



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

LAÍS VITÓRIA FARIAS DE SANTANA

ALTO DO MOURA E O TRIPÉ DO BARRO:
inspiração para a criação de uma coleção de
estampas

Caruaru

2024

LAÍS VITÓRIA FARIAS DE SANTANA

ALTO DO MOURA E O TRIPÉ DO BARRO:

inspiração para a criação de uma coleção de
estampas

Memorial descritivo de projeto apresentado
ao Curso de design do Campus Agreste da
Universidade Federal de Pernambuco -
UFPE, como requisito parcial para obtenção
do grau de bacharel em Design.

Orientador (a): Andrea Barbosa Camargo

Caruaru

2024

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

Santana, Laís Vitória Farias de.

Alto do Moura e o tripé do barro: inspiração para a criação de uma coleção de estampas / Laís Vitória Farias de Santana. - Caruaru, 2024.

71 p. : il.

Orientador(a): Andrea Barbosa Camargo

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2024.

Inclui referências, apêndices.

1. Design de superfícies. 2. Alto do Moura. 3. Tripé do barro. 4. Moda. I. Camargo, Andrea Barbosa. (Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)

LAÍS VITÓRIA FARIAS DE SANTANA

ALTO DO MOURA E O TRIPÉ DO BARRO:

Inspiração para a criação de uma coleção de estampas

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: 20/03/2024.

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a. Andrea Barbosa Camargo (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Camila Brito de Vasconcelos (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Edeilson Enoque dos Santos (Examinador externo)
Universidade Federal de Pernambuco

RESUMO

Este trabalho objetiva criar uma coleção de estampas inspirada no Alto do Moura, bairro de Caruaru (PE), com recorte para o tripé do barro, formado pelo Mestre Vitalino, Mestre Manuel Eudócio e Mestre Zé Caboclo. Os padrões desenvolvidos serão aplicados na área têxtil, com o objetivo de confeccionar camisas. O norteamento teórico desse projeto se deu a partir dos estudos e algumas técnicas da área de Design de Superfícies, incluindo uma apresentação sobre o território e os artesãos abordados. A metodologia usada para o desenvolvimento projetual foi a de Bruno Munari (1998), com algumas adaptações baseadas em Silva (2018), para melhor adequar algumas etapas a este projeto e otimizar o processo da criação da coleção. Como resultado, é apresentada uma coleção de 10 estampas que contribui para comunicar, fortalecer, valorizar e preservar a identidade cultural do Alto do Moura, a tradição do artesanato de barro e o legado do tripé.

Palavras-chave: Design de superfícies; Alto do Moura; Tripé do Barro; Moda.

ABSTRACT

This work aims to create a collection of prints inspired by Alto do Moura, neighborhood of Caruaru (PE), with a focus on the clay tripod, formed by Mestre Vitalino, Mestre Manuel Eudócio and Mestre Zé Caboclo. The standards developed will be applied in the textile area, with the aim of making shirts. The theoretical guidance of this project was based on studies and some techniques in the area of Surface Design, including a presentation about the territory and the artisans covered. The methodology used for project development was that of Bruno Munari (1998), with some adaptations based on Silva (2018), to better adapt some steps to this project and optimize the process of creating the collection. As a result, a collection of 10 prints is presented that contributes to communicating, strengthening, valuing and preserving the cultural identity of Alto do Moura, the tradition of clay crafts and the legacy of the tripod.

Keywords: Surface design; Alto do Moura; Clay Tripod; Fashion.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	8
1.1	JUSTIFICATIVA.....	9
1.2	OBJETIVO GERAL.....	10
1.3	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	10
1.4	METODOLOGIA.....	10
1.5	ALTO DO MOURA: CONHECENDO O TERRITÓRIO E O TRIPÉ DO BARRO.....	13
1.5.1	Mestre Vitalino.....	14
1.5.2	Mestre Zé Caboclo.....	15
1.5.3	Mestre Manuel Eudócio.....	16
1.6	DESIGN DE SUPERFÍCIE.....	17
1.6.1	Princípios do Design de Superfícies.....	18
2	METODOLOGIA DE PROJETO.....	21
3	DESENVOLVIMENTO PROJETUAL.....	23
3.1	DEFINIÇÃO DO PROBLEMA.....	23
3.1.1	Contextualização.....	23
3.1.2	Briefing.....	23
3.1.3	Público-alvo.....	24
3.2	COLETA E ANÁLISE DE DADOS.....	25
3.2.1	Pesquisa de similares.....	25
3.2.2	Visita ao Alto do Moura.....	27
3.2.3	Estudo imagético.....	28
3.3	CRIATIVIDADE E EXPERIMENTAÇÃO.....	29
3.3.1	Geração de alternativas.....	30
3.3.1.1	Captação e esboços dos elementos.....	31
3.3.1.2	Definição dos elementos e aplicação de cores.....	32
3.3.1.3	Geração de módulos e rapports.....	38
3.4	DEFINIÇÃO DE MODELOS E DA SOLUÇÃO FINAL.....	44
3.4.1	Avaliação das alternativas.....	44
3.4.2	Especificações técnicas.....	45
3.4.3	Aplicações.....	46
4	CONCLUSÕES.....	47

REFERÊNCIAS.....	48
APÊNDICE A – ESTAMPAS.....	51
APÊNDICE B – EDITORIAL DAS CAMISAS.....	62
APÊNDICE C – SIMULAÇÃO DAS EMBALAGENS.....	68

1 INTRODUÇÃO

Após o fenômeno de mudanças chamado “globalização”, houve uma conexão de diversas pessoas e lugares do mundo todo, o que fez com que os seus costumes e características sociais, econômicas, culturais e até políticas, se misturassem. Esse processo facilitado de circulação de informações, bens e pessoas, por vezes, ocasiona um cenário em que a individualização perde o seu lugar para a massificação. Como uma das várias consequências, tem-se a perda de identidades culturais, principalmente locais, pois “A medida em que as culturas nacionais tornam-se mais expostas a influências externas, é difícil conservar as identidades culturais intactas ou impedir que elas se tornem enfraquecidas” (Hall, 1992, p. 74).

De acordo com Neto (2007, p.1) “Identidade cultural é um conjunto de traços característicos que definem um determinado grupo”. Esses traços são responsáveis por gerar um sentimento de pertencimento que ligam as pessoas a um determinado local. Eles compreendem: língua, religião, ritos, festas, manifestações artísticas, costumes, culinária, etc, e podem ser passados pelas pessoas, de geração para geração, por meio da literatura e das mídias, por exemplo. A construção dessa identidade, se embasa em aspectos simbólicos ligados a um território e a sua história, no entanto, quanto mais a vida social se torna mediada pelo mercado global, mais as identidades se tornam desvinculadas de tempos, lugares, histórias e tradições específicas e parecem flutuar livremente (Hall, 1992).

Diante deste cenário de tensão entre o global e o local que impacta e transforma identidades, cresce uma demanda pelo fortalecimento da cultura local, para que essa não se corrompa diante da global, necessitando de uma preservação para que seus traços e tradições não se percam. Nesse viés, o design de superfícies, pode contribuir para essa causa ao desenvolver projetos que resgatem elementos que expressam referências culturais ligadas a um território, no intuito de valorizar e perpetuar a sua identidade cultural. Além disso, projetos desse cunho criam artefatos exclusivos e regionalmente personalizados, que se destacam em meio a imensidão de produtos de caráter global, frutos desse mundo globalizado.

Nesse sentido, o território do Alto do Moura se enquadra nesse contexto de preservação da sua identidade por meio de projetos de design - para que não sejam esquecidos em meio a globalização - visto que se trata de um importante centro de artes figurativas do barro na América Latina, que se tornou um território de grande

relevância cultural e importância socioeconômica, principalmente para os moradores da região. A produção da cerâmica garante o sustento de muitas pessoas, sejam artesãs, pintoras das peças ou as que retiram o barro manualmente do terreno, segundo a Associação de Moradores e Artesãos do Alto do Moura (Abmam). Mais do que um sustento, é um costume, uma tradição. A arte é o próprio Alto do Moura (Lourenço, 2021).

No Alto do Moura não existe só a arte figurativa do barro, mas também há outras expressões culturais e artísticas que estão presentes, como; as bandas de pífanos, as atividades práticas ligadas à utilização desse instrumento, a mazurca (dança de roda), o bacamarte (muito usado nas festas Juninas), o reisado (manifestação popular que celebra o nascimento do menino Jesus e rememora a visita dos três reis magos a Belém), poetas, poetisas, violeiros, compositores, sanfoneiros e até a encenação da Paixão de Cristo no período da Páscoa cristã. Os participantes dessas expressões são, na maioria, artesãos e artesãs. Há também figuras importantes como Vitalino Pereira de Souza, conhecido como Mestre Vitalino, que segundo Onildo Almeida, em seu poema, declara "Vitalino foi embora, mas deixou sua arte, seus bonecos, seu valor. Morre o homem fica a fama". A poesia de Onildo Almeida immortalizou o renomado mestre do barro, pois, por causa de Vitalino, o Alto do Moura hoje é um celeiro de artistas que vivem do artesanato (Rodrigues, 2015). Além de Vitalino, outros dois nomes importantes se ligam ao Alto do Moura; Manuel Eudócio e Zé Caboclo, que juntos, são considerados o tripé do barro que deu o ponta pé inicial à cultura de barro no local, potencializando ainda mais o território.

Ao perceber a relevância dessas expressões, a influência desse território, bem como os seus impactos econômico, social e artístico; evidencia-se a importância de se aliar o design de superfície à preservação e valorização da sua identidade cultural, a fim de contribuir para que essa seja cada vez mais fortalecida e não enfraquecida pelo fenômeno da globalização.

1.1 JUSTIFICATIVA

Quando se fala em preservar a identidade cultural de um território como o Alto do Moura, tornam-se necessários meios de expressão que consigam realizar esse trabalho. O design de superfície, por sua vez, logo se mostra uma ferramenta aliada, pois a superfície é um importante meio de comunicação que dialoga

diretamente com as pessoas através do poder de transmissão de mensagens e que tem capacidade de provocar uma interação usuário - objeto. Nesse sentido, carregadas de desenhos, grafismos, simbologias, cores e texturas; as estampas podem comunicar singularidades de uma região e paralelamente, perpetuar suas tradições, despertando também um sentimento de orgulho e pertencimento, que contribui para fortalecer a identidade cultural desse território em âmbito local e até global.

Portanto, desenvolver uma coleção de estampas inspirada em um importante centro de artes figurativas, terá uma grande relevância cultural, pois, além de contribuir para manter viva a tradição sócio-artístico-cultural do barro, o projeto também fará uma homenagem aos artesãos considerados o tripé, de forma que tanto o legado referente ao Alto do Moura quanto aos seus principais mestres, alcancem muitas pessoas e lugares através das estampas, devido os diversos usos e aplicações que lhes serão dadas.

1.2 OBJETIVO GERAL

Desenvolver uma coleção de estampas inspiradas no Alto do Moura.

1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

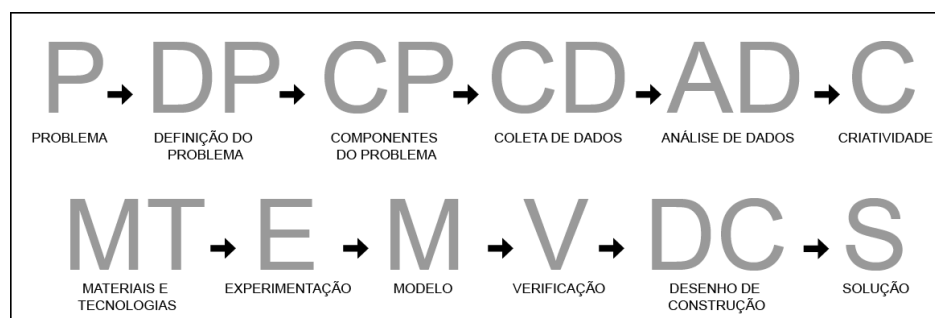
- Pesquisar sobre a história do Alto do Moura e os artesãos que são considerados o tripé do barro – Manuel Eudócio, Vitalino e Zé Caboclo;
- Selecionar os elementos gráficos (formas, cores e texturas) representativos do local e artesãos citados;
- Criar uma coleção de estampas para aplicá-las em camisas e produtos diversos;
- Gerar um editorial de moda.

1.4 METODOLOGIA

O trabalho tomou como base a metodologia projetual de Bruno Munari, retirada do seu livro “Das coisas nascem coisas” (1998), desenvolvida para resolver problemas do campo de design e por ser uma ferramenta que apresenta uma estrutura condizente para a elaboração de uma coleção de estampas. O procedimento consiste em 12 etapas desde a conceituação do problema até a sua solução final, nas quais essas se subdividem em três categorias gerais:

problematização, prática e solução.

Figura 1 – Metodologia de projeto



Fonte: Munari (1998).

No entanto, foram feitas algumas adaptações baseadas em Silva (2018), nas quais algumas etapas foram descartadas e outras agrupadas, para adequar a metodologia ao projeto e trazer objetividade ao desenvolvimento da coleção. Das 12, foram descartadas as etapas de: problema, componentes do problema, materiais e tecnologias, verificação e desenho de construção; e foram usadas 7 etapas, resumidas em 4. A primeira é a de definição do problema; a segunda agrupa a coleta e a análise de dados; a terceira agrupa a criatividade e a experimentação e a quarta etapa agrupa o modelo e a de solução. Tais etapas serão detalhadas posteriormente no tópico 4, que trata da metodologia de projeto. Abaixo esta a demonstração da metodologia de Munari (1998) adaptada por Silva (2018).

Quadro 1 – Adaptações na Metodologia de Munari (1998)

FASES	MÉTODOS E PROCESSOS
1. DEFINIÇÃO DO PROBLEMA	Contexto, briefing, público-alvo
2. COLETA E ANÁLISE DE DADOS	Pesquisas visuais, Similares, Estudo Imagético
3. CRIATIVIDADE E EXPERIMENTAÇÃO	Geração de alternativas Definição dos elementos Aplicação de cores
4. DEFINIÇÃO DO MODELO E DA SOLUÇÃO FINAL	Avaliação de Alternativas Aplicação

Fonte: Silva (2018).

No entanto, foram feitas ainda mudanças sutis para tornar a adaptação de Silva (2018) condizente com o tema e a proposta desse projeto. Nesse viés, a etapa

de coleta e análise de dados sofreu uma alteração, na qual descartou-se a pesquisa visual (que será realizada no referencial teórico) e acrescentou-se a etapa de visita ao Alto do Moura, que será imprescindível para nortear o desenvolvimento da coleção. Na etapa de criatividade e experimentação, agrupou-se as fases de definição dos elementos e aplicações de cores para otimizar esse processo e foi acrescentada a fase de geração de módulos e rapports. Por fim, na quarta etapa foi acrescentado um tópico importante para a finalização do projeto; especificações técnicas, conforme mostrado no quadro 2 abaixo.

Quadro 2 – Alterações na metodologia de Silva (2018)

ETAPAS	MÉTODOS E PROCESSOS
1. DEFINIÇÃO DO PROBLEMA	- Contextualização - Briefing - Público - alvo
2. COLETA E ANÁLISE DE DADOS	- Pesquisa de similares - Visita ao Alto do Moura - Estudo imagético
3. CRIATIVIDADE E EXPERIMENTAÇÃO	- Geração de alternativas - Captação e esboços dos elementos - Definição dos elementos e aplicação de cores - Geração de módulos e rapports
4. DEFINIÇÃO DO MODELO E DA SOLUÇÃO FINAL	- Avaliação das alternativas - especificações técnicas - Aplicação

Fonte: Desenvolvido pela autora para o projeto (2023).

Além disso, para a construção das estampas, foram utilizados os sistemas de repetição que apresentam simetrias combinadas, elaboradas por Schwartz (2005), que demonstra as possibilidades de um módulo se repetir para formar o padrão. Ademais, desenvolveu-se um tópico para apresentar o território do Alto do Moura, o tripé do barro e o design de superfície, para uma melhor compreensão sobre os temas que são a base desse projeto.

1.5 ALTO DO MOURA: CONHECENDO O TERRITÓRIO E O TRIPÉ DO BARRO

Bairro do município de Caruaru, localizado na capital do Agreste pernambucano e a 7km do centro da cidade, é considerado pela Unesco o maior centro de arte figurativa das Américas. Esse território concentra várias casas que se transformaram ao longo do tempo em ateliês do barro, sendo conhecido sobretudo, como uma comunidade de artesãos populares.

Esse povoado concentra mais de 1.000 artesãos, que em seus trabalhos, representam o dia a dia e diversos costumes do homem nordestino e sertanejo, levando a sua cultura para diversos lugares do mundo. Dentre algumas figuras específicas dessa representação estão: o bumba-meu-boi, omaracatu, as bandas de pífano, os retirantes da seca, o cangaço e os cangaceiros, principalmente os famosos Lampião e Maria Bonita, o vaqueiro, a vaquejada, o casamento e o enterro na zona rural. Hoje, o artesanato de barro do Alto do Moura ultrapassou as fronteiras do país, retratando os costumes de uma terra, sua cultura e o seu povo.

De acordo com o site (Brasil de fato, 2019) foi na metade do século XX que a produção do artesanato das famílias do bairro – com uma considerável parte descendente de Kariri (etnia indígena) - começou a se transformar em uma fonte de renda para os moradores, que encontraram na feira de Caruaru, um escoamento das suas produções. O bairro também é um dos principais polos para celebrar a festa de São João no mês de junho, que se torna um grande arraial e um lugar ideal para quem quer curtir os festejos durante o dia.

No ano de 1948, a chegada de Vitalino Pereira dos Santos - Mestre Vitalino - para o bairro, trouxe uma perspectiva para a comunidade, já que a sua fama em âmbito nacional contribuiu para facilitar bastante a comercialização dos artesanatos produzidos. Foi então em 1971 que a casa de Vitalino foi transformada em uma espécie de museu, onde estão arquivados suas principais produções, itens pessoais e algumas de suas fotografias (Gonzaga, 2019).

Além de Vitalino, grandes nomes como Mestre Zé Caboclo e Mestre Manuel Eudócio o acompanharam, formando uma tríade que foi o pilar original do que é o Alto do Moura hoje. Foi com a forte influência desse movimento iniciado por essas três importantes figuras que se desenvolveu e cultivou-se a aptidão pelo barro na região Alto do Moura.

Figura 2 – Vitalino, Zé Caboclo e Manuel Eudócio



Fonte: Desenvolvido pela autora para o projeto (2023).

Dessa forma, percebendo a importância desses três autores para o Alto do Moura e entendendo o impacto que eles tem na cultura e no artesanato popular, foi decidido usá-los como o subtema da coleção, para homenageá-los. Sendo assim, cabe falar um pouco mais sobre cada um desses artesãos nos tópicos a seguir.

1.5.1 Mestre Vitalino

Filho de Marcelino Pereira dos Santos e Josefa Maria da Conceição, Vitalino Pereira dos Santos, nasceu no dia 10 de julho de 1909, no sítio Ribeira dos Campos, que fica no Agreste de Pernambuco. Foi aos 6 anos de idade, que fez seu primeiro artesanato com as sobras do barro usado por sua mãe na produção de utensílios domésticos, que ficou conhecido como um gato maracajá trepado numa árvore, acuado por um cachorro e o caçador fazendo pontaria.

Em 1931, casou-se aos 22 anos com Joana Maria da Conceição, com quem teve 16 filhos. Após 17 anos de casamento, ele saiu do sítio Ribeira dos Campos e se mudou para o Alto do Moura, no final da década de 1940 e lá viveu o restante da sua vida. Vitalino foi o primeiro ceramista a ter real destaque no país e internacionalmente também, sendo pioneiro em usar o barro para retratar o cotidiano do povo da zona rural. Em suas peças, buscou traduzir os costumes nordestinos, retratando retirantes, a vaquejada, o violeiro, as lavadeiras, etc. Ele foi chamado de Mestre por ter deixado seguidores.

Morreu aos 54 anos, em 1963 e o reconhecimento de suas obras ganhou mais relevância após a sua morte. Sua produção passou a ser iconográfica, sendo vista como um legado, que serviu de inspiração para a formação de várias gerações de artistas populares posteriores a ele. Suas obras hoje, são encontradas em vários locais e veículos de informação, como; o Museu do Homem do Nordeste, que tem

um acervo de 118 peças do artista, com sete delas cedidas ao Museu Cais do Sertão, localizado no Recife Antigo. Além disso, o Museu do Homem do Nordeste lançou o livro “Vitalino menino” – roteiro de Walter Ramos e ilustração de João Lin. A Editora Massangana também publicou o livro “Mestre Vitalino” em 1986, da autora Lélia Coelho Frota. Outro exemplar sobre o artista – “Vitalino: um ceramista popular do Nordeste”, escrito pelo autor René Ribeiro e publicado pelo Instituto Joaquim Nabuco de Pesquisas Sociais em 1972 e o arquivo da Cinemateca Pernambucana possui o filme “O Mundo do Mestre Vitalino”, um curta-metragem de 1953, que se dedica a mostrar o trabalho de Vitalino pela direção de Armando Laroche.

1.1.2 Mestre Zé Caboclo

Nascido em 1921 no bairro do Alto do Moura (Caruaru – PE), José Antônio da Silva, mais conhecido como Mestre Zé do Caboclo, foi um discípulo e amigo de Vitalino. Ele aprendeu a modelar o barro nas brincadeiras infantis, produzindo seus próprios brinquedos ao observar a mãe e uma irmã que se dedicavam ao artesanato utilitário. Apesar do precoce trabalho com a matéria-prima, foi no final dos anos 40 que ele se interessou verdadeiramente por arte, após conhecer mais a fundo o trabalho do Mestre Vitalino, juntamente com o seu cunhado, Manuel Eudócio.

Se casou com Celestina Rodrigues de Oliveira, com quem teve oito filhos, constituindo uma oficina de cerâmica familiar, que deu origem a uma produção rica e diversificada. Tornou-se um dos mais conceituados artistas de Caruaru, contribuindo de maneira decisiva, junto com Vitalino e Manuel Eudócio, para marcar um estilo na arte dos bonecos de barro daquela região. Foi responsável por “dar vida” aos olhos dos bonecos de barro, por meio do alto relevo, ao invés de fazê-los furadinhos. Em seus trabalhos, gostava de reproduzir também as cenas do cotidiano e peças do folclore, como maracatu, reisado e figuras de velhos, porque gostava de conversas com pessoas mais experientes. Outro destaque para o seu trabalho, são asoringas antropomorfadas de grandes dimensões, como “Lampião e Maria Bonita”, as esculturas da Virgem Maria e as peças de profissões, no qual representou médicos, dentistas, advogados, sapateiros, pescadores, etc.

Morreu aos 52 anos, em 1973, porém seu legado permanece vivo através dos seus filhos artesãos, que juntos, confeccionam e comercializam peças artesanais no Alto do Moura. A Mestra Marliete Rodrigues, sua filha caçula, foi uma das discípulas que mais ganhou destaque em seu trabalho, conhecida por suas

obras em miniaturas, trazendo muita delicadeza em cada peça. A família de Zé Caboclo integra a Alameda dos Mestres da Fenearte (Feira Nacional de Negócios do Artesanato) desde as primeiras edições da feira e, atualmente, algumas de suas obras podem ser apreciadas em alguns museus, como o Homem do Nordeste no Recife, o do Barro em Caruaru, Museu Casa do Pontal e o Museu da História e Arte, ambos no Rio de Janeiro.

1.5.3 Mestre Manuel Eudócio

Nascido em 1931, Manuel Eudócio Rodrigues é considerado o último discípulo do Mestre Vitalino. Ele viveu a vida toda no Alto do Moura e teve o primeiro contato com o barro também quando criança, no qual usava-o para confeccionar seus brinquedos, junto dos seus familiares, que produziam várias peças utilitárias do dia a dia, como panelas, potes e jarros. Manuel sempre buscou retratar a cultura popular nordestina em suas criações, como os cangaceiros, Lampião e Maria Bonita, o casamento na roça e os bois. Em 1948, conheceu o famoso Mestre Vitalino e juntos, com Zé do Caboclo, os três começaram a produzir esculturas em barro natural. Quando em vida, o trabalho de Eudócio ficou conhecido em todo Brasil, principalmente no Rio de Janeiro, São Paulo e Bahia, além, de Pernambuco. No exterior, ele teve suas peças na Alemanha, França, Portugal e Estados Unidos. Seu reconhecimento foi tão grande, que sua peça “Família de Retirantes” foi presenteada ao Papa Bento XVI pelo presidente Lula.

Em 2002, mestre Manuel Eudócio foi premiado com o título de “Patrimônio Vivo” pelo Governo de Pernambuco e em 2005, foi homenageado com uma exposição individual na Sala do Artista Popular do Museu do Folclore do Rio de Janeiro. No ano de 2017, a Fenearte (Feira Nacional de Negócios do Artesanato) rendeu mais uma homenagem ao mestre e ele e seus filhos já integraram por vários anos a Alameda dos Mestres do evento. Morreu aos 85 anos, em 13 de fevereiro de 2016, mas deixou um legado que permanece forte com três dos seus nove filhos, José Silvano, Luiz Carlos e Ademilson Rodrigues.

1.6 DESIGN DE SUPERFÍCIE

“Design de superfície ou Surface design, é uma designação amplamente utilizada nos Estados Unidos para definir todo projeto elaborado por um designer, no que diz respeito ao tratamento e cor utilizados em uma superfície, industrial ou não”

contexto, além de servir como ferramenta para renovar ou inovar um produto. Nesse viés, entendendo o design de superfícies como uma ferramenta valiosa de comunicação e expressão, cabe entender os princípios básicos que o norteiam, para que essa interação aconteça de forma eficiente.

1.6.1 Princípios básicos do design de superfícies

Para Rutschilling (2002), o design de superfície compreende alguns fundamentos necessários que configuram a sua linguagem visual, nos quais, muito se assemelham a linguagem visual usada nas artes visuais, mas com algumas peculiaridades, são eles:

Elementos: São a base da construção de um projeto de design de superfícies. Eles podem se apresentar de diversas maneiras, dentre elas, destacam-se três. A primeira é percebida como “figura” ou “motivo”, que são formas que ficam em primeiro plano, definindo o sentido, tema e a percepção visual; a segunda são os “elementos de preenchimentos”, que podem ser grafismos e texturas, usados para preencher alguma camada, geralmente o fundo; e a terceira são os “elementos de ritmo”, que são aqueles usados para um maior apelo visual, que se posicionam e se organizam de forma a ter destaque e gerar o efeito desejado.

Composição: Refere-se à organização dos elementos considerando a superfície, que apesar de plana, poderá ser observada por vários pontos de vista, ao acompanhar o volume da forma 3d que tem o seu suporte, que pode modificar a sua leitura.

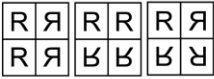
Utilidade: Trata-se da superfície e do público-alvo para o qual se está criando, pois, as soluções podem diferir de acordo com a natureza da superfície e do público.

Repetição: Se refere a forma como os elementos se organizam em unidades ou módulos, ao se repetir em intervalos constantes, de acordo com um sistema que gera um padrão. É considerado um dos recursos técnicos mais importantes no qual o designer de superfícies deve entender, pois, as vezes é na repetição dos módulos que surgem resultados visuais inesperados, necessitando de ajustes. A repetição considera três aspectos; a unidade ou “módulo”, o sistema de repetição (repeat, em inglês, e rapport em francês) e o encaixe.

- **Módulo:** é a unidade da padronagem que irá se repetir. O módulo vai reunir o(s) elemento(s) organizado(s) dentro de uma estrutura delimitada preestabelecida, de modo que, quando colocados lado a lado, formem um padrão contínuo.
- **Encaixe:** Se refere aos pontos de encontro das formas entre os módulos, mediante o desenho contínuo que se repete. A apresentação desse encaixe deve mostrar uma unidade completa, com informações necessárias indicando os pontos de encontro das formas para demonstrar o efeito que será criado com a repetição do desenho.
- **Sistema:** É a forma como o módulo irá se repetir. É definido pelo designer e de acordo com o sistema escolhido, o efeito será diferente. Rutschilling (2002) aborda que existem basicamente dois tipos de sistema nos quais os módulos podem se repetir; o alinhado, aquele em que as unidades são colocadas lado a lado, uma sobre as outras, seguindo uma grade com linhas verticais e horizontais; e o não alinhado, onde um alinhamento se mantém (vertical ou horizontalmente) e o outro muda e altera o ângulo ou espaçamento.

Atrelado a isto, Schwartz (2005) trata que o módulo pode valer-se de muitas alternativas de repetições, nas quais podem surgir modulações e ritmos que ajudam a propor diferentes potencialidades e percepções para a superfície. Nesse sentido, a simetria se torna um item essencial para que um sistema seja gerado e estruture um padrão. Essas simetrias podem ser consideradas de operação simples, que são aquelas que abrangem a translação, rotação, reflexão, inversão e dilatação dos módulos, como exposto abaixo (Quadro 3).

Quadro 3 – Operações simples de Simetrias

TIPO DE SIMETRIA	DESCRIÇÃO
Translação 	O módulo, mantendo seu tamanho e direção originais, desloca-se de uma determinada distância ao longo de um eixo dado.
Rotação 	O módulo, mantendo seu tamanho original, desloca-se de uma forma radial ao redor de um ponto. Pode ser horária ou anti-horária.
Reflexão 	O módulo, mantendo seu tamanho original, é espelhado em relação a um eixo dado, ou em relação a ambos.
Inversão 	O módulo mantém o seu tamanho e sua direção original, mas muda seu sentido. Equivale a duas reflexões ortogonais.
Dilatação 	O módulo tem seu tamanho original ampliado ou reduzido segundo uma lei determinada, sem alteração de suas proporções.

Fonte: Schwartz (2005).

Já as simetrias combinadas, muito usadas no design têxtil, trata-se da junção de dois ou mais tipos de simetrias simples, conforme mostra o quadro abaixo.

Quadro 4 – Simetrias combinadas no Design Têxtil

SISTEMA	EXEMPLO
Full drop (Totalmente alinhado) Sistema alinhado de repetição baseado na translação. Constitui-se no sistema de repetição mais simples. Suas linhas e colunas encontram-se totalmente alinhadas.	
Half drop (Desalinhado) Sistema não-alinhado de repetição baseado na translação. Suas colunas encontram-se deslocadas uma em relação a outra pela metade da medida do módulo.	
Brick (tijolo) Sistema não-alinhado de repetição baseado na translação. Suas linhas encontram-se deslocadas uma em relação a outra pela metade da medida do módulo.	
Stripe (invertido) Sistema alinhado de repetição em que predomina linhas verticais, horizontais ou diagonais. Equivale a inversão.	
Turn over (Refletido) Sistema de repetição alinhado baseado na simetria de reflexão em dois eixos até o preenchimento total da superfície. Equivale a reflexão em dois eixos.	
Mirror vertical (Espelhado vertical) Sistema de repetição alinhado baseado na simetria de reflexão. Equivale a reflexão no eixo vertical.	
Mirror vertical com deslocamento horizontal (Espelhado vertical com deslocamento horizontal) Sistema de repetição não-alinhado baseado na simetria de reflexão. Equivale a reflexão com translação em um único eixo.	
Mirror horizontal (Espelhado horizontal) Sistema de repetição alinhado baseado na simetria de reflexão. Equivale a reflexão no eixo horizontal.	
Mirror horizontal com deslocamento vertical (Espelhado horizontal com deslocamento vertical) Sistema de repetição não-alinhado baseado na simetria de reflexão. Equivale a reflexão com translação em um único eixo.	

Fonte: Schwartz (2005).

Contudo, é imprescindível que o designer de superfícies compreenda os princípios básicos da área, a fim de aumentar suas possibilidades criativas e potencializar o resultado dos seus projetos.

2 METODOLOGIA DE DESIGN

A metodologia usada foi desenvolvida por Munari (1998) e é composta por 12 etapas. No entanto, “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” (Munari, 1998, p. 11). Nesse viés, foram feitas adaptações, baseadas em Fernandes (2018), no qual das 12 etapas, algumas foram descartadas e outras foram agrupadas, sintetizando a metodologia em 4 etapas para otimizar o desenvolvimento da coleção de design de superfícies, conforme mostra o quadro 5.

Quadro 5 - Adaptações na metodologia de Munari (1998)

ETAPAS	MÉTODOS E PROCESSOS
1. DEFINIÇÃO DO PROBLEMA	- Contextualização - Briefing - Público - alvo
2. COLETA E ANÁLISE DE DADOS	- Pesquisa de similares - Visita ao Alto do Moura - Estudo imagético
3. CRIATIVIDADE E EXPERIMENTAÇÃO	- Geração de alternativas - Captação e esboços dos elementos - Definição dos elementos e aplicação de cores - Geração de módulos e rapports
4. DEFINIÇÃO DO MODELO E DA SOLUÇÃO FINAL	- Avaliação das alternativas - especificações técnicas - Aplicação

Fonte: Desenvolvido pela autora para o projeto (2023).

Em relação as etapas que se referem ao problema, optou-se por simplificá-las e abordar o tópico de definição do problema, que apresenta informações suficientes iniciar o desenvolvimento da coleção. Essa etapa compreende a contextualização do projeto mediante a sua problemática; em sequência, é elaborado um briefing com diretrizes práticas para o desenvolvimento do projeto com base na solução que se objetiva para a problemática levantada e por último, é feito um levantamento e análise do público-alvo.

As etapas de coleta e análise de dados foram agrupadas por se complementarem. Nessa fase, primeiro é realizado uma pesquisa de similares para buscar projetos de estampas que abordem uma temática igual ou parecida com a desse projeto, a fim de entender como eles já foram explorados graficamente. Em seguida, será feita uma visita ao Alto do Moura para fazer um estudo imagético

acerca do que será fotografado e percebido durante a visita e elaborar um painel temático que agrupe essas informações e direcione o processo criativo a seguir.

As etapas de criatividade e experimentação foram agrupadas por se tratar de fases que se completam e acontecem simultaneamente. De início, será feita uma delimitação do tema, com base nas diretrizes do briefing para afunilar a coleção definindo quais obras e referências - a partir do estudo imagético e painel temático - serão usadas para representar e homenagear cada artesão e o território abordado. Em seguida, inicia-se a criação das estampas, por meio da geração de alternativas que compreende três fases. A primeira captará os elementos das obras escolhidas através de esboços manuais; a segunda irá definir quais desses elementos tem mais coerência com as delimitações do tema, para refiná-los no computador e aplicar cores coerentes e na terceira, serão gerados os módulos e os sistemas de repetição de cada estampa.

Na etapa de modelo e solução final objetiva-se apresentar uma solução para a problemática da contextualização, isto é, o resultado da coleção proposta como solução. Nessa fase, avalia-se as alternativas desenvolvidas por meio de ajustes (se necessário), testes de impressão e redução das estampas para conferir a legibilidade dos elementos, especifica-se as medidas mínimas dos módulos para os casos de sua aplicação nas superfícies e, por fim, são mostradas as aplicações das estampas na superfície escolhida. Essas mudanças feitas na metodologia serão expostas no tópico de desenvolvimento projetual abaixo.

3 DESENVOLVIMENTO PROJETOAL

Neste tópico serão discorridas as etapas comentadas anteriormente de forma prática, seguindo a metodologia adaptada para direcionar o processo do projeto, executando-o desde as etapas de pesquisa até a solução final.

3.1 DEFINIÇÃO DO PROBLEMA

3.1.1 Contextualização

Conforme Munari (1998) é a partir de uma necessidade que pode surgir um problema de design. Nesse sentido, como apontado anteriormente, por causa da sua riqueza cultural, principalmente por sua tradição do barro, há uma necessidade de valorizar e fortalecer, bem como preservar a identidade do território do Alto do Moura, para manter viva a cultura de artes figurativas e o legado do tripé do barro. Logo, isso pode ser considerado um problema, no qual o design de superfícies, por meio da criação de uma coleção de estampas inspirada nessa temática, poderá contribuir para uma solução. Dessa forma, a proposta desse projeto enquanto solução, é retratar o Alto do Moura como protagonista de uma coleção de estampas, ressaltando elementos representativos da sua identidade cultural, por meio de obras do importante tripé (Vitalino, Eudócio e Zé Caboclo), a fim de comunicar o seu legado ao mundo e evitar que o local e os artesãos sejam esquecidos.

3.1.2 Briefing

Perante a contextualização do problema de design exposto acima, o briefing trata das diretrizes práticas para então desenvolver a coleção apontada como a solução desse projeto. Sendo assim, objetiva-se a criação de 10 estampas que tragam referências temáticas do Alto do Moura, com foco no tripé do barro. Para isso, a coleção irá se subdividir para homenagear o território e os três artesãos escolhidos. Assim, foram separadas 3 estampas para representar o Mestre Vitalino, 3 para prestigiar o Mestre Manuel Eudócio, 2 para homenagear o Mestre Zé caboclo, 1 para retratar o local e uma para homenagear os três artesãos juntos. Desse modo, a coleção deve evidenciar obras importantes desses artesãos, cores, texturas e símbolos que lhes representem e possam ser reconhecidos, principalmente pelo seu público-alvo. Decidiu-se imprimir as estampas no tecido para confeccionar camisas, por ser uma aplicação que conversa diretamente com a proposta do projeto, de “vestir” a sua cultura para comunicá-la e perpetuá-la através

do seu uso, quando vestidas pelas pessoas para ir a vários lugares.

3.1.3 Público-alvo

Para criar a coleção das estampas inspirada no Alto do Moura, foi imprescindível como parte do processo, procurar o perfil dos consumidores que se adequariam à essa temática para determinar o seu público-alvo, a fim de nortear o projeto e torná-lo mais assertivo. Essa etapa busca então entender características pessoais, como estilo de vida, de consumo e de comportamentos, com o intuito de refletir um pouco dessa essência nas padronagens.

Nesse viés, observou-se que o público desse projeto são pessoas consideradas “bairristas”, que são aquelas que possuem um forte sentimento de amor e lealdade à sua cidade, bairro ou região. Essas pessoas costumam valorizar e defender as características e peculiaridades do local onde vivem, muitas vezes, mostrando um orgulho excessivo. Para esse perfil, não tem tanta restrição de gênero ou idade, apenas gostos em comum, que estão ligados pelo fanatismo à cultura de um local e o sentimento de pertencimento a ele. Essas pessoas tendem a consumir produtos que ressaltam e valorizam essa identidade territorial, que vão desde vestimentas à produtos utilitários e decorativos. Em seu estilo de vida, costumam exaltar a culinária, música, arte e artistas regionais, apreciam tradições, participam de festejos populares como o São João e o Carnaval e apoiam o comércio local, consumindo marcas que carregam esse regionalismo em sua identidade. Também buscam entender a história e a cultura da região e se interessam em frequentar pontos turísticos de importância para a cidade. Esse perfil pode abranger pessoas bairristas que moram no território do Alto do Moura, Caruaru e regiões próximas, mas também pessoas de fora, que moram em outros lugares do país, ou até mesmo em outros países, mas que apreciem e se identifiquem com a cultura do Alto do Moura. Abaixo está um painel que sintetiza e representa esse público-alvo.

Figura 4 - Painel de público-alvo e estilo de vida



Fonte: Desenvolvido pela autora para o projeto (2023).

3.2 COLETA E ANÁLISE DE DADOS

Nesse tópico, são abordadas informações essenciais para o norteamento do projeto, por meio de uma pesquisa na internet para buscar projetos similares a temática trabalhada; uma visita ao Alto do Moura; um estudo imagético e um painel temático que reúne elementos representativos do local e dos artesãos escolhidos, para nortear o processo criativo e minimizar a probabilidade de incoerências visuais das estampas ao tema trabalhado.

3.2.1 Pesquisa de similares

Coleção Terra Viva – Mioca

Mioca é uma marca infantil Caruaruense que tem um conceito regional e cultural em seus produtos. Dentre suas peças desenvolvidas, a coleção “terra viva”, criada em 2023, se inspirou na arte do barro do Mestre Vitalino e o homenageou com duas estampas que retratam duas de suas obras; o boi e a banda de pífanos, que faz referência a festa de São João. A coleção foi uma mistura do trabalho da estilista Lais Alves com os desenhos feitos pela artista plástica Cintia Brito. As estampas retratam os elementos de forma figurativa e lúdica, com os traços e as texturas de uma pintura artesanal.

Figura 5 - Coleção Terra Viva (Mioca)



Fonte: Instagram da marca Mioca (2022).

Gato-Maracajá - Mioca

Em 2022, a mesma marca faz outra homenagem a Vitalino, referenciando sua obra “o caçador de gato-maracajás”. A ideia da estampa é ressaltar o sentimento de pertencimento local e o respeito à natureza, mostrando o gato com um desenho lúdico, texturizado e sem contornos.

Figura 6 - Gato-Maracajá (Mioca)



Fonte: Instagram da marca Mioca (2022).

Estampas Gonzaguianas – Guilherme Luigi

O designer pernambucano Guilherme Luigi, inspirado na cultura nordestina, desenvolveu em 2014 uma coleção de estampas para aplicação têxtil, que apresenta graficamente o universo do sertão. As estampas foram organizadas em: Sertão, trazendo a simbologia do lugar onde Luiz Gonzaga falava, com paisagens, fauna e flora locais; Traje, que traz a indumentária de couro e acessórios em couro e metal diretamente ligados à estética do cangaço e do vaqueiro; e Música, onde trouxe o universo poético do cantor, através de sentimentos, emoções e sensações. A coleção traz elementos gráficos figurativos que misturam geometria com formas orgânicas e apresenta uma variedade de cores, em sua maioria, vibrantes.

Figura 7 - Estampas Gonzaguianas (Guilherme Luigi)



Fonte: Ame Design (2014).

Mediante os padrões expostos, é perceptível que em suas composições seguem a mesma ideia de trazer os elementos de forma preenchida e colorida, ao invés de ser um desenho minimalista, só com o contorno ou a silhueta do objeto representado. As estampas da marca Mioca apresentam desenhos mais lúdicos e seguem um estilo de composição livre; enquanto as estampas gonzaguianas trazem desenhos mais “rígidos” e se comportam de forma ordenada, com simetrias e alguns de seus sistemas de repetições mais elaborados.

3.2.2 Visita ao Alto do Moura

No dia 26 de novembro de 2023, foi feita uma visita ao Alto do Moura para observar o local e tirar fotos, a fim de entender mais de perto suas características e quais eram os seus elementos mais representativos. A partir das pesquisas realizadas no referencial teórico sobre o Alto do Moura percebeu-se a importância do tripé do barro composto por Vitalino, Eudócio e Zé Caboclo e nesse momento da visita, o intuito também foi falar com familiares desses artistas, caso estivessem no local, para coletar algumas informações relevantes sobre eles, para usá-las durante o processo criativo das estampas. Dessa forma, foi visitada a casa Museu Mestre Vitalino onde foi falado com o seu neto, que explicou resumidamente um pouco da trajetória do seu avô e do seu pai, Severino Vitalino. A ele foi perguntado quais obras considerava importantes no trabalho do seu avô, que disse ser o “boi” e o “caçador de gatos maracajás”. Seguindo o trajeto, foram visitados outros ateliês e lojas que vendem as artes figurativas do barro, para observar de perto as características das peças, bem como ver quais modelos se repetiam ao longo do caminho. No ateliê do mestre Zé Caboclo, estavam o seu filho, neto e bisneto modelando bois de barro, onde falaram um pouco sobre o Mestre Zé Caboclo e

madeira é outro material muito usado nos artesanatos vendidos no Alto do Moura, sendo comum encontrar dentre muitas coisas, plaquinhas com frases talhadas na própria madeira, artefatos com mensagens regionais e brinquedos infantis.

Nas cores, percebe-se um protagonismo das primárias (amarelo, azul e vermelho), presentes na maioria das obras, em detalhes grandes, como as roupas dos bonecos. As secundárias (verde e laranja), também estão destacadas em boa parte do acervo que se encontra no local e são muito usadas nos ornamentos decorativos das peças. Já os tons de marrom, estão nas partes que evidenciam o barro, que geralmente, simulam a cor da pele, sendo encontrados nos rostos, mãos, pernas e pés das pessoas representadas e também em alguns bichos que estão sem pintar. O cinza é encontrado em esculturas que estão no local e em detalhes menores que compõem as cenas. Por fim, o preto é muito usado nos cabelos dos personagens, em acessórios, cachorros e em rostos de boi.

Nas peças que são pintadas, existe um certo padrão de grafismos usados, principalmente nas roupas, acessórios (como os chapéus) e na ornamentação dos bichos. Bolinhas de tamanhos variados (uma dentro da outra), flores, laços, estrelas e pontinhos pequenos, são desenhos característicos usados para enfeitar as peças de barro. As tipografias que estão espalhadas pelo Alto do Moura, geralmente não tem serifas, seguem um padrão de letras mais alongadas, são maiúsculas, algumas misturam tamanhos diferentes de letras na mesma palavra, trazem um estilo regional, traços manuais, sendo talhadas na madeira, coladas sob a madeira ou até mesmo pintadas na madeira. A partir do estudo imagético realizado com as informações obtidas e percebidas, pôde-se dar início às etapas de criação e experimentação, para dar vida as estampas.

3.3 CRIATIVIDADE E EXPERIMENTAÇÃO

O objetivo dessa fase é testar a criatividade e gerar o maior número de opções. Para isso, foi necessário - a partir das diretrizes do briefing e do estudo imagético - definir quais as características do local e as obras do tripé do barro que seriam usadas como referências, para separar os elementos que seriam importantes destacar e usar para compor cada uma das estampas da coleção. Nesse sentido, decidiu-se usar obras importantes de cada um desses artesãos, por terem tido alguma relevância ou destaque em suas trajetórias. Assim, foram definidas para as estampas do Mestre Vitalino, as obras: “o caçador de gatos maracajás” (por ser a

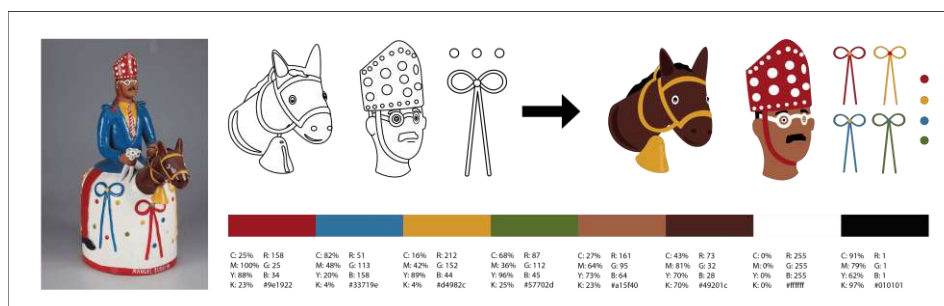
caminho(s) criativo(s) tomar na geração de alternativas. Decidiu-se então, seguir por uma abordagem na qual os elementos fossem desenhados de forma figurativa, que é um estilo artístico que representa as formas da realidade, preservando as suas características. Esse estilo também foi escolhido para fazer referência à arte “figurativa” do barro, a fim de trazer uma coerência conceitual, visual e eternizar as características das obras e dos autores. A partir disso, seguiu-se para a geração de alternativas, que foi dividida em três etapas; a primeira foi a fase de captar os elementos, a segunda etapa definiu os elementos para aprimorá-los no computador com o programa Adobe Illustrator por meio da vetorização e aplicar suas cores e na terceira etapa, foram gerados o módulo e o rapport de cada estampa.

3.3.1.1 Captação e esboços dos elementos

De cada obra e fotografia usadas como base, foram captados vários elementos que pudessem ter uma ligação com essas referências, esboçando manualmente suas características, com desenhos figurativos com o traçado preto, a fim de identificar todos os detalhes a serem mostrados. Foram também acrescentados elementos de composição, que são desenhos de elementos menores e mais simplificados, para serem usados posteriormente para melhor preencher os espaços e compor harmoniosamente as estampas. Os elementos foram desenhados juntos para observar as similaridades entre eles, formas, ângulos, etc, com o objetivo de já ir montando a harmonia da coleção. Ainda nessa fase, para não saturar as estampas de informação e pensando na questão da redução dos elementos e na impressão das estampas; optou-se por “desmembrar” algumas das obras que tem mais detalhes e cores, destacando apenas algumas partes mais expressivas e usá-las de forma separada, representando só o rosto, ou só do busto para cima, etc, nos ângulos de frente, de perfil ou misturando os dois, para que seus detalhes ficassem legíveis mesmo nos casos de redução dos elementos.

precisem ser reduzidos. As cores foram escolhidas baseadas na obra original, que usa predominante as primárias (azul, amarelo e vermelho), o verde, o preto e o branco em detalhes e marrons para simular as peles e remeter ao barro.

Quadro 6 - Definição de elementos e aplicação das cores (Capitão Marinho)

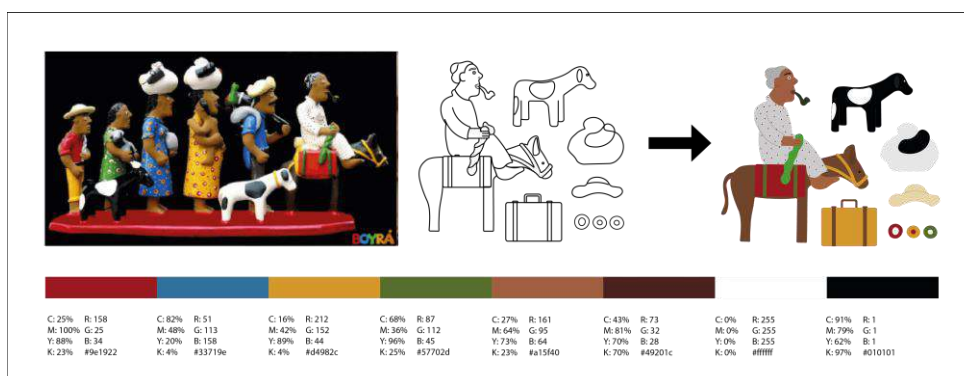


Fonte: Desenvolvido pela autora para o projeto (2024).

Família de retirantes – Mestre Manuel Eudócio

A obra é grande, detalhada e colorida. Dessa forma, também foi decidido sintetizá-la e mostrar alguns detalhes expressivos simplificados para não saturar a estampa e expor os elementos de forma legível. Foram definidos o cachorro preto, a idosa montada no burro com uma mala (por ser uma parte da cena que representa bem o tema da fuga), o chapéu de palha que remete aos personagens masculinos, a trouxinha, a mala de viagem e as bolinhas que remetem aos desenhos dos vestidos. As cores usadas remetem as cores da obra, que contrasta o colorido do vermelho, amarelo e verde; com o neutro do preto, branco e marrom.

Quadro 7 - Definição de elementos e aplicação das cores (Família de retirantes)



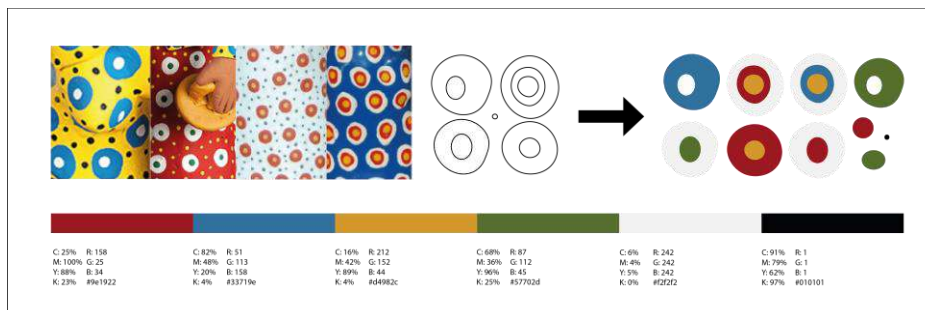
Fonte: Desenvolvido pela autora para o projeto (2024).

Bolinhas - Mestre Manuel Eudócio

Para essa estampa, os elementos são os círculos com mini círculos dentro deles, com tamanhos variados, que são frequentemente pintados nas roupas dos

personagens do Mestre Manuel Eudócio, simulando estampas. Foram desenhados vários círculos semelhantes aos das pinturas e coloridos com azul, branco, amarelo, vermelho, verde e preto.

Quadro 8 - Definição de elementos e aplicação das cores (bolinhas)

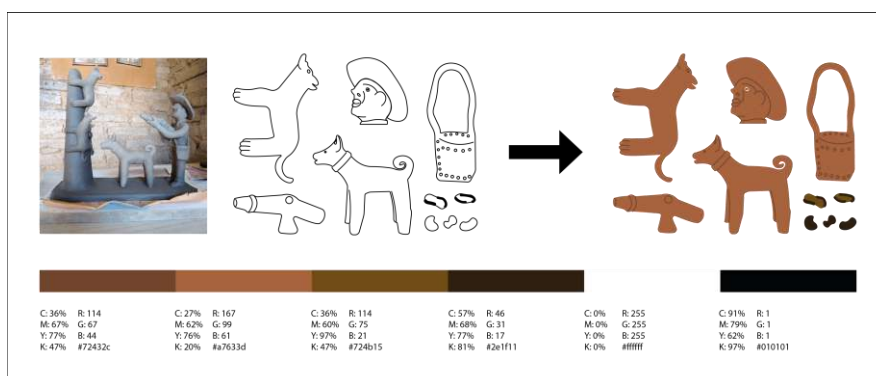


Fonte: Desenvolvido pela autora para o projeto (2024).

Caçador de gatos Maracajás - Mestre Vitalino

Os elementos definidos foram os simplificados e retratados no ângulo de frente e de lado para terem legibilidade. Como muitas das obras de Vitalino não costumavam ser pintadas, foram usados dois tons de marrons para remeter ao barro e à simplicidade das obras. O marrom mais claro preenche a base dos elementos e o mais escuro destaca e contrasta alguns detalhes. As cores caramelo e um outro tom de marrom escuro representam as pintas dos gatos maracajás.

Quadro 9 - Definição de elementos e aplicação das cores (Caçador de gatos maracajás)



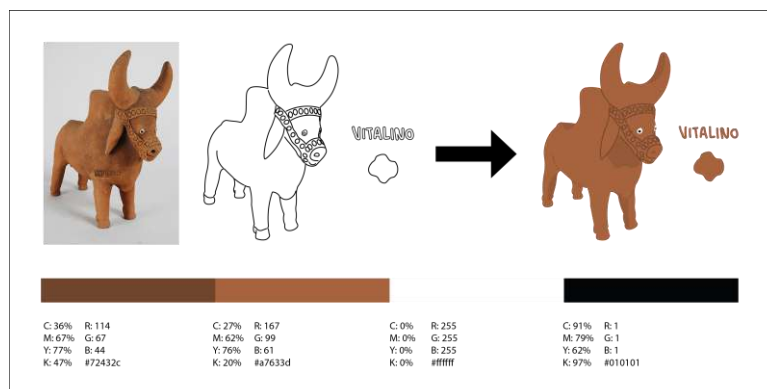
Fonte: Desenvolvido pela autora para o projeto (2024).

Boi – Mestre Vitalino

O desenho do boi inteiro é o elemento principal para essa estampa e para agregar valor, foi acrescentado o desenho do nome Vitalino, que imita a assinatura que ele fazia em suas obras (como essa na lateral do boi da foto) e um formato orgânico de uma mancha para remeter ao barro sendo moldado. A combinação de

cores são também dois tons de marrons, claro e escuro, para remeter ao barro e criar harmonia com a estampa anterior e as outras que serão semelhantes.

Quadro 10 - Definição de elementos e aplicação das cores (Boi Vitalino)

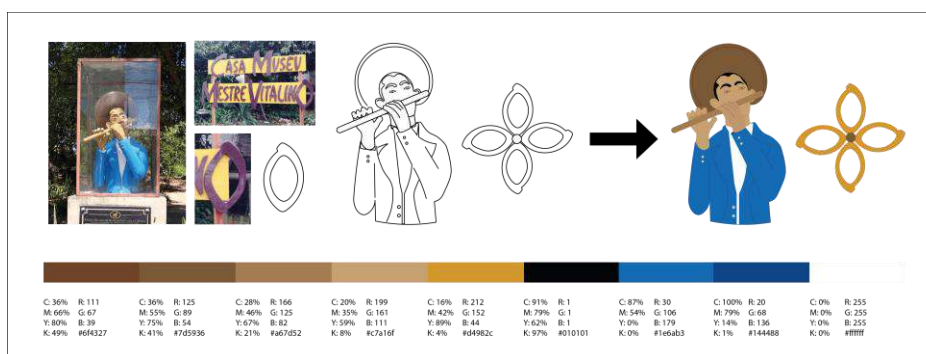


Fonte: Desenvolvido pela autora para o projeto (2024).

Vitalino

O elemento definido foi a estátua que representa o Mestre Vitalino tocando pífano, localizada na sua casa museu, no Alto do Moura. O desenho visto de frente é para mostrar todos os seus detalhes e preservar as características da obra. Foi acrescentado uma flor, formada por quatro pétalas que se inspiram no desenho da letra O que está na placa na frente da sua casa, sinalizando “casa museu Mestre Vitalino”. As cores remetem as da estátua, com dois tons de azuis, 4 tons de marrons, preto, branco e o amarelo, presente na flor.

Quadro 11 - Definição de elementos e aplicação das cores (Vitalino)



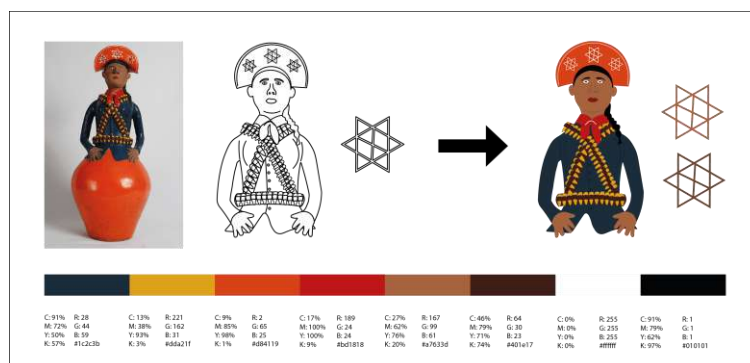
Fonte: Desenvolvido pela autora para o projeto (2024).

Maria Bonita – Mestre Zé Caboclo

Definiu-se o desenho que retrata a boneca no ângulo de frente e da cintura para cima, para captar a parte principal e mostrar bem os detalhes da obra. Para completar a composição e a identidade da obra, foi adicionado o desenho da estrela

que está em seu chapéu, em um tamanho maior. A paleta traz um azul-escuro e um laranja vibrante como protagonistas. Além de tons de marrom, amarelo, vermelho, preto e branco, usados em alguns detalhes.

Quadro 12 - Definição de elementos e aplicação das cores (Maria Bonita)

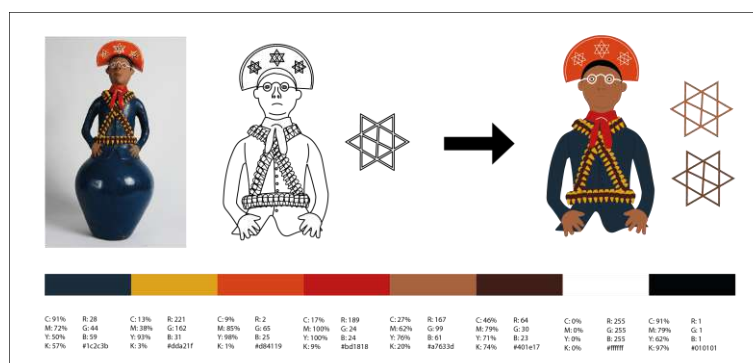


Fonte: Desenvolvido pela autora para o projeto (2024).

Lampião - Mestre Zé Caboclo

Foi definido o desenho do Lampião retratado também no ângulo de frente e da cintura para cima, para captar as características principais do personagem e formar uma harmonia com a estampa anterior, já que Maria Bonita é uma figura que tem ligação com Lampião. Para trazer unidade com a estampa acima, o desenho da estrela que também está presente no chapéu do Lampião foi agregado como elemento de composição para enriquecer a identidade dessa estampa. A paleta de cores também reúne o azul e o laranja como as principais, além de marrons, amarelo, vermelho, preto e branco, usados como as cores secundárias.

Quadro 13 - Definição de elementos e aplicação das cores (Lampião)



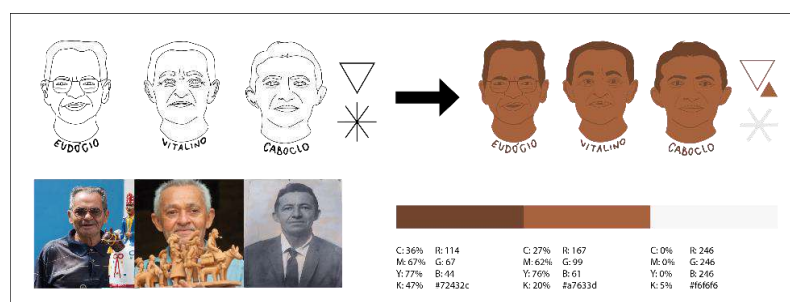
Fonte: Desenvolvido pela autora para o projeto (2024).

Tripé do Barro

Os elementos definidos foram os rostos dos três artesãos, Manuel Eudócio,

Vitalino e Zé Caboclo, retratados do pescoço para cima no ângulo de frente para evidenciar seus traços, pois o intuito é homenagear esses autores. Foram acrescentados elementos menores e simplificados, como triângulos de vários tamanhos e formatos para agregar na estampa e enfatizar o conceito de três em um, pois mesmo sendo diferentes, suas contribuições se complementam, funcionando como “uma coisa só”, um tripé. As cores escolhidas foram marrons, para fazer referência direta ao barro e evidenciar a ligação desses artesãos à matéria-prima de suas artes.

Quadro 14 - Definição de elementos e aplicação das cores (Tripé do barro)

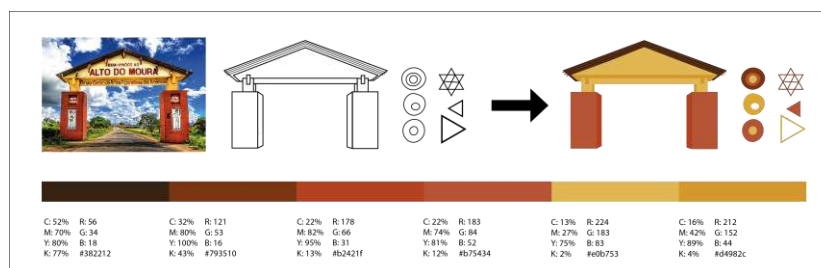


Fonte: Desenvolvido pela autora para o projeto (2024).

Alto do Moura

A estrutura arquitetônica que fica no começo foi o elemento definido para representar essa estampa, por ser bastante expressiva e a primeira coisa que se vê ao chegar no local, por ser a entrada principal. Foram acrescentados elementos menores, como as bolinhas da estampa de Manuel eudógio, os triângulos da estampa tripé do barro e a estrela que faz parte das estampas Lampião e Maria Bonita; para completar esse padrão, trazer harmonia com o resto das estampas e unidade a coleção. As cores fazem referência as que estão presentes nessa estrutura, contando com dois tons de marrons, dois de amarelos e dois de salmão.

Quadro 15 - Definição de elementos e aplicação das cores (Alto do Moura)



Fonte: Desenvolvido pela autora para o projeto (2024).

3.3.1.3 Geração de módulos e rapport

Após definir os elementos de cada estampa, foram realizados vários testes para escolher os módulos e rapports. As estampas foram criadas usando o software Adobe Illustrator pelo método “padrão” e seus sistemas de repetição se basearam nas simetrias combinadas de Schwartz (2005), conforme detalhado abaixo em cada estampa.

Capitão Marinho

Este padrão homenageia a obra Capitão Marinho com uma composição pensada para trazer a alegria da festividade que faz parte do contexto da obra, que é um retrato do Capitão Marinho na celebração do reisado no Alto do Moura, encenada na véspera e no Dia de Reis. O padrão foi construído pelo sistema de repetição Full drop (Totalmente alinhado), que baseado na translação, tem suas linhas e colunas totalmente alinhados. A estampa utilizou o branco no fundo para destacar o colorido dos elementos presentes.

Quadro 16 - Módulos, rapport e sistema (Capitão Marinho)



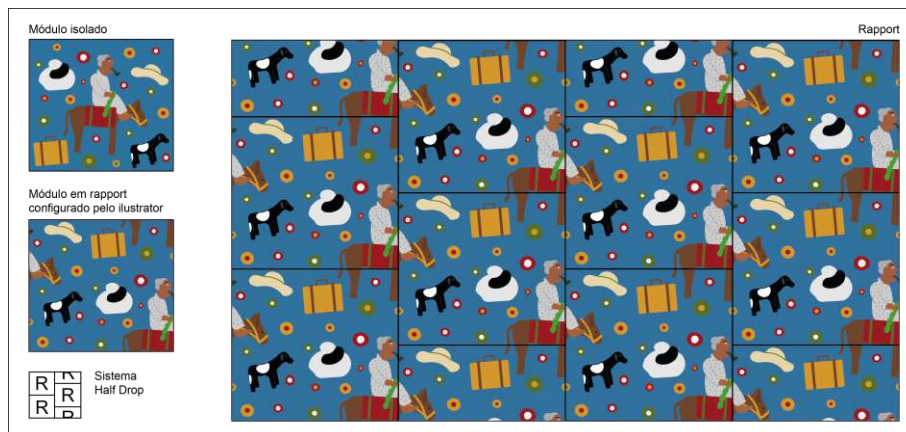
Fonte: Desenvolvido pela autora para o projeto (2024).

Família de retirantes

O padrão protagoniza a senhora montada no burro com a mala de viagem no módulo, por ser uma parte da cena bem característica da temática da obra; a fuga. Os elementos secundários compreendem a mala, o cachorro, o chapéu, as bolinhas e o saco da trouxa, que juntos, complementam o universo desses retirantes. Para a construção da estampa foi usado o Half drop, um sistema de repetição não-alinhado

baseado na translação, no qual suas colunas se deslocam uma em relação a outra pela medida da metade do módulo. A cor azul (hexadecimal: #33719e) foi aplicada no fundo para harmonizar com as cores presentes e destacar os elementos.

Quadro 17 - Módulos, rapport e sistema (Família de retirantes)

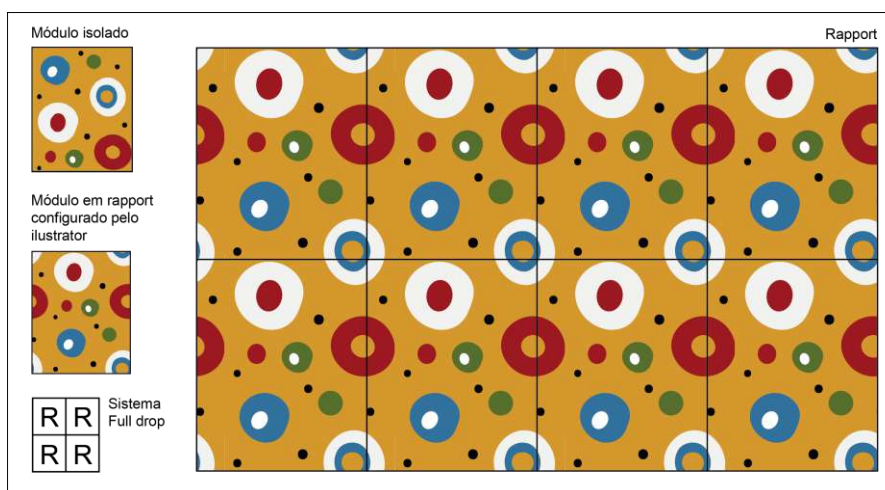


Fonte: Desenvolvido pela autora para o projeto (2024).

Bolinhas

Esse padrão apresenta círculos de vários tamanhos e cores, dispostos de forma dinâmica, para remeter a estampa que Manuel Eudócio pintava nas roupas de seus personagens. Foi acrescentada a cor amarela (hexadecimal: #d4982c) no fundo para harmonizar com a paleta existente e destacar os elementos. Foi construído a partir do sistema de repetição Full drop, que é baseado na translação e tem suas linhas e colunas totalmente alinhados.

Quadro 18 - Módulos, rapport e sistema (Bolinhas)

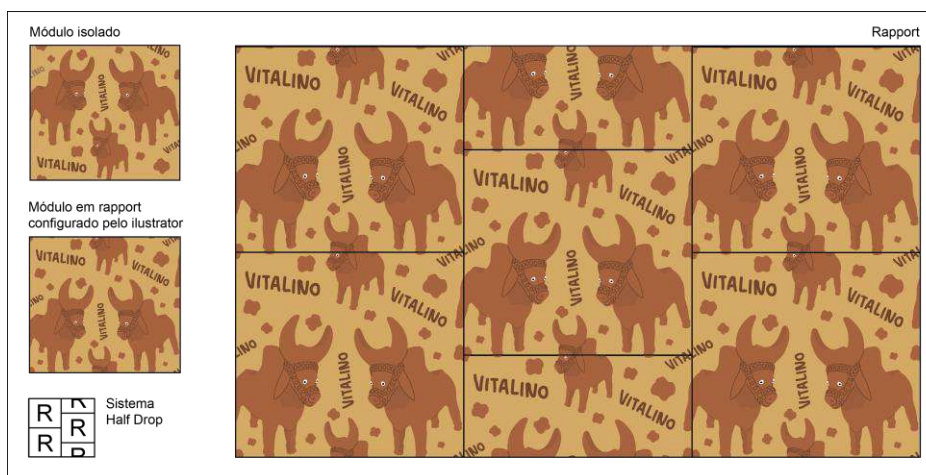


Fonte: Desenvolvido pela autora para o projeto (2024).

Boi Vitalino

O padrão protagoniza o boi do Mestre Vitalino de diferentes ângulos e tamanhos pela técnica do espelhamento. Em sua construção, contou com o sistema de repetição Half drop, que é o tipo não-alinhado baseado na translação, no qual suas colunas se deslocam uma em relação a outra pela medida da metade do módulo. No fundo foi acrescentado um bege (hexadecimal: #d3a966) para contrastar com o marrom escuro dos elementos e fazer referência a cor do barro.

Quadro 19 - Módulos, rapport e sistema (Boi Vitalino)



Fonte: Desenvolvido pela autora para o projeto (2024).

Caçador de gatos Maracajás

Esse padrão retrata o “movimento” de uma caçada através do dinamismo dos elementos que compõem a obra. Os gatos, o caçador, sua bolsa e sua arma, são os elementos protagonistas e foram representados pelo mesmo ângulo, com tamanhos parecidos objetivando harmonia. Já as pintas que estão na pele dos gatos maracajás, são os elementos secundários que preenchem o padrão e enfatizam a temática da obra. O sistema que construiu essa estampa foi o Brick (tijolo), que se repete de forma não-alinhada, baseada na translação, no qual suas linhas se deslocam uma em relação a outra pela medida da metade do módulo. No fundo, a cor bege (hexadecimal: #d3a966) foi aplicada para harmonizar com os elementos e remeter ao barro, trazendo também unidade com o restante da coleção.

Quadro 20 - Módulos, rapport e sistema (Caçador de gatos maracajás)

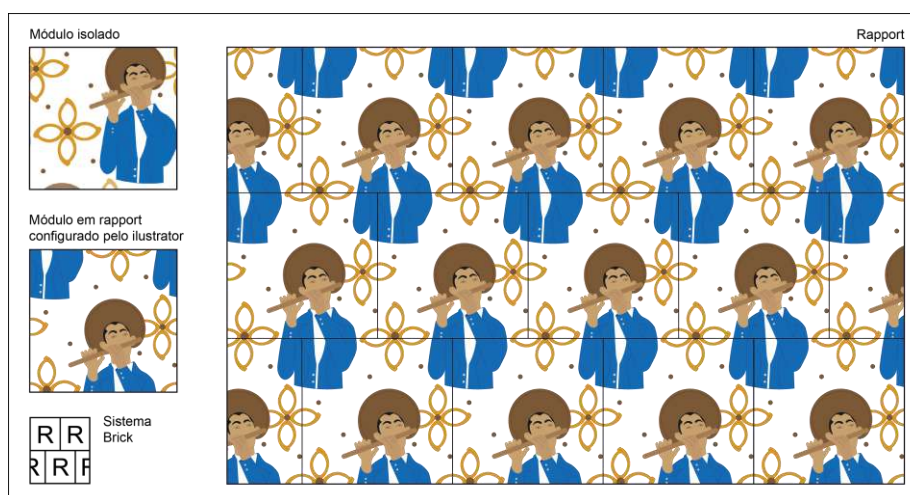


Fonte: Desenvolvido pela autora para o projeto (2024).

Vitalino

A estampa homenageia o Mestre Vitalino de forma rítmica, evidenciando a estátua que fica em frente a sua casa museu. Para a sua construção, foi usado o Brick (tijolo), sistema de repetição não-alinhado, baseado na translação e que tem suas linhas deslocadas uma em relação a outra pela medida da metade do módulo. A estampa manteve o branco no fundo para destacar os elementos presentes.

Quadro 21 - Módulos, rapport e sistema (Vitalino)



Fonte: Desenvolvido pela autora para o projeto (2024).

Maria Bonita

O padrão protagoniza a personagem Maria Bonita ao lado de estrelas que trazem um pouco do regionalismo nordestino presente na obra. Para a sua construção, foi usado o sistema de repetição Half drop, do tipo não-alinhado

baseado na translação, no qual suas colunas se deslocam uma em relação a outra pela medida da metade do módulo. No fundo foi acrescentado um bege (hexadecimal: #d3a966) para harmonizar com o restante da paleta de cores dos elementos presentes e trazer unidade à coleção.

Quadro 22 - Módulos, rapport e sistema (Maria Bonita)



Fonte: Desenvolvido pela autora para o projeto (2024).

Lampião

O segundo padrão que homenageia o Mestre Zé Caboclo, aborda o Lampião de forma dinâmica pela técnica de rotação do personagem. Por ter ligação com a personagem Maria Bonita e fazer parte do mesmo universo, buscou-se uma harmonia com o padrão anterior, que veio com as mesmas estrelas identitárias e cores que estão presentes em ambas as obras. Foi construído pelo sistema de repetição Full drop, que se baseia na translação e tem as linhas e colunas totalmente alinhados. Ao fundo foi adicionada a cor bege (hexadecimal: #d3a966) para ressaltar o colorido dos elementos e trazer unidade à coleção, por ser uma cor presente nas outras estampas.

Quadro 23 - Módulos, rapport e sistema (Lampião)

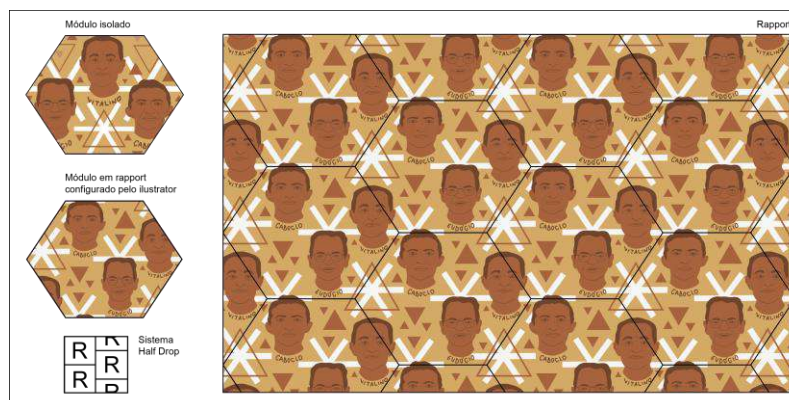


Fonte: Desenvolvido pela autora para o projeto (2024).

Tripé do barro

A padronagem homenageia os três artesãos juntos e traduz a temática do tripé do barro, destacando seus rostos para enfatizar os traços singulares de cada um. Para remeter ao conceito de tripé, os artesãos foram posicionados de forma hierárquica, trazendo Vitalino em cima, como a ponta do triângulo (por ser o mais velho e ter vindo primeiro) e em baixo (por terem vindo depois) estão Eudócio e Zé Caboclo lado a lado, compondo a base do triângulo. Em seu sistema de repetição, usou o Half drop, tipo não-alinhado que se baseia na translação e tem suas colunas se deslocando uma em relação a outra pela medida da metade do módulo. A cor bege (hexadecimal: #d3a966) foi aplicada no fundo para harmonizar com o barro, contrastar com os marrons dos elementos e continuar a harmonia da coleção.

Quadro 24 - Módulos, rapport e sistema (Tripé do barro)

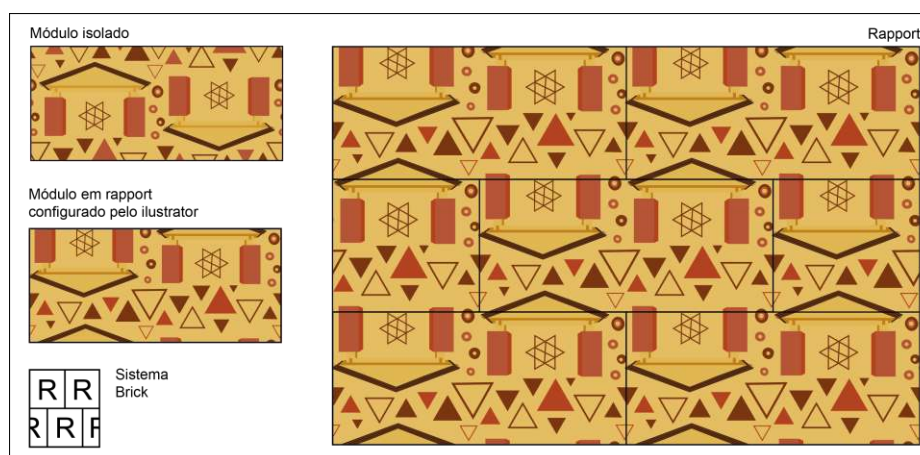


Fonte: Desenvolvido pela autora para o projeto (2024).

Alto do Moura

O padrão retrata o elemento arquitetônico característico da entrada do Alto do Moura em uma composição que o explora de forma geométrica e espelhada. Os triângulos, estrelas e as bolinhas de Eudócio, completam a sua identidade e fazem referência as outras estampas, trazendo unidade para a coleção. Seu sistema de repetição é o Full drop, que se baseia na translação, com as linhas e colunas totalmente alinhados. Foi acrescentado um amarelo (hexadecimal: #e5bd62) no fundo para harmonizar com a paleta de cores dos elementos e se assemelhar ao tom de bege usado nas outras estampas, visando a harmonia da coleção.

Quadro 25 - Módulos, rapport e sistema (Alto do Moura)



Fonte: Desenvolvido pela autora para o projeto (2024).

3.4 DEFINIÇÃO DE MODELOS E DA SOLUÇÃO FINAL

Após desenvolver as padronagens da coleção, são feitas avaliações das alternativas para corrigir e definir os modelos criados, visando soluções (caso precise) em relação a legibilidade e dimensionamento dos elementos, mediante testes de redução das estampas. Também são feitas especificações técnicas e por fim, é mostrada a aplicação das estampas nas camisas.

3.4.1 Avaliação das alternativas

Essa fase contou com testes de redução da estampa no computador e com a impressão delas em papel ofício (tamanho a4), para observar o contraste de cores, e se os elementos continuariam legíveis mesmo quando diminuídos, como mostrado abaixo (figura 11).

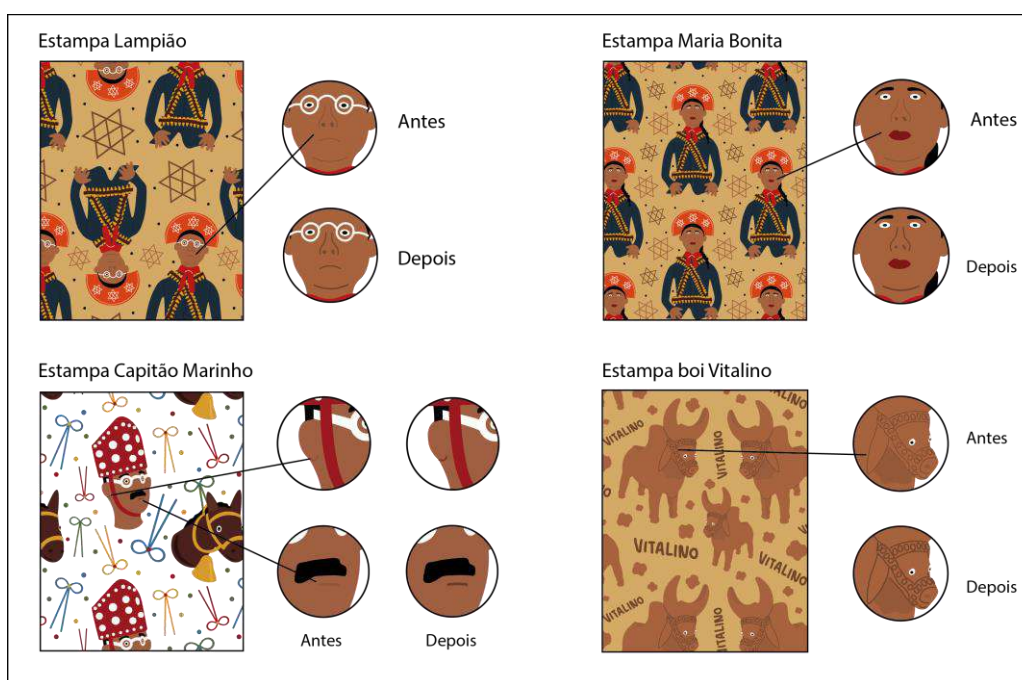
Figura 11 - Teste de legibilidade (impressão em papel ofício)



Fonte: Capturado pela autora para o projeto (2024).

Como resultado, observou-se que as cores permaneceram com um bom contraste e o dimensionamento dos elementos estavam bons e legíveis, mesmo reduzidos. No entanto, alguns traços dos rostos de alguns elementos ficaram despercebidos e para corrigir, foram feitas alterações na espessura de suas linhas, aumentando-as para torná-las mais visíveis, como mostrado abaixo.

Quadro 26 - Alterações dos elementos



Fonte: Desenvolvido pela autora para o projeto (2024).

3.4.2 Especificações técnicas

Após os testes de redução e legibilidade, tornou-se necessário definir medidas mínimas para os módulos de cada estampa, para que tenham um limite de redução e não percam a legibilidade quando usados para aplicar nas superfícies.

Quadro 27 - Especificações de medidas mínimas para os módulos

MÓDULOS	MEDIDAS	MÓDULOS	MEDIDAS	MÓDULOS	MEDIDAS
	Cap. Marinho 5x4,6 cm		Caçador de gatos 5x4 cm		Vitalino 4,8x4,6 cm
	Bolinhas 2,7x3,4 cm		Lampião 3,7x5 cm		Maria Bonita 4x4,8 cm
	Família de retirantes 6,4x5,8 cm		Alto do Moura 6x2,7 cm		Boi Vitalino 5,6x5 cm
	Tripé do barro 6,2x4,6cm				

Fonte: Desenvolvido pela autora para o projeto (2024).

3.4.3 Aplicações

Após os testes de redução e legibilidade dos elementos, chegou a etapa da aplicação das estampas, no qual das dez, cinco foram impressas no tecido crepe americano (100% poliéster) pelo método sublimação para confeccionar cinco camisas. As estampas impressas foram: Tripé do barro, Capitão Marinho, Boi Vitalino, Lampião e Alto do Moura.

Figura 12: Resultado das estampas aplicadas nas camisas



Fonte: Capturado pela autora para o projeto (2024).

O resultado mostrado finaliza o projeto trazendo a solução apontada na etapa de definição do problema: uma coleção que contribui para propagar e preservar o Alto do Moura, as artes figurativas e o tripé do barro.

Devido ao número restrito de páginas desse memorial, salienta-se que a coleção e as estampas podem ser vistas, de forma mais detalhada, no apêndice A e as camisas confeccionadas podem ser conferidas com mais detalhes no editorial de moda, no apêndice B.

4 CONCLUSÕES

Como resultado deste projeto, tem-se uma coleção de estampas inspiradas no Alto do Moura com recorte para o tripé do barro, formado por Vitalino, Manuel Eudócio e Zé Caboclo, que surgiu da necessidade de contribuir para valorizar e preservar a tradição do artesanato de barro em meio a esse mundo globalizado. Em sua construção, o trabalho buscou transmitir um pouco da essência do Alto do Moura, identificando elementos significativos, que melhor representassem a tradição da arte figurativa do barro, pelo legado de artesãos que contribuíram para que esse local tivesse a importância socio-artístico-cultural que tem hoje. Por meio do desenvolvimento dessas estampas, notou-se o quanto o Design de Superfícies é uma ferramenta valiosa, que oferece inúmeras possibilidades de comunicar os atributos de um determinado local para o mundo.

A metodologia utilizada e adaptada, trouxe objetividade para o desenvolvimento dessa coleção, com etapas que proporcionaram um direcionamento completo, principalmente durante o processo criativo, que ao fim, possibilitou cumprir com as expectativas almejadas para o tema abordado. Também se mostrou um método que pode servir como referência e ser aplicado para viabilizar projetos parecidos, com outras temáticas. Apesar da metodologia não ter contado com nenhuma etapa de *feedback* das estampas, o resultado foi apresentado para algumas pessoas que conhecem o local e foi percebido uma aceitação por parte delas, que conseguiram enxergar e identificar a temática nos padrões criados. Vale ressaltar que a base teórica, que foram as pesquisas sobre o território e sobre os artesãos, o entendimento sobre a área de Design de Superfícies, com seus princípios básicos e algumas técnicas, além da visita ao Alto do Moura; também se tornaram essencial para nortear a criação dessa coleção.

Mediante o exposto, o projeto foi concluído de forma satisfatória, atendendo aos objetivos propostos inicialmente e como desdobramentos futuros, pretende-se (1) continuar utilizando o design de superfícies como ferramenta para criar mais projetos de cunho regional, sobre a cidade de Caruaru e outras regiões e (2) Aplicar as estampas desenvolvidas em outras superfícies, que beneficiem os artesãos homenageados, como embalagens personalizadas para entregar as suas obras (ver simulações no apêndice C). Futuramente, pretende-se também aplicar as estampas em artefatos decorativos e utilitários, como papel de paredes, louças e lençóis.

REFERÊNCIAS

CRUZ, Beatriz Lima; ROMANI, Elizabeth. **A valorização do território por meio da criação de estampas**: um estudo aplicado para a cidade do Natal/RN. Natal, 2019. Ergotrip Design, n° 4. 12 Pág.

HALL, S. A identidade Cultural na Pós-Modernidade. DP&A Editora, 6ª edição, 1992.

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

RUBIM, Renata. **Desenhando a superfície**. São Paulo: Edições Rosari, 2004 (Coleção texto de Designers).

RUTHSCHILLING, Evelise. **Design de superfície**: prática e aprendizagem mediadas pela tecnologia digital. 186 p. Tese (Doutorado) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Educação Porto Alegre, 2002.

RÜTHSCHILLING, Evelise. **Design de Superfície**. ed. da UFRGS. Porto Alegre: UFRGS. 2008.

SCHWARTZ, Ada Raquel Doederlein. **Design de superfície**: por uma projetual geométrica e tridimensional. Bauru, SP, 2008. Dissertação (mestrado Desenho industrial) - faculdade de arquitetura, artes e comunicação - Universidade Estadual Paulista.

SILVA, B. **O design de superfície aplicado ao universo cinematográfico**: A criação de uma coleção de estampas inspiradas no filme pantera negra. 93 pág. Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru (PE), 2018.

Produção de arte figurativa do Alto do Moura comemora centenário em 2015, Géssika Rodrigues, Tv Asa branca. Disponível em: <https://g1.globo.com/pe/caruaru-regiao/noticia/2015/07/producao-de-arte-figurativa-do-alto-do-moura-comemora-centenario-em-2015.html>. Acesso em: 20.11.2023.

Alto do Moura, Fundação de cultura e turismo de Caruaru. Disponível em: <https://www.mapacultural.pe.gov.br/espaco/267/> Acesso em: 20.11.2023.

Alto do Moura, Sedetec, Prefeitura de Caruaru. Disponível em: <https://conheca.caruaru.pe.gov.br/site/alto-moura>. Acesso em: 20.11.2023.

História do Alto do Moura é contada com a ajuda do artesanato caruaruense, Vanessa Gonzaga. Disponível em: <https://www.brasildefatope.com.br/2019/01/24/historia-do-alto-do-moura-e-contada-com-a-ajuda-do-artesanato-caruaruense>. Acesso em: 20.11.2023.

Identidade cultural, Carlos Neto. Disponível em: <https://www.significados.com.br/identidade-cultural/>. Acesso em: 23/11/2023.

Manuel Eudócio - família. Disponível em: <https://www.artesanatodepernambuco.pe.gov.br/pt-BR/mestres/manuel-eudocio-familia/mestre>. Acesso em: 23/11/2023.

Manuel Eudócio. Disponível em:
<https://www.cultura.pe.gov.br/pagina/patrimonio-cultural/imaterial/patrimonios-vivos/manuel-eudocio/>. Acesso em: 23/11/2023.

Arte popular do Brasil – Manuel Eudócio. Disponível em:
<https://artepopularbrasil.blogspot.com/2010/11/manuel-eudocio.html>. Acesso em: 23/11/2023.

Zé caboclo - família. Disponível em:
<https://www.artesanatodepernambuco.pe.gov.br/pt-BR/mestres/ze-caboclo-familia/mestre>. Acesso em: 23/11/2023.

Família Zé Caboclo mostra sua arte no Centro Nacional de folclore e cultura. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/noticias/detalhes/2027/familia-ze-caboclo-mostra-sua-arte-no-centro-nacional-de-folclore-e-cultura>. Acesso em: 23/11/2023.

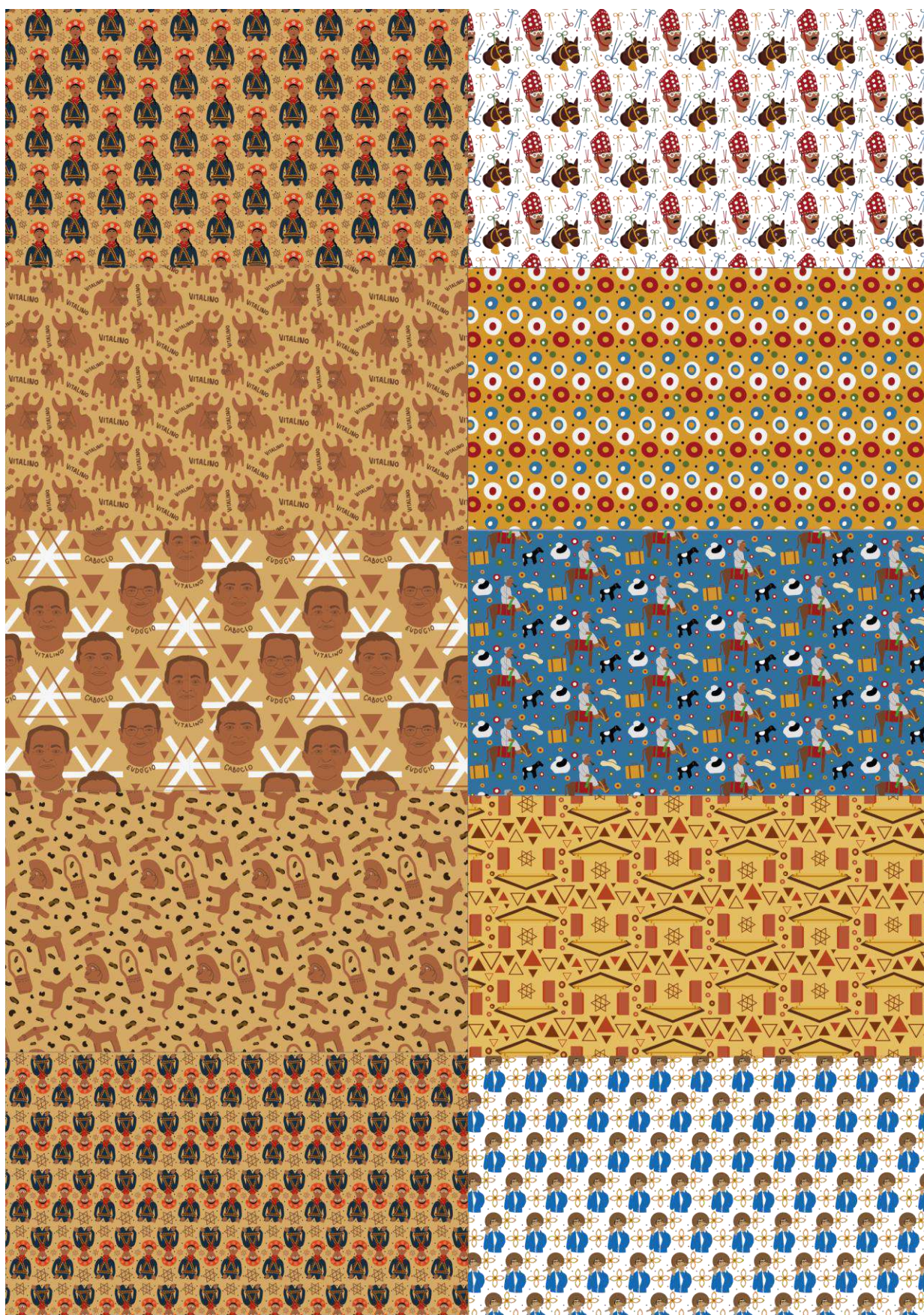
Arte popular do Brasil - Zé Caboclo. Disponível em:
<https://artepopularbrasil.blogspot.com/2010/11/ze-caboclo.html>. Acesso em: 23/11/2023.

Zé Caboclo, museu do pontal. Disponível em: <https://museudoportal.org.br/acervo/ze-caboclo/>. Acesso em: 23/11/2023.

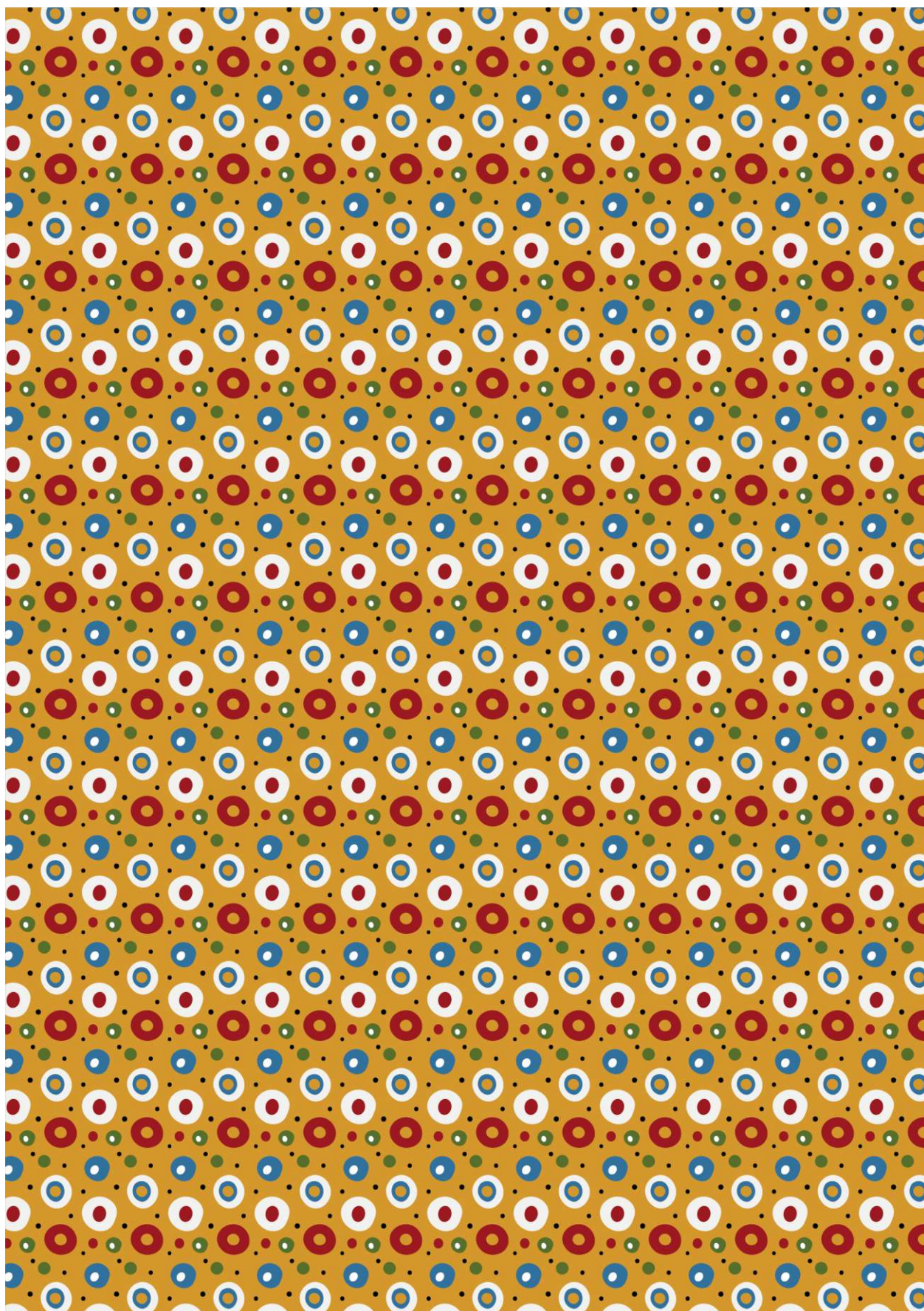
Caruaru – obra do mestre Vitalino. Disponível em:
<https://www.ipatrimonio.org/caruaru-obra-do-mestre-vitalino/#!/map=38329&loc=-8.038833194511096,-36.448516845703125,9>. Acesso em: 23/11/2023.

Arte popular do Brasil – Mestre Vitalino. Disponível em:
<https://artepopularbrasil.blogspot.com/2010/11/mestre-vitalino.html>. Acesso em: 23/11/2023.

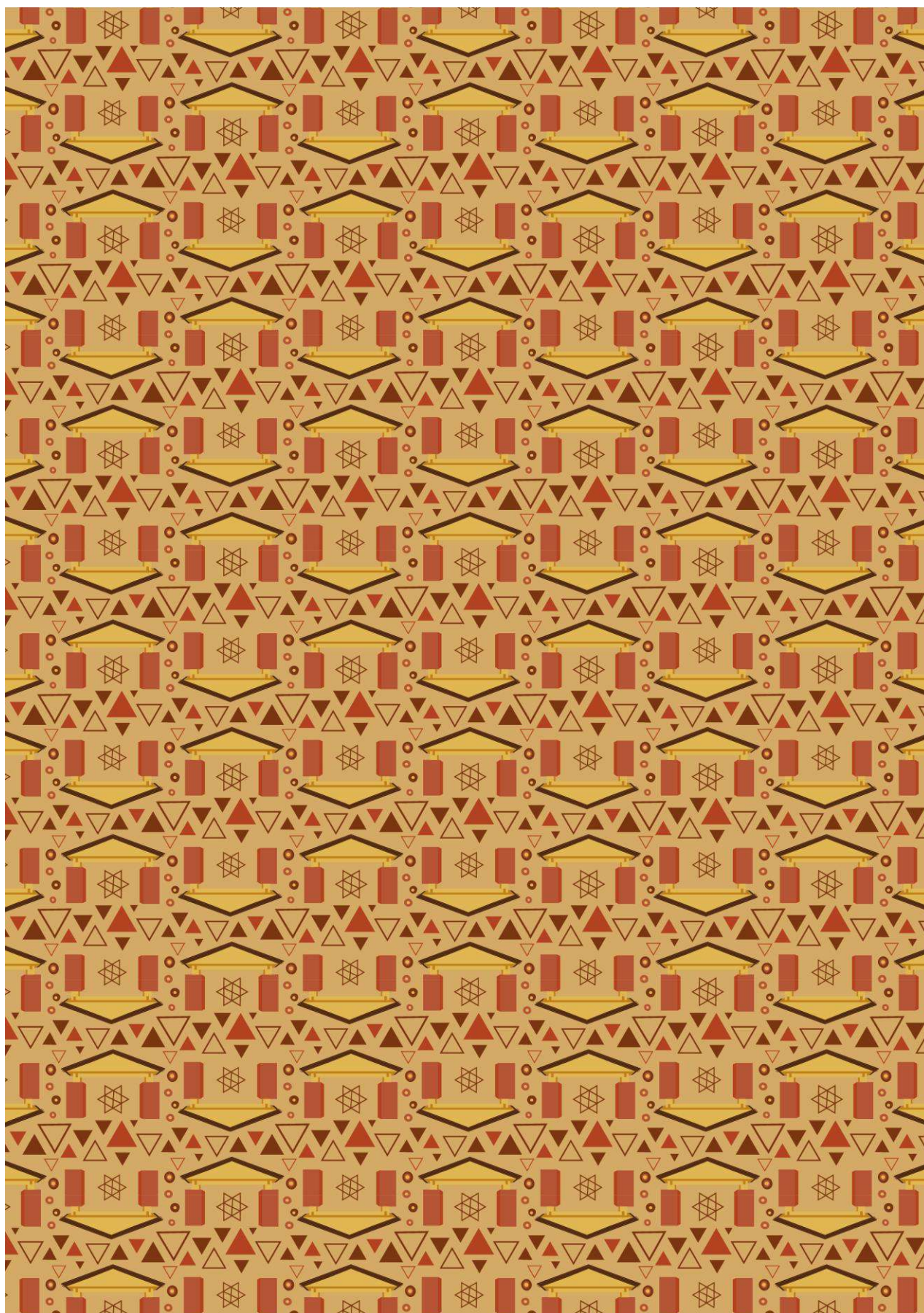
APÊNDICE A – ESTAMPAS

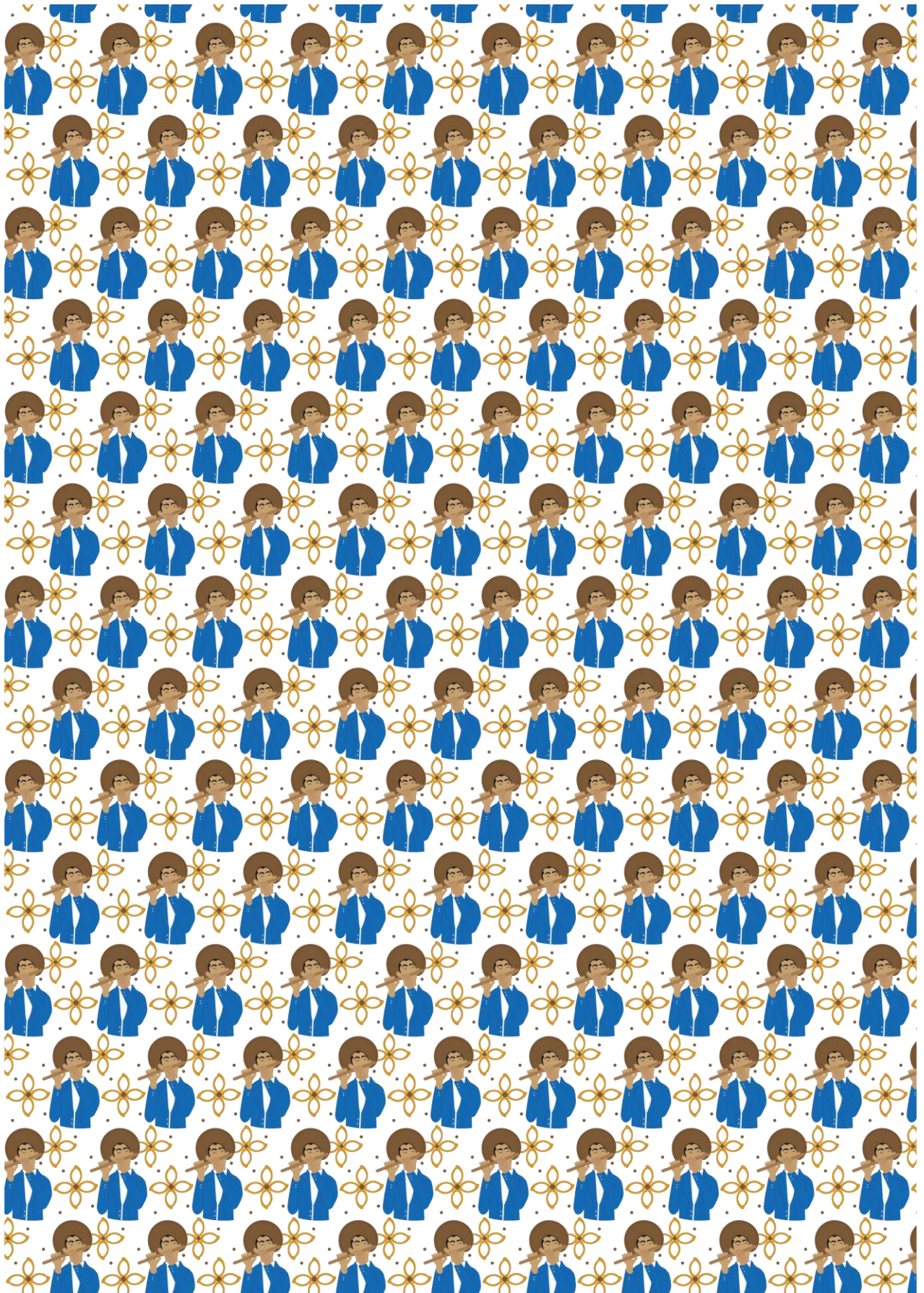








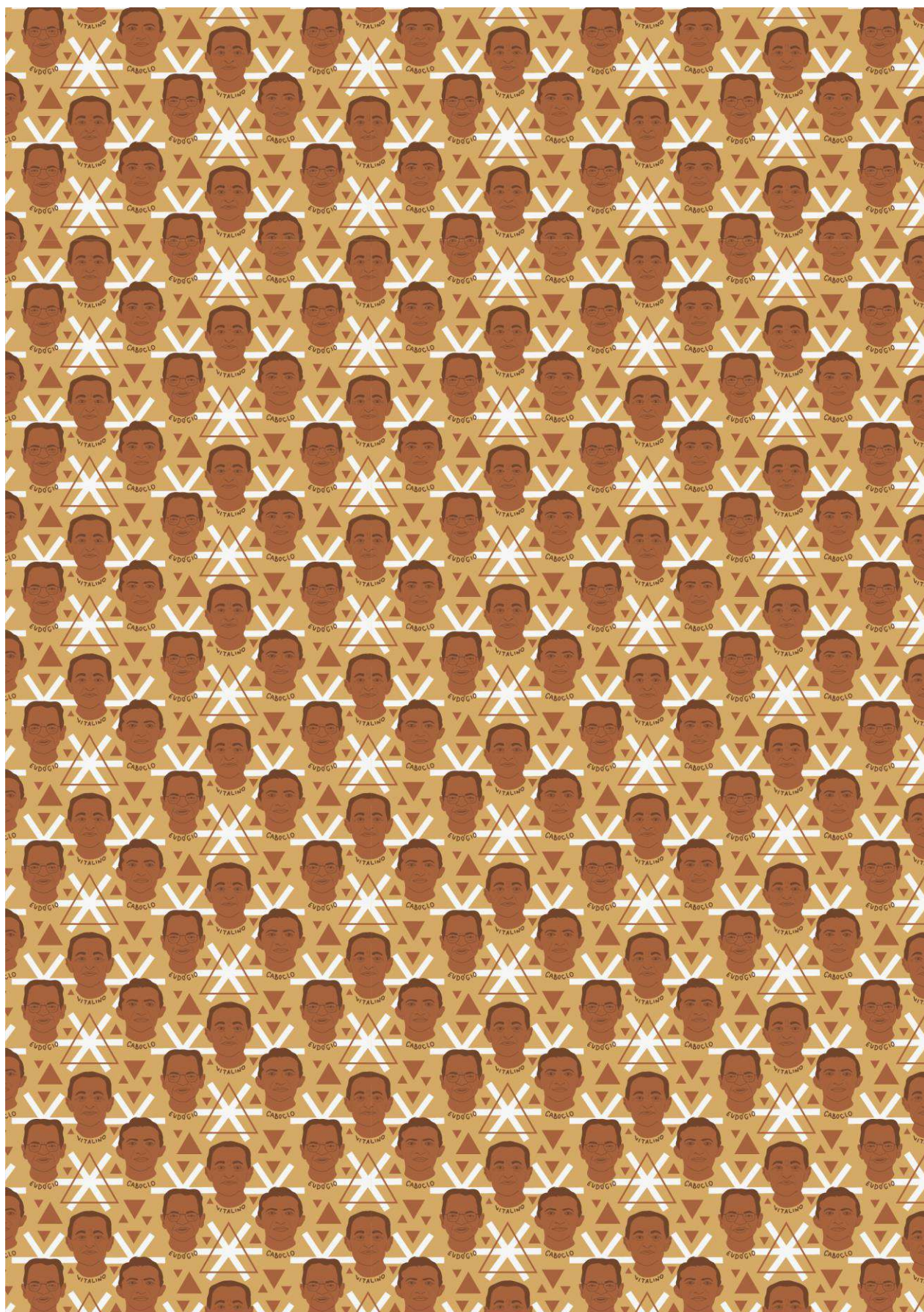


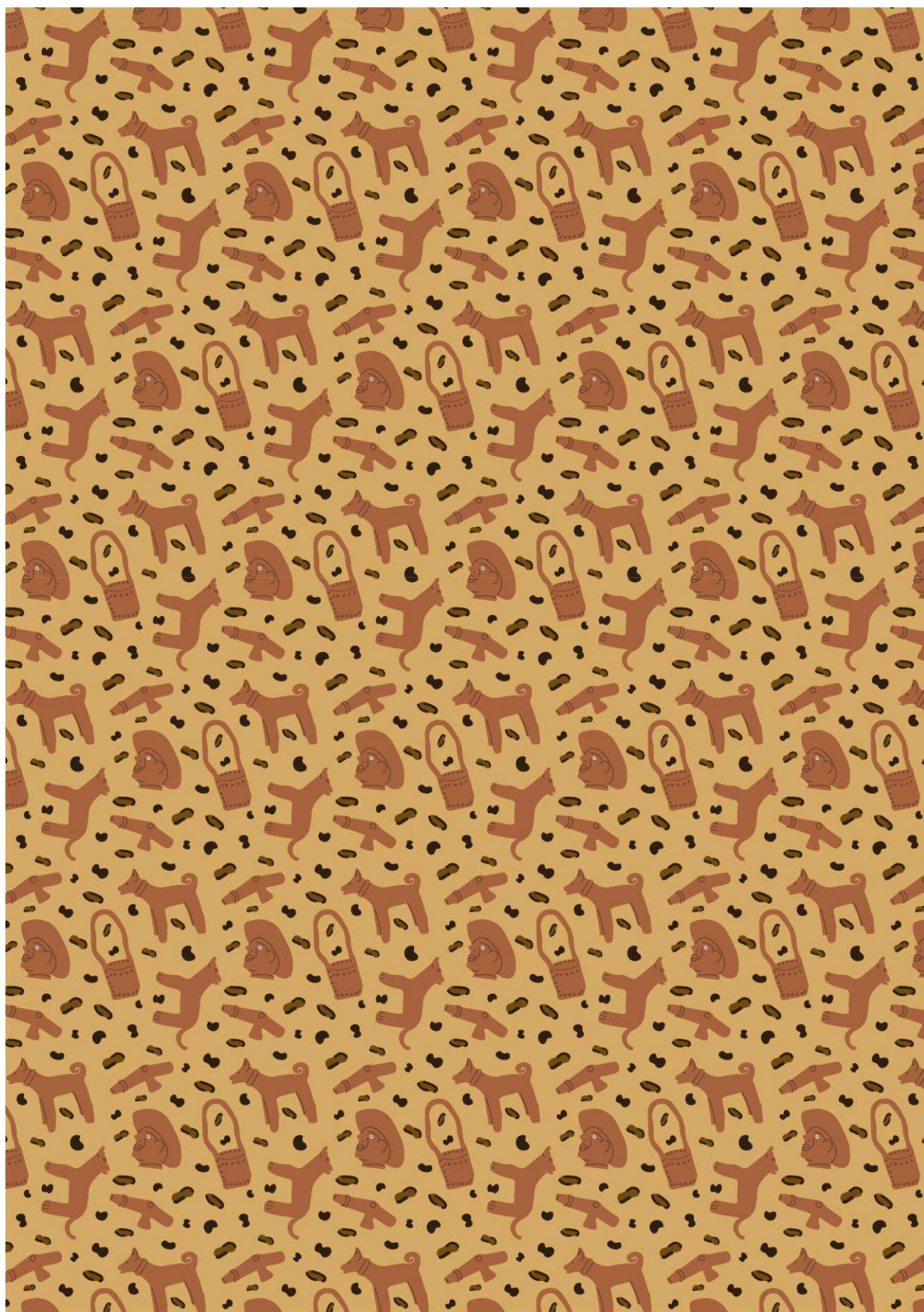












APÊNDICE B – EDITORIAL DAS CAMISAS

* COLEÇÃO *

ALTO DO MOURA



Inspirada no Alto do Moura, a coleção homenageia o território e a sua tradição cultural de artes figurativas, através do tripé do barro, formado por Vitalino, Eudócio e Zé Caboclo. As estampas foram criadas para servirem como uma ferramenta que contribui para valorizar esse local, fortalecer a sua identidade cultural, preservar o artesanato de barro e o legado desses artesãos.









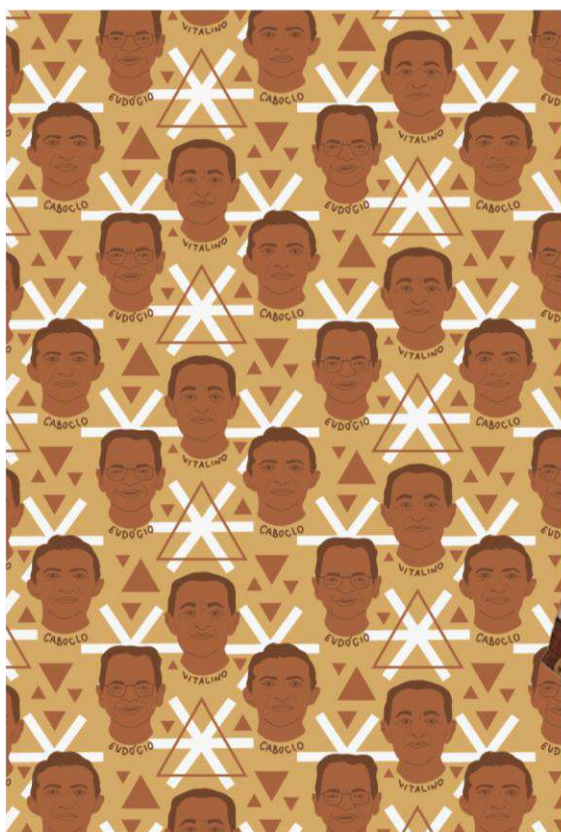
ALTO DO
MOURA





LAMPIÃO





TRIPÉ DO
BARRO



APÊNDICE C - SIMULAÇÃO DAS EMBALAGENS



