

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE

NÚCLEO DE DESIGN

CURSO DE DESIGN

**MARIA RIBEIRO PARA O PÚBLICO INFANTIL ATRAVÉS DO  
DESIGN DE SUPERFÍCIE.**

Aluno(a): Thamires Silva Torres

CARUARU 2017

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE

NÚCLEO DE DESIGN

CURSO DE DESIGN

**MARIA RIBEIRO PARA O PÚBLICO INFANTIL ATRAVÉS DO  
DESIGN DE SUPERFÍCIE.**

Thamires Silva Torres

Monografia apresentada ao curso de Design da  
Universidade Federal de Pernambuco – Centro  
Acadêmico do Agreste – como pré-requisito para a  
obtenção do título de Bacharel em Design.  
Orientadora: Maria Teresa Lopes

CARUARU 2017

Catálogo na fonte:  
Bibliotecária – Simone Xavier CRB/4 - 1242

T693m Torres, Thamires Silva.  
Maria Ribeiro para o público infantil através do design de superfície. / Thamires Silva  
Torres. – 2017  
74f. il. : 30cm.

Orientadora: Maria Teresa Lopes.  
Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Universidade Federal de  
Pernambuco, CAA, Design, 2017.  
Inclui Referências.

1. Design. 2. Moda. 3. Roupas infantis. I. Lopes, Maria Teresa (Orientador). II.  
Título.

740 CDD (23. ed.)

UFPE (CAA 2017-347)



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE  
NÚCLEO DE DESIGN

PARECER DE COMISSÃO EXAMINADORA  
DE DEFESA DE PROJETO DE  
GRADUAÇÃO EM DESIGN

**THAMIRES SILVA TORRES.**

***“Maria Ribeiro Para o Público Infantil Através do Design de Superfície.”***

A comissão examinadora, composta pelos membros abaixo, sob a presidência do primeiro, considera a(o) aluna(o) THAMIRES SILVA TORRES:

**APROVADA**

Caruaru, 15 Agosto de 2017.

**ANDRÉA FERNANDA DE SANTANA COSTA**

**MARIA RIBEIRO**

**MARIA TERESA LOPES**

## **Agradecimentos**

A Deus em primeiro lugar, aos professores pelo conhecimento adquirido durante a graduação, e a todos que diretamente ou indiretamente fizeram parte de minha trajetória, contribuindo para minha formaç

*Dedicatória*

*Dedico a minha mãe Tânia, por todo apoio, aos meus irmãos e  
toda minha família.*

***Epígrafe***

*As grandes idéias surgem da observação dos pequenos detalhes.*

*Augusto Cury.*

## Resumo

O presente trabalho trás um estudo sobre a marca Maria Ribeiro Acessórios, que foi idealizada pela designer pernambucana Maria Ribeiro, e está no mercado desde 2007, tendo como método de pesquisa o MEID (Método exploratório de intervenção em Design) que segundo Lopes 2014 “se faz necessário entender que ele funciona enquanto metodologia de aproximação entre designers e grupos sociais de contextos culturais diversos, com a finalidade de estabelecer um panorama de contato com os conhecimentos relativos à cultura material e às tensões e vicissitudes que a conformam como realidade.” Com base no MEID foi feito um mapeamento iconográfico onde foi realizada fotografias e entrevista realizada com a designer pernambucana, depois foi feito um levantamento a partir das imagens coletadas em relação às cores, texturas e formas das peças, logo após foi realizado o mapeamento da ordem subjetiva que consiste em relacionar o discurso, o imaginário, a materialização e o espírito do tempo de acordo com bases bibliográficas, em seguida foi feito o mapeamento social implícito ao design que relaciona as áreas abrangidas no estudo, o design de superfície, a moda e o meio-ambiente, e apresentado uma base teórica sobre, Moda e Design, Design de Superfície, Sobre a Marca Maria ribeiro e os conceitos usados nas peças produzidas, Sustentabilidade e sobre Moda autoral. Como conclusão deste estudo e apresentado a proposta de uma coleção voltada ao público infantil, usando dos conceitos da marca que são assimetria, atemporalidade, sustentabilidade, e trazendo o bordado nas peças com o design de superfície. O MEID e aplicado na segunda fase através da realização do Briefing onde e usada a metodologia de Rüttschilling 2008 para a criação dos bordados que serão aplicados nas peças produzidas, e feita à criação do mapa e inovações possíveis que se trata do entendimento do problema, e sem tem a realização das alternativas e apresentação das propostas.

**Palavras chaves: Design, Moda, Sustentabilidade, Acessórios, Infantil.**

## **Abstract**

This paper presents a study on the Maria Ribeiro Accessories brand, which was conceived by the designer from the state of Maria Ribeiro, and has been in the market since 2007, with MEID (Exploratory Design Method) according to Lopes 2014 makes it necessary to understand that it functions as a methodology for the rapprochement between designers and social groups of diverse cultural contexts, with the purpose of establishing a contact panorama with the knowledge about the material culture and the tensions and vicissitudes that conform it as reality. " in the MEID, an iconographic mapping was carried out, where photographs and interviews with the designer from Pernambuco were made. Afterwards, a survey was made based on the images collected in relation to the colors, textures and shapes of the pieces. consists of relating the discourse, the imaginary, the materialization and the spirit of the time according to bibliographic bases, then the implicit social mapping was done to the design that relates the areas covered in the study, the surface design, the fashion and the environment, and presented a theoretical basis on, Fashion and Design , Surface Design, About the Maria ribeiro Brand and the concepts used in the pieces produced, Sustainability and on Fashion author. As conclusion of this study and presented the proposal of a collection aimed at the children's public, using the brand concepts that are asymmetry, timelessness, sustainability, and bringing the embroidery in the pieces with the surface design. The MEID is applied in the second phase through the realization of Briefing where the Rüttschilling 2008 methodology is used to create the embroidery that will be applied in the produced pieces, and made to the creation of the map and possible innovations that is the understanding of the problem, and without the realization of the alternatives and the presentation of the proposals.

Keywords: Design, Fashion, Sustainability, Accessories, child.

## Sumário

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>10</b>
<b>2. Metodologias .....</b>	<b>11</b>
2.1 Apresentação de metodologias.....	11
2.2 Aplicação do Meid.....	13
2.3 Discussão teórica do MEID.....	20
2.4 Apresentação do projeto.....	21
<b>3 DESIGN DE MODA E SUPERFÍCIE .....</b>	<b>22</b>
3.1 O Design de Moda.....	22
3.2 Design de Superfície.....	24
<b>4 MARIA RIBEIRO ACESSÓRIOS .....</b>	<b>28</b>
4.1 Conceitos usados pela marca .....	29
4.2 Sustentabilidade.....	30
4.3 Moda autoral .....	32
<b>5 PROPOSTA DA COLEÇÃO.....</b>	<b>35</b>
5.1 Cartela de cores.....	35
5.2 Pannel público.....	36
5.3 Pannel tema.....	37
5.4 Pannel tendências.....	38
<b>6 CROQUIS.....</b>	<b>39</b>
6.1 Croqui 1.....	39
6.2 Croqui 2.....	42
6.3 Croqui 3.....	45
6.4 Croqui 4.....	49
6.5 Croqui 5.....	53
6.6 Croqui 6.....	56
6.7 Croqui 7.....	59
6.8 Croqui 8.....	62
6.9 Croqui 9.....	65
6.10 Bordados.....	67
6.11 Etiqueta.....	68
6.12 Peças confeccionadas e bordadas .....	69
<b>7 CONCLUSÕES.....</b>	<b>70</b>
<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>73</b>

## 1. Introdução

A presente pesquisa tem por área de interesse o design de superfície, e busca a sua aplicação no universo infantil, tendo foco em sustentabilidade. Foi realizado para a o projeto um estudo sobre a marca Maria Ribeiro acessórios que está presente no mercado desde 2007, analisando seus conceitos, onde foi verificado no discurso e nas peças de Maria Ribeiro a idéia de atemporalidade, pois a marca não segue tendências de moda e estação, ou seja, trata-se de uma moda atemporal, tem nas suas peças características de assimetria, do multifuncional, da sustentabilidade nos artigos confeccionados. A pergunta da pesquisa consiste em como conseguir transferir os elementos estéticos presentes nas peças produzidas, para o público infantil através do design de superfície, o problema encontrado está em como apresentar uma solução para o vestuário infantil com base nesse estudo realizado sobre a marca, o objetivo da pesquisa e de propor uma coleção do vestuário direcionada ao público infantil por meio do design de superfície, a investigação analisou esteticamente as peças produzidas por Maria Ribeiro, e a partir de então foi retirado elementos estéticos referentes à cor, a textura e a forma, ao final da averiguação temos a apresentação da proposta de coleção. A importância desta pesquisa está em trabalhar um estudo tridimensional das peças da marca, transportando para o bidimensional, levando em consideração suas formas e cores, e transportar tais elementos para o vestuário infantil através do Design de superfície, desta forma o projeto visa ampliar os conteúdos do universo do design de superfície.

## 2. Metodologias

### 2.1 Apresentação de Metodologias

#### Metodologia Científica

“Todas as áreas do design, com maior ou menor apelo visual, utilizam recursos da linguagem visual como meio de expressão, trabalham com o mesmo material, mas fazem coisas diferentes, por que têm objetivos e metodologias diferentes.” (Rüthschilling 2008, p.61)

A presente pesquisa é qualitativa e experimental e tem como conclusão uma atividade projetual, como metodologia é usada Rüthschilling 2008 a autora descreve que os elementos que compõem o Design de superfície também podem ser táteis desde que tenha os princípios de ritmo, unidade e variedade. Dentro do Design de superfície [...] Os princípios básicos clássicos, herdados do design têxtil e cerâmico, que são a noção de módulo e a noção de repetição, [...] (*Idem* p.63)

Os elementos constituintes do DS segundo Rüthschilling 2008 são:

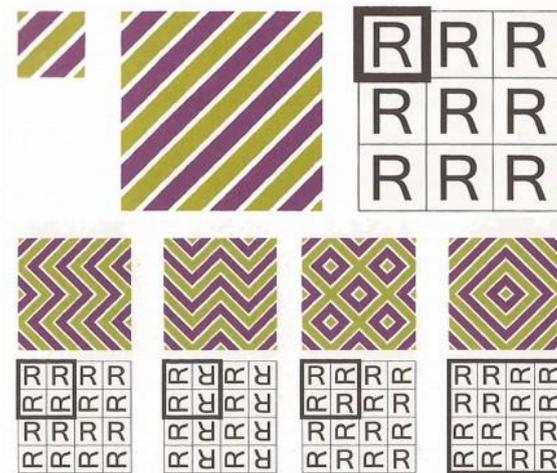
- Módulo;
- Repetição;
- Encaixes dos Motivos (Contigüidade e continuidade);
- Sistemas de repetição dos módulos;
- Multimódulo.

Sabe-se que o módulo é a menor unidade dentro do design de superfície e que sua repetição ou rapport gera um padrão, isso ocorre quando os módulos são colocados pelo designer de maneira a formar um desenho temos então o sistema de repetição, esse sistema é conseguido através de dois princípios:

Continuidade: trata-se de colocar o módulo em seqüência gerando desta forma, o efeito de propagação.

Contigüidade: Quando os módulos são repetidos lado a lado e em cima e em baixo, forma assim uma imagem contínua e demonstra novos sentidos e ritmos.

Na imagem abaixo, temos o exemplo de um módulo e possível percebe que o padrão muda de acordo com a forma que ocorre os encaixes dos módulos, isso é possível através do sistema de repetição que se trata da maneira pela qual o designer vai repetir os módulos a intervalos constantes, A autora descreve que as possibilidades de encaixe são variadas e que se dá pela escolha no momento de criação pelo designer, que deve levar em consideração a especificidades de cada projeto a ser realizado.



(Chocoladesign)

### Metodologia de Pesquisa

Como metodologia de pesquisa será usada o MEID que se trata de um Modelo exploratório de intervenção de design, que está dividido em duas fases a primeira está ligada a entrevista ao registro fotográfico e audiovisual, levantamento de dados, a partir das informações que foram coletadas. E feito com base bibliográfica, a união do tema aos conceitos de ordem subjetiva e social implícito ao Design, na segunda parte desse modelo temos o conhecimento da realidade do grupo social, entendimento do problema, escolha da metodologia a ser aplicada e apresentação da solução desenvolvida, como metodologia dentro de Design.

## 2.2Aplicação do MEID

### Mapeamento Iconográfico

*Segundo Lopes 2014 trata-se de uma visita estruturada por entrevista com registro fotográfico ou audiovisual.*

O mapeamento Iconográfico e a primeira parte do MEID escolhida como método de pesquisa para esse estudo. Foi realizada nesse primeiro momento uma entrevista com a Designer pernambucana Maria Ribeiro fundadora da marca em seu próprio Atelier que está localizado na cidade de Recife-PE, durante a entrevista foi possível conhecer as atividades realizadas por Maria Ribeiro acessórios que está presente no mercado desde 2007, a marca tem características muito fortes, em todas as suas peças, e possível identificar a assimetria, a pluralidade de cores, a versatilidade e atemporalidade muito facilmente em todos os artefatos, o arabesco compõem a estrutura das peças, desde as primeiras que foram confeccionadas.

**Alguns dos primeiros colares confeccionados por Maria Ribeiro:**



Atualmente a marca de acessórios pernambucana trabalha com materiais como: Arame, linha, tecido, punho de rede, torçal de algodão, latão de opaca, para a confecção das peças.

A linha de acessórios e um conjunto de anéis, brincos, colares, peças para o cabelo, pulseiras, produz ainda artefatos exclusivos para noivas e desenvolve também uma linha de decoração para ambientes. A Designer Maria Ribeiro declarou que suas criações vêm de seu repertório de vida, e é de fácil percepção notar que o diferencial de suas criações vem a ser a criatividade. O processo de realização do produto ocorre dentro do próprio atelier, onde a Designer tem algumas profissionais que trabalham na produção de peças que são feitas em uma escala um pouco maior, o fato de todas serem realizadas manualmente agregam valor e traz a cada uma um diferencial mesmo que essas tenham o mesmo molde, a forma de se trabalhar e moldar com a mão o arame vincula aos produtos características próprias.

#### **Abaixo peças confeccionadas pela Marca atualmente**



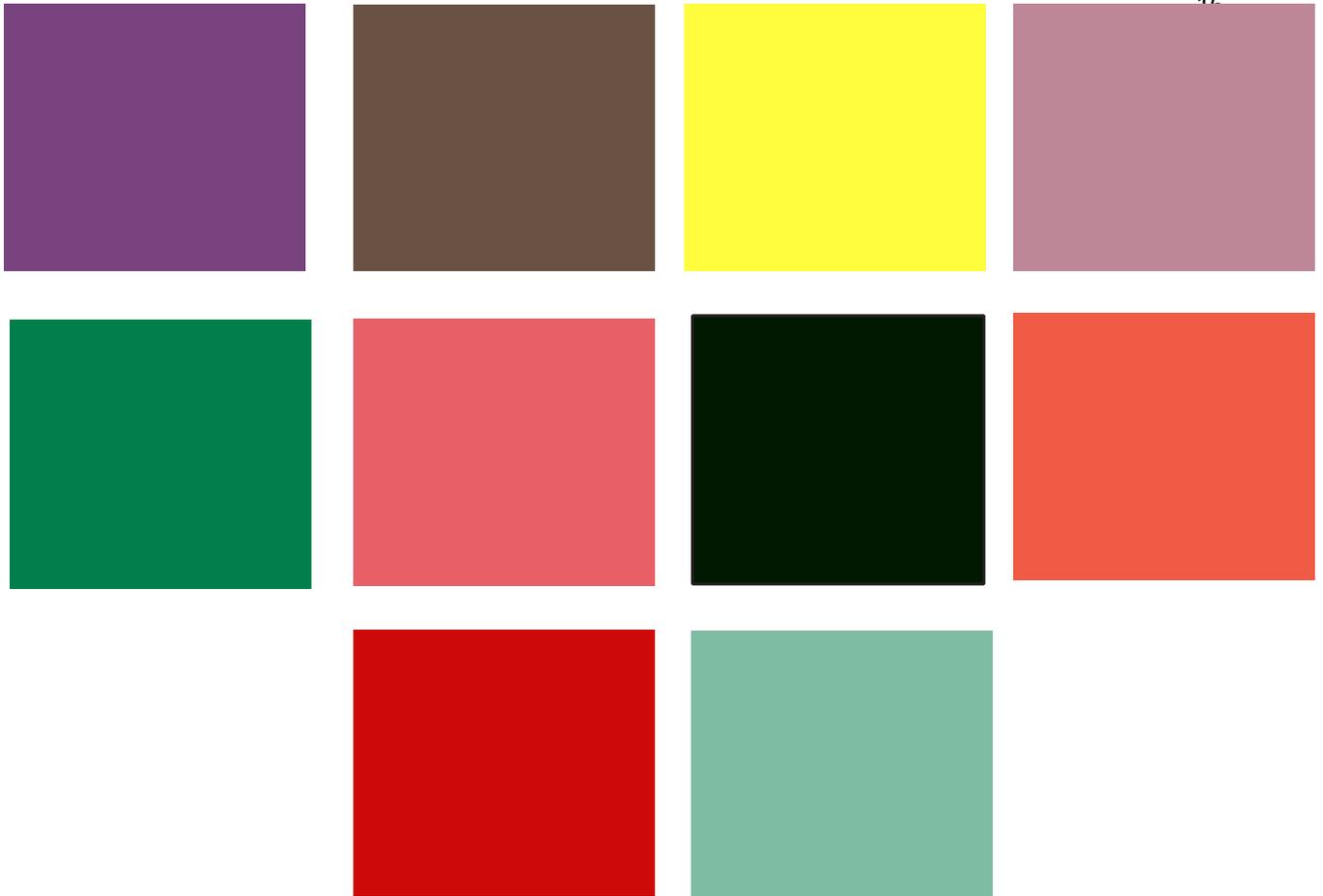


### **Mapeamento dos Fundamentos da Linguagem Gráfica**

Segundo Lopes 2014 trata-se de um levantamento de dados, a partir das imagens selecionadas para registro dos discursos visuais, quais sejam os elementos que são fundamentos da Linguagem Gráfica: cores, texturas, imagens, esquemas e tipografias; e os elementos textuais, que são característicos do grupo. Nesse estudo foram verificadas as cores, texturas e também formas usadas pela Marca.

#### **Cores**

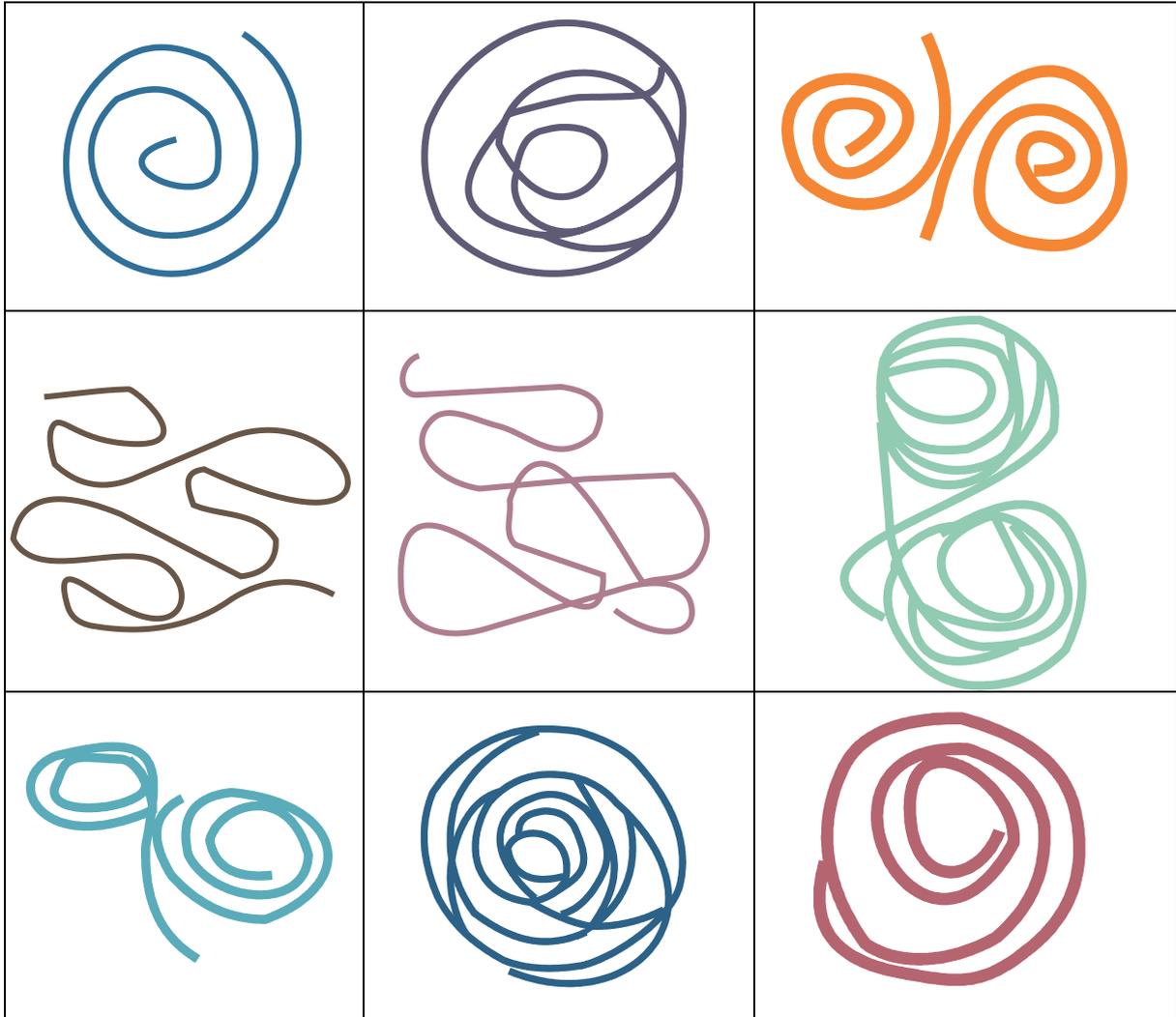




Nessa parte do MEID foi realizada uma identificação de cores usadas por Maria Ribeiro em suas peças, e importante destacar que ela usa de inúmeras cores e suas variações, acima foi representadas algumas das cores de peças fotografadas durante a entrevista em seu atelier. A cor é de fundamental importância em qualquer produto de designer, segundo Sue Jenkyn Jones, o olho humano é capaz de identificar cerca de 350.000 cores diferentes, cada cor tem uma forma de interagir com quem a vê, por exemplo, sabe-se que os azuis e os verdes, diminuem a pressão sanguínea, em contraposição as cores intensas como o vermelho acelera os batimentos cardíacos, a autora também descreve sobre as pessoas reagirem intuitivamente, emocionalmente e até fisicamente as cores. Na moda as cores são de fundamental importância:

Pesquisas realizadas pela indústria têxtil, pelo setor de fios, confecções e varejistas indicam que a primeira reação do consumidor é causada pela cor. [...] Escolher cores (ou paleta) para montar uma cartela é uma das primeiras decisões a tomar ao se criar uma coleção. A escolha das cores determinará o clima da coleção ou sua "sintonia" com a estação, e ajudará a diferenciá-la da sua predecessora. (Sue Jenkyn Jones, 2005 p.112)

### **Formas \ Textura**



Forma: Como é de fácil percepção a Designer contemporânea Maria Ribeiro, tem como característica em suas peças o uso do arabesco e suas variações, no quadro acima, essas alternativas de formas, foram retiradas de registro de imagens das peças durante entrevista realizada com a Designer, as imagens foram vetorizadas para uma melhor percepção, e importante comentar que os moldes de arabescos aqui representados não se repetem em todas as peças, a quantidade de modelos são muitas e variadas, pois por se ter um processo bem artesanal na confecção dos artefatos até mesmo em um mesmo modelo pode perceber certa variação.

Textura: As peças trazem uma característica que remetem a algo rústico, e tem um toque que é bastante agradável, que vem da forma que os arames são revestidos, com a malha ou o torçal de algodão dependendo da peça, eles são envoltos no arame e, portanto confere a peça uma textura.

## **Mapeamento da Ordem Subjetiva**

Segundo Lopes 2014 trata-se da elaboração da relação com a base bibliográfica e os seguintes conceitos: o discurso, o imaginário, a materialização e o espírito do tempo.

### ***O Discurso***

Foi de fácil percepção durante a entrevista realizada com a designer Maria Ribeiro, percebe que o intuito de sua marca desde seu princípio, vem a ser valorizar a beleza feminina, fazer a usuária sentir-se bonita sentir-se bem ao usar algum acessório desenvolvido pela marca, pode-se notar também que se tem uma preocupação com o uso das matérias aplicadas nos produtos que eram originalmente feitas do reaproveitamento de restos de tecidos, com o crescimento da marca foi necessário ser mudado e passou a ser comprada a peça de tecido, ainda sim a uma grande preocupação com os restos da produção, esses restos deram origem aos anéis e brincos produzidos pela marca tratam-se, de peças feitas e pensadas para durar e serem usadas de diversas formas pela usuária.

### ***O Imaginário***

Está diretamente ligada à relação existente entre o usuário e o produto, é possível se perceber através das redes sociais da marca a boa relação existente, o lado simbólico da marca está agregado ao lúdico, ao funcionalismo, ao atemporal, à versatilidade dos produtos.

### ***A Materialização***

Segundo Sue Jenkyn Jones 2005 Para a realização desse processo e necessário se levar em consideração o equilíbrio entre o número de itens que serão feitos, os tecidos escolhidos para a coleção que serão a base, e os que darão o devido destaque.

A materialização do projeto se dará a partir da elaboração dos croquis e escolha dos materiais a serem aplicados de modo a transportar para as peças todo o universo presente na marca Maria Ribeiro para o público infantil através do design de superfície com o desenvolvimento de bordados que serão agregados a peças, e intenção também propor uma moda sustentável e atemporal.

### ***O Espírito do tempo***

A marca Maria Ribeiro acessórios trás em sua essência comportamentos bastante atuais, quando paramos para analisar as peças se vê nelas conceitos discutidos com frequência em diversas áreas, a questão da sustentabilidade que é um tema bastante atual e que trás a discussão sobre o uso e o descarte rápido de peças não só na moda. O descarte de peças do vestuário e de acessórios ele se origina de uma moda cada vez mais rápida, segundo Matilda Lee 2009 há alguns anos atrás a moda ela se dividia em estações, “Primavera \ Verão” e outra para o “Outono\ Inverno” recentemente com a explosão da internet essas “tendências” estão vinculadas ao que está sendo usado por determinada celebridade. E ao mesmo tempo temos uma crescente parte da população preocupada com o uso dos recursos naturais e em relação à mão de obra aplicada na produção do produto, o que trás uma desaceleração do consumo de fast fashion e tem feito retorna aos poucos ao que chamamos de moda autoral, que se trata de uma moda longe das tendências como, por exemplo, pode-se falar no estilista Ronaldo fraga, que trás em suas coleções temas a cada estação e transforma suas peças em atemporais e por tanto com uma vida útil, mas longa, e o que por tanto podemos notar nas peças e no discurso da marca Maria Ribeiro acessórios.

### **Mapeamento Social Implícito ao Design**

Segundo Lopes 2014 trata-se da elaboração da relação com a base bibliográfica e os seguintes conceitos: as especialidades do design, a cultura, a economia, a tecnologia e o meio ambiente.

O presente projeto se relaciona com as áreas de moda e design de superfície dentro do design, e tem uma ligação com o meio-ambiente através da sustentabilidade, a moda está ligada ao desenvolvimento das peças a partir de uma moda autoral produzida pela designer Maria Ribeiro, o design de superfície está atrelado ao estudo realizado nas formas presentes nos acessórios que são os arabescos, e a sua aplicação nas peças da coleção infantil a ser desenvolvida, o termo sustentabilidade vem dos materiais usados pela marca, e por ser uma proposta para a coleção final deste projeto.

### 2.3 Discussão teórica do MEID

Esse Modelo de pesquisa apresenta um método inovador, ele parte da idéia que segundo Lopes 2013 o Design é um conhecimento que possibilita a estruturação do processo de materialização dos discursos circulantes na cultura, e que o contexto social é de importância para a agregação de valores na aparência de artefatos.

“Com relação ao Modelo Exploratório de Intervenção em Design-MEID, se faz necessário entender que ele funciona enquanto Metodologia de aproximação entre Designers e grupos sócias de contextos culturais diversos, com a finalidade de estabelecer um panorama de contato com os conhecimentos à cultura material e as tensões e vicissitudes que a conformam como realidade.” (Lopes 2014)

O MEID – Modelo exploratório de Intervenção em Design trata-se de um tipo de metodologia que é realizada através de mapeamentos em duas fases, Lopes 2014 apresenta o seguinte quadro para descrever.

#### 1 Fase \ Mapeamentos

Atividades	Objetivo
1. Mapeamento Iconográfico;	Visita estruturada por entrevista com registro fotográfico ou audiovisual.
2. Mapeamento dos Fundamentos da Linguagem Gráfica;	Levantamentos de dados, a partir das imagens selecionadas para registro dos discursos visuais, quais sejam, os elementos que são fundamentos da Linguagem Gráfica: cores, texturas, imagens, esquemas e tipografias; e os elementos textuais, que são característicos do grupo.
3. Mapeamento da ordem Subjetiva;	Elaboração da relação com a base bibliográfica e os seguintes conceitos: o discurso, o imaginário, a materialização e o espírito do tempo.
4. Mapeamento social implícito ao design;	Elaboração da relação com a base bibliográfica e os seguintes conceitos: as especialidades do design, a cultura, a economia, a tecnologia e o meioambiente.

#### 2 Fase \ Engajamento com o objeto- problema

Atividades	Objetivo
1. Realização do Briefing;	Conhecimento da realidade do grupo social sob a ordem metodológica do design de moda.
2. Criação do mapa de inovações possíveis;	Entendimento do problema a partir da sua contextualização e observação da sua abrangência.

Ainda Segundo Lopes 2014 e importante destacar que o principal ponto deste modelo e a busca por cria links teóricos a processos reais. Lopes 2014 ainda descreve que “essa ferramenta oportuniza compreender o design como um conhecimento emancipatório e, portanto, transformador de diversas realidades, cujas responsabilidades profissionais que estão alinhadas aos contextos social, econômicos e políticos são determinantes na ordem cultural material.”

#### **2.4. Apresentação do Projeto**

“Um projeto é um trabalho sistemático, geralmente com duração de duas a seis semanas, que congrega pesquisa e atividades práticas.” (jenkyn, p.166)

O presente projeto visa propor uma coleção para o público infantil com idade de 4 anos, com base em referências presentes na marca Maria Ribeiro acessórios, fazendo o uso de conhecimentos bibliográficos do âmbito da moda e da área do design de superfície, tendo aplicado as etapas presentes no MEID o modelo de metodologia usado para esse estudo, com o final do estudo e aplicação dos métodos espera-se uma coleção lúdica com muitas cores, que tenha em sua essência a valorização da moda autoral, a assimetria, que está presente nas peças de Maria Ribeiro, e que de alguma forma faça uso de conceitos que torne essa coleção e a faça uma moda sustentável, afinal trata-se de um tema muito explorado nos dias atuais, esses são atributos presentes nas criações da designer pernambucana.

### 3. Design de Moda e Superfície

#### 3.1 O Design de Moda

Segundo o mini Aurélio a definição para Design é:

*Design: S.m(pal.ing) Disciplina que visa a criação de objetos, ambientes, obras gráficas etc. que sejam ao mesmo tempo funcionais, estéticas e conformes com os imperativos da produção industrial. Conjunto de objetos criados sob tais critérios. (Dicio)*

Segundo Rafael Cardoso 2008 As definições a cerca de Design está ligado ao fato de atribuir forma material a conceitos intelectuais, o objetivo é desenvolver projetos, esboços ou modelos, o termo Design este tem como significado e origem: “a palavra deriva do latim designo e significa idear, designar, marcar, eleger, destinar, empreender, determinar. A palavra design está associada à concepção de produto, ao projetar e planejamento.” (Baduy 2008 p.69) “O design é em sua essência é um processo criativo e inovador, provedor de soluções para problemas de importância fundamental para as esferas produtivas, tecnológicas, econômicas, sociais, ambientais e culturais.” (*Idem*, p.71) Um dos acontecimentos de relevância para o design segundo Rafael Cardoso 2008 está ligado entre a separação do fabricar e projetar, pois antes da revolução industrial o artesão concebia e executava o produto, com a revolução esse modo de fabricação mudou, alguns designers buscam não fazer o artesanal quando;

“Na verdade, a idéia que fazemos atualmente de artesanato, como um tipo de trabalho diferenciado e especial, é fruto da industrialização, pois essa distinção faria pouco ou nenhum sentido antes da revolução industrial. Design, arte e artesanato têm muito em comum e hoje, quando o design já atingiu uma certa maturidade institucional, muitos designers começam a perceber o valor de resgatar as antigas relações com o fazer manual.” (*Idem*, p.21)

Segundo o mini Aurélio a definição para moda é:

*Moda Sf. 1. Uso, hábito ou estilo geralmente aceito, variável no tempo, e resultante de determinado gosto, meio social, região,etc. 2. Uso passageiro que regula a formar de vestir, etc. 3. Arte e técnica do vestuário. 4. Maneira modo. 5. Bras.*

Lipovestky 1989 descreve que:

“só a partir do final da idade média é possível reconhecer a ordem própria da moda, a moda como sistema, com suas metamorfoses incessantes, seus movimentos bruscos, suas extravagâncias. A renovação das formas se torna um valor mudano, a fantasia exhibe seus artificios e seus exageros na alta sociedade, a inconstância em matéria de formas e ornamentações já não é exceção, mas regra permanente: a moda nasceu.” (p.23)

“A moda é uma importante área de produção e expressão da cultura contemporânea. Tanto apresenta reflexos e referências da sociedade quanto dos usos e costumes do cotidiano.” (Baduy 2008 p.37) “A moda e o design são partes determinantes da vida humana, independente do tempo e do espaço.” (*Idem*, p.45) O surgimento da moda e as variações que a mesma teve no decorrer de sua evolução está atrelado às mudanças ocorridas na sociedade, o design vem para agregar valor simbólico às peças produzidas.

A moda como conhecemos se instaurou a partir da metade do século XIX lipovestky 1989 fala na pág.69 o seguinte:

“Foi ao longo da segunda metade do século XIX que a moda, no sentido moderno do termo, instalou-se. Certamente nem tudo então é absolutamente novo, longe disso, mas, de maneira evidente, apareceu um sistema de produção e de difusão desconhecido até então e que se manterá com uma grande regularidade durante um século”

Durante o último século, que encontramos em livros sobre moda a denominação de moda dos cem anos, pois compreende de 1900 aos anos 2000, o sistema da moda se dividiu nesse período, temos então o surgimento da alta costura, e também o nascimento da confecção industrial com a segunda guerra mundial.

“A alta costura de um lado, inicialmente chamada costura, a confecção industrial de outro – tais são as duas chaves da moda de cem anos, sistema bipolar fundado sobre uma criação de luxo e sob medida, opondo-se a uma produção de massa, em série e barata, imitando de perto ou de longe os modelos prestigiosos e griffés da alta costura” (*Idem*,p.70)

O mundo da moda nos dias de hoje e vista como um negócio, e sua essência em ter a produção de massa e o mundo da alta costura convivendo em um mesmo cenário persiste até os dias atuais.

“A Moda é um dos negócios do mundo ocidental que mais atrai expectativa, atenção das mídias, dinheiro e curiosidade. Uma de suas características é que tem uma parte pop inegável; nutre-se das idéias da rua, e é na rua onde termina seu percurso. Ela é acessível, personalizável, reciclável e reinterpretável.” (Riezu 2011, p.35)

É importante salientar que o termo design de moda é recente, a princípio era utilizado à nomenclatura desenho industrial para os cursos oferecidos na área de design. Quando falamos em desenvolvimento de coleções o profissional dessa área “Na busca de fato por um diferencial para o desenvolvimento de coleções, o designer deve partir de suas vivências social, cultural, política e ambiental. Isto significa trabalhar com seu repertório, lançando mão das mais diversas formas de pesquisas e mantendo seu foco apurado para os acontecimentos emergentes. Testar, experimentar, misturar e sobrepor.” (Baduy 2008, p. 385 e 386) Esses estudos feitos a partir dessas misturas, e testes irão se aplicar a tudo dentro da área do design. “O design é em sua essência um processo criativo e inovador, provedor de soluções para problemas de importância fundamental para as esferas produtivas, tecnológicas, econômicas, sociais ambientais e culturais.” (*Idem*, p.71) O vestuário está atrelado ao surgimento da moda, e a união feita entre o design e o efêmero da moda. “[...] Foi o vestuário, sem dúvida alguma, que encarnou, mas ostensivamente o processo de moda; ele foi o teatro das inovações formais mais aceleradas, mas caprichosas, mas espetaculares.” (Lipovetsky 1989, p.24)

### **3.2 Design de Superfície**

“Por ser uma área relativamente nova, o design de superfície no Brasil oferece aos pesquisadores em design um fértil caminho de estudo e reflexão” (Baduy 2008, p.371)

“Design de superfície é uma atividade criativa é técnica que se ocupa com a criação e desenvolvimento de qualidades estéticas, funcionais e estruturais, projetadas especificamente para constituição e\ ou tratamentos de superfícies, adequadas ao contexto sócio-cultural e às diferentes necessidades e processos produtivos. (Rüthschilling, 2008 p.23, *apud* LIMA, J.T \ CÔRREA, R.O)

Outra definição para o termo design de superfície é: “todo projeto elaborado por um designer, no que diz respeito ao tratamento e cor utilizados numa superfície industrial ou não” (Rubim, 2005 p.21, *apud* LIMA, J.T \ CÔRREA, R.O)

Segundo Rüttschilling 2008 os antecedentes do design de superfície estariam no tempo e no espaço, a autora descreve que o uso da nomenclatura *Surface design*, ou seja, design de superfície foi usado primeiro pela fundação da surface design association- DAS, 1977 nos estados Unidos, a fundação e uma associação de artistas têxteis, e atuam apenas no campo têxtil. Ainda segundo a autora, a história da humanidade nos revela que desde o homem pré-histórico a humanidade tem deixado suas marcas através de desenhos, grafismos, desta época e possível se percebe repetição de traços e figuras que serviam para contar uma história, a repetição gera um ritmo visual, que perdura até os dias de hoje, o que chamamos design de superfície.

As civilizações antigas desenvolveram o gosto pela decoração de superfícies em geral, principalmente nos utensílios domésticos, espaços arquitetônicos e artefatos têxteis. Pode-se dizer que a tecelagem e a cerâmica, assim como, posteriormente, a estamperia e a azulejaria, com sua linguagem visual, carregam o embrião do que hoje chamamos de design de superfície. (Rüttschilling, 2008 p.16)

Segundo Lupton 2008 p.8. A ideia de se organizar o conteúdo visual dos produtos tem sua origem na Alemanha com instituições como a *Bauhaus*<sup>1</sup> que utilizavam o design como uma “linguagem da visão” universal e era baseada na percepção, desde os anos 1920 não só a *Bauhaus*, mas também outras instituições da época procuravam analisar a forma sob o aspecto de elementos geométricos básicos, essas escolas acreditavam que este tipo de linguagem seria compreensível para todos, tinham essa conclusão a partir do fato de o olho ser um instrumento universal, o legado da *bauhaus* continua a moldar o ensino em design ao redor do mundo. “Num retorno a Bauhaus, livros básicos de design vêm recorrendo, sem cessar, a elementos como o ponto, a linha, o plano, a textura e a cor, organizados em princípios de escala, contraste, movimento, ritmo e equilíbrio.” (*Idem*, p.9) “No início do século XX, a *bauhaus*, integrando o ensino de design com o de artes, possuía um ateliê de tecelagem, onde alunos, na maioria mulheres, criavam estampas e designs têxteis [...]” (Rüttschilling, 2008 p. 20 e 21) O design de superfície pode ser aplicado a diversos materiais, “A partir do domínio da técnica de repetições diretas ou salteadas, e possível ao designer de superfície desenvolver projetos para têxteis,

---

<sup>1</sup> *Bauhaus: Primeira escola de Design.*

papeis desenhados, azulejos, paredes e pisos, entre outras superfícies.”( baduy 2008, p.373) “O designer deverá ter conhecimento sobre técnicas e processos (...) para controlar os efeitos visuais desejados em sua criação.”(Rüthschiling 2006, apud Baduy,2008, p.374)

O design de superfície pode ser aplicado a diversos produtos, em moda o design de superfície está ligado às superfícies têxteis.

Segundo pompas (1994), uma superfície do tipo têxtil é constituída de um conjunto de propriedades subdivididas em dois componentes principais: de um lado, a peculiaridade da matéria, que depende da composição e da estrutura da matéria, técnico- construtiva especificando o tecido do ponto de vista sensorial e tátil; a outra característica é visível e trata dos requisitos formais, estilísticos e cromáticos, o que determina a qualidade estético-expressiva do tecido. Rubim (2004) afirma que é importante que o designer de superfície tenha em mente que o sucesso de um projeto depende muito do conhecimento do processo tecnológico que envolve o desenvolvimento do produto, o que implica solução de problemas e gestão dos processos produtivos. (apud BADUY 2008, p.374)

Além do processo de estamparia “O design de superfície também pode refletir técnicas têxteis, como bordados, casas de abelha, aplicações e contas, os acabamentos de superfícies podem ser aplicados a um tecido ou a uma peça de roupa para mudar sua aparência e toque, e talvez refletir a fonte inspiradora.” (Seivewright 2009, p.26) Os elementos que constituem as superfícies têxteis são: “O ponto Indica uma posição no espaço [...] uma série de pontos forma uma linha. Uma massa de pontos torna-se textura, forma ou plano.” (Lupton 2008, p.14) “A linha é uma série infinita de pontos. Entendida geometricamente tem comprimento, mas não largura. É a conexão entre dois pontos ou o trajeto de um ponto em movimento. [...] Quando uma linha atinge certa espessura, torna-se um plano. As linhas multiplicam-se para descrever volumes, planos e texturas. (*idem*, p.16) “Plano é uma superfície contínua que se estende em altura e largura. Um plano é o trajeto de uma linha em movimento; ele é a linha com amplitude.” (*Ibidem*, p.18)

Podemos considerar as áreas de abrangência do design de superfície têxtil da seguinte maneira:

- Design de superfícies: Malharia e tecido plano,não-tecidos,aviamentos,bordados industriais e acabamentos especiais.

Segmentos: de vestuário e cama, mesa e banho; acessórios; revestimentos em geral; decoração.

- Design de superfícies têxteis estampadas: em tecidos corridos, ou localizados em peças de vestuário, ou estampas para o segmento de decoração.
- Design de superfícies têxteis artesanais: Tapetes tecidos por artesões em teares manuais, wearable art (neste caso específico arte para ser usada como roupa quando feita com fios e tecidos), tricôs em peças únicas, bordados feitos á mão. (Baduy 2008, p.377 e 378, seq.)

Segundo Rüttschilling 2008 a noção que se tem de superfície como bidimensional pode ser ampliada e considerada como estrutura gráfica espacial, a superfície deixa de ser uma aplicação e passar a constituir o próprio objeto.

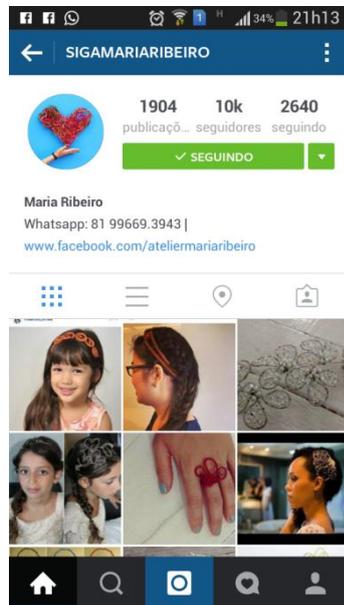
Segundo Baduy 2008 entende-se por tanto que durante a realização e execução de um projeto de design o profissional procura soluções, através de processos criativos e apresentação de soluções para confeccionar um produto seja na área têxtil ou não, que tendo interferências, modificações e sobreposições em uma superfície preparada para receber informações visuais são ações que podem resultar no que conhecemos por design de superfície. É importante saber que “alguns cuidados devem ser observados na concepção do desenho, no sentido de distribuir os motivos de forma a criar harmonia entre eles.” (*Idem* p.375)

“Quando falamos em superfícies têxteis, devemos considerar o conforto em relação tátil com o corpo. Os designers têxteis devem buscar materiais e desenvolver os produtos de forma a proporcionar ao vestir uma experiência confortável.” (*Ibidem* p.377 e 378)

#### 4. Maria Ribeiro Acessórios

A marca Maria Ribeiro Acessórios está no mercado desde 2007, surgiu com o trabalho de sua fundadora Maria Ribeiro que fazia peças de acessórios para o cabelo, para si mesma a princípio, o uso dos arabescos presentes em seus acessórios vem da inspiração que teve a partir da observação da forma que os fios telefônicos e nos nós que observava sua mãe fazer tinham, ela conta que sempre se interessou por formas sinuosas sem um padrão, e que desde muito pequena já desenhava formas assimétricas em seus cadernos, o arabesco é uma característica marcante na marca, o seu uso está presente nas diversas peças produzidas pela linha de acessórios, a marca teve bastante influência dos trabalhos manuais desde seu início e continua trazendo diferenciação de peça para peça, afinal cada arabesco produzido são semelhantes mas não iguais, o que vem da forma que a mão dá no desenvolvimento de cada peça, esses arabescos trazem ao produto final uma assimetria, que trata-se de outra característica forte da marca, e que torna possível a identificação de peças produzidas por Maria Ribeiro. A Marca produz: brincos, colares, adereços para o cabelo, algumas peças como os colares e adereços podem ser usados nos cabelos ou como colares isso trás uma característica de multifuncional aos produtos desenvolvidos, é possível se perceber uma explosão de cores, a marca Maria ribeiro se apropria das mais variadas cores, tons de azul, vermelho, roxo, rosa, amarelo enfim toda uma cartela. A marca tem em suas peças conceitos de atemporalidade, pois não segue os padrões ditados pela moda, sustentabilidade, pois a marca trás para os acessórios o uso de matérias como, arame, linha, punho (torçal de algodão), latão, opaca (metal cru), malha, além de ter o discurso de que não entende o conceito “não serve pra nada” na linha de produção não se perde nada tudo e usado pra alguma finalidade, Maria Ribeiro está sempre procurando formas de recriar suas peças, a exemplo temos a confecção dos anéis produzidos pela marca, os arabescos produzidos para os anéis são feitos a partir dos fios que restam de outras peças, como os colares e enfeites para o cabelo. Através dos acessórios a Marca Maria ribeiro busca proporcionar as suas usuárias o sentimento de bem estar, a intenção é que se sintam, mas bonitas com o uso dos acessórios, são peças lúdicas afinal as formas produzidas pelos arabescos vindos do trabalho realizado durante a sua confecção juntamente com as cores aplicadas,

trazem esse aspecto as peças. A marca está presente nas redes sociais também, onde a designer Maria Ribeiro expõe seus trabalhos.



(02\03\16 às 21h13min)



(20\03\16 às 10h14min)

#### 4.1. Conceitos usados pela marca

A marca Maria Ribeiro trás conceitos de Assimetria, Multifuncional, Atemporalidade, Sustentabilidade, trata-se de peças lúdicas com cores vibrantes. Tais conceitos permitem que as peças tenham uma identidade e colocam o estilo de Maria Ribeiro nas peças, uma característica muito forte são os arabescos, eles estão presentes em todas as peças produzidas pela marca, eles assumem diferentes formas, mas sinuosas ou não, dependendo de sua aplicação, essa forma muito usada e unida a todos os outros conceitos.

**Assimetria:** S.f Discrepância; em que há diferença; falta de igualdade e de semelhança; com discordância: Assimetria das formas. Falta de simetria, de conformidade. (*Dicio.*)

**Multifuncional:** Adj. Que realiza sozinho várias funções. (*Idem.*)

**Atemporalidade:** S.f Particularidade, característica daquilo que é atemporal; que não pode ser afetado pelo tempo; imtemporalidade. (*Idem.*)

**Sustentabilidade:** S.f Conceito que, relacionando aspectos econômicos, sociais, culturais e ambientais, busca suprir as necessidades do presente sem afetar as

gerações futuras. Qualidade ou propriedade do que é sustentável, do que é necessário à conservação da vida. (*Idem.*)

## 4.2. Sustentabilidade

“A sustentabilidade ambiental é um objetivo a ser atingido e não, como hoje muitas vezes é entendido, uma direção a ser seguida. Em outras palavras, na verdade, nem tudo que apresentar algumas melhorias em temas ambientais pode ser considerado realmente sustentável.” (Manzini, Vezzoli, 2008 p. 28) Segundo Vezzoli em seu livro *Design de sistemas para a sustentabilidade* a preocupação com essa questão ambiental que se tem nos dias atuais começou a ser discutida a partir da segunda metade dos anos 1960 pois com o aumento da produção em larga escala veio o aumento do uso dos recursos naturais e também a preocupação, com sua preservação. “Com o incontrolável desenvolvimento industrial e tecnológico e o aumento da população mundial, os limites naturais do nosso planeta tornaram-se mas evidentes” (p. 19) Com a produção em massa que vem a partir da revolução industrial e seus produtos obsoletos veio o descarte.

“O resíduo é um produto inevitável de qualquer ciclo de vida e consumo. Jogar fora seus resíduos é conseqüentemente, um gesto cotidiano. Os homens pré-históricos jogavam fora os restos de comidas no mesmo lugar em que comiam. tais resíduos decompunham-se naturalmente na natureza. Foi durante a antiguidade grego-romana que surgiram as primeiras formas de depósitos de lixo.” (Peltier e Henri, 2009 p.12)

Segundo Manzini e Vezzoli 2008 p.99 É visível nos dias atuais que já não é possível conceber qualquer atividade de design sem se levar em consideração os limites ambientais, que o produto durante o seu ciclo de vida vai ter no ambiente, um artefato desenvolvido por um design deve provocar um baixo impacto ambiental ao ser produzido, distribuído, utilizado e eliminado\ descartado. Vezzoli em seu livro *Design de sistemas para a sustentabilidade* ele fala sobre a comparação feita entre uma cadeira produzida em papelão e a cadeira noqueira savonarola do século XVI que veio a ser desenvolvida sem preocupações com o meio ambiente, tendo em vista que sua vida útil tem duração de 500 anos, esse exemplo serve para demonstrar as preocupações que o designer deve ter e procura antigir, assim comenta que é necessário relacionar a produção, a distribuição, a vida útil e o descarte das mesmas para se dizer se o produto tem um baixo impacto ambiental, e

demonstra assim que muitas vezes produtos como a cadeira de papelão não vem a atender aos requisitos necessários para ser considerada sustentável ele fala “Considera-se a cadeira de papelão um dos piores exemplos de produtos de baixo impacto ambiental, contudo, não significa que se deve “voltar no tempo” e tentar comprar uma cadeira savonarola- é preciso também observar a viabilidade econômica envolta no produto, que teria preço elevado.” (p. 45) Mas a frente o autor continua seu pensamento “De qualquer forma esse exemplo foi apresentado para mostrar que, entre os *designers*, há uma recorrente incompreensão do que é um produto ambientalmente sustentável e do que não é [...] (p. 47) Quando se faz uma relação entre o design e a sustentabilidade esperasse que o resultado viesse a ser o ato de projetar produtos, serviços e sistemas com baixo impacto ambiental, e uma alta qualidade social, levando em consideração a vida útil dos objetos projetados. (Baduy 2008, p.197) Material e energia tem um grande custo econômico e ambiental, sua redução e, portanto uma fonte de economia, e trás uma anulação dos impactos ambientais provenientes daquilo que não é, mas utilizado (Manzini e Vezzoli 2008, p.117) Segundo Vezzoli e necessário se levar em consideração alguns requisitos para a produção de objetos essas Determinações vem a ser minimizar o uso dos recursos, Selecionar recursos e processos de baixo impacto ambiental, aperfeiçoar a vida dos produtos, estender a vida dos materiais, facilitar sua desmontagem. Vem a ser necessário, portanto considerar esses pressupostos durante todo o processo de desenvolvimento do produto.

“Se um produto dura mais que outro, de um lado reduz a geração de descartes e, de outro, evita indiretamente o consumo de novos recursos para a produção e distribuição de produtos destinados a substituir aqueles de vida, mas breve. Se entendermos a vida de um material (reciclado, usando em compostagem ou, ainda, incinerando-o com recuperação de energia) evitamos tanto o seu descarte como o consumo de recursos virgens para a produção de novos materiais correspondentes.” (Manzini e Vezzoli 2008, p.108)

Quando falamos em reciclagem sabe-se que “fazer o novo a partir do velho não é coisa recente. Já na idade do bronze observa-se o surgimento da reciclagem dos materiais [...] desde sempre, em todas as civilizações, foi brilhante a imaginação dos “recuperadores” para encontrar uma nova utilização para um objeto para seu

material. ”(Peltier e Henri 2009, p.17) No que se trata do vestuário a história nos mostra que, ” As roupas usadas estiveram na origem da reciclagem em grande escala na França. O brechó era o escoadouro mais conhecido do grande público, e os tecidos de fibras usados eram aproveitados também na indústria. ”( *Idem*, p.17) E certo que “necessitamos de mudanças, seja no nível da oferta, seja no da procura: é preciso mudar a atitude social e a cultural ligadas ao modo de entender o vestir [...]” (Baduy 2008, p.200) Na Moda já fala-se a algum tempo no termo eco fashion que trata-se de uma maneira mas consciente quanto a compra e descarte das roupas, no livro Eco Chic da autora Maltida Lee ela descreve que logo no início quando o termo passou a ser usado, as pessoas acreditavam que estaria se referindo, a peças de vestuário com aspecto feio e que seria usado tecidos rústicos para a confecção dos mesmos, no decorrer dos capítulos a autora vai demonstrando que uma peça para ser considerada eco fashion ou seja um artigo de moda sustentável e importante considera sua produção desde a confecção do tecido, a mão de obra que usado para a construção do mesmo e o modo pelo qual e feito todo o processo da peça. Para Vezzoli (p. 45) “O termo Design para a sustentabilidade em seu sentido mais amplo, poderia ser definido como “uma prática de design, educação e pesquisa que, de alguma maneira, contribui para o desenvolvimento sustentável”

### **4.3. Moda autoral**

Quando se fala em moda, podemos relacionar o termo “moda” “[...] a uma produção autoral, exclusiva e única, onde, aparentemente os valores estéticos e de estilo se sobrepõem às questões do mercado [...]” (*apud* Christo, Sabará p. 6) esses valores estéticos trazem ao produto características que fazem o consumidor identificar facilmente a quem pertence o objeto produzido. O termo ainda pode ser entendido como: “[...] Como ferramenta estratégica que agrega valor simbólico a um produto, ou ainda como atestado de exclusividade de determinado produto, o que muitas vezes o vincula à noção de objeto único, exclusivo e com “alto valor simbólico agregado” [...]” (*Idem* p. 7)

“A criação, desenvolvimento e produção de objetos vinculados à noção de moda, no Brasil, só passou a ser pensada e considerada como atividade pertencente ao designer no final da década de 1990 e início do século XXI, ou seja, a noção que até então, posicionava o objeto do vestuário vinculado à moda como algo não pertencente ao campo do design começou a mudar a partir deste momento.” (*apud* Christo, Cipiniuk p. 1)

Com a moda tendo essa nova visão, o termo moda autoral muito usado nos dias de hoje, passa a ser vista como uma moda exclusiva onde o autor exprimiu ali sua marca.

[...] A capacidade autoral, exclusiva e única presente na definição do produtor de objetos do vestuário vinculado ao fenômeno da moda, desde a constituição da alta-costura na França, contribui tanto para validá-lo como criador detentor de um talento especial capaz de imprimir uma marca própria nas peças desenvolvidas por ele [...]” (*Idem* p. 3)

O profissional desta área o estilistas ou fashion designer “Produz estilo que pode ou não se torna moda. Estilo é um modo distinto ou elegante de ser, agir ou viver, que vai além do vestir.” (Keller, p.5) Segundo Keller 2007 O estilista trata-se de uma profissão moderna, que surgiu na sociedade na metade do século 19 com o inglês Worth (1826-1895) ele foi o responsável pelo primeiro salão de moda que aconteceu no ano de 1857, o que atribuiu o status de criador de moda (estilista) a profissão de costureiro. “[...] A verdadeira originalidade de worth, de quem a moda atual continua herdeira, reside em que, pela primeira vez, modelos inéditos, preparados com antecedência e mudados freqüentemente, são apresentados em salões luxuosos aos clientes e executados após escolha, em suas medidas.” (Lipovetsky, p.71) Keller 2007 descreve que o estilista desenha roupas sempre com estilo, trata-se de uma espécie de artista da roupa, ele produz conceitos e estilos, a partir de um repertório de vida baseado não só no tempo que esta dentro do ateliê, como também do seu tempo de lazer, ou da vida social, o estilista consegue a partir de uma leitura particular das diferentes formas de viver, passadas e presentes, a emergência de variados estilos nas subculturas urbanas que se torna fonte de criação, alimentando assim o processo de inovação, a partir deste processo o estilista produz valor enquanto um processo de criação, a sua inserção no sistema da moda o trata como criador.

Quando se fala em moda autoral ela surge do desejo do consumidor em ter uma identidade visual, que venha caracterizada por autenticidade e que o torne diferente por meio de sua forma de vestir, afinal sabe-se que o vestuário ele é carregado de simbolismo, a moda autoral em sua maioria evidencia a cultura local onde a mesma está inserida, e feita de forma artesanal e assim sua massificação se torna inviável, a moda autoral surge como uma forma de desaceleração vivida com a atual era do fast fashion que surgiu na década de 90 na Europa, onde a produção em larga

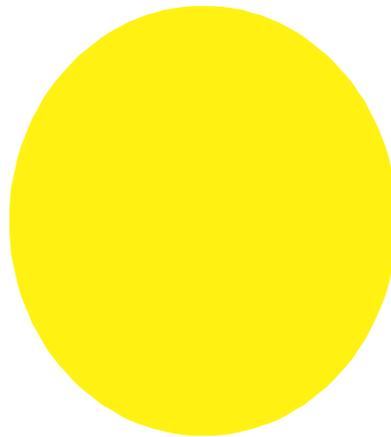
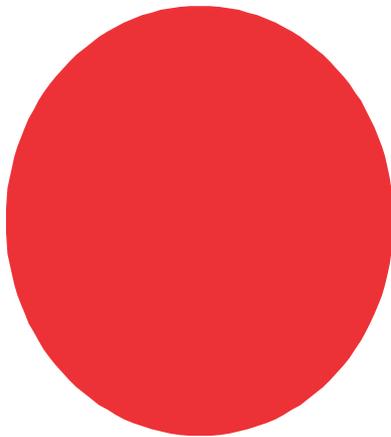
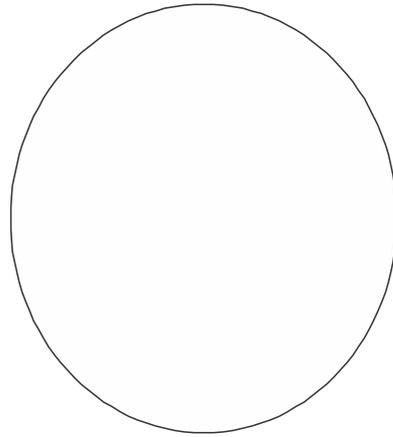
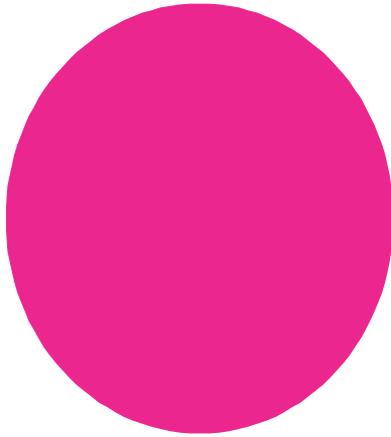
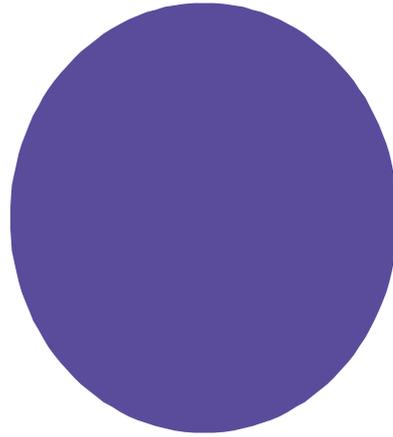
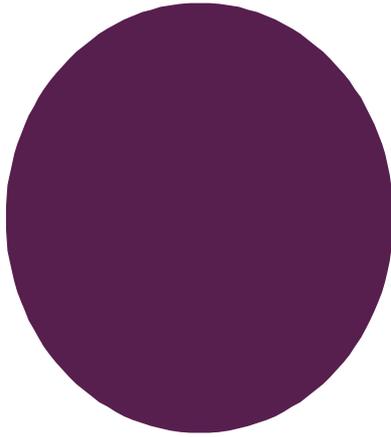
escala com base nas últimas tendências lançadas nos desfiles de moda são encontradas facilmente e que tem um consumo muito rápido aliado a uma obsolescência. Neste cenário surgiu aqui no Brasil desde o ano de 1997 um evento chamado Casa De Criadores em São Paulo, e o evento tem duas edições ao ano desde então, a idéia surgiu em uma parceria de jovens estilistas da época com o jornalista André Hidalgo, que descreve:

“O objetivo principal era o de criar um espaço que permitisse a estes estilistas uma proximidade maior com o mercado da moda brasileira. Desde o começo o foco sempre foi a criação autoral genuína e a revelação de novos talentos que, a partir do evento, tivessem a oportunidade de impulsionar suas carreiras. Dessa iniciativa surgia um evento que se transformou, no decorrer de sua história, na principal e mais visível vitrine da criação da moda brasileira.” (<http://evento.casadecriadores.com.br/sobre>)

Como resultado desse evento, muitos nomes de estilistas como, por exemplo: Ronaldo Fraga, André Lima, Marcelo Sommer, Marcelo Quadros, Carlota Joaquina, João Pimenta, Cavaleira, e outros nomes, como também marcas que estão presentes na moda Brasileira.

## 5. Proposta da Coleção

### 5.1 Cartela de Cores.



## 5.2 Painel Público



### Descrição

O público escolhido são crianças do sexo feminino com idade de 4 anos, foi escolhida essa faixa etária pois a coleção trás o mundo lúdico através das cores que remetem bem a esse mundo de imaginação das crianças.

### 5.3 Painel Tema



#### Descrição

Como tema para coleção foi escolhida a sustentabilidade, a partir do estudo realizado sobre a marca Maria ribeiro Acessórios foi possível se perceber que é um conceito bastante trabalhado pela designer, afinal tem o uso do algodão como matéria prima, o não desperdício de Material por exemplo. Para alcançá-lo a proposta é uma coleção trás 9 composições com modelagens simples, usando o tecido 100% algodão como matéria prima para sua confecção, com o trabalho de tingimento orgânico, e trás a aplicação do bordado sobre as peças.

## 5.4 Painel Tendências

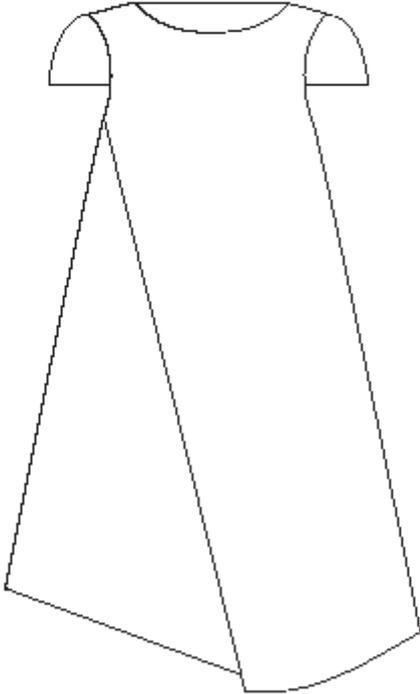
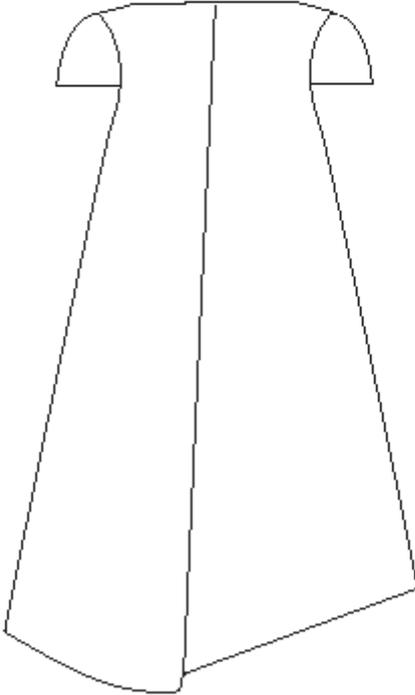


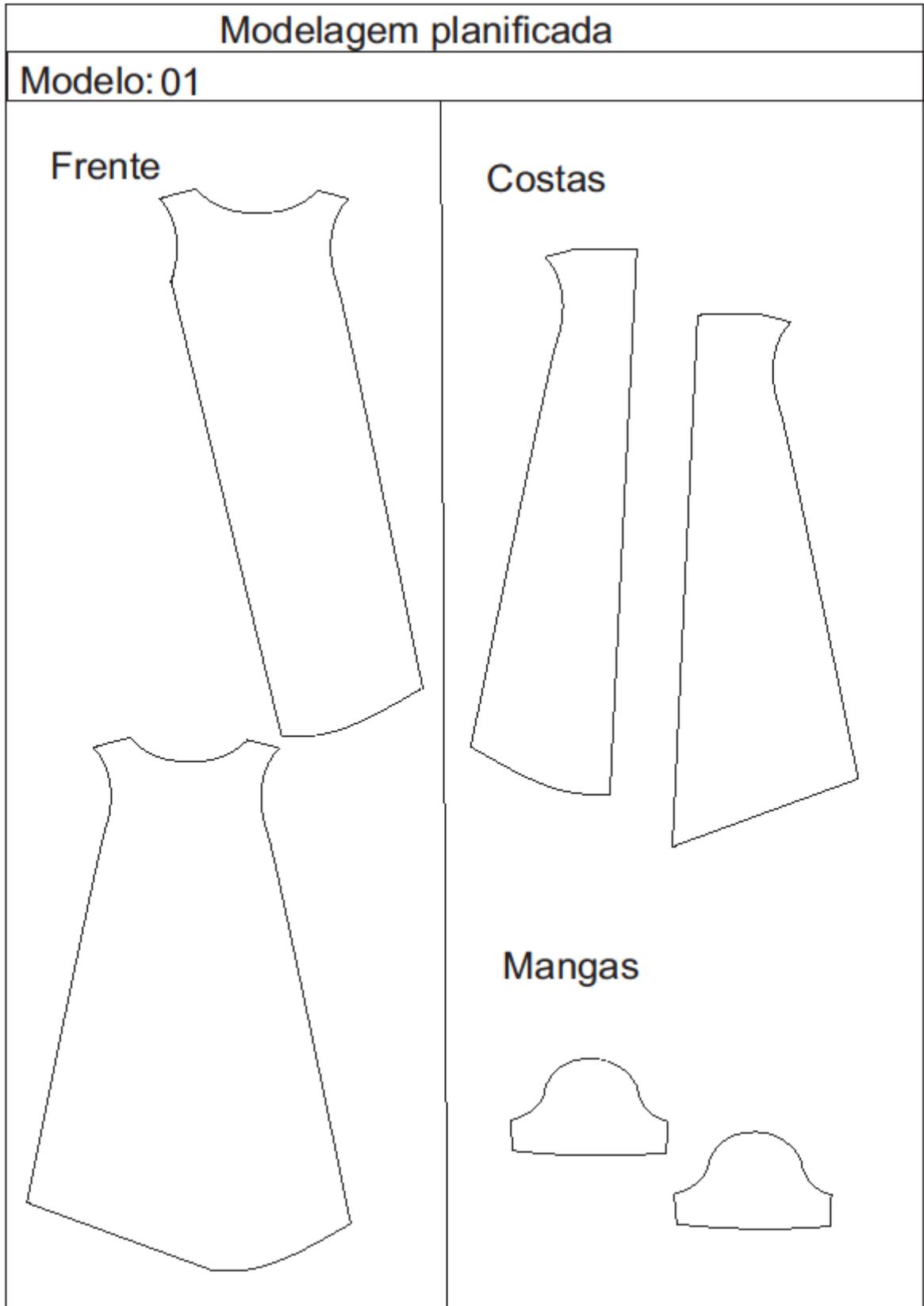
### Descrição

A partir de pesquisas realizadas no site WGSN foi possível se notar que uma das tendências para o público infantil consiste no uso de tecidos simples ou com aparência caseira, sobre esses tecidos e incorporado trabalhos manuais, o crochê e a renda vem em cima de tecidos brancos e cremes, já os bordados caseiros inspirados nas toalhas de mesa antigas, vem em tecidos de algodão sobre superfícies brancas e cruas que servem como base para o ponto cruz, por exemplo, para a coleção será aplicada sobre as peças bordados em ponto cheios.

# Croqui - 1

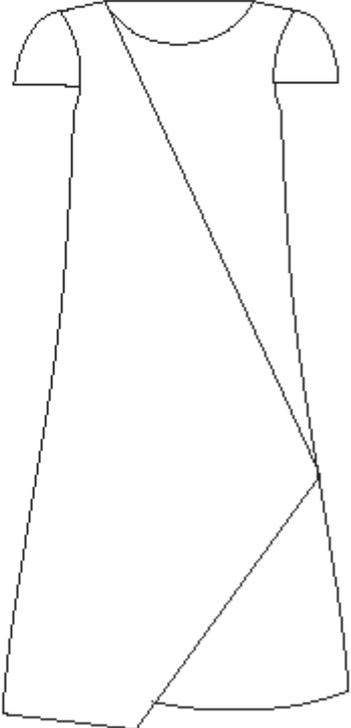
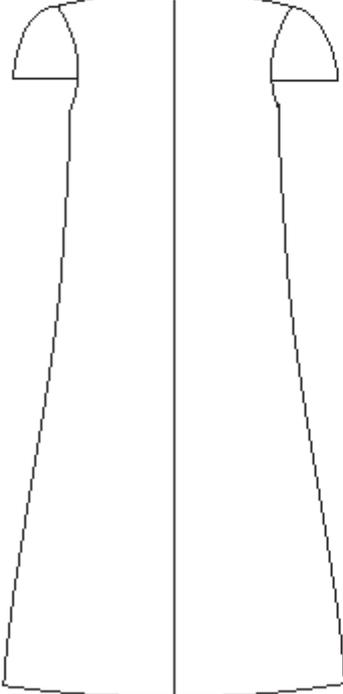


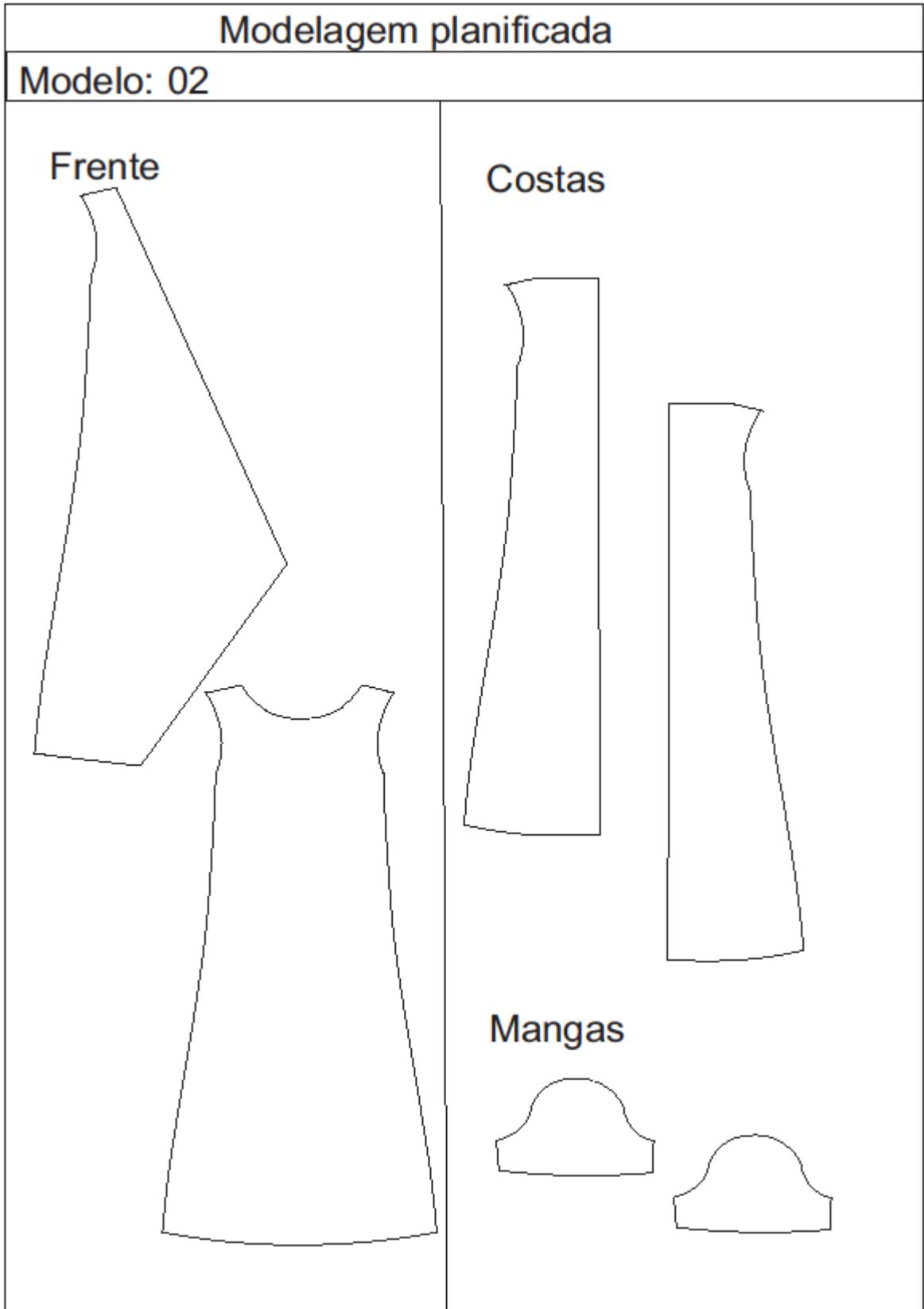
Ficha Técnica	
Modelo: Vestido	
Descrição: 01	
Tecidos: Tricoline	
Aviamentos: Botão, linha para bordado, zíper, linha de costura.	
Frente	Costas
	



# Croqui - 2

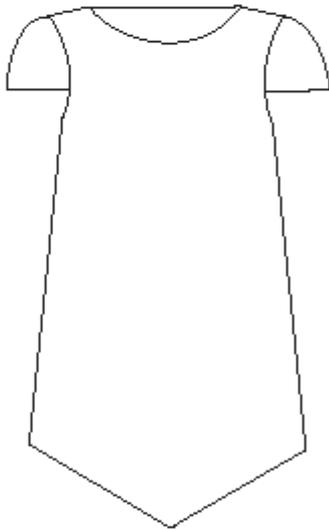
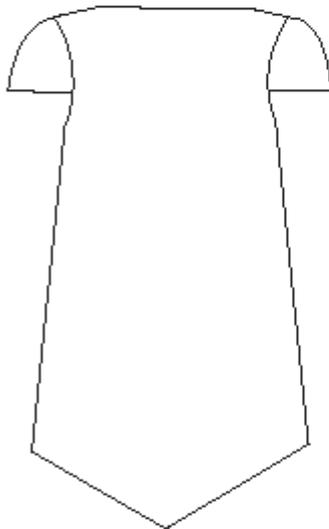


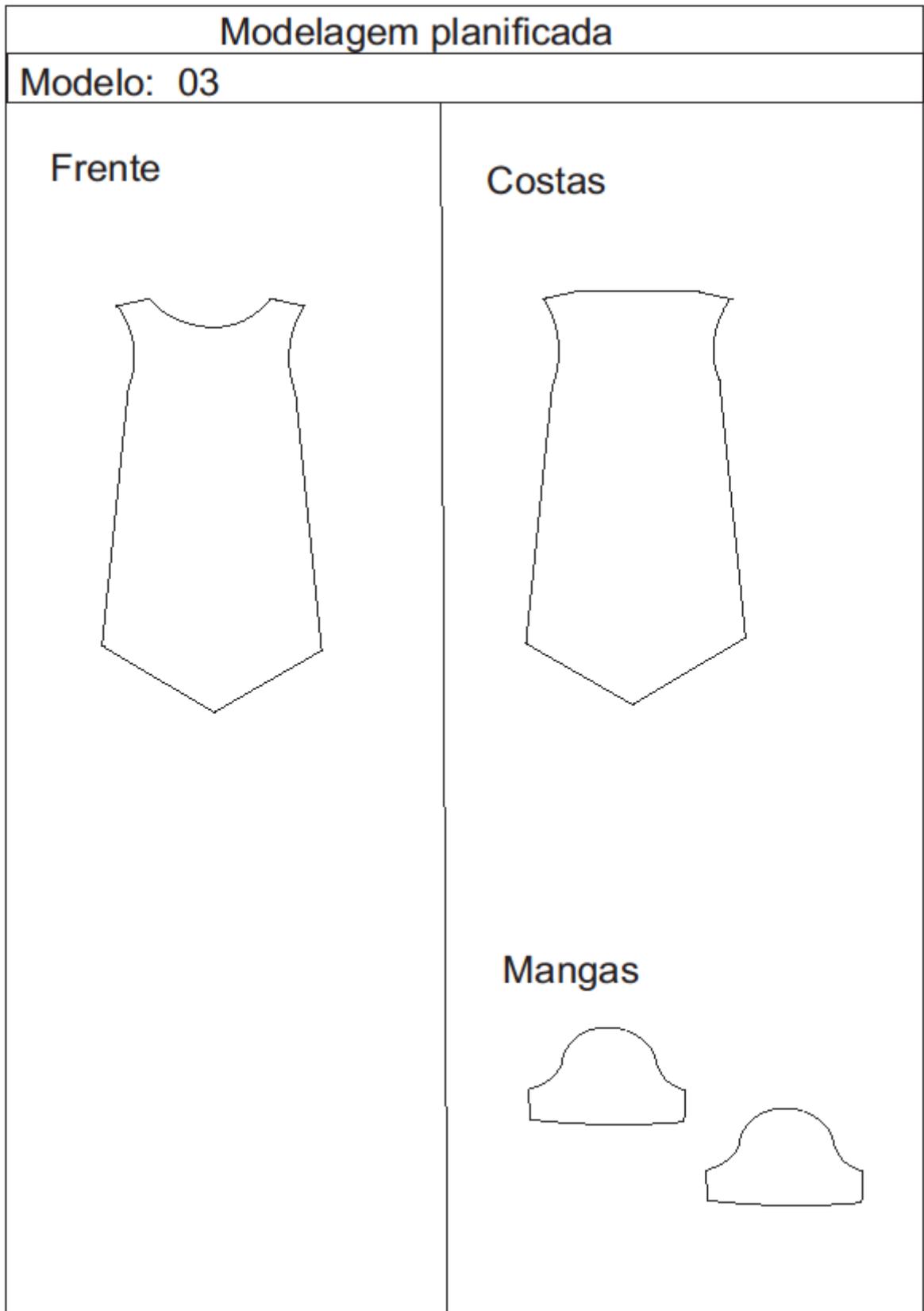
Ficha Técnica	
Modelo: Vestido	
Descrição: 02	
Tecidos: Tricoline	
Aviamentos: Botão, linha para bordado,zíper,linha de costura.	
Frente	Costas
	



# Croqui - 3

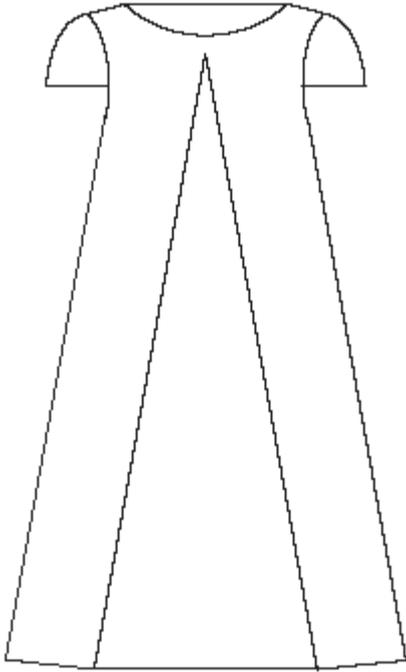
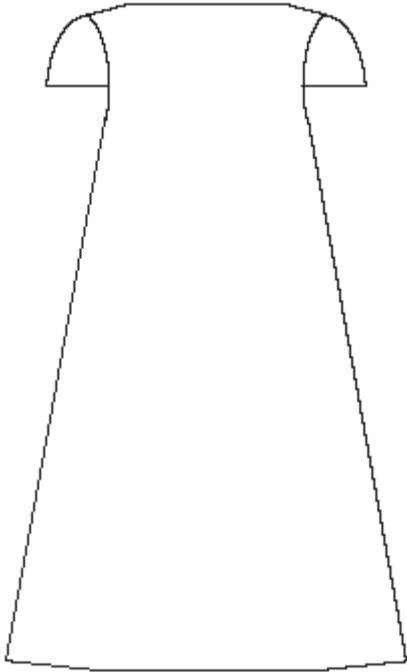


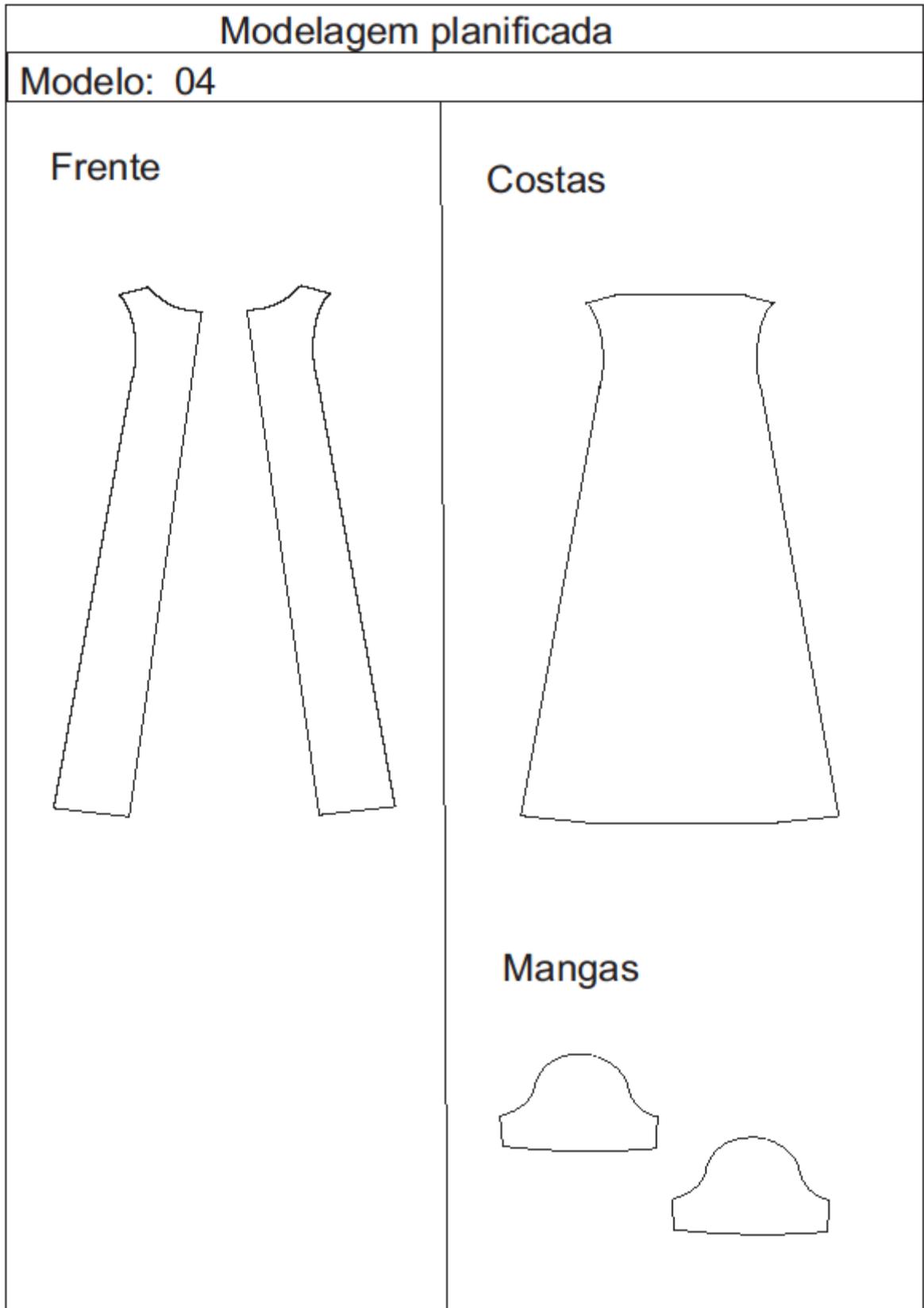
Ficha Técnica	
Modelo: Batinha	
Descrição: 03	
Tecidos: Tricoline	
Aviamentos: Botão, linha para bordado, linha de costura.	
Frente	Costas
	

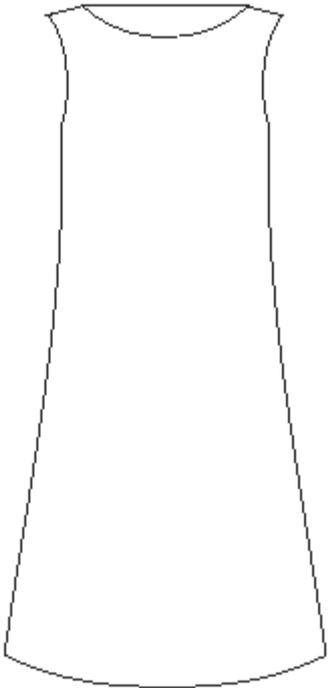
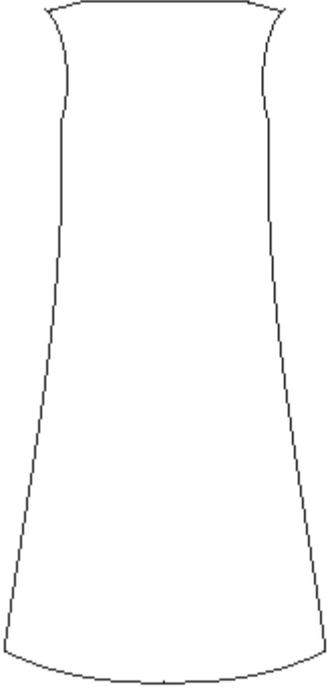


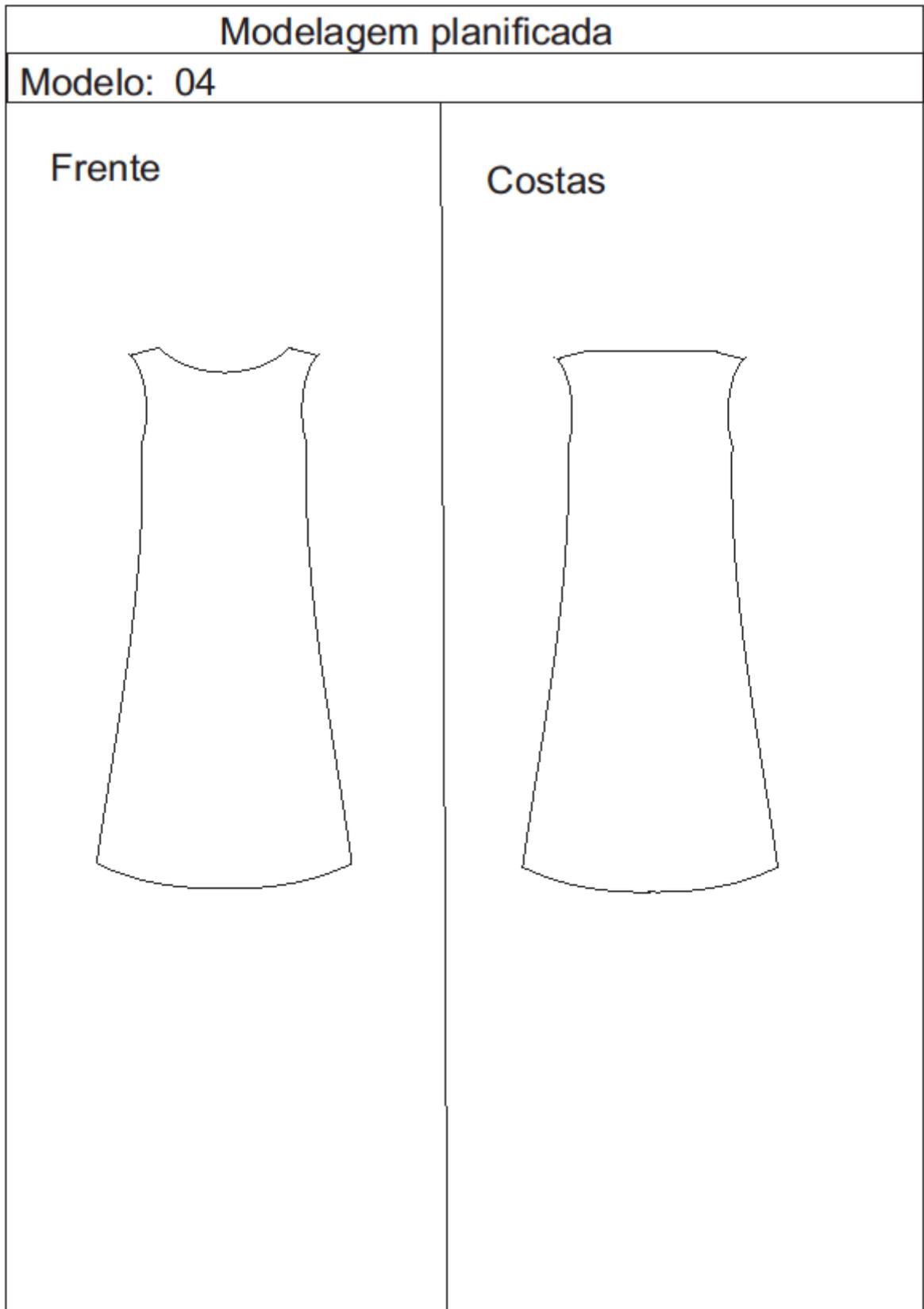
# Croqui - 4



Ficha Técnica	
Modelo: Sobreposição	
Descrição: 04	
Tecidos: Tricoline	
Aviamentos: Botão, linha para bordado, linha de costura.	
Frente	Costas
	

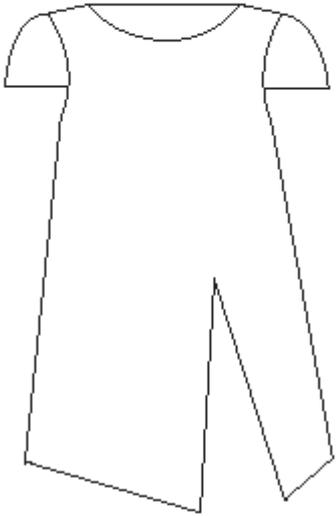
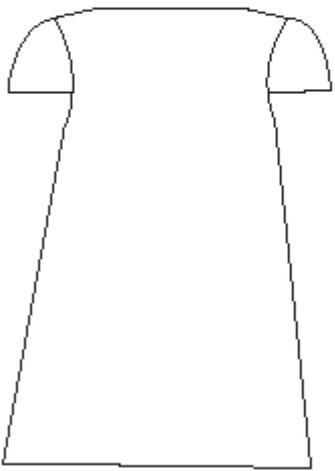


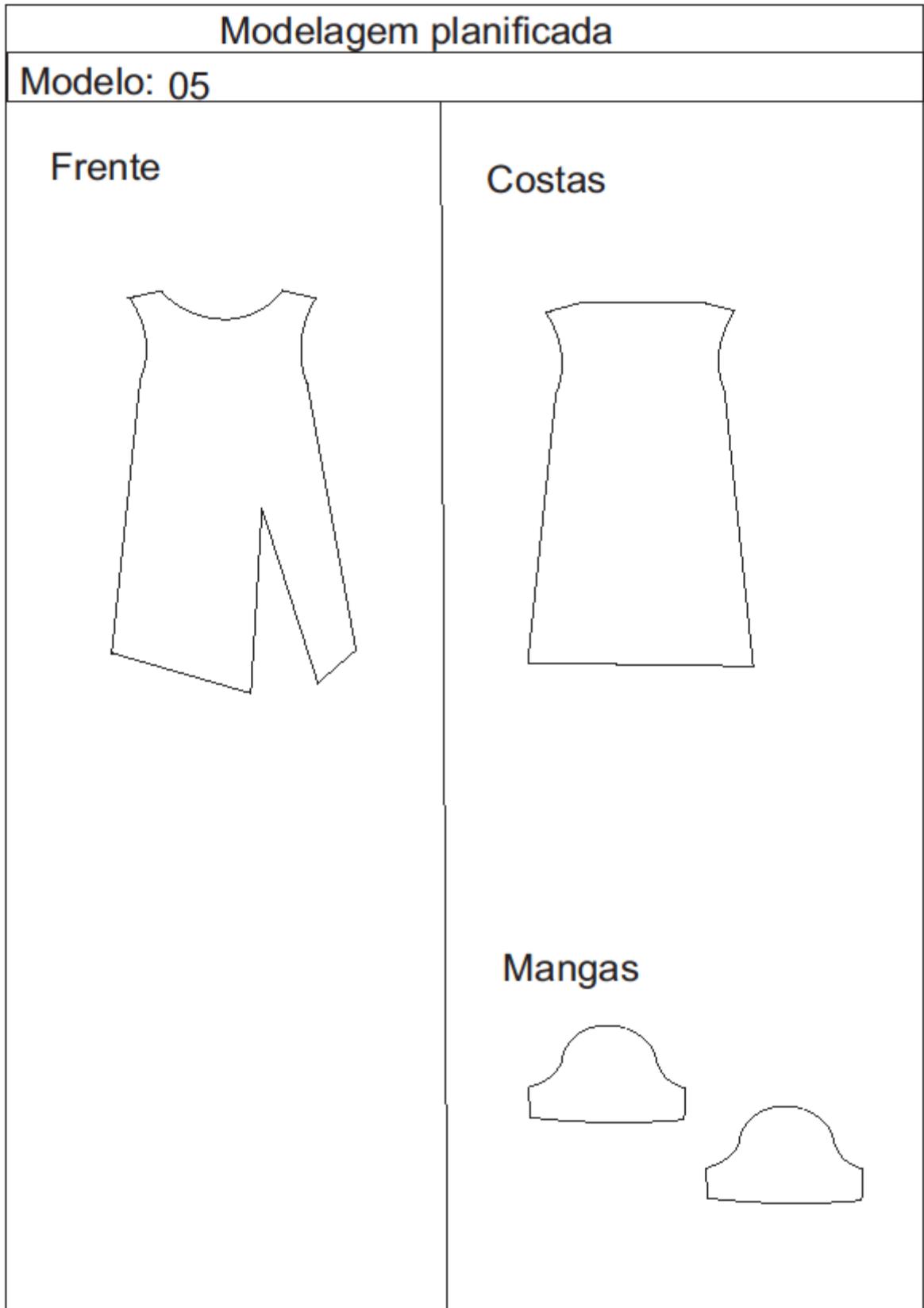
Ficha Técnica	
Modelo: Vestido	
Descrição: 04	
Tecidos: Tricoline	
Aviamentos: Botão, linha para bordado, linha de costura.	
Frente	Costas
	



# Croqui - 5

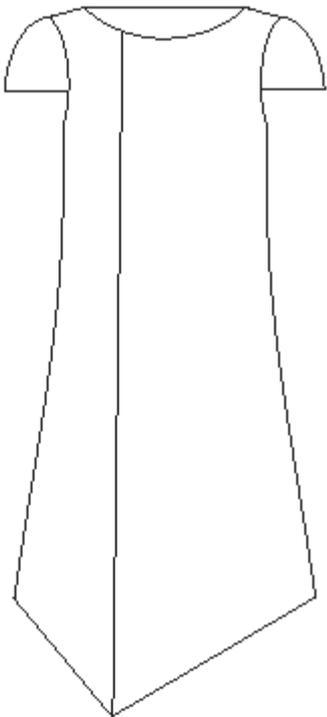
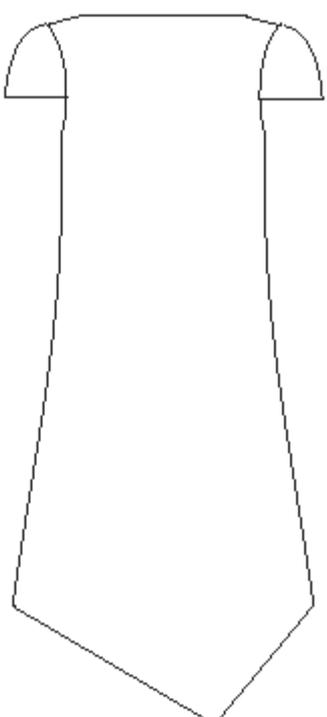


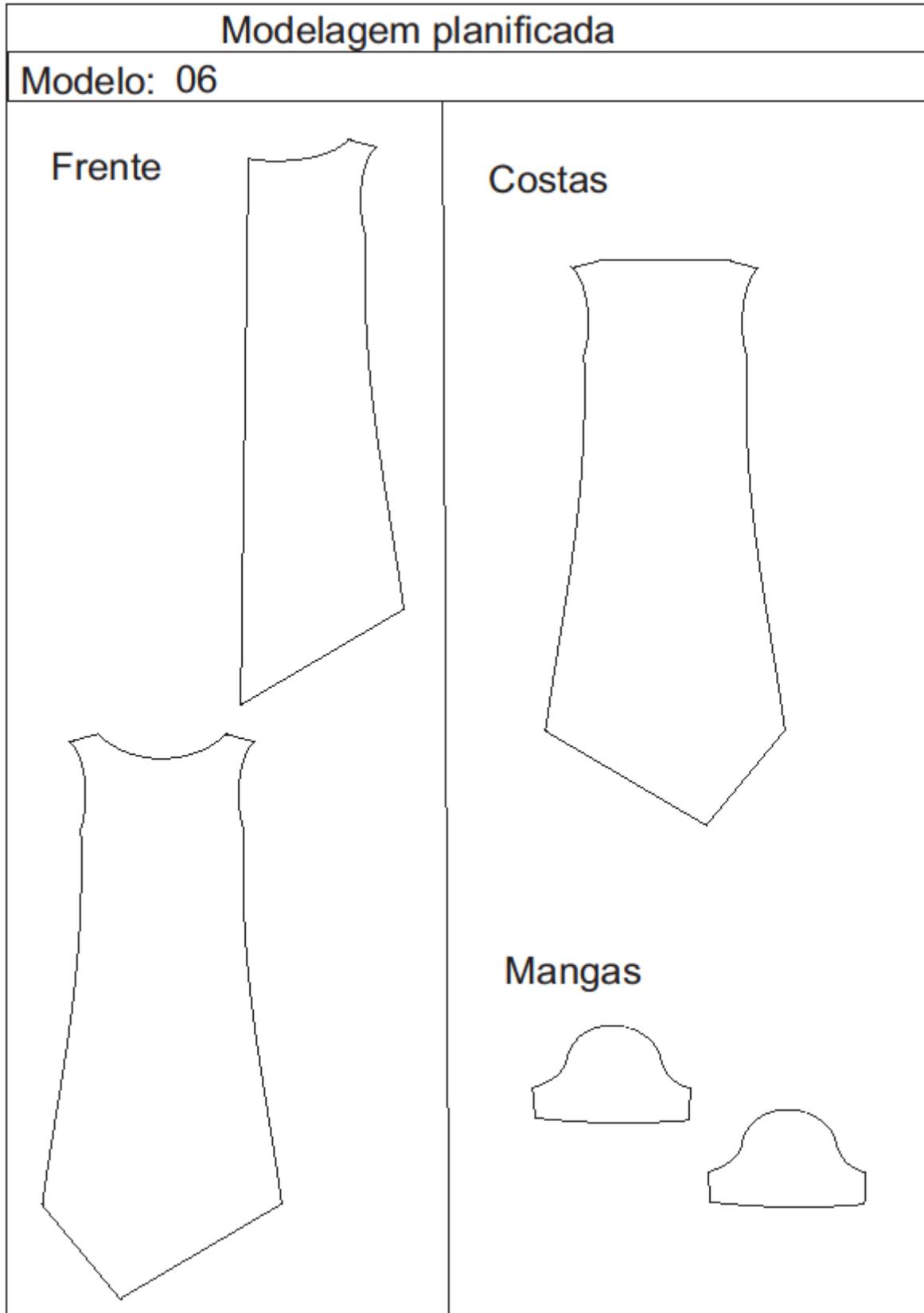
Ficha Técnica	
Modelo: Batinha	
Descrição:05	
Tecidos: Tricoline	
Aviamentos: Botão, linha para bordado,linha de costura.	
Frente	Costas
	



# Croqui - 6

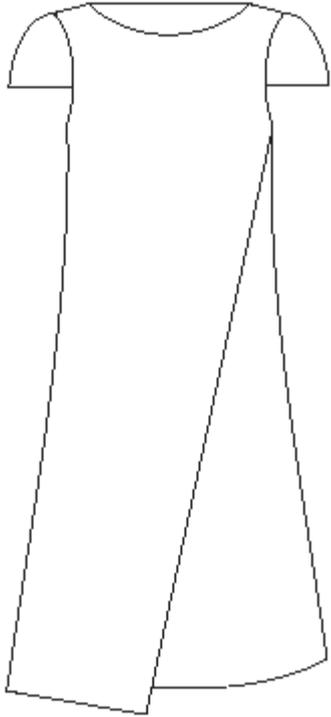
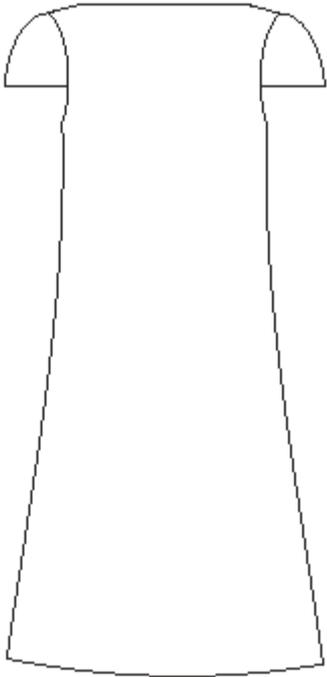


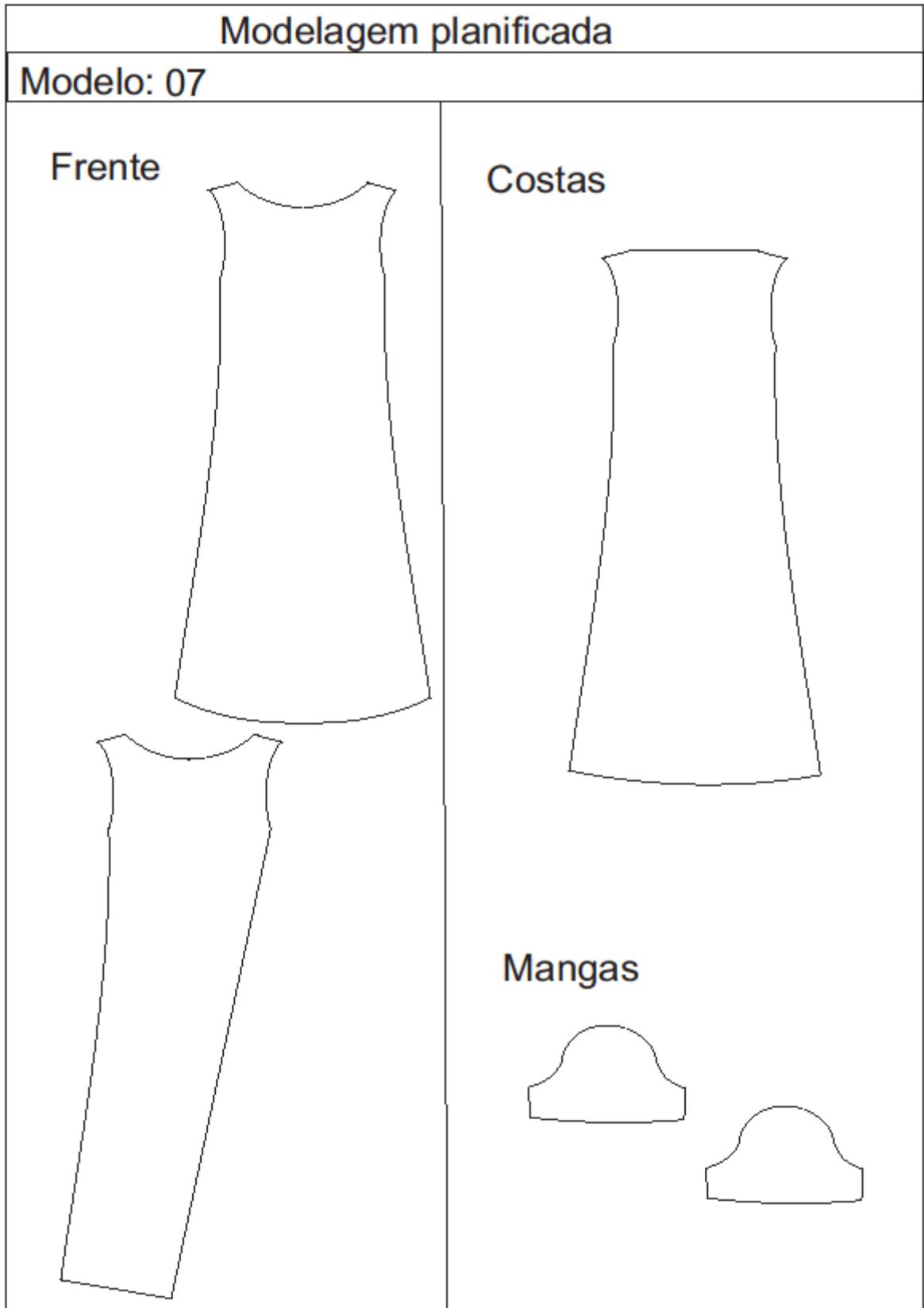
Ficha Técnica	
Modelo: Vestido	
Descrição: 06	
Tecidos: Tricoline	
Aviamentos: Botão, linha para bordado, linha de costura.	
Frente	Costas
	



# Croqui - 7

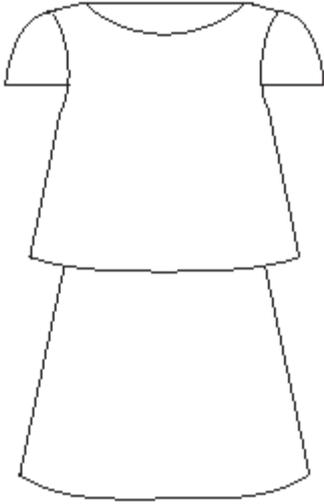
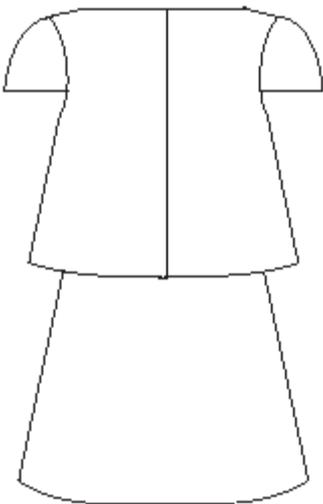


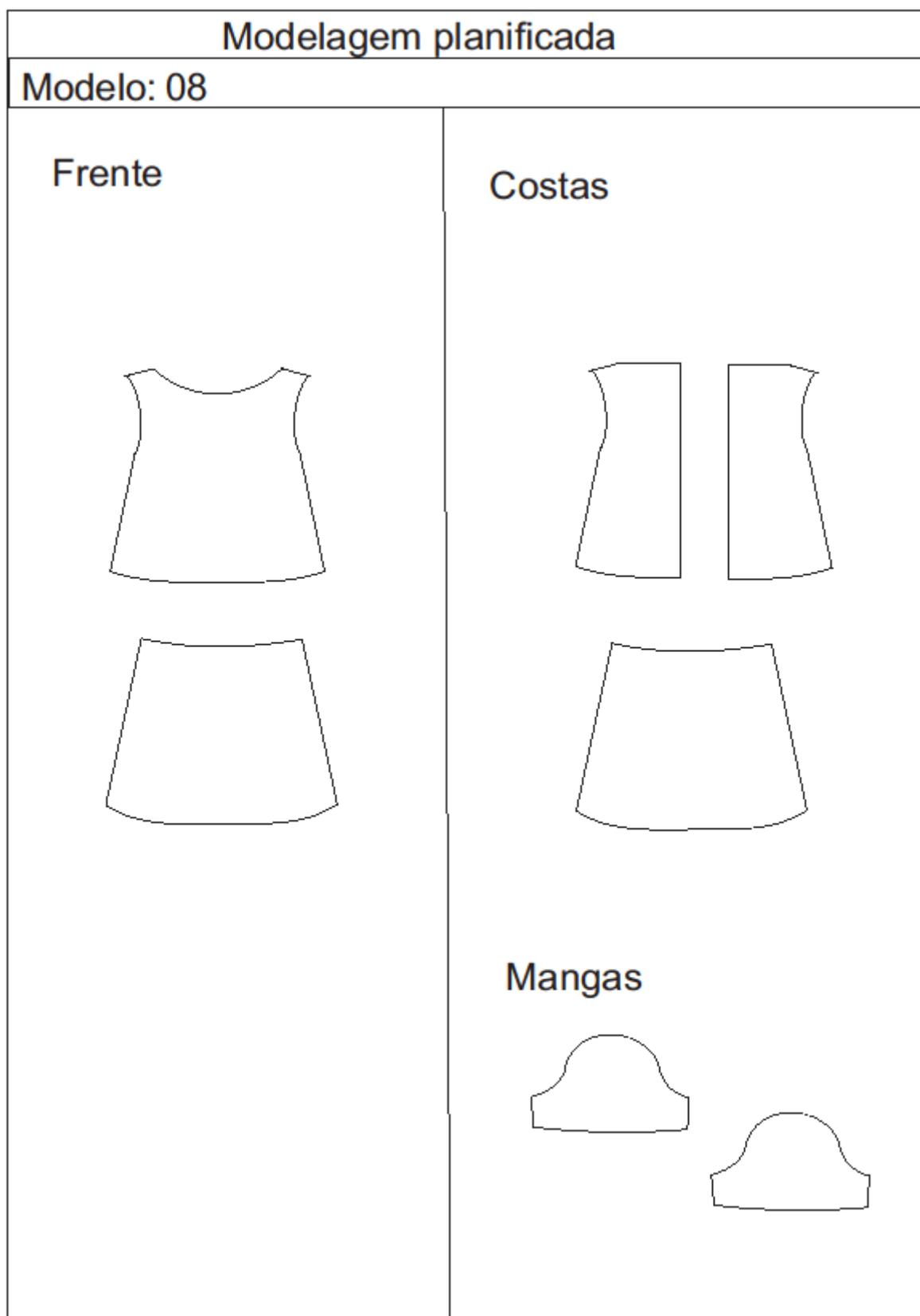
Ficha Técnica	
Modelo: Vestido	
Descrição: 07	
Tecidos: Tricoline	
Aviamentos: Botão, linha para bordado, linha de costura.	
Frente	Costas
	



# Croqui - 8

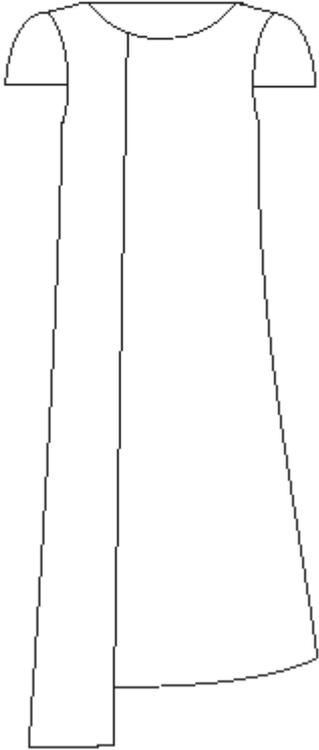
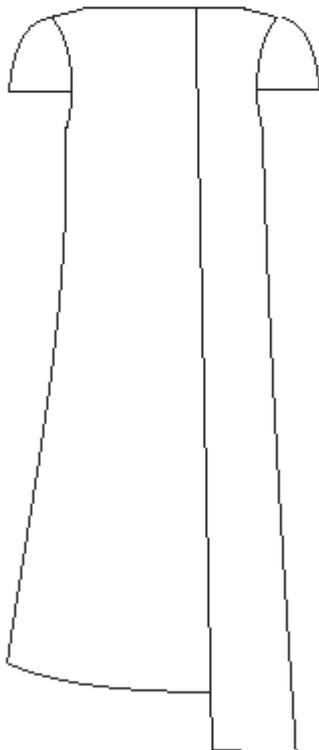


Ficha Técnica	
Modelo: Batinha	
Descrição: 07	
Tecidos: Tricoline	
Aviamentos: Botão, linha para bordado, zíper, linha de costura.	
Frente	Costas
	



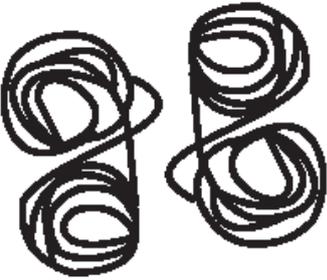
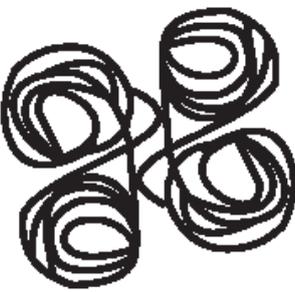
# Croqui - 9



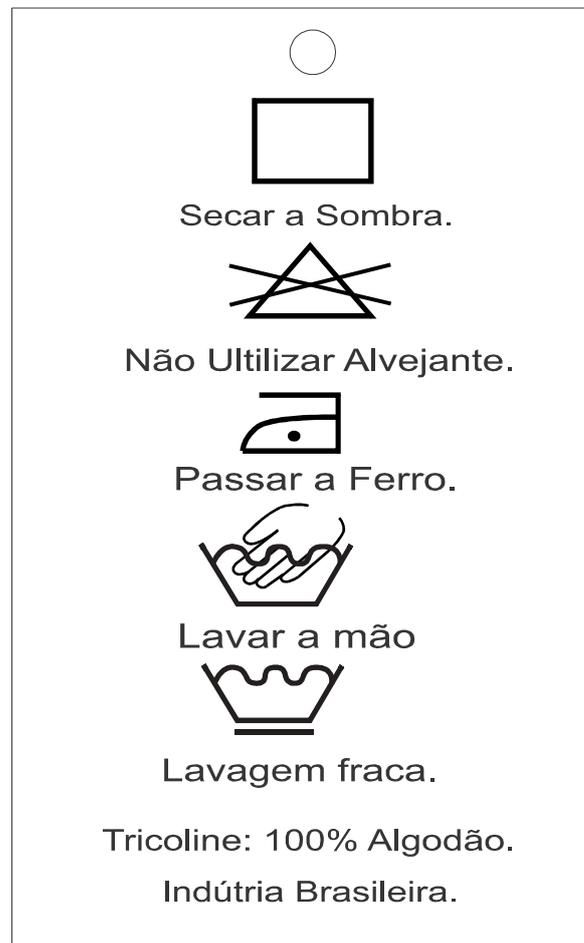
Ficha Técnica	
Modelo: Vestido	
Descrição: 09	
Tecidos: Tricoline	
Aviamentos: Botão, linha para bordado, linha de costura.	
Frente	Costas
	

## Bordados

## 6.11 Etiqueta.



## 6.12 Peças confeccionadas e Bordadas



Bordado.



Peça confeccionada.



Bordado



Peça Confeccionada.

## 7. Conclusões.

Durante a etapa de pesquisas e coletas de dados, foi possível ler e ter acesso a artigos acadêmicos encontrados em sites de congressos como o colóquio de moda, onde os pesquisadores descrevem sobre assuntos como, sustentabilidade, moda autoral, e como a moda tem mudado no decorrer dos últimos anos. A relação dos consumidores também tem sido modificada com o tempo, a relação existente na sua forma de consumir e comprar novos produtos tem sido feita a partir da preocupação com a origem desses novos bens de consumo. A moda como conhecemos está em transformação e logo à individualidade e preocupação com o meio ambiente serão conceitos fundamentais para criação e produção de novos produtos sejam eles de moda, produto ou gráfico.

Com o estudo e análise feitos para este trabalho de conclusão de curso, foi possível conhecer um pouco mais sobre o design de superfície e suas aplicações nos artefatos de design, saber um pouco sobre sua evolução, e de como pode ser sua aplicação em produtos, sejam em peças de vestuário, ou artigos de decoração. Verifiquei que seu emprego vai muito além do desenvolvimento de estampas e pode ser a parte tátil de um produto, no vestuário ele pode vir com a aplicação de bordados, o que confere a peça diferenciação e agrega valor quando feito artesanalmente.

Percebo que a presente pesquisa é importante para a o âmbito do design de superfície, pois foi realizado estudos desde o tridimensional presentes nos artefatos analisados da marca Maria Ribeiro, até os conceitos presentes no discurso da marca.

As formas das peças foram verificadas e a partir de então foi desenvolvido o bordado trazendo desta forma o tridimensional para o bidimensional, e o resultado foi a aplicação dos bordados desenvolvidos nas peças de vestuário infantil, que forma desenvolvidas e são a proposta final deste estudo. Outras áreas de relevância também foram pesquisadas e apresentadas neste trabalho de conclusão de curso, a sustentabilidade e a sua importância nos projetos de design, levando em consideração que o designer está enquanto agente do processo de produção e ele deve procurar maneiras de confeccionar produtos com baixo impacto ambiental cada vez mais, pois como é falado no trabalho a sustentabilidade não pode ser vista como um caminho, mas como uma meta a ser atingida.

O objeto de estudo desta pesquisa os acessórios produzidos por Maria Ribeiro trás os conceitos que foram analisados e estudados durante a pesquisa, durante a etapa do Meid foi verificado conceitos de atemporalidade nas peças produzidas, quando trazemos esse tema para a moda ele vem atrelado à moda atemporal, que tem ocupado espaço no cenário atual com nomes de grandes estilistas, um deles é Ronaldo Fraga que traz nas suas coleções peças atemporais por não seguirem tendências, por esse motivo temos uma proposta de coleção para o público infantil com formas assimétricas que trata-se de uma característica da marca Maria Ribeiro, e se une ao conceito de elaborar peças sem seguir tendências, unindo o bordado a mão que confere individualidade e valor agregado a peça. Ainda durante o processo de pesquisa foi verificado o incentivo nesta forma de criar

e produzir através do projeto da casa dos criadores, que procura através deste espaço dar visibilidade a novos profissionais da área de moda que desenvolvem coleções com peças de vestuário atemporais.

Com base no que foi estudado e desenvolvido para esse projeto, verifico a necessidade de mais pesquisas e trabalhos na área da sustentabilidade afinal não se é, mas possível produzir e consumir sem consciência ambiental, a moda é um reflexo da sociedade e muda de acordo com as suas transformações, atualmente há uma maior preocupação e a moda tem seguido esses passos, por tanto estudar, pesquisar, desenvolver projetos, e procurar maneiras de produzir de forma mais sustentável e de grande importância. Dentro do Design de moda, principalmente no que se diz respeito ao tingimento têxtil percebi pouco conteúdo disponível sobre seus impactos e aplicações nos artefatos de moda, especificamente na área do tingimento orgânico através das plantas, frutas e legumes, ainda muito pouco explorado, encontrei pouquíssimo material referente a esse assunto em trabalhos publicados em congressos, precisei pesquisar para elaboração das peças finais desse trabalho. A variedade enorme de cores que podem ser atingidas de acordo com o tecido e o alimento usado para o tingimento tem uma enorme variedade, quando se busca maneiras de fazer esses tingimentos e possível encontrar alguns sites e blogs que falam sobre o assunto, mas os alimentos aplicados e cores obtidas nem sempre e o resultado esperado. Desta forma acredito que se trata de um tema que merece, mas atenção, tempo e dedicação para análise e produção de novos projetos. Acredito ser um bom tema e área de pesquisa para uma especialização ou se possível para tese de mestrado, afinal a sustentabilidade como um todo em suas diversas faces, e de total importância nas formas de produção de novos produtos sendo desta forma de grande importância para a área do design em todas as áreas que venha a ser aplicado.

## REFERENCIAS

- CARDOSO, R. Uma Introdução à historia do design. São Paulo: Editora Blucher, 2008.
- CHRISTO, D.C; SABÁRA, F.G.C. As escolas estético – formais do designer de moda e sua relação com a estrutura social. 10º colóquio de moda- 7º edição internacional, 1º Congresso brasileiro de iniciação científica em design e moda, 2014.
- CHRISTO, D.C; CIPINIUK, A. Estrutura e funcionamento do campo de produção de objetos do vestuário no Brasil. 9º colóquio de moda. Fortaleza (CE) 2013.
- HOLANDA,F.A.B. Mini Aurélio século xx. Rio de janeiro: Nova Fronteira. 2000.
- JONES,S.J. Fashion design – Manual do estilista. São Paulo: cosac naify,2005.
- KELLER,P.F. O Trabalho imaterial do estilista, a produção de moda e a produção de roupa. 31º encontro anual da Anpocs- caxambu- MG, 2007.
- LAURENTI, A.T; CAMARGO, M.G. Reflexões sobre moda autoral e moda conceitual. 11º colóquio de moda – 8º edição Internacional- 2º congresso brasileiro de iniciação científica em design e moda 2015.
- LEE, M. Eco chic: O guia de moda ética para a consumidora consciente. São Paulo: Laurousse,2009.
- LIMA, E.M; COSTA, A.F.S. Desenvolvimento de design de superfície, utilizando como ferramentas o mapa mental e a semiótica. 10 º colóquio de moda – 7º edição Internacional, 1º congresso brasileiro de iniciação científica em design e moda, 2014.
- LIMA, J.T; CORRÊA, R.O. Design de superfície: uma proposta de metodologia para a prática projetual acadêmica. VIII colóquio de moda – 5º Congresso Internacional.
- LIPOVESTSKY, G.O Império do efêmero: A moda e seu destino nas sociedades modernas. São Paulo: Companhia das letras, 1989.
- LOPES,M.T. Apresentação e discussão dos modelos EXPLORÁTORIO DE INTERVENÇÃO EM DESIGN – MEID: a ação em pareceria como metodologia para o desenvolvimento da formação acadêmica em design. 9º colóquio de moda- 6º edição Internacional, 2013.
- LOPES,M.T. O design de moda como diferencial inovador para o mapeamento do potencial do pólo de confecções do agreste pernambucano. 10º colóquio de moda – 7º edição Internacional, 1º congresso brasileiro de iniciação científica em design e moda, 2014.
- LUPTON,E; PHILLIPS,J.C. Novos fundamentos do design. São Paulo: cosac naify, 2008.

MANZINNI,E; VEZZOLI,C. O Desenvolvimento de produtos sustentáveis. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo: 2008.

PELITER,F; SAPORTA,H. Design Sustentável; caminhos virtuosos. São Paulo:Editora Senac São Paulo,2009.

PINHEIRO, R: ET.AL. Quem consome moda autoral ? um estudo sobre os consumidores de fortaleza. 11º colóquio de moda- 8º edição Internacional- 2º Congresso Brasileiro de iniciação científica em design e moda,2015.

PIRES,D.B. Design de moda olhares diversos. Barueri- São Paulo: Estação das letras e cores editora,2008.

RÜTHSCHILLING,E.A. Design de Superfície. Porto Alegre: Editora da UFGS, 2008.

SEIVEWRIGHT,S. Fundamentos do design de moda: pesquisa e design. Porto Alegre: Bookmam, 2009.

VEZZOLI,C. Design de sistemas para sustentabilidade: teoria, métodos e ferramentas para o design sustentável de “ sistemas de satisfação”. Salvador: EDUFBA, 2010.

DICIO – **Dicionário online** –[Internet] Disponível em: < <http://www.dicio.com.br/> > acesso em: 20\03\2016 às 11he09min.

CASA DOS CRIADORES – [Internet] Disponível em < <http://evento.casadecriadores.com.br/> > acesso em: 18\04\2016 às 21e55min.

FACEBOOK – **Fanpage da marca** – [Internet] Disponível em: <<https://www.facebook.com/ateliermariaribeiro/?fref=ts> >acesso em 20\03\16 às 10h14min.

INSTAGRAM – **Página da marca** – [Internet] Disponível em: <<https://www.instagram.com/sigamariaribeiro/>> acesso em 02\03\16 às 21h13min.

SITE DE PESQUISA – [Internet] Disponível em: <<https://www.wgsn.com/en/login/?r=%2Fhome%2F>> acesso em: 27\04\2016 às 11h00min.

BLOG – [Internet] Disponível em: <<http://chocoladesign.com/padronagem-principios-basicos> acesso em 12\05\16 > acesso em: 27\04\2016 21h34min.

BLOG – [Internet] Disponível em:< <http://www.jardimdomundo.com/tingindo-tecidos-e-linhas-com-plantas/> > acesso em: 17\01\2017 22h20min.