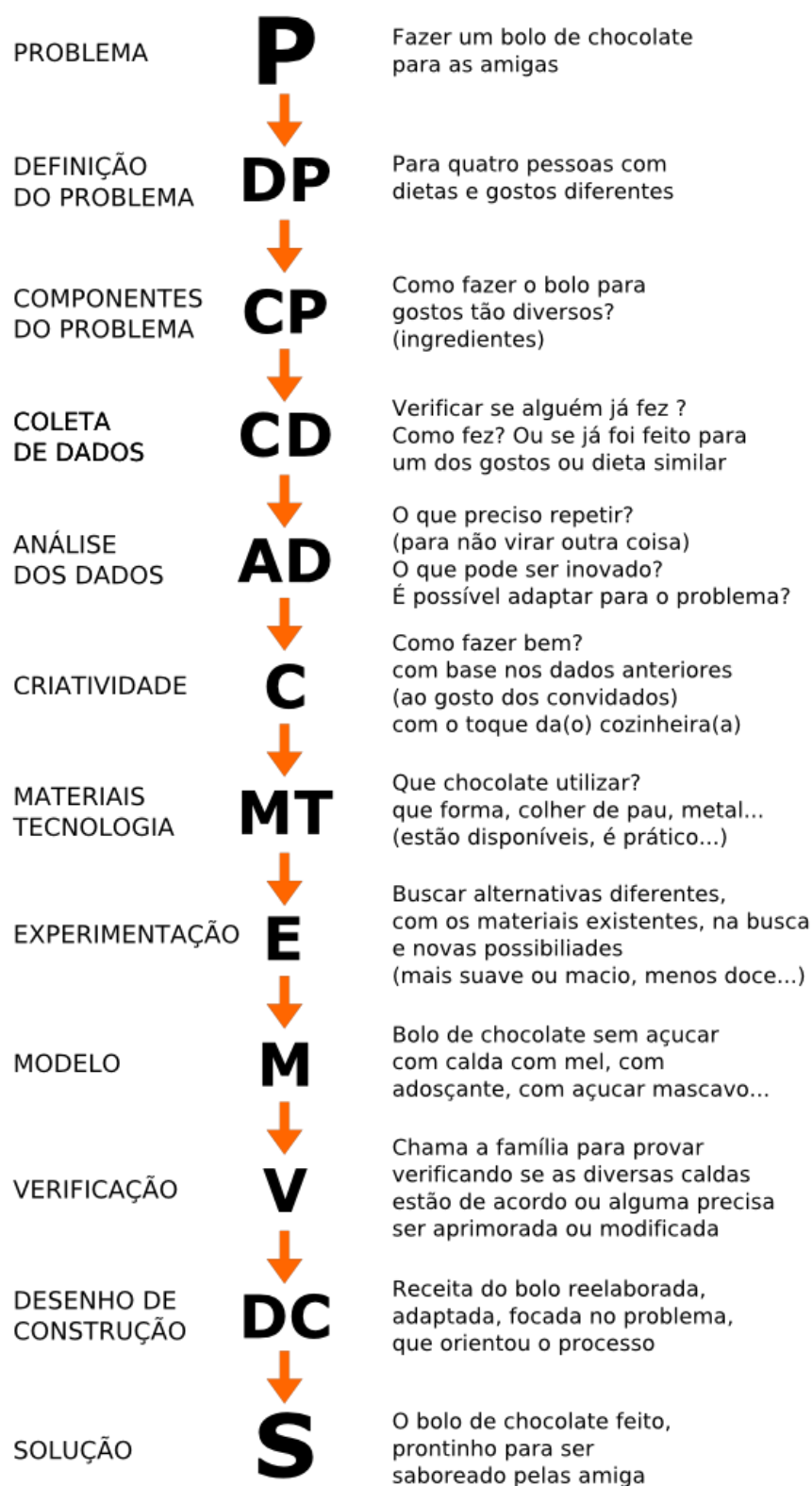
### 3 METODOLOGIAS

Para efeito desse memorial descritivo de projeto foi aplicado as metodologias de Munari<sup>1</sup> (2004) e Evelise Ruthschilling (2008), o autor numa adaptação livre descreve o seu processo em 12 etapas é com base nesse teórico sendo possível aplica-la no design de superfície em uma minicoleção de moda infantil resolvendo a problemática na qual venho trabalhando. Contando com minha experiência de Modelista e Design de Superfície percebo a dificuldade das marcas que atendo em desenvolver uma coleção que carregue o DNA infantil sem traços adultos tanto nos modelos e estampas a se desenvolver aprimorando as metodologias aqui descritas como veremos no fluxograma a seguir pude assim desenvolver uma coleção capsula contando com um experimento criativo e lúdico. Na seção desenvolvimento projetual apresento de forma ampliada os processos de desenvolvimento começando do entendimento do problema, painel semântico, moodboard <sup>5</sup>e oficina criativa. Com a busca por preservar hábitos e a cultura despertei em um experimento uma carência encontrada nas mais diversas mães e consumidoras de vestuário infantil. Os registros de e contextos dos esboços, etapas de como foram construídos os módulos, aplicação do Rapport segundo Ruthschilling e por fim o desenvolvimento das modelagens, risco para o corte e os mockups das peças e a resolução do problema.

---

<sup>5</sup> Ferramenta de essência visual que permite melhor orientação para desenvolvimento de projetos de design. (FEDERIZZI, 2014)

Figura 7 - Esquema da metodologia



Fonte: (MUNARI, 2008)

De acordo com Ruthschilling<sup>2</sup> (2008), o design de Superfície projeta propriedades capazes de revestir os objetos e se define como:

Uma atividade criativa e técnica que se ocupa com a criação e desenvolvimento de qualidades estéticas funcionais e estruturais, projetadas especificamente para constituição ou tratamentos de superfícies, adequados ao contexto sociocultural e as diferentes necessidades de processos produtivos. (RUTHSCHILLING,2008, p.23)

Para então construir essa técnica se faz necessário conhecer alguns conceitos básicos e estruturais do desenvolvimento de uma estampa para uma superfície, entre eles os módulos e o Rapport, ambos primordiais na construção do mesmo segundo Araújo e Castro (1984), são indispensáveis na composição de uma estampa.

Modulo: unidade mínima da estampa, onde localizam-se os elementos que

Representam a composição.

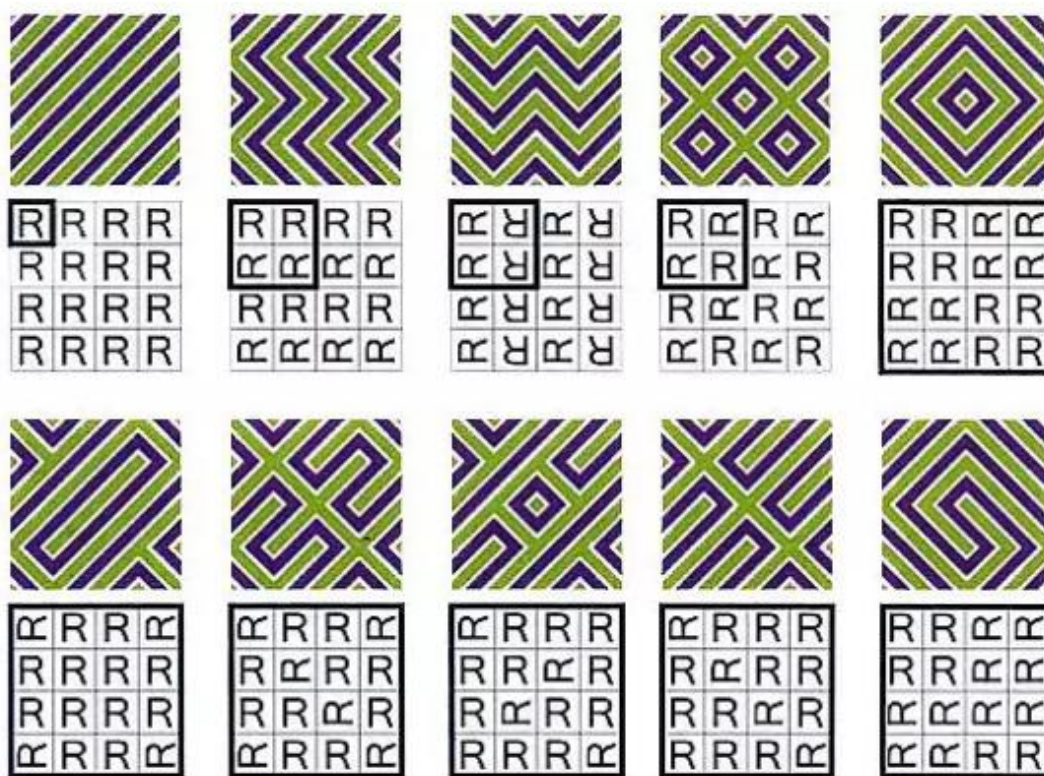
Motivo: elementos, formas ou desenhos presente nos módulos que podem

Ou não se repetirem em um posicionamento na estampa corrida.

Rapport: termo em inglês que se refere a Repeat, e também uma variante do francês que se designa a repetição (RUTHSCHILLING,2008, p.63) para Araújo e Castro o fornecimento e a disposição dos módulos na vertical e na horizontal fornecem dinamicidade a estampa.

Ruthschilling<sup>2</sup> (2008) defende a importância dos sistemas de repetição que serão demonstrados no esquema a seguir:

Figura 8 - Sistemas de Repetição e de possibilidades compositivas



Fonte: (RUTHSCHILLING, 2008, p. 63)

### 3.1 DESENVOLVIMENTO PROJETUAL

O resultado desta pesquisa se define na criação de uma minicoleção de estampas, com a temática sobre a fauna e folclore brasileiro onde o público alvo são crianças de 2 a 8 anos onde suas mães são as principais consumidoras desse produto afim de satisfazerem seus gostos e de suas filhas, em respaldo a uma adultização imposta pelo atual mercado da moda infantil e a necessidade de uma identidade regional e criativa, trazendo além de estampas lúdicas e regionais uma indumentária que permitem o designer e a criança vislumbrem a cultura e conheça mais esse DNA, que permitirá a criança ser criança.

Os elementos escolhidos foram os personagens de nosso folclore e fauna, em sequência um acervo de imagens foi acessado para constituir o moodboard.



Figura 10 - Mapa Mental



### 3.3 OFICINA CRIATIVA

Figura 11 - Oficina Criativa – Amarelinha descontraindo antes de começar os desenhos



Fonte: Acervo pessoal

Figura 12 - Oficina Criativa Esboçando



Fonte: Acervo pessoal

Figura 13 - Oficina Criativa: Esboçando



Fonte: Acervo pessoal

#### 4 MOTIVOS, MÓDULOS E RAPPORT DA MINICOLEÇÃO

As estampas elaboradas seguiram para impressão e na sequência será sublimado nos tecidos a base de poliéster conforme as repetições e cores estabelecidas. O Tecido escolhido foi o Crepe Twill que é feito por uma base de poliéster 92% sintético e 8 % elastano. Onde foram digitalizadas e aprimoradas nos programas gráficos seguindo a metodologia escolhida.

Figura 14 - Esboços para a estampa folclórica



Fonte: Acervo pessoal













Figura 16 - coloração e montagem do módulo- Essa estampa é composta por motivos centralizados e em Rapport.



Fonte: Arquivo do autor

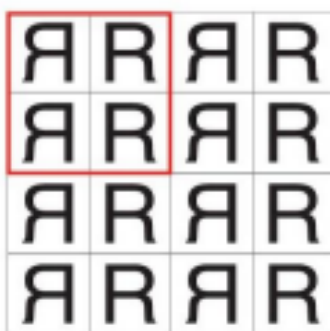
Figura 17 - paleta de cores da estampa Folclórica

CMYK	CMYK	CMYK
		
0-20-20-0	0-100-72-0	3-29-82-0
		
40-0-100-0	0-0-100-0	100-0-100-0
		
0-60-80-0	30-78-0-0	0-0-0-100
		
40-0-0-0	14-62-90-2	0-6-7-0

Fonte: Arquivo do autor

Figura 18 - Sistema de repetição

Reflexão



Fonte: Arquivo do autor

Figura 19 - Rapport da estampa Folclórica



Fonte: Acervo do autor

Figura 20 - Impressão na plotter Sublimática



Fonte: Acervo do autor

Figura 21 - Calandra transferindo para o tecido



Fonte: Acervo do autor

Figura 22 - Tecido Estampado



Fonte: Acervo do autor

Figura 23 - Desenhos esboçando ao conto da Iara



Fonte: Acervo do autor

Figura 24 - edição e contorno do motivo no CDR



Fonte: arquivo do autor

Figura 25 - coloração e montagem do módulo- Essa estampa é composta por motivos centralizados.



Fonte: arquivo do autor

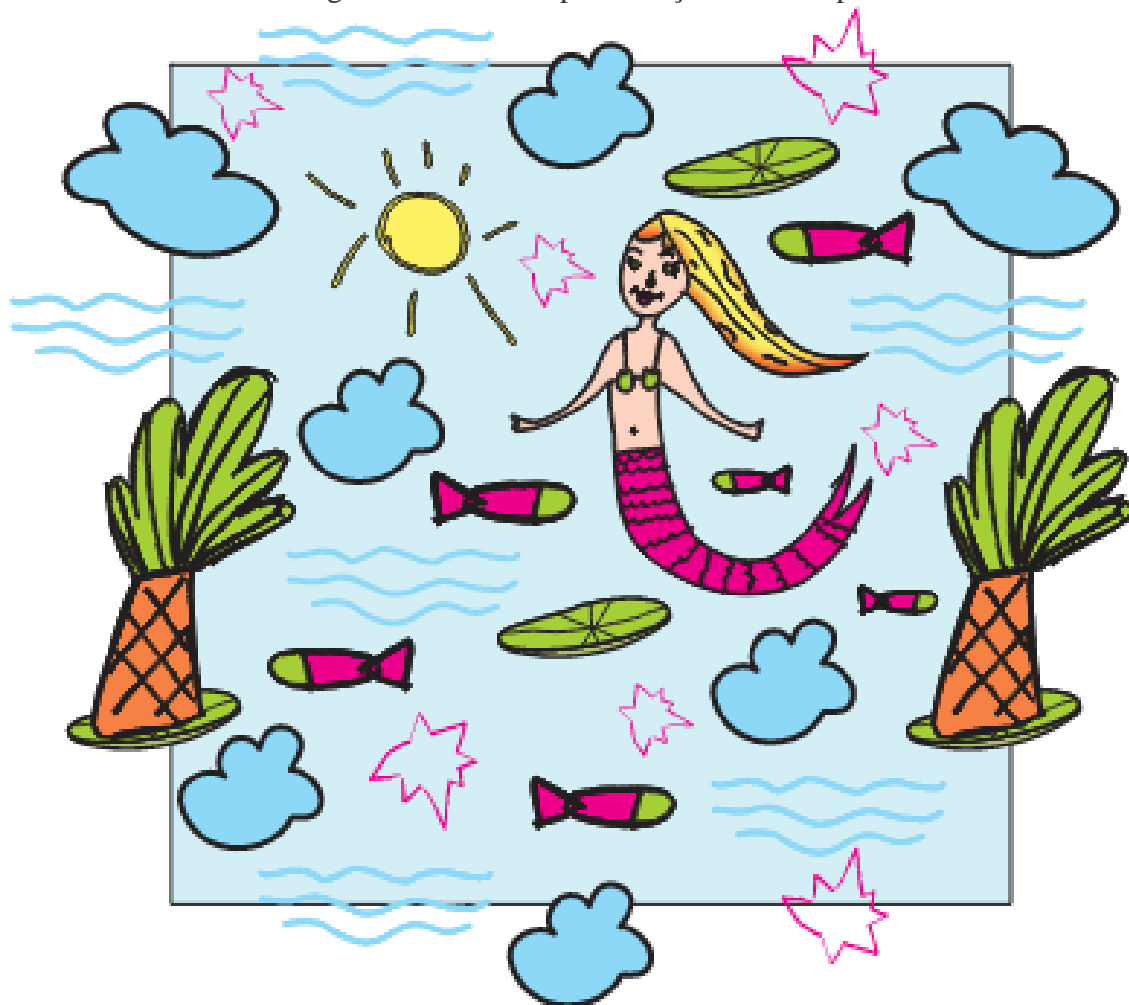
Figura 26 - Sistema de repetição

Translação



Fonte: Acervo do autor

Figura 27 - Módulo para criação da estampa



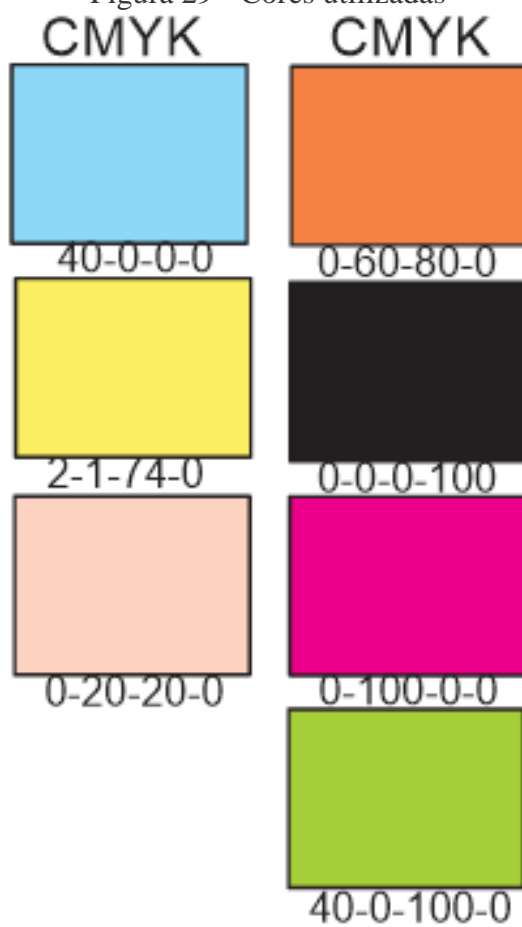
Fonte: Acervo do autor

Figura 28 - Rapport da estampa Iara



Fonte: Acervo do autor

Figura 29 - Cores utilizadas



Fonte: Acervo do autor

Figura 30 - Impressão plotter



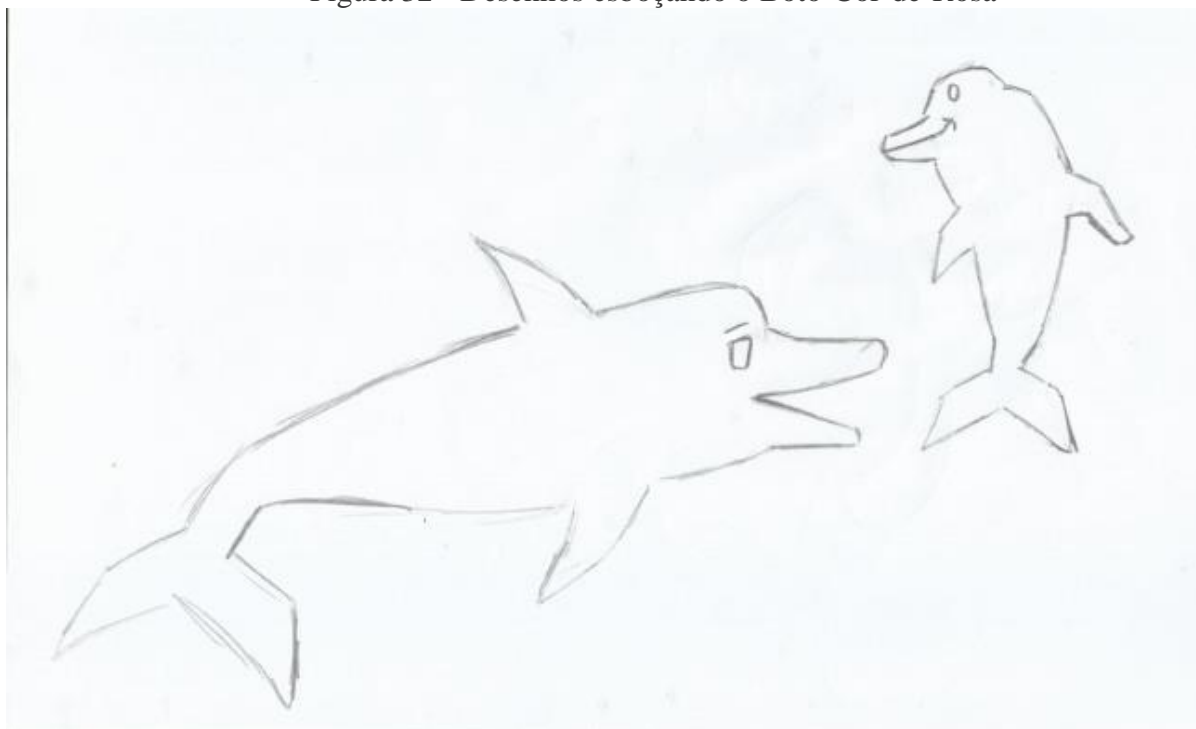
Fonte: Acervo do autor

Figura 31 - Tecido estampado



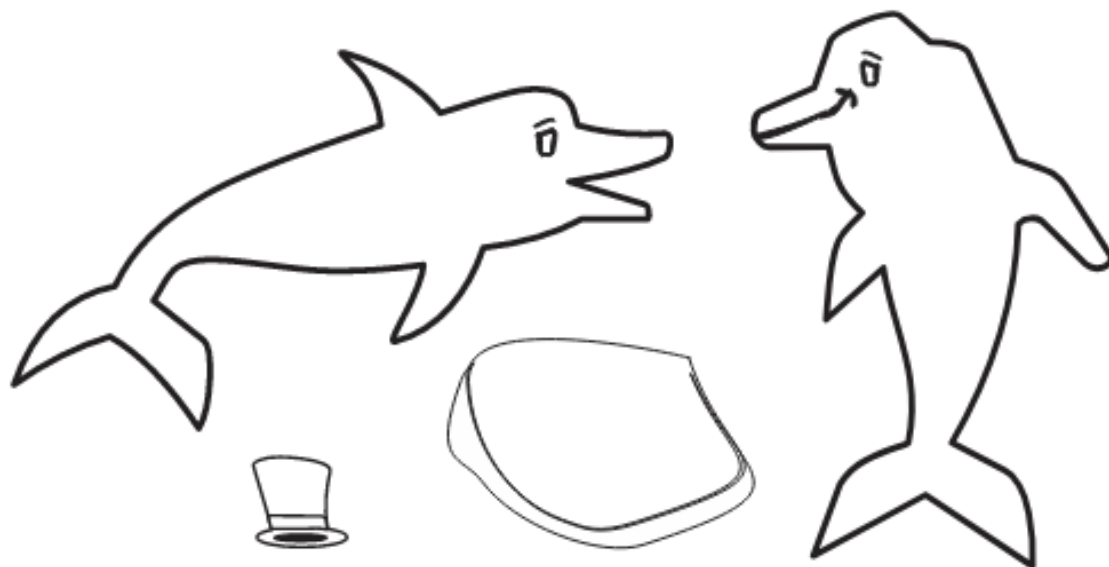
Fonte: Acervo do autor

Figura 32 - Desenhos esboçando o Boto-Cor-de-Rosa



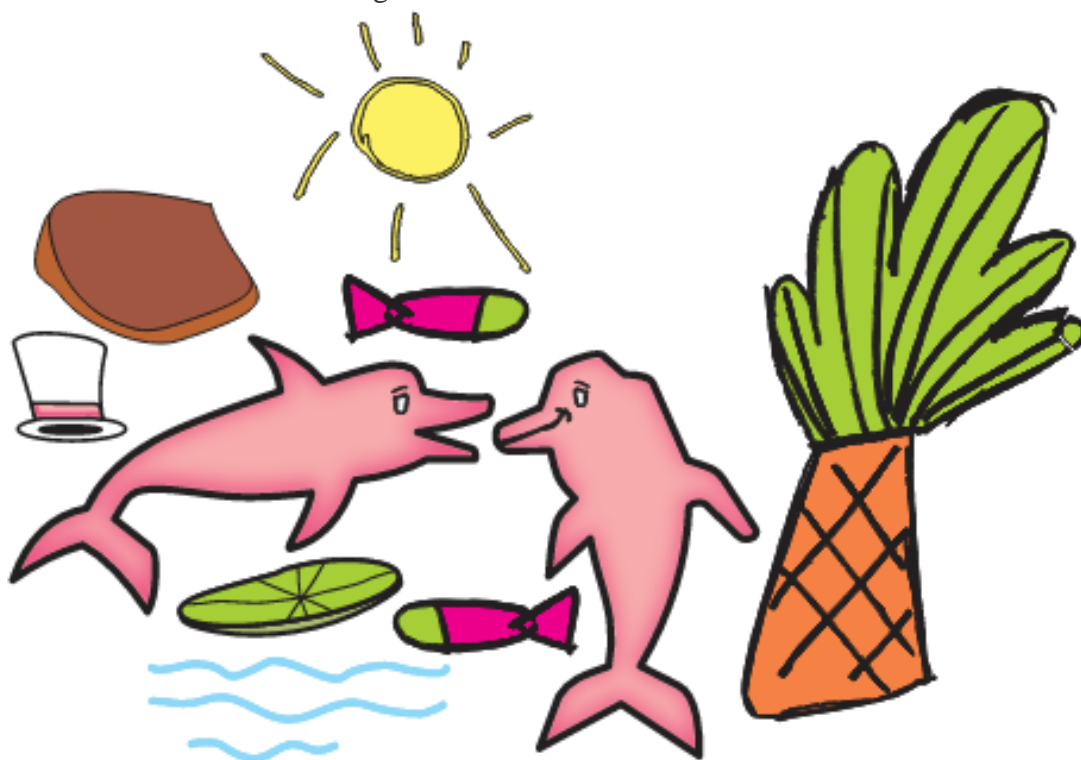
Fonte: Acervo do auto

Figura 33 - edição e contorno do motivo no CDR



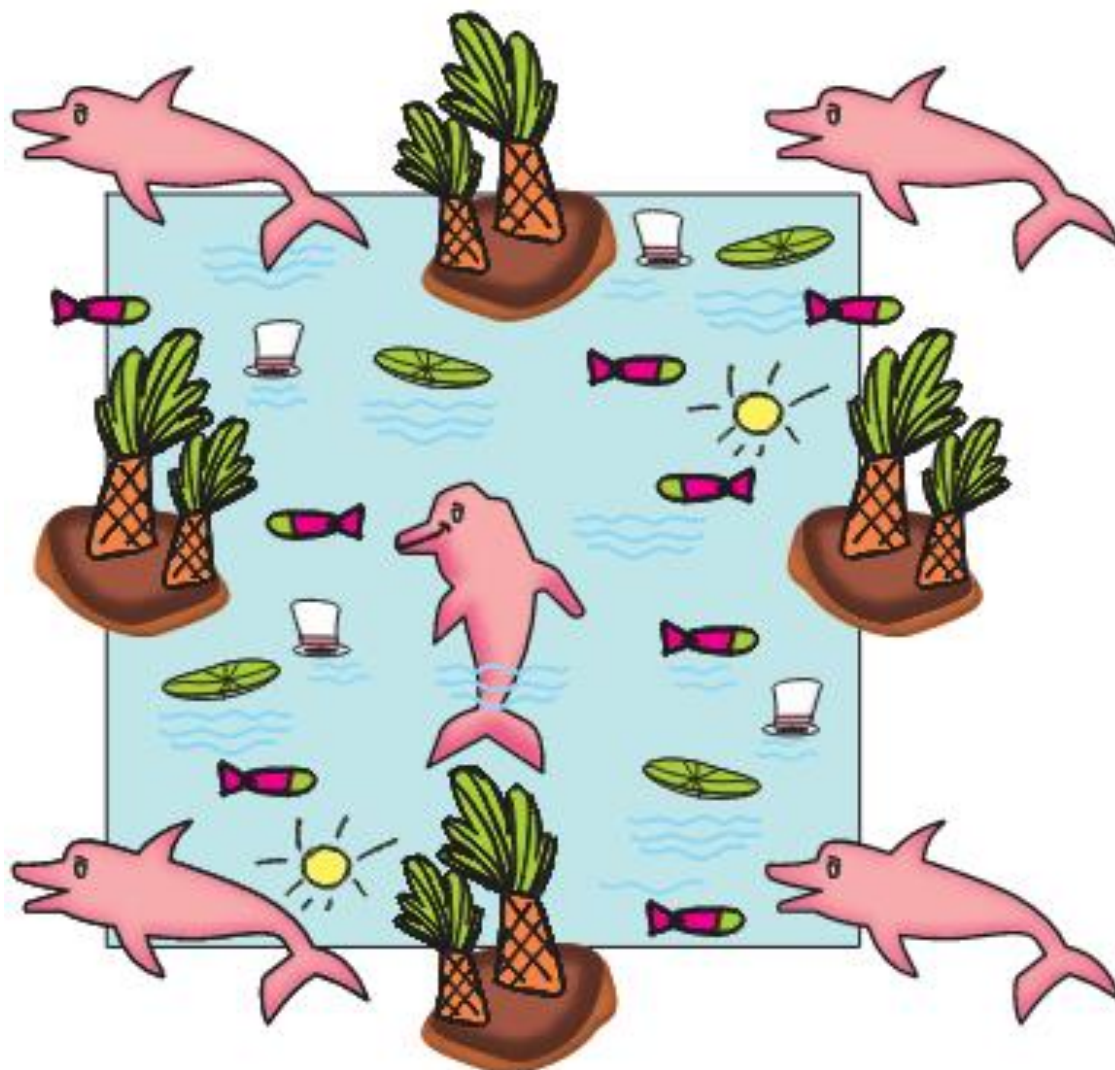
Fonte: Acervo do autor

Figura 34 - Colorindo no CDR



Fonte: Acervo do autor

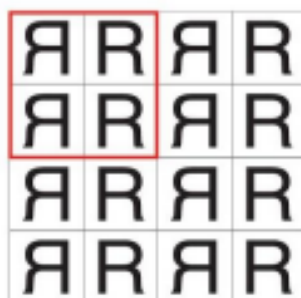
Figura 35 - Módulo e sistema de repetição- Essa estampa é composta por motivos centralizados e em Rapport.



Fonte: Acervo do autor

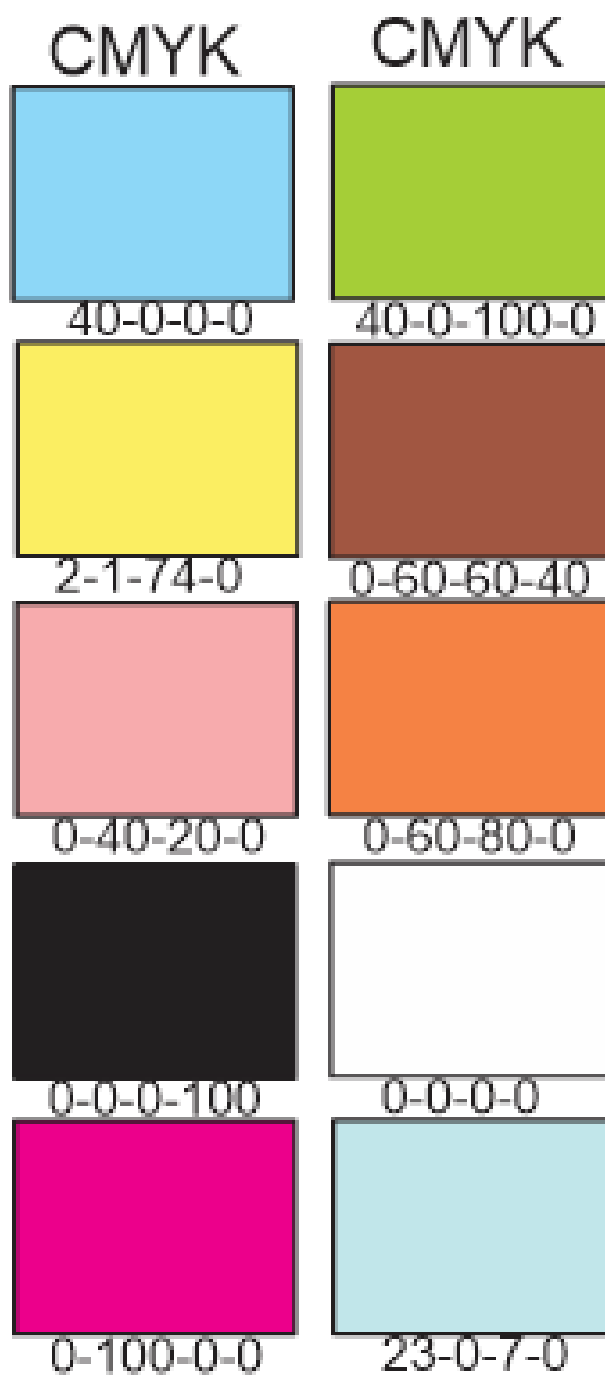
Figura 36 - Módulo de criação

Reflexão



Fonte: Arquivo do autor

Figura 37 - paletas de cores



Fonte: Acervo do autor

Figura 38 - Rapport da estampa Boto-cor-Rosa



Fonte: Arquivo do autor

Figura 39 - Impressão na plotter



Fonte: Acervo do autor

Figura 40 - Tecido Estampado



Fonte: Acervo do autor

Figura 41 - Desenhos Esboçando a Fauna



Fonte. Arquivo do Autor

Figura 42 - edição e contorno do motivo no CDR



Fonte: Arquivo do autor

Figura 43 - Colorindo



Fonte: Arquivo do autor

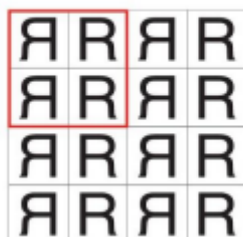
Figura 44 - Módulo e sistema de repetição- Essa estampa é composta por motivos centralizados e em Rapport.



Fonte: Acervo do autor

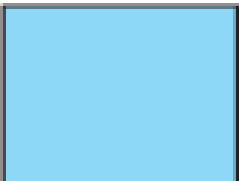
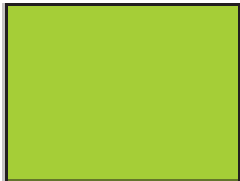
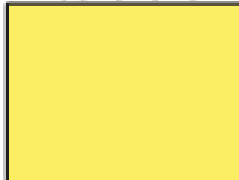







Figura 45 - Modo de reflexão

**Reflexão**



Fonte: Arquivo do autor

Figura 46 - paleta de cores

CMYK	CMYK
 40-0-0-0	 40-0-100-0
 2-1-74-0	 0-60-60-40
 0-40-20-0	 0-60-80-0
 0-0-0-100	 0-80-40-0
 0-20-40-0	 40-0-40-0

Fonte: Arquivo do autor

Figura 47 - Rapport da estampa Fauna



Fonte: Acervo do autor

Figura 48 - Impressão na plotter



Fonte: Acervo do autor

## 5 FICHA TÉCNICA E ENCAIXE

Figura 49 - Ficha Técnica 1

<i><b>Ficha Técnica</b></i>			
CLIENTE	<b>HADASSA MUNDO INFANTIL</b>	DATA	<b>24 / 10 / 22</b>
PEÇA	<b>VESTIDO 2 MARIAS</b>		
MODELAGEM BASE	<b>TAM 06 ANOS</b>		
			
<b>Frente</b>		<b>Costas</b>	

Observações: \_\_\_\_\_

### MATERIA PRIMA

TECIDO	COMPOSIÇÃO	ELASTICIDADE	METRAGEM	AVIAMENTOS
<b>CREPE TWILL</b>	92%poliéster	8%elastano	1,50	Linha e fio Poliéster
	8%elastano	TIPO DE AGULHA	MAQUINAS UTILIZADAS	OUTROS
		Nº14	Reta e Overlock	Sublimação

### TABELA DE MEDIDAS

BUSTO	CINTURA	COSTAS	COMP.MANGA	CIR.BARRA	COMPRIMENTO
ALT. GANCHO	ALT. QUADRIL	JOELHO	QUADRIL	LARG. BOCA	OUTROS

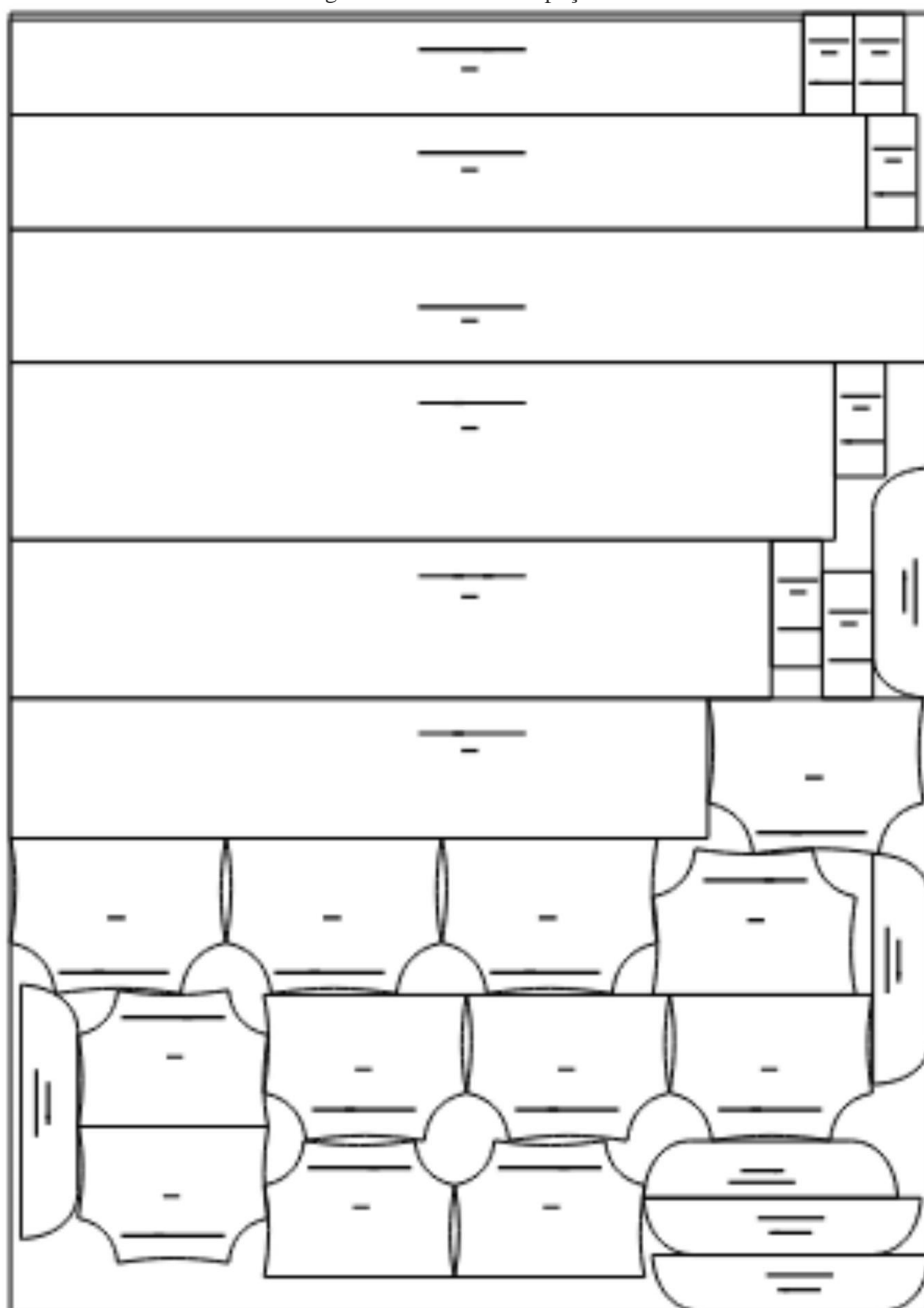
Fonte: Acervo do autor

Figura 50 - Ficha técnica com processo de montagem

<i>Ficha Técnica</i>			
CLIENTE	HADASSA MUNDO INFANTIL	DATA	24 / 10 / 22
PEÇA	VESTIDO 2 MARIAS		
MODELAGEM BASE	TAM 06 ANOS		
PROCESSO DE MONTAGEM			
<p>1-comecei pela overlock fazendo o chuleado do babado das alças , babado da barra da saia.</p> <p>2-fiz o abanhado do babado das alças e babado barra da saia na maquina reta.</p> <p>3-na overlock embuti o babado franzindo ele nas alças e depois revirando e pespontando a mesma.</p> <p>4-com as alças prontas apliquei elas por dentro da blusas embutindo e depois revirando.</p> <p>5- com a blusa pronta franzi a saia na blusa e apliquei o babado na saia com a reta formando também um leve franzido fechando na overlock deixando a emenda nas costas e finalizando com abanhado da saia .</p>			

Fonte: Acervo do autor

Figura 51 – Encaixe da peça do Vestido



Fonte: Acervo do autor

## 6 SIMULAÇÃO

Figura 52 – Simulação da estampa Boto Cor-de-rosa



Fonte: Acervo do autor

Figura 53 - Simulação de aplicação da estampa Iara



Fonte: Acervo do autor

Figura 54 - Simulação da estampa Folclórica



Fonte: Acervo do autor

Figura 55 - Simulação da estampa Fauna



Fonte: Acervo do autor

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O universo lúdico e o imaginário tem sido algo pouco explorado, as limitações e o foco em apenas copiar algo que já existe torna o campo do designer de superfície algo que necessita de mais personalidade semelhantemente a uma criança que viaja dentro do seu mundo e é capaz de ver coisas mesmo que um cenário aponte que está sem alegria, sem cor sem expressão precisa-se propagar disseminar a cultura a busca por uma identidade livre regional, idealizada nos sonhos nas ideias, observar com uma perspectiva que visa a criança como um ser de suma importância na sociedade protegê-la da precocidade da adultização, trazer valores materializar suas expressões, seus desenhos e tudo que ela queira ilustrar, no entanto o papel da moda se destaca em expressar sentimentos comportamentos, padrões de beleza pressupostos por uma sociedade além do seu tempo. Ao estudar Munari<sup>1</sup> e entender sua metodologia (composta por 12 processos) identifiquei os problemas de design encontrados na maioria dos clientes que por sua vez têm a dificuldade de produzir um vestuário onde possa propagar as estampas nas quais os direitos autorais estão regidos pela lei, foi pensando que, então defini como base para os estudos e aplicações na qual consegui desenvolver e resgatar juntamente da minha filha Sophia Hadassa, traços e uma identidade onde percebi que o caminho era esse, agregando o autoral de forma que o consumidor também possa ser o autor, não sendo efêmera onde a moda não seja fútil nem algo propagado pela mídia, mas que alcance influenciar uma geração não manipulada pela massa resgatando então valores e a cultura que por sua vez deixou de ser disseminada, mas construindo sim indivíduos capazes transformar a ficção em realidade e materializando sonhos através de objetos produzindo uma comunicação visual que conte histórias através do vestuário marcando gerações. Com esse objetivo construí a marca onde a personalidade infantil se destaca, e uma das coisas mais interessantes que aconteceu no decorrer do projeto foi despertar o interesse de minha filha em relação as Artes e a valorização da Cultura, trazer de volta brincadeiras e um espírito infantil que outrora fora deixado com as tecnologias e vivências modernas, como também o propósito de ajudar outras crianças colaborando com a venda de cada peça que será revertido a um projeto de combate ao câncer infantil no agreste.

## REFERÊNCIAS

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. 1ª ed. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2017  
RUTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de Superfície**. 1ª ed. Rio Grande do Sul, RS: UFRGS, 2009.

BRASIL. Decreto nº 9610, de 19 de fevereiro de 1998. Presidência da República. **Lei dos Direitos Autorais**, [S. l.], 19 fev. 1998.

SUBMARINO. **DVD Sítio Do Picapau Amarelo – O Minotauro** <<https://www.submarino.com.br/produto/15149741/>> Acesso em: 11/06/2023.

MORACE, Francesco (Org.). **Consumo Autoral**: as gerações como empresas criativas. , São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009.

OFICIAL, Alfabeto. **Vamos começar a sexta com presentinhos? Vamos sim!**. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/CV5VsDGg5z-/>>. Acesso em: 26 de setembro de 2022.

FÁBULA. **Aquela mistura de estampas pra se divertir e cantar por aí.** 🍷🎸  
**Vem ver as estampas Debbie e Festança nas lojas e na lojinha.**  
**#minhafabulafavorita**. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/CZAFwwgNiFg/>>. Acesso em: 26 de setembro de 2022.

RODRIGUES, Cassio. **O que é Sublimação Digital**: ICR-Instituto Cassio Rodrigues. 2015. Disponível em: <[http://www.cassiorodrigues.eng.br/index\\_arquivos/o\\_que\\_e\\_sublimacao.html/](http://www.cassiorodrigues.eng.br/index_arquivos/o_que_e_sublimacao.html/)>. Acesso em: 24 de abril de 2022

VISUTEC. **PLOTTER DE IMPRESSÃO DIGITAL S1300 – CABEÇA XP600(DX0) VISUTEC**. Disponível em: <<https://www.visutec.com.br/produto/plotter-de-impressao-s1300-cabeca-xp600-dx9-visutec/>>. Acesso em 11 de junho de 2023.

YGUAÇÚ. **Calandra Sublimação – Y 1800**. Disponível em: <<https://www.yguacumaquinas.com.br/detalhe.php?id=27&Calandra+Sublima%C3%A7%C3%A3o+-+Y+1800/>>. Acesso em: 11 de junho de 2023.

VISUAIS, Artes. **Metodologia projetual de Bruno Munari**. Disponível em: <<http://profissionaldesenhodemobiliario.blogspot.com/2017/10/metodologia-projetual-de-bruno-munari.html/>>. Acesso em: 26 de setembro de 2022.

FEDERIZZI, Carla Link et al. O MOODBOARD COMO FERRAMENTA METAPROJETUAL: um estudo sobre o caso Smart!. In: **CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN**. 2014. p. 1-12.