



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

LARA KADICHARI SILVA GUEIROS

BEM PERNAMBUCANA: uma coleção de estampas em homenagem a artista
plástica Socorrinho Gueiros

Caruaru
2023

LARA KADICHARI SILVA GUEIROS

BEM PERNAMBUCANA: uma coleção de estampas em homenagem a artista
plástica Socorrinho Gueiros

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: Prof^o 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

Silva Gueiros, Lara Kadichari.

BEM PERNAMBUCANA: uma coleção de estampas em homenagem a artista plástica Socorrinho Gueiros / Lara Kadichari Silva Gueiros. - Caruaru, 2023.

49 : il.

Orientador(a): Prof.Dr. Clécio José de Lacerda Lima
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2023.

1. Design de Superfície . 2. Arte. 3. Coleção. 4. Cultura. 5. Moda. I. Lima, Prof.Dr. Clécio José de Lacerda. (Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)

LARA KADICHARI SILVA GUEIROS

BEM PERNAMBUCANA: uma coleção de estampas em homenagem a artista
plástica Socorrinho Gueiros

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

Aprovada em: 03/10/2023

BANCA EXAMINADORA

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

Prof^a. Dr. Rosimeri Franck Pichler (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Ms. Jacqueline da Silva Macêdo (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

AGRADECIMENTOS

Dedico o presente trabalho a minha querida e amada mãe, que me ensina a ser uma pessoa melhor e mais disciplinada todos os dias. Sou muito feliz em ter herdado da senhora os traços da arte e as habilidades do dinamismo da vida. Agradeço ao meu querido pai e irmão, os homens da casa que tanto amo, meu pai Roberto e meu irmão Antônio vocês fazem os dias ficarem mais leves e alegres. Minhafamilia, meu alicerce.

Agradeço aos meus amigos que a universidade federal me presenteou, sentireisaudades dos nossos cafés, almoços e jantas, risadas e choros, sinceridade, conversas... but, life goes on! E desejo sempre estar perto mesmo estando longe. Dedico também aos meus amigos de longa data que compartilham da vida comigo bem antes da vida universitária. Meus queridos professores de Design, obrigada pelosensinamentos,vocês são inspiração, em especial ao meu orientador Clécio Lacerda, muito obrigada querido!

Sou imensamente grata pela partilha de momentos, carinho, ensinamentos e apoio. É grande a minha felicidade em completar este ciclo que comprova os desafiosque venci. Trabalhando duro sei que irei conseguir alcançar todos os meus objetivos.É emocionante relembrar do meu primeiro dia na universidade até hoje. Sempre estarei em constancia, trabalhando, estudando, vivendo intensamente para sempre alcançar a excelencia. Muito obrigada de coração. Vocês...amo de paixão.

“Pies para qué los quiero, si tengo alas para volar”.
El diario de Frida Kahlo – un
íntimo autorretrato, 1995.

RESUMO

O presente trabalho, é uma homenagem á artista plástica pernambucana SocorrinhoGueiros com ênfase em enaltecer o seu valor como artista. O objetivo deste projeto é um desenvolvimento de coleção de estampas a partir do quadro “Bem Pernambucano3” da artista plástica, diante da concepção autoral da designer Lara Kadichari. A coleção apresenta cores, formas e texturas que remetem a pintura de forma: livre e moderna, que resultaram em cinco (5) padronagens: La Belle de Jour, Poás, Cabloco de Lança, Ganado Pernambucano e Pierrot Pernambucano. Este projeto de coleção, conta com a direção da metodologia de Doris Treptow (2013) de maneira adaptada para atender os resultados finais satisfatórios.

Palavras-chave: arte; cultura; design de superfície; coleção; moda.

ABSTRACT

This work is a tribute to the Pernambuco artist Socorrinho Gueiros with an emphasis on praising his value as an artist. The objective of this project is to develop a collection of prints based on the painting “Bem Pernambucano 3” by the artist, based on the original conception of designer Lara Kadichari. The collection features colors, shapes and textures that refer to painting in a free and modern way, which resulted in five (5) patterns: La Belle de Jour, Poás, Cabloco de Nunca, Ganado Pernambucano and Pierrot Pernambucano. This collection project is guided by Doris Treptow's (2013) methodology in an adapted way to meet the overwhelming final results.

Keywords: art; culture; surface design; collection; fashion.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1:	Socorrinho (1999).	12
Figura 2:	Metodologia.	17
Figura 3:	Dona Creuza e Seu Nilo no dia do casamento.	18
Figura 4:	Desenhos de Socorrinho Gueiros quando criança.	19
Figura 5:	Socorrinho Gueiros na exposição de artes durante o FIG.	20
Figura 6:	“Bem Pernambucano 3”.	23
Figura 7:	Exemplos de pintura ao longo do tempo.	25
Figura 8:	Estampas autorais por Lara Kadichari.	26
Figura 9:	Aplicações design de superfície.	27
Figura 10:	Exemplo de Módulo e Rapport.	28
Figura 11:	Sistema alinhado e não alinhado.	29
Figura 12:	Público-Alvo.	30
Figura 13:	Painel de consumo público-alvo.	31
Figura 14:	Painel de ambiência estética do público-alvo.	31
Figura 15:	Referencial estético, formas, cores.	32
Figura 16:	Paleta de cores.	33
Figura 17:	Painel esboço.	34
Estampa 1 -	La Belle de Jour.	35
Estampa 1 -	Especificações Técnicas.	36
Estampa 2 -	Poás.	37
Estampa 2 -	Especificações Técnicas.	38
Estampa 3 -	Ganado Pernambucano.	39
Estampa 3 -	Especificações Técnicas.	40
Estampa 4 -	Caboclo de Lança.	41
Estampa 4 -	Especificações Técnicas.	42
Estampa 5 -	Pierrot Pernambucano.	43
Estampa 5 -	Especificações Técnicas.	44
Figura 18:	Fashion mockups.	45
Figura 19:	Fashion mockups 2.	46
Figura 20:	Mockups acessórios de moda.	46

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	10
2	OBJETIVOS.....	13
2.1	GERAL.....	13
2.2	ESPECÍFICOS.....	13
3	JUSTIFICATIVA.....	14
4	METODOLOGIA.....	15
4.1	PARTE 1: PLANEJAMENTO.....	15
4.2	PARTE 2: DESING.....	15
4.3	PARTE 3: DESENVOLVIMENTO.....	16
5	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	18
5.1	SOCORRINHO GUEIROS.....	19
5.1.1	“Bem Pernambucano 3”.....	21
5.2	PINTURA.....	23
5.3	DESING DE SUPERFÍCIE.....	24
5.4	MÓDULO E RAPPORT.....	26
5.5	SISTEMAS DE REPETIÇÃO.....	26
6	PLANEJAMENTO.....	28
6.1	BRIEFING.....	28
6.2	PÚBLICO-ALVO.....	28
7	DESIGN.....	30
7.1	INSPIRAÇÃO.....	30
7.2	CORES.....	30
8	DESENVOLVIMENTO.....	32
8.1	ESBOÇO.....	32
8.2	DESENHO ASSISTIDO POR COMPUTADOR.....	32
8.3	DESENHO DE ESTAMPARIA.....	42
8.4	PROTÓTIPO/APLICAÇÕES.....	42
9	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	45
	REFERÊNCIAS.....	46

1 INTRODUÇÃO

O design de superfície apresenta múltiplas possibilidades e projeta diversos aspectos estéticos, sensíveis e funcionais aplicados para diferentes áreas e em diferentes superfícies e materiais. Ele projeta a representação visual e tátil, abrangendo a execução criativa em padronagens que dialoga com a relação de imagens e os objetos. O design de superfície é a área do design, onde são projetados padrões e texturas que envolvem cores, formas e técnicas de repetição e composição de elementos, empregadas para caracterização das superfícies, sejam elas digitais ou físicas (RÜTHSCHILLING, 2008). Essa representação imagética, comunica através de símbolos, relevos, desenhos de diversos tipos, e pode ser explorado para ornamentar, contextualizar e/ou diferenciar objetos.

Com a capacidade de significar a partir de ligações e contextos de harmonia de composição visual dos meios plásticos e estudos dos signos, o desenho desenvolve dessa maneira as padronagens que é conhecido na área da moda como: *rapport* (termo francês que denomina um desenho de repetição). Para Silva (2016), a representação da unidade da padronagem desenvolve a composição de uma estampa, direcionada para a aplicação de uma superfície têxtil, assim reunindo informações, significados e percepções voltadas para fazer conexões pessoais.

Conforme Silva (2016), aliado a moda as criações das estampas passam por processos de estudos e pesquisas de tendências no mercado, onde determina quais elementos, cores, texturas e formas estarão presentes no desenvolvimento do desenho. A imagem resultante da composição desses elementos, está para revelar novos significados e expressões da moda, sendo eles, materializados em peças do vestuário. O processo construtivo dessa imagem resulta em um repertório original, não só pessoal (bagagem cultural do indivíduo que projeta a estampa), mas também de técnicas muito específicas em estamparias, tecidos, custos e conceitos de moda. A mensagem estampada é composta por conceitos visuais, tendo em vista um objetivo para contar, expressar, explicar, dirigir, inspirar, afetar etc. (SILVA, 2016). Assim, o designer possui à ampla liberdade de criação através de: pesquisas e estudos ligados às tendências globais ou pelas experiências pessoais e sensoriais.

O desenvolvimento da criatividade aplicado ao design de superfície para Silva (2016), tem um leque de referências em diversas áreas, uma delas, o mundo das pinturas.

A pintura é uma manifestação artística que expressa os sentimentos e a percepção da vida daquele que realiza a obra, é muito além do que tinta e pinceladas sobre uma superfície, trata-se de uma mensagem que comunica de forma sublime, a humanidade do artista. A pintura apresenta características que definem autonomia e singularidade, o que possibilita para o designer a criação de um projeto único e expressivo. O design revela através das pinturas a materialização do abstrato, do traço do artista, a partir desse momento o designer obtém a possibilidade de transformar os sentimentos e o estilo do pintor/a em representações e padronagens gráficas.

Mediante as representações gráficas, este projeto é desenvolvido a partir das obras de artes plásticas da artista Pernambucana, Socorrinho Gueiros. Maria do Socorro Silva, Socorrinho, nasceu no interior de Pernambuco (Paranatama, PE) e desde sua infância notava-se o interesse por desenho, moda e artes. Em seus primeiros desenhos, é possível perceber que não possuem características primitivas, a personalidade e a firmeza da artista foram refletidos desde os primeiros esboços.

Atuante na área das artes há 33 anos, Socorrinho é autodidata e se destaca por seu estilo de pinceladas suaves, borrões e estilo impressionista, suas obras em acrílico sobre tela apresentam diferentes aspectos e retratam paisagens, imagens sacras e flores, características que marcam a sua singularidade. Sua carreira como artista plástica é notável, sendo marcada por diversas premiações, exposições e mostras, desde a primeira feira de Artesanato de Pernambuco (Recife, 1993) até a XXII Exposição de Artes do IMIP (Instituto de Medicina Integral Professor Fernando Figueira), no Museu do Estado de Pernambuco (Recife, PE, 2023).

Figura 1: Socorrinho (1999).



Fonte: A autora (2023).

Assim este trabalho é desenvolvido para valorizar e enaltecer o movimento da produção artística local, principalmente destacando uma artista do interior do estado de Pernambuco, apresentando a possibilidade de novas expressões artísticas através do design gráfico e da moda. Para elaborar esse projeto, analisar as obras, técnicas e a vida da artista pernambucana Socorrinho Gueiros, concede a uma nova perspectiva da estética da arte e como é possível abranger o estilo, texturas, cores e sentimentos de pinturas em novas imagens criadas para dar vida à autênticas superfícies têxteis.

2 OBJETIVOS

2.1 GERAL

Desenvolver uma coleção de estampas inspiradas na obra de arte Bem Pernambucano 3, da artista pernambucana Socorrinho.

2.2 ESPECÍFICOS

- Enaltecer o trabalho da artista Pernambucana e suas obras;
- Publicizar os trabalhos da artista Socorrinho na representação de artigos de moda; ao aliar design e arte;
- Possibilitar criar no design de superfície manifestações criativas a partir de pinturas e outras manifestações artísticas.

3 JUSTIFICATIVA

Diante a uma cena cultural rica de artistas locais no interior do estado de Pernambuco, notou-se a possibilidade de pesquisar e escolher um dos artistas pernambucanos para o desenvolvimento deste projeto. Esta pesquisa viabiliza ligar arte ao desenvolvimento de imagens gráficas estampadas, a partir das obras de arte da artista Pernambucana Socorrinho, dessa maneira através do design de superfície ao permitir disseminar e enaltecer o trabalho da artista plástica.

Além deste cenário que abrange o valor da artista pernambucana, há a motivação pessoal da designer proveniente da ligação materna. A autora nasceu com traços que refletem a personalidade da mãe e cresceu respirando as suas respectivas produções artísticas, o que a tornou hoje, sua grande admiradora.

Portanto, esta pesquisa tem como fundamento criar estampas a partir da estética e personalidade dos trabalhos plásticos de Socorrinho e aplicar essa nova perspectiva em superfícies têxteis, visando engrandecer a carreira da artista Socorrinho e apresentar uma visão de arte e design através da autora.

4 METODOLOGIA

Este projeto adaptado por meio da metodologia de Doris Treptow (2013), se caracteriza como uma Pesquisa projetual de natureza aplicada pois se propõe o desenvolvimento de uma coleção de estampas de moda alinhadas aodesign de superfície. O projeto também se define como uma pesquisa descritiva, logoapresenta características estéticas e pessoais da artista Socorrinho unido as fases de desenvolvimento do trabalho. Esta pesquisa aborda o método qualitativo em virtude do desenvolvimento por meio da observação, coleta de informações e a análise de temas que se complementam como: artes visuais, design de superfície e cultura, onde a capacidade individual da artista significa de maneira expositiva os resultados satisfatórios do trabalho. Assim, por meio de entrevista e conversa com a artista Socorrinho Gueiros será possível obter as informações de forma precisa para o direcionamento deste projeto.

Diante a este desenvolvimento projetual utilizaremos parte da metodologia de pesquisa e desenvolvimento de produtos de moda de Doris Treptow (2013) de modo que atenda às necessidades do projeto.

De acordo com Treptow (2013) “a escolha de um tema para a coleção depende da sensibilidade do designer ou equipe de criação”. Seguindo este princípio, o projeto se motiva diante de três etapas de planejamento de coleção, quais foram adaptadas para este trabalho: briefing, inspiração, cores, esboços, desenhos assistidos por computador, desenho de estamperia e protótipo.

4.1 PARTE 1: PLANEJAMENTO

Para a primeira etapa de planejamento, apresenta segundo Treptow (2013) a fase de abordagem de métodos e definições da coleção, neste caso adaptados aos processos de desenvolvimento da designer.

- **Briefing:** Informações iniciais que definem o parâmetro da coleção até o resultado satisfatório. É neste conjunto de instruções delimitadas que o designer define quais aspectos estéticos serão atribuídos e desenvolvidos.

4.2 PARTE 2: DESIGN

- **Inspiração:** Apresenta a junção de espontaneidade e pesquisa do designer para as possíveis gerações de ideias a partir da fonte definida. A inspiração determina a autenticidade do designer e é de suma importância que, além de extrair o produto do imaginário o designer deve estar atento ao comportamento de mudanças estéticas na sociedade, tecnologia, música, cinema... Segundo Doris Treptow (2013) “criar uma receita própria, utilizando ingredientes conhecidos”.
- **Cores:** Para atender a composição de desenhos e imagens, as cores devem se complementar de forma harmônica dando o visual satisfatório para o conceito central da coleção. De acordo com Treptow (2013) “a cartela deve reportar ao tema escolhido para a coleção. Exemplo: tema romântico: cores apasteladas, gama de rosados; tema gótico: cores escuras; tema “energético”: cores fortes e intensas.”

4.3 PARTE 3: DESENVOLVIMENTO

- **Esboço:** O esboço é o momento no qual o designer utiliza de uma série de ideias sem compromisso estético para dar as primeiras impressões criativas. Vale ressaltar que, quanto maior for a produção de esboços mais fácil fica de aprimorar as ideias. Assim, para Alencar (1985) “no decorrer desse processo, conhecido como *brainstorming* (tempestade cerebral, ou tempestade de ideias) ele irá aprimorando as criações”.
- **Desenho assistido por computador:** Para essa etapa o designer utiliza das ferramentas de software como Corel Draw, Adobe Photoshop ou Adobe Illustrator para desenvolver a criação de forma mais precisa e prática. O desenho assistido por software permite uma grande variação de pincéis, cores e formas além de permitir a manipulação de imagens. Nesse momento, os esboços ganharão formas mais precisas e cores. Para o desenvolvimento deste projeto será utilizado o software adobe Photoshop.
- **Desenho de estampa:** Diante ao processo de desenho de estampa o designer determina qual ferramenta irá utilizar, desenvolvimento à mão ou em software. Para este projeto, as estampas serão desenvolvidas de forma digital contando com a técnica de rapport (termo francês que se assemelha a palavra “*repeat*” do inglês que significa repetição) através do software Adobe Photoshop.
- **Protótipo/Aplicação:** O protótipo e aplicação é realizado através de dispor das padronagens em *fashion mockups* e em seguida prototipar utilizando das técnicas de sublimação em tecido exemplificado na figura 2.

Figura 2: Metodologia.



Fonte: A autora (2023).

5 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

5.1 SOCORRINHO GUEIROS

Maria do Socorro Silva “Socorrinho Gueiros” é uma artista plástica autodidata Pernambucana que marca em sua trajetória há 34 anos de muitas criações e desafios. Nascida no interior de Pernambuco em uma família simples, é a quinta filha de “Dona Creuza” (Maria Gomes da Silva) e “seu Nilo” (Ananias Francisco da Silva) (figura 3), a caçula herdou de seus pais as habilidades da criatividade. Para Socorrinho, a família é o seu bem maior e a sua sensibilidade através desse amor é transmitido com a leveza de suas pinceladas.

Figura 3: Dona Creuza e Seu Nilo no dia do casamento.



Fonte: Acervo fotográfico da família (2023).

O seu envolvimento com a arte foi de forma natural, desde criança gostava de desenhar. Não nasceu em meio a arte, nasceu com arte. Durante o período escolar havia-se apenas o interesse pelos desenhos, em consequência disso o seu desempenho era sempre baixo. Interessante ressaltar que, Socorrinho fazia troca de favores com as suas irmãs em recompensa de lápis de cor e papéis para desenhar. Ainda nesse período de escola, Socorrinho Gueiros chama a atenção de sua professora na disciplina de “educação artística” devido ao seu domínio criativo, ela reconhece Socorrinho como

artista e passa a ser a sua primeira admiradora. Seus primeiros desenhos (figura 4) com aspecto profissional tem características relacionadas com as temáticas festivas: páscoa, festa junina e retratos de pessoas que mais gostava.

“Me destaquei bastante na aula de educação artística, que tinha na época. Que hoje é a aula de artes, era a melhor aula e as notas sempre boas, por que ela me descobriu ali e foi crescendo o meu despertar. Achei que nunca alguém ia ver aquilo e encontrei essa professora, minha xara, e ela me descobriu ali “você é uma artista” “desenhe isso para mim” e eu não sabia o que era uma artista até então”. (GUEIROS, 2023).

Figura 4: Desenhos de Socorrinho Gueiros quando criança.



Fonte: A autora (2023).

Aos 17 anos de idade, mudou-se para Garanhuns – PE para morar com a sua irmã mais velha (Quitéria Gomes Goes da Silva, “Kitty”), sua grande incentivadora. Residir na cidade trouxe a oportunidade de se descobrir como artista. No ano seguinte, aos 18 anos de idade conseguiu, com a ajuda da sua irmã, comprar a primeira tela e tintas. Para ela, foi um tempo difícil visto que não tinha meios de estudo para ajudar com o desenvolvimento técnico artístico. Sua primeira pintura foi a figura de um palhaço, entretanto Socorrinho não foi feliz com o resultado desta obra.

“Chorei, rabisquei a tela, desmanchou para lá e para cá, até que consegui fazer alguma coisa, que foi o palhaço”.

O segundo trabalho de Socorrinho, a figura de uma mulher nua de costas, marca a sua persistência e autonomia, e o amadurecimento como artista, suas obras começam a ter homogeneidade nas cores, luz e sombra bem definidos. É neste momento da vida

de Socorrinho, que ela começa a realizar seus primeiros contatos com outros artistas e participar dos primeiros festivais de artes. Edições de “festivais de murais” eram comuns em Garanhuns, Socorrinho estava sempre presente para prestigiar o festival e atenta a todos os eventos que aconteciam na cidade. A artista participa de três edições do festival de murais e em sua segunda participação é premiada com o primeiro lugar. A fase vivida era de crescimento, exposições, reconhecimento e conquistas. Cabe ressaltar, a primeira participação em uma exposição de artes “Exposição Estadual, realizada no Quartel do Derby, em Recife, 1991, IV Coletiva de Artes Polícia Militar Pernambuco, onde foi premiada como primeiro lugar na categoria especial, cerâmica de Brenand”, essa e mais de vinte exposições e premiações somam-se a carreira profissional de Socorrinho Gueiros.

Figura 5: Socorrinho Gueiros na exposição de artes durante o FIG.



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Socorrinho Gueiros, se considera uma artista popular, é simples e representa o artista do saber. Sua carreira profissional é marcada com aprendizado e evolução. Aos 57 anos sente que é a melhor fase da sua carreira artística, sua postura é moderna e empreendedora e está sempre em busca de deixar os resultados dos seus trabalhos com os

melhores acabamentos e qualidade possíveis. Atua de forma livre e espontânea em seu ateliê, participa de exposições, projetos culturais e agrega vários clientes que são apaixonados por seu trabalho.

Sendo assim, entender que as expressões artísticas refletem diante a cada momento vivido na sociedade, este projeto justifica também ao tempo e período artístico vivido por Socorrinho Gueiros, onde a sociedade estava sendo refletida pela quebra estética do movimento de Arte Moderna (expressionismo, fauvismo, cubismo, futurismo, dadaísmo e surrealismo) para uma nova perspectiva visual do Pós-Modernismo e do Contemporâneo, assimilado ao novo contexto de diversas linguagens, na busca por uma integração entre o mundo cotidiano e a arte.

5.1.1 “Bem Pernambucano 3”

“Bem Pernambucano 3” é uma obra da artista plástica Socorrinho Gueiros de 1997, em acrílico sobre tela (técnica que utiliza a tinta acrílica sobre a tela). Foi um trabalho realizado de uma sequência de produções que remetem a cultura pernambucana através do olhar da artista plástica. Socorrinho, titulariza todas as suas criações que tem em sua composição: balé popular, instrumentos musicais (pifano, violoncelo, violão), maracatu, caboclo de lança, máscaras e outros elementos da cultura popular pernambucana como “Bem Pernambucano”. Sendo assim, a artista produziu até hoje três obras da sequência “Bem Pernambucano”, o primeiro em 1995, o segundo em 1996 e o terceiro em 1997. Além disso é possível observar também em sua composição visual, a presença de flores. As flores para a artista representam a sua paixão pela natureza, revelando assim mais uma característica própria.

Diante a produção da obra, para Socorrinho não existe “arquitetar” o que será pintado, as cores não são pré-definidas, os desenhos, as formas e as cores surgem no momento. Ademais, para ela as cores são para cada momento, determina-se a partir do que se está sentindo no presente.

“Todos os meus trabalhos são gerados na hora. A cor Lara, ela diz muito do momento, do sentimento. Jamais eu vou fazer um outro desse, com essas cores. Olhando agora se eu fosse pintar esse cabloco de lança verde hoje, eu não pintaria verde”. (GUEIROS, 2023).

Nesta obra (figura 7), o instrumento musical (violoncelo) comove sentimentalmente a artista, devido a sua fase estética de ‘natureza morta’ onde Socorrinho, nesse período paralelo às suas produções com temáticas referentes a cultura popular pernambucana, pintava flores e instrumentos musicais. Tais composições visuais levaram a artista ser reconhecida na capital Pernambucana através de uma exposição de artes plásticas na Arte Maior Galeria em Recife, PE. Estes trabalhos, com o estilo de natureza morta (principalmente representados por flores e violinos) foram bem visados, gerando a oportunidade de expor fora do Brasil. No entanto, Socorrinho não conseguiu exportar as suas obras devido a dificuldades financeiras.

Dessa forma, o quadro “bem pernambucano 3” na visão da autora remete a junção estética perfeita das características principais que definem o estilo da artista plástica Socorrinho Gueiros. A pintura envolve: flores, instrumentos musicais, cultura popular pernambucana, pinceladas soltas, movimento e cores, traços que acompanham durante toda sua carreira profissional. Assim, essas características complementares e elementares do “Bem Pernambucano 3” soma para a criação de uma coleção de estampas intimista e autêntica.

Figura 6: “Bem Pernambucano 3”



Fonte: A autora (2023).

PINTURA

Pintar é integrante do próprio homem, é uma forma artística que o ser humano expressa e comunica de forma intencional o sentimento vivido, para provocar o mesmo sentimento ao observador, possibilitando interpretações que podem ser únicas. As manifestações emotivas através da pintura, estão em conjunto do contexto histórico e revolucionário diante a sociedade, trazendo uma compreensão de como cada povo vivia e se relacionava, passando por transformações culturais e sociais. É possível compreender também que, através de cada contexto histórico, surgiram movimentos artísticos que definiram os períodos em cada momento que a sociedade vivia. Além da pintura, estes movimentos foram refletidos também em: esculturas, arquitetura, moda e literatura.

“O pintor aprendeu a codificar suas vivências, seus reconhecimentos e valores em superfícies coloridas. O código foi transmitido de geração em geração, ao lado de outros (por exemplo, o alfabeto ou os tons musicais): o pintor navega em uma história. Ele se esforça em seu espaço privado para juntar a esse código geral, intersubjetivo, aquilo que é específico para ele (suas próprias vivências etc). Por meio desse "ruído" o código é enriquecido, e essa é a sua contribuição para a história (FLUSSER, 2007, p.183).”

Para cada cenário cronológico, uma fase estética criada através das expressões sensoriais do homem. Períodos de espontaneidade artística que são geradas e descritas a partir das primeiras representações do homem no Paleolítico, da influência de civilizações como: egípcia, grega e romana, diante ao domínio do catolicismo, da utilização das artes para denuncia social, diante a ruptura de regras, inovação, efervescência cultural até a contemporaneidade.

Figura 7: Exemplos de pintura ao longo do tempo



Fonte: Compilação da autora (2023)¹.

5.2 DESIGN DE SUPERFÍCIE

O Design de superfície é o campo de Design que desenvolve a composição e a sintaxe dos elementos que compõem uma imagem contendo conceitos visuais de textura, cor, forma, desenhos variados e símbolos projetados a partir da reportagem e arranjo de figuras. Além disso, a composição dessas imagens e elementos tem o intuito de estabelecer uma relação de interatividade sensorial entre produto e usuário.

O Design de Superfície de abrange o Design Têxtil (em todas as especialidades), o de papéis (idem), o cerâmico, o de plásticos, de emborrachados, desenhos e/ou cores sobre utilitários (por exemplo, louça). Também pode ser um precioso complemento ao Design Gráfico quando participa de uma ilustração, ou como fundo de uma peça gráfica, ou em web design. (RUBIM, 2010, p. 22)

Deste modo, o design de superfície ocupa-se do estado de produção de um conjunto imagético que exprime uma concepção estética através do trabalho realizado pelo designer, reunindo uma grande possibilidade de percepções conceituais e artísticas. Para Silva (2016), as estampas são criadas por meio dos símbolos que remetem à atuação ou composição de elementos, estado de

¹Montagem a partir de imagens coletadas de projetos no site do Pinterest via pinterest.com.br. espírito e formas; suas significações vão desde os mais sublimes detalhes representacionais até os inteiramente abstratos. Estes são tão distantes da informação

identificável que é necessário entendê-los para apreender o que simbolizam. Na estamparia, é preciso que o olhar seja sincrético para observar as mais variadas composições, mesmo relacionadas à arte; e enxergar o mundo por meio das imagens estampadas para se ter uma visão global do conjunto sem diferenciação. Assim, as criações no universo da estamparia expressam valores plásticos que favorecem o desenvolvimento sinestésico, assim exemplificados na figura 9.

Figura 8: Estampas autorais por Lara Kadichari.



Fonte: A autora (2023).

Somado a isso, o design de superfície tem como finalidade materializar imagens bidimensionais e tridimensionais às superfícies, que podem ser projetadas em variadas áreas como: têxtil, papelaria, cerâmica, materiais sintéticos e aplicações digitais construídos a partir da composição visual geradas por: motivos e figuras, elementos de preenchimento e ritmo, módulos e sistema de repetição. (Figura 9).

Figura 9: Aplicações design de superfície.



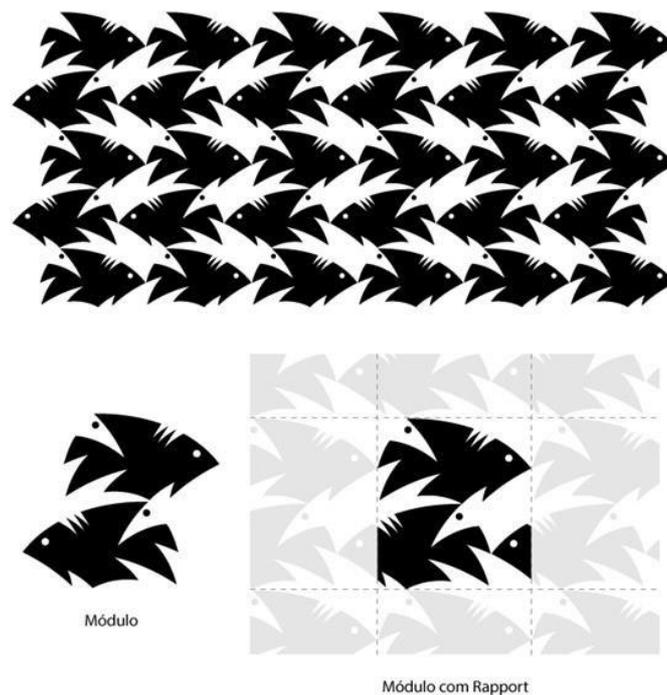
Fonte: Compilação da autora (2023).

5.3 MÓDULO E RAPPORT

Configurar um padrão de módulo e rapport para Rüttschilling (2008) é de suma importância que o designer domine os conceitos referentes ao que se inclui um módulo e os seus sistemas de repetição. Assim, o módulo é a menor extensão que inclui todos os elementos da padronagem (RÜTHSCHILLING, 2008).

Conforme Rubim (2004), refere-se a forma de representação, de um desenho em repetição e modulado o termo: *rapport*, de origem francesa e denominado no inglês *repeat* (repetição). Os padrões de rapport podem ser simples e complexos em sua apresentação, elaborados e sofisticados diante a superfície aplicada (figura 10).

Figura 10: Exemplo de Módulo e Rapport.

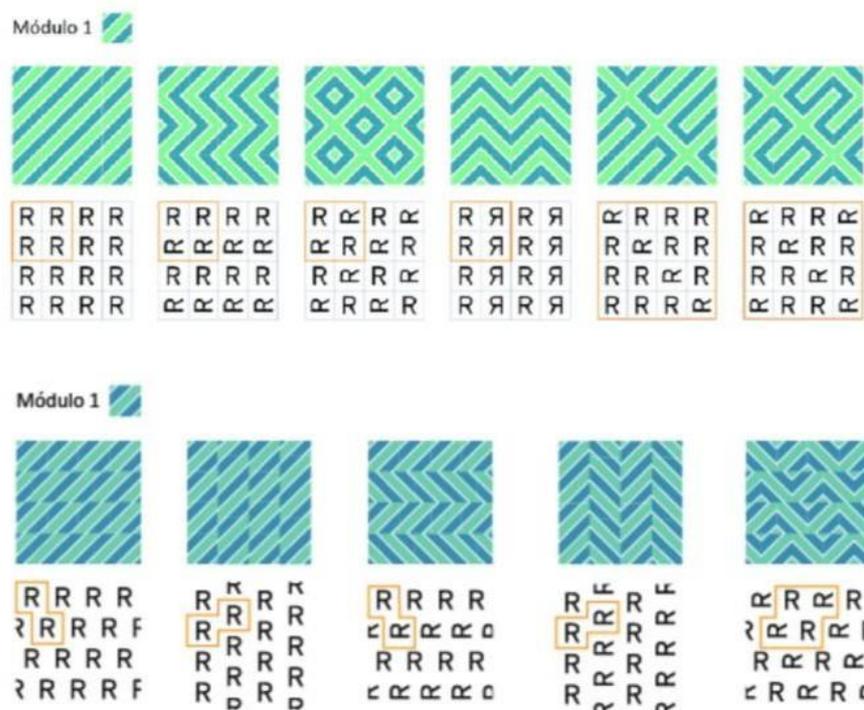


Fonte: SILK, dr. O que é rapport? Rio de Janeiro: Dr. Silk Blogspot. Disponível em: <http://drsilk.blogspot.com/2020/07/o-que-e-rapport.html>. Acesso em: 19 out 2023.

A configuração de um módulo posto a sua repetição com intervalos constantes denomina-se sistema de repetição. As definições do sistema de repetição são determinadas pelo designer, sendo assim fazendo parte da sua criação possibilitando a variação dos sistemas comprometendo o resultado final da estampa, até mesmo o conceito e os efeitos óticos.

As possibilidades de encaixe e repetição são divididas em dois tipos de sistema básico: alinhado e não alinhado. O sistema alinhado são as unidades de módulo posicionadas lado a lado, seguindo uma grade com linhas verticais e horizontais. O sistema não alinhado acontece quando os alinhamentos são mantidos, mas ocorre o deslocamento alterando, o ângulo e o espaçamento. (Figura 11).

Figura 11: Sistema alinhado e não alinhado.



Fonte: NESTERIUK. Sergio. Exemplos de sistemas de repetição alinhados e multimódulos. Researchgate, 2016. Disponível em: https://www.researchgate.net/figure/Figura-3-Exemplos-de-sistemas-de-repeticao-alinhados-multimodulos_fig2_324003264. Acesso em: 19 out 2023.

Assim, estes princípios similares de módulo e repetição resultam no arranjo de elementos para a construção de uma composição visual organizada dentre: encaixes, módulos e motivos. O Designer de superfície domina as leis visuais e metodologia de projeto próprio da área. A beleza é conseguida pela harmonia das formas, linhas e cores

em deslocamentos em todas as direções do plano bidimensional (RÜTHSCHILING, 2008).

PLANEJAMENTO

5.5 BRIEFING

Para esta etapa do projeto definiu-se os parâmetros de informações que serviram de base para a criação e definição dessa coleção de estampas inspirado na obra de arte “Bem Pernambucano 3” da artista plástica Socorrinho Gueiros, painéis semânticos serão aplicados como auxiliares no desenvolvimento.

5.6 PÚBLICO-ALVO

O público alvo classifica-se como (figura 12):

- Público feminino de 20 a 70 anos de idade, com poder aquisitivo de compras médio e elevado, mulheres que valorizam produtos artesanais e com aspecto artístico, alto grau de conhecimento cultural.
- Costumam consumir peças com design único, personalizado. Assinados por um designer, artista ou artesão.
- Valorizam os artistas e cultura local.
- Hábitos de consumo em feiras de design e artesanato.

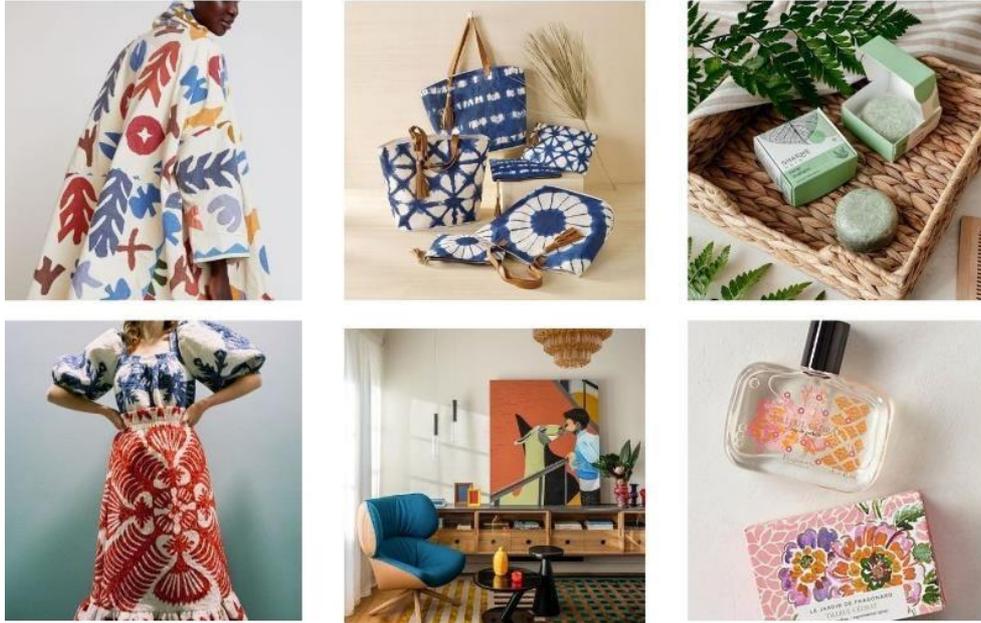
Figura 12: Público-Alvo.



Fonte: Compilação da autora (2023).

- Painel representativo dos gostos e preferências do público alvo.

Figura 13: Painel de consumo público-alvo.



Fonte: Compilação da autora (2023).

- Cenário

Cenário representa o ambiente, o contexto estético sociocultural do público-alvo.

Figura 14: Painel de ambiência estética do público-alvo.



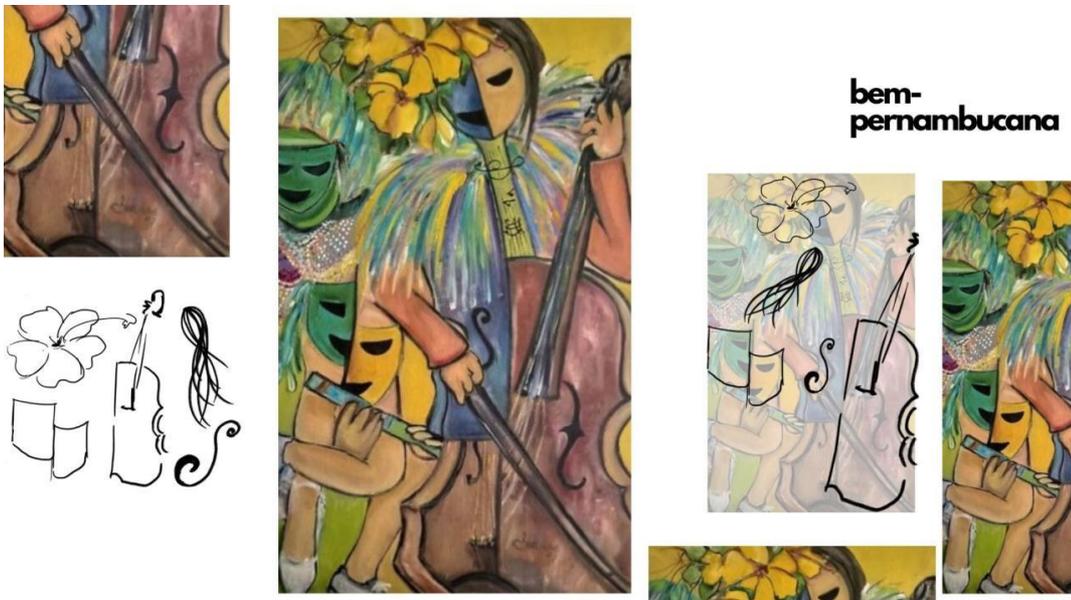
Fonte: Compilação da autora (2023).

7. DESIGN

7.1 INSPIRAÇÃO

- O desenvolvimento da criatividade para a coleção de estampas são a partir do referencial estético das formas que se destacam no quadro “Bem Pernambucano 3” edas inspirações secundárias através de pesquisa de imagens e cores. Nesta etapa, foram retirados as formas que mais chamaram atenção da autora para o desenvolvimento: as máscaras, os elementos que compõe a roupa dos personagens, os instrumentos musicais e as flores.

Figura 15: Referencial estético, formas, cores.



Fonte: Compilação da autora (2023)

7.2 CORES

As cores que utilizadas foram a partir da obra “Bem Pernambucano 3” e a partir da experimentação da autora com a possibilidade de paleta de cores:

Figura 16: Paleta de cores



Fonte: A autora (2023).

8. DESENVOLVIMENTO

A partir da definição de cores e dos elementos de inspiração a coleção inicia o processo de desenvolvimento diante da experimentação de formas, texturas e nuances definidas a partir do estilo da designer. Para este desenvolvimento de coleção de estampas o estilo de autoral da designer inspirado na pintura da artista Socorrinho Gueiros.

8.1 ESBOÇO

Nesta fase, foi realizado a experimentação das primeiras ideias para o desenvolvimento das formas a serem aplicadas no rapport.

Figura 17: Painel esboço.

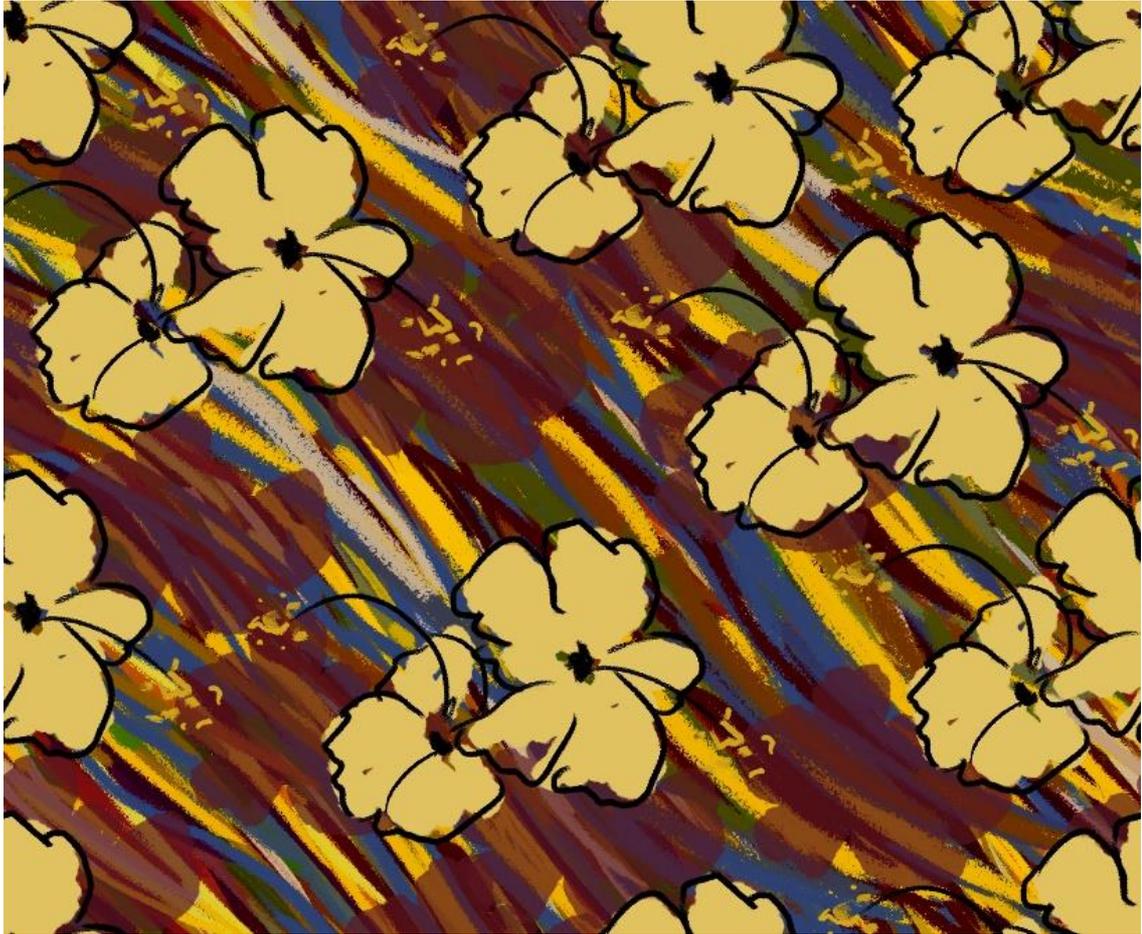


Fonte: A autora (2023).

8.2 DESENHO ASSISTIDO POR COMPUTADOR

Diante a etapa de desenhos assistidos por computador (softwares), a designer utilizou do Adobe Photoshop para o desenvolvimento livre dos desenhos e formas que vão compor as estampas. As texturas, formas e desenhos foram realizados com a técnica de “free hand”, ou seja, a mão livre tendo como referência a pintura “Bem Pernambucano 3”. Todas as imagens desenvolvidas possuem caráter autoral da autora, sem limitações buscando a criatividade e o afeto com a obra referencial. A coleção resultou em cinco (5) estampas: La Belle de Jour, Poás, Ganado Pernambucano, Cabloco de Lança e Pierrot Pernambucano.

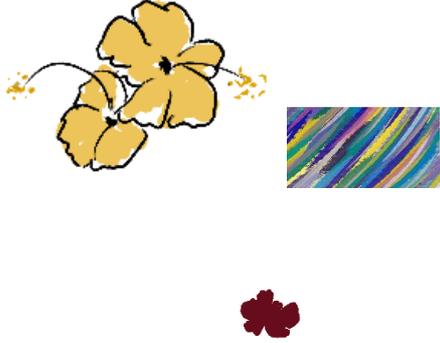
Estampa 1 – La Belle de Jour



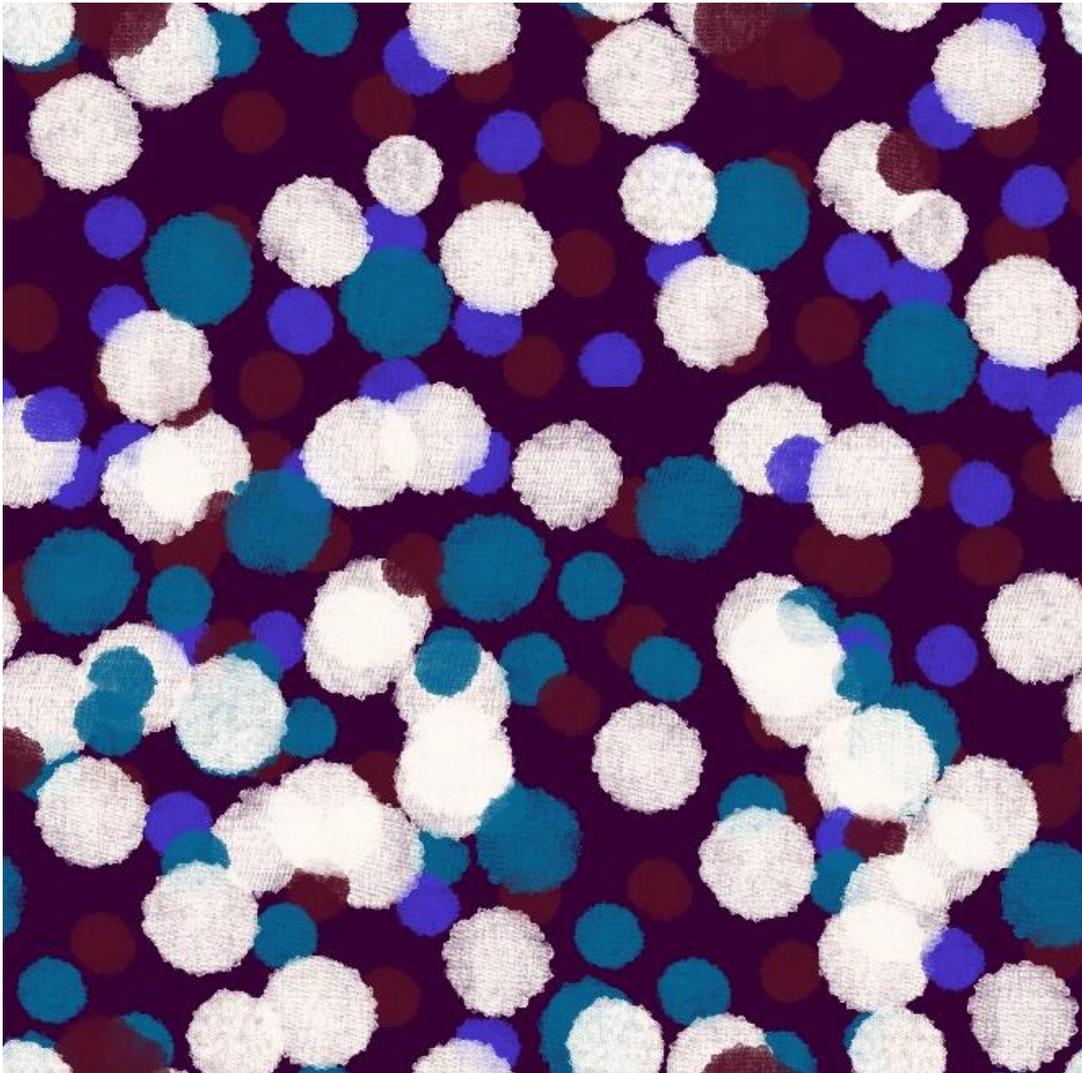
As flores ganham um apreço a mais pela autora, sendo assim para o desenvolvimento da primeira estampa: papoulas com sobreposição de forma. O rapport se define com um ritmo na diagonal voltado para a esquerda, remetendo a impressão de continuação em declínio e volume. Foram utilizados brushes que remetem tinta a base de água.

Com influência no ‘floral estilizado’, para Clive Edwards (2012) estas formas estilizadas associam-se a art nouveau e art déco devido a possibilidade de criação de vários padrões e combinações.

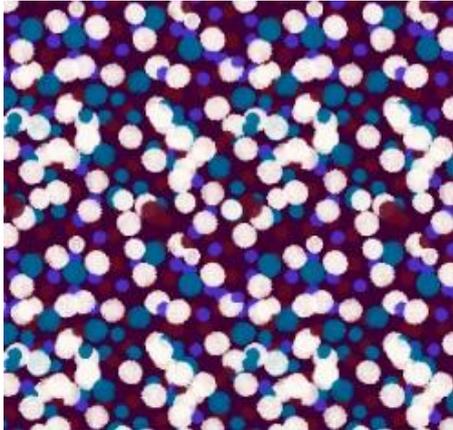
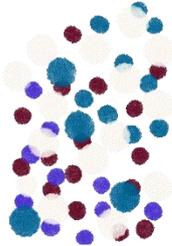
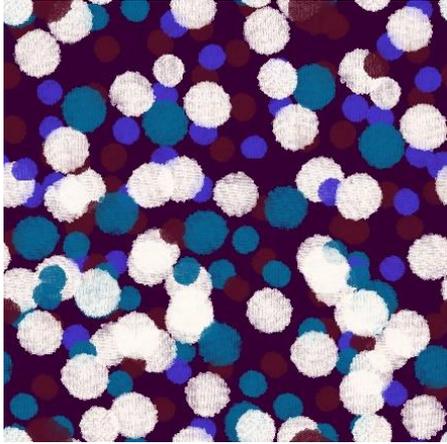
Estampa 1 – Especificações Técnicas

<p>Estampa 1 – La Belle de Jour</p>  <p>● C: 87 M: 88 Y: 0 K:0 ● C: 19 M: 25 Y: 74 K:0</p> <p>● C: 64 M: 97 Y: 89 K:93</p>	<p>Elemento</p> 
<p>Módulo e sistema de repetição</p>  <p>RR RR</p>	<p>COR:</p> <p>Apresenta variações de cores, diante a paleta de cores definida na coleção. Cada estampa possui encontro das cores em harmonia. Identificadas no padrão de cor CMYK.</p> <p>TÉCNICA:</p> <p>A técnica utilizada foi o sistema alinhado, por meio da sobreposição de elementos em desordem.</p> <p>ELEMENTO:</p> <p>Utilizou-se de três elementos para fazer sobreposição de formas, remetendo a ideia de volume e movimento.</p>

Estampa 2 – Poás



Diante a segunda padronagem, foi observado a composição da gola da roupa do caboclo de lança e assim extraído a composição de poás. Para este desenvolvimento, os poás são livres e sobrepostos remetendo a disposição destes elementos conforme a pintura apresenta. Assim, de modo estilizado poás com sobreposição e variedade de tamanhos em harmonia. Além disso, Clve Edwards (2012) menciona que, a forma de círculo propõe uma ideia de infinito e possui uma imensa versatilidade.

<p>Estampa 2 – Poás</p>  <p>  C:82 M: 100 Y:54 K:41  62 M: 98 Y: 69 K:43  C: 87 M: 88 Y:0 K:0  C: 92 M: 69 Y: 33 K:1 </p>	<p>Elemento</p> 
<p>Módulo e sistema de repetição</p>  	<p>COR: Apresenta variações de cores, diante a paleta de cores definida na coleção. Cada estampa possui o encontro das cores em harmonia. Identificadas no padrão de cor CMYK.</p> <p>TÉCNICA: A técnica utilizada foi o sistema alinhado, por meio da sobreposição de elementos em desordem.</p> <p>ELEMENTO: Utilizou-se de poás para fazer sobreposição de formas, remetendo a ideia de volume presente no quadro.</p>



Para a terceira estampa, inspirado nas pinceladas que compõem o caboclo de lança e o pierrot, as fitas ganham formas geométricas e com os encaixes foi possível criar uma repetição de padronagem que remetem as estampas com estilo “ganado” (padronagens: geométricas, cores vivas, tapeçarias oriundas do índios Navajos na região dos Estados Unidos). Conforme Clive Edwards (2012), esse estilo de desenho de costuma-se utilizar em áreas que são espelhadas na vertical e horizontal, e podem ser naturalistas e geométricas.

Estampa 3 – Especificações Técnicas

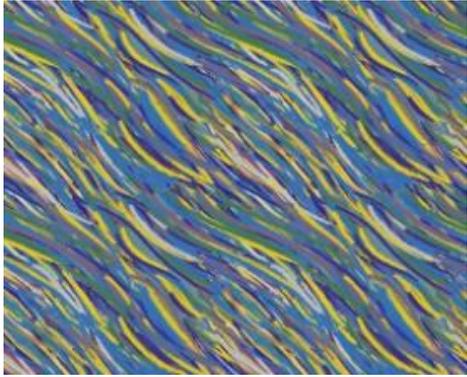
Estampa 3 – Ganado Pernambucano	Elemento								
<div data-bbox="268 387 651 775"> </div> <div data-bbox="292 831 794 1021"> <table> <tbody> <tr> <td> C: 64 M: 35 Y: 31 K:0</td> <td> C: 28 M: 57 Y: 52 K:0</td> </tr> <tr> <td> C: 93 M: 96 Y: 19 K:0</td> <td> C: 79 M: 82 Y: 33 K:1</td> </tr> <tr> <td> C: 14 M: 29 Y: 94 K: 0</td> <td> C: 60 M: 68 Y: 37 K:0R</td> </tr> <tr> <td> C: 53 M: 80 Y: 22 K:0</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> </div> <div data-bbox="268 1160 740 1193"> Módulo e sistema de repetição </div> <div data-bbox="268 1211 679 1619"> </div> <div data-bbox="703 1585 823 1720"> </div>	 C: 64 M: 35 Y: 31 K:0	 C: 28 M: 57 Y: 52 K:0	 C: 93 M: 96 Y: 19 K:0	 C: 79 M: 82 Y: 33 K:1	 C: 14 M: 29 Y: 94 K: 0	 C: 60 M: 68 Y: 37 K:0R	 C: 53 M: 80 Y: 22 K:0		<div data-bbox="887 1160 959 1193"> COR: </div> <div data-bbox="887 1205 1460 1373"> <p>Apresenta variações de cores, diante a paleta de cores definida na coleção. Cada estampa possui o encontro das cores em harmonia. Identificadas no padrão de cor CYMK.</p> </div> <div data-bbox="887 1429 1015 1462"> TÉCNICA: </div> <div data-bbox="887 1473 1460 1552"> <p>A técnica utilizada foi o sistema alinhado, por meio da sobreposição de elementos.</p> </div> <div data-bbox="887 1619 1046 1653"> ELEMENTO: </div> <div data-bbox="887 1664 1460 1787"> <p>Utilizou-se de pinceladas com espelhamento para fazer sobreposição de formas, remetendo a ideia de um conjunto de imagem geometrica..</p> </div>
 C: 64 M: 35 Y: 31 K:0	 C: 28 M: 57 Y: 52 K:0								
 C: 93 M: 96 Y: 19 K:0	 C: 79 M: 82 Y: 33 K:1								
 C: 14 M: 29 Y: 94 K: 0	 C: 60 M: 68 Y: 37 K:0R								
 C: 53 M: 80 Y: 22 K:0									

Estampa 4 – Caboclo de Lança



Para o desenvolvimento dos motivos dessa estampa, foi observado detalhes de fita que fazem composição das máscaras no quadro ‘bem pernambucano’. De forma explícita e remetendo a um trabalho *handmade* e a ideia de movimento, música, dança.

Estampa 4 – Especificações Técnicas

Estampa 4 – Caboclo de Lança	Elemento
 <p>● C: 67 M: 55 Y: 90 K:15 ● 28 M: 57 Y:52 K:0 ● C: 64 M: 35 Y: 31 K:0 ● 79 M: 82 Y: 33 K:1 ● C: 93 M: 96 Y: 18 K:0 ● C: 60 M: 68 Y: 37 K:0 ● C: 14 M: 29 Y: 94 K:0 ● C: 53 M: 80 Y: 22 K:0</p>	
<p>Módulo e sistema de repetição</p>  	<p>COR: Apresenta variações de cores, diante a paleta de cores definida na coleção. Cada estampa possui o encontro das cores em harmonia. Identificadas no padrão de cor CMYK.</p> <p>TÉCNICA: A técnica utilizada foi o sistema não alinhado, por meio do deslocamento dos módulos.</p> <p>ELEMENTO: Utilizou-se de “pinceladas” diagonais, inspiradas nas fitas presentes no quadro, sobrepondo as formas, remetendo a ideia de um conjunto de imagem abstrata e handmade.</p>

Estampa 5 – Pierrot Pernambucano



Diante a quinta estampa, sobreposições de elementos dão continuidade as composições realizadas em todos os padrões de forma que expressão um visual abstrato e autoral. A padronagem apresenta o desenho explícito de uma figura importante no quadro “Bem-Pernambucano 3”, as máscaras que pernambucanas, lembrando a figura do pierrot. Abordando dessa maneira, uma característica ‘moderna’, assim como menciona CliveEdwards (2012).

Estampa 5 – Especificações Técnicas

Estampa 5 – Pierrot Pernambucano	Elemento
 <p data-bbox="320 824 762 965"> C: 82 M: 100 Y: 54 K:1 C: 20 M: 23 Y: 89 K:0 C: 85 M: 50 Y: 83 K:14 C: 19 M: 25 Y: 74 K:0 C: 92 M: 69 Y:33 K:1 </p>	
<p data-bbox="268 987 742 1025">Módulo e sistema de repetição</p>  	<p data-bbox="884 987 957 1025">COR:</p> <p data-bbox="884 1037 1460 1200">Apresenta variações de cores, diante a paleta de cores definida na coleção. Cada estampa possui o encontro das cores em harmonia. Identificadas no padrão de cor CYMK.</p> <p data-bbox="884 1261 1015 1294">TÉCNICA:</p> <p data-bbox="884 1305 1460 1384">A técnica utilizada foi o sistema não alinhado, por meio da sobreposição.</p> <p data-bbox="884 1444 1046 1478">ELEMENTO:</p> <p data-bbox="884 1489 1460 1659">Utilizou-se de quatro elementos para fazer sobreposição de formas, remetendo a ideia de volume e linhas dando forma explícita do flores + máscara.</p>

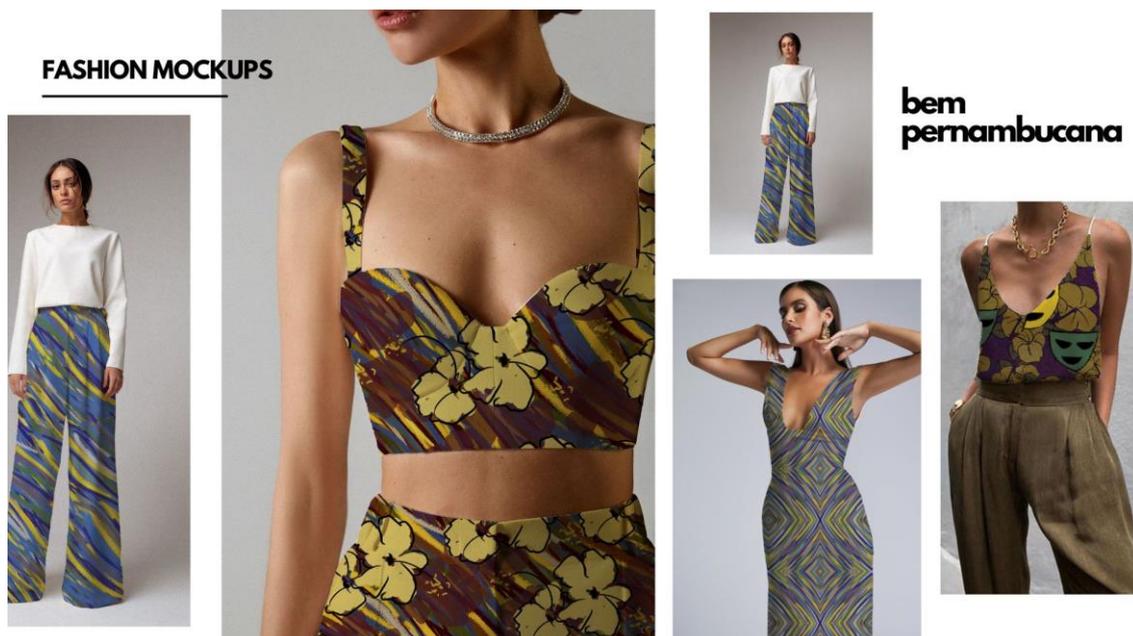
8.3 DESENHO DE ESTAMPARIA

Este desenvolvimento foi projetado através do software Adobe Photoshop. O software possibilita para a designer, ferramentas que facilitam o seu trabalho e que ajudam na livre criação. Os *brushes* (pinceis) que o Photoshop apresenta, permite uma liberdade a mais na hora da criação, visto que a designer trabalha em cima de acabamentos que remetam a traços feitos a mão.

8.4 PROTOTIPO/APLICAÇÕES

Para esta fase do projeto, compreende na aplicação das padronagens desenvolvidas oferecendo uma visualização do resultado final deste desenvolvimento de coleção. Sendo assim, as padronagens foram aplicadas de forma digital em *fashion mockups* e seguidamente testes executados em técnica industrial utilizada da sublimação.

Figura 18: Fashion mockups.



Fonte: Compilação da autora (2023).

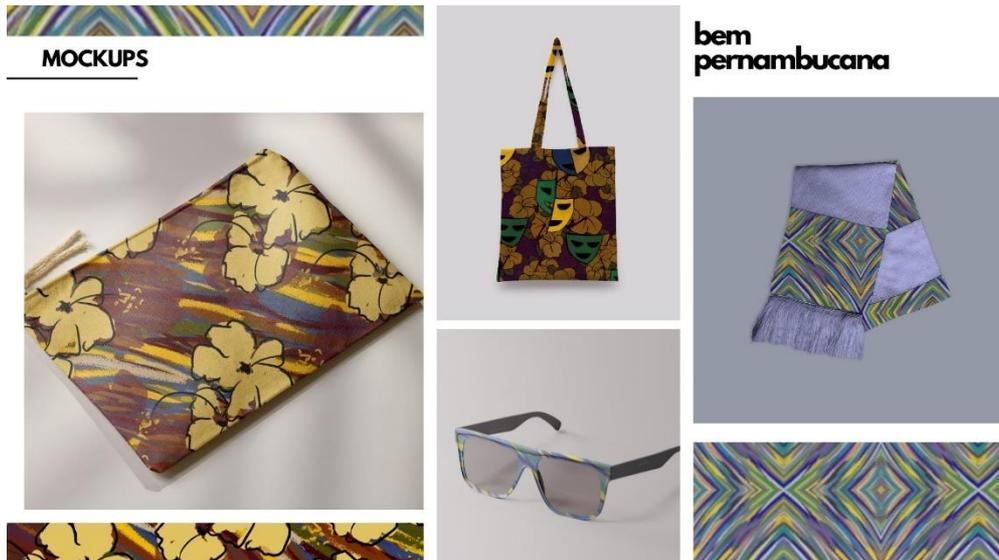
Figura 19: Fashion mockups 2



Fonte: Compilação da autora (2023).

A princípio as padronagens foram pensadas para superfícies de vestuário. Em contrapartida, as estampas podem ser visualizadas também em acessórios de moda assim como mostra na figura 21.

Figura 20: Mockups acessórios de moda



Fonte: Compilação da autora (2023).

9. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto buscou enaltecer e destacar o trabalho da artista plástica pernambucana Socorrinho Gueiros referenciando como as criações manuais, através da pintura, podem influenciar de forma criativa o desenvolvimento de novas imagens, desenhos, formas e texturas a serem aplicadas nas superfícies. Para este trabalho a autora, inspirou-se em uma das obras da década de 1990 da artista Socorrinho o: “Bem Pernambucano 3”. Este quadro possui uma gama de características que remetem à Pernambuco, sendo esses preceitos definidos que direcionaram o presente projeto. Para atingir satisfação dessa ideia, considerou-se um objetivo de desenvolver uma coleção de padronagens inspiradas na obra “Bem Pernambucano 3”.

A coleção de estampas surge a partir de um motivo de caráter emocional da autora, em relação a valorização dos trabalhos artísticos partindo da sua figura materna. Além disso, cativa de maneira criativa a identidade da coleção de cinco estampas de forma autônoma, reafirmando a liberdade de expressão estética da designer. Compreendeu-se através dos objetivos desta pesquisa, a importância de ressaltar o valor da artista pernambucana e as possibilidades de alinhar o design às artes plásticas e outras manifestações artísticas.

Por meio da análise da pesquisa qualitativa aplicada, permitiu-se entender de maneira mais detalhada os sentimentos da artista e quais elementos relevantes agregam no segmento da coleção. Posteriormente a isto, aplicou-se a metodologia de Doris Treptow (2013) para obter satisfação neste memorial de projeto. Aliado a metodologia de pesquisa, foram apresentados os conceitos do design de superfície e suas técnicas de aplicação norteando de forma objetiva este desenvolvimento apresentado ao longo do trabalho.

Para obter o resultado desejado, as utilizações das ferramentas dos softwares Adobe Photoshop foram essenciais ao longo da elaboração das padronagens, proporcionando de forma positiva a conclusão deste projeto.

Diante disso, compreende-se a relevância desta pesquisa no campo do design sugerindo como artistas pernambucanos podem inspirar novas possibilidades criativas, envolvendo as manifestações artísticas locais e o design. Ressaltando de forma cultural e autônoma perspectivas que abordam as expressões pernambucanas no design de superfície.

REFERÊNCIAS

BONIFACIO, bruna. Revista Cliche. Estamparia: rapport, módulo e grid. Disponível em: <http://www.revistacliche.com.br/2013/01/estamparia-rapport-modulo-e-grid/> . Acesso em: 11 maio 2023.

DRSILK. Dr. Silk Blogspot, 2020. O que é rapport? Disponível em: <http://drsilk.blogspot.com/2020/07/o-que-e-rapport.html>. Acesso em: 11 maio 2023.

EDWARDS, Clive. Como compreender design têxtil: guia rápido para entender estampas e padronagens. **São Paulo: Senac**, 2012.

ESTAMPANDO MEMÓRIAS: Um Resgate dos Processos Históricos da Fotografia Aplicados ao Design de Superfície. 2022.50 p. Estampando Memórias: Um resgate dos processos Históricos da Fotografia Aplicados ao Design de Superfície – Universidade Federal de Pernambuco – Campus Acadêmico do Agreste, Caruaru, 2022. 1ª edição.

FLUSSER, Vilém. Sobre a palavra design. **O mundo codificado: Por uma filosofiado design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify**, p. 181-6, 2007.

ROCHA, Lula. Ricardo Arthur. Criando padronagem All-Over com GIMP. Disponível em: <https://ricardoartur.com.br/padronagem/>. Acesso em: 13 de set. 2023.

RUBIM, Renata. **Desenhando a superfície**. 2ª. Ed. São Paulo: Edições Rosari, 2010. 95 p.

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de Superfície**. Porto Alegre: Ed. daUFRGS, 2008. 104p.

SILVA, Tânia Cristina do Ramo; PATRÍCIO, Fabiana dos Santos. Design de superfície têxtil: além da imagem estampada. **Entremeios [Revista de Estudos do Discurso], Seção Estudos, Programa de Pós-graduação em Ciência da Linguagem (PPGCL), Universidade do Vale do Sapucaí, Pouso Alegre (MG)**, v. 13, p. 15-32, 2016.

SOARES, Ana Helena; VASCONCELOS, Maria Alice. Redalyc. Brincando com os padrões: a arte de criar estampas. Disponível em: <https://www.redalyc.org/> . Acesso em: 13 de ago. 2023.

TREPTOW, D. Inventando Moda: Planejamento de Coleção [Inventing Fashion: Collection Planning]. **Author's edition, São Paulo**.

W. BAUER, Martin; GASKELL, George. Pesquisa Qualitativa com texto, imagem e som. Um manual prático. 2ª. Ed. Petropolis: Editora Vozes, 2003. 512 p.