

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
Centro Acadêmico do Agreste
Núcleo de Design e Comunicação

TATIANE CÁSSIA GOMES DA SILVA

A CULTURA NA MODA:
Estampando a estética do Maracatu Nação em bolsas femininas.

CARUARU
2017

TATIANE CÁSSIA GOMES DA SILVA

A CULTURA NA MODA:

Estampando a estética do Maracatu Nação em bolsas femininas.

Monografia apresentada junto ao curso de Design da universidade Federal de Pernambuco - CAA, na área de Design de Superfície, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design.

**Orientadora: Prof.^a Dr.^a Andréa Barbosa Camargo
(UFPE)**

CARUARU
2017

Catálogo na fonte:
Bibliotecária – Marcela Porfírio CRB/4 - 1878

S586c Silva, Tatiane Cássia Gomes da.
A cultura na moda : estampando a estética do Maracatu Nação em bolsas femininas. /
Tatiane Cássia Gomes da Silva. – 2017.
96f. ; il. : 30 cm.

Orientadora: Andréa Barbosa Camargo.
Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Universidade Federal de
Pernambuco, CAA, Design, 2017.
Inclui Referências.

1. Moda – Danças folclóricas. 2. Desenho (Projetos). 3. Maracatu – Pernambuco.
I. Camargo, Andréa Barbosa (Orientadora). II. Título.

740 CDD (23. ed.) UFPE (CAA 2017-274)

TATIANE CÁSSIA GOMES DA SILVA

A CULTURA NA MODA: estampando a estética do maracatu nação em bolsas femininas.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentada ao Curso de Design do Centro Acadêmico do Agreste da Universidade Federal de Pernambuco para a obtenção do grau/título de bacharel/licenciado em Design.

Aprovado em: 21/ 11/ 2017.

BANCA EXAMINADORA

Prof.^o. Dr. Andréa Barbosa Camargo
Universidade Federal de Pernambuco

Prof.^o. Dr. Nara Oliveira de Lima Rocha
Universidade Federal de Pernambuco

Prof.^o. Dr. Rosiane Pereira Alves
Universidade Federal de Pernambuco

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, que mesmo diante das provas nunca me desamparou, por ter me dado forças para continuar quando muitas vezes pensei em desistir. Por suas graças em minha vida e pelas conquistas a mim concedidas.

Aos meus pais, pelos carinhos e cuidados sempre dedicados a mim, me encorajando e me apoiando na busca pelos meus sonhos, sempre torcendo pelo meu sucesso. À minha irmã por ter suportado meu mau humor e reclamações nos dias de estresse provenientes da minha monografia e por me ajudar quando preciso.

Ao meu namorado pelos incentivos, cuidados e palavras de conforto dadas a mim nessa reta final da minha jornada universitária.

Aos meus amigos, os que tive a felicidade de conhecer durante minha vida acadêmica, pelos vários momentos que compartilhamos juntos, levarei vocês para a vida toda, e àqueles com os quais tenho o prazer de conviver todos os dias no meu ambiente de trabalho. Obrigada a todos que, direta ou indiretamente, me socorreram quando precisei e aguentaram me ouvir falar constantemente de minhas dificuldades com a monografia. Torço calorosamente pelo sucesso de cada um.

Agradeço especialmente à minha orientadora, Prof^a. Andréa Camargo, pela paciência e dedicação em me orientar, e por não ter desistido de mim quando mais precisei. Pelo carinho de sempre. Obrigada!

Às minhas professoras Glenda e Luciana Freire, que durante a disciplina de Projeto de Graduação I, me ajudaram muito quando me encontrava perdida sem saber sobre o que fazer da minha monografia. Com vocês as aulas eram muito produtivas.

E, por fim, a minha gratidão a todos que, direta ou indiretamente, fizeram parte da minha formação. Meu muito obrigada!

MARACATU

*Maracatu é vida, maracatu é arte.
É a mistura de cores, sons e movimentos.
Maracatu é festa.
São os tambores que ecoam
E estremecem tudo por onde passam.
São os chocalhos que giram
E misturam com as saias volumosas,
multicoloridas.
São os sorrisos e abraços.
São os amigos que se encontram.
Maracatu é resistência.
É um grito de guerra, um grito de liberdade.
É a afirmação de uma cultura viva
Que resiste a todas as opressões e
preconceitos.
Maracatu é o povo, que apesar de tudo,
Sempre encontra motivos para sorrir.
E se hoje somos fortes,
São pelas marcas calejadas deixadas pelo
tempo.
Maracatu é rei e é rainha,
É a corte e as damas do paço,
São os mestres, a orquestra, e seus
músicos.
Maracatu é a nação inteira.
Maracatu está na água que a gente bebe,
No chão que a gente pisa,
Está no nosso alimento e no nosso sustento
Está em nossas lágrimas e nossas alegrias.
Maracatu está em todos os lugares.
Cantamos para louvar, para agradecer e
para extravasar.
Maracatu é o simples, é o sagrado e o
profano.
É a festa e a obrigação.
Maracatu é tudo, e ao mesmo tempo,
Maracatu é simplesmente maracatu.
(UMA TONELADA DE MARACATU –
DOCUMENTÁRIO COMPLETO, 2016)*

RESUMO

O Maracatu Nação, patrimônio imaterial do Brasil, é um folguedo originário do período escravocrata. Hoje símbolo da cultura pernambucana, atua como uma forma de resistência cultural, e a moda é capaz de comunicar seus valores e auxiliar na criação de uma identidade local. Buscando reafirmar a cultura regional e a valorização do Maracatu nação, foram desenvolvidas estampas com elementos iconográficos do Maracatu nação voltadas para a aplicação em bolsas femininas. De natureza qualitativa, foram utilizados no projeto os métodos de investigação: histórico, estruturalista e funcionalista, para uma pesquisa exploratória de cada elemento que compõe o Maracatu, seus significados para a sociedade e a importância de cada elemento dentro dessa cultura. Fizemos pesquisas com base em bibliografias, artigos, teses e dissertações para a coleta dos materiais necessários para a fundamentação teórica. Para o desenvolvimento projetual, foi adotada a metodologia de Munari (2002), devido a sua flexibilidade de uso em diversos tipos de projeto. A coleta das fotografias, usadas como referências visuais na fase criativa do projeto, foram feitas através das páginas sociais dos Maracatus Nação: Porto Rico, Encanto do Pina, Iracema, Leão da Campina, Maracatus Nação Estrela Brilhante do Recife e Maracatu Nação do Sol, localizados na cidade do Recife e Gravatá. Também foram realizadas entrevistas estruturadas visando conhecer a formação estética e religiosa das agremiações. O resultado final foi o conjunto de dez estampas têxteis com características do Maracatu Nação que comunicam a cultura local.

Palavras-chave: Cultura Nordestina. Maracatu Nação. Design de superfície.

ABSTRACT

The Maracatu nation, intangible heritage of Brazil, is a mirth originating in the period slavery. Today a symbol of Pernambuco culture, acts as a form of cultural resistance and fashion is able to communicate their values and assist in the creation of a local identity. Seeking to reaffirm the regional culture and the appreciation of the Maracatu nation, were developed prints with iconographic elements of the Maracatu nation toward the implementation in scholarships for women. Qualitative in nature, was used in the project the research methods: history, structuralist and functionalist, for an exploratory research of every element that composes the Maracatu, their meanings for society and the importance of each element within that culture. Were made through surveys of bibliographies, articles, theses and dissertations for the collection of the materials needed for the theoretical foundation. For the development design was adopted the methodology of Munari (2002), because of its flexibility of use in various types of project. The collection of photographs, used as visual references in the creative project, were made through the pages of Maracatus Nation: Porto Rico, Encanto do Pina, Iracema, Leão da Campina, Maracatus Nação estrela Brilhante do Recife and Maracatu Nação do Sol, located in the city of Recife and Gravatá. Were also conducted structured interviews in order to know the formation aesthetics and religion of the guilds. The end result was the set of ten textile prints with characteristics of the Maracatu Nation that communicate the local culture.

Keywords: Northeast's Culture. Maracatu Nation. Surface Design.

LISTA DE FIGURAS

- Figura 01:** Mensagem de Mayara Petruso publicada no Twitter.....16
Fonte: <http://obutecodanet.ig.com.br/index.php/2010/11/04/jovem-que-criou-mensagem-preconceituosa-contr-a-os-nordestinos-no-twitter-perde-emprego-e-poder-ser-processada/>. Consultado em 03/07/2017.
- Figura 02:** Instrumentos de percussão do Maracatu.....26
Fonte: <http://maracatualmirantedoforte.blogspot.com.br>. Consultado em 04/01/2017.
- Figura 03:** Aplicação do Módulo em Relação à Área da Superfície34
Fonte: SCHWARTZ, A. R. D. Design de superfície: por uma visão projetual geométrica e tridimensional. 2008. 200p. Dissertação (Mestrado em Desenho Industrial) – Universidade Estadual Paulista.
- Figura 04:** Tipos de Sistema de Repetição.....35
Fonte: Adaptado pela autora de Schwartz (2008)
- Figura 05:** Tipos de Repetição do módulo.....36
Fonte: RINALDI, Ricardo Mendonça. A contribuição da comunicação visual para o Design de Superfície. Bauru: Universidade Estadual Paulista, 2009. 141 p. Dissertação (Mestrado em DESENHO INDUSTRIAL) – Programa de Pós-Graduação em Design da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Fundação de Amparo a Pesquisa do estado de São Paulo. Orientador: Marizilda dos Santos Menezes, Bauru, 2009.
- Figura 06:** Módulo com encaixe no sistema de repetição.....37
Fonte: RUTHSCHILLING, Evelise Anicet. Design de Superfície. Porto Alegre: ED. Da UFRGS, 2008.
- Figura 7:** Processo de Impressão por Serigrafia.....38
Fonte: <http://rxsilk.com.br/silk-screen.html>. Acessado em 03/04/2017
- Figura 8:** Processo de impressão por Sublimação.....39
Fonte: <http://www.alfaestamparia.com.br/o-que-e-sublimacao/>. Acessado em 02/07/2017.
- Figura 9:** Prensas: Térmica e Pneumática para Sublimação.....39
Fonte: <http://www.multivisi.com.br/prensa-termica-plana-38cmx38cm>. Acessado em 02/07/2017 e <http://maclen.com.br/categoria/sublimacao-prensas>. Acessado em 02/07/2017.
- Figura 10:** Máquina de Transfer para diferentes produtos.....40
Fonte: http://produto.mercadolivre.com.br/MLB-711188677-maquina-de-estampar-8-em-1-transfer-e-sublimaco-_JM, acessado em 02/07/2017.
- Figura 11:** Máquina de impressão Digital.....41
Fonte: http://www.tibahia.com/tecnologia_informacao/conteudo_unico.aspx?c=NT0_FABR&fb=B_FULL&hb=B_CENTRA&bl=&r=NT0_FABR&nid=33546. Acessado em 02/07/2017.

Figura 12: Método Projetual Dedutivo.....	42
Fonte: Elaborado pela autora	
Figura 13: Métodos de Investigação.....	43
Fonte: Elaborado pela autora	
Figura 14: Etapas da Metodologia de Munari (2002).....	45
Fonte: Adaptado pela autora	
Figura 15: Painel de inspiração Maracatu nação.....	48
Fonte: Elaborado pela autora, com bases nas fotos colhidas nas redes sociais dos maracatus e site na internet.	
Figura 16: Estampa Da Lama ao Caos.....	49
Fonte: http://entretenimento.r7.com/moda-e-beleza/noticias/colecao-de-verao-da-amapo-tem-estampa-inspirada-no-maracatu-20100608.html . Acessado em 19/07/2017.	
Figura 17: Ipanema Ritmos.....	49
Fonte: https://www.facebook.com/sandaliasipanemaoficial/photos/a.198364610229760.51412.181527428580145/198364850229736/ . Acessado em 19/07/2017.	
Figura 18: Coleção Adidas Originals e FARM.....	50
Fonte: http://www.farmrio.com.br/br/adorofarm/post/novo-lancamento-adidas-or_ptbr . Acessado em 19/07/2017.	
Figura 19: Croqui de Ronaldo Fraga.....	50
Fonte: http://umreinonaotaodistante.blogspot.com.br/2013/05/ronaldo-fraga . ht. ptbr. E http://ffw.uol.com.br/desfiles/sao-paulo/verao-2011-rtw/ronaldo-fraga/1207/backstage/2/ . Acessado em 19/07/2017.	
Figura 20: Coleção de estampas Marcelo Rosenbaum.....	51
Fonte: https://rosenbaumdesign.wordpress.com/tag/maracatu/ . Acessado em 19/07/2017.	
Figura 21: Painel Público-Alvo.....	52
Fonte: Elaborado pela autora com imagens colhidas no https://www.google.com.br/?gws_rd=ssl . Acessado em 20 de Jul. de 2017.	
Figura 22: Elementos selecionados.....	53
Fonte: Elaborado pela autora	
Figura 23: Painel de inspiração de cor.....	54
Fonte: Elaborado pela autora com imagens colhidas no https://www.google.com.br/?gws_rd=ssl . Acessado em 28 de Set. de 2017.	
Figura 24: Mochila Estampa “Som Sagrado”.....	75
Fonte: Render Valmir Gabriel	

Figura 25: Bolsa de mão estampa “O Sagrado”.....	76
Fonte: Render Valmir Gabriel	
Figura 26: Ficha Técnica de Estamparia.....	78
Fonte: Elaborado pela autora	
Figura 27: Protótipo Físico da Bolsa.....	79
Fonte: Acervo da autora	

LISTA DE QUADROS

Quadro 01: Diferenças entre o Maracatu Nação e o Maracatu Rural.....	30
Fonte: Elaborado pela autora, com base nos dados colhidos no site Toda Matéria. Disponível em: < https://www.todamateria.com.br/maracatu/ >. Acesso em: 28 set. 2017.	

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	13
1.1 Objetivos.....	17
1.1.1 Objetivos Geral.....	17
1.1.2 Objetivos Especificos.....	17
1.2 Objeto de Estudo.....	17
2 A CULTURA ALECERÇANDO A MODA.....	18
2.1 A cultura como elemento diferenciador e competitivo.....	18
2.1.1 A Influência da cultural na moda e sua importância.....	19
2.1.2 A moda influenciando o consumo de bolsas femininas.....	21
2.2 Design de Moda.....	23
3 O MARACATU E SUA SIMBOLOGIA.....	25
3.1 Cultura Pernambucana: entre a religiosidade e a festividade.....	27
3.2 A diferença entre o Maracatu de Baque Solto e do Baque Virado.....	29
4 DESIGN DE SUPERFÍCIE.....	31
4.1 Áreas de atuação.....	32
4.2 Princípios básicos do design de Superfície.....	33
4.3 Técnicas de estamparia em tecido.....	37
5 DESENVOLVIMENTO PROJETUAL.....	41
5.1 Metodologia Científica.....	42
5.2 Metodologia de Munari aplicada no Design de Superfície	45
5.2.1 Problema.....	46
5.2.2 Definição do Problema.....	46
5.2.3 Componentes do Problema.....	46
5.2.4 Coleta de Dados.....	47
5.2.4.1 Pesquisa de Similares.....	49
5.2.4.2 Público-Alvo.....	52
5.2.5 Análise dos Dados.....	52
5.2.6 Criatividade.....	54
5.2.7 Materiais e Tecnologias.....	75
5.2.8 Experimentação.....	75
5.2.9 Modelo.....	76

5.2.10 Verificação.....	77
5.2.11 Desenho de Construção.....	77
5.2.12 Solução.....	78
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	80
REFERÊNCIAS	82
APÊNDICES.....	89
Apêndice A.....	90
Apêndice B.....	94

1. INTRODUÇÃO

Em 1920 o Nordeste sofria devido a um período de estiagem muito longo, os nordestinos cansados de tanto sofrimento e buscando condições de vida melhores, decidiram sair do Nordeste e irem morar em São Paulo, a procura de trabalho e desenvolvimento. Os paulistanos, porém, não gostaram da chegada de emigrantes em suas terras e começaram a chamar os nordestinos de preguiçosos e analfabetos. A partir daí, começou a onda de preconceito contra o Nordeste, e criou-se uma imagem errônea desta região, tida como local de terra seca, estiagens periódicas, escassez de comida, educação precária e pessoas feias e caipiras, onde predominava a violência e a miséria. (FERRARI, 2005)

Devido a todos esses estereótipos que cercaram o Nordeste, surge a importância de exaltar a diversidade cultural desse povo, buscando valorizar as cores, formas, ritmos e alegrias para quebrar essa visão que não condiz com a realidade.

A cultura não é estática e com o passar do tempo vai sofrendo interferências sociais que acarretam mudanças na mesma.

O designer é o profissional ideal nesse processo de valorização de culturas regionais, pois ele é capaz de transmitir conceitos e valores locais e comunicá-los às pessoas através de objetos de moda, por exemplo, visto que a moda é um ótimo meio de divulgação devido seu alcance mundial.

O trabalho de conclusão de curso aqui apresentado tem como objeto de estudo os signos representativos do Maracatu Nação para o desenvolvimento de estampas com elementos representativos do Maracatu Nação direcionados ao público feminino. A pesquisa surgiu a partir de interrogações quando analisado o mercado da moda. Foi observada dentro desse mercado a falta ou escassez de produtos com elementos do maracatu, que auxiliassem na valorização dessa cultura.

Por que é importante aliar elementos culturais em peças de moda? É possível dizer que moda é uma expressão cultural que está inserida em toda a sociedade; presente em todas as partes, identificando grupos sociais, pessoas, valores e modo de ser, demonstrando aspectos de uma identidade sendo capaz de representar certa época e lugar. Freyre (2003) foi um dos primeiros escritores a referir-se à moda como um meio de compreensão e de conhecimento da cultura brasileira, ao falar sobre essa influência africana na moda no século 19, de acordo com Guimarães

(2008, p.03) “a moda no Brasil tem uma grande influência dos tipos “não-senhoris” de mulheres, ou seja, a moda é influenciada pela cultura das camadas populares.”

Os tipos não senhoris de mulher têm sido inspirações nada insignificantes de modas de mulher. Lembrem-se, com relação ao Brasil, inspirações saídas de mulheres chamadas do povo: de suas rendas mais populares, de suas sandálias, de seus tamancos, de seus adornos. Alguns desses adornos, de origem indígena ou africana. (FREYRE, 2003, p.43)

Através da moda, é possível mostrar a todos as culturas desconhecidas e ao mesmo tempo dar valor à mesma, empregando em peças de moda, como bolsas, seus elementos culturais e tornando-os objetos de valor, cheios de significados e únicos. Como disse Ariano Suassuna, escritor, integrante da Academia Brasileira de Letras e nordestino, em entrevista à Revista Veja, em julho de 1996, “Sou a favor da internacionalização da cultura, mas não acabando as peculiaridades locais e nacionais”.

Essa mesma cultura, alvo de preconceitos, também possui grandes admiradores de sua diversidade. Dentre eles, podemos citar o famoso arquiteto Marcelo Rosenbaum e o estilista Ronaldo Fraga, profissionais que trabalham elementos culturais do Nordeste e são conhecidos por seus trabalhos sempre cheios de elementos da cultura popular brasileira. Os mesmos utilizam elementos da cultura popular nas criações, com o intuito de resgatar aspectos da tradição, da arte, bem como o colorido e o belo do país. Em entrevista ao Instituto By Brasil, Marcelo Rosenbaum, ao ser questionado, pontua que “[...] ser brasileiro é essa mistura cultural, onde o importante são as trocas”.

O designer, nesse sentido, é capaz de transformar a sociedade quando trabalha sua diversidade cultural unindo o local com o global.

Ronaldo Fraga em entrevista à Revista Rolling Stone Brasil, publicada em 15 de junho de 2010, ao ser questionado sobre sua coleção primavera/verão 2011, que foi inspirada na cultura nordestina diz: “Estou falando de cultura pernambucana e isso significa festa, teatro, música, bordado, tudo ao mesmo tempo”. O estilista acredita no poder que a moda tem em estabelecer diálogos com outras frentes, que a alma brasileira, a essência, encontra-se nessa raiz cultural. Uma marca de seus trabalhos é estabelecer um diálogo entre cultura, principalmente a brasileira, e o mundo contemporâneo. Ele recebeu o prêmio Trip Transformadores, criado em 2007 para

homenagear profissionais que enxergam o outro e acreditam em mudança para um mundo melhor, em reconhecimento ao trabalho realizado pela valorização da cultura brasileira em 2011.

O Maracatu é uma manifestação cultural folclórica pernambucana, cuja estética já serviu de referência para grandes profissionais como Ronaldo Fraga na coleção de verão 2010/2011, que tinha como tema o Maracatu.

Buscando a disseminação e a valorização da cultura do maracatu e de sua história, no desenvolvimento de estampas para bolsas femininas com signos representativos do Maracatu Nação, como podemos aplicar uma metodologia de design para a criação dessas estampas, tomando como referência estética o Maracatu Nação?

A importância desse estudo para os profissionais é saber como olhar para os elementos culturais e uni-los em peças de moda, para a criação de produtos mercadológicos que aliem cultura e Design. Ajudando na valorização da cultura e na criação de produtos exclusivos que tenham uma identidade, para que possam ajudar na comunicação e na transmissão dessa herança cultural.

Alguns dos preconceitos contra o nordeste tomam uma proporção tão grande que acabam ganhando visibilidade em rede nacional como foi o caso da estudante Mayara Petruso, condenada à prisão pela justiça de São Paulo, por ter divulgado ideias preconceituosas e estimulado a violência contra nordestinos em sua página pessoal do Twitter (Figura 1) em 2010, conforme divulgado pelo portal de notícias G1 e Rede Globo.

Por isso, procurando reafirmar a importância da cultura nordestina e dos costumes, tradições e artesanatos presentes em Pernambuco, além da riqueza estética, através do Maracatu, buscaremos desenvolver estampas com elementos referências do Maracatu nação para bolsas, que é um produto bastante consumido por mulheres de todas as classes sociais, que buscam diferenciação, beleza, qualidade e funcionalidade.

Fig. 01 - Mensagens de Mayara Petruso publicada no Twitter



Fonte: O buteco da net

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo Geral

Desenvolver uma coleção de estampas com elementos iconográficos do maracatu nação para bolsas femininas.

1.1.2 Objetivos Específicos

- Conhecer a história do Maracatu Nação
- Identificar seus elementos culturais
- Estudar e Compreender os métodos de aplicações de design de superfície que serão utilizados nesse projeto.
- Desenvolver o projeto gráfico de acordo com os signos escolhidos

1.2 Objeto de Estudo

Os signos representativos do maracatu Nação.

2. A CULTURA ALICERÇANDO A MODA

A moda faz parte da cultura e seus produtos carregam características de uma determinada cultura local, que são consumidos para refletir a identidade de seu dono. A moda influencia e sofre influências sociais e culturais que modificam a sua estética de acordo com cada época/período.

2.1 A cultura como elemento diferenciador e competitivo

Segundo Macedo (2008, p.91) “cultura não é só arte, cultura são valores, posturas, hábitos, lugares, conhecimentos, técnicas, identidades comuns e diversas, conceitos, saberes e fazeres múltiplos”

A cultura é um ótimo meio para a criação de produtos originais e competitivos. Seus elementos são muito usados na comunicação entre produto-usuário, buscando despertar uma identificação e uma valorização cultural, tornando assim a cultura um objeto de consumo visando a satisfazer o desejo dos consumidores que buscam se destacar diante de uma sociedade de produtos massificados.

Os consumidores têm desejos por produtos exclusivos que atendam às suas necessidades e ajudem na afirmação do grupo social (SEBRAE, 2008).

A cultura é carregada de simbolismos e aspectos identitários de que a moda se apropria, retrabalha e devolve à sociedade em forma de diferenciação, o que cria uma demanda por produtos com essência cultural. Nesse contexto, ela entra como elemento diferenciador de grupos e indivíduos que veem refletidos as próprias significações simbólicas.

O uso da cultura como elemento diferenciador social pode servir para informar, por exemplo, o grau de intelectualidade, caracterizando o status social e cultural de pessoas, tribos e comunidades.

Com a sazonalidade e a massificação, é crescente a busca por produtos inovadores, conceituas e competitivos que tenham um valor agregado. Para solucionar e sanar esses desejos dos consumidores por individualização e identificação simbólica, a moda busca inspirações e referências na cultura, que despertam a atenção e o interesse devido a sua diversidade e riqueza de cores,

formas, texturas e beleza (HARGER; BERTON, 2013). Seus signos são empregados em produtos para agregar valor ao mesmo e despertar o desejo de consumo.

A cultura é repleta de elementos significativos. Por isso, sua utilização em produtos de moda vai além da comercialização. Ela busca disseminar esses valores culturais e criar um diálogo com a sociedade, como uma forma de propagar e preservar a cultura, seus costumes, crenças, mitos, etc.

Essa disseminação de valores ocorreu quando as pessoas começaram a não mais consumir pelo simples fato de possuírem um poder aquisitivo que as permitisse isso, as mesmas já não viam mais no poder econômico o desejo de consumir. É nesse momento que surge a necessidade de ir além do mercado e apelar aos gostos, comportamentos e valores para que os produtos voltassem a ser consumidos agregando a eles valores culturais. “Quem compra produtos culturais, está comprando também um pouco de história. Nem que seja a sua própria história de viagens e descobertas”. (BARROSO, 2002, p. 10).

Entre os meios que ajudam na divulgação desses valores e elementos simbólicos da cultura está a moda. “Para que se possa competir com o mercado globalizado é preciso que se invista mais na diferença. Ou seja, o segredo da competitividade não está na redução dos custos, mas na agregação de valor”. (BARROSO, 2002, p. 12).

2.1.1 A Influência da cultura na moda e sua importância

A moda é influenciada por todos os aspectos e acontecimentos sociais e históricos, e expressa esses acontecimentos. Toda e qualquer coleção é baseada em uma cultura e a todo um estudo de sua história. Segundo o estilista Ronaldo Fraga no Blog Moda e Sociologia, a moda não influencia nada, é ela que sofre influência da cultura. Ela se torna importante ao estabelecer algo com outras frentes.

A moda é capaz de ditar estilo, gosto e comportamentos diferentes, mas na verdade é a que mais absorve influências do meio, da sociedade, e as transmite através dos elementos de estilo presentes em seus produtos lançados no mercado que irão estabelecer uma ponte entre o consumidor e a sociedade.

Para o criador do São Paulo Fashion Week (SPFW), Paulo Borges, a cultura é determinante ao influenciar a moda, pois a moda busca inspirações em tudo o que

acontece ao redor, seja na letra de uma música, seja em uma história num livro, teatro, televisão.

A cultura engloba um conjunto de valores, ideais, produtos, símbolos que auxiliam na interpretação e avaliação da sociedade e seus membros. Essa comunicação ocorre através da indumentária onde o jeito de se vestir é influenciado pela cultura. ENGEL (1991)

Assim como a moda o Design também segue tendências, ele não só influencia como também é influenciado, seja pelo meio de produção que lhe é imposto como também pelo meio social em que se trabalha quando se busca adaptar o projeto ao contexto cultural de cada região. A moda é um forte instrumento de comunicação, entre o usuário e a sociedade.

Essa ligação que ocorre entre a moda e a cultura é muito importante, porém requer cuidados, pois a moda deve auxiliar na preservação dos valores simbólicos culturais de uma determinada comunidade e não os modificar.

A moda é um meio que nos permite estudar e conhecer os costumes, a cultura, o comportamento e as preferências de uma determinada sociedade. Ela ajuda no processo de comunicação e constrói identidades através de produtos portadores de significados, que fazem uso de elementos culturais. Assim como a moda, a cultura não é estanque, mas está em constante movimento aos sabores das preferências sociais.

Diante da globalização onde os gostos e preferências mudam rapidamente, a identidade sofre modificações e o tradicional perde sua força. É nesse momento que a moda surge como forma de expressar essas novas identidades auxiliando na valorização da cultura. Embora tenham sobre a moda essa visão negativa de fútil e consumista, ela é de total importância no processo de conhecimento da cultura, ela é uma fonte para esse entendimento, pois a mesma é um produto da cultura e seus acessórios transmitem ideias de uma determinada região.

A moda de caráter não verbal ajuda a criar ou expressar uma identidade, pessoal ou social, transmitindo assim uma determinada mensagem. O indivíduo consome para construir/expressar sua identidade. Segundo Erner (2005, p.237) “ao praticar esse jogo social- escolher um estilo, exibir marcas- o indivíduo satisfaz uma das necessidades essenciais do ser humano: narrar histórias, tanto para si como para os outros”.

A moda pode refletir necessidades sociais, como a busca por identificação, e ajuda a atender a esses desejos generalizando-os, defendendo sempre a diferença e a identidade. É capaz de massificar ideias e propostas de status social tão rapidamente que faz com que esse mecanismo de busca se perpetue. “A Moda articula os mecanismos de adoção e de imposição do gosto e dos valores psicossociais ligados à estética na sociedade atual” (CALDAS, 2004, p. 122).

A moda se apropria de elementos simbólicos da cultura e agrega seus significados aos artefatos para atender as necessidades de consumo, criando assim uma identificação social. Por meio desses atributos, pode-se criar e oferecer um produto diferenciado, que diga algo sobre determinado aspecto cultural que venha a satisfazer a demanda do cliente.

A moda é importante no processo de reaproveitamento de elementos culturais para criar bens de consumo. “A colocação de produtos com conteúdo cultural no mercado exige um esforço integrado da sociedade civil, iniciativa privada, e de organismos governamentais” (MORELLI, 2002, p. 13). Valorizar a cultural e os seus elementos simbólicos está sendo muito usado pela moda como uma forma de agregar valor aos seus produtos ao mesmo tempo em que enriquece e valoriza a identidade local, reforçando a sua importância cultural na sociedade.

2.1.2 A moda influenciando o consumo de bolsas femininas

Acredita-se que o surgimento da primeira bolsa tenha acontecido por volta do período pré-histórico, onde os nômades, ao aprenderem a manipular as suas ferramentas, fizeram uso do couro dos animais para confeccionar sacos para guardar seus utensílios, como também roupas para sua proteção (TRISTANTE e ROIM, 2015, p.02). Porém, a primeira citação sobre esse tipo de objeto encontra-se na Bíblia, em Isaías, (cap. 3, vers. 18-22): “Naquele dia, o senhor tirara das mulheres de Jerusalém todos os seus enfeites: os colares, os brincos, as pulseiras [...] os vestidos luxuosos, os mantos, os xales e as bolsas”. (grifo nosso).

Sacos de viagem, sacolas e depois as bolsas certamente foram pensadas como meio de solucionar o problema de transporte de pequenos objetos, roupas e utensílios necessários no dia a dia segundo cada época. Em 1790, as mulheres carregavam os pertences dentro de bolsos atados à cintura, que eram internos e

posteriormente externos. Porém, com as mudanças na silhueta das roupas, os bolsos transformaram-se em bolsas. A partir do século XVIII, as bolsas possuíam adornos com motivos de pessoas e animais. Em 1890, as mulheres conquistavam sua independência e surgia a necessidade de bolsas diversas para diferentes ocasiões (TRISTANTE e ROIM, 2015).

As bolsas eram usadas tanto por homens quanto por mulheres, para guardar ou transportar seus objetos ou utensílios pessoais, porém com o surgimento dos bolsos masculinos, estas passaram então a ser usadas apenas pelas mulheres, de acordo com Johnson (2002, introd. p. XXIII) “a partir de então a mala tornou-se um acessório estritamente feminino, tendo os homens perdido o direito de usá-las e ficando para sempre com as mãos no bolso”.

Com o passar do tempo, as necessidades foram se modificando e as bolsas tiveram que evoluir junto para adaptar-se a esse novo contexto, começou a ser usados adornos, bordados, aplicações e estampas. Além do uso de diferentes materiais em sua confecção, as mesmas tiveram seu formato, tamanho e cor também modificados, assim como a forma de transporte e manuseio, pois no século XX a moda sofreu mudanças oriundas da guerra que afetaram diretamente na confecção das bolsas. A este respeito, Costa (2010) aponta que:

A moda rapidamente refletiu as preocupações das nações em guerra, combalidas financeiramente, as bolsas deixaram de ser ostensivamente decoradas, ganhara uma função um pouco mais utilitária e acompanharam a independência feminina. (COSTA, 2010, p.59)

No século XXI a moda volta a ditar tendências e a bolsa começa então a seguir esses preceitos e torna-se objeto de desejo para as mulheres, capazes de comunicar a classe social a qual sua dona pertence. Segundo Johnson (2002, intr., p. XXV) “no século XXI a opulência da sua mala pode sugerir a sua riqueza, embora esta nunca seja inteiramente revelada. O poder de uma mala (de uma mulher) reside na solidez, no secretismo e na elegância que encerram em si”.

Antes a importância estética se sobrepunha à função prática das bolsas, mas com as mudanças comportamentais que a mulher sofreu após a primeira guerra mundial, tendo que assumir o posto dos homens no mercado de trabalho, tornando-se responsáveis pelo sustento da família e conquistando assim sua emancipação, a bolsa precisou se modificar para atender às novas necessidades que surgiam. A partir de então começou a dar-se mais importância à função prática das bolsas,

buscando facilitar o dia-a-dia das mulheres durante suas atividades fora de casa (TRISTANTE e ROIM, 2015).

A bolsa peça-chave do guarda-roupas feminino serve tanto para guardar quanto para transportar alguma coisa. Muito usada pelas mulheres, não há quem saia de casa sem uma, seja para o trabalho, faculdade, viagem, etc. De diversos tamanhos, cores e materiais, elas conseguem comunicar o estilo e a preferência da proprietária, como afirmam Tristante e Roim (2015) ao colocar que:

As bolsas do século XXI são objetos de grande veneração e demarcação de estilo, refletindo assim a personalidade de sua dona, pois não carregam apenas seus pertences pessoais, e sim seus valores sentimentais tornando-se um complemento pessoal e indispensável no cotidiano feminino. (TRISTANTE E ROIM, 2015, p. 08).

Graças à revolução industrial e aos avanços das tecnologias, hoje é possível o uso de diferentes materiais em sua composição como o plástico, o metal, o couro e vários outros, assim como a aplicação de estampas em suas superfícies. A compra de uma bolsa é estimulada pela busca de exclusividade e também de produtos significativos, que se associem aos valores e personalidade da consumidora, comunicando o que ela deseja e fazendo com que ela se sinta parte integrante de um determinado grupo social. É o que confirma Aguiar (2008) quando diz que a bolsa tem

O poder de protagonista, a bolsa pode mudar de estilo, cor, formato, mas continua sendo a companheira inseparável da mulher para compor um look e útil no dia-a-dia. Uma perfeita representante do universo de “sua dona” que confere atitude do visual que ela deseja. (AGUIAR, 2008, p. 89)

Essa essência emocional explica o posto ocupado pela bolsa na cultura da moda contemporânea. A bolsa feminina tornou-se um ícone da cultura globalizada pós-moderna, sempre acompanha a evolução da moda. Muitos veem a bolsa como intrinsecamente associada ao estilo de vida, capaz de contar histórias sobre a vida e a personalidade de sua dona.

2.2 Design de Moda

A palavra ‘Design’, originária do latim *designare*, significa designar, desenhar. É uma atividade que gera projeto, criação e desenvolvimento de artefatos para produção em escala industrial. Essa atividade envolve técnica e criatividade para solução de um determinado problema. Não está só direcionada a estética, mas também a função e usabilidade do produto (RODRIGUES, 2009).

Segundo Rodrigues (2009, p. 07) “Acerca do design de moda, pode-se dizer que é uma das áreas do design que tem como objetivo o desenvolvimento de vestuário e acessórios, respeitando as características culturais, técnicas e de tendências”. De caráter mutável, sofre influências sociais e culturais de um determinado período, é usado como um canal de comunicação através de uma linguagem não verbal, ditando tendências de consumo através do comportamento e costume de uma determinada sociedade. Com o passar do tempo, a moda vem se superando e inovando, buscando sempre diferenciar e ousar.

O designer de moda ou *fashion designer* trabalha a estética, assim como as funções do produto, que são influenciadas por fatores sociais e culturais, que variam com o tempo e o lugar. Este profissional busca estar sempre atento ao estilo e às tendências da moda e desenvolvem projetos obedecendo a funcionalidade e a produção em larga escala.

Segundo Santos (2010, p. 09), “o designer de moda expandiu. Atualmente ele não trabalha somente com elementos tangíveis, mas em conjunto com ideologias, crenças, valores que ajudam na satisfação de necessidades e desejos”.

A moda, efêmera e superficial, possui um grande poder de comunicação. O Designer de moda é uma importante ferramenta de competitividade, que pode interferir positivamente na sociedade por meio de projetos que colocam no centro o ser humano, buscando assim solucionar as necessidades físicas, funcionais e estéticas do mesmo.

3. O MARACATU E SUA SIMBOLOGIA

Maracatu, denominado por Costa (1908) como uma manifestação africana, surgiu por volta do século XVII ou XVIII, quando os negros foram trazidos ao Brasil, durante o período escravocrata, para trabalharem nas lavouras e engenhos. Desembarcando no Recife, os mesmos trouxeram consigo seus costumes, crenças, valores, deuses e línguas.

Diante do novo ambiente em que foram inseridos e das diferenças socioculturais que existia no Brasil, os negros começaram a dividir espaço com os indígenas. Essa convivência, com o passar do tempo, fez com que a cultura trazida por eles sofresse uma inculturação, agregando assim elementos e valores culturais indígenas e europeus na cultura africana, o que resultou na criação de novos tipos de religião como: o candomblé, umbanda, xangô, etc. (LIMA, 2010)

As crenças afro-brasileiras resistiam de modo disperso por meio de batuques, os terreiros serviam como um espaço de resistência cultural, que ajudava a manter as tradições, mas nem todos os senhores de escravos aceitavam e alguns, para manter a ordem, reprimiam. (SANTANNA, 2017)

Negociações com os senhores de engenho e a igreja foram feitas para que fosse permitida a prática das celebrações religiosas, porém as mesmas só podiam ocorrer em dias festivos ou em períodos carnavalescos. Durante essas práticas, eram escolhidos um rei e uma rainha para celebrar a coroação dos reis, esses representantes e intermediários do estado colonial e dos escravos. No final do século XVIII acontece a abolição da escravatura e os negros podiam então praticar seus rituais. (Lima, 2010)

Mesmo com a abolição, as celebrações religiosas afro ainda continuavam não sendo bem vistas pela sociedade. Esse preconceito existente na época fez com que muitos terreiros fossem perseguidos, o que ocasionou a utilização do maracatu como um disfarce para a continuação das práticas religiosas. Aos poucos, o Maracatu foi incorporando-se aos festejos carnavalescos do Recife, e as celebrações religiosas negras que antes aconteciam em terreiros de xangô ganharam as ruas em forma de cortejo, desfilando e fazendo apresentações com parada obrigatória em frente à Igreja do Rosário para pedir proteção para os brincantes.(SALES,2015)

Grandes mudanças ocorrerem ao maracatu, forçando-o a transformar-se para que sua existência não fosse extinta. É na década de 70 que essas mudanças se tornam mais visíveis, quando o concurso de agremiações é criado, como uma forma de incentivar a cultura do maracatu, reunindo várias nações em um único desfile. Porém, é com o surgimento da indústria cultural que a cultura negra no Brasil começa a ser valorizada. (SANTOS, 2011)

Atualmente ainda é notório o preconceito existente contra as práticas religiosas dos povos negros, mas o Maracatu buscou, com a chegada da globalização, propagar e valorizar a cultura negra como uma forma de resistência cultural criando assim uma identidade que tem seus valores legitimados pela tradição.

O Maracatu Nação foi agraciado com o título de Patrimônio Cultural Imaterial do Brasil pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan) e pela Fundação do Patrimônio Histórico e Artístico de Pernambuco (Fundarpe) em final de 2014. (CULTURA.PE, 2015)

Uma forte característica do Maracatu é o ritmo frenético de sua percussão e a riqueza de cores, formas e texturas que desperta a atenção de quem o observa. “Quanto aos instrumentos, [...] existe toda uma orquestra de percussão formada por sete instrumentos distintos: o tarol, o ganzá, a agbé, o gonguê, as alfaias, meião e repique” (MAAKAROUM, 2005, p. 20), como mostra a figura 04.

Fig. 02 - Instrumentos de percussão do Maracatu



Fonte: Maracatu Almirante do Forte

Sobre o cortejo, instrumentos e personagens do Maracatu, Lara (2004) diz que:

O cortejo do maracatu encontra-se hoje nas ruas, nos palanques, nas festas carnavalescas e comemorativas, no tempo-espço sagrado e profano da sociedade. O som de instrumentos musicais como alfaias, gonguês, mineiros e caixas identificam o ritmo do maracatu. Vozes e toadas (músicas) diferenciam o grupo, as suas reivindicações, o seu lamento. Os personagens são assumidos pelos membros da comunidade e vividos ritualisticamente na corte. Rei, rainha, príncipes, princesas, embaixadores, escravos, dama-do paço, baianas, soldados romanos, batuqueiros, dentre outros, configuram este cenário. O som do batuque vai convidando as pessoas ao cortejo dançante, com gestos solenes e contidos para os membros reais, e mais soltos e despojados para o restante da corte. Uns cumprem função laboral, como os soldados romanos e os lanceiros, que fazem a proteção do rei e da rainha; ou ainda os vassallos que abanam os reis com leques, amparam suas capas e seguram o pálio (espécie de guarda-sol que acoberta os reis). Outros têm uma função festiva, comemorativa, de gestual despojado, como as baianas que integram o cortejo, sejam as chamadas “ricas”, com roupas mais sofisticadas, e as “pobres”, que dançam em cordões e usam chitão. Os gestos lembram os movimentos das danças de orixás: muitos giros, passos curtos, com trejeitos de ombros, gingados de quadril, flexão de braços e balanceados. Há quem tenha função mítico-religiosa, como a dama-do-paço – personagem feminino que dança segurando a boneca calunga. Esta, quase sempre de madeira e cor preta, vestida à moda da realeza (vestido rodado de seda), é certamente um dos fetiches, uma das representações bastante curiosas do maracatu e que reforça a sua função mítico-religiosa. (LARA, 2004, p. 116-117)

Os Maracatus são classificados segundo o baque (batida/ritmo) como Maracatu Rural (de baque solto) e o Maracatu Nação (de baque virado). Existem diferenças entre os dois tipos de maracatu que serão apresentadas mais adiante.

3.1 Cultura Pernambucana: entre a religiosidade e a festividade

No interior do maracatu a religiosidade se manifesta através de elementos simbólicos da cultura afro. Sena (2012) defende que:

A festa é o momento de projetar simbolicamente o *ethos* do grupo, de (re) construir e manifestar a polissemia de suas crenças, práticas, condições e contradições ali processadas num decurso multisseular e pluricultural. É o momento do real, do poder, do sublime encantado e das múltiplas linguagens festivo-religiosas do povo (de santo) brasileiro. É o momento em que o visível e o invisível se encontram em cena [...]. (SENA, 2012, p. 46-7).

O Maracatu, elemento cultural Pernambucano, é uma festividade de forte cunho religioso, cercada de mistérios e simbolismos. Os brincantes “atribuem o sucesso da “brincadeira” aos rituais litúrgicos de preparação para saída ao Carnaval” (SENA e STORNI, 2010, p. 76).

A forte presença da religiosidade no Maracatu torna-se mais evidente nos dias que antecedem o Carnaval, período em que os participantes invocam as entidades espirituais, através de oferendas feitas pelos participantes às suas entidades, essas “obrigações religiosas são celebrações realizadas pelos maracatus nação no intuito de obter proteção principalmente para o período carnavalesco” (DOSSIÊ DO MARACATU NAÇÃO: Inventário Nacional de Referências Cultural – INRC do Maracatu Nação, p. 125).

“O fundamento religioso é uma das dimensões mais valorizadas pelos maracatuzeiros, a ponto de afirmarem que um maracatu nação só é autêntico e tradicional se possuir os vínculos religiosos”. (seq. p. 129) Existem personagens sagrados no cortejo que precisam de proteção, por esse motivo existe a obrigatoriedade de que sejam feitos rituais e oferendas especificamente para eles, é o caso da “dama-do-paço com a calunga”. (SENA, 2012, p. 99)

Segundo o Dossiê do Maracatu Nação, as calungas são:

As bonecas negras, a maioria de madeira e algumas de pano, conduzidas pela dama-do-paço nos cortejos dos maracatus nação e que tem por principal função trazer proteção para cada maracatu nação. Além da proteção, a calunga também funciona como um marco identitário dos grupos, pois, para os maracatuzeiros, um maracatu autêntico precisa ter fundamentos religiosos. As calungas podem ser consideradas os ícones, desse fundamento, tendo em vista que elas são os “objetos” que recebem as obrigações religiosas em todos os maracatus nação, ou seja, elas são as que carregam os axés (espécie de energia vital e positiva) de cada maracatu nação. (DOSSIÊ DO MARACATU NAÇÃO: Inventário Nacional de Referências Culturais – INRC do Maracatu Nação, p. 119).

Sena (2012, p. 103) diz ainda que a calunga “é o elemento central da simbologia ritualística do maracatu”. Quanto a sua representatividade dentro das agremiações,

Alguns grupos consideram as calungas como representação de algum egum (espírito dos ancestrais) outros, como sendo orixás, um misto das duas coisas ou ainda como entidades da Jurema [...]. Desse modo, elas podem ser consideradas como um egum. (DOSSIÊ DO MARACATU NAÇÃO: Inventário Nacional de Referências Culturais – INRC do Maracatu Nação, p. 125)

Os cuidados e transporte da calunga ficam sob a responsabilidade da dama-do-paço,

Mulher “pura” e iniciada na umbanda, além de ser responsável pelos cuidados da calunga e só ela tem acesso à boneca até os períodos de apresentação. Também conhecida como dama de boneca, ela é responsável por carregar a defesa do maracatu, por livrá-lo dos riscos e maus olhos. (SENA, 2012, p. 102-103)

Nos dias que antecedem o Carnaval, todos os participantes tomam um banho de descarrego “composto de ervas denominado *amassi*, muito comum nos terreiros para purificar o corpo ou matéria que lava. Assim, ficam purificados para o início do Carnaval” (DOSSIÊ DO MARACATU NAÇÃO: Inventário Nacional de Referências Culturais – INRC do maracatu nação, p. 122). Além disso, “quinze dias antes do carnaval, devem abster-se das relações sexuais. As mulheres que estiverem no ciclo menstrual não deverão desfilar no maracatu”. (SENA, 2012, p. 110).

Há um grande cuidado por parte dos maracatuzeiros para que todos esses requisitos sejam obedecidos para proteção de todos os participantes e o sucesso do cortejo. Assim como a calunga e a dama-do-paço, os instrumentos também são elementos sagrados do cortejo e também precisam de rituais de preparação.

Em alguns maracatus nação, parte dos instrumentos musicais (geralmente as alfaias) recebem obrigações religiosas. O ritual de obrigação para os instrumentos consiste geralmente em um banho de benção de *amassi* e depois de uma oferenda de sangue proveniente do sacrifício de algum animal. (DOSSIÊ DO MARACATU NAÇÃO: Inventário Nacional de Referências Culturais – INRC do Maracatu nação, p. 127)

Sobre o significado das danças coreografadas do Maracatu nação, Lima (1979) diz que:

O significado da dança ritual está na definição de uma circunferência, símbolo de totalidade. O arquétipo que se manifesta na coreografia desses movimentos é o arquétipo da unidade global. Essa forma transmite a plenitude e a homogeneidade do grupo, ela dá segurança e força. [...] As danças rotativas mostram uma busca ansiosa pelo eixo central que permite a comunicação entre a terra e o céu, entre o humano e o divino. (LIMA, 1979, p. 86)

Os participantes do maracatu devem desfilar obrigatoriamente por um período consecutivo de sete anos, assim como todos os objetos usados por eles, sempre em números ímpares, segundo eles, para não dar azar (SENA e STORNI, 2010).

3.2 A diferença entre o Maracatu de Baque Solto e o Maracatu de Baque Virado

Existem diferenças significativas em torno dos Maracatus. No Quadro 01 podemos observar essas diferenças existentes entre os dois tipos de maracatus.

Quadro 01: Diferenças entre o Maracatu Nação e o Maracatu Rural

	Maracatu	
	Nação/baque virado	Rural/baque solto
Música	As letras falam de “Luanda”, “reis”, “entidades” e de sua “origem africana”	As letras falam de seus criadores e de acontecimentos na comunidade
Instrumentos	Exclusivo de Percussão	Instrumentos de percussão acrescidos dos de sopro
Calunga	Feita de madeira na cor preta	Feita de pano na cor branca
Coroação	Ocorre a coroação do rei e da rainha, inspirado na coroação do rei do congo, ritual originário do maracatu nação	Agregou a corte real, originária do maracatu nação, para poder participar das agremiações, pois antes não tinha
Religião	Candomblé	Umbanda, culto a jurema
Integrantes	Composto unicamente por homens e mulheres negras	Composto por trabalhadores rurais residentes na zona rural
Coreografia	Mística do candomblé	Dança coreografada
Percussão	Possui um ritmo forte e frenético	Possui um ritmo rápido e uni sonoro
Origem	Tem sua origem na coroação dos reis do congo, cortejos de reis africanos	Surgiu da fusão de elementos de vários folguedos populares, como as cambindas
Surgimento	Surgiu na periferia da cidade do Recife, no século XVI	Surgiu nos engenhos de cana-de-açúcar nos séculos XIX e XX
Raízes	Suas Raízes são originárias de matrizes africanas	Sus raízes são originárias de matrizes africanas e indígenas

Fonte: Fernandes, 2017.

Outra grande diferença está na estética dos personagens e nos seus instrumentos. A figura maior do baque virado é o batuqueiro e suas alfaias, como personificação maior do seu ritmo, enquanto no baque solto tem o caboclo de lança e seus chocalhos (surrão) como marcação frenética de seu ritmo. As roupas são inspiradas na corte europeia e nos cortejos das procissões católicas.

4. DESIGN DE SUPERFÍCIE

Design de superfície é uma área do design conceituada por Evelise Ruthschilling (2008), um dos principais nomes no estudo de Design de Superfície no Brasil atualmente, como:

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

O Design de Superfície ou *Surface Design*, como também é conhecido, consiste na elaboração de imagens, por um designer, que serão utilizadas para geração de padrões, que são desenvolvidos de maneira contínua sobre qualquer superfície de revestimento. Esse processo criativo é direcionado para aplicação na indústria, tanto nas áreas têxtil e de papelaria como cerâmica e de materiais sintéticos.

Ainda segundo Rubim (2005), designer gaúcha:

Design de Superfície é todo projeto bidimensional elaborado por um designer, no que diz respeito ao tratamento e cor utilizados em uma superfície industrial ou não (...) A ênfase não necessariamente deve ser na repetição. (RUBIM, 2005, p.21)

O Design de Superfície é um termo ainda pouco conhecido, introduzido no Brasil pela designer brasileira Renata Rubim, atualmente tido como uma área de atuação do design que apresenta inúmeras possibilidades de uso, uma vez que pode ser usado praticamente sobre qualquer superfície, de inúmeras maneiras. No entanto, ainda existem poucas referências bibliográficas sobre o assunto. Aliando criatividade e técnica, é projetado de acordo com o contexto sociocultural e a necessidade de processo produtivo.

Desde os primórdios da humanidade, nas pinturas rupestres já era possível observar as repetições de formas e figuras presentes nas mesmas, o que gerava um ritmo visual, além de harmonia dos elementos e cores que o compõem. No período neolítico, surge a combinação de cores nas superfícies e tratamento com texturas.

A superfície é uma ponte entre o ambiente externo e o interno de grande potencial mercadológico. É durante o século XIX e início do XX que surge a preocupação com a estética. A partir de então, o design de superfície sofre

mudanças quando o homem passa a criar e interferir nas superfícies dos artefatos para embelezar, diferenciar, comunicar, enriquecer, valorizar e realçar o que se expõe. (LEÃO, 2016)

As superfícies são comunicativas, possuem um potencial de representação simbólica e identitária e já carregam significados específicos para diferentes grupos sociais. A visão da superfície e o conseqüente contato físico são o início da interação do consumidor com o produto, pois ela tem signos próprios e é o elemento chave da comunicação, é ela que despertará no usuário sentimentos de aceitação ou repúdio.

Há quem diga que o tratamento da superfície é algo puramente estético, mas de acordo com Rinaldi (2009), essa representação de valores através de superfícies ajuda a agregar valor aos produtos, tanto valor afetivo quanto valor cultural, comunicando assim ideais, tradições, costumes, etc. A superfície passa então da função decorativa para a comunicativa, aguçando a percepção dos sentidos racional e sensorial, através dos elementos aplicados à superfície como cor, textura, forma, ritmo, etc.

Essa interferência na superfície busca melhorar a relação do sujeito com o objeto, por isso a importância de criar objetos com elementos culturais que ajudem nesse processo de construção da ideia de pertencimento e afinidade do sujeito com um grupo social. Afinal, não se trata apenas de uma solução gráfica puramente estética. O design de superfície soluciona problemas de relação homem-objeto (RUTHSCHILLING, 2008).

Um produto possui valores próprios de sua natureza e também valores que foram atribuídos durante seu processo de desenvolvimento, para torna-lo um objeto integrante da vida do usuário, os artefatos só existem a partir do momento que são consumidos pelas pessoas, cada uma com seus objetivos particulares, como afirma Kripdendorff (2000).

4.1 Áreas de atuação

O design de superfície pode atuar em diversas áreas como em revestimentos cerâmicos (telha, tijolo, azulejo e porcelanas), na papelaria (papéis de embrulho, de embalagens, agendas e cadernos), em papéis de parede, em produtos descartáveis, vidros (mosaicos), materiais sintéticos (acrílico, polietileno, nylon), couro, madeira,

na arquitetura e em imagens digitais (sites, vídeos, games, etc.). (RUTHSCHILLING, 2008).

Além desses, é possível também o tratamento em superfícies têxteis (tecidos planos, malharia, rendas, tapeçaria, tecelagem), onde o designer de superfície possui uma área maior de aplicação/atuação com diversidades de técnicas, esses têxteis podem ser usados na confecção de sapatos, bolsas, peças de vestuário, etc.

As aplicações do design de superfície são variadas, segundo confirma Rubim (2004) quando diz que:

O Design de Superfície abrange o Design têxtil (em todas as especialidades), o de papéis (idem), o cerâmico, o de plásticos, de emborrachados, desenho e/ou cores sobre utilitários. Também pode ser um precioso complemento ao Design Gráfico quando participa de uma ilustração, ou como fundo de uma peça gráfica, ou em Web-Design. (RUBIM, 2004, p.2)

4.2 Princípios básicos do design de superfície

Em um projeto de superfície é imprescindível que o designer conheça e domine as técnicas e fases do processo de padronagem, de capital importância para obter sucesso na estampa final. A qualidade da estampa final dependerá da disposição correta ou criativa dos componentes do design de superfície e do tipo de *rapport* usado no processo, que resultará em um desenho uniforme e interessante (RINALDI 2009).

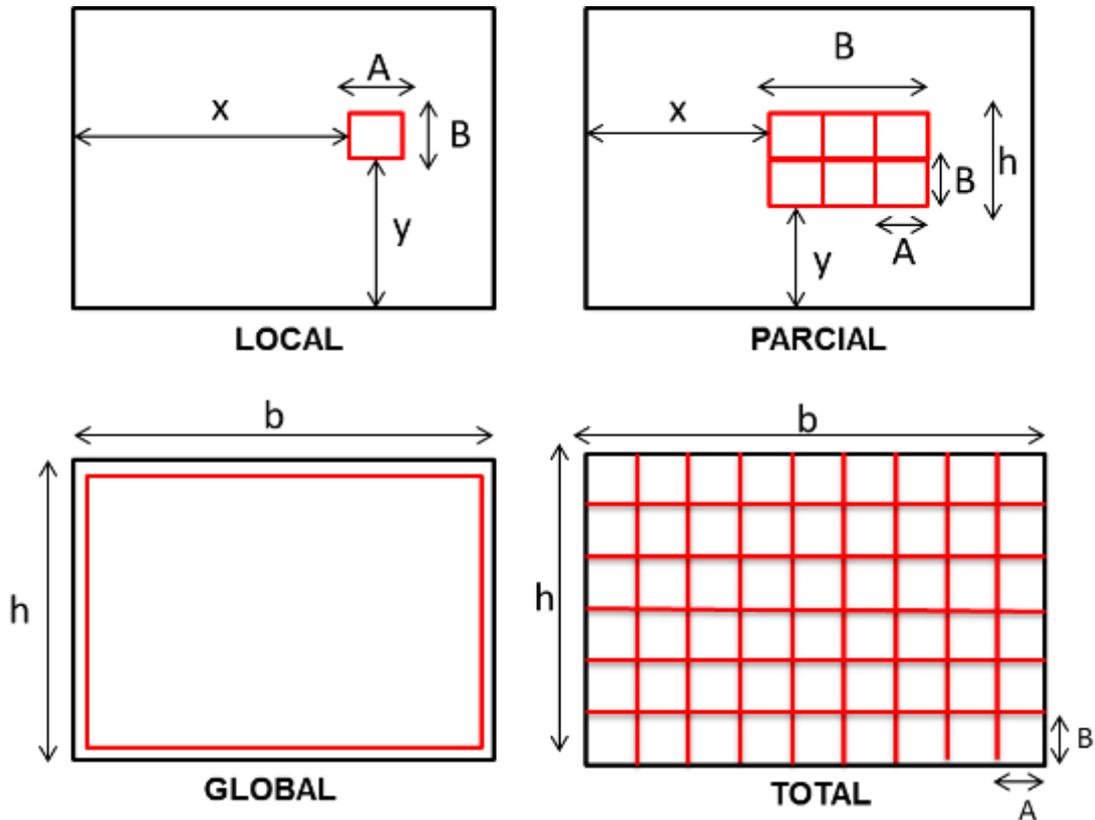
Motivo: figura ou desenho de preenchimento do módulo. O mesmo motivo pode ser repetido várias vezes dentro de um mesmo módulo.

Módulo: é, segundo Ruthschilling (2008, p.64), “a unidade da padronagem, isto é, a menor área que inclui todos os elementos visuais que constituem o desenho”. Quanto à organização, Silva (2005) afirma que:

Dentro de uma estrutura pré-estabelecido cada módulo tem representado dentro de si todos os elementos do desenho organizados, de maneira que, quando colocados lado a lado uma das outras, formam um padrão contínuo e uniforme. (SILVA, 2005, p.12).

A organização do módulo no plano pode ocorrer por repetição (aplicação parcial ou total) ou sem repetição (aplicação local ou global). A figura 5 abaixo mostra essas possíveis aplicações.

Fig. 03 – Aplicação do Módulo em Relação à Área da Superfície



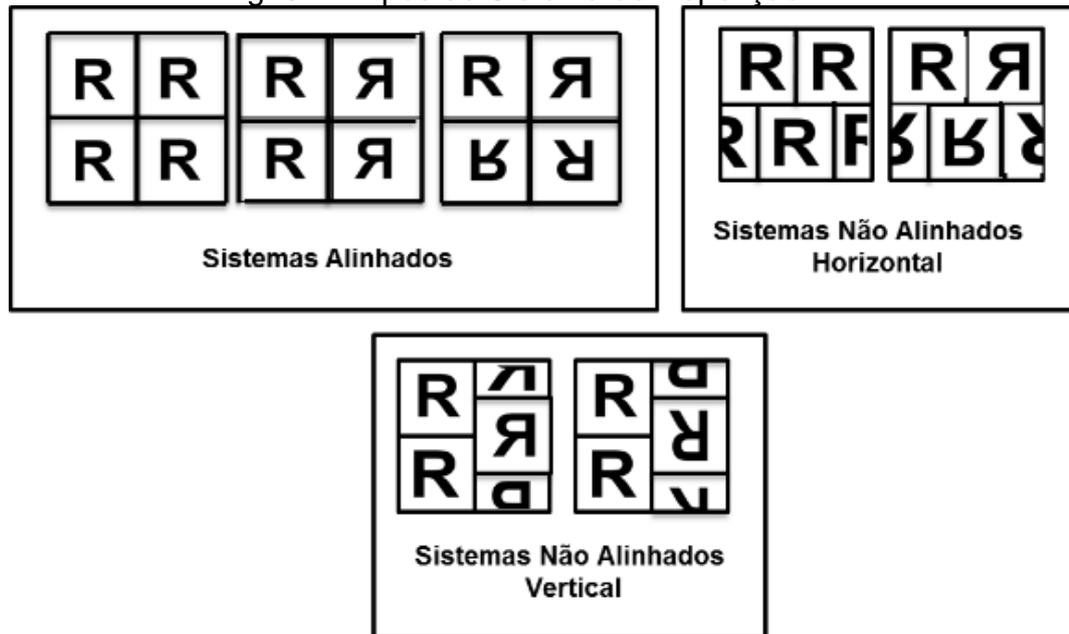
Fonte: SCHWARTZ, 2008, P. 62.

Sistema de Repetição: define a ordem na qual o módulo se repetirá a intervalos programados tanto no sentido do comprimento como da largura, contínua e organizadamente dentro de um grid, para a elaboração de um padrão. Essa repetição possibilita a formação de diferentes composições visuais com um mesmo módulo. Existem “basicamente dois tipos de sistemas (Fig. 6), o ‘sistema alinhado e o sistema não alinhado’ pelos quais um módulo pode ser repetido”. (SILVA, 2004, p.11).

Sistema alinhado: quando as unidades são posicionadas lado a lado e uma sobre as outras, seguindo uma grade com linhas horizontais e verticais.

Sistema não alinhado: quando mantém um alinhamento (vertical ou horizontal) e muda o outro, alterando o ângulo ou espaçamento. (SILVA, 2005, p.11)

Fig. 04 – Tipos de Sistema de Repetição



Fonte: Adaptado pela autora de SCHWARTZ (2008)

Segundo Ruthschilling (*apud* SILVA, 2005),

O conceito de “repetição”, no contexto do design de superfície, é a organização dos elementos formais contidos no desenho em unidades ou módulos, que se repetem a intervalos constantes de acordo com um sistema determinado, gerando um padrão. É um pré-requisito importante ao Designer de Superfícies a compreensão da repetição tanto como recurso técnico como possibilidade expressiva, pois muitas vezes na repetição do módulo surgem diferenças visuais inesperadas, mas interessantes, provocando um diálogo com o seu criador. (RUTHSCHILLING *apud* SILVA 2005, p. 12).

Através dessa técnica, é possível criar uma infinidade de padrões diferentes de acordo com o padrão desejado e o gabarito de repetição escolhido. A variação da repetição altera o efeito ótico, sensorial e simbólico do padrão por inteiro. Existem cinco tipos de *rapport* do módulo (Fig 7). São eles:

Translação: deslocamento simples, em que o módulo mantém o tamanho e a direção desejada, movendo-se em um eixo sobre uma reta ou uma curva.

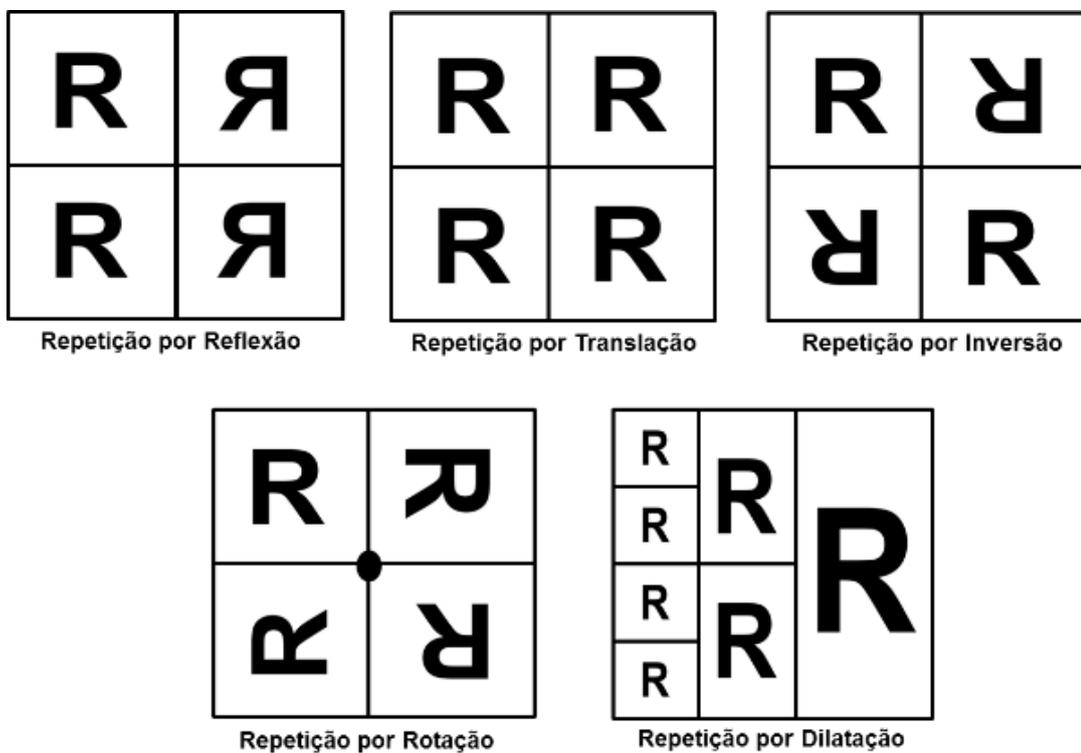
Rotação: é o deslocamento radial do módulo ao redor de um ponto, à direita ou à esquerda.

Reflexão: O módulo é refletido como num espelho a partir de um eixo.

Inversão: o módulo mantém seu tamanho e direção original, porém, o seu sentido é mudado.

Dilatação: amplia-se ou reduz-se o módulo, conservando-se a proporcionalidade em função de determinada regra.

Fig. 05 – Tipos de Repetição do módulo



Fonte: RINALDI, M. R. e MENEZES, M. Dos S., 2009, p. 22-23.

Nos Módulos com rapport há um componente decisivo: o **Encaixe**, que segundo Ruthschilling (2006) é:

O 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 ou escolhido pelo designer, forma o desenho (RÜTHSCHILLING 2006, p.64)

Silva (2005) ainda acrescenta que:

O encaixe deve ser apresentado contendo no mínimo uma unidade completa (normalmente apresenta quatro unidades) com informações suficientes dos pontos de encontro das formas, claramente indicado o efeito que será criado no desenho posto em repetição (SILVA, 2005, p. 13).

O encaixe correto dos módulos de forma sequencial e sem quebras, dará o ritmo e proporcionará o efeito de superfície contínua, como podemos observar na figura 8.

O encaixe é baseado em dois princípios, são eles a continuidade e a contigüidade. A continuidade é uma “sequência ordenada e ininterrupta de elementos visuais dispostos sobre uma superfície, garantindo o efeito de propagação”. (RUTHSCHILLING, 2008, p.65). A contigüidade é uma “harmonia visual dos módulos (...). O sucesso é verificado na medida em que a imagem do módulo desaparece (...) revelando outras relações de figura e fundo, novos sentidos e ritmos”. (ibid., p.65).

Fig. 06 – Módulo com encaixe no sistema de repetição



Fonte: RUTHSCHILLING, 2008, p. 67.

4.3 Técnicas de estamparia em tecido

Os símbolos e mitos de uma determinada cultura não são dotados de expressão própria, necessitando assim de componentes materiais que auxiliem

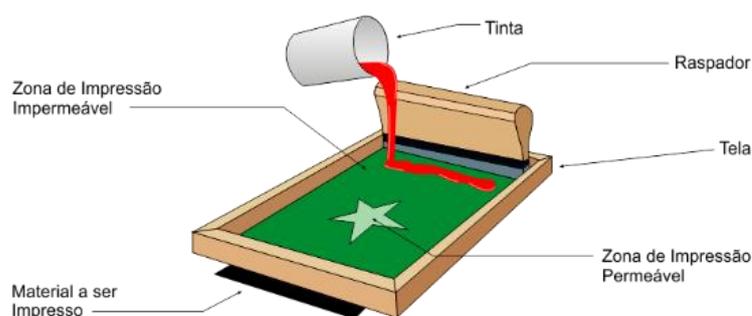
nessa comunicação. Os produtos da cultura material da moda são capazes de expressar esses valores, pois possuem recursos mítico-simbólicos e nós, ao usarmos esses produtos, nos apropriamos desses recursos para dar significado à nossa existência.

A superfície é o primeiro contato que liga o objeto ao sujeito e o entorno, por esse motivo o designer é parte fundamental nesse processo de comunicação, pois é o responsável pela criação de produtos detentores de significados. Niemeyer (2004, p.18) defende que “(...) não basta algo ser formalmente agradável, ser funcional (...). é função também do produto portar a mensagem adequada, ‘dizer’ o que se pretende para quem interessa.”

O tecido é um dos materiais que possui uma maior diversidade de tratamento e acabamento, e ainda segundo Chataignier (2006, p.19) “é um dos mais fortes e antigos meios de comunicação”. Contudo, é importante ter conhecimento sobre as diferentes técnicas existentes que são específicas para a estampagem de tecido para que se possa obter o resultado final desejado. Essas técnicas se dividem em quatro modalidades distintas, são elas: serigrafia, sublimação, *transfer* e impressão digital.

A **serigrafia**, *silk-creen* ou impressão a tela, é um dos mais antigos processos existentes para impressão de palavras ou imagens em uma superfície. É utilizado nesse processo as telas (matriz serigráfica) de nylon ou poliéster, tintas, rodo ou espátula. As telas são presas em um bastidor de madeira e possuem micro furos por onde a tinta irá penetrar ao ser exercida uma pressão por meio do rodo ou espátula, (Fig. 9), os pontos escuros são os que permitiram a passagem da tinta para o tecido e os pontos claros são impermeabilizados. (FACHINI, 2015)

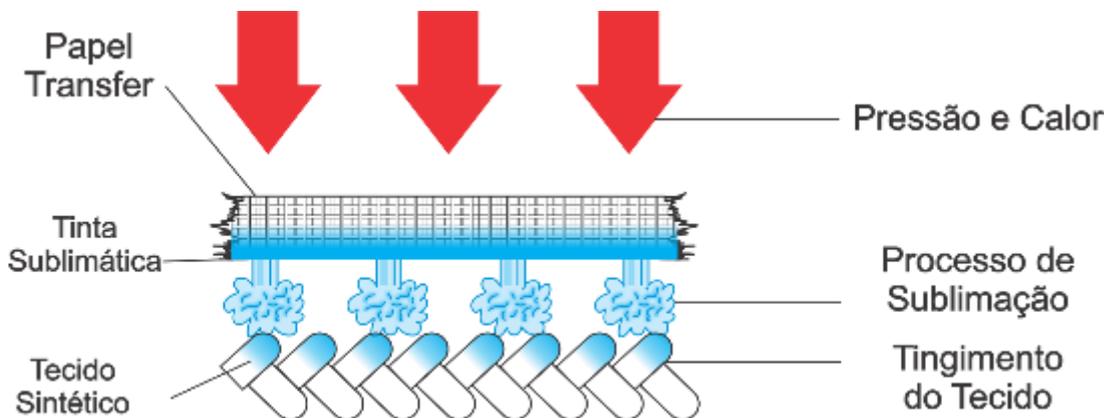
Fig. 7 - Processo de impressão por Serigrafia



Fonte: RxSilk Estamparia

A **Sublimação** é uma técnica parecida com o transfer comum. A diferença consiste no tipo de tinta usada. Nesse processo é usada uma impressora especial, adaptada para receber as tintas sublimáticas, corante que ao ser aquecido lança suas partículas no poliéster ou poliamida reagindo diretamente nas fibras do tecido, e um papel transfer sublimático, papel específico para a sublimação que possui uma fina camada de poliéster em sua superfície sólida. A estampa é transferida para o tecido através do processo de evaporação (Fig. 10), ao ser aplicado pressão e calor através de uma prensa, (Fig.11) tingindo diretamente as fibras do tecido (FACHINI, 2015).

Fig. 08 - Processo de impressão por Sublimação



Fonte: Alfa Estamparia

Fig. 09 - Prensas: Térmica e Pneumática para Sublimação



Fonte: Multivise comercio e importação Eireli [BR] e Mac-Len

O **Transfer** é uma estampa superficial que surgiu como uma alternativa mais acessível à serigrafia e é muito usada em produções pequenas. O processo ocorre através da termo transferência. Essa técnica utiliza-se uma impressora a laser ou a

jato de tinta (abastecida com a tinta correta para o substrato que recebera a impressão), um papel transfer especial, que possui uma película plástica, e uma prensa térmica (Fig.12). (FACHINI, 2015)

Fig. 10 - Máquina de Transfer para diferentes produtos



Fonte: Mercado Livre

A **Impressão Digital** é uma impressão de alta definição, que dispensa o uso de matrizes ou cilindros, permitindo uma maior liberdade de criação. A imagem é trabalhada no computador e estampada diretamente no tecido, através de uma impressora a jato tinta (Fig.13) específica para esse processo, comandada por um computador através de um software chamado de RIP (Raster Image Processor), que permite que as mesmas trabalhem com um volume maior de tinta e prevê o gerencialmente de cores de precisão, evitando assim que a estampa seja impressa em uma cor diferente da que foi projetada. Isso pode acontecer devido a gama de cores e conversão de cores, fator que ocorre devido à diferença de tonalidades trabalhadas e usadas no monitor (sistema aditivo RGB) e nas impressoras digitais (sistema subtrativo CMY) causando assim um problema de tradução na hora da impressão. (INFOSIGN, 2013)

Fig. 11 - Máquina de Impressão Digital



Fonte: Portal de tecnologia da Bahia

5. DESENVOLVIMENTO PROJETUAL

No desenvolvimento de um projeto é indispensável o uso de métodos, constituídos por etapas que permitem a realização do processo de forma rápida, organizada e coerente visando o sucesso do mesmo. Um projeto de forma empírica corre o risco de não ser aceito e de não conseguir atingir os objetivos projetuais. É o que confirma Munari (2002) quando diz que:

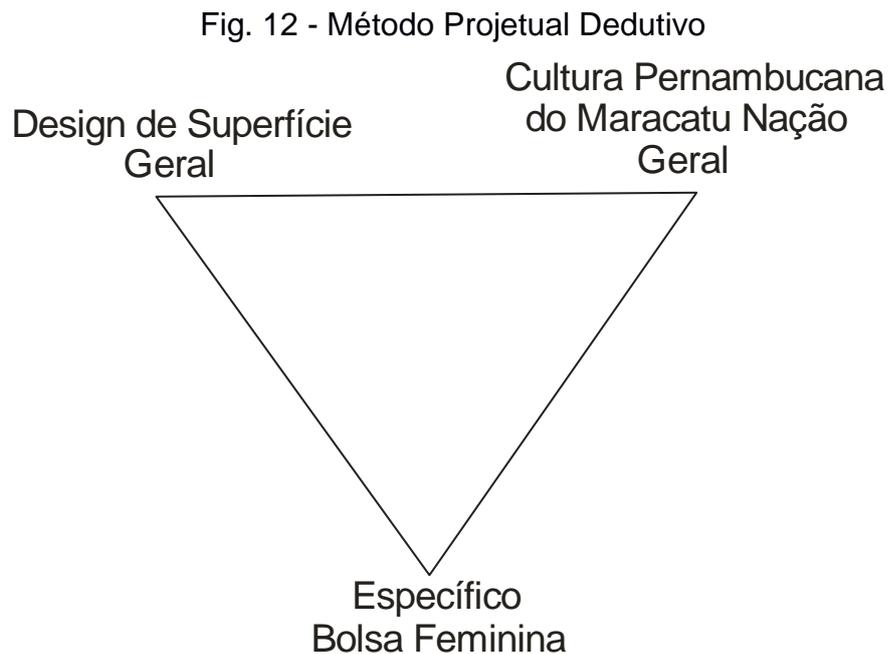
No campo de Design não se deve projetar sem um método, pensar de forma artística procurando logo a solução, sem fazer antes uma pesquisa sobre o que já foi feito de semelhante ao que se quer projetar, sem saber que materiais utilizar para a construção, sem ter definido bem a sua exata função. (MUNARI, 2002, p. 10)

Atualmente, a elaboração de produtos de moda está cada vez mais recorrendo às “metodologias de design, objetivando agregar valor ao produto, apresentando contextos de inovação, sempre respeitando as características peculiares dos produtos da moda, que por natureza têm o ciclo de vida curto e efêmero”. (KELLER, 2004, P. 49)

O uso de uma metodologia permite ao designer uma maior probabilidade de acerto na criação de um produto que seja aceitável pelo mercado, pois a mesma ajuda o profissional a identificar as necessidades e desejos do usuário e saber como usá-los na criação de produtos conceituais, mais interessantes e atrativos com valor estético e simbólico. A metodologia correta ajuda na economia de tempo e permite conhecer melhor o público-alvo para quem se está projetando.

5.1 Metodologia Científica

O método de abordagem utilizado para esse projeto foi o dedutivo (Fig. 02) que parte de um conhecimento geral para o específico. “Parte de princípios reconhecidos como verdadeiros e indiscutíveis e possibilita chegar a conclusões de maneira puramente formal, isto é, em virtude unicamente de sua lógica.” (GIL 2008, p.9)



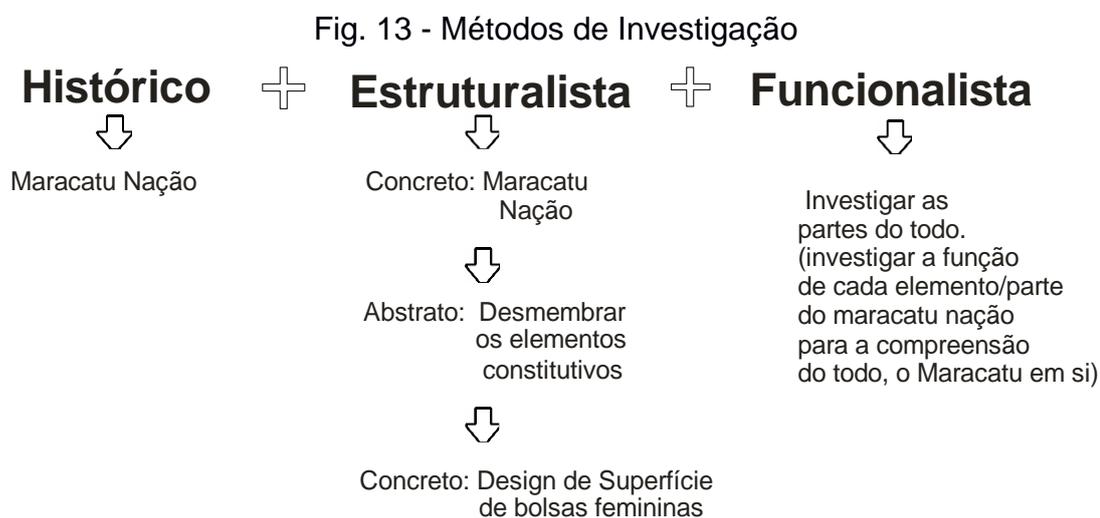
Fonte: Elaborado pela autora.

Partindo do geral, o Nordeste, formado pelos estados da Sergipe, Alagoas, Paraíba, Bahia, Piauí, Ceará, Maranhão, Pernambuco e Rio Grande do Norte e seus 18 tipos de danças culturais existentes, direcionaremos nossa atenção e estudo para o estado de Pernambuco, em particular para o Maracatu Nação. Buscando identificar as características dessa dança folclórica e seus signos, que servirão para a conclusão do objetivo final que é a aplicação no projeto de Design de superfície de bolsas a serem introduzidas no mercado de moda.

Os métodos de investigação orientam como realizar a pesquisa, que processos usar para colher os dados e auxiliar na análise dos mesmos. “Esses métodos têm

por objetivo proporcionar ao investigador os meios técnicos, para garantir a objetividade e a precisão no estudo dos fatos sociais”. (GIL, 2008, p.15).

Nesse projeto foram adotados para estruturar essa pesquisa os métodos: histórico, estruturalista e funcionalista (Fig. 3).



Fonte: Elaborado pela autora

O método histórico investiga os acontecimentos do passado e como eles influenciam na sociedade atual. Para esse entendimento, é importante estudar e conhecer as raízes desses acontecimentos históricos. “As instituições alcançaram sua forma atual através de alterações de suas partes componentes, ao longo dos tempos, influenciadas pelo contexto cultural particular de cada época” (LAKATOS E MARCONI 1991, p.107). Ainda segundo Franz Boas (2010b) é importante fazer um resgate histórico, pois “não se pode dizer que a ocorrência do mesmo fenômeno sempre se deve às mesmas causas, nem que ela prove que a mente humana obedece às mesmas regras em todos os lugares”. (BOAS, 2010b, p. 25)

O método histórico permitiu conhecer a história por trás dessa cultura, desde o seu surgimento até as modificações que aconteceram no maracatu devido as influencias socioculturais.

O método estruturalista, usado para investigar uma cultura, busca descobrir fatores que sustentam certas práticas e crenças humanas, partindo do concreto para o abstrato, de acordo com as relações e experiência do sujeito social.

Foi investigada a importância e o papel de cada parte componente do Maracatu, a partir da maneira como cada uma se relaciona entre si. Destrinchamos cada elemento compositivo do objeto de estudo desse projeto, desde as cores usadas, os instrumentos, os rituais, crenças e os personagens, com o objetivo de entender a importância e representatividade que essa cultura tem para a sociedade, para a escolha da iconografia mais adequada a fim de identificar o maracatu na utilização no projeto de superfície.

Segundo Malinowski (1978), fundador da Antropologia Social, o método Funcionalista considera que a sociedade é composta de muitas partes diferentes umas das outras, porém essas partes se inter-relacionam e cada uma tem sua importância no funcionamento do todo, e que para poder entender cada parte, será preciso analisar a sua função no todo.

Esse método permite analisar os dados obtidos através de pesquisas bibliográficas, teses e dissertações que ajude a entender as diferenças culturais existentes na sociedade e como ocorre a influências entre essas culturas, mostrando também que a função de cada elemento/parte componente do Maracatu é importante e contribui para o sucesso do todo.

Como cada um, de forma organizada, auxilia na transmissão da mensagem e dos rituais simbólicos dessa cultura de forma harmônica, é importante “(...) essa análise das funções dos usos e costumes no sentido de assegurar a identidade cultural de um grupo” (LAKATOS, 1981, p. 34).

Partindo desses métodos, o desenvolvimento das estampas será de natureza projetual, através de uma pesquisa qualitativa para recolhimento dos elementos do maracatu que serão usados para solucionar o problema prático da pesquisa, que é a aplicação da estética do Maracatu em superfícies de bolsas.

5.2 Metodologia de Munari aplicada no Design de Superfície

Para o desenvolvimento desse projeto, foi adotada a metodologia de Munari (2002), pois através de pesquisas feitas sobre projetos similares observou-se que a mesma pode ser aplicada em projetos de superfícies devido a sua flexibilidade de adaptação a qualquer tipo de projeto, podendo também ser trabalhada harmonicamente com outros métodos, pois de acordo com Munari (1998),

O método de projeto, para o designer, não é absoluto nem definitivo; pode ser modificado caso ele encontre outros valores objetivos que melhorem o processo. E isso tem a ver com a criatividade do projetista, que, ao aplicar o método, pode descobrir algo que o melhore. Portanto, as regras do método não bloqueiam a personalidade do projetista; ao contrário, estimulam-no a descobrir coisas que, eventualmente, poderão ser úteis também aos outros. (MUNARI, 1998, p. 11)

Munari relaciona esse método a uma receita de sopa de ervilha. Nele são designadas as etapas a serem seguidas para a solução de um determinado problema. Na Figura 14 são apresentadas as etapas da metodologia de Munari.

Fig. 14 - Etapas da Metodologia de Munari (2002)



Fonte: Adaptado pela autora

5.2.1 Problema

De acordo com Munari (2002, p. 29-30) “o problema do design resulta de uma necessidade, [...] [e que] a solução de tais problemas melhora a qualidade de vida”. Nesse caso, o problema desse projeto consiste na criação de estampas (padrões) inspiradas na cultura do Maracatu Nação, que serão destinadas para uma possível aplicação em bolsas femininas, para agregar valor a esse tipo de produto e diferenciá-los esteticamente dos concorrentes, ao mesmo tempo em que busca a valorização dessa cultura popular e de sua identidade.

5.2.2 Definição do Problema

Segundo Munari (2002), nessa etapa são definidos “os limites dentro dos quais o projetista deverá trabalhar” (p. 32). Quando o problema do projeto é bem delimitado permite que seja realizada a busca pela solução mais coerente e inovadora para o mesmo. Nesse projeto, o problema se caracteriza da seguinte maneira: desenvolver 10 padrões, de acordo com os elementos significativos do Maracatu nação, para provável aplicação em têxteis destinados à confecção de bolsas femininas, com o objetivo de agregar valor aos produtos e valorizar a cultura trabalhada.

5.2.3 Componentes do Problema

Para o desenvolvimento de um bom projeto, é importante que o designer aprofunde mais a sua pesquisa para se ter um maior conhecimento e domínio de todos os componentes que fazem parte do problema e que influenciam, direta ou indiretamente, no resultado final do projeto. De acordo com Munari (2002, p. 38) “decompor um problema em seus componentes significa descobrir muitos subproblemas”. Essa decomposição dita por Munari ajuda a identificar cada parte integrante do produto e quais serão as limitações que o projeto terá, fornecendo apoio durante todo o processo e auxiliando na escolha do material e processo de produção mais adequada.

“A solução do problema geral está na coordenação criativa das soluções dos subproblemas” (MUNARI, 2002, P. 38). De acordo com o problema apresentado anteriormente, delimitamos os seguintes subproblemas:

- Quais os elementos do tema serão usados?
- De que forma as estampas comunicarão a cultura do Maracatu Nação?
- Qual técnica de impressão utilizar?
- Qual a limitação de cores do projeto?
- Qual o tamanho do padrão?

A compreensão de todos esses subproblemas ajudou nas etapas seguintes, facilitando a solução do problema geral.

5.2.4 Coleta de Dados

Para esse projeto foram feitas pesquisas sobre cada subproblema apresentado anteriormente, visando à solução dos mesmos. Foi pesquisado sobre a História e simbologia da cultura do Maracatu nação, sua importância e utilização em produtos de moda, além de uma pesquisa por produtos similares existentes no mercado que também fizeram uso da mesma temática, buscando compreender como ocorreu a apropriação dos elementos culturais.

Nessa etapa, também foram feitas pesquisas sobre os diferentes tipos de processos de estamparia, suas qualidades e limitações, para a escolha do melhor processo que possa proporcionar um bom acabamento e qualidade no resultado final da estampa. Nesta pesquisa, ainda foi possível conhecer quais os substratos mais adequados para cada tipo de processo, suas restrições projetuais e os cuidados e durabilidade das estampas aplicadas em diferentes tipos de superfícies têxteis, além dos princípios do design de superfície que regem a criação de padrões.

Foram feitas buscas por referências visuais através de fotografias nas páginas sociais dos Maracatus nação: Porto Rico, Encanto do Pina, Iracema, Leão da Campina, e entrevistas semiestruturadas com os responsáveis pelos Maracatus Nação Estrela Brilhante do Recife e Maracatu Nação do Sol, situados nas cidades de Recife e Gravatá respectivamente, com o objetivo de conhecer os maracatus e a simbologia que envolve o folguedo.

As entrevistas foram feitas através dos e-mails de contato de cada maracatu e respondidas por seus responsáveis, sob o intuito de entender como é construída a estética das roupas, a escolha das cores e das formas que compõem o bordado dos vestuários usados por eles no cortejo.

As perguntas feitas sobre a estética foram: *Para a confecção dos bordados das roupas dos participantes, quais são as formas ou desenhos usados? Como são selecionados esses motivos? Quais as cores usadas e os critérios para escolha das mesmas?*

De acordo com as entrevistas os próprios brincantes ajudam na decoração de suas roupas, e usam nesse processo lantejoulas, Galões (fitas bordadas com motivos diversos) e bordados, esse último, de acordo com os depoimentos “*em forma de arabesco e setas criadas espontaneamente pelos próprios membros*” para embelezar as roupas. Quanto à cor usada pelo Maracatu Nação são “*cores tropicanas*”, além do uso das cores das entidades de cada grupo.

Essa criação estética, nos dois grupos, é feita de forma empírica, sempre com o objetivo de embelezar o vestuário, chamar a atenção de todos e se destacar dos demais grupos de maracatu, recorrendo algumas vezes às tendências de moda.

Também foram coletadas imagens no Google e em sites na internet referentes ao Maracatu nação desde formas e cores, para a criação do painel de inspiração (Fig. 15) que ajudou no processo de geração das alternativas na etapa da criatividade.

Fig. 15 – Painel de Inspiração Maracatu Nação

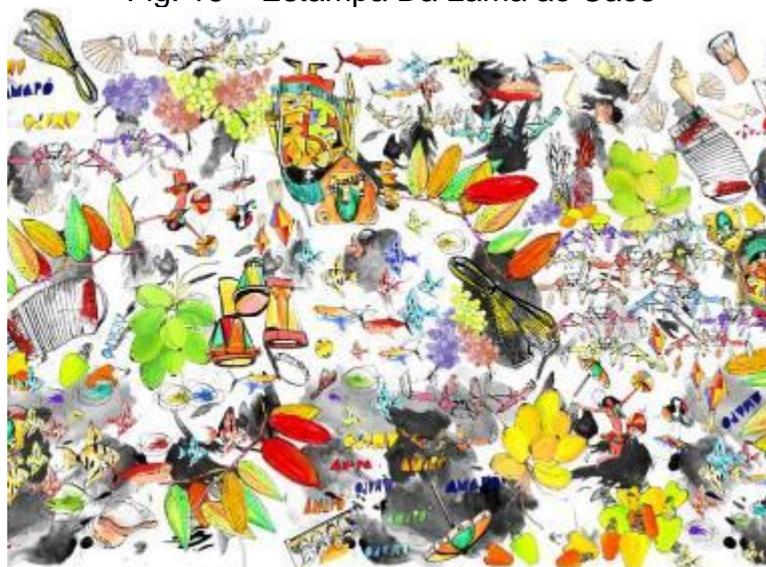


Fonte: Elaborado pela autora

5.2.4.1 Pesquisa de Similares

Algumas empresas e profissionais já se inspiraram no maracatu para criação de seus trabalhos, cada uma abordando o tema de forma diferente. A grife Amapô lançou na SPFW em 2011 sua coleção de verão inspirada na cultura regional do Nordeste, onde em parceria com o ilustrador Filipe Jardim, criaram a estampa da coleção nomeada Da Lama ao Caos (Fig. 16) com inspiração no maracatu e o uso de cores chamativas.

Fig. 16 – Estampa Da Lama ao Caos



Fonte: R7 entretenimento

Além da grife Amapô, a Ipanema também criou uma coleção de sandálias para o verão 2012 inspiradas no folgado. A linha intitulada Ritmos é composta por três modelos: sandália, rasteira e plataforma (Fig. 17). Foram trabalhados nessa coleção o uso das cores, texturas e aplique de flores em alto relevo que lembra os bordados nas roupas dos caboclos de lança.

Fig. 17 – Ipanema Ritmos



Fonte: @sandaliasipanemaoficial

As marcas FARM e Adidas Originals utilizaram a estética do maracatu como inspiração para sua coleção primavera/verão 2014, composta em um fundo preto, com motivos de flores e frutos, em cores amarela e laranja vibrantes, os desenhos fazem referência à música e à dança dessa manifestação cultural nordestina. Essas estampas encontram-se em diferentes produtos como casacos, moletom, mochilas, tênis e outros, conforme podemos observar abaixo (Fig. 18).

Fig. 18 – Coleção Adidas Originals e FARM



Fonte: FARM Rio

Além dessas empresas, o estilista Ronaldo Fraga e o designer Marcelo Rosenbaum também recorreram à cultura nordestina para a criação de produtos conceituais, porém seus trabalhos foram inspirados no maracatu rural. Sobre o desfile da coleção de verão 2011 de Ronaldo Fraga no SPFW (Fig. 19), Julia Guglielmetti, do blog UOL, diz que

O maquiador Marcos Costa, criou a beleza do desfile de Ronaldo Fraga e a denominou de "maracatu aprendiz", em referência aos maracatus nordestinos que fizeram parte da coleção do estilista mineiro. O beauty artist criou um look com três pontos focais: a peruca branca, os lábios vermelhos com paetês e os óculos espelhados, "para refletir de volta o mau olhar".

Fig. 19 – Croqui De Ronaldo Fraga



Fonte: Blog um reino não tão distante e UOL

Segundo o site rosenbaum®, o designer Marcelo Rosenbaum, apaixonado pela cultura pernambucana, criou uma coleção de louças inspiradas no Maracatu Rural, em parceria com a Oxford, que foi lançada durante a SPFW. Além dessa coleção Rosenbaum também desenvolveu uma linha de estampas exclusivas em parceria com a SIBRAPE (Fig. 20), empresa especializada na criação personalizada de estampas de vinil para piscinas. Segundo Gislene Lopes, em seu release no site Difundir,

As novas estampas da coleção Sibrape encantam pelo colorido nos tons de azul, verde, vermelho e amarelo. Reproduzem um bordado de lantejoulas que formam um desenho de arabescos. Para desenvolver o modelo Maracatu, o designer Marcelo Rosenbaum inspirou-se no manto do caboclo de lança, figura folclórica mais emblemática do Maracatu Rural da Zona da Mata de Pernambuco.

Fig. 20 – Coleção de estampas Marcelo Rosenbaum



Fonte: Rosenbaum

Referente ao procedimento adotado para o desenvolvimento dos elementos de composição do módulo, o mesmo ocorrerá em duas fases, onde na primeira etapa será feito manualmente o decalque dos elementos visuais que serão usados no processo criativo, onde posteriormente os mesmos serão escaneados, vetorizados e trabalhados na composição através do software CorelDraw.

Quanto ao processo de produção e ao substrato têxtil, levando em consideração o custo de produção e a qualidade final da estampa optou-se pela técnica de sublimação, que pode ser aplicada em tecido 100% poliéster ou poliamida com eficiência, a um custo mais baixo em relação às demais técnicas, além da ótima durabilidade das estampas decorrentes desse processo, podendo ser usado para produções de estampas corridas sem limitação de cor.

Para esse projeto será usada a técnica de *rapport* do módulo por translação, através do sistema de repetição alinhado, cujo módulo de repetição medirá 16x16cm.

Após a coleta de todas as informações necessárias para a solução dos subproblemas, foram escolhidos os elementos de composição que serão usados para a elaboração dos padrões (Fig. 22) e selecionadas as cores, optando pelos tons fortes e vibrantes (Fig. 23).

Fig. 22 – Elementos Selecionados



Fonte: Elaborado pela autora

Fig. 23 – Painel de inspiração de cor



Fonte: Elaborado pela autora

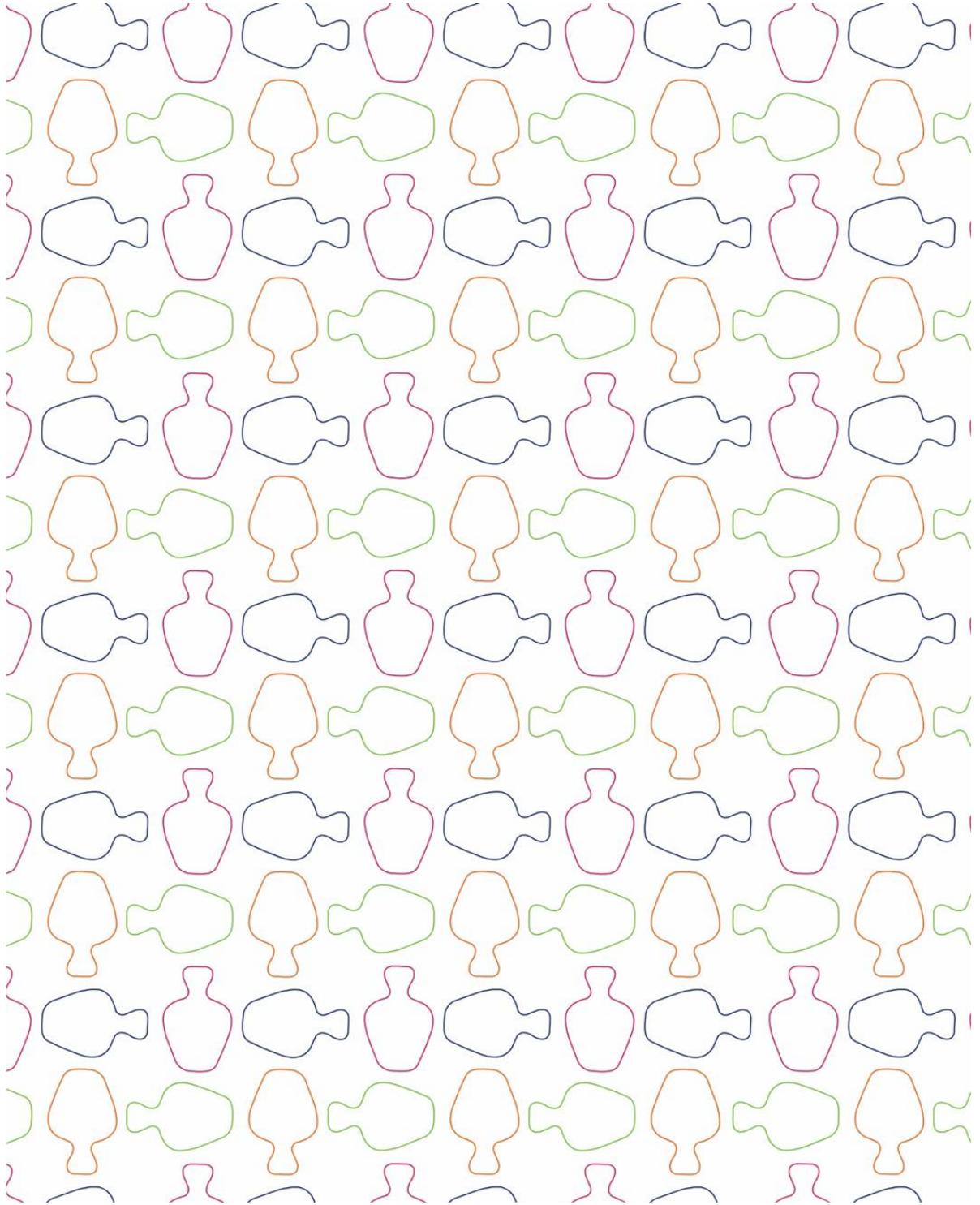
5.2.6 Criatividade

De acordo com Munari (2002),

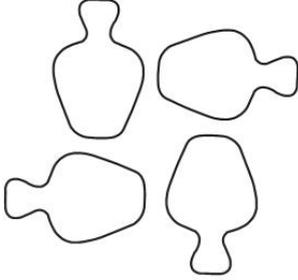
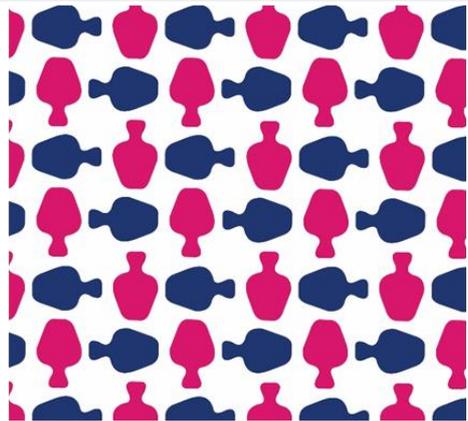
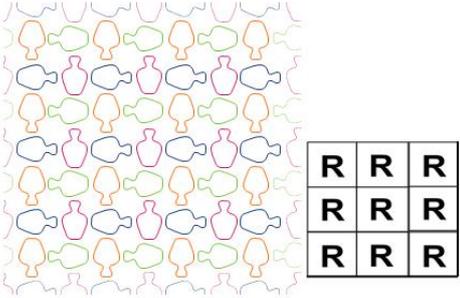
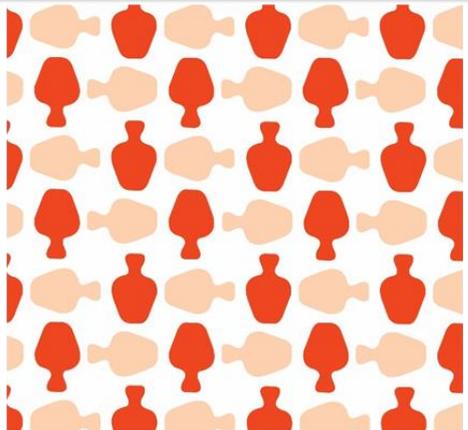
Enquanto a ideia está ligada a fantasia, pode chegar a propor soluções irrealizáveis por razões técnicas, materiais u econômicas, a criatividade mantém-se nos limites do problema – limites que resultam da análise dos dados e dos subproblemas. (MUNARI, 2002, p. 44)

Depois de todos os dados colhidos, necessários para o desenvolvido do projeto, é nessa etapa onde as ideias ganharão formas. A partir das imagens coletadas e de todas as informações e conhecimentos necessários, foi selecionado os elementos, formas e cores correspondentes ao tema, para a criação dos módulos.

Estampa 01: Ritmo Vibrante



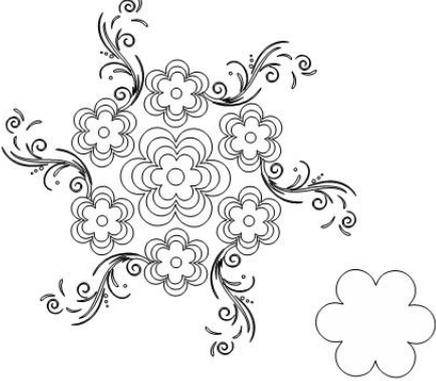
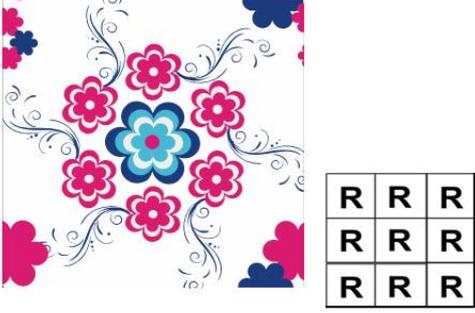
Estampa 01: Especificações Técnica

Versão 01		 <p>Elemento</p>
		
Versão 02		 <p>Módulo e Sistema de Repetição</p>
		
Versão 03		<p>Cor</p> <p>A estampa 01 apresenta 3 variações de cores, identificadas pela cartela Pantone Fashion + Home.</p>
		<p>Técnica</p> <p>A técnica utilizada foi o sistema alinhado, através do rapport por translação do modulo, composto por elementos inversos de mesmo tamanho.</p>
	<p>Elemento</p> <p>Foi usado apenas um elemento de composição, de mesmo tamanho, com variação de cores do preenchimento/contorno e de posição.</p>	

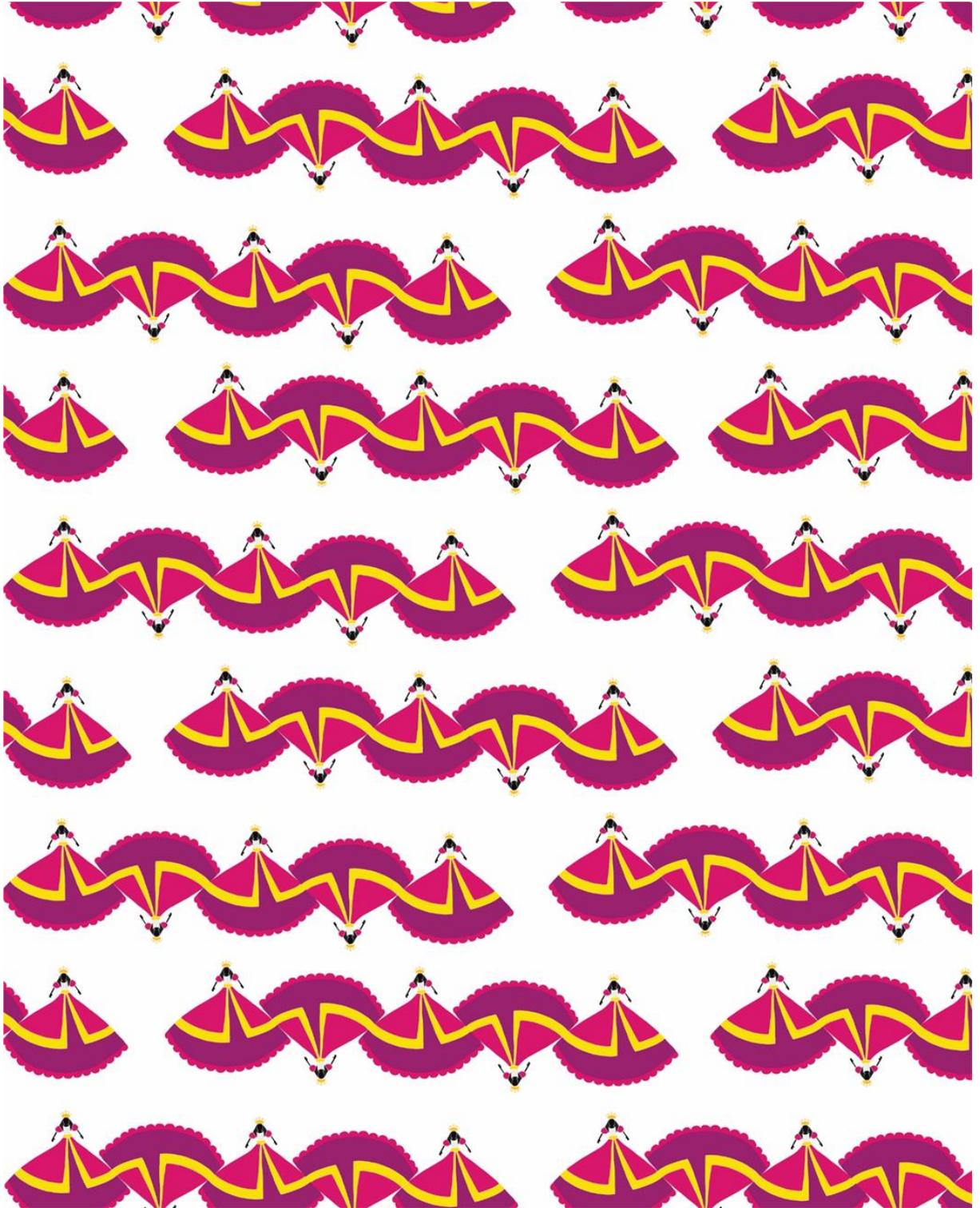
Estampa 02: No giro da saia



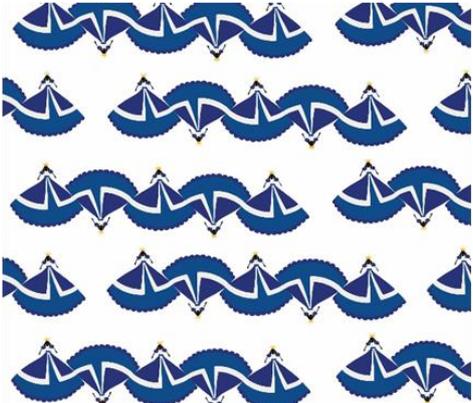
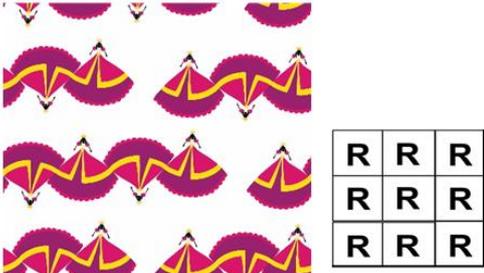
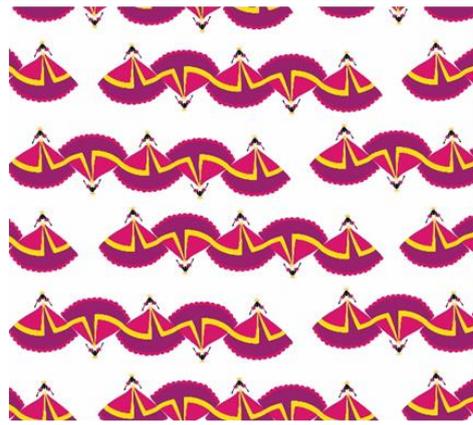
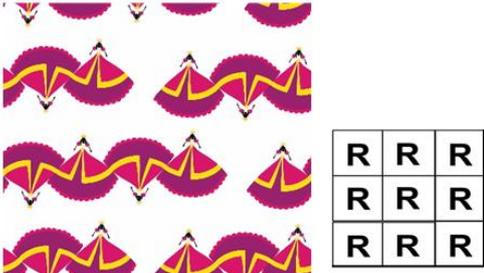
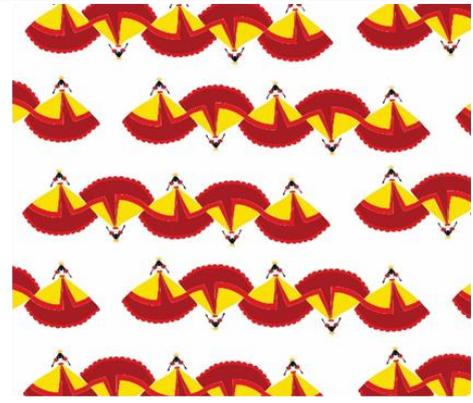
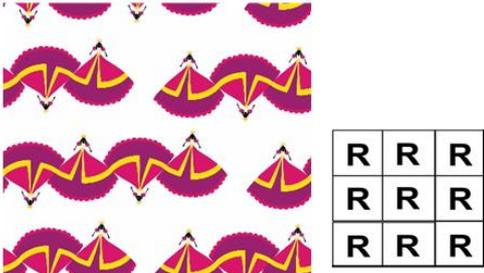
Estampa 02: Especificações Técnica

Versão 01	 <p> 11-0602 TCX 18-2527 TCX 18-2143 TCX 12-0752 TCX </p>	 <p style="text-align: center;">Elementos</p>						
Versão 02	 <p> 11-0602 TCX 19-3952 TCX 18-2143 TCX 14-4522TCX </p>	 <p style="text-align: center;">Módulo e Sistema de Repetição</p>						
Versão 03	 <p> 19-4007 TCX 17-1350 TCX 17-1563 TCX 16-4529 TCX 11-0602 TCX </p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr> <td style="width: 15%;">Cor</td> <td>A estampa 02 apresenta 3 variações de cores, identificadas pela cartela Pantone Fashion + Home.</td> </tr> <tr> <td>Técnica</td> <td>A técnica utilizada foi o sistema alinhado, através do rapport por translação do módulo, composto por elementos rotacionados de mesmo tamanho.</td> </tr> <tr> <td>Elemento</td> <td>Foi usado dois elementos de composição, com variação de tamanho, cor e de posição.</td> </tr> </tbody> </table>	Cor	A estampa 02 apresenta 3 variações de cores, identificadas pela cartela Pantone Fashion + Home.	Técnica	A técnica utilizada foi o sistema alinhado, através do rapport por translação do módulo, composto por elementos rotacionados de mesmo tamanho.	Elemento	Foi usado dois elementos de composição, com variação de tamanho, cor e de posição.
Cor	A estampa 02 apresenta 3 variações de cores, identificadas pela cartela Pantone Fashion + Home.							
Técnica	A técnica utilizada foi o sistema alinhado, através do rapport por translação do módulo, composto por elementos rotacionados de mesmo tamanho.							
Elemento	Foi usado dois elementos de composição, com variação de tamanho, cor e de posição.							

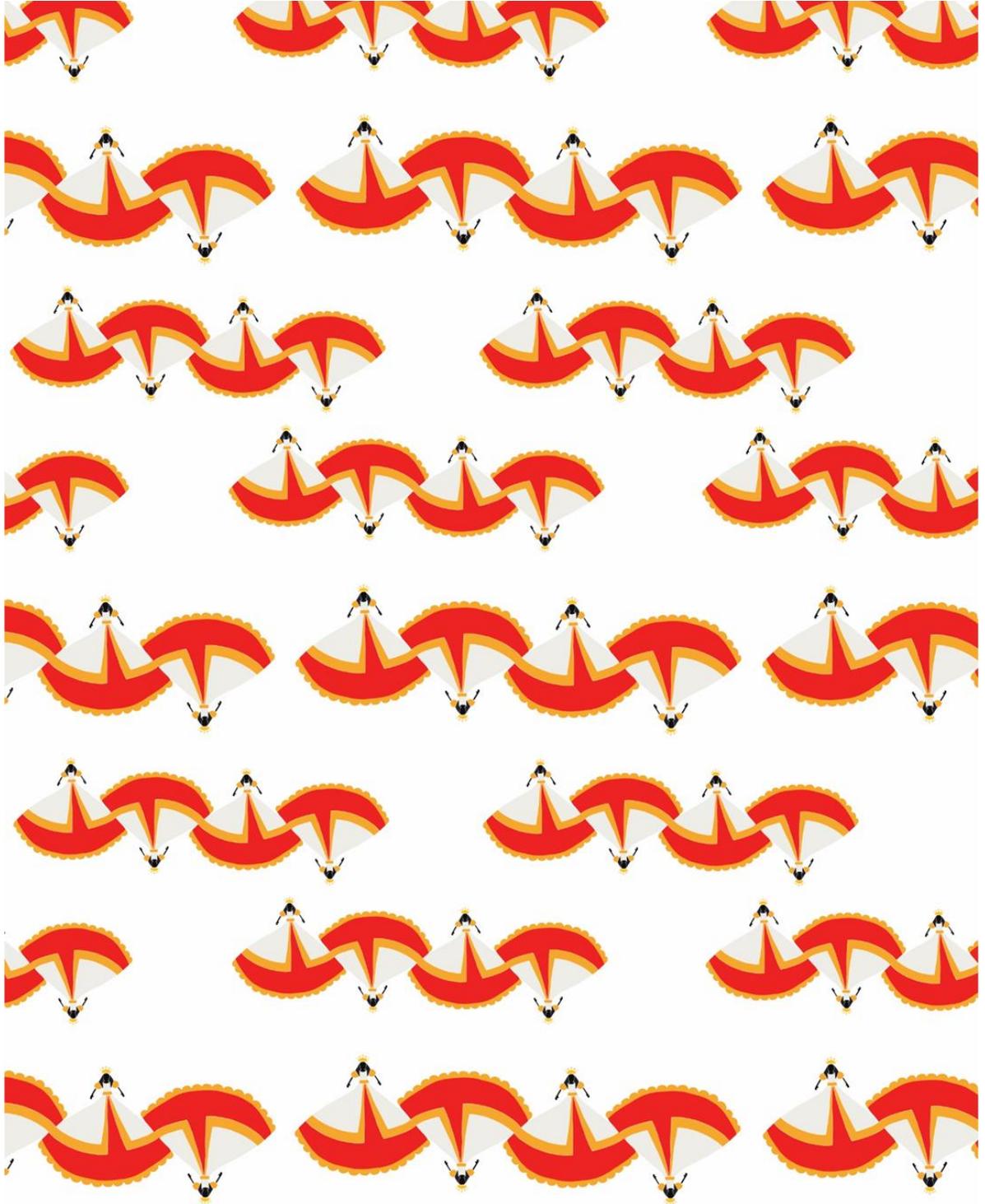
Estampa 03: Calunga 1



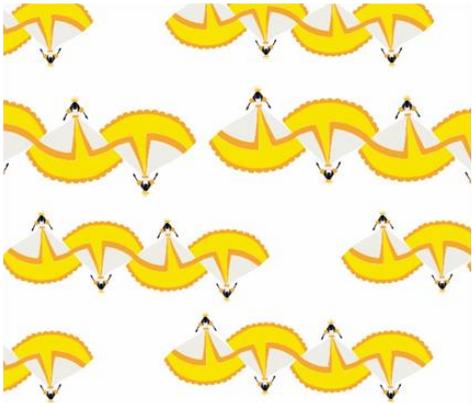
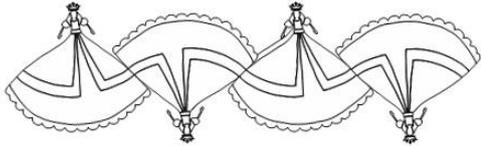
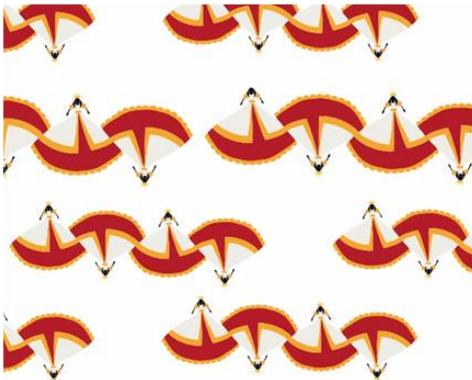
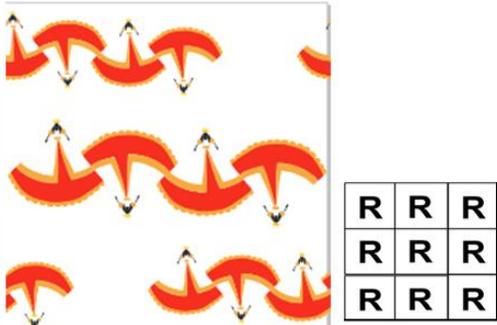
Estampa 03: Especificações Técnicas

Versão 01		 <p>Elemento</p>
	<p> 11-0602 TCX 19-4056 TCX 19-4007 TCX 12-0752 TCX 18-3963 TCX </p>	
	<p>Módulo e Sistema de Repetição</p> 	
Versão 02		<p>Cor</p> <p>A estampa 03 apresenta 3 variações de cores, identificadas pela cartela Pantone Fashion + Home.</p> <p>Técnica</p> <p>A técnica utilizada foi o sistema alinhado, através do rapport por translação do modulo, composto por elementos invertidos de mesmo tamanho.</p> <p>Elemento</p> <p>Foi usado um elementos de composição, de mesmo tamanho, variando a cor e posição.</p>
	<p> 18-3339 TCX 12-0752 TCX 19-2630 TCX 19-4007 TCX </p>	
	<p>Módulo e Sistema de Repetição</p> 	
Versão 03		<p>Cor</p> <p>A estampa 03 apresenta 3 variações de cores, identificadas pela cartela Pantone Fashion + Home.</p> <p>Técnica</p> <p>A técnica utilizada foi o sistema alinhado, através do rapport por translação do modulo, composto por elementos invertidos de mesmo tamanho.</p> <p>Elemento</p> <p>Foi usado um elementos de composição, de mesmo tamanho, variando a cor e posição.</p>
	<p> 12-0752 TCX 18-1561 TCX 19-4007 TCX 18-1658 TCX </p>	
	<p>Módulo e Sistema de Repetição</p> 	

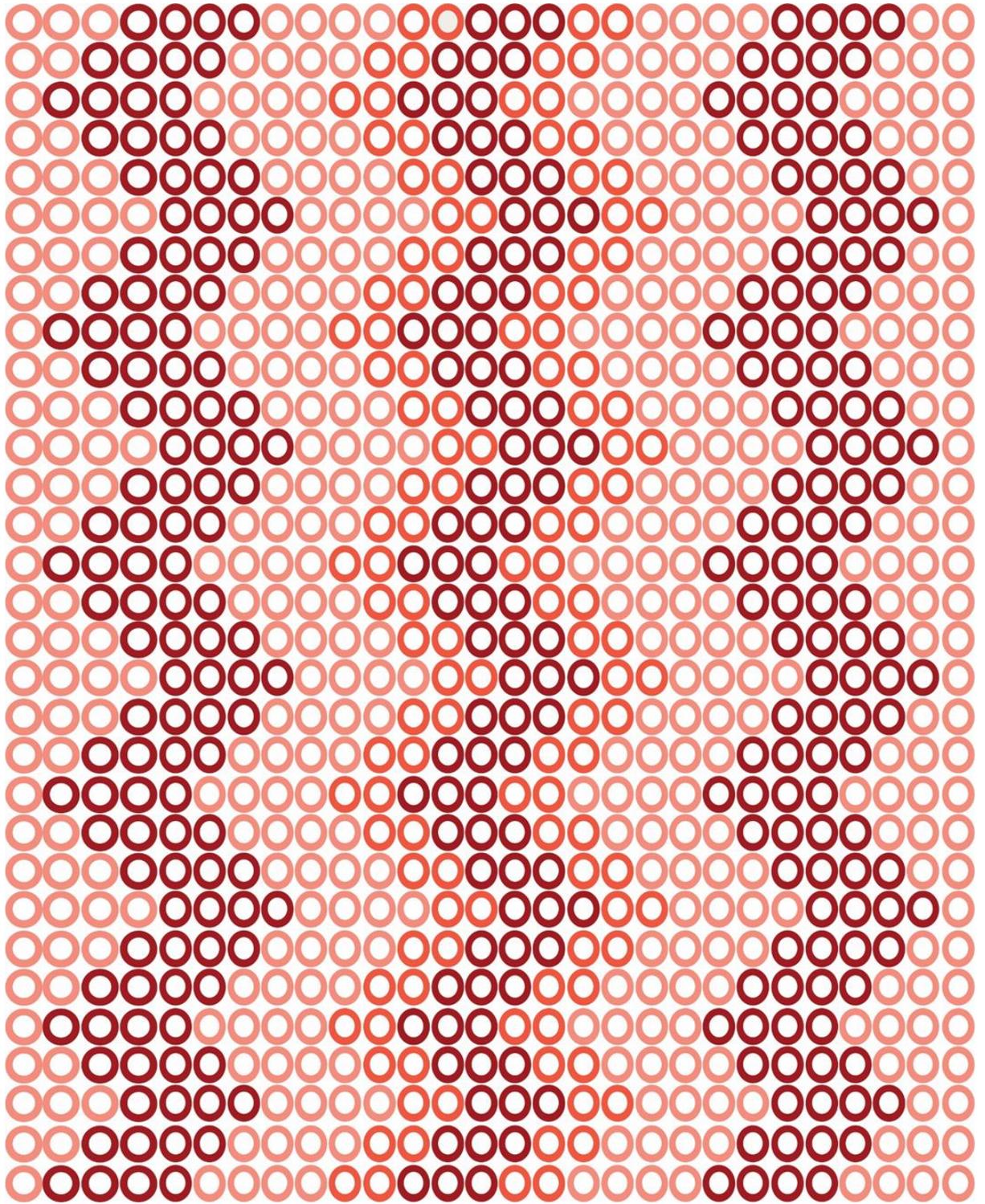
Estampa 04: Calunga 2



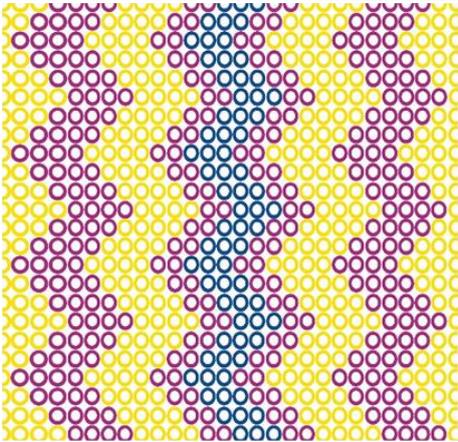
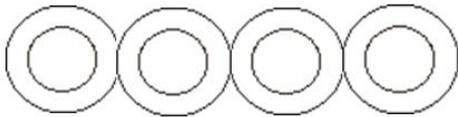
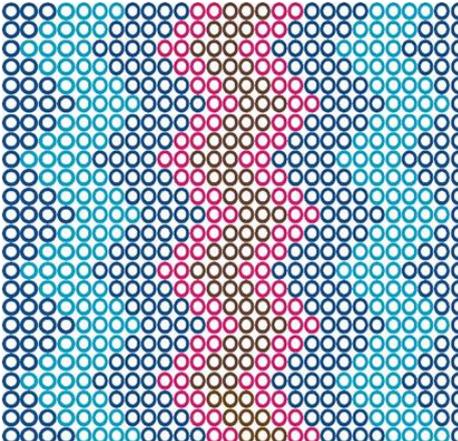
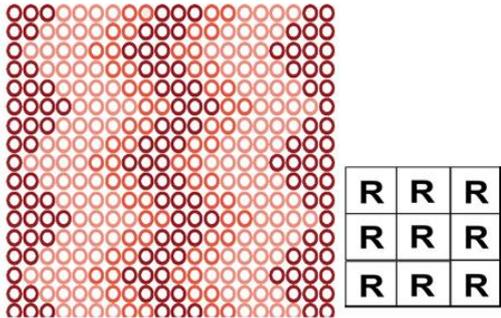
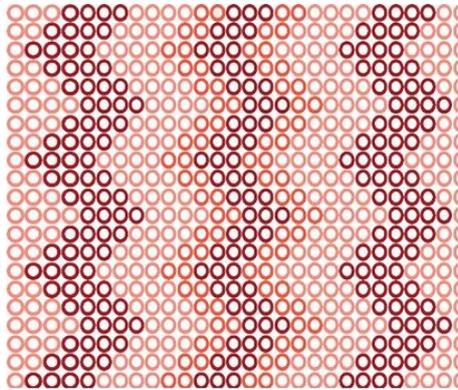
Estampa 04: Especificações Técnicas

Versão 01	 <p> 15-1049 TCX 11-4202 TCX 12-0643 TCX 19-4007 TCX </p>	 <p style="text-align: center;">Elementos</p>						
Versão 02	 <p> 19-1761 TCX 11-4202 TCX 19-4007 TCX 13-0859 TCX 15-1049 TCX </p>	 <p style="text-align: center;">Módulo e Sistema de Repetição</p>						
Versão 03	 <p> 17-1563 TCX 11-4202 TCX 15-1049 TCX 13-0859 TCX 19-4007 TCX </p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr> <td style="width: 20%;">Cor</td> <td>A estampa 04 apresenta 3 variações de cores, identificadas pela cartela Pantone Fashion + Home.</td> </tr> <tr> <td>Técnica</td> <td>A técnica utilizada foi o sistema alinhado, através do rapport por translação do modulo, composto por elementos invertidos e de tamanhos diferentes.</td> </tr> <tr> <td>Elemento</td> <td>Foi usado um elementos de composição, com variação de tamanho, cor e de posição.</td> </tr> </tbody> </table>	Cor	A estampa 04 apresenta 3 variações de cores, identificadas pela cartela Pantone Fashion + Home.	Técnica	A técnica utilizada foi o sistema alinhado, através do rapport por translação do modulo, composto por elementos invertidos e de tamanhos diferentes.	Elemento	Foi usado um elementos de composição, com variação de tamanho, cor e de posição.
Cor	A estampa 04 apresenta 3 variações de cores, identificadas pela cartela Pantone Fashion + Home.							
Técnica	A técnica utilizada foi o sistema alinhado, através do rapport por translação do modulo, composto por elementos invertidos e de tamanhos diferentes.							
Elemento	Foi usado um elementos de composição, com variação de tamanho, cor e de posição.							

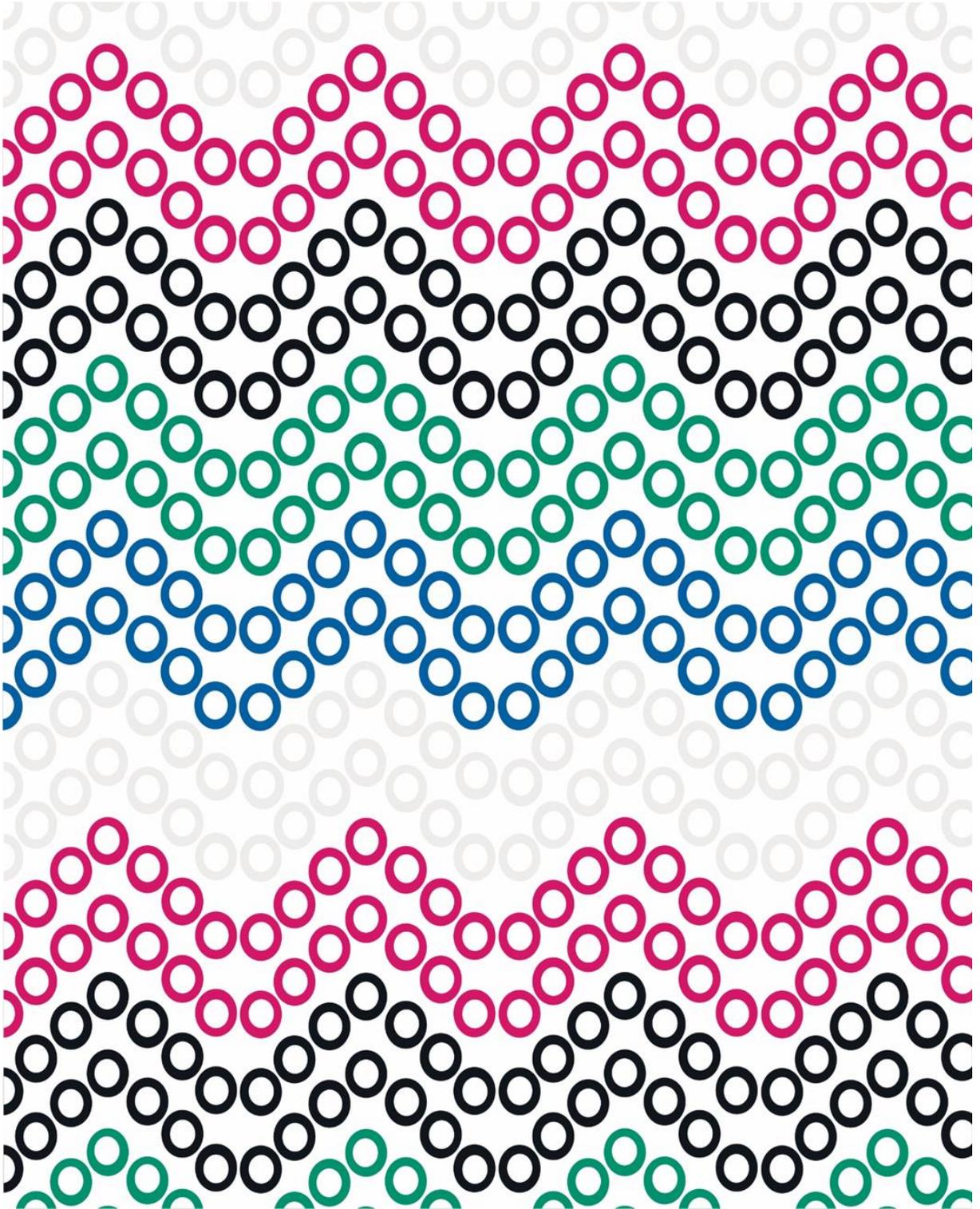
Estampa 05: Miçangas 01



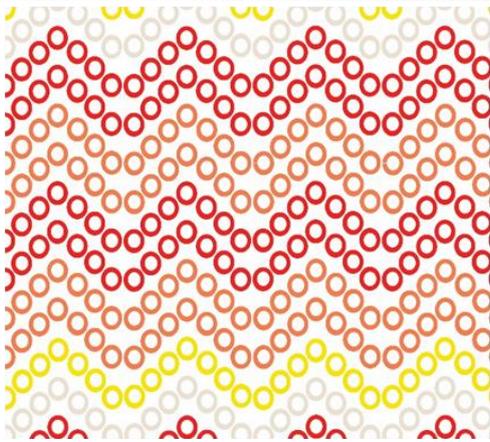
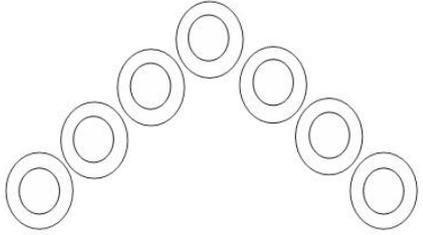
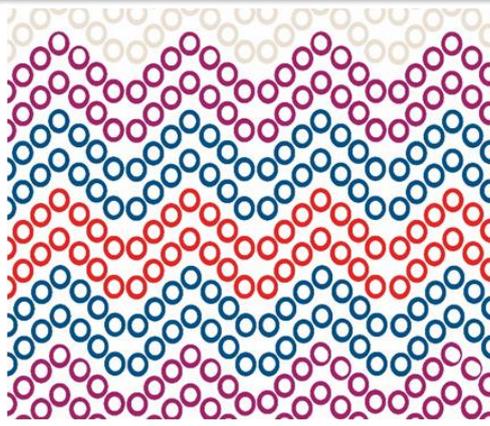
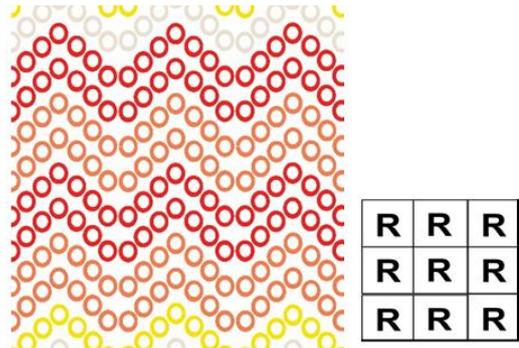
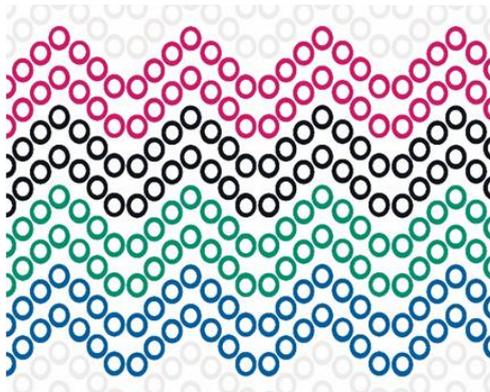
Estampa 05: Especificações Técnicas

Versão 01	 <p> 18-3339 TCX 19-4056 TCX 12-0752 TCX </p>	 <p style="text-align: center;">Elemento</p>					
	 <p> 18-2143 TCX 16-4529 TCX 19-4056 TCX 18-1048 TCX </p>	 <p style="text-align: center;">Módulo e Sistema de Repetição</p>					
	 <p> 15-1530 TCX 16-1451 TCX 19-1557 TCX </p>	<table border="1"> <tr> <td style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Cor</td> <td>A estampa 05 apresenta 3 variações de cores, identificadas pela cartela Pantone Fashion + Home.</td> </tr> <tr> <td style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Técnica</td> <td>A técnica utilizada foi o sistema alinhado, através do rapport por translação do módulo, composto por elementos de mesmo tamanho.</td> </tr> <tr> <td style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Elemento</td> <td>Foi usado um elementos de composição, de mesmo tamanho, variando a cor.</td> </tr> </table>	Cor	A estampa 05 apresenta 3 variações de cores, identificadas pela cartela Pantone Fashion + Home.	Técnica	A técnica utilizada foi o sistema alinhado, através do rapport por translação do módulo, composto por elementos de mesmo tamanho.	Elemento
Cor	A estampa 05 apresenta 3 variações de cores, identificadas pela cartela Pantone Fashion + Home.						
Técnica	A técnica utilizada foi o sistema alinhado, através do rapport por translação do módulo, composto por elementos de mesmo tamanho.						
Elemento	Foi usado um elementos de composição, de mesmo tamanho, variando a cor.						

Estampa 06: Miçangas 02



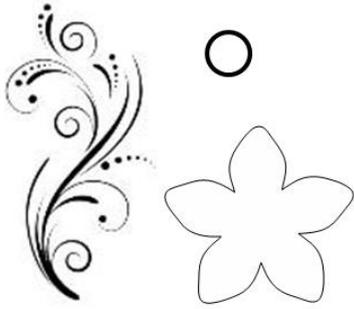
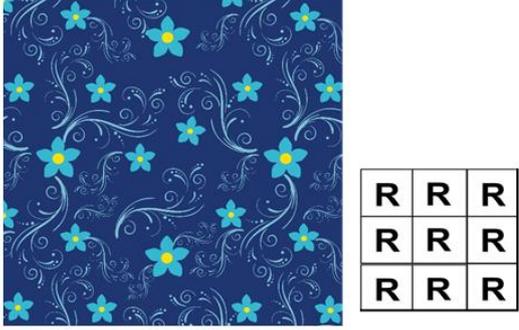
Estampa 06: Especificações Técnicas

Versão 01		 <p style="text-align: center;">Elemento</p>													
	<table border="0"> <tr> <td></td> <td>12-0601 TCX</td> <td></td> <td>16-1360 TCX</td> </tr> <tr> <td></td> <td>12-0643 TCX</td> <td></td> <td>17-1563 TCX</td> </tr> </table>		12-0601 TCX		16-1360 TCX		12-0643 TCX		17-1563 TCX						
	12-0601 TCX		16-1360 TCX												
	12-0643 TCX		17-1563 TCX												
Versão 02		 <p style="text-align: center;">Módulo e Sistema de Repetição</p>													
	<table border="0"> <tr> <td></td> <td>12-0601 TCX</td> <td></td> <td>19-2434 TCX</td> </tr> <tr> <td></td> <td>17-1563 TCX</td> <td></td> <td>19-4151 TCX</td> </tr> </table>		12-0601 TCX		19-2434 TCX		17-1563 TCX		19-4151 TCX						
	12-0601 TCX		19-2434 TCX												
	17-1563 TCX		19-4151 TCX												
Versão 03		Cor	A estampa 06 apresenta 3 variações de cores, identificadas pela cartela Pantone Fashion + Home.												
	<table border="0"> <tr> <td></td> <td>17-5641 TCX</td> <td></td> <td>19-4007 TCX</td> </tr> <tr> <td></td> <td>12-0601 TCX</td> <td></td> <td>18-4244 TCX</td> </tr> <tr> <td></td> <td>18-2143 TCX</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>		17-5641 TCX		19-4007 TCX		12-0601 TCX		18-4244 TCX		18-2143 TCX			Técnica	A técnica utilizada foi o sistema alinhado, através do rapport por translação do módulo, composto por elementos refletidos de mesmo tamanho.
		17-5641 TCX		19-4007 TCX											
	12-0601 TCX		18-4244 TCX												
	18-2143 TCX														
		Elemento	Foi usado um elementos de composição, com variação de cor.												

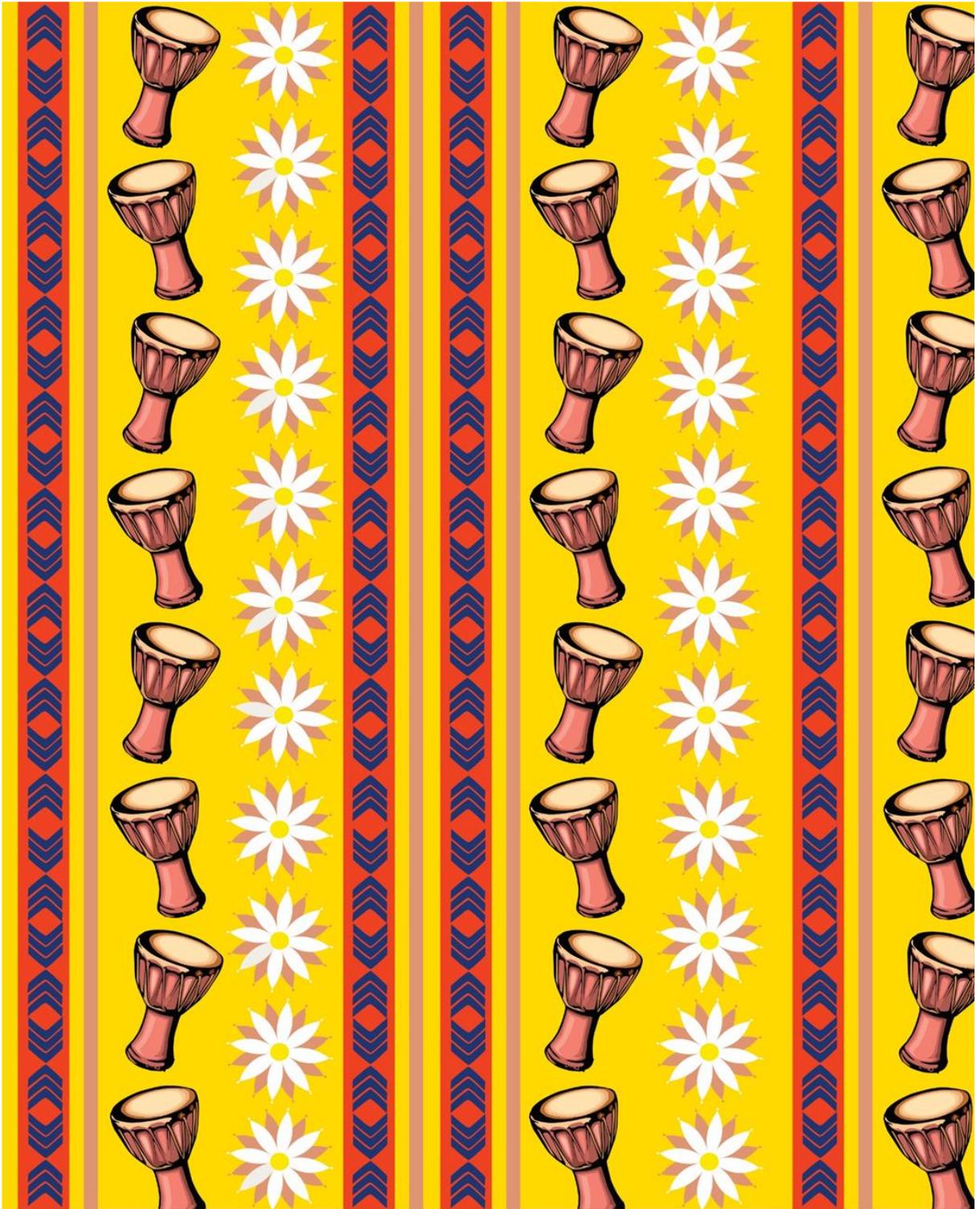
Estampa 07: Bordado Elegante



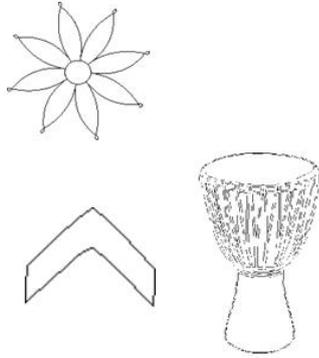
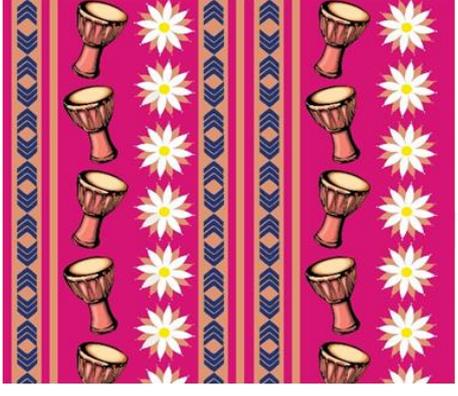
Estampa 07: Especificações Técnicas

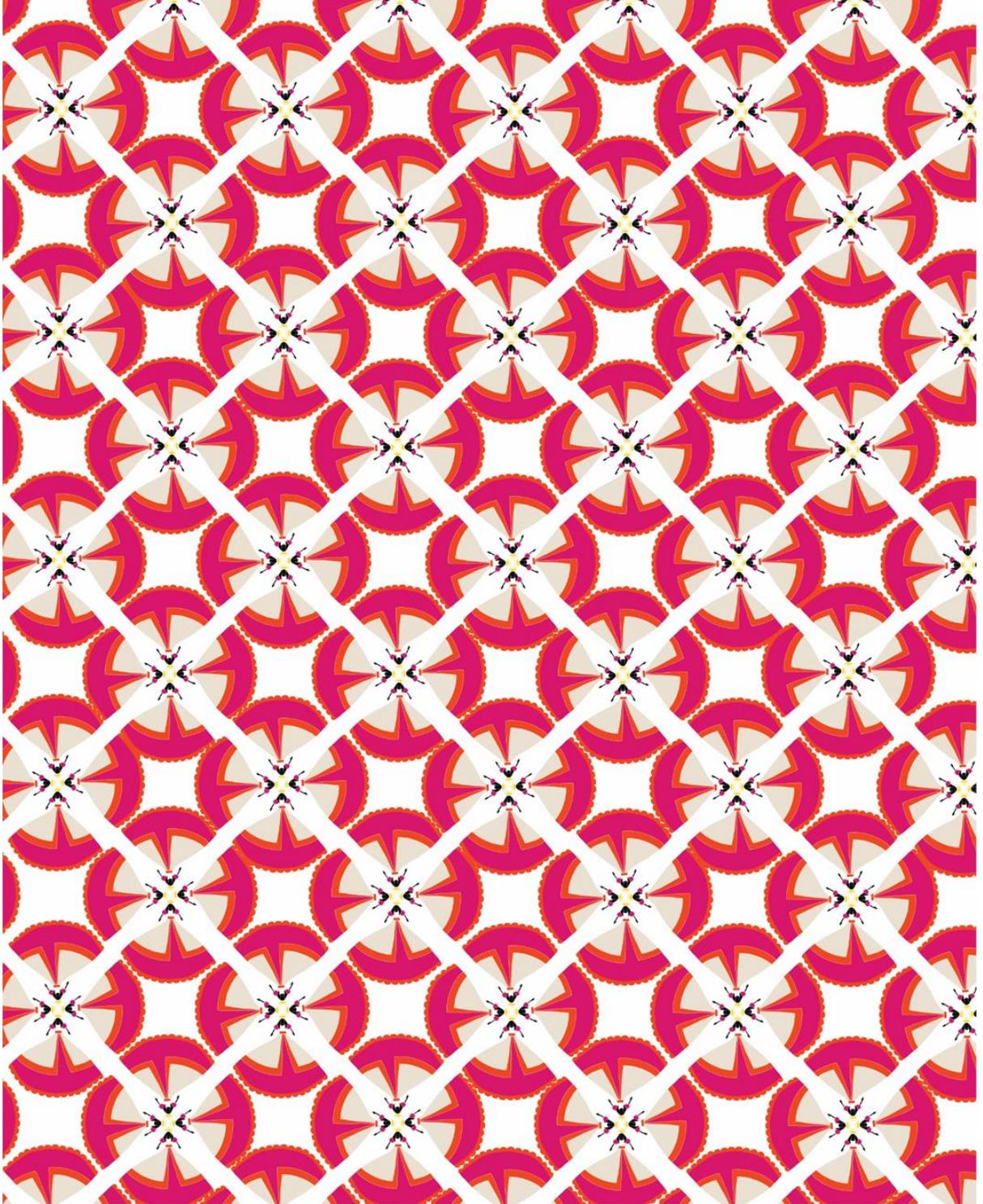
Versão 01	 <p> 19-3952 TCX 12-0752 TCX 14-4522 TCX </p>	 <p style="text-align: center;">Elementos</p>						
Versão 02	 <p> 13-0752 TCX 11-0602 TCX </p>	 <p style="text-align: center;">Módulo e Sistema de Repetição</p>						
Versão 03	 <p> 18-2436 TCX 11-0602 TCX 13-0752 TCX </p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="869 1451 957 1630">Cor</td> <td data-bbox="957 1451 1423 1630">A estampa 07 apresenta 3 variações de cores, identificadas pela cartela Pantone Fashion + Home.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="869 1630 957 1803">Técnica</td> <td data-bbox="957 1630 1423 1803">A técnica utilizada foi o sistema alinhado, através do rapport por translação do modulo, composto por elementos de tamanhos diferentes e rotacionados.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="869 1803 957 1998">Elemento</td> <td data-bbox="957 1803 1423 1998">Foi usado três elementos de composição, com variação de tamanho, cor e de posição.</td> </tr> </table>	Cor	A estampa 07 apresenta 3 variações de cores, identificadas pela cartela Pantone Fashion + Home.	Técnica	A técnica utilizada foi o sistema alinhado, através do rapport por translação do modulo, composto por elementos de tamanhos diferentes e rotacionados.	Elemento	Foi usado três elementos de composição, com variação de tamanho, cor e de posição.
Cor	A estampa 07 apresenta 3 variações de cores, identificadas pela cartela Pantone Fashion + Home.							
Técnica	A técnica utilizada foi o sistema alinhado, através do rapport por translação do modulo, composto por elementos de tamanhos diferentes e rotacionados.							
Elemento	Foi usado três elementos de composição, com variação de tamanho, cor e de posição.							

Estampa 08: Som sagrado

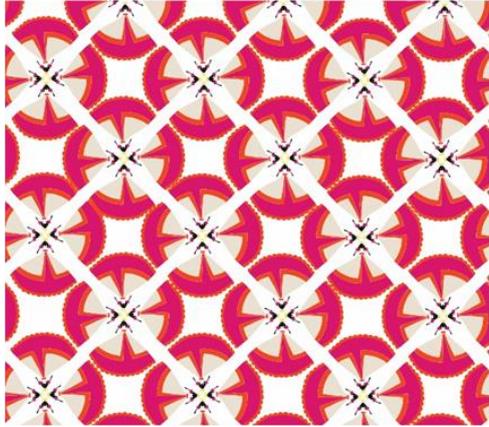
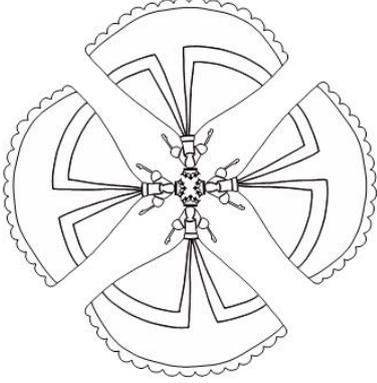
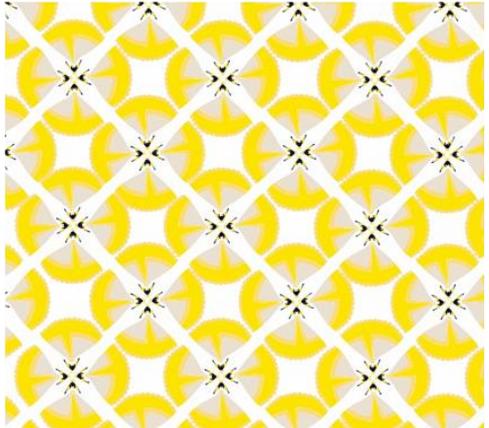
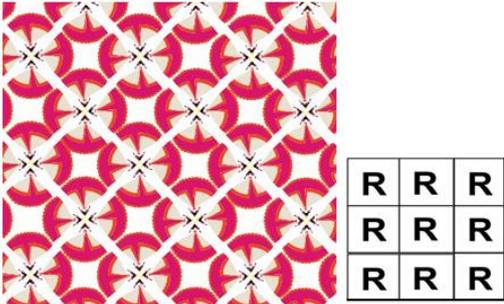
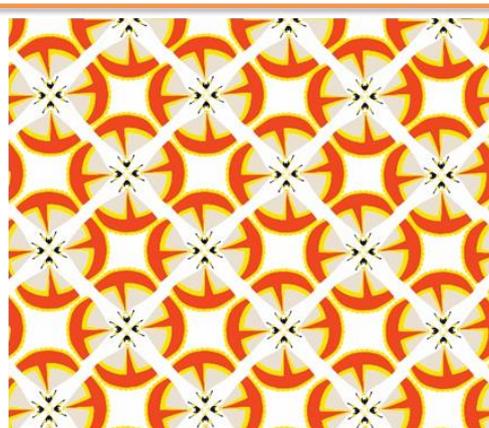


Estampa 08: Especificações Técnicas

Versão 01	 <table border="0" data-bbox="376 770 834 936"> <tr> <td> 19-3952 TCX</td> <td> 13-0858 TCX</td> </tr> <tr> <td> 18-2436 TCX</td> <td> 15-1327 TCX</td> </tr> <tr> <td> 11-0602 TCX</td> <td> 19-1218 TCX</td> </tr> <tr> <td> 17-1462 TCX</td> <td></td> </tr> </table>	 19-3952 TCX	 13-0858 TCX	 18-2436 TCX	 15-1327 TCX	 11-0602 TCX	 19-1218 TCX	 17-1462 TCX		 <p style="text-align: center;">Elementos</p>				
 19-3952 TCX	 13-0858 TCX													
 18-2436 TCX	 15-1327 TCX													
 11-0602 TCX	 19-1218 TCX													
 17-1462 TCX														
Versão 02	 <table border="0" data-bbox="376 1375 834 1487"> <tr> <td> 19-3952 TCX</td> <td> 13-0858 TCX</td> </tr> <tr> <td> 18-2436 TCX</td> <td> 15-1327 TCX</td> </tr> <tr> <td> 11-0602 TCX</td> <td></td> </tr> </table>	 19-3952 TCX	 13-0858 TCX	 18-2436 TCX	 15-1327 TCX	 11-0602 TCX		 <p style="text-align: center;">Módulo e Sistema de Repetição</p>						
 19-3952 TCX	 13-0858 TCX													
 18-2436 TCX	 15-1327 TCX													
 11-0602 TCX														
Versão 03	 <table border="0" data-bbox="376 1935 834 2047"> <tr> <td> 19-3952 TCX</td> <td> 13-0858 TCX</td> </tr> <tr> <td> 11-0602 TCX</td> <td> 15-1327 TCX</td> </tr> <tr> <td> 17-1462 TCX</td> <td></td> </tr> </table>	 19-3952 TCX	 13-0858 TCX	 11-0602 TCX	 15-1327 TCX	 17-1462 TCX		<table border="1" data-bbox="866 1400 1396 2051"> <tr> <td data-bbox="866 1400 954 1624">Cor</td> <td data-bbox="954 1400 1396 1624">A estampa 08 apresenta 3 variações de cores, identificadas pela cartela Pantone Fashion + Home.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="866 1624 954 1825">Técnica</td> <td data-bbox="954 1624 1396 1825">A técnica utilizada foi o sistema alinhado, através do rapport por translação do modulo, composto por elementos de mesmo tamanho.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="866 1825 954 2051">Elemento</td> <td data-bbox="954 1825 1396 2051">Foi usado três elementos de composição.</td> </tr> </table>	Cor	A estampa 08 apresenta 3 variações de cores, identificadas pela cartela Pantone Fashion + Home.	Técnica	A técnica utilizada foi o sistema alinhado, através do rapport por translação do modulo, composto por elementos de mesmo tamanho.	Elemento	Foi usado três elementos de composição.
 19-3952 TCX	 13-0858 TCX													
 11-0602 TCX	 15-1327 TCX													
 17-1462 TCX														
Cor	A estampa 08 apresenta 3 variações de cores, identificadas pela cartela Pantone Fashion + Home.													
Técnica	A técnica utilizada foi o sistema alinhado, através do rapport por translação do modulo, composto por elementos de mesmo tamanho.													
Elemento	Foi usado três elementos de composição.													

Estampa 09: O sagrado

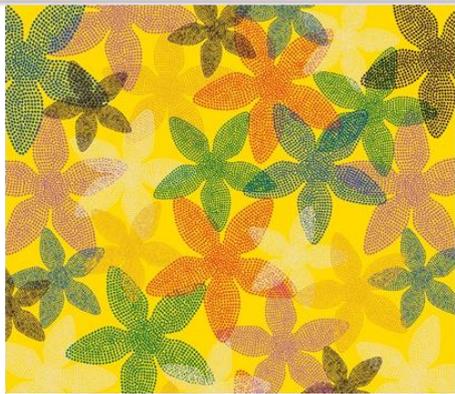
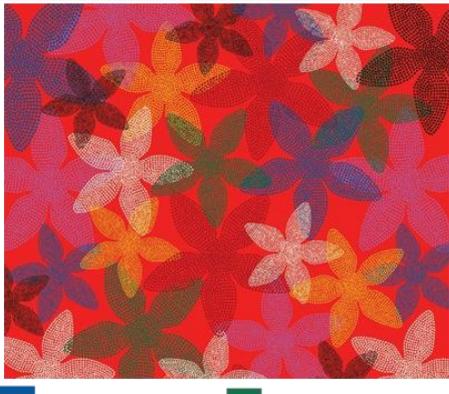
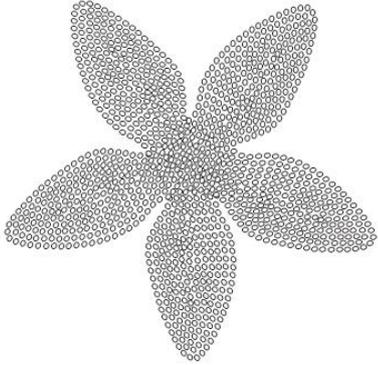
Estampa 09: Especificações Técnicas

Versão 01	 <table border="0" data-bbox="347 801 836 882"> <tr> <td> 19-4007 TCX</td> <td> 17-1462 TCX</td> </tr> <tr> <td> 12-0601 TCX</td> <td> 18-2143 TCX</td> </tr> </table>	 19-4007 TCX	 17-1462 TCX	 12-0601 TCX	 18-2143 TCX	 <p style="text-align: center;">Elemento</p>						
 19-4007 TCX	 17-1462 TCX											
 12-0601 TCX	 18-2143 TCX											
Versão 02	 <table border="0" data-bbox="347 1355 836 1435"> <tr> <td> 12-0727 TCX</td> <td> 19-4007 TCX</td> </tr> <tr> <td> 12-0643 TCX</td> <td> 12-0601 TCX</td> </tr> </table>	 12-0727 TCX	 19-4007 TCX	 12-0643 TCX	 12-0601 TCX	 <p style="text-align: center;">Módulo e Sistema de Repetição</p>						
 12-0727 TCX	 19-4007 TCX											
 12-0643 TCX	 12-0601 TCX											
Versão 03	 <table border="0" data-bbox="347 1908 836 1989"> <tr> <td> 19-4007 TCX</td> <td> 12-0643 TCX</td> </tr> <tr> <td> 12-0601 TCX</td> <td> 17-1462 TCX</td> </tr> </table>	 19-4007 TCX	 12-0643 TCX	 12-0601 TCX	 17-1462 TCX	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="868 1451 959 1644" style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Cor</td> <td data-bbox="959 1451 1423 1644">A estampa 09 apresenta 3 variações de cores, identificadas pela cartela Pantone Fashion + Home.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="868 1644 959 1832" style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Técnica</td> <td data-bbox="959 1644 1423 1832">A técnica utilizada foi o sistema alinhado, através do rapport por translação do módulo, composto por elementos rotacionados de mesmo tamanho.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="868 1832 959 2029" style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Elemento</td> <td data-bbox="959 1832 1423 2029">Foi usado um elementos de composição, com variação de cor e de posição.</td> </tr> </table>	Cor	A estampa 09 apresenta 3 variações de cores, identificadas pela cartela Pantone Fashion + Home.	Técnica	A técnica utilizada foi o sistema alinhado, através do rapport por translação do módulo, composto por elementos rotacionados de mesmo tamanho.	Elemento	Foi usado um elementos de composição, com variação de cor e de posição.
 19-4007 TCX	 12-0643 TCX											
 12-0601 TCX	 17-1462 TCX											
Cor	A estampa 09 apresenta 3 variações de cores, identificadas pela cartela Pantone Fashion + Home.											
Técnica	A técnica utilizada foi o sistema alinhado, através do rapport por translação do módulo, composto por elementos rotacionados de mesmo tamanho.											
Elemento	Foi usado um elementos de composição, com variação de cor e de posição.											

Estampa 10: Multicolorido



Estampa 10: Especificações Técnicas

Versão 01				
	<ul style="list-style-type: none">  19-4150 TCX  17-3323 TCX  19-0915 TCX  13-0859 TCX  18-6024 TCX  12-0601 TCX  19-1557 TCX  17-1562 TCX 	<ul style="list-style-type: none">  18-6024 TCX  12-0601 TCX  13-0858 TCX  17-1562 TCX 	<ul style="list-style-type: none">  19-4150 TCX  17-3323 TCX  19-0915 TCX  14-0951 TCX  18-6024 TCX  12-0601 TCX  19-1557 TCX  17-1563 TCX 	
	 <p style="text-align: center;">Elemento</p>	 <p style="text-align: center;">Módulo e Sistema de Repetição</p>	<p>Cor</p> <p>A estampa 10 apresenta 3 variações de cores, identificadas pela cartela Pantone Fashion + Home.</p>	<p>Técnica</p> <p>A técnica utilizada foi o sistema alinhado, através do rapport por translação do módulo, composto por elementos de tamanhos diferentes.</p>

5.2.7 Materiais e Tecnologia

Nessa etapa, segundo Munari (2002) é feita uma nova coleta de dados referente aos materiais (substratos) e tecnologias (Técnicas de impressão) disponíveis para o desenvolvimento das amostras e do produto final. É definido também as peças que serão usadas na etapa seguinte da experimentação.

Visando o baixo custo de produção, a qualidade e duração da estampa, para esse projeto optou-se pela técnica de estampa por sublimação em têxtil 100% poliéster, pois as estampas provenientes desse processo apresentam uma ótima resistência e durabilidade. Essa técnica não impõe limitações de cor, podendo ser usada para a confecção de estampas corridas em escala industrial.

As peças que serão trabalhadas na etapa seguinte, são bolsas de ombro e de mão, além das mochilas de costa, muito usadas pelo público alvo do projeto em questão.

5.2.8 Experimentação

Segundo Munari (2002) através da experimentação é possível descobrir a possibilidade de uso de novos materiais e técnicas. Nesse projeto foi feita uma experimentação digital, onde dois dos padrões criados, foram aplicados em dois modelos de bolsas digitalmente (figura 24 e 25), permitindo ver como a estampa se comportara no produto para uma melhor visualização do resultado final.

Fig. 24 – Mochila estampa Som Sagrado



Fonte: Render Valmir Gabriel

Fig. 25 - Bolsa de mão com estampa O sagrado



Fonte: Render Valmir Gabriel

5.2.9 Modelo

Em projetos de superfície têxtil os modelos são derivados da etapa anterior, “são as melhores alternativas geradas na etapa de experimentação”, nada mais é do que “uma amostra física do padrão estampado em escala 1:1” (CARDOSO e PICOLI, 2013, p. 11).

Foi confeccionada, através da técnica escolhida, a sublimação, as amostras em tecido das estampas desenvolvidas no tamanho 20x25 cm em tecido Poliéster branco.

5.2.10 Verificação

Nessa etapa, de acordo com Munari (2002) os padrões criados são exibidos para potenciais usuários, no intuito de averiguar a concordância do projeto aos requisitos do mesmo. Se o produto final está adequado ao tema e ao público-alvo. Após a pesquisa são realizadas análises dos dados apontados para identificar possíveis melhoramentos no projeto.

Nesse projeto as estampas foram apresentadas a mulheres, na faixa etária dos 15 aos 40 anos, onde foram verificadas que todos os elementos compositivos do produto, estão de acordo com os objetivos do projeto, as mesmas reconheceram a representatividade do maracatu nação, através dos elementos iconográficos usados na composição dos padrões, além das cores usadas que se associam a alegria do folgado, despertando nelas o interesse de compra por produtos desenvolvidos com essas estampas. Após a análise dessa pesquisa chegou-se a conclusão de que não é necessário modificações no mesmo.

Diante da aprovação de todos os padrões foi selecionado o primeiro para a confecção do protótipo final, devido à qualidade apresentada na confecção da amostra e a vivacidade de suas cores.

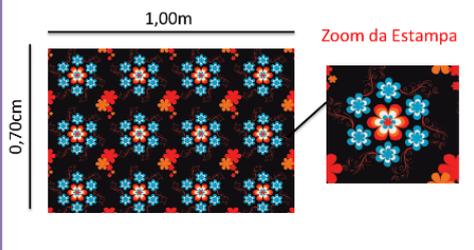
5.2.11 Desenho de Construção

Segundo Fachini (2015),

Esta é a etapa onde o projeto é detalhado incluindo todas as informações necessárias para a produção e o entendimento do projeto como, [...] tamanho dos padrões, tecido utilizado, técnica de impressão utilizada e forma de aplicação. (FACHINI, 2015, p. 76)

Foi desenvolvida a ficha técnica, contendo todas as informações necessárias para a confecção das estampas, como mostra a figura 26.

Fig. 26 – Ficha Técnica de Estamparia

Ficha Técnica de Estamparia			
Coleção		Ref.	
Maracatu Nação / 2017		Estampa 2: No Giro da saia	
Descrição do Modelo		Data	
Estampa Corrida		25 / 08 / 2017	
Descrição dos processos de Beneficiamento		Composição do tecido e cor	
Estampa corrida por sublimação em prensa pneumática.		Tecido Sintético (nome) 100% Poliéster cor branca	
			
Cor	Numeração Pantone	Cor	Numeração Pantone
	19-4007 TCX		17-1350 TCX
	17-1563 TCX		16-4529 TCX
	11-0602 TCX		
Observações:			

Fonte: Elaborada pela autora

5.2.12 Solução

Nessa fase, segundo Cardoso e Picoli (2013),

A partir dos desenhos de construção o tecido estampado será materializado. Essa materialização é considerada a solução do problema definido na primeira etapa da metodologia. Com o protótipo realiza-se as últimas análises para identificações de possíveis melhorias do projeto. (CARDOSO e PICOLI, 2013, p. 13)

Foi usado para a confecção do protótipo, figura 27, a estampa ritmo, estampada em tecido Oxford na cor branca por sublimação, no tamanho 80x130 cm. Para dar estruturação ao tecido, usou-se a entretela de tecido de algodão, que foi fixada ao tecido orford com o uso do ferro de passar roupa, além da entretela usou-se também a manta acrílica para dar volume a bolsa. Para o forro e o laço usou-se o tecido orford na cor rosa. Para fazer a alça foi usado corda torcida sintética branca de 8,0 Mm e ilhós de cortina branco 28 mm quadrado. De aviamentos foi usado linha na cor rosa e branca para costura da bolsa e forro, em máquina de costura doméstica, zíper de 50 cm branco e botões de pressão brancos de plástico de 10 mm.

Fig. 27 – Protótipo Físico da bolsa



Fonte: Acervo da autora

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse estudo destinou-se à produção de dez estampas têxteis com o objetivo de valorizar a cultura nordestina. Dentre as várias manifestações culturais existentes, optou-se pelo Maracatu Nação para representação e uso de seus signos na composição das estampas, devido a sua riqueza estética e a simbologia do folguedo, difundido primeiramente no estado de Pernambuco e, atualmente, tido como patrimônio cultural imaterial de Pernambuco.

Na busca pela compreensão da importância cultural do Maracatu Nação, foram abordados conceitos sobre cultura, cultura aliada a moda e a história do Maracatu nação e sua simbologia, desde sua origem, personagens, rituais e modificações socioculturais sofridas pelo folguedo até os dias atuais.

Também foi apresentado conceitos de design de moda e design de superfície, enfatizando esse último, discorrendo sobre suas áreas de atuação, bem como suas técnicas e procedimentos para a criação e desenvolvimento de superfícies têxteis.

Foram coletadas as informações necessárias para a elaboração do projeto, através de estudos bibliográficos e entrevistas a agremiações de Maracatu nação, além de pesquisas fotográficas nas redes sociais dos mesmos. Após a análise dos dados colhidos, aplicou-se a metodologia de Bruno Munari (2002) para o desenvolvimento da parte projetual.

Foram selecionados os signos de acordo com a sua representatividade e utilização dentro do Maracatu nação. Os mesmos foram sintetizados e usados na composição dos padrões, através do uso das técnicas de rapport aqui expostas. As composições visuais foram apresentadas, seguidas das informações técnicas, como numeração da cor Pantone que foi usada em cada estampa, as técnicas utilizadas para a composição de cada uma, os elementos de composição e as suas variações de cores.

As superfícies criadas apresentam características estéticas do Maracatu Nação, desde os bordados existentes nas roupas dos reis e rainhas até os arabescos usados para a confecção das mesmas, além dos instrumentos e personagem representativo do maracatu nação.

Levando em consideração os argumentos aqui expostos, observou-se que o design é a peça chave para a criação de produtos diferenciados e competitivos, onde através da assimilação de elementos simbólicos de uma cultura local é possível criar produtos significativos, exclusivos e de valor agregado. O designer é capaz de comunicar e transmitir valores culturais através de seus artefatos, valorizando assim a cultura de um povo.

É notória a importância da cultura aliada à moda, com vistas a agregar valor significativo a um objeto que ajudará na criação de uma identidade e na disseminação de valores de uma determinada localidade. Ao unir a moda e o design de superfície para a concepção de produtos exclusivos, observou-se a importante contribuição dessa ênfase do design para a valorização de culturas locais.

Tratando-se de um projeto de superfície, os resultados aqui alcançados não se restringem apenas a aplicação em bolsas femininas, podendo estender-se a diferentes superfícies de produtos, como: papel, vestuário, objetos decorativos, etc., necessitando apenas adequar ao processo de fabricação de cada objeto e suas especificidades. Levando em consideração o problema inicial e os objetivos desse projeto, constatou-se que as estampas aqui desenvolvidas alcançaram os objetivos propostos para a disseminação e valorização da cultura do Maracatu Nação, mostrando também que é possível aplicar uma metodologia de design de produto para o desenvolvimento de superfícies.

O estudo aqui apresentado é de grande importância para os profissionais da área, pois mostra como o olhar para os elementos culturais é capaz de gerar produtos comunicativos, exclusivos e identitários, que alinhem cultura e design. Ao mesmo tempo contribui para a sociedade ao destacar a importância e a necessidade da valorização de culturas locais, de suas tradições e costumes, como uma forma de resistência, apresentando a beleza da cultura do maracatu Nação e seu valor histórico.

Para futuras pesquisas sugere-se aprofundar mais o estudo, aplicando as estampas criadas em outros tipos de superfície, bem como conhecer as características e os corantes específicos para cada substrato usado. Sugere-se também utilizar outras técnicas de rapport, não aplicados nesse projeto.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Titta. **Acessórios: Porque quando e como usa-los**. 2ed. São Paulo, SENAC, 2008.

BARROSO, E. N. **Curso design, identidade cultural e artesanato**. Fortaleza: SEBRAE / FIEC, 2002. Módulos 1e 2.

Bíblia Sagrada. São Paulo: Paulinas Editora, 2005. 1472 p.

BOAS, Franz. **As limitações do método comparativo da antropologia**. In: CASTRO (Org.). *Antropologia Cultural*. 6. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2010b, p. 20-30.

BRASIL, Instituto By. **Marcelo Rosenbaum Fala sobre Brasilidade**. Disponível em: <<http://institutobybrasil.org.br/marcelo-rosenbaum-e-a-identidade-brasileira/>>. Acesso em: 03 jul. 2017.

CALDAS, Dário. **Observatório de Sinais: Teoria e prática da pesquisa de tendências**. Rio de Janeiro: Editora Senac Rio, 2004. 56 p.

CAMPINA, Nação do Maracatu Leão da. **Perfil Facebook**. [S.1], 2017. Disponível em: <<https://www.facebook.com/NacaoDoMaracatuLeaoDaCampina/>>. Acesso em: 17 Jul. 2017.

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução a História do Design**. São Paulo: Edgard Blücher, 2004.

CHATAIGNIER, Gilda. **Fio a fio: Tecidos, moda e linguagem**. São Paulo: Estação das letras, 2006.

COLOMBO, Patrícia. **SPFW: Ronaldo Fraga leva cultura pernambucana às passarelas**. 2010. Disponível em: <<http://rollingstone.uol.com.br/noticia/ronaldo-fraga-leva-cultura-pernambucana-as-passarelas/#imagem0>>. Acesso em: 03 jul. 2017.

COSTA, Dhora. **A história das bolsas**. São Paulo, Matrix, 2010.

COSTA, F. A. Pereira Da. **“Folk-lore Pernambucano. Subsídios a história da poesia popular em Pernambuco”**. Revista do instituto histórico e geográfico brasileiro, tomo LXX, parte II, 1907, pp. 07 – 641. Rio de Janeiro: Imprensa Nacional, 1908.

CULTURA.PE. **Maracatu Nação recebe certificado de Patrimônio Cultural Imaterial do Brasil**. 2015. Disponível em: <<http://www.cultura.pe.gov.br/canal/patrimonio/maracatu-nacao-recebe-certificado-de-patrimonio-cultural-imaterial-do-brasil/>>. Acesso em: 28 dez. 2017.

DOSSIÊ DO MARACATU NAÇÃO: Inventário Nacional de Referências Culturais – INRC do Maracatu Nação. Disponível em: http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/DOSSIE_MARACATU_NA%C3%87%C3%83O.pdf. Acesso em: 15 Ago. 2017.

ENGEL, J. F.; WARSHAW, M. R.; KINNEAR, T. C. **Promotional strategy: managing the marketing communications process**. USA: ed. The Irwin series in marketing. 1991.

ERNER, G. **Vítimas da moda? Como a criamos, por que a seguimos**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

FACHINI, Rosana Bortoli. **Design de Superfície::** Um estudo sobre o uso do desenho infantil na criação de padrões, para superfícies têxteis destinadas a ambientes infantis. 2015. 85 f. TCC (Graduação) - Curso de Design, Centro de Ciências Humanas e Sociais, Centro Universitário Univates, Lajeado, 2015. Disponível em: <<https://www.univates.br/bdu/handle/10737/865>>. Acesso em: 15 ago. 2017.

FERRARI, Monia de Melo. **A Migração Nordestina para São Paulo no segundo Governo Vargas (1951-1954) - Secas e Desigualdades Regionais**. 2005. 160 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Ciências Sociais, Centro de Educação e Ciências Humanas da Universidade Federal de São Carlos, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2005. Disponível em: <<https://repositorio.ufscar.br/bitstream/handle/ufscar/1498/DissMMF.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 24 nov. 2017.

FREYRE, Gilberto. **Modos de homens & modas de mulheres**. Rio de Janeiro: Record, 2003.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de Pesquisa Social**. 6. Ed. São Paulo: Atlas 2008.

GLOBO, Gnt -. **Desfile Amapô no SPFW Verão 2011**. 2010. Disponível em: <http://gnt.globo.com/moda-e-beleza/materias/amapo-verao-2011.htm#galeria_1111=0>. Acesso em: 07 jun. 2010.

GUIMARÃES, Maria Eduarda Araujo. **Moda, Cultura e Identidades**. Iv Enecult - Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura, Faculdade de Comunicação/ufba, Salvador-bahia-brasil, n. 2008, p.1-9, 28 maio 2008. Disponível em: <<http://www.cult.ufba.br/enecult2008/14326.pdf>>. Acesso em: 24 nov. 2017.

GUGLIELMETTI, Julia. **Aprendizes de maracatu na beleza de Ronaldo Fraga**. 2010. Disponível em: <http://uolestilo.blog.uol.com.br/arch2010-06-01_2010-06-30.html#2010_06-14_21_28_18-10452354-0>. Acesso em: 15 ago. 2017.

HARGER, Patrícia Helena Campestrini; BERTON, Tamissa Juliana Barreto. **Moda afro-brasileira: as abordagens da inspiração africana refletida na moda**

Brasileira.. Anais do Vi Congresso Internacional de História, [s.l.], p.1-14, 2013. Programa de Pós-Graduação em História e Departamento de História – Universidade Estadual de Maringá – UEM. <http://dx.doi.org/10.4025/6cih.pphuem.92>. Disponível em: <http://www.cih.uem.br/anais/2013/trabalhos/92_trabalho.pdf>. Acesso em: 24 nov. 2017.

INFOSIGN; LAMB, Jimmy. **Transfer digital: vantagens, dificuldades e processos.** 2013. Disponível em: <<http://infosign.net.br/transfer-digital-vantagens-dificuldades-e-processos/>>. Acesso em: 18 ago. 2017.

IPHAN. **Inventário do Patrimônio Cultural do Rio São Francisco.** In. Revista Brasil Fashion Designer. Fortaleza, 2011.

IRACEMA, Nação. Perfil Facebook. [S.1], 2017. Disponível em: <<https://www.facebook.com/nacaoiracema/>>. Acesso em: 17 Jul. 2017.

JOHNSON, Anna. **Bolsas: o poder de um acessório.** 1 ed. Estados Unidos da America, com o título de Handebags, hf ullmann, 2002.

KELLER, Jacqueline. **Proposta de Metodologia para o desenvolvimento de produto de moda utilizando métodos de planejamento de coleção e design.** Revista Moda-palavra 3. Florianópolis: Udesc/Ceart, novembro, 2004.

KRIPPENDORFF, Klaus. **Design centrado no ser humano: uma necessidade cultural.** Estudos em Design, Rio de Janeiro, v. 8, set. 2000, p.87-98.

LARA, Larissa Michelle. **O Sentido Ético-Estético do corpo na cultura popular. 2004. 236 f.** Tese (doutorado) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, Campinas. 2004.

LAKATOS, Eva Maria. **O trabalho temporário: nova forma de relações sociais no trabalho.** São Paulo: Escola de Sociologia e Política de São Paulo, 1979. 2 v. (Tese de Livre-Docência.) Sociologia geral. 4. ed. São Paulo: Atlas, 1981

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica.** São Paulo: Atlas, 1991.

LEÃO, Tereza Cristina Fernandes. **Design de Superfície e estamparia têxtil: características, relações e identidades.** 2016. 140 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Faculdade de Engenharia e Arquitetura, Mestrado Academio em Estudos Culturais Contemporâneos, Universidade Fumec, Belo Horizonte, 2016. Disponível em: <http://ppg.fumec.br/ecc/wp-content/uploads/2016/08/Design-de-Superfície-e-Estamparia-Têxtil_-características-relações-e-identidades_.pdf>. Acesso em: 29 dez. 2017.

LIMA, Dilson Bento De Faria Ferreira. Malungo: **Decodificação da umbanda: contribuição a historia das religiões.** 1. Ed., Rio de janeiro: Civilização Brasileira, 1979.

LIMA, Miguel. **A trajetória do negro no Brasil e a importância da cultura afro**. 2010, p. 1-25.

LOPES, Gislene. **Manto do Maracatu inspira lançamento de estampas para piscinas de vinil**. 2010. Disponível em: <http://www.difundir.com.br/site/c_mostra_release.php?emp=1641&num_release=32185&ori=T>. Acesso em: 15 ago. 2017.

MACEDO, C.A. Programa Cultural para o desenvolvimento do Brasil. IN: BARROS, J.M. (Org). **Diversidade cultural: da proteção a promoção**. Belo Horizonte: Autêntica, 2008.pp. 76-87.

MALINOWSKI, Bronislaw. **Uma Teoria Científica da Cultura**. São Paulo: Abril Cultural, 1978.

MAAKAROUM, Eugenia de Freitas. **Maracatu - Ritmos Sagrados**. 2005. 123 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Artes Visuais, Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2005. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/handle/1843/VPQZ-73QKXH/disserta__o_maracatu.pdf;jsessionid=1BB1D9B6EEB87EBAEC8DE50E07A4EF7E?sequence=1>. Acesso em: 21 ago. 2017.

MORELLI, N. **Designing Product/Service Systems: a Methodological Exploration**. Design Issues: Vol.18, Number 3 (Summer 2002), pp. 3-17. 2002.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1998. 378 p.

NIEMEYER, L. **Design atitudinal: produto como significação**. In: Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 6., 2004, São Paulo. Anais do P&D Design, São Paulo: (s.n.), 2004. 1 CD-ROM.

PENTAIR, Sibrape. **O ROSENBAUM CRIOU UMA ESTAMPA PARA ELE E SEIS PARA VOCÊ**. 2012. Disponível em: <<http://www.sibrape.com.br/noticias/noticias-e-novidades/o-rosenbaum-criou-uma-estampa-para-ele-e-seis-para-voce/>>. Acesso em: 15 ago. 2017.

PINA, Nação do Maracatu Encanto do. **Perfil Facebook**. [S.1], 2017. Disponível em: <<https://www.facebook.com/Na%C3%A7%C3%A3o-do-Maracatu-Encanto-do-Pina-543549482382735/>>. Acesso em: 17 Jul. 2017.

PORTO RICO, Nação do Maracatu. **Perfil Facebook**. [S.1], 2017. Disponível em: <https://www.facebook.com/nacaodomaracatuportorico/>. Acesso em: 17 Jul.2017.

RIO, Farm. **Novo lançamento adidas originals ♥ farm**. 2014. Disponível em: <http://www.farmrio.com.br/br/adorofarm/post/novo-lancamento-adidas-originals-farm/_/A-blogPost-128296.ptbr>. Acesso em: 06 nov. 2014.

RINALDI, Ricardo Mendonça. **A contribuição da comunicação visual para o Design de Superfície**. Bauru: Universidade Estadual Paulista, 2009. 141 p. Dissertação (Mestrado em DESENHO INDUSTRIAL) – Programa de Pós-Graduação em Design da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Fundação de Amparo a Pesquisa do estado de São Paulo. Orientador: Marizilda dos Santos Menezes, Bauru, 2009.

RODRIGUES, Leila Justina Vila. **Têxteis de tecnologia Jacquard para o universo infantil**. 2009. 126 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design de Moda, Departamento de Ciência e Tecnologia Têxteis, Universidade da Beira Interior, Covilhã, 2009. Disponível em: <<https://ubibliorum.ubi.pt/handle/10400.6/1678?mode=full>>. Acesso em: 24 nov. 2017.

ROSENBAUM. **Do sambódromo para a piscina do Marcelo**. 2009. Disponível em: <<https://rosenbaumdesign.wordpress.com/2009/11/18/do-sambodromo-para-a-piscina-do-marcelo/>>. Acesso em: 10 ago. 2017.

RUBIM, Renata. **Desenhando a superfície**. São Paulo: Edições Rosari, 2004.

RUBIM, Renata. **Desenhando a Superfície**. São Paulo: Edições Rosari, 2005. (Coleção, textos design)

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. Design de superfície. 2006. Disponível em: <http://www.nds.ufrgs.br/usoteorico/ds_principio_basico.php> Acesso em 12/05/2007 as 16h34min.

RUTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de Superfície**. Porto Alegre: ED. Da UFRGS, 2008.

SALES, Jonas de Lima. **Corporeidades negras em cena – um processo cênico pedagógico em diálogos com a tradição e a contemporaneidade**. 2015. 256 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Arte, Instituto de Artes, Universidade de Brasília, Brasília, 2015. Disponível em: <http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/20744/1/2015_JonasdeLimaSales.pdf>. Acesso em: 29 dez. 2017.

SANT'ANNA, Márcia. **Escravidão no Brasil: os terreiros de Candomblé e a resistência cultural dos povos negros**. Disponível em: <http://www.pontaojongo.uff.br/sites/default/files/upload/escravidao_no_brasil_os_terreiros_de_candomble_e_a_resistencia_cultural_dos_povos_negros.pdf>. Acesso em: 29 dez. 2017.

SANTOS, Rosana Maria dos. **A FEDERAÇÃO CARNAVALESCA DE PERNAMBUCO E A PERSEGUIÇÃO AOS MARACATUS RURAIS: O CASO DO MARACATU INDIANO**. In: COLÓQUIO DE HISTÓRIA, Não use números Romanos ou letras, use somente números Arábicos., 2011, Pernambuco. V Colóquio de História. Pernambuco: Colóquio de História, 2011. v. 5, p. 1 - 14. Disponível em:

<<http://www.unicap.br/coloquiodehistoria/wp-content/uploads/2013/11/5Col-p.579-592.pdf>>. Acesso em: 29 dez. 2017.

SANTOS, Ester Barros. Professora, Graduada em bacharelado de Design de Moda. **A importância do Design de Moda: Agente modificador de ideias sociais sustentáveis**. Salvador, 2010. 59p. Trabalho de conclusão de curso, Faculdade da Cidade do Salvador.

SCHWARTZ, A. R. D. **Design de superfície: por uma visão projetual geométrica e tridimensional**. 2008. 200p. Dissertação (Mestrado em Desenho Industrial) – Universidade Estadual Paulista.

SEBRAE. Artesanato na Moda. In: **Artesanato: um negócio genuinamente brasileiro**. Ed. comemorativa 10 anos, v. 01, n. 01, mar, 2008

SENA, J. R. F. de. **Maracatus Rurais de Recife: entre a religiosidade popular e o espetáculo**. 2012. 165 f. Pós-Graduação em Ciências das Religiões. Universidade Federal da Paraíba, Centro de Educação, João Pessoa. 2012.

SENA, J. R. F., STORNI, M. O. T. **“BRINCADEIRA SAGRADA”: DA PESQUISA ETNOGRÁFICA À ANÁLISE TEÓRICA (UMA HERMENÊUTICA DO MARACATU RURAL À LUZ DAS CIÊNCIAS DAS RELIGIÕES)**. In: Anais Eletrônicos do IV Colóquio de História “Abordagens Interdisciplinares sobre História da Sexualidade”. Luiz C. L. Marques e Newton D. A. Cabral (Orgs.). Recife, 16 a 19 de outubro de 2010. p. 01-15. ISSN: 2176-9060. Disponível em: <http://www.unicap.br/coloquiodehistoria/> [<http://www.unicap.br/coloquiodehistoria/wp-content/uploads/2013/11/4Col-p.75.pdf>]. Acesso em [17/08/2017].

SILVA, Ana Cláudia. **Vamos Maracatucá !!! – Um estudo sobre os maracatus cearenses**. Recife, Dissertação de Mestrado em Antropologia, UFPE, 2004.

SILVA, Gabriela Jobim Da. **Design 3D em tecelagem jacquard como ferramenta para a concepção de novos produtos: aplicação em acessórios de moda**. 2005. Dissertação (Mestrado em Design e Marketing, opção Têxtil) - Universidade do Minho, Guimarães.

SP, G1. **Jovem é condenada por mensagem contra nordestinos no Twitter**. 2012. Disponível em: <<http://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2012/05/condenada-estudante-que-publicou-mensagem-contra-nordestinos-em-sp.html>>. Acesso em: 02 jun. 2017.

TRISTANTE, R. C. S, ROIM, T. P. B. **A História da bolsa: sua evolução no contexto histórico da moda feminina**. São Paulo, Revista Científica de Ciências Aplicadas da FAIP, 2015.

TYLOR, E. B. (1871), **Primitive Culture** – Londres, 1871.

UMA TONELADA DE MARACATU – Documentário completo, 2016. Disponível em:<<https://youtu.be/QVCKG0Olpyc>>.01:28:49”. Acesso em: 27 de Agosto de 2017.

VIRGÍNIA, Alane. **Ipanema lança coleção inspirada no Maracatu. 2011.** Disponível em: <<https://conversademenina.wordpress.com/2011/07/21/ipanema-lanca-colecao-inspirada-no-maracatu/>>. Acesso em: 21 jul. 2011.

WIKIQUOTE. Ariano Suassuna: coletânea de citações livres. 2011. Disponível em: <https://pt.wikiquote.org/wiki/Ariano_Suassuna>. Acesso em: 03 Jul. 2017.

APÊNDICES

APÊNDICE A – Entrevista Maracatu Nação do Sol

1- Nome e função dentro da Agremiação

Edson de Oliveira Silva - Produtor

2- Nome do Maracatu

Maracatu Nação do Sol

3- Cidade de Origem da Agremiação e ano de Fundação

Gravatá, 2000

4- Qual a origem do nome?

Vem como forma de homenagear o GAMR, que tem como símbolo maior o "SOL". Tudo no GAMR gira em torno desse SOL, como "Meninos do Sol", "Pizzaria Sol"...

5- Quem é o fundador do grupo? Ele (a) possui alguma ligação com descendentes africanos?

José Edson da Silva - conhecido como Dinho, foi ele que veio de Recife e morando perto do GAMR, se propôs a ensinar os meninos a tocarem o Maracatu, com a morte dele em 2004, Maciel Ferreira deu continuidade. De certa sim, pois Dinho era negro, sua mãe também e acredito tocar maracatu, era uma forma se reconectar com essa ancestralidade africana.

6- A agremiação participa de concursos?

Não

7- Qual a influência (importância) da religião na agremiação?

Sabemos que o Maracatu em sua essência, vem do candomblé e que suas loás, são sagradas, sabemos muito disso, mas os membros pertencem a várias vertentes do cristianismo (católicos, espiritas...), acredito que apenas um membro, é adepto do candomblé, inclusive, já está num processo de iniciação.

8. A agremiação tem vínculo com algum terreiro? Qual?

Não

9. Existe alguma preparação, ou ritual, que antecede a saída da agremiação as ruas? Qual?

Acredito que de forma individual, cada um recorre aos seus credos e/ou divindades. Não existe um ritual coletivo, já que respeitamos todos os credos. Algumas vezes, existe uma reflexão política, visando uma conscientização coletiva na necessidade em se respeitar as diferenças. As vezes o Mestre Maciel do Maracatu, ler uma carta aberta, com os princípios que acreditamos e defendemos.

10. Quem, ou o que, a calunga representa dentro do contexto do maracatu?

Como não somos um Maracatu ligado a um terreiro, então não temos a presença da calunga, como uma entidade. Somos um grupo, que se considera cultural.

11. Existe algum ritual específico para a percussão?

Em sua essência não, apesar de termos consciência de que o som, é sagrado.

12. Na coreografia dos personagens há a existência de algum ritual ou obrigatoriedade?

Não

13. Atualmente existem quantos participantes ao todo no Maracatu?

Cerca de oitenta.

14. Quais são os personagens existentes no Maracatu?

Além dos batuqueiros que tocam alfaias, abês, caixas, atabaques, agogôs, élu, temos a côrte, formada por porta-estandarte, rei, rainha, pálio, dama do paço, vassalos, princesas, dama da corte e baianas.

15. Em sua opinião, quais os personagens mais importantes da agremiação?

No nosso caso específico, acreditamos que sejam os batuqueiros, pois nunca fizemos uma apresentação sem eles, mas já fizemos várias apresentações sem a corte.

16. Como ocorre a organização dos participantes (personagens) nos cortejos em suas apresentações nas ruas? A posição de cada um durante o desfile?

O Porta-estandarte vai à frente, depois vem os vassallos e baianas, para depois dama do paço, princesa, rei, rainha e palio, para só depois os batuqueiros, tendo as/os meninas/os do Abê, na frente.

17. Como é feita a escolha da dama do paço? Existe alguma exigência para a escolha da mesma?

Normalmente não existe nenhuma exigência, é sempre a menina que se prontifica.

18. A percussão é composta por quais instrumentos?

Abês, Caixas, Atabaques, Ilu e Alfaia.

19. As roupas usadas nas apresentações da agremiação são inspiradas em que?

Em nada

20. Quais materiais são usados para confecção das roupas e bordados?

Tecidos de algodão e chitas

21. Como são confeccionadas as roupas dos participantes? Usa-se algum tipo de estampa, forma ou desenho no bordado delas?

Quase sempre, uma costureira faz a base, e os membros personaliza, com adereços.

22. Quais as cores usadas pelo maracatu (nas roupas, instrumentos e etc)? Há algum critério na hora da escolha da cor?

Vermelho e Amarelo.

23. Especificamente as roupas da Rainha possuem algum tipo de bordado?

Se sim, esses bordados possuem algum significado?

Possuem bordados sim, mas por pura beleza

24. Como são selecionados os desenhos (motivos) do bordado?

O critério é a beleza

25. No que foi inspirado o estandarte da Agremiação?

No sol

26. A sua agremiação possui alguma ligação com a comunidade?

Sim. O maracatu é fruto da comunidade do Cruzeiro e todos os anos, realiza uma noite do maracatu, só para a comunidade, que muito prestigia.

27. Na sua opinião o que diferencia o seu maracatu dos demais?

Acredito que temos um sotaque na loa, bem nosso. Esse sotaque nos diferencia de todos os maracatus do Recife. É um som bem típico do interior, que condiz com a vivacidade dos meninos, ele tem um ritmo, muito mais acelerado.

28. Expresse o que você sente ao ver a sua agremiação durante as apresentações e o que o maracatu significa em sua vida.

Quando escuto o maracatu, sinto uma contração muito forte no peito, que não sei explicar, só sei que esse som, é como o pulsar do coração, ele vai nas entranhas e quase sempre me reporta em forma de orgulho.

29. No seu ponto de vista qual a importância do maracatu na valorização da cultura negra?

Vejo muita gente branca tocando maracatu por causa do modismo e muitas vezes, essas pessoas brancas, querem negar esse som sagrado que veio dos terreiros e sempre digo vocês podem até não professarem fé alguma, mas vocês devem respeito a toda essa ancestralidade negra, pois o maracatu, é muito mais que um lamento negro, é um grito de independência, que ecoa até hoje.

Muito obrigado por enriquecer o meu estudo e compartilhar a História do seu Maracatu!

APÊNDICE B – Entrevista Maracatu Nação Estrela Brilhante do Recife**1- Nome e função dentro da Agremiação**

Ary, Não Informado.

2- Nome do Maracatu

Estrela Brilhante do Recife

3- Cidade de Origem da Agremiação e ano de Fundação

Recife, 1906

4- Qual a origem do nome?

Não informado

5- Quem é o fundador do grupo? Ele (a) possui alguma ligação com descendentes africanos?

Cosmo Tavares, não

6- A agremiação participa de concursos?

Sim, do concurso de agremiações, todos os anos.

7- Qual a influência (importância) da religião na agremiação?

Total

8- A agremiação tem vínculo com algum terreiro? Qual?

Sim, yle ase onyla omim ogunte

9- Existe alguma preparação, ou ritual, que antecede a saída da agremiação as ruas? Qual?

Sim, reservado, segredo não divulgado

10- Quem, ou o que, a calunga representa dentro do contexto do maracatu?

Dama do passo

11- Existe algum ritual específico para a percussão?

Sim

12-Na coreografia dos personagens há a existência de algum ritual ou obrigatoriedade?

Não

13- Atualmente existem quantos participantes ao todo no Maracatu?

500

14- Quais são os personagens existentes no Maracatu?

Batuqueiros, rei e rainha, dama do passo, baianas e outros

15- Em sua opinião, quais os personagens mais importantes da agremiação?

Rei, rainha e dama do passo.

16- Como ocorre a organização dos participantes (personagens) nos cortejos em suas apresentações nas ruas? A posição de cada um durante o desfile?

Mapa de organização

17- Como é feita a escolha da dama do paço? Existe alguma exigência para a escolha da mesma?

As calungas escolhem

18- A percussão é composta por quais instrumentos?

Gongue, caixa, agbe, ganzaz e tambor.

19- As roupas usadas nas apresentações da agremiação são inspiradas em que?

Em épocas e tendências

20- Quais materiais são usados para confecção das roupas e bordados?

Tecidos bordados, lantejoulas e galões.

21- Como são confeccionadas as roupas dos participantes? Usa-se algum tipo de estampa, forma ou desenho no bordado delas?

Arabescos e setas

22- Quais as cores usadas pelo maracatu (nas roupas, instrumentos e etc)? Há algum critério na hora da escolha da cor?

Cores tropicais e tendências.

23- Especificamente as roupas da Rainha possuem algum tipo de bordado?

Se sim, esses bordados possuem algum significado?

É mais glamorosa

24- Como são selecionados os desenhos (motivos) do bordado?

São arabescos criados espontaneamente

25- No que foi inspirado o estandarte da Agremiação?

Pela nossa História

26- A sua agremiação possui alguma ligação com a comunidade?

Completa

27- Na sua opinião o que diferencia o seu maracatu dos demais?

Temos a corte mais bela e trabalhada de Pernambuco

28- Expresse o que você sente ao ver a sua agremiação durante as apresentações e o que o maracatu significa em sua vida.

Dever cumprido

29- No seu ponto de vista qual a importância do maracatu na valorização da cultura negra?

Somos uma resistência

Muito obrigado por enriquecer o meu estudo e compartilhar a História do seu Maracatu!