



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

**STHEFANY CRISTINA DOS SANTOS SANTANA**

**ESTAMPANDO O FREVO:** Desenvolvimento de uma coleção de estampas com foco no olhar das composições de Capiba, uma valorização cultural pernambucana.

**Caruaru**  
**2023**

STHEFANY CRISTINA DOS SANTOS SANTANA

**ESTAMPANDO O FREVO:** Desenvolvimento de uma coleção de estampas com foco no olhar das composições de Capiba, uma valorização cultural pernambucana.

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

**Orientador:** Profº Dr. Clécio José de Lacerda Lima

**Caruaru**

**2023**

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

Santos Santana, Sthefany Cristina dos.

ESTAMPANDO O FREVO: Desenvolvimento de uma coleção de estampas com foco no olhar das composições de Capiba, uma valorização cultural pernambucana. / Sthefany Cristina dos Santos Santana. - Caruaru, 2023.  
49 : il.

Orientador(a): Clécio José de Lacerda Lima

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2023.

Inclui referências, apêndices.

1. Design de Superfície. 2. Coleção. 3. Frevo. 4. Capiba. 5. Valorização Cultural . I. Lacerda Lima, Clécio José de. (Orientação). II. Título.

300 CDD (22.ed.)

STHEFANY CRISTINA DOS SANTOS SANTANA

**ESTAMPANDO O FREVO:** Desenvolvimento de uma coleção de estampas com foco no olhar das composições de Capiba, uma valorização cultural pernambucana.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, na modalidade de Memorial Descritivo de Projeto como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

Aprovado em: 18/09/2023

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof.<sup>o</sup>. Dr.<sup>o</sup>. Clécio José de Lacerda Lima (Orientador)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof. Dr. Andréa Fernanda de Santana Costa (Examinadora Interna)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof.<sup>a</sup>. Dr.<sup>a</sup>. Jacqueline da Silva Nascimento (Examinadora Externa)  
Universidade Federal de Pernambuco

Espero um ano inteiro  
Até ver chegar fevereiro  
Pra ouvir o clarim clarinar  
E a alegria chegar  
Essa alegria que em mim  
Parece que não terá fim  
Mas, se um dia o frevo acabar  
Juro que eu vou chorar.

(DE CHAPÉU DE SOL ABERTO, CAPIBA, 1972)

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente a Deus, pois, o caminho foi árduo, mas, Ele me deu forças para continuar e enfrentar diariamente os medos e angústias. Sou imensamente grata pelo dom da vida e por todas as belas coisas que Ele fez por mim.

Aos meus pais, por todo apoio e incentivo na minha trajetória acadêmica, sabemos que não foi fácil, mas, essa conquista é nossa. Vocês sempre serão minha maior fonte de inspiração, minha eterna gratidão. Aos meus irmãos que acompanharam de perto cada etapa e que vibram comigo a cada resultado alcançado, as minhas avós por se fazerem tão presentes e por todo cuidado comigo. Família vocês são meu sustento e minha base, eu não me vejo sem vocês, o amor é incondicional.

Agradeço ao meu namorado, por todas as palavras de conforto, por ser você. Obrigada por todo incentivo e segurar na minha mão quando nada ia bem, saiba que és especial demais e que foi fundamental para o encerramento deste ciclo.

Aos meus amigos que conheci nesta trajetória acadêmica, que estavam comigo e compartilhamos ótimos momentos, a vocês, Daniel, Mari, Bia, Thaís e Robson meu muito obrigada. Levarei vocês no meu coração e torço pelo sucesso de cada um, como também, aos que fizeram uma passagem breve na trajetória do curso de Design, Gabriel e Dja vocês são parte de tudo isso.

Agradecimento especial ao meu querido orientador Prof<sup>o</sup> Clécio Lacerda, por todo apoio e ser a minha luz no fim do túnel, por toda dedicação e paciência para comigo.

Agradeço também a cada aluno e professor aos quais tive prazer de encontrar na minha trajetória no Campus do Agreste, vocês contribuíram de forma direta e indiretamente para o meu desenvolvimento acadêmico e profissional.

E não menos importante um agradecimento a mim, que não se permitiu desistir e apesar de todas as dificuldades não mediu esforços para concluir esta graduação.

## RESUMO

Este projeto tem como intuito o desenvolvimento de uma coleção de estampas que valorizam a cultura pernambucana, especificamente o frevo. Utilizando-se das composições de Capiba, desse modo, busca transmitir valores simbólicos presentes em tais obras e reafirmando a cultura local, visto que, o frevo é um dança folclórica e Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade desde 2012. Para o desenvolvimento da fundamentação teórica, utilizou-se como embasamento os conceitos de Design de Superfície, atrelado a simbologia das obras de Capiba, como também a sintetização das referências presentes em tais composições para a construção das estampas que ressaltam e valorizam esta cultura do frevo. No desenvolvimento projetual, aplica-se a metodologia de Munari (2002) para design de superfície. A pesquisa contribui no processo criativo, contribuindo na imagética da coleção a partir dos elementos significativos que representam o frevo, coletados a partir da aplicação de um questionário. O resultado final resultou em 5 padronagens, com as características do frevo agregando valor e significado.

**Palavras-chave:** Design de Superfície; Capiba; Frevo; Valorização Cultural

## **ABSTRACT**

This project aims to develop a collection of prints that value Pernambuco culture, specifically frevo. Using Capiba's compositions, in this way, it seeks to transmit symbolic values present in such works and reaffirming the local culture, since frevo is a folkloric dance and Intangible Cultural Heritage of Humanity since 2012. For the development of the theoretical foundation, The concepts of Surface Design were used as a basis, linked to the symbology of Capiba's works, as well as the synthesis of references present in such compositions for the construction of prints that highlight and value this frevo culture. In the project development, the methodology of Munari (2002) for surface design is applied. The research contributes to the creative process, contributing to the imagery of the collection from the significant elements that represent frevo, collected from the application of a questionnaire. The final result resulted in 5 patterns, with frevo characteristics adding value and meaning.

**Keywords:** Surface Design; Capiba, Frevo; Cultural Valorization

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1 –</b>	Áreas de atuação Design de Superfície.....	19
<b>Figura 2 –</b>	Exemplo de Módulo e Rapport.....	20
<b>Figura 3 –</b>	Sistemas de Repetição Alinhados.....	20
<b>Figura 4 –</b>	Sistemas de Repetição não Alinhados.....	21
<b>Figura 5 –</b>	Etapas da metodologia de Munari.....	23
<b>Figura 6 –</b>	Coleção Espírito Pernambucano.....	26
<b>Figura 7 –</b>	Coleção Raízes do Nordeste.....	26
<b>Figura 8 –</b>	Padrões inspirados no Paço do Frevo.....	27
<b>Figura 9 –</b>	Moodboard Imagética do Frevo.....	28
<b>Figura 10 –</b>	Moodboard Esboços .....	28
<b>Figura 11 –</b>	Mockups de experimentação.....	40
<b>Figura 12 –</b>	Amostras das padronagens em tecido.....	41
<b>Figura 13 –</b>	Ficha técnica de Estamparia.....	42
<b>Figura 14 –</b>	Protótipos da Coleção.....	43
<b>Figura 15 -</b>	Possíveis aplicações dos padrões.....	44

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>12</b>
1.1	OBJETIVOS .....	14
1.1.1	<b>Objetivos Geral .....</b>	<b>14</b>
1.1.2	<b>Objetivos Específicos.....</b>	<b>14</b>
1.1.3	<b>Metodologia de Pesquisa .....</b>	<b>14</b>
<b>2</b>	<b>FREVO E SUA SIMBOLOGIA UMA CONTRUÇÃO DE SIGNIFICADOS.....</b>	<b>15</b>
2.1	O FREVO PERNAMBUCANO NAS COMPOSIÇÕES DE CAPIBA .....	16
<b>3</b>	<b>DESIGN DE SUPERFÍCIE.....</b>	<b>18</b>
3.1	ÁREAS DE ATUAÇÃO.....	18
3.2	MÓDULO ERAPPORT.....	19
3.3	SISTEMAS DE REPETIÇÃO.....	20
<b>4</b>	<b>DESENVOLVIMENTO PROJETUAL.....</b>	<b>22</b>
4.1	METODOLOGIA DE BRUNO MUNARI APLICADA AO DESIGN DE SUPERFÍCIE.....	22
4.1.1	<b>Problema.....</b>	<b>23</b>
4.1.2	<b>Definição do Problema.....</b>	<b>23</b>
4.1.3	<b>Componentes do Problema.....</b>	<b>24</b>
4.1.4	<b>Coleta de Dados.....</b>	<b>22</b>
4.1.4.1	<i>Pesquisa de Similares.....</i>	25
4.1.5	<b>Análise de Dados.....</b>	<b>27</b>
4.1.6	<b>Criatividade.....</b>	<b>27</b>
4.1.7	<b>Materiais e Tecnologia.....</b>	<b>40</b>
4.1.8	<b>Experimentação.....</b>	<b>40</b>
4.1.9	<b>Modelo .....</b>	<b>41</b>
4.1.10	<b>Verificação .....</b>	<b>41</b>
4.1.11	<b>Desenho de Construção.....</b>	<b>42</b>
4.1.12	<b>Solução.....</b>	<b>42</b>
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>45</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>46</b>

<b>APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO.....</b>	<b>48</b>
<b>APÊNDICE B – POSSÍVEIS APLICAÇÕES.....</b>	<b>49</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O estado de Pernambuco é conhecido por suas belezas naturais, comidas típicas, carnaval, dentre tantos outros aspectos de sua cultura riquíssima. Quando se fala em carnaval, Pernambuco atrai olhares de todo o Brasil assim como também do exterior. O Festejo é um período de grande valorização cultural quanto economicamente dentro desse período, onde se tem os famosos blocos nas ladeiras de Olinda, como também no Marco Zero, localizado no Recife Antigo, região mais antiga da fundação da cidade, ambos locais conhecidos como cartões postais do estado, onde no meio deste fervor, no meio dessa folia, temos o frevo, um ritmo pernambucano que se originou no fim do século XIX.

A cultura é um instrumento de preservação de valores e costumes, sendo considerado um agente transformador, por tanto, unindo-se a ela temos o design de superfície que será o elemento chave para difundir a cultura do frevo pernambucano por meio das composições de Lourenço da Fonseca Barbosa (Capiba). Exaltando a diversidade das formas e ritmos desta manifestação frenética.

O presente projeto vem por meio dos conceitos de design de superfície, atribuir e transmitir valores a cultura pernambucana, especificamente o frevo, comunicando-se através do desenvolvimento de estampas pelo olhar das composições de Capiba (Mestre do Frevo) analisando e sintetizando elementos significativos presentes em tais obras. Visto que, o frevo vai além das ladeiras do carnaval, se consolidando como forma de resistência e que conta a história de um povo.

Segundo Araújo o (1996) frevo simboliza como:

O frevo estava na rua, valente, furioso, violento e vitorioso. Emergia da massa popular, tendo por esteio os clubes pedestres e suas orquestras. A eles, juntavam-se os indivíduos desgarrados, atomizados, sem laços que os definissem socialmente e lhes dessem um lugar estabelecido no mundo da ordem: trabalhadores braçais, jornaleiros, vadios, desordeiros, prostitutas, capangas e moleques de rua (Araújo, 1996,p. 361).

O frevo nasceu em Recife em meio às tensões e conflitos, é um ritmo que se desdobra com o tempo e vai além de uma chamada para o carnaval, o frevo é parte da história de um povo, de um lugar. Ele nasce da fervura, cheio de liberdade e expressões. Desse modo, torna-se imprescindível manter viva a cultura, como também a memória, especificamente dos compositores dos mais variados hinos que

marcam o frevo e conseqüentemente o povo, trazendo consigo as memórias afetivas de uma época, lugar ou pessoa, são composições que evidenciam gerações.

O design de superfície, permite a criação de grafismos que podem ser dispostos por uma superfície os quais geram os padrões, neste último caso, podendo ser localizados ou contínuos. Assim, conclui-se que, a criação desses padrões transmitem significados, conceitos e referências a partir do objeto de estudo e da estética presente no mesmo, pois as formas utilizadas fazem parte de uma análise em relação à temática abordada. Além de possuir fácil aplicação em diferentes objetos e superfícies, o design permite a criação de estampas com base no olhar de Capiba e suas composições que fazem parte do frevo pernambucano (frevo canção) permitindo a valorização cultural e sua propagação, através das padronagens, que criam uma identidade visual autêntica e característica, pautadas em conceitos e grafismos do próprio ritmo fervente.

A escolha das composições de Capiba (frevo) para a análise e identificação dos conceitos culturais presentes em suas obras, bem como sintetização das referências abordadas na música e construção dos elementos gráficos que se tornarão as estampas da coleção partem do anseio da valorização cultural, principalmente dos artistas da terra, Capiba foi/é um grande nome do frevo, no entanto, acaba-se caindo no esquecimento e tem-se sua trajetória pouco difundida, não se alastrando pelas próximas gerações. E compreende-se a importância da cultura em uma sociedade, bem como seu enaltecimento, pois, as raízes culturais de um povo são fatores primordiais para a formação e personalidade do indivíduo.

Segundo Macedo (2008) a cultura se potencializa como:

Cultura não é só arte, cultura são valores, posturas, hábitos, lugares, conhecimentos, técnicas, identidades comuns e diversas, conceitos, saberes e fazeres múltiplos. (Macedo,2008,p.92)

A inserção da cultura no planejamento da produção de estampas, traz a originalidade e agrega valor ao mesmo. Por isso, a criação de estampas com a estética do frevo a partir da composição de Capiba, chegam para reforçar a identidade e massificar a cultura pernambucana do frevo, além das ladeiras do carnaval, é entoar liberdade, expressão é consumir arte e criatividade.

## 1.1 OBJETIVOS

### 1.1.1 Objetivo Geral

Desenvolver uma coleção de 5 padronagens inspiradas na estética do frevo a partir das composições de Capiba.

### 1.1.2 Objetivos Específicos

- Difundir a estética do frevo através de elementos estéticos oriundos desse movimento da cultura pernambucana
- Propagar e enaltecer o nome de Capiba, o mestre do frevo traduzindo valores culturais para a coleção
- Enaltecer a cultura do frevo pernambucano por meio das estampas promovendo a cultura local e regionalismo

### 1.1.3 Metodologia de Pesquisa

Esta pesquisa classifica-se como aplicada, pois tem como intuito a execução de um projeto atrelado a utilização dos conhecimentos adquiridos de forma prática, seu objetivo é exploratório, visto que, o objeto de estudo é alvo de análises para compreender o seu mecanismo que visa definir informações e características aos quais os mesmos serão utilizados para a execução da pesquisa. Tendo-se como forma de abordagem uma pesquisa qualitativa, que entende e descreve os procedimentos utilizados. Pois, faz parte de um estudo e conhecimento da área definida, neste caso design de superfície. De forma sintetizada temos o manuseio desses conhecimentos para aplicação e execução de um projeto específico.

## 2 FREVO E SUA SIMBOLOGIA UMA CONSTRUÇÃO DE SIGNIFICADOS

O frevo originalmente do Recife no século XIX, surge a partir de um momento de transição e efervescência social no Brasil, como uma grande expressão cultural das classes populares. Com um ritmo acelerado, o frevo possui uma mistura com os ritmos dos maxixes, dobrados, polcas e marchinhas de carnaval. O frevo tem sua denominação através do verbo ferver (*“frever”*), isso porque o frevo é uma dança frenética, de ritmo muito acelerado. Se consolidando e entrando como Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade no ano de 2012.

Segundo Araújo (1996) o frevo se estrutura como:

O frevo já estava consolidado como forma específica das camadas populares vivenciarem o carnaval e, por outro lado, já se delineavam os traços embrionários do projeto cultural que o transformaria em símbolo de identidade coletiva (Araújo, 1996, p.22)

Se caracterizando como uma manifestação cultural, o frevo se atrela a valores, conceitos, tradição e costumes, produzindo significados o qual contribui no desenvolvimento da identidade cultural de um povo. Para Stuart Hall (2006) pode-se entender a formação da identidade como os aspectos que rodeiam o nosso pertencimento a um determinado grupo, ou seja, a ligação compatibilidade com aquele povo, a equivalência. De acordo com Lima e Neto (2019) caracterizou-se o frevo como uma forte representação e de grande importância cultural pernambucana a qual agrega autenticidade e originalidade.

Dentre sua simbologia e na construção de seus significados pode-se notar a presença da sombrinha do frevo, indo além de um simples adereço e se tornado um dos maiores símbolos do frevo e de Pernambuco. Normalmente encontrada nas cores tradicionais, azul, amarelo, vermelho e verde ou personalizadas com estampas e lantejoulas, é um acessório presente entre os foliões e assistas e invade o carnaval, como também fora dele.

Possuindo valor singular, o frevo comunica um ritmo de luta e resistência, porém, no mesmo âmbito da alegria e criatividade, a antropóloga Elaine Muller reafirma a força do frevo enquanto símbolo identitário, não se restringindo a Pernambuco, mas, se ampliando para um contexto de símbolo da brasilidade.

De acordo com o dossiê “Frevo: Patrimônio Cultural Imaterial do Brasil” (IPHAN,2006) fortificam a intensidade do frevo além de um ritmo irreverente e contagiante, sendo assim:

O frevo constitui um valor referencial para a cultura pernambucana e brasileira, pois congrega expressão e reação do povo, fazendo emergir a grande massa delirante do carnaval de rua.(IPHAN, 2006, p. 118)

O frevo é uma ferramenta para a construção cultural e sua valorização, tornando-se símbolo de resistência e luta, saindo das sombras dos dias carnavalescos e se reafirmando como tradição, abrindo espaço para difundir a cultura popular pernambucana e construindo sua significação ao longo da história e dos seus mais de 100 anos.

## 2.1 O FREVO PERNAMBUCANO NAS COMPOSIÇÕES DE CAPIBA

Lourenço da Fonseca Barbosa, mais conhecido como Capiba, foi um músico e compositor Pernambucano, compôs mais de 200 canções, sendo 100 delas frevos, desse modo, consolidando sua trajetória como mestre do frevo, dentre suas composições pode-se citar “Madeira que Cupim não Rói” (1936) tal música não é considerada uma crítica, mas que mostra a força do pernambucano, a resistência e liberdade, se tornando um hino do frevo e do carnaval, têm-se também “É frevo, meu bem” (1951) enaltecimento do frevo, uma dança folclórica originária de Pernambuco, bem como a energia e o fervor repassada pelo ritmo, na composição “De Chapéu de Sol Aberto” (1972) nota-se a alegria do frevo atrelado a vontade de chegar fevereiro e vivenciar o que é o frevo.

Na música “Frevo e Ciranda” o compositor reúne dois ritmos extremamente presentes na cultura popular pernambucana, tal música é uma das mais tocadas no carnaval e reúne elementos presentes no cotidiano, como a praia do Janga, um dos cartões postais da capital recifense.

Capiba em suas músicas desde o frevo até os demais gêneros, como o samba há a exaltação da sua cultura, percebe-se o sentimento de pertencimento e a vontade de difundir o estado de Pernambuco, levando através de suas obras para o nível nacional e principalmente com a irreverência do frevo, visto que, o carnaval atrai turistas e olhares, o ritmo contagiante anima multidões e as músicas se tornam verdadeiros instrumentos de significação, sendo repassadas de gerações por gerações, atrelando-se até a semiótica e memória afetiva.

É a partir das composições citadas acima, bem como, as que foram produzidas, servirá como objeto de estudo para a sintetização dos elementos para o desenvolvimento das estampas, utilizando-se das análises para transmitir todo significado presente em cada obra e comunicar a autenticidade do frevo e sua originalidade, por meio das padronagens, elevando a cultura pernambucana e valorizando a mesma.

### 3 DESIGN DE SUPERFÍCIE

O design de superfície é a área responsável pela ocupação das superfícies dos objetos, caracterizando sua construção pelos recursos gráficos (grafismos e cores) ou táteis (textura). Segundo Evelise Ruthschilling (2008), conceitua-se o design de superfície 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 permite a construção de formas as quais geram padronagens únicas e singulares, neste caso, ligado à cultura do frevo por meio das obras de Capiba, assim, despertando emoções, significados e atrelando a relação com o frevo. Segundo Schwartz (2008) :

A Superfície possui um caráter dinâmico e comunicativo [...] Ela própria é também um objeto aberto a ressignificações e que estabelece com o sujeito uma relação de interação multissensorial.(Schwartz, 2008 apud. Barachini, 2002, p. 31).

Desse modo, tal área permite agregar valor cultural e afetivo às estampas, modificando-se de uma função decorativa para uma função comunicativa de tradições e costumes. Portanto, a necessidade da criação das estampas com os elementos culturais auxiliam na construção do processo de pertencimento, visto que, para Ruthschilling (2008) “o design de superfície soluciona problemas de relação homem-objeto”.

#### 3.1 ÁREAS DE ATUAÇÃO

O design de superfície possui diversas facetas, podendo-se ser aplicados nos mais diversos materiais, desde produtos de revestimento interno até os materiais sintéticos. Nota-se a liberdade criativa bem como, das aplicações permitindo criações que abrangem os mais variados segmentos, e construindo significados. O design de superfície é uma ferramenta de valorização através das padronagens.

Fig. 01 - Áreas de atuação Design de Superfície



Fonte: Compilação do Autor <sup>1</sup>

### 3.2 MÓDULO E RAPPORT

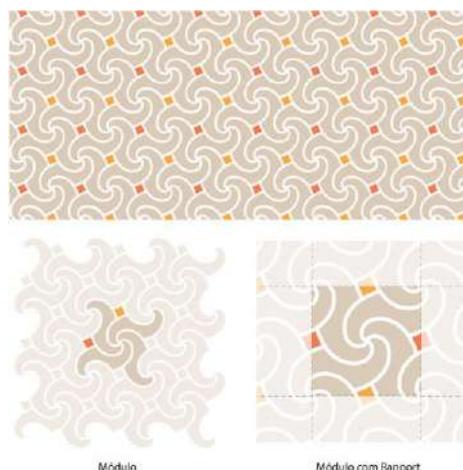
Módulo é a unidade de padronagem que será repetida ao longo da superfície. De acordo com Ruthschilling (2008), se caracteriza como a menor área que inclui todos os elementos visuais que constituem o desenho.

Segundo Aguiar (2004), para que haja uma repetição ao longo da superfície torna-se necessário que os elementos se adequem para permitir que os módulos se encaixem perfeitamente. Tal técnica de adequação desses módulos é denominada de rapport, termo que se originou do francês e representa repetição seguindo Rubim (2004).

---

<sup>1</sup> Montagem a partir de imagens coletadas de projetos no site da Behance via [behance.com.br](http://behance.com.br)

Fig. 02 - Exemplo de Módulo e Rapport

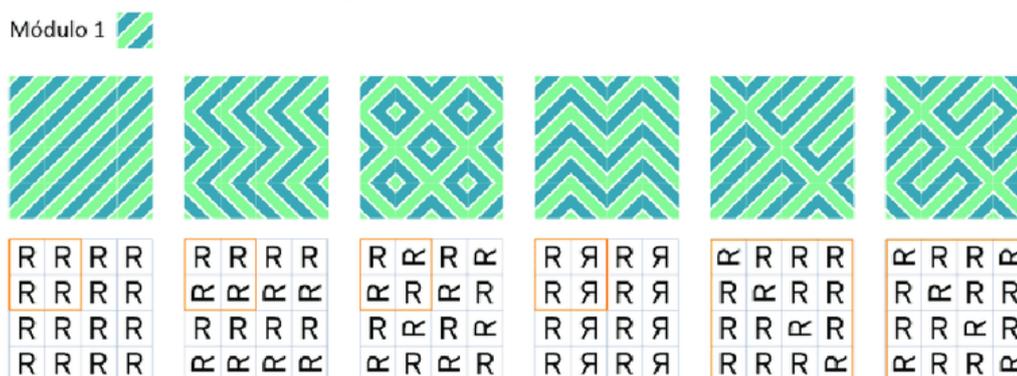


Fonte: <http://ricardoartur.com.br/padronagem/files/2015/04/2-continuidade-31.jpg>

### 3.3 SISTEMAS DE REPETIÇÃO

Os sistemas de repetição podem-se dividir em alinhados e não alinhados. O sistema se alinha de acordo com o posicionamento do módulo lado a lado, seja verticalmente e ou horizontalmente. Por meio deste sistema e conforme as características deste módulo, as variações podem ser criadas seguindo os procedimentos de translação, rotação e reflexão, como mostra a figura 03.

Fig. 03 - Sistemas de Repetição Alinhados

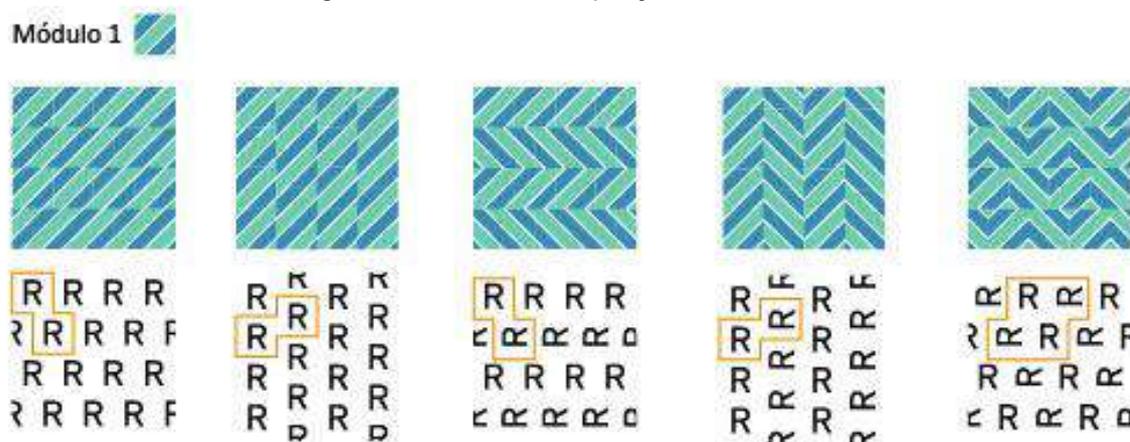


Fonte: [https://www.researchgate.net/figure/Figura-3-Exemplos-de-sistemas-de-repeticao-alinhados-e-multimodulos\\_fig2\\_324003264](https://www.researchgate.net/figure/Figura-3-Exemplos-de-sistemas-de-repeticao-alinhados-e-multimodulos_fig2_324003264)

No sistema de repetição não alinhado, depende-se das características do módulo, visto que, neste sistema mantém um alinhamento enquanto o outro se desloca verticalmente e ou horizontalmente. De acordo com Ruthschilling (2008), o deslocamento mais comum é de 50% e pode-se utilizar os procedimentos do sistema

alinhado, o que torna mais complexo o mesmo e permite outras variações como representa na figura 04.

Fig. 04 - Sistemas de Repetição Não Alinhados



Fonte: [https://www.researchgate.net/figure/Figura-4-Sistemas-de-repeticao-nao-alinhados-Fonte-RUTHSCHILLING-2013-p-70\\_fig3\\_324003264](https://www.researchgate.net/figure/Figura-4-Sistemas-de-repeticao-nao-alinhados-Fonte-RUTHSCHILLING-2013-p-70_fig3_324003264)

Deste modo, compreende-se a necessidade de aquisição de conhecimento na área de design de superfície, bem como, suas aplicações e construções de módulos e conseqüentemente dos rapports, para que resulte em um produto inovador, único e neste caso cultural.

## 4 DESENVOLVIMENTO PROJETUAL

Para o desenvolvimento de um projeto, é essencial o uso de métodos, os quais se subdividem em etapas, objetivando a realização dos processos de forma coerente e rápida para que se obtenha êxito no resultado como afirma Magalhães (2014),

Na realidade, é cada vez mais imprescindível a aplicação de certos procedimentos para se chegar a decisões acerca do projeto, alguns apreendidos em experiências anteriores, outros assimilados na experiência corrente, no entanto, em qualquer dos casos, essa aplicação deve se basear numa estrutura básica que sirva de guia para o processo. (Magalhães, 2014, p.1)

Deste modo, o uso de uma metodologia como guia no desenvolvimento projetual, permite ao design garantir uma solução com maior probabilidade de ser assertiva, em oposição a obtenção de resultados de forma empírica, sem o embasamento de um método, o qual, pode-se gerar frustrações por não atingir o que se deseja, como declara Munari (2002),

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)

Portanto, partindo-se desses preceitos, com o objetivo de forma eficiente para o desenvolvimento projetual, seguirá as etapas presentes na metodologia de Bruno Munari (2002).

### 4.1 METODOLOGIA DE PESQUISA SEGUNDO BRUNO MUNARI

Para o desenvolvimento projetual foi adotada a metodologia de Munari (2002) através de análises feitas, compreendeu-se que, a mesma se adequa a área de Design de Superfície em virtude da sua flexibilidade bem como, sua fácil compreensão e aplicação. Por meio de projetos similares observou-se que a metodologia se adequa compativelmente com outros métodos o que geram uma maior liberdade nas etapas de evolução do projeto, de comum acordo com concepções defendidas por Munari (2002),

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 associa a construção da sua metodologia como o preparo de arroz verde, desse modo, lista o passo a passo a ser seguido de acordo com cada etapa designada, resultando na solução do problema. Abaixo encontra-se a metodologia proposta por Munari (figura 05).

Fig.05 - Etapas da Metodologia de Munari (2002)



Fonte: [http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202013/COMUNICACAO-ORAL/EIXO-2-EDUCACAO\\_COMUNICACAO-ORAL/Metodologia-de-projeto-de-Bruno-Munari-aplicada-ao-design-de-superficie-de-moda.pdf](http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202013/COMUNICACAO-ORAL/EIXO-2-EDUCACAO_COMUNICACAO-ORAL/Metodologia-de-projeto-de-Bruno-Munari-aplicada-ao-design-de-superficie-de-moda.pdf)

#### 4.1.1 Problema

De acordo com Archer (1967) entende-se que o problema do design resulta de uma necessidade. Levando-se em consideração tal ponto de vista, o presente projeto caracteriza o problema como, a criação de estampas inspiradas no frevo de Capiba, a qual se atrela a valorização cultural pernambucana bem como a disseminação da mesma, visto que, há escassez de produtos com contexto cultural.

#### 4.1.2 Definição do Problema

Para a definição do problema, segue-se o pensamento segundo Munari (2002)

É necessário, portanto, começar pela definição do problema, que servirá também para definir os limites dentro os quais o projetista irá trabalhar.” (MUNARI,2002,p.32)

Compreendendo-se sobre a definição do problema e delimitando o mesmo, o processo para a construção de uma solução eficaz, criativa e inovadora permite que seja realizada de forma coerente, comungando com a ideologia segundo Munari (2002)

O problema não se resolve por si só, no entanto, contém já todos os elementos para sua solução. É necessário conhecê-los e utilizá-los no projeto de solução.” (Munari,2022,p.31)

Define-se o problema na geração das estampas, tendo-se em vista os elementos significativos presentes nas composições de Capiba, ressignificando a tradição e identidade do povo pernambucano.

#### **4.1.3 Componentes do problema**

Conhecer o problema a qual se está trabalhando contribui no desenvolvimento do projeto de forma eficaz e coerente, desse modo, segundo Munari (2002)

Definindo o problema, é necessário decompô-lo em seus componentes para melhor conhecê-lo." (Munari,,2022.p.36)

A partir da decomposição dos seus componentes, evidencia-se os subproblemas os quais podem afetar direta ou indiretamente a finalização do projeto, entendendo-se o mesmo e suas limitações o processo criativo torna-se mais assertivo de modo que, terá-se um apoio na construção da solução, a partir do domínio do que se estuda, bem como, todos os seus componentes integrantes. Portanto embasa-se na ideologia de acordo com Munari (2002):

"A solução do problema geral está na coordenação criativa das soluções dos subproblemas" (Munari, 2002, p. 38)

Comungando dessa ideologia foi definido os seguintes componentes(subproblemas) os quais foram identificados, de acordo com o problema apresentado anteriormente:

- Quais elementos representarão as composições?
- Como as estampas serão significativamente culturais?
- Qual será o uso das cores?
- Os elementos reforçarão a ideia de identidade e pertencimento?

#### **4.1.4 Coleta de Dados**

Nesta etapa, utilizou-se da decomposição dos componentes os quais resultaram em subproblemas, desse modo, foi realizada pesquisas com o intuito de solucionar os mesmos. Portanto, pesquisou-se sobre a importância do frevo na cultura pernambucana bem como, a relação das composições de Capiba para este ritmo, relacionando a construção de forma simbólica e significativa a valorização cultural.

As pesquisas contribuem para o desenvolvimento de uma solução assertiva, visto que, por meio delas compreende-se ainda mais o problema proposto, desse modo, as pesquisas de similares, como também, a exploração na temática do frevo atrelado ao nome de Capiba, permitiu um domínio maior do conteúdo a ser trabalhado. Como também, pesquisas em relação ao design de superfície e suas técnicas, os processos de estamparia bem como suas limitações com o objetivo de compreender a que mais se adequa, garantido um produto de qualidade, mas, com baixo custo.

Toda a coleta de dados realizada objetivava buscar referências visuais que pudessem ser aplicadas nos padrões agregando ao valor simbólico-cultural. Atrelando-se a isso, foi desenvolvido um questionário com o intuito de compreender quais significados, sensações, cores e lembranças os indivíduos têm ao escutar as composições de Capiba, e qual sua relação com o frevo pernambucano. É buscar entender as concepções do ser humano, ou seja, a formação de significados, cooperando para o desenvolvimento das padronagens.

#### *4.1.4.1 Pesquisa de Similares*

Quando fala-se em frevo, lembram-se das cores e da alegria desse ritmo fervente é se orgulhar da riqueza da cultura pernambucana, da nossa brasilidade e tais temáticas serviram de inspiração para coleções de padronagens.

Dentre as pesquisas realizadas entre os similares que se utilizaram da estética do frevo em suas coleções, podemos destacar a marca pernambucana Lírica, que em sua primeira coleção inspirou-se no Espírito Pernambucano o qual resultou em três estampas que se dividiram em: Feira de Caruaru, Bumba meu Boi e Ladeiras de Olinda.

As peças “Feira de Caruaru” são coloridas e remetem-se às frutas e verduras que podem ser encontradas pela feira. Nas do “Bumba meu Boi” pode-se encontrar as cores e os detalhes do folclore. Na “Ladeira de Olinda” destaca-se a alegria do frevo com peças multicoloridas que se relaciona com o Carnaval (figura 06).

Fig.06- Coleção Espírito Pernambucano da marca Lírica



Fonte: <https://anaclaudiathorpe.ne10.uol.com.br/2020/01/08/marca-pernambucana-lanca-colecao-inspirada-no-espirito-pernambucano/>

A coleção Raízes do nordeste foi idealizada na disciplina de Design de Superfície 2018.2 ofertada pela Universidade Federal de Pernambuco, tendo como base o Maracatu e o Frevo, essa coleção tem como foco trazer elementos típicos para mostrar a diversidade encontrada no nordeste (figura 07).

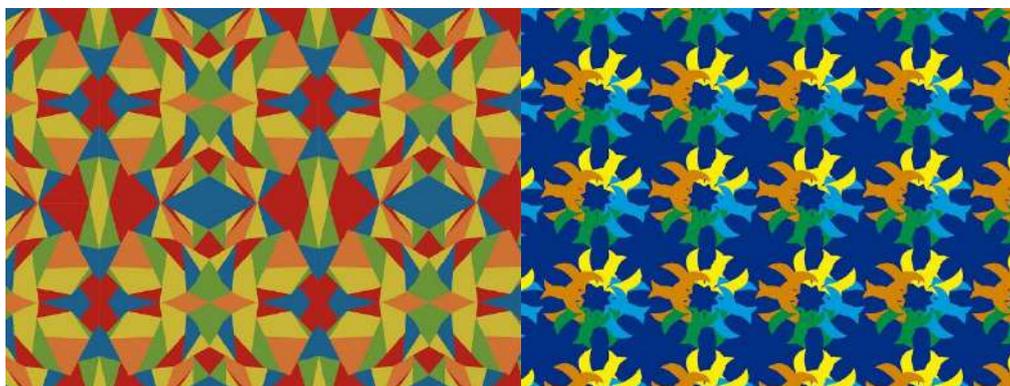
Fig. 07- Coleção Raízes do Nordeste



Fonte: [https://www.behance.net/gallery/76094865/Colecao-Raizes-do-Nordeste?tracking\\_source=search\\_projects|frevo+maracatu](https://www.behance.net/gallery/76094865/Colecao-Raizes-do-Nordeste?tracking_source=search_projects|frevo+maracatu)

Coleção de estampas desenvolvidas através de elementos visuais encontrados no Paço do Frevo, tal coleção é um projeto acadêmico da Disciplina de Design de Superfície ofertada na Universidade Federal de Pernambuco campus Recife (figura 08).

Fig.08 - Padrões inspirados no Paço do Frevo



Fonte: <https://www.behance.net/gallery/48842987/Paco-do-Frevo-e-Cais-do-Sertao-Designs-de-Superficies>

#### 4.1.5 Análise de Dados

Com base nas pesquisas desenvolvidas, coletou-se imagens em referência ao frevo, suas cores, inspirações detectadas a partir das músicas de Capiba, a estética por trás das composições, suas formas, elementos e análise de similares. Para esse projeto será usada a técnica de rapport do módulo por translação, através do sistema de repetição alinhado, cujo módulo de repetição medirá 20x20cm.

Após a análise dos dados coletados, o processo para produção das estampas será através da sublimação, a qual acarreta em um ótimo custo benefício visto que sua aplicação se faz em material sintético em tecidos com mais de 50% de poliéster, portanto garantindo durabilidade.

Com base nos conhecimentos adquiridos por meio da etapa anterior a mesma contribuiu na construção de um painel de referências com a finalidade de auxiliar na geração de alternativas na etapa de criatividade.

#### 4.1.6 Criatividade

O processo de criatividade, tem seu ponto de partida na criação do moodboard com as referências visuais estabelecidas a partir da análise da coleta de dados (figura 09).

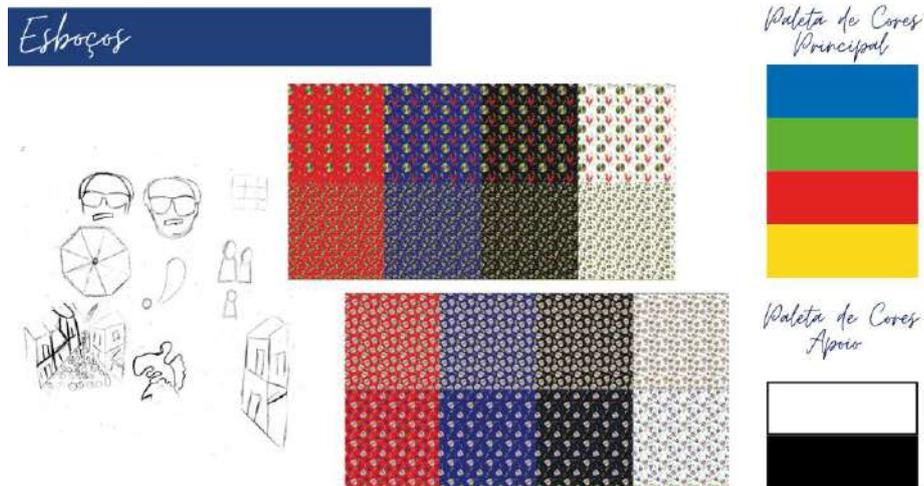
Fig.09 - Moodboard Imagética Frevo



Fonte: Compilado pela autora<sup>2</sup>

É uma etapa a qual se esboça a imaginação, contribuindo na delimitação da paleta de cores, bem como os elementos predominantes que transmitem a estética da coleção, seja de forma direta ou indireta, refletem o espírito do frevo atrelado às composições de Capiba como evidenciado na figura 10.

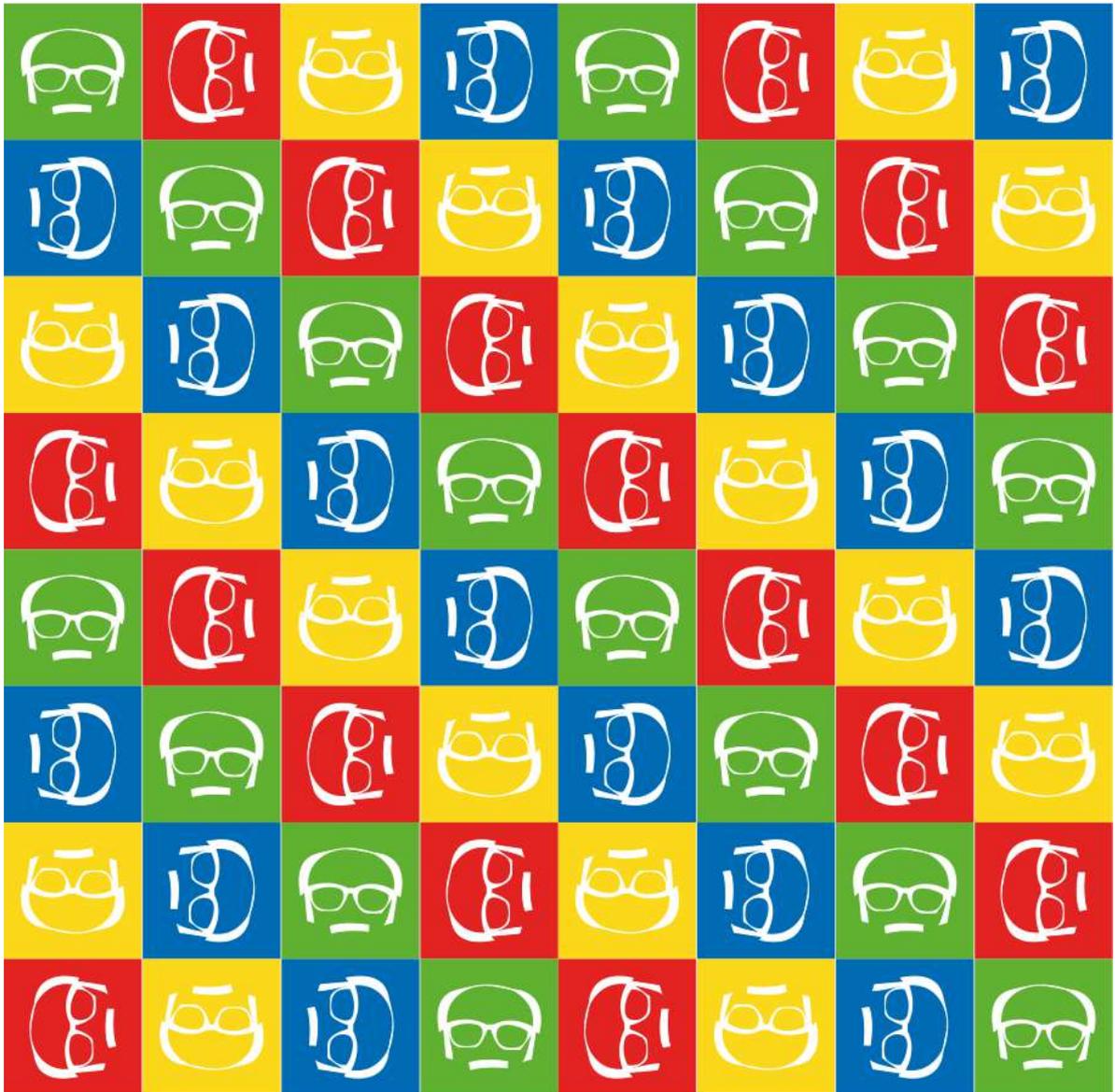
Fig. 10 - Moodboard de Esboços



Fonte: Elaborado pela autora

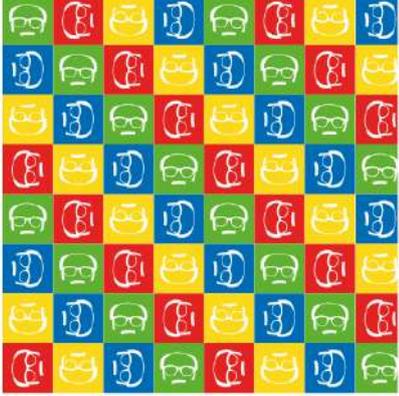
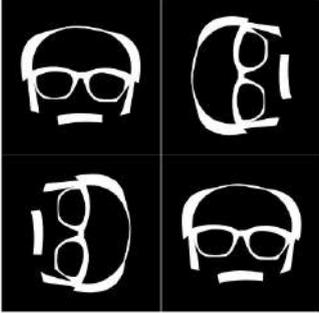
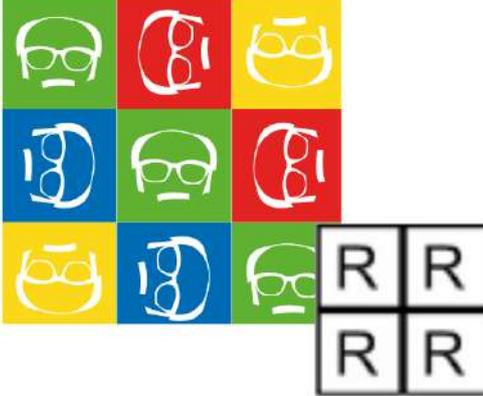
<sup>2</sup> Montagem a partir de imagens coletadas de projetos no site do Pinterest via [pinterest.com.br](https://pinterest.com.br)

A coleção “Mestre do Frevo” tem como intuito produzir padronagens que retratem a estética do frevo através das composições de Capiba, valorizando a cultura local e enaltecendo esse grande compositor, o qual, muitas vezes se torna esquecido com o passar das gerações. É a representação das cores, alegria, folia e efervescência do povo pernambucano, a contagem regressiva, de esperar o ano inteiro até chegar fevereiro e cair no frevo.

**Estampa 01 - Mestre do Frevo**

A estampa “Mestre do Frevo” traz em sua padronagem a vetorização simplificada da face de Capiba, atrelada a um quadriculado colorido com a paleta presente na sombrinha do frevo e muito popular nas folias carnavalescas, remetendo-se ao estilo de estampa Tartan. Para a construção da mesma utilizou-se o sistema de repetição translação de módulo.

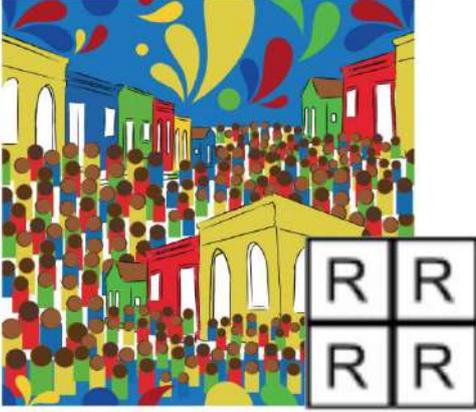
## Estampa 01: Especificações Técnicas

<p><b>Estampa 01- Mestre do Frevo</b></p>  <p>  C: 96 M: 50 Y: 0 K:0      C: 2 M: 95 Y: 91 K:0   C: 67 M: 0 Y: 100 K:0      C: 3 M: 12 Y: 90 K:0 </p>	<p><b>Elemento</b></p> 
<p><b>Módulo e Sistema de Repetição</b></p> 	<p><b>COR:</b>          Não apresenta variações de cor, visto que, a paleta definida é a identidade da estampa e consequentemente da coleção, identificadas pelo padrão de cor CMYK</p> <p><b>TÉCNICA:</b>          A técnica utilizada foi o sistema alinhado, através do rapport por translação de módulo, composto por elementos inversos de mesmo tamanho sobreposto em um quadriculado.</p> <p><b>ELEMENTO:</b>          Foi utilizado um elemento sem variações de cores e com variação de posição, sobreposto por outro elemento com variações de cores.</p>

**Estampa 02: Olinda-se**

Olinda-se cenário dos dias de carnaval, da alegria e efervescência dos tradicionais blocos e do frevo, é a partir disto que foi criada a 2ª estampa que compõe nossa coleção. Para a construção da mesma utilizou-se o sistema de repetição translação de módulo.

## Estampa 02 - Especificações Técnicas

<p><b>Estampa 02 - Olinda-se</b></p>  <table border="0" data-bbox="354 882 762 994"> <tr> <td></td> <td>C: 96 M: 50 Y: 0 K:0</td> <td></td> <td>C: 2 M: 95 Y: 91 K:0</td> </tr> <tr> <td></td> <td>C: 67 M: 0 Y: 100 K:0</td> <td></td> <td>C: 3 M: 12 Y: 90 K:0</td> </tr> </table>		C: 96 M: 50 Y: 0 K:0		C: 2 M: 95 Y: 91 K:0		C: 67 M: 0 Y: 100 K:0		C: 3 M: 12 Y: 90 K:0	<p><b>Elemento</b></p> 
	C: 96 M: 50 Y: 0 K:0		C: 2 M: 95 Y: 91 K:0						
	C: 67 M: 0 Y: 100 K:0		C: 3 M: 12 Y: 90 K:0						
<p><b>Módulo e Sistema de Repetição</b></p> 	<p><b>COR:</b>          Não apresenta variações de cor, visto que, a paleta definida é a identidade da estampa e consequentemente da coleção, identificadas pelo padrão de cor CMYK</p> <p><b>TÉCNICA:</b>          A técnica utilizada foi o sistema alinhado, através do rapport por translação de módulo, composto por elementos inversos com variações de tamanho e cor</p> <p><b>ELEMENTO:</b>          Foi utilizado três elemento com variações de cores e com variação de posição e tamanho.</p>								

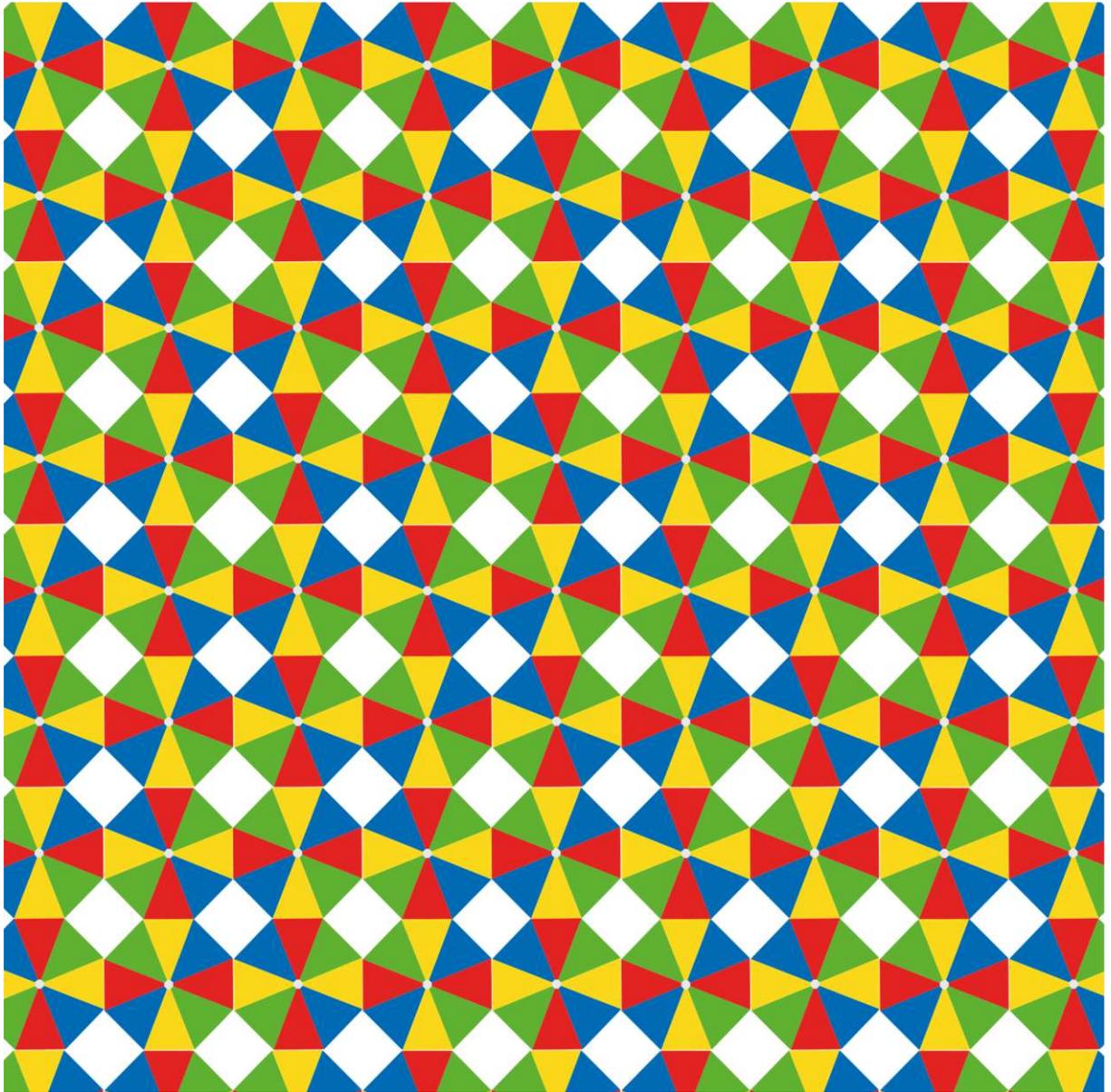
**Estampa 03 - Galo**

O Galo da Madrugada, tradicional bloco que não poderia faltar, conhecido mundialmente, reúne os foliões no sábado de Zé Pereira e ecoa as composições de Capiba, arrastando a multidão no frevo envolvente. Para a construção da mesma utilizou-se o sistema de repetição translação de módulo.

## Estampa 03 - Especificações Técnicas

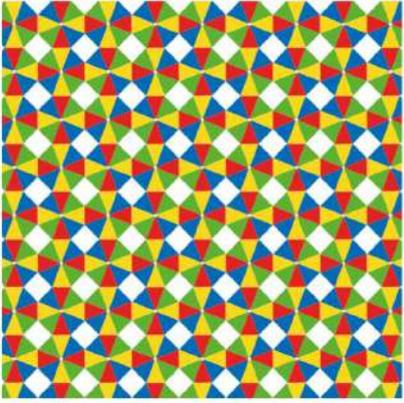
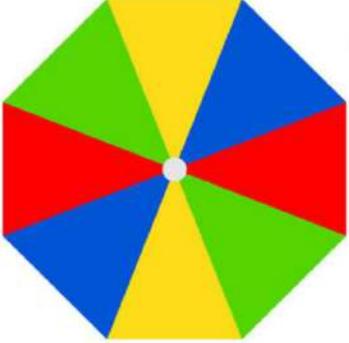
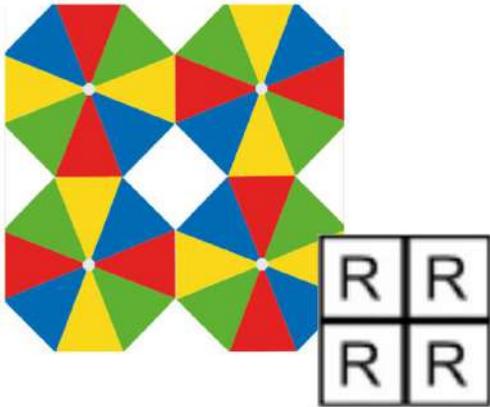
<p style="text-align: center;"><b>Estampa 03 - Galo</b></p>  <p> <span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; background-color: blue; margin-right: 5px;"></span> C: 96 M: 50 Y: 0 K:0     <span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; background-color: red; margin-right: 5px;"></span> C: 2 M: 95 Y: 91 K:0  <span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; background-color: green; margin-right: 5px;"></span> C: 67 M: 0 Y: 100 K:0     <span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; background-color: yellow; margin-right: 5px;"></span> C: 3 M: 12 Y: 90 K:0 </p>	<p style="text-align: center;"><b>Elemento</b></p> 
<p><b>Módulo e Sistema de Repetição</b></p> 	<p><b>COR:</b>  Não apresenta variações de cor, visto que, a paleta definida é a identidade da estampa e consequentemente da coleção, identificadas pelo padrão de cor CMYK</p> <p><b>TÉCNICA:</b>  A técnica utilizada foi o sistema alinhado, através do rapport por translação de módulo, composto por elementos inversos com variações de tamanho.</p> <p><b>ELEMENTO:</b>  Foi utilizado três elemento sem variações de cores e com variação de posição e tamanho.</p>

## Estampa 04 - Fervo

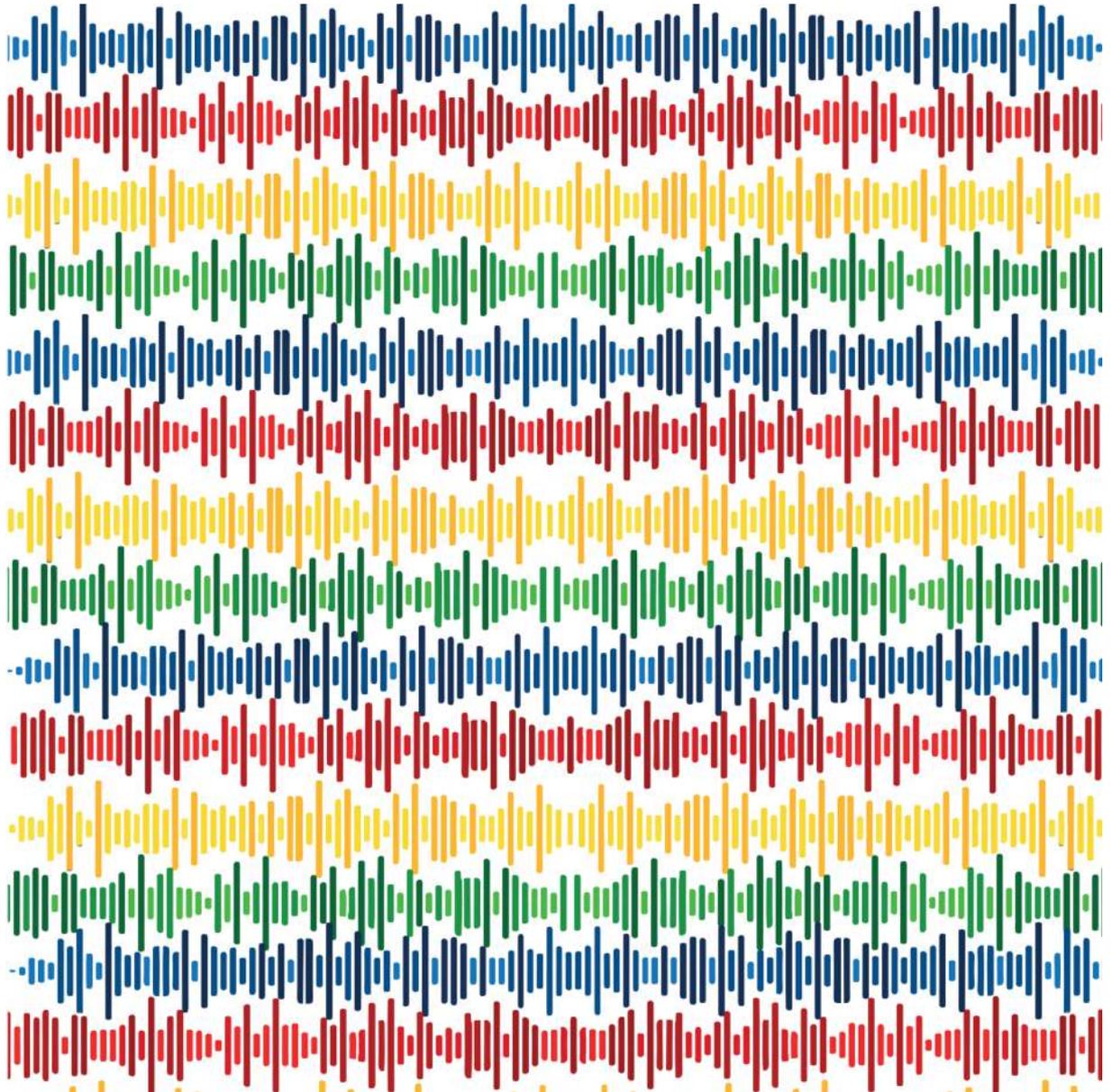


Fervo, a 4ª estampa presente nesta coleção traz a sombrinha do frevo, adereço bastante utilizado na folia de carnaval tornando-se um símbolo desta festividade. Para a composição da padronagem utilizou-se o sistema de repetição rotação. Para a construção da mesma utilizou-se o sistema de repetição translação de módulo.

## Estampa 04 - Especificações Técnicas

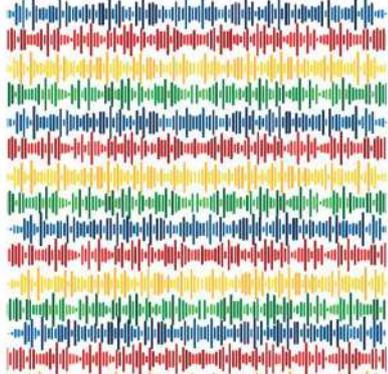
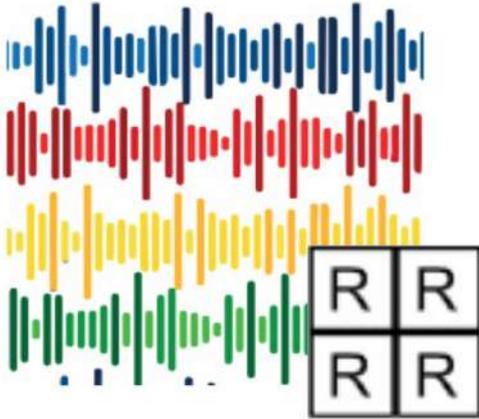
<p><b>Estampa 04 - Fervo</b></p>  <p>  C: 96 M: 50 Y: 0 K:0      C: 2 M: 95 Y: 91 K:0   C: 67 M: 0 Y: 100 K:0      C: 3 M: 12 Y: 90 K:0 </p>	<p><b>Elemento</b></p> 
<p><b>Módulo e Sistema de Repetição</b></p> 	<p><b>COR:</b>          Não apresenta variações de cor, visto que, a paleta definida é a identidade da estampa e consequentemente da coleção, identificadas pelo padrão de cor CMYK</p> <p><b>TÉCNICA:</b>          A técnica utilizada foi o sistema alinhado, através do rapport por translação de módulo, composto por elementos inversos de mesmo.</p> <p><b>ELEMENTO:</b>          Foi utilizado um elemento sem variações de cores e com variação de posição.</p>

### Estampa 05 - Ritmo



A estampa “Ritmo” foi construída a partir das ondas sonoras da música “Madeira do Rosarinho” hino do bloco que leva o mesmo nome, e que se tornou umas das canções mais conhecidas e difundidas pelos foliões. Para a construção da mesma utilizou-se o sistema de repetição translação de módulo.

## Estampa 04 - Especificações Técnicas

<p style="text-align: center;"><b>Estampa 04 - Ritmo</b></p>  <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  C: 96 M: 50 Y: 0 K:0         </div> <div style="text-align: center;">  C: 2 M: 95 Y: 91 K:0         </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  C: 67 M: 0 Y: 100 K:0         </div> <div style="text-align: center;">  C: 3 M: 12 Y: 90 K:0         </div> </div>	<p style="text-align: center;"><b>Elemento</b></p> 
<p><b>Módulo e Sistema de Repetição</b></p> 	<p><b>COR:</b>          Não apresenta variações de cor, visto que, a paleta definida é a identidade da estampa e consequentemente da coleção, identificadas pelo padrão de cor CMYK</p> <p><b>TÉCNICA:</b>          A técnica utilizada foi o sistema alinhado, através do rapport por translação de módulo, composto por elementos inversos com variações de tamanho e cor</p> <p><b>ELEMENTO:</b>          Foi utilizado 1 elemento com variações de cores e com variação de posição e tamanho.</p>

#### 4.1.7 Materiais e Tecnologia

De acordo com Munari (2022) essa etapa se constitui como uma nova coleta de dados em busca do melhor material e tecnologia que se adeque para a produção das amostras, bem como, do resultado final.

A partir disso, os desenhos esboçados manualmente foram digitalizados e em seguida vetorizados através do Adobe Illustrator. Para a materialização das estampas, o método de sublimação ou impressão digital é o que melhor se adequa, levando-se em consideração o custo-benefício, ou seja, baixo custo de produção, porém com resistência e durabilidade deste processo, tendo em vista que, os materiais utilizados são compostos de mais de 50% de poliéster, ou seja, provenientes de fibras sintéticas.

A utilização de materiais com sua composição em poliéster apresentam boa definição e cores saturadas, o que colabora na aparência estética da estampa e consequentemente do produto final.

#### 4.1.8 Experimentação

A etapa de experimentação consiste de acordo com Munari (2002) na possível descoberta de novas possibilidades dentro dos materiais e técnicas.

Portanto, no presente projeto utilizou-se da experimentação digital onde duas das estampas desenvolvidas foram aplicadas em mockups de ecobag, almofada e garrafa como mostrado na figura 11.

Fig.11 - Experimentações



Fonte: Elaborado pela autora

Tal processo teve como objetivo buscar as melhores soluções de como a estampa se comportaria no produto, contribuindo para uma visualização em tempo

real, visto que, as modificações existentes eram facilmente detectadas com ajuda dos softwares digitais, que foi o braço direito neste processo em busca do resultado final condizente com a proposta.

#### 4.1.9 Modelo

A fase de modelo com base em Munari (2002) corresponde a partir da etapa de experimentação, ou seja, a partir dela surgem as indicações de modelo, isto é, as melhores alternativas. Portanto, embasa-se na ideologia de Cardoso e Picoli, 2013:

Em um projeto de superfície têxtil, os modelos poderiam ser as melhores alternativas geradas na etapa de experimentação. Trata-se da materialização do que se pretende produzir – uma amostra física do padrão estampado em escala 1:1. (Cardoso e Picoli, 2013, p.11)

As amostras foram produzidas através da técnica escolhida, sublimação, em tecido oxford branco, no tamanho 20x25 como mostrado na figura 12.

Fig.12 - Amostras dos padrões



Fonte: Elaborado pela autora

#### 4.1.10 Verificação

Conforme Munari (2002) a etapa de verificação é descrita como a apresentação dos modelos para prováveis consumidores, com o intuito de analisar a adequação do projeto, ou seja, se o produto final atende ao tema.

Neste sentido as estampas foram apresentadas para um grupo irrestrito, isto é, não delimitado com o propósito de se coletar o máximo de opiniões em relação às padronagens e como se comportam em relação a imagética proposta. Deste modo, verificou-se que as estampas estão em conformidade com os objetivos do presente projeto, onde destaca-se o reconhecimento dos elementos para com o frevo, bem como, suas cores que representam a alegria e efervescência do ritmo.

Portanto, após verificação os 5 padrões foram selecionados para a confecção dos protótipos finais evidenciando suas qualidades e cores e o desejo de que os padrões sejam explorados em diversos materiais e superfícies.

#### 4.1.11 Desenho de Construção

Segundo Munari (2002) é a partir do desenho de construção a comunicação de forma clara e legível das informações das padronagens para materialização da mesma. Desse modo, comunga com a ideologia de 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)

Partindo deste princípio a ficha técnica foi desenvolvida contendo todas as informações necessárias para a reprodução das padronagens como mostrado na figura 13.

Figura 13 - Ficha Técnica de Estamparia

Ficha Técnica de Estamparia			
Coleção		Ref.	
Mestre do Frevo/2023		Estampa 1: Mestre do Frevo	
Detalhes Técnicos			
Descrição do modelo		Data	
Estampa Corrida		25/08/23	
Descrição dos processos de beneficiamento		Composição do tecido e cor	
Estampa corrida por plotter de impressão digital sublimática		Tecido Sintético (oxford) 100% poliéster na cor branca	
Cor	Numeração CMYK	Cor	Numeração CMYK
	C: 2 M: 95 Y: 91 K:0		C: 96 M: 50 Y: 0 K:0
	C: 3 M: 12 Y: 90 K:0		C: 67 M: 0 Y: 100 K:0
Observações:			

Fonte: <https://attena.ufpe.br/bitstream/123456789/33458/1/SILVA%2c%20Tatiane%20C%3%a1ssia%20Gomes%20da.pdf> (Modificado pela autora)

#### 4.1.12 Solução

De acordo com Munari (2002) a etapa de solução se caracteriza como a criação de um protótipo em escala ou em tamanho natural, é a materialização da solução encontrada para o problema de design. Nesta fase ainda é considerado as últimas

análises para a identificação de possíveis erros e melhorias do projeto. Desse modo, as 5 padronagens foram aplicadas em tecido oxford por meio da sublimação por plotter de impressão, o que contribuiu para identificação de possíveis melhorias, neste caso, com os protótipos em mãos, percebeu-se a necessidade de pequenos ajustes na estampa 02 - Olinda-se para que se obtenha um resultado final de qualidade.

No entanto, apesar das modificações necessárias, nota-se que chegou-se aos objetivos desejados, criando padronagens únicas que estampam a cultura pernambucana e agregam valor como mostrado na figura 14.



Tais padronagens futuramente podem ser aplicadas em várias superfícies e gerar produtos significativos, expressivos e singulares disseminando a cultura local como podemos notar na figura 15, onde aplicou-se duas das padronagens em tecido 100% poliéster (helanca) para uma visualização de como a estampa se adequaria no material, e verificou-se que obteve-se um produto com bom acabamento, cores vivas e resistência, podendo-se ser consumido.

Fig.15 - Possíveis aplicações dos padrões



Possíveis Aplicações

Fonte: Elaborado pela autora

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente projeto resultou em 5 padronagens que objetivava o enaltecimento da cultura pernambucana, deste modo, utilizou-se o ritmo frenético do frevo por entre o olhar das composições de Capiba, o qual se consagrou no cenário com mais de 100 composições, levando o título de “Mestre do Frevo” que em seguida torna-se o título desta coleção.

Nas pesquisas acerca do tema, compreendeu-se a importância do frevo na cultura pernambucana, notando-se os elementos significativos que a rodeiam, as cores, a alegria e efervescência do povo, atrelado ao design de superfície onde se aplicou os conceitos, entendeu-se sobre a área de atuação, suas técnicas e procedimentos que contribuiu na construção dos padrões.

As análises desenvolvidas por meio do explorar através de questionários, do pesquisar a imagética do cenário do frevo junto com as composições de Capiba, permitiu-se a idealização da identidade da coleção, após tais pesquisas, aplicou-se a metodologia de Bruno Munari (2002) no desenvolvimento projetual.

Foram selecionados os elementos com a estética do frevo seguindo o conceito de representatividade, os quais foram usados para a composição dos padrões levando-se em consideração as técnicas e sistemas de repetição aqui explanadas. As estampas foram apresentadas com todas suas informações técnicas: cores seguindo o padrão CMYK, módulo, rapport, elementos, seguindo a ideologia de reconhecimento estético do frevo através das superfícies criadas desde a tradicional sombrinha até as ondas sonoras da composição “Madeira do Rosarinho.”

O projeto aqui apresentado, corresponde de forma significativa ao problema e objetivos traçados, resultando em uma solução coerente que contribui na disseminação da valorização cultural pernambucana por meio das 5 padronagens que representam o estilo e ritmo frenético do frevo, conectado às composições de Capiba.

Desse modo, entende-se a importância desta pesquisa na área do design e como o mesmo pode contribuir de forma expressiva no enxergar dos elementos culturais que podem servir como inspiração para outros produtos e padrões. Disseminando, portanto, a cultura local e conscientizando a sociedade sobre a importância de manter vivas suas raízes culturais.

## REFERÊNCIAS

- ANDREA, Lúcia. **Tópicos importantes sobre design de superfície e estamparia**. Disponível em: <<https://audaces.com/pt-br/blog/topicos-importantes-sobre-design-de-superficie-e-estamparia>> Acesso em, 25 de maio de 2022.
- ARAÚJO, Rita de Cássia Barbosa de. **Festas: Máscaras do Tempo, Entrudo, Mascarada e Frevo no Carnaval de Recife**. Recife, Fundação de Cultura da Cidade do Recife, 1996.
- BARROSO, E. N. Curso design, identidade cultural e artesanato. Fortaleza: SEBRAE / FIEC, 2002. Módulos 1e 2.
- CARDOSO, Rafael. Uma introdução a História do Design. São Paulo: Edgard Blücher, 2004.
- CARDOSO & PICOLI, **Metodologia de projeto de Bruno Munari aplicada ao design de superfície de moda**. 9º Colóquio de Moda – Fortaleza(CE) – 2013 Disponível em: <[http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202013/COMUNICACAO-ORAL/EIXO-2-EDUCACAO\\_COMUNICACAO-ORAL/Metodologia-de-projeto-de-Bruno-Munari-aplicada-ao-design-de-superficie-de-moda.pdf](http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202013/COMUNICACAO-ORAL/EIXO-2-EDUCACAO_COMUNICACAO-ORAL/Metodologia-de-projeto-de-Bruno-Munari-aplicada-ao-design-de-superficie-de-moda.pdf)> Acesso, 01 de maio de 2023.
- 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://core.ac.uk/reader/51328760>. Acesso em: 15 ago. 2023
- INFOSIGN; LAMB, Jimmy. **Transfer digital: vantagens, dificuldades e processos**. 2013. Disponível em: <<https://infosign.net.br/transfer-digital-vantagens-dificuldades-e-processos/>>. Acesso em: 18 ago. 2022.
- IPHAN. Dossiê de Candidatura. **Frevo –Patrimônio Cultural Imaterial do Brasil**. 2006. Disponível em: . Acesso em: 01 maio. 2023.
- 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: <[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=4371343](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=4371343)>. Acesso em: 29 de nov. 2022.
- MAGALHÃES, Mayara Soares; SOUZA, Rosângela Vieira. **Um olhar sobre as metodologias projetuais de design gráfico**. 11º P&D Design Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design 2014. Rio Grande do Sul, setembro/outubro de 2014.

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

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

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

RUBIM, Renata. **Trajetória e práticas do Design de Superfície**. Disponível em: <<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8538267.pdf>> Acesso em, 25 de abril de 2023.

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de superfície**. Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 2008.

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.

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

SOUZA, Miguel. **Frevo: características e importância cultural**. Disponível em: <<https://mundoeducacao.uol.com.br/artes/frevo.htm#:~:text=O%20frevo%20%C3%A9%20caracterizado%20principalmente,da%20capoeira%20em%20sua%20dan%C3%A7a.>> Acesso em, 25 de maio de 2022.

WUCIUS, Wong. **O Princípio da Forma e Desenho**. 1. ed. São Paulo : Martins Fontes, 1998.

Disponível em, <<https://www.neoenergia.com/w/frevo-patrimonio-cultural-imaterial-da-humanidade>> Acesso em, 25 de abril de 2023

## APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO APLICADO

Para a coleta de dados aplicou-se um questionário, em seguida sintetizam-se as repostas mais frequentes, como mostrado a seguir:

Após ouvir as músicas o que você lembrou?

3 respostas

Carnaval

Lembrei de festas, carnaval

Carnaval, olinda e Recife.

Qual sentimento se fez presente após as canções?

3 respostas

Alegria

Me senti animada, feliz ao ouvir isso

Alegria, animação, nostalgia e saudades do carnaval

Quais imagens apareceram na sua mente?

3 respostas

Ladeiras de Olinda

Imagens de festas de rua

Sombrinha de frevo, fantasias, muitas cores, muito confete, standards

Quais elementos e cores você associa ?

3 respostas

Sombrinha de frevo, azul, verde, vermelho e amarelo.

Lembro da sombrinha do frevo, logo suas cores também, glitter confete.

Vermelho, amarelo, azul, verde. Cores mais vivas com maior contraste.

## APÊNDICE B – APLICAÇÕES

### APLICAÇÕES

