



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

FLÁVIA BIANCA BARRETO ALVES

**ESTAMPARIA ALTO DO MOURA: Criação de estampas baseadas nas obras de  
Mestre Vitalino, Mestra Marliete e Mestre Manuel Galdino**

Caruaru  
2023

FLÁVIA BIANCA BARRETO ALVES

**ESTAMPARIA ALTO DO MOURA: Criação de estampas baseadas nas obras de  
Mestre Vitalino, Mestra Marliete e Mestre Manuel Galdino**

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 (a):** Clécio José de Lacerda Lima

Caruaru  
2023

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

Alves, Flávia Bianca Barreto.

Estamparia Alto do Moura: Criação de estampas baseadas nas obras de Mestre Vitalino, Mestra Marliete e Mestre Manuel Galdino / Flávia Bianca Barreto Alves. - Caruaru, 2023.

65 : il., tab.

Orientador(a): Clécio José de Lacerda Lima

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

Inclui referências, apêndices.

1. Design de superfície. 2. Estamparia. 3. Artesanato. 4. Barro. 5. Alto do Moura. I. Lima, Clécio José de Lacerda . (Orientação). II. Título.

730 CDD (22.ed.)

FLÁVIA BIANCA BARRETO ALVES

**ESTAMPARIA ALTO DO MOURA: Criação de estampas baseadas nas obras de  
Mestre Vitalino, Mestra Marliete e Mestre Manuel Galdino**

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: 18/09/2023

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Clécio José de Lacerda Lima  
Universidade Federal de Pernambuco

---

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

---

Mestra Jacqueline da Silva Nascimento (Examinadora Externa)  
Lavanderia Nossa senhora do Carmo

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente ao meu orientador Clécio José de Lacerda Lima por ter aceitado me orientar. Sou grata a ele por ter me ouvido, me direcionado e acreditado no meu potencial, pelo suporte, oportunidade e ensinamentos transmitidos.

Sou muito grata a minha família por ter me incentivado e me apoiado sempre que eu pensei em desistir. Aos meus pais, Fabiana Brandão e Flávio Barreto, por terem me encorajado a entrar no curso e a permanecer nele, aos meus sogros (Antônio E Rosiene), e as minhas irmãs Flaviana Beatriz e Francine Barbara por todo o suporte emocional. Sei que essa conquista não é só minha, é deles também.

Agradeço ao meu esposo Thyago Henrique, por me acolher em momentos de ansiedade, por enxugar minhas lágrimas e me motivar sempre a dar o melhor de mim. Sou muito grata por ter me motivado e apoiado de diversas maneiras, e sempre me incentivar a retornar a faculdade no tempo em que fiquei afastada, tenho em mim a certeza que irá ficar muito feliz com essa conquista. A ele minha eterna gratidão.

Agradeço aos meus amigos, em especial a Maria Guimarães, que me ajudaram bastante em toda a minha jornada acadêmica, pessoal e profissional. Aos professores da Universidade Federal de Pernambuco do CAA pelo suporte e conhecimentos transmitidos, agradeço a mim por toda a perseverança e por sempre querer aprender e transmitir o melhor para todos e perseverar em momentos em que a vida pessoal atrapalhou um pouco a vida acadêmica, e por último, mas não menos importante, gostaria de agradecer a Deus por ser um porto seguro e me dar forças para alcançar todos os meus objetivos.

A todos, muito obrigada!

## RESUMO

A cultura nordestina é bastante diversificada, pois a mesma é resultado da confluência de vários povos, religiosidades e culturas. Seu povo consegue criar, a partir de matérias-primas variadas, obras e artefatos diversos, difundindo cada vez mais a cultura regional. No que tange a este estudo, pautado no estudo das obras dos artesãos do Alto do Moura, na cidade de Caruaru-PE, Mestre Vitalino, Mestra Marliete e Mestre Manuel Galdino, irá se investigar suas obras e seus elementos estéticos, extraíndo e transmitindo através da criação de uma coleção de estamparia, seus principais signos e elementos. Disponibilizando uma coleção com nove estampas para consulta e utilização comercial, pessoal ou cultural. A criação da parte teórica desse memorial foi edificada através da metodologia proposta por Munari (2002) e o estudo do design de superfície. Apresentado também uma breve passagem pela história do Alto do Moura e dos artesãos Mestre Vitalino, Mestra Marliete e Mestre Manuel Galdino.

**Palavras-chave:** Design de superfície; estamparia; artesanato; barro.

## **ABSTRACT**

The northeastern culture is a diverse region of Brazil. It is the confluence of a great number of people, religion and culture. Its people are able to create art from a variety of raw materials and artifacts, spreading regional elements for the rest of the world. This project is based on a study of local artisans of Alto do Moura (Caruaru - PE) Mestre Vitalino, Mestra Marliete and Mestre Manuel Galdino. We will investigate their artworks and aesthetic elements, extracting and transmitting through the creation of a print collection, their main signs and elements. Providing a collection of nine printable patterns for a commercial consultation, personal or cultural use. The theoretical creation of this memorial was constructed by Munari (2002) methodology and the surface design study . It also presented a brief passage of Alto do Moura, Mestre Vitalino, Mestra Marliete and Mestre Manuel Galdino's history.

**Keywords:** Surface design; Patterns; handicrafts; clay

## SUMÁRIO

|            |   |            |
|------------|---|------------|
| <b>1</b>   | <b>INTRODUÇÃO .....</b>                             | <b>909</b> |
| 1.1        | OBJETIVO DE ESTUDO .....                            | 09         |
| <b>2.1</b> | <b>CERÂMICA E O ALTO DO MOURA. ....</b>             | <b>10</b>  |
| 2.1.1      | Mestre Vitalino.....                                | 11         |
| 2.1.2      | Mestra Marliete.....                                | 13         |
| 2.1.3      | Mestre Galdino .....                                | 14         |
| 2.2        | DESIGN DE SUPERFÍCIE (Grid, Módulo e rapport) ..... | 16         |
| 2.2.1      | Design de superfície.....                           | 16         |
| 2.2.2      | Grid, módulo e rapport.....                         | 17         |
| 2.3        | METODOLOGIA PROJETUAL.....                          | 19         |
| 2.3.1      | Problema .....                                      | 20         |
| 2.3.2      | Definição do Problema .....                         | 20         |
| 2.3.3      | Componentes do Problema .....                       | 21         |
| 2.3.4      | Coleta e Análise de Dados .....                     | 21         |
| 2.3.5      | Criatividade.....                                   | 21         |
| 2.3.6      | Materiais Tecnologia .....                          | 22         |
| 2.3.7      | Experimentação.....                                 | 22         |
| 2.3.8      | Modelo.....   | 22         |
| 2.3.9      | Verificação.....                                    | 22         |
| 2.3.10     | Desenho de Construção.....                          | 23         |
| 2.3.11     | Solução .....                                       | 23         |
| 2.4        | ADAPTAÇÃO DA METODOLOGIA DE MUNARI AO PROJETO. .... | 23         |
| <b>3.</b>  | <b>DESENVOLVIMENTO .....</b>                        | <b>25</b>  |
| 3.1        | DEFINIÇÃO DO PROBLEMA.....                          | 25         |
| 3.1.1      | Contextualização .....                              | 25         |
| 3.1.2      | Briefing .....                                      | 25         |
| 3.1.3      | Público-alvo.....                                   | 26         |
| 3.2        | COLETA E ANÁLISE DE DADOS .....                     | 26         |
| 3.2.1      | Pesquisa qualitativa.....                           | 26         |
| 3.2.2      | Análise de similares.....                           | 28         |
| 3.2.3      | Estudo Imagético.....                               | 29         |
| 3.3        | CRIATIVIDADE E EXPERIMENTAÇÃO.....                  | 31         |
| 3.3.1      | Geração de Alternativas .....                       | 31         |

|          |  |           |
|----------|--|-----------|
| 3.3.2    | Definição de Elementos.....                    | 33        |
| 3.3.3    | Geração de Módulo e <i>rappot</i> .....        | 34        |
| 3.4      | DEFINIÇÃO DO MODELO E DA SOLUÇÃO FINAL .....   | 45        |
| 3.4.1    | Avaliação das Alternativas .....               | 45        |
| 3.4.2    | Aplicações .....                               | 47        |
| <b>4</b> | <b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>              | <b>49</b> |
|          | REFERÊNCIAS .....                              | 500       |
|          | APÊNDICE A – Questionário.....                 | 52        |
|          | APÊNDICE B – Painel imagético.....             | 53        |
|          | APÊNDICE C – Respostas dos Entrevistados ..... | 55        |

## 1 INTRODUÇÃO

O interesse pela criação de padronagem em estampas corridas foi guiado para essa pesquisa com o intuito de aprofundar e disseminar seus conhecimentos na área, agregando valor a estamparia utilizando como inspirações estética algumas obras de mestres artesãos do Alto do Moura.

A criação de estamparia com a temática do barro visa demonstrar e realçar o que há de belo nas esculturas criadas pelos artesãos como o Mestre Vitalino, Mestra Marliete e Mestre Manuel Galdino. A escolha desses artesãos como objeto deste estudo, deve-se pelo trabalho dos mesmos no barro, suas variações de obras, e criação de suas próprias identidades e características. A escolha dá-se também por serem renomeados em seu ofício, reconhecidos oficialmente como mestres da cultura pelo ministério da cultura e possuírem títulos notório de mestres, além de possuírem vários prêmios.

Diante do tema escolhido, faz-se possível a aplicação dos conhecimentos adquiridos no curso de design e na área de design de superfície, tais como sua aplicação e execução através de programas de softwares da adobe, incentivando e exaltando o profissional de design na área de criação de padronagens, mostrando o seu diferencial em sintetizar elementos gráficos e em todo o processo criativo. Além de realçar a cultura nordestina, podendo assim despertar o interesse das pessoas pela história da cultura local.

### 1.1 OBJETIVO DE ESTUDO

#### 1.1.1 Objetivos geral

Elaborar uma coleção com nove estampas inspiradas na cultura local (Caruaru-PE) na produção de artes figurativas, usando como inspiração obras de Mestre Vitalino, Mestra Marliete e Mestre Manuel Galdino.

#### 1.1.2 Objetivos específicos

- Disseminar a estética da cultura de arte figurativas presente no Alto do Moura;
- Apresentar metodologia em prática;
- Facultar o acesso ao conjunto de estampas inspiradas nos artesões locais;
- Oportunizar o consumo de peças de inspiração na cultura local, de modo a enaltecer o consumo e produções de produtos com essa estética;
- Possibilitar aproximação cultural.

## 2.1 CERÂMICA E O ALTO DO MOURA.

Desde a sociedade primitiva que os homens utilizam a argila como matéria prima na elaboração de objetos com as mais diversas finalidades, surgindo primordialmente da necessidade da criação de utensílios, tais como vasos para armazenar água. No Alto do Moura é possível encontrar peças com a mesma matéria prima, mas desta vez criadas por Mestres e artesão que vivem da sua própria arte, e movimentam o comercio local como o Alto do Moura e Feira de Caruaru, fomentando também o turismo.

Segunda a tradição oral o primeiro nome do hoje conhecido como Alto do Moura era Bernardo, nome esse alterado depois da ida da família Moura, que vinham de outros locais e construíram ali algumas casinhas na parte mais alta do povoado, que ficaria conhecido na cidade naquela época por Alto da família Moura ou Alto dos Mouras, nome esse que se modificou até chegar hoje no que conhecemos por Alto do Moura. Os primeiros moradores do vilarejo eram agricultores, que encontraram a beira do rio Ipojuca uma terra fértil, que facilitava o trabalho, e resolveram fincar raízes. Em decorrência da abundância de argilas presente, aos poucos foram modificando a atividade econômica, passando assim a produzir utilitário para a cozinha, como pratos, potes panelas e outros.

Para dar vazão à grande produção dos artesãos, tentou-se realizar feiras semanais, mas sem muito resultado: a primeira em 1930, que terminou em pancadaria, e a segunda em 1964, que teve duração efêmera, face à proximidade da feira de Caruaru (CABRAL, 2017, p. 01-02).

O Alto do Moura é um bairro do município de Caruaru, que a pouco tempo era considerado um pequeno povoado da cidade, descrito assim por Mello (1995 p.02) em sua obra Vitalino sem barro: o homem, também em seu livro Mello descreve a simplicidade do povoado e as casinhas a beira do rio, tornando assim notória a evolução do bairro comparando ao centro de artes figurativas que é hoje, tornando responsável por seu crescimento a maior fonte de renda local, a produção de materiais em cerâmica. Sua localização é de aproximadamente 7 km do centro da cidade, e carrega consigo um grande valor cultural e histórico, em sua entrada é possível encontrar um portal em que está escrito “o maior centro de artes figurativas das Américas” título esse concebido pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO). Seu valor e suas obras são reconhecidos não somente pelos locais, sua fama é reconhecida nacionalmente e internacionalmente, recebendo centenas de turistas de todas as partes do mundo.

Quando se fala do Alto da moura é quase impossível não lembrar de suas

atividades artesanais e o valor simbólico e cultural que os artesãos agregam ao local com sua cultura e tradição que é passada de geração em geração. Mas foi só em 1948, com a ida de Vitalino Pereira dos Santos, o Mestre Vitalino, para o bairro trouxe perspectiva para os artesãos, pois consigo veio sua fama que contribuía para a comercialização das obras dos locais. Hoje o bairro apresenta uma gama de artesões de renome caruaruense com títulos de Mestres e Patrimônio cultural, como a Mestra Marliete Rodrigues, que em 2021 recebeu do Conselho Estadual de Preservação do Patrimônio Cultural (CEPPC) juntamente a secretaria cultural o título de patrimônio vivo de Pernambuco, ao qual lhe concede uma bolsa mensal de incentivo cultural, com o objetivo de apoiar, preservar e financiar os artistas, criações e divulgações de técnicas, modos de fazer e saberes das culturas tradicionais ou populares. Para a realização desse trabalho é necessário introduzir-se um pouco da história dos três artesão e Mestres Vitalino, Galdino e Marliete, que foram escolhidos.

### **2.1.1 Mestre Vitalino**

A história de Mestre Vitalino se confunde com a do Alto do Moura pois foi um grande ceramista pioneiro nas artes figurativas no Alto do Moura, e reconhecido como figura ímpar de todo o Nordeste. É impossível falar do Alto do Moura sem vir em mente à tona o nome Vitalino. Nascido em julho de 1909 no sítio Campos ou Ribeira dos Campos, próximo ao Alto do Moura filhos de agricultores, Vitalino teve infância e vida pobre, não frequentou a escola e teve que trabalhar ajudando seus pais desde muito cedo. Observava sua mãe Josefa Maria, que também era louceira, a fazer com técnicas monótonas e repetitivas peças utilitárias que se repetiam em dezenas de exemplares, e utilizava das sobras das argilas para fazer brinquedos que retratavam seu cotidiano o que mais tarde seria conhecido como “Loiça de Brincadeira”: bois, vacas, burros, cachorros, etc., que posteriormente foram exibidos para venda num banco de feira na cidade de Caruaru, juntamente com os utilitários de sua mãe, e teve venda fácil e rápida, para a surpresa de todos. Daí então, a cerâmica figurativa teve uma aceitação cada vez maior naquela feira. Sua primeira peça de composição foi o caçador atirando nos gatos maracajás (felinos selvagens comuns nas matas da região) conforme ele conta para René Ribeiro citado por Mello (1995):

Estudei de fazer uma peça. Peguei um pedacinho de barro e fiz uma tabuleta. Do mesmo barro peguei uma talisca e botei em pé assim; botei três maracanã naquele pé de pau, o cachorrinho acuado com as maracanã e o caçador fazendo

ponto nos maracanã pra atira. Essa peça foi uma admiração. Vendi essa peça a uma senhora do Recife por duzentos réis; ela comprou essa peça e encomendou cinco peças pra frente pra o outro sábado, da mesma qualidade; eu vendi essa peça por dois tostões era um sucesso estrondoso; era um dinheiro que eu disse: nunca mais fico pobre! (MELLO,1995 p. 3).

Figura 01: Vitalino segurando duas de suas peças.



Fonte: Itaú cultural, 2017.

Em 1930 já haviam sido catalogadas 118 temas para sua arte, com milhares de peças produzidas e tinha seu estilo bem definido. Em 1947 suas obras foram apresentadas na Exposição de Cerâmica Popular Pernambucana, e realizada no Rio de Janeiro. Em 1948, mudou-se do Sítio de Campos para o Alto do Moura, trazendo perspectiva para os artesãos, pois consigo veio sua fama que contribuía para a comercialização das obras dos locais. Em 1949 expor os seus trabalhos no Museu de Arte de São Paulo (MASP), trazendo notoriedade a suas obras e sendo reconhecido em todo país. Devido a importância de suas obras é possível até hoje encontrá-las expostas em museus de diversas cidades, como por exemplo no Alto do Moura (Caruaru) em sua antiga casa que foi transformada em museu, no museu de Arte Popular (Recife), Casa do Pontal (Rio de Janeiro), Edilson Carneiro (Rio de Janeiro), Belas Artes (Rio de Janeiro) e no Louvre (Paris). Vindo a falecer em 1963, Vitalino deixa o seu legado marcado, fato esse que influencia até os dias atuais gerações de novos artistas.

### 2.1.2 Mestra Marliete

Marliete Rodrigues da Silva nasceu em setembro de 1957, na cidade de Caruaru, filha de artesão, teve seu primeiro contato muito cedo no cotidiano de sua casa, lembra que bem antes de ir à escola. Seus primeiros exemplares eram brinquedos, que iam tomando forma sem muita ambição, e ao longo do tempo ia aperfeiçoando seus traços e acabamentos, observando as técnicas seu pai Zé Caboclo. Ainda criança começou fazendo brinquedos para vender na feira, e comprar outros brinquedos, e junto de suas irmãs Helena, Socorro e Carmélia ajudavam seu pai na pintura das peças, e logo vendiam na feira da cidade. Em 1973 quando seu pai morreu, houve uma grande preocupação em manter o legado do seu pai e seu lugar na feira, que era responsável pelo sustento da família. De início a família se uniu e reproduziam em conjunto a arte do pai, juntamente com seus traços e sua estética, mas com o passar do tempo, cada membro da família foi se aperfeiçoando e desenvolvendo sua própria personalidade.

Passei por várias fases e cada dia procurava a experiência através do meu pai, de minha mãe e de meus avós, que também foram artesãos. Fui ganhando muita experiência durante aquele ano, porque, quando meu pai morreu, eu era adolescente e, junto com meus irmãos, tivemos que nos cuidar para dar continuidade a todo o trabalho do papai. Fui então à luta: comecei a participar de feiras, reuniões e a participar também da Associação dos Artesãos e Moradores do Alto Moura, fundada em 1982. Batalhamos para que se desse continuidade ao trabalho e foi aí que eu comecei a valorizá-lo e a participar dessas reuniões e de feiras (WALDECK, 2008, p. 03).

Na busca por uma identidade própria, começou a fazer junto com sua irmã peças em miniaturas e descobriu seu amor por elas, um processo que teve início em 1988, época em que assinou um contrato com a fundação de Cultura de Caruaru para fazer peças para o museu, extinguindo então a necessidade da produção em massa, permitindo a artesã criar peças conforme sua criatividade, sem se preocupar com a necessidade do mercado. Ao longo dos anos, Marliete deu novas flutuações a temas compilados por outros mestres do Alto do Moura, tendo obras admiradas no mundo todo: Museu do Barro em Caruaru - PE; Museu do Homem do Nordeste em Recife - PE; Museu do Folclore e Museu do Pontal, ambos localizados no Rio de Janeiro - RJ; Laumier Sculpture Park-Missouri na cidade de Saint Louis, nos Estados Unidos da América, dentre outros. Marliete continua morando e trabalhando no Alto do Moura em Caruaru, lugar onde está localizado seu ateliê, onde sempre viveu e trabalhou.

Figura 02: Marliete segurando uma de suas peças mais conhecidas, Fotografia em família.



Fonte: Acervo pessoal.

### 2.1.3 Mestre Galdino

Em 19 de agosto de 1924 nasce em São Caetano da Raposo (na época distrito de Caruaru) Manuel Galdino Freitas, conhecido como Mestre Galdino. Lembra de seus primeiros contatos com o barro por volta dos oito anos de idade, fazia Judas na semana santa “A gente faz aquele judinha de barro, diz que é o Judas que matou Cristo... Eu fazia aquilo. Mas não importa: mesmo assim, eu já era ceramista desde que nasci.” contou em uma entrevista dada ao Correio Braziliense, matéria intitulada Um ceramista em Brasília, publicada em 1981, produzia também piões, bolinhas que utilizava como “munição” para atirar em passarinhos, entro outros brinquedos (MONTES, 2012, p.174), mas não continuou com o ofício, abandonando logo cedo as brincadeiras para trabalhar na agricultura, carregando consigo a necessidade do sustento.

Figura 03: Galdino segurando duas de suas peças



Fonte: Portal G1, 2020.

Em 1937 muda-se para Caruaru, buscando melhores condições de vida, onde conheceu sua primeira esposa e também artesã Marcionila Maria de Freitas conhecida por seu ofício Maria Rendeira, com quem viria a ter três filhos, Antônio, Jociel e Joel que aprenderiam com o pai o ofício. Só na década de 70 foi apresentado a arte do barro, vendo as obras de mestre Vitalino, Zé Caboclo e Zé Rodrigues, quando questionado sobre a experiência tardia com o barro Galdino respondeu “Eu vim pegar a cerâmica depois dos 51 ano, porque minha estrada era aberta que só vim acertar com ela depois” (MONTES, 2012, p. 174), fazendo referência a vários outros trabalhos que já tinha exercido ao longo da sua vida, como o ofício de pedreiro. Seu primeiro contato com o barro foi inicialmente frustrante, pois não conseguia fazer peças com identidades próprias. Mas como pessoa de fé logo pediu a Deus e encontrou no barro a luz para criar peças únicas. Criou um poema para responder caso questionassem se copiou Vitalino “Galdino é bonequeiro/e sou poeta também/tem boneco em minha casa/que bonequeiro não tem/na arte só devo a Deus/lição não devo a ninguém” (*apud* VITORINO, 2013).

Galdino era poeta, cordelista, violinista, artesão e considerado por muitos como artista. “Ele tinha uma viola velha, não gostava de viola afinada não, as corda dele era esticada, mas era tudo sem afinação. Ele batia nas corda e nenhuma dava o tom certo [...] Ele fazia a poesia e encaixava de acordo com o tom da viola e a voz dele, os três.” (MONTES, 2012, p. 175 (sic)). Criava inspirado em seus sonhos e pensamentos, não tinha cultura provinda de formação, mas buscava em sua imaginação uma fonte de inspirações onde criava e assim encantou o olhar de diversas pessoas.

Aí chegaram a televisão. (...) Veio a primeira televisão, (que) foi a TV Pernambuco, eu acho que foi aqui de Caruaru. (...) Aí um artista no Alto do Moura, um trabalho diferente, vamô olhá, aí vieram. Aí chegaram, viram todo o trabalho dele. Um artista novo no Alto do Moura, um trabalho diferente, vamô fazê um trabalho com ele! Aí fizeram a matéria, tudo, aí espalhou em Caruaru,

aí depois veio até a Rádio Difusora, a Liberdade, tudo, aí começou espalha. Aí veio gente do Recife, de Olinda(...) aí começou gente vir de São Paulo. Surgiu esse caso aí de a tal Cultura (TV) Aí foi quando ele disse (que) criou o Mané Pãozeiro. Aí pronto, expandiu até fora do Brasil (LIMA, 2001, p. 119).

Em 1981, Galdino expõe no Paço das Artes em São Paulo. Em 1987 são peças de destaques em Paris na exposição Brésil, Arts Populaires, e em 1992 no MAM no Rio de Janeiro. Em 1995 já debilitado escreve um poema falando de suas condições precárias e em 1996 vem a óbito. No ano em que faleceu é criado um museu/memorial em sua homenagem, onde encontra-se a exibição de várias de suas peças, além de serem possíveis encontrar em vários museus espalhados pelo mundo. Galdino deixou um ensinamento e um legado que será lembrado por várias gerações. “Sou um velho ceramista / Faço repente também / A minha dignidade / Eu não dou por dez vintém / No mundo eu tenho um valorzinho / Que nem todo careta tem” (MONTES, 2012, p.173 (sic)).

## 2.2 DESIGN DE SUPERFÍCIE (Grid, Módulo e rapport)

### 2.2.1 Design de superfície

Rüthschilling (2008) cita o desejo do homem de se expressar através de símbolos e imagens, que desde o período paleolítico o homem utiliza de superfícies para suprir essa necessidade, necessidade essa que futuramente se transformaria em desejo, utilizando essas representações através de distintas superfícies, não só como comunicação, mas também como meio de agregar valor a diversos materiais, preocupando-se agora também com a beleza e o valor estético agregados a peças.

Figura 04: Exemplo de repetição por translação.



Fonte: <https://chadelimadapersia.com/artesanato/breve-historia-da-ceramica-no-ira/>. Acesso em: set 2023.

A criação e o desenvolvimento de projetos de construção e/ou tratamento da superfície, passa por momentos de revisão em função das mudanças nos processos de fabricação. Hoje com o avanço de tecnologias digitais e híbridas, aumentam as possibilidades expressivas, conferindo maior liberdade de criação para o designer. Sendo assim, salientamos que os princípios básicos clássicos, herdados do design têxtil [...] são a noção de módulo e a noção de repetição, podem sua condição necessária para projetos em DS em meios eletrônicos, mas permanecem enquanto conhecimento fundamental da área (RUTHCHILLING, 2008, p. 63).

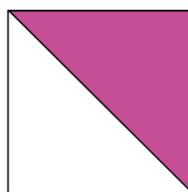
Ruthschilling (2008) apresenta também o vasto campo de atuação e aplicação do Design de Superfície, tais como têxtil, que abrange a maior parte do mercado do design de Superfície, papelaria, cerâmica, aplicações em materiais sintéticos e outros mercados que vão surgindo (ex. a aplicação do design em sites e jogos), e suas diversas técnicas de aplicações tais como serigrafia, sublimação e estamparias digitais.

### 2.2.2 Grid, módulo e rapport

O grid é um sistema de repetição ao qual o designer vai constituir o seu *rapport* [termo em francês utilizado por pesquisadores e profissionais da área de design de superfície (DS) para denominar o processo de repetição] para a aplicação do módulo. O módulo é a menor unidade que contém todos os elementos, nada mais é do que uma unidade de padronagem.

Podemos verificar a seguir alguns exemplos de composições visual organizada através do método de *rapport* de módulos (unidade de padronagem), podendo ele ser alinhado ou não alinhado, e como sua disposição na superfície pode ocasionar múltiplos resultados, devendo elas ser dominada com totalidade pelo design, para que o mesmo apresente domínio na construção da estampa corrida.

Figura 05: Módulo mesmo que unidade de padronagem



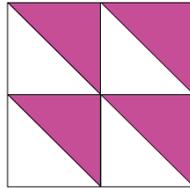
Fonte: Elaborado pela autora (2023)

Os distintos sistemas de repetição através do módulo apresentam nomenclaturas que variam conforme cada autor. Ruthchilling (2008) fala que elas podem se dar por repetição em séries dos módulos alinhados a estrutura, não alinhados ou progressivos. São várias as opções de escolha do grid, cabe ao design entender as especificações do

projeto para compreender qual terá uma melhor aplicabilidade. A autora também informa que: “Os sistemas alinhados são estruturas que mantêm o alinhamento das células [...] também pode haver variação da posição do módulo dentro da célula” (RUTHCHILLING, 2008, p. 68), podendo ser translação, rotação ou reflexão.

Na repetição por translação o módulo mantém sua direção original e desloca-se sobre um eixo (RUTHCHILLING, 2008, p. 68).

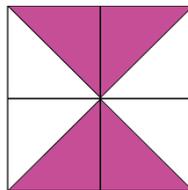
Figura 06: Exemplo de repetição por translação.



Fonte: elaborado pela autora (2023)

Segundo Briggs (2014, *apud* SILVA, 2021, p. 35), o tipo de padronagem rotativa, o elemento ou módulo é girado dos dois lados, tanto no eixo vertical quanto no horizontal, criando assim um efeito de espelhamento nas duas direções, tanto de lado para baixo.

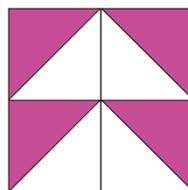
Figura 07: Exemplo de repetição por rotação.



Fonte: elaborado pela autora (2023)

A última opção a identificar do sistema alinhado é a operação por reflexão. Há espelhamento em relação a um eixo ou a ambos (RUTHCHILLING, 2008, p.63).

Figura 04: Exemplo de repetição reflexão.

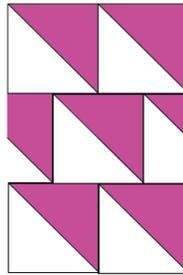


Fonte: elaborado pela autora (2023)

Ruthchilling (2008) fala que o sistema não-alinhado além de oferecer as mesmas possibilidades do sistema alinhados, apresenta uma gama de oportunidades ao

designer, deixando assim o mesmo com um leque de modelos a se criar na composição do módulo. Tem como característica principal a possibilidade de deslocação dos módulos. Sendo o mais comum o deslocamento de 50% (imagem 05).

Figura 08: Exemplo de repetição 50%



Fonte: elaborado pela autora (2023)

Quando se trata de design de superfície há uma gama de composições a serem analisadas, podendo também serem composições sem encaixe ou com módulos progressivos, que se deslocam e aumentam seu tamanho. Desse modo se faz necessário o entendimento do design acerca de todos os componentes e estudos do design de superfície.

### 2.3 METODOLOGIA PROJETUAL

Após a definição do tema principal para o desenvolvimento do projeto, foi escolhido a metodologia proposta por Bruno Munari (2002) com o intuito de proporcionar a organização das ideias e cronológica do projeto, possibilitando a visualização de previsão de prazos, pois Munari busca eliminar através de etapas problemas que podem surgir durante a pesquisa. Munari (2002) deixa claro como é fácil criar, e compara sua metodologia a uma a uma receita de arroz verde, mostrando a importância de se seguir cada etapa apresentada a seguir;

Quadro1: Metodologia proposta por Munari (2002)



Fonte: Munari (2002)

Para a realização dessa pesquisa e melhor adequação ao projeto, fez-se necessária a adaptação as etapas propostas por Munari (2002), modificando assim algumas etapas detalhadas a seguir, com o intuito da melhor adaptação possível ao projeto e desenvolvimento da coleção de design de superfície.

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

### 2.3.1 Problema

Como retratado no esquema acima, a primeira parte é denominada por Munari (2002) como problema, e é nessa etapa onde se dá início ao projeto. O problema a ser apresentado ao decorrer das próximas etapas é demonstrado sua solução na última parte. O problema dessa pesquisa a ser solucionado foi a ausência de estampas nessa temática apresentadas ao mercado, e como o Design de Superfície pode agregar valor aos produtos destinados a tal público.

### 2.3.2 Definição do Problema

Posterior a descrição do problema geral, Munari (2002) descreve a necessidade emergente do design em querer descobrir com imediatez a solução e aconselha para que o mesmo detalhe o problema no geral e determine os limites dentro dos quais se pretende trabalhar. Nessa etapa é apresentado o contexto geral e definido o público-alvo apresentado também o *briefing*.

### **2.3.3 Componentes do Problema**

Em seu livro Munari (1981, p. 46) fala que, “qualquer que seja o problema, pode-se dividi-lo em seus componentes. Essa operação facilita o projeto, pois tende a pôr em evidência os pequenos problemas isolados que se ocultam nos subproblemas”.

Os problemas em design, são compostos por um ou vários outros problemas, denominados esses como componentes, que são todos os elementos que constituem o problema. Nessa etapa do desenvolvimento do projeto há alguns aspectos a serem levados em consideração, como o público alvo, objetos, análise de concorrência, adequação de cores, texturas etc.

### **2.3.4 Coleta e Análise de Dados**

Ainda de acordo com Munari (1998, p. 42) “A análise de todos os dados recolhidos pode fornecer sugestões acerca do que não se deve fazer para projetar [...] e pode orientar o projeto de outros materiais, outras tecnologias, outros custos”. Nessa etapa se faz necessária a pesquisa dos problemas listados anteriormente. Coleta de dados implica procurar conhecer cada parte do todo do projeto separadamente, e logo após se faz necessário a análise desses dados recolhidos, buscando os melhores elementos para solucionar o problema. A análise de dados é de suma importância, pois guia o designer no melhor caminho a se seguir, é a análise de dados que guia a próxima etapa: a criatividade. É relevante que a coleta e análise de dados sejam estudadas em conjunto, pois possibilita uma melhor orientação do projeto.

### **2.3.5 Criatividade**

Com todas as etapas anteriores bem definidas e destrinchadas, nessa etapa o design tem todos os dados para impulsionar sua criatividade. Se faz importante a apresentação de painéis semânticos que demonstram e simplificam dados anteriormente apresentados, que servem para consulta durante todo o processo criativo. É nessa fase da metodologia que as ideias viram materialização, através dos objetivos anteriormente traçados e bem definidos, agregando valores diferenciados ao projeto.

### **2.3.6 Materiais Tecnologia**

Nessa etapa é baseada na experimentação e definição de materiais definidas e aplicadas para a melhor execução do projeto. Na coleta de dados é possível apresentar possibilidades apenas em quantão de conhecimento, mas é somente depois da criatividade que se efetivam escolhas definitivas para a aplicação dela. Portanto é nessa fase que se define como será executado o projeto.

### **2.3.7 Experimentação**

Nessa fase é possível solucionar os problemas que antes pareciam insolúveis. Testar com um intuito de encontrar possíveis falhas para melhor atingir o objetivo inicial e certificar que as escolhas tenham sido tomadas considerando todas as possibilidades e que foi optado pelo caminho mais adequado. É também na experimentação que se consegue testar cores, forma, usabilidades, etc.

### **2.3.8 Modelo**

Os modelos demonstram as possibilidades reais de uso. Chegando nessa etapa todos os dados suficientes já foram coletados, é o momento de criar os primeiros protótipos e trabalhar os modelos, formas, ou os produtos.

Dessas experiências resultam amostras, conclusões, informações que podem levar à construção de modelos demonstrativos de novas aplicações com fins particulares. Essas novas aplicações podem destinar-se à resolução de subproblemas parciais que, por sua vez, juntamente com os outros, concorrerão para a solução global. (MUNARI, 1998, p. 50).

### **2.3.9 Verificação**

É na verificação que se observa as falhas, caso existam e são corrigidas. Apresenta--se o modelo a um número possíveis de usuários ou público alvo, e pede-se que deem seu parecer sobre o modelo apresentado, com o objetivo de verificar as adequações do mesmo as condições preestabelecidas. Podendo ser questionadas se o posicionamento da marca, tema proposto, público-alvo entre outros, correspondem aos dados apresentados anteriormente.

### 2.3.10 Desenho de Construção

Nessa etapa descreve-se todos os dados do desenho, de modo que se for necessário outro design consigo prosseguir com o projeto sem interferir em sua identidade, com o intuito de facilitar a compreensão para a produção. É de suma importância classificar e descrever alguns elementos, tais como tamanhos, materiais, códigos de cores com um certo grau de detalhes. É a partir do desenho de construção que o projeto será materializado.

### 2.3.11 Solução

É a última etapa da metodologia, onde o projeto é efetivado, resolvendo assim o problema apresentado anteriormente. É a síntese de todo o projeto.

## 2.4 ADAPTAÇÃO DA METODOLOGIA DE MUNARI AO PROJETO.

A seguir, é possível observar todas as adaptações feitas por Silva (2018) (quadro2), segundo a metodologia proposta por Munari (2002) com o intuito de facilitar a adaptação e aplicação a um projeto de Design de Superfície. Para esse trabalho optou-se por a adição de mais uma etapa para que se torne possível a elaboração de uma coleção de estampas baseadas nas obras de Mestre Vitalino, Mestre Marliete e Mestre Manuel Galdino, adaptada da metodologia original.

Quadro2: Adaptações das etapas do processo criativo de Munari

| FASES                                  | MÉTODOS E PROCESSOS  |
|--|--|
| DEFINIÇÃO DO PROBLEMA                  | Contexto<br>Briefing<br>Público-alvo   |
| COLETA E ANÁLISE DE DADOS              | Pesquisas qualitativa<br>Análise de Similares<br>Estudo Imagético                |
| CRIATIVIDADE E EXPERIMENTAÇÃO          | Geração de alternativas<br>Definição dos elementos<br>Geração de Módulo e rappot |
| DEFINIÇÃO DO MODELO E DA SOLUÇÃO FINAL | Avaliação das alternativas<br>Proposta de aplicações                             |

Fonte: Munari (2002), adaptado Silva (2018).

Na primeira fase, denominada definição do problema, será apresentada o contexto, *brifing* e público-alvo, evitando desvios ou erros que poderiam vir aparecer. A

segunda etapa é composta com total ênfase nas pesquisas e análises das mesmas. Nessa etapa serão adicionados *moodboard* para análises de tendências, análise de mercado, entre outros. A apresentação desses dados se faz necessária para orientar o designer nos seguintes passos, além de permitir que a criatividade seja bem aplicada dentro de seus objetivos, agregando valores diferenciados ao projeto.

A terceira etapa, denominada criatividade e experimentação, é onde serão materializadas todas as ideias, apresentando os primeiros esboços e aplicação dos métodos de padronagens propostos por Ruthchilling (2008). É nessa etapa que será executada a criação de módulos e *rapport* que irão gerar as padronagens. Na quarta fase será executado o projeto, utilizando os dados apresentados na etapa anterior e validando as padronagens através desses mesmos dados, nessa fase serão apresentadas as alterações, a solução do problema, e possíveis aplicações das padronagens. Tais alterações foram aplicadas com o intuito de descomplexificar a aplicação da metodologia ao design de superfície, apresentando de uma maneira mais objetiva, sendo todas as etapas da metodologia de design descritas anteriormente, a seguir serão apresentadas e aplicadas.

### **3. DESENVOLVIMENTO**

Nesse item será aplicada as etapas anteriormente apresentadas, utilizando a metodologia proposta por Munari (1998) e adaptada por Silva (2018). Todo o processo de desenvolvimento deve ser guiado por ela, eliminando assim possíveis erros e estabelecendo a resolução do problema.

#### **3.1 DEFINIÇÃO DO PROBLEMA**

##### **3.1.1 Contextualização**

Mediante pesquisas do cenário de artes figurativas do Alto do Moura, percebeu-se a possibilidade de criar padronagens representando alguns artesões, com o intuito de valorizar seus traços, suas identidades e as expressões socioculturais introduzidas no contexto trazido, exaltando também elementos culturais de um povo que traz consigo muitas expressões de cultura e sabedoria.

O presente trabalho tem o intuito de desenvolver uma coleção de design de superfície respondendo a seguinte questão: Como o Design de Superfície pode contribuir enriquecendo e destacando trabalhos da cerâmica de artes figurativas? Para responder esse questionamento, se faz necessário o entendimento de alguns tópicos, tais como: o público consumidor, o mercado, as tendências, entre outros, resultando na criação de coleções de padronagens.

##### **3.1.2 Briefing**

A finalidade da presente pesquisa se trata de desenvolver três coleções de design superfície, contendo as três padronagens em cada, utilizando as aplicações propostas por Rùthschilling (2008), totalizando nove estampas. As três coleções serão baseadas na arte do barro, exaltando a cultura, regionalidade e as características individuais de cada artesão, pois em cada uma será retratada a identidade de um mestre artesão, escolhidos como inspiração por sua importância e suas características únicas, sendo eles Mestre Vitalino, Mestra Marliete e Mestre Galdino.

### 3.1.3 Público-alvo

A definição de um público-alvo é de suma importância para a construção do projeto, pois é a partir da sua segmentação que se faz possível a construção de um projeto com objetivos bem traçados e definidos. O objetivo do projeto é atingir o público que admira a tradição do barro, seus produtos, suas histórias e suas características, assim como todo o valor cultural a ele agregado, apresentado características direcionadas a cultura, tais como interesse por artes, esculturas e outras manifestações culturais, com poder de compra para produtos com valor agregados. Frequentam geralmente feiras de artes, atelier e exposições. O público alvo valoriza características nos produtos, são pessoas que além de tudo priorizam a cultura e suas raízes, desprivilegiando a produção em série.

Figura 9: Painel do público-Alvo



Fonte: Elaborado pela autora (2023)

## 3.2 COLETA E ANÁLISE DE DADOS

### 3.2.1 Pesquisa qualitativa

Para a elaboração do projeto se fez necessário a realização de uma pesquisa que foi executada de forma presencial no Alto do Moura com turistas e clientes que visitavam as casas-museus e ateliês de alguns artesões. A mesma foi elaborada com o intuito de colher dados acerca do ponto de vista de cada entrevistado, levantando dados sobre suas percepções em relação a cada artesão anteriormente proposto para pesquisa (Mestre Vitalino, Mestra Marliete e Mestre Galdino).

Primeiramente foi apresentado aos entrevistados (apêndice A) o contexto, qual proposta da pesquisa e o que se fazia necessário na análise das imagens (apêndice B),

além da extração de alguns elementos que seriam fundamentais para a resposta do questionário (apêndice A). Foi encontrado no decorrer da entrevista algumas dificuldades, pois como se tratam de espaços turísticos, muitas pessoas não conseguiriam parar para responder, pois vinham com ônibus ou grupos turísticos e não podiam “perder tempo” respondendo perguntas, como cita uma turista. Disponível também em (apêndice C) as respostas completas dos entrevistados para mais consultas.

Todas as sete perguntas foram elaboradas a fim de se obter três respostas em cada uma delas, uma para cada artesão, com base na análise das imagens apresentadas. Quando questionados sobre os elementos que mais chamaram a atenção nas obras de Mestre Vitalino, 30% dos entrevistados responderam que a cor, apontando cores como amarronzado, laranja e detalhes vermelhos. Foram destacados também características como a representação do cotidiano e a figura masculina destacado por uma outra entrevistada. Foi ressaltado também por um entrevistado os detalhes presentes nos animais. Mestre Marliete ganhou destaque unânime por suas cores vivas, e logo em seguida suas padronagens e florais, que se destacaram e foram citados por 90% dos entrevistados. Já Mestre Galdino se destacou pelo que foi denominado pelos entrevistados como texturas, traços fortes ou caricaturas, citados por 100% dos entrevistados. A “ausência de cores” destacada por um entrevistado também chamou bastante atenção.

Para a elaboração da criação da coleção de Mestre Marliete, foram sintetizados alguns elementos, como a presença de cores vivas e estampas florais, que se destacaram como principais características da artista. Também foi levantada a presença da família ou de “muitas pessoas”, de acordo com Fernando Keller, sendo retratados sempre em miniaturas.

Mestre Vitalino é retratado pelos entrevistados por representar animais e o cotidiano com tons mais neutros ou pela presença de poucas cores de destaques. Os elementos estéticos sintetizados, apresentados pelos entrevistados baseados nas obras de Galdino foram os tons terrosos (naturais do barro, pois não é adicionado a ele nenhuma coloração), caricaturas, muitos detalhes, os elementos abstratos e cômicos e os dentes sempre aparentes, como destaca Denise de Melo.

### 3.2.2 Análise de similares

A análise de similares se faz importante pois que é nessa fase que será realizada a busca por projetos que tenham possíveis características semelhantes com a resolução do problema da pesquisa. A seguir, serão apresentadas algumas padronagens do design de superfície elaborados por empresas e/ou designers que foram motivados pela estética do barro, artesanato ou estampas culturais, apresentando assim aspectos da estética semelhantes, aplicados em estampas corridas.

**Avro store:** É uma loja de estamparia nacional, pioneira na demanda de impressão digital em tecidos naturais, onde são vendidas estampas corridas criadas por diversos designers através da utilização de técnicas distintas.

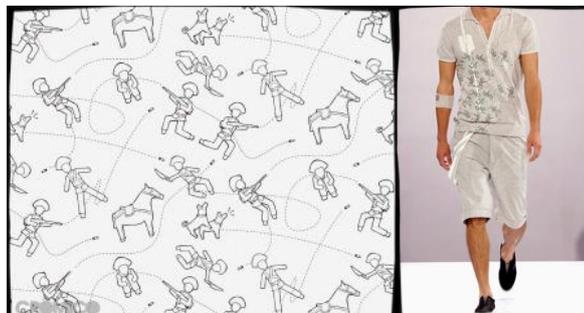
Figura 10: Estampa Festa do Nordeste



Fonte: <https://lancaster.commercesuite.com.br/nossa-estampa/estampa-festa-do-nordeste>. Acesso em 2023

**Eduardo Santos:** Designer formado na Universidade Federal de Pernambuco, em 2010. Padronagem executada para trabalho acadêmico realizado em 2009, utilizando a técnica de *rapport*, inspirada nas obras de Mestre Vitalino.

Figura 11: Padronagem inspirada em Vitalino



Fonte: <https://cromico.wordpress.com/2010/09/24/banguca-no-mei-da-fera/>. Acesso em 2023

**Mioca:** É uma loja de roupas infantis que se destaca por produzir estampas que valorizam a cultura do nordeste. Utiliza da técnica de *rapport* por rotação e repetição, respectivamente.

Figura 12: Coleção barro

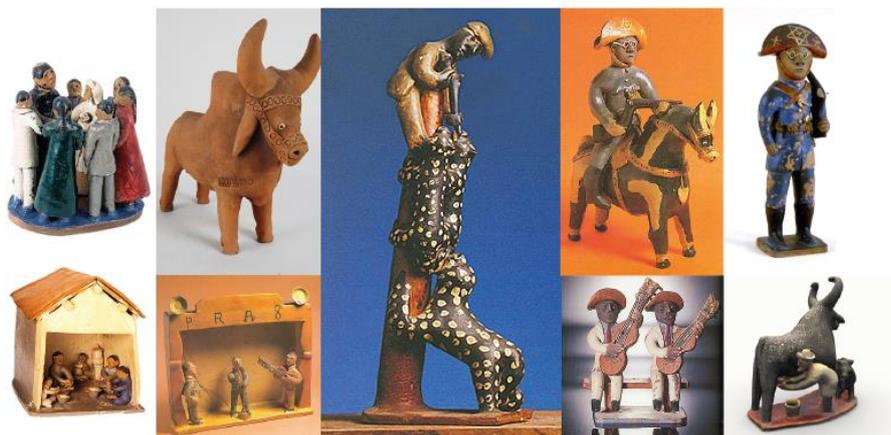


Fonte: Instagram @mioca\_br. Acesso em 2023

### 3.2.3 Estudo Imagético

O estudo Imagético se realizará através da análise de fotos, extraindo elementos estéticos tais como: cores, formas, texturas entre outros. Essa análise será possível através da apresentação de painel de obras do Mestre Vitalino, que serão apresentados a seguir. O primeiro painel semântico apresentado (figura 13) será o painel de elementos de imagens de Mestre Vitalino, apresentando suas principais obras.

Figura 13: Painel semântico Mestre Vitalino



Fonte: Elaborado pela autora (2023)

As obras apresentadas foram selecionadas a partir da análise das entrevistas e de sua importância para identificação de elementos estéticos e a sua relevância para a identidade do artista. O cangaceiro e o boi são figuras de suma importância nas obras de Mestre Vitalino, reconhecidos mundialmente, pois retrata a figura do homem em seu

cotidiano. Já a representação do gato Maracajá foi escolhida por ser uma obra importante na história do mestre, pois é sua primeira peça de composição, onde é retratada a caça dos gatos, bem como pela presença da estampa nos animais, destacada na entrevista. Todas essas peças apresentam elementos estéticos que foram abstraídos e são representados na imagem, como a cor da roupa do cangaceiro ou a padronagem nas costas do boi, utilizadas posteriormente.

É possível destacar algumas padronagens que podem vir a serem relevantes para a construção do presente trabalho, tais como: as bolinhas dos gatos, as manchas do boi, ou até mesmo o que parece ser uma padronagem um pouco discreta, mas bem característica nas costas do boi. Além dos tons naturais do barro, Mestre Vitalino utiliza algumas cores tais como laranja, azul, vermelho, preto e branco, algumas só em detalhes, outras mais aparentes.

No painel de referência da Mestra Marliete é possível observar o quanto é notável a presença de cores diversas nas roupas e nos detalhes mostrados, utilizando a cor natural do barro em objetos complementares e explorando com mais intensidades cores como o vermelho, verde, azul, amarelo entre outras. Utilizando também o preto como forma de evidenciar algumas padronagens.

Figura 14: Painel semântico Mestra Marliete



Fonte: Elaborado pela autora (2023)

Mestra Marliete utiliza quase sempre roupas com estampas de flores, geralmente arredondadas, e suas obras detalhistas representam cenas do cotidiano, retratadas sempre em miniatura e com muita atenção a cada mínimo elemento que compõe o todo. Há em suas obras a predominância de cores vibrantes e chapadas, com recorrência de florais.

No painel a seguir (figura 15) é possível observar o que Mestre Galdino tem de mais notório em suas obras, que são suas texturas, encontradas unanimemente em todas as suas esculturas. Através delas Galdino dá movimentos e sombras às obras, que parecem ganhar vida.

Figura 15: Painel semântico Mestre Galdino



Fonte: Elaborado pela autora (2023)

Conhecido por suas caricaturas e texturas, apresentava sempre traços únicos e espalhafatosos em bonecos com faces animais. É possível observar nessa figura (figura 15) a presença de alguns elementos que não podem ser deixados de lado para construção de uma identidade estética, tais como: as cores, texturas e formas. O artista utilizava a cor própria do barro e não tinha costume de colorir suas peças, usufruindo de uma técnica própria para destacar suas obras. As texturas davam vida não só ao pelo dos animais que nasciam da imaginação do Mestre, mas também a pele e as escamas, além dos movimentos das roupas, a textura da parede etc, tudo parecia ganhar vida.

### 3.3 CRIATIVIDADE E EXPERIMENTAÇÃO

#### 3.3.1 Geração de Alternativas

Para a geração de alternativas se faz importante a extração de elementos que são destacados nas imagens acima (figuras 13, 14 e 15), tais como: cores, formas e texturas, sintetizando assim elementos de destaque característicos de cada artesão, e possibilitando o desenvolvimento da coleção de design de superfície, baseando-se na estética dos artistas. Para a criação, foi utilizado o *software Adobe Illustrator*, possibilitando a simplificação das formas e tornando-as mais distintas e de fácil compreensão.

Figura 16: Síntese dos elementos gráficos Mestre Vitalino



Fonte: Elaborado pela autora (2023)

Figura 17: Síntese dos elementos gráficos Mestra Mariete



Fonte: Elaborado pela autora (2023)

Figura 18: Síntese dos elementos gráficos Mestra Galdino

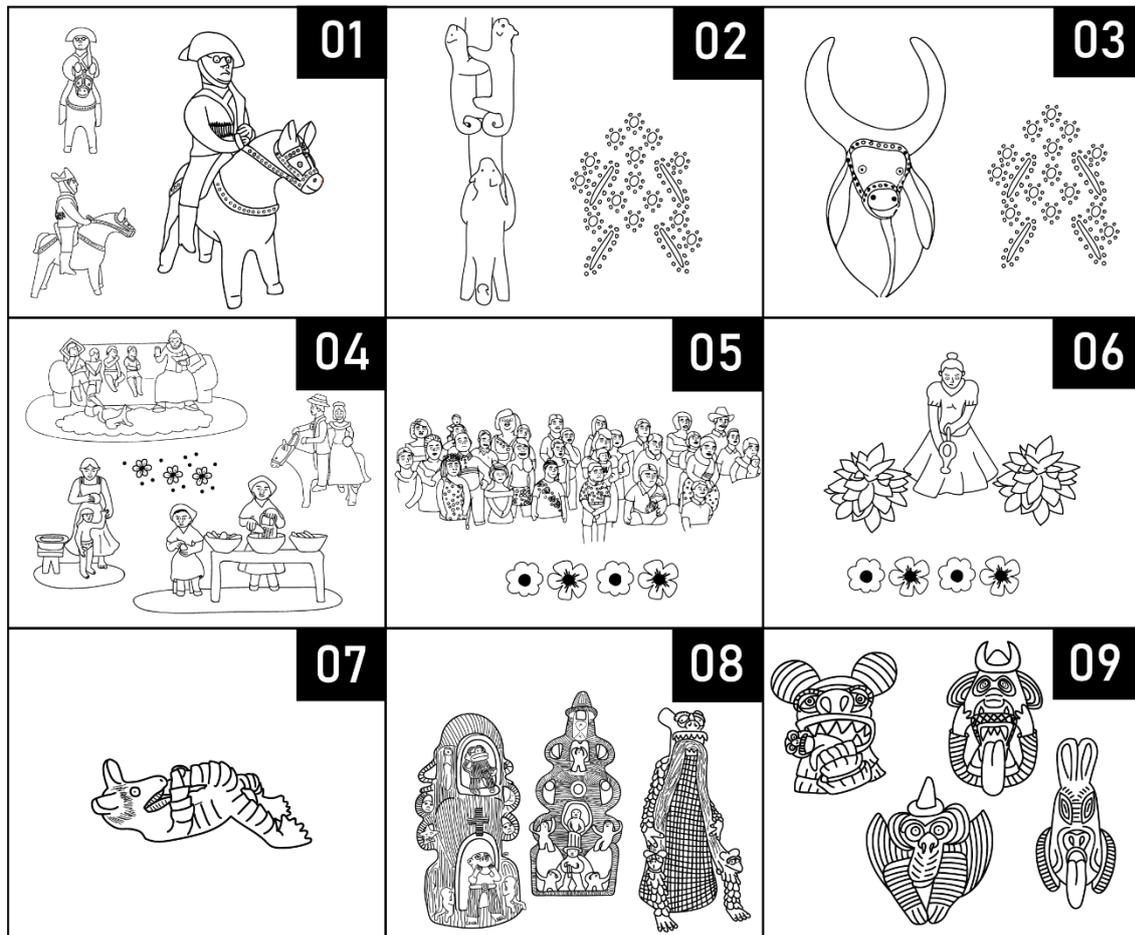


Fonte: Elaborado pela autora (2023)

### 3.3.2 Definição de Elementos

Gerados os elementos apresentados nas figuras 16, 17 e 18, se faz necessário, para a melhor compreensão, a separação desses elementos presentes em cada figura de síntese, facilitando a compreensão das etapas de elaboração da padronagem final. No quadro três, é possível observar tal separação sendo caracterizada como: 01, 02 e 03 elementos da composição do Mestre Vitalino, 04, 05 e 06 de Mestra Marliete e 07, 08 e 09 elementos da composição do Mestre Galdino.

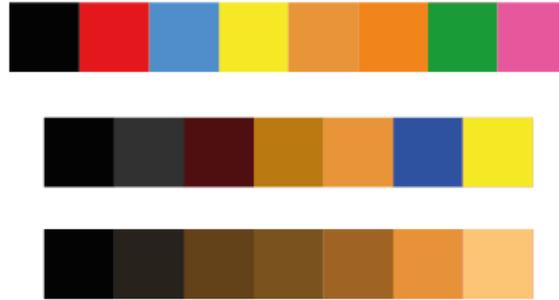
Quadro 03: Elementos da composição (2023)



Fonte: Elaborado pela autora (2023)

Definidos e agrupados todos os elementos da composição, se faz necessário a definição da paleta de cores de cada artesão, para que as padronagens finais não fujam da estética proposta. Essa paleta de cores foi construída levando em consideração as informações obtidas por meio do questionário apresentado disponível em apêndice A.

Figura 19: Paleta de cores de Marliete, Vitalino e Galdino, respectivamente



Fonte: Elaborado pela autora (2023)

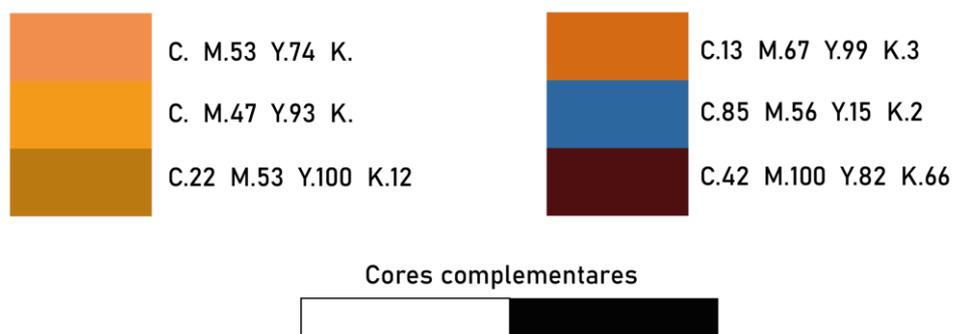
### 3.3.3 Geração de Módulo e *rappot*

Nessa etapa se desenvolve a imaginação, o encaixe e a composição dos elementos estéticos disponíveis no quadro 03, além da aplicação das cores apresentadas na figura 19, construindo padronagens com o auxílio de referências visuais, que resolverá o problema apresentado na primeira etapa do desenvolvimento da pesquisa. Nessa etapa serão apresentados também os encaixes e os módulos para a construção além dos resultados finais de cada padronagem, realizadas em *software* gráficos.

#### Estampa Mestre Vitalino:

A seguir serão apresentados respectivamente as estampas Cangaceiro, Gato Maracajá e Meu Boi, inspiradas em Mestre Vitalino

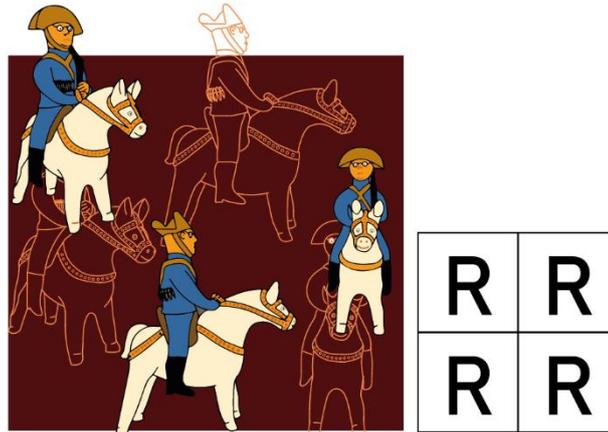
Figura 20: Paleta da estampa Cangaceiro



Fonte: Elaborado pela autora (2023)

A técnica utilizada foi o sistema alinhado pelo *rappot*, por translação do módulo. O módulo mantém sua direção original e desloca-se sobre um eixo. Têm como referência a obra *Lampião a Cavalo*, de Mestre Vitalino, e são utilizadas as perspectivas da obra como referência.

Figura 21: Módulo e *rappot* da estampa Cangaceiro

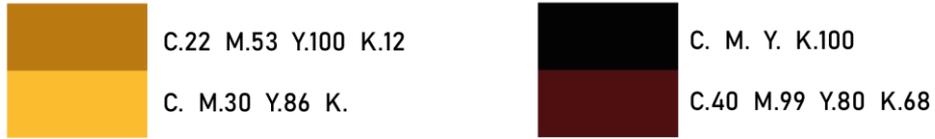


Fonte: Elaborado pela autora (2023)

### Estampa Cangaceiro



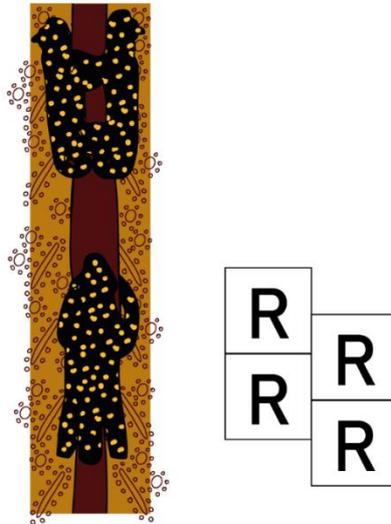
Figura 22: Paleta da estampa Gato Maracajá



Fonte: Elaborado pela autora (2023)

A estampa Gato Maracajá apresenta o sistema não alinhado, com deslocamento vertical de 50%. Têm como inspiração a obra caçador de Gato-Maracajá.

Figura 23: Módulo e *rappot* da estampa Gato Maracajá

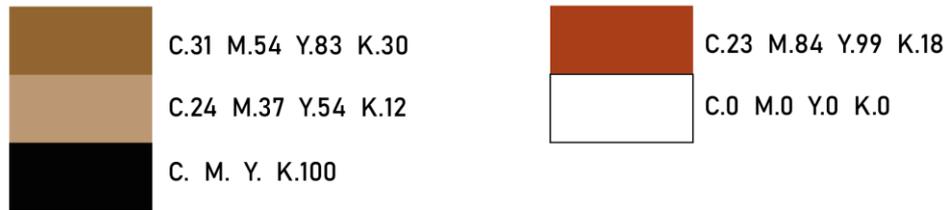


Fonte: Elaborado pela autora (2023)

### Estampa Gato Maracajá

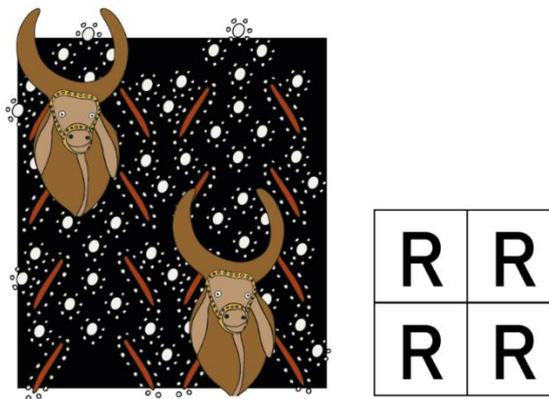


Figura 24: Paleta da estampa Meu Boi



Fonte: Elaborado pela autora (2023)

Utilizada a técnica de repetição por sistema alinhado pelo *rappot*, por translação do módulo. O módulo mantém sua direção original e desloca-se sobre um eixo. A estampa retrata o boi, animal bastante retratado por Vitalino. Tão retratado que em seu museu é possível encontrar uma estátua do mestre esculpindo um boi. Padronagem replicada das costas da vaca retratada na obra Vaca Leiteira.

Figura 25: Módulo e *rappot* da estampa Meu Boi

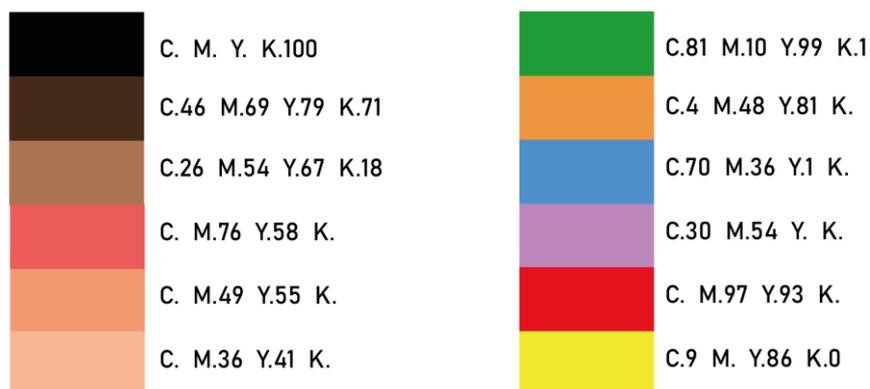
Fonte: Elaborado pela autora (2023)

## Estampa Meu Boi



A seguir será apresentada a coleção de estampa inspirada nos elementos estéticos presente nas obras de Mestra Marliete.

Figura 26: Paleta da estampa Família



Fonte: Elaborado pela autora (2023)

Para a construção dessa padronagem foi utilizada a técnica de alinhado. O módulo mantém sua direção original e desloca-se sobre um eixo. Tendo como referência a escultura Fotografia em Família.

Figura 27: Módulo e *rappot* da estampa Família



Fonte: Elaborado pela autora (2023)

**Estampa Família**

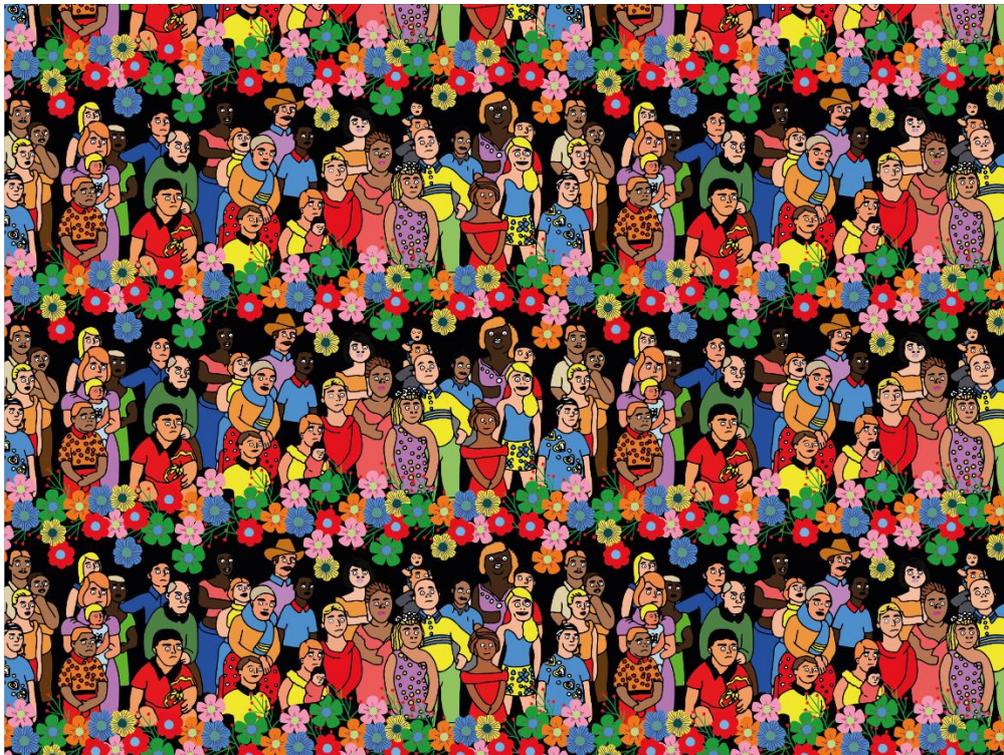


Figura 28: Paleta da estampa Jardineira

|   |                  |  |                  |
|---|------------------|--|------------------|
|  | C.3 M.78 Y. K.   |  | C.71 M.36 Y.2 K. |
|  | C. M.97 Y.92 K.  |  | C.10 M.1 Y.85 K. |
|  | C.70 M.0 Y.90 K. |  | C. M.63 Y.93 K.  |
|  | C. M. Y. K.100   |  | C. M.48 Y.3 K.   |
|  | C.4 M.33 Y.64 K. |  | C. M. Y. K.      |

Fonte: Elaborado pela autora (2023)

A padronagem Jardineira é elaborada através da repetição por deslocamento 50% na horizontal, cuja imagem é baseada na obra Regando as Flores.

Figura 29: Módulo e *rappot* da estampa Jardineira

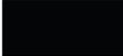


Fonte: Elaborado pela autora (2023)

### Estampa Jardineira



Figura 30: Paleta da estampa Cotidiano

|   |                     |   |                    |
|---|---------------------|---|--------------------|
|  | C.82 M.55 Y. K.     |  | C.67 M. Y.61 K.    |
|  | C. M.99 Y.93 K.     |  | C. M.93 Y. K.      |
|  | C. M.70 Y.96 K.     |  | C.8 M.39 Y.47 K.1  |
|  | C.14 M.2 Y.90 K.    |  | C.20 M.53 Y.73 K.8 |
|  | C. M. Y. K.100      |  | C. M.53 Y.9 K.     |
|  | C.40 M.61 Y.91 K.51 |  | C. M. Y. K.        |

Fonte: Elaborado pela autora (2023)

O padrão a seguir tem como inspiração quatro grandes obras da Mestre Marliete; Contando História, Noivos a Cavalo, Banho de cuia e Ralando milho, fazendo o uso da repetição por translação alinhada.

Figura 31: Módulo e *rappot* da estampa Cotidiano

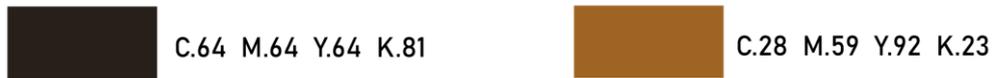
Fonte: Elaborado pela autora (2023)

## Estampa Cotidiano



A seguir será apresentada a coleção de estampa inspirada nos elementos estéticos presentes nas obras de Mestre Galdino, apresentando suas estampas Jaguá, Paozeiro e Beija-flor

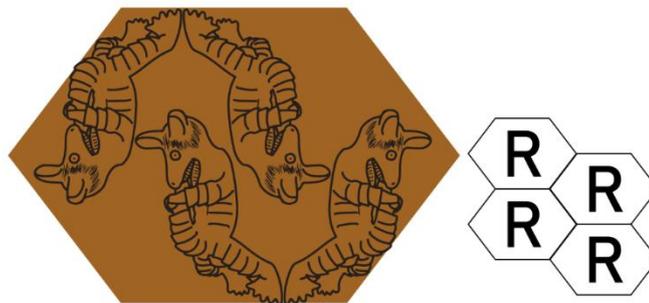
Figura 32: Paleta da estampa Jaguá



Fonte: Elaborado pelo autor para a pesquisa

Com módulo hexagonal, essa padronagem apresenta como inspiração a obra Lobo-Guará, e tem sua repetição hexagonal por coluna.

Figura 33: Módulo e *rappot* da estampa Jaguá



Fonte: Elaborado pela autora (2023)

### Estampa Jaguará

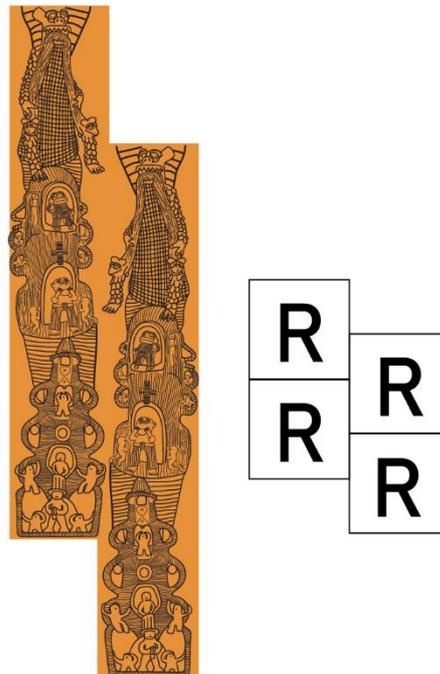


Figura 34: Paleta da estampa Pãozeiro



Fonte: Elaborado pela autora (2023)

Apresentando o módulo não tão uniforme, a padronagem contém repetição não linear, apresentando deslocamento do módulo em 50% na coluna. Tem como referência três grandes obras do Mestre Galdino; A árvore da simpatia, Manoel pãozeiro em seu castelo e Carranca cobra e lagarto.

Figura 35: Módulo *rappot* da estampa Pãozeiro

Fonte: Elaborado pela autora (2023)

## Estampa Pãozeiro



Figura 36: Paleta da estampa Beija-flor



C.69 M.67 Y.66 K.85

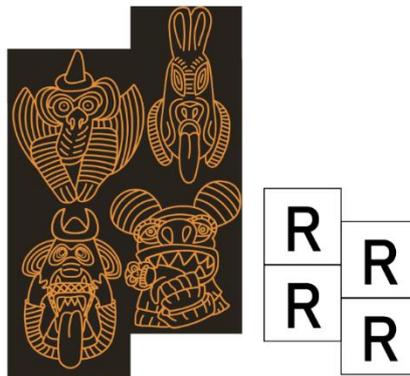


C.7 M.49 Y.83 K.1

Fonte: Elaborado pela autora (2023)

Com padronagem não linear e deslocamento vertical sobre coluna, os elementos gráficos foram baseados em quatro obras de Mestre Galdino, sendo abstraídos a síntese de cada uma delas; Beija-flor voador do Norte, monstrinho geográfico, guará e carranca.

Figura 37: Módulo e *rappot* da estampa Beija-flor



Fonte: Elaborado pela autora (2023)

## Estampa Beija-flor



### 3.4 DEFINIÇÃO DO MODELO E DA SOLUÇÃO FINAL

#### 3.4.1 Avaliação das Alternativas

Definido os padrões se fez necessário a avaliação das estampas através de testes de impressão a fim de definir tamanhos mínimos para a utilização das estampas, possibilitando assim de todos os detalhes sejam perceptíveis. A seguir é possível observar os tamanhos mínimos dos módulos recomendados para aplicações.

Figura 38: Dimensões mínimas para o rapport das estampas.





Fonte: Elaborado pelo autor para a pesquisa

### 3.4.2 Aplicações

Essa etapa consiste na experimentação e aplicações das padronagens, assim como as soluções técnicas selecionadas durante as etapas da metodologia. Tendo como solução final do projeto sugerir a aplicação em diversas superfícies, tais como: vestimentas, produtos têxteis para moda casa, e outros suportes onde o design de superfície atue; pensando inicialmente nos gostos e preferências do público alvo. A imagem a seguir (imagem 40) sugere uma experimentação dos padrões em alguns produtos e outras superfícies.

Figura 39: Sugestão de aplicação guardanapo



Fonte: Elaborado pelo autor para a pesquisa (2023)

Figura 40: Sugestão de aplicação papel de parede



Fonte: Elaborado pelo autor para a pesquisa (2023)

Figura 41: Sugestão de aplicação em almofada



Fonte: Elaborado pelo autor para a pesquisa (2023)

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo buscou discutir dois cenários bastante ricos, sendo eles o design de superfície e como ele poderia agregar a cultura do barro do Alto do Moura. Visando enriquecer ainda mais o repertório do leitor e divulgar informações acerca desses assuntos, agregando valor estético, principalmente a produtos têxteis, em especial as padronagens.

Foi de suma importância para a construção da pesquisa a análise detalhada acerca da vida e obras dos artesãos escolhidos, buscando suas identidades e ponto de vista do público, para a melhor extração de elementos estéticos, de modo que se fosse possível maior ênfase das estampas com os artistas inspirados.

Os objetivos estabelecidos nesse estudo foram alcançados visto que foi elaborado uma coleção com nove estampas inspiradas na cultura local (Caruaru-PE) na produção de artes figurativas, usando como inspiração obras de Mestre Vitalino, Mestre Mariete e Mestre Manuel Galdino. Nos objetivos específicos foram executados e entregues de maneira satisfatória, tais como, disseminar a estética da cultura de arte figurativas presente no Alto do Moura, apresentar metodologia em prática, facultar o acesso ao conjunto de estampas inspiradas nos artesãos locais, oportunizar o consumo de peças de inspiração na cultura local, de modo a enaltecer o consumo e produções de produtos com essa estética e possibilitar aproximação cultural.

Além da importância de cada etapa do trabalho, se faz importante ressaltar a relevância do resultado final. As estampas foram elaboradas seguindo a metodologia proposta por Munari(2002), sendo executadas por meios de programas de software que facilitou o processo de desenvolvimento, utilizando métodos de criação de módulos e rapport, adquiridos no decorrer do projeto, logo em seguida foram impressas utilizando a técnica de impressão por sublimação, resultando em um trabalho satisfatório, a fim de compor padronagens e experimentações em produtos.

Espera-se que essa pesquisa seja utilizada para obtenção de conhecimentos futuros e que a mesma contribua para a propagação da estética da cultura do barro do Alto do Moura, sendo reconhecida e utilizada para futuras consultas.

## REFERÊNCIAS

BAGUNÇA NO MEI DA FEIRA. **Crômico. Design, Superfície (e ilustração)**. 2010. Disponível em: <https://cromico.wordpress.com/2010/09/24/banguca-no-mei-da-fera/>. Acesso em: 05 set. 2023.

BRASIL, Arte Popular do. **Marliete**. Blog Arte Popular do Brasil, sd. Disponível em: <http://artepopularbrasil.blogspot.com/2010/12/marliete.html>. Acesso em: 11 jul. 2023

CABRAL, Renato. **A herança do Mestre Vitalino**. 2017. Disponível em: <http://200-98-146-54.clouduol.com.br/bitstream/123456789/709/1/EDICAO-1--ANO-I-35-37.pdf>. Acesso em: 08 ago. 2023.

COLEÇÃO CORES DO NORDESTE. **Catex Tecidos**. [s.d]. Disponível em: <https://www.catextecidos.com.br/>. Acesso em: 11 ago. 2023

ESTAMPA FESTA DO NORDESTE. **Avro Store**. [s.d]. Disponível em: <https://lancaster.commercesuite.com.br/nossa-estampa/estampa-festa-do-nordeste>. Acesso em: 10 ago. 2023

LEITE, André Luiz Dias. MESTRE VITALINO E A ARTE EM BARRO. **Revista Primeira Evolução**, São Paulo, Brasil, v. 1, n. 37, p. 23–33, 2023. Disponível em: <http://primeiraevolucao.com.br/index.php/R1E/article/view/379>. Acesso em: 4 ago. 2023.

LIMA, Sandra Ferreira de. Tradição e invenção: a resistência inteligente e a construção de espaços próprios no núcleo artesanal do Alto do Moura (PE). **Resgate: Revista Interdisciplinar de Cultura**, Campinas, SP, v. 9, n. 1, p. 137–140, 2006. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/resgate/article/view/8645580>. Acesso em: 01 set. 2023.

MELLO, Paulino Cabral de. Vitalino, sem barro: o homem. **Fundação Assis Chateaubriand**, Ministério da Cultura, Brasília - DF, 1995.

MONTES, Maria Lúcia. **Manuel Eudócio: um cronista de seu tempo**. Texto de Maria Lucia Montes. Fotos de Thomas Baccaro. Pernambuco: Governo do Estado e Pernambuco/ Idealização da Febrearte – Feira Brasileira de Artesanato. 2005. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 2ª ed., 2002.

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

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

SILVA, Breno Fernandes de Barros. **O design de superfície aplicado ao universo cinematográfico**: a criação de uma coleção de estampas inspiradas no filme Pantera

Negra. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Design - Bacharelado) - Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, 2018.

SILVA, Ilzy Gabrielle Soares da; CARVALHO, Mario de Faria. **A arte figurativa de mestras-artesãs do Alto do Moura, Caruaru - PE, e os sentidos estéticos e sensíveis sobre questões de gênero.** Trabalho de Conclusão de Curso de Design - Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, 2021.

VITORINO, Rosângela Ferreira de Oliveira. **Mestre Galdino: o ceramista poeta de Caruaru - PE. 2013.** 230 p. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista "Julio de Mesquita Filho", Instituto de Artes, 2013. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/122057>. Acesso em: 02 ago. 2023.

WALDECK, Guacira. Catálogo da exposição Família Zé Caboclo. **Rio de Janeiro: IPHAN, CNFCP, 2008.** Disponível em: [http://www.cnfcp.gov.br/interna.php?ID\\_Secao=124](http://www.cnfcp.gov.br/interna.php?ID_Secao=124). Acesso em 10 jul. 2023.

## APÊNDICE A – Questionário



UNIVERSIDADE  
FEDERAL  
DE PERNAMBUCO

Este formulário tem como intuito analisar elementos estéticos (Cor, textura, ponto, linha, superfície, luz, sombra etc.) que mais se destacam nas obras dos artesãos de Mestre Vitalino, Mestra Marliete e Mestre Manuel Galdino a partir da análise das imagens apresentadas, com o intuito de sintetizar elementos para construção de uma coleção de estampas.

Nome:

Cidade:

1. Nas esculturas apresentadas quais elementos chamaram mais sua atenção?
2. Desses elementos você destacaria algum em específico?
3. Algum elemento estético não te agradou?
4. Você percebeu algum elemento estético que se repete?
5. Além da cor natural do barro, quais cores você notou que se destacavam mais?
6. Você notou alguma estampa ou padrão que se repete?
7. Na sua opinião qual característica única que representa cada mestre?

### APÊNDICE B – Painel imagético

Vitalino Pereira dos Santos



Mestra Marliete Rodrigues



Manuel Galdino de Freitas



## APÊNDICE C – Respostas dos Entrevistados



UNIVERSIDADE  
FEDERAL  
DE PERNAMBUCO

Este formulário tem como intuito analisar elementos estéticos (Cor, textura, ponto, linha, superfície, luz, sombra etc.) que mais se destacam nas obras dos artesãos de Mestre Vitalino, Mestra Marliete e Mestre Manuel Galdino a partir da análise das imagens apresentadas, com o intuito de sintetizar elementos para construção de uma coleção de estampas.

Rafael de Sousa Lima

Fortaleza-ce

1. Nas esculturas apresentadas quais elementos chamaram mais sua atenção?  
as cores vivas das obras de Marliete Rodrigues, as linhas e textura das obras de Manuel Mestre Galdino e a composição de cores do grande mestre Vitalino.

2. Desses elementos você destacaria algum em específico?

Os contrastes de cor utilizada por Marliete e Vitalino e a textura e sombra do Mestre Galdino.

3. Algum elemento estético não te agradou?

Não.

4. Você percebeu algum elemento estético que se repete?  
de todos as cores originais do barro.

5. Além da cor natural do barro, quais cores você notou que se destacavam mais?  
Amarelo, laranja.

6. Você notou alguma estampa ou padrão que se repete?

Só em Marliete As roupas das mulheres em estampa de rosas.

7. Na sua opinião qual característica única que representa cada mestre?

Os traços do Mestre Manuel Galdino, e as cores do mestre Vitalino e Marliete.



UNIVERSIDADE  
FEDERAL  
DE PERNAMBUCO

Este formulário tem como intuito analisar elementos estéticos (Cor, textura, ponto, linha, superfície, luz, sombra etc.) que mais se destacam nas obras dos artesãos de Mestre Vitalino, Mestre Marliete e Mestre Manuel Galdino a partir da análise das imagens apresentadas, com o intuito de sintetizar elementos para construção de uma coleção de estampas.

Lucas Yuri da Silva

Caruaru-PE

1. Nas esculturas apresentadas quais elementos chamaram mais sua atenção?

Mestre Vitalino - Representações de situações comuns do dia a dia sertanejo

Mestra Marliete - famílias e plantas muito bem detalhadas

Mestre Galdino - caricaturas e a não utilização de pintura

2. Desses elementos você destacaria algum em específico?

Mestre Galdino - gostei bastante da não coloração e das abstrações utilizadas

Mestre Vitalino - muitas representações de trabalho nas artes

Mestra Marliete - muitas peças pintadas detalhadamente

3. Algum elemento estético não te agradou?

Não me agradam muitas pinturas em cores quentes, em específico da Marliete

4. Você percebeu algum elemento estético que se repete?

Mestre Vitalino - situações de trabalho

Mestra Marliete - muitas cores

Mestre Galdino - caricaturas e cor própria do barro

5. Além da cor natural do barro, quais cores você notou que se destacavam mais?

Vermelho e verde

6. Você notou alguma estampa ou padrão que se repete?

Mestre Vitalino - trabalho e caça

Mestra Marliete - famílias e cuidados de casa

Mestre Galdino - figuras caricatas não exatamente definidas e descoloridas

7. Na sua opinião qual característica única que representa cada mestre?

Os traços e os formatos que são únicos de cada.



UNIVERSIDADE  
FEDERAL  
DE PERNAMBUCO

Este formulário tem como intuito analisar elementos estéticos (Cor, textura, ponto, linha, superfície, luz, sombra etc.) que mais se destacam nas obras dos artesãos de Mestre Vitalino, Mestra Marliete e Mestre Manuel Galdino a partir da análise das imagens apresentadas, com o intuito de sintetizar elementos para construção de uma coleção de estampas.

Fernando keller Barros

Indaial-SC

1. Nas esculturas apresentadas quais elementos chamaram mais sua atenção?

Mestre Vitalino ter sempre um instrumento de trabalho ou animal amigo

Marliete a base sempre arredondada

Mestre Galdino a expressão muito forte nos rostos das esculturas.

2. Desses elementos você destacaria algum em específico?

Mestre Galdino apenas a representação no barro sem cores

Mestra Marliete muitas pessoas na escultura

Mestre Vitalino o trabalho árduo das pessoas.

3. Algum elemento estético não te agradou?

Não

4. Você percebeu algum elemento estético que se repete?

A base redonda em cada escultor

5. Além da cor natural do barro, quais cores você notou que se destacavam mais?

verde foi a cor que se destacou mais

6. Você notou alguma estampa ou padrão que se repete?

As flores e furos de roupas costuradas em Marliete

7. Na sua opinião qual característica única que representa cada mestre?

Mestre Vitalino o trabalho

Mestra Marliete família

Mestre Galdino rostos.



UNIVERSIDADE  
FEDERAL  
DE PERNAMBUCO

Este formulário tem como intuito analisar elementos estéticos (Cor, textura, ponto, linha, superfície, luz, sombra etc.) que mais se destacam nas obras dos artesãos de Mestre Vitalino, Mestra Marliete e Mestre Manuel Galdino a partir da análise das imagens apresentadas, com o intuito de sintetizar elementos para construção de uma coleção de estampas.

Cícera Severina da Silva

Palmares-PE

1. Nas esculturas apresentadas quais elementos chamaram mais sua atenção?

A textura e a cor de todos

2. Desses elementos você destacaria algum em específico?

Nenhum

3. Algum elemento estético não te agradou?

Só a do escultor mestre Manuel Galdino e as caras feias os outros eu gostei de tudo.

4. Você percebeu algum elemento estético que se repete?

Sim...a textura de como eles são feitos de barros, principalmente de Mestre Galdino.

5. Além da cor natural do barro, quais cores você notou que se destacavam mais?

As cores vivas amarelo laranja vermelho em Mestra Marliete, Amarelo em Mestre Vitalino e Galdino não tem neh. (sic)

6. Você notou alguma estampa ou padrão que se repete?

As flores de Marliete foi o que eu mais gostei de todos.

7. Na sua opinião qual característica única que representa cada mestre?

O uso do barro.



UNIVERSIDADE  
FEDERAL  
DE PERNAMBUCO

Este formulário tem como intuito analisar elementos estéticos (Cor, textura, ponto, linha, superfície, luz, sombra etc.) que mais se destacam nas obras dos artesãos de Mestre Vitalino, Mestra Marliete e Mestre Manuel Galdino a partir da análise das imagens apresentadas, com o intuito de sintetizar elementos para construção de uma coleção de estampas.

Adriana do Carmo Xavier

Fortaleza-CE

1. Nas esculturas apresentadas quais elementos chamaram mais sua atenção?

Mestre Vitalino: A representação dos detalhes.

Mestra Marliete: a presença de muitas cores.

Mestre Galdino: a ausência de cores.

2. Desses elementos você destacaria algum em específico?

Mestre Vitalino: a família como se estivesse de mudança.

Mestra Marliete: o avô contando histórias aos netos.

Mestre Galdino: a expressão na fase de cada escultura.

3. Algum elemento estético não te agradou?

Vitalino e Marliete todos me agradaram.

Mestre Galdino: as carrancas.

4. Você percebeu algum elemento estético que se repete?

Mestre Vitalino: a impressão que se tem é todos estão em movimento.

Mestra Marliete: gosta de repetir a cor verde.

Mestre Galdino: em suas esculturas gosta de fazer traços na textura que dão uma impressão de profundidade.

5. Além da cor natural do barro, quais cores você notou que se destacavam mais?

Mestre Vitalino: vermelho e Amarelo

Mestra Marliete: gosta da cor verde.

Mestre Galdino: não tem nenhuma cor além do barro

6. Você notou alguma estampa ou padrão que se repete?

Estampas florais de Marliete. Vitalino só nas onças pintadinhas. Manuel só as linhas e pontinhos.

7. Na sua opinião qual característica única que representa cada mestre?

Mestre Vitalino e Mestra Marliete: representam o cotidiano.

Mestre Galdino: as expressões fortes em escultura.



UNIVERSIDADE  
FEDERAL  
DE PERNAMBUCO

Este formulário tem como intuito analisar elementos estéticos (Cor, textura, ponto, linha, superfície, luz, sombra etc.) que mais se destacam nas obras dos artesãos de Mestre Vitalino, Mestra Marliete e Mestre Manuel Galdino a partir da análise das imagens apresentadas, com o intuito de sintetizar elementos para construção de uma coleção de estampas.

Luiz Eduardo da Costa

Limoeiro-PE

1. Nas esculturas apresentadas quais elementos chamaram mais sua atenção?

Mestre Vitalino: cor

Mestra Marliete Rodrigues: cor, texturas, superfície, as estampas da roupa

Mestre Galdino: os traços das artes

2. Desses elementos você destacaria algum em específico?

Mestre Vitalino Pereira dos Santos: as sombras das artes

Mestra Marliete Rodrigues: as cores

Mestre Galdino: os traços e os pontos

3. Algum elemento estético não te agradou?

Não, gostei de todos

4. Você percebeu algum elemento estético que se repete?

Mestre Vitalino: as cores primárias

Mestra Marliete: as cores e algumas texturas

Mestre Galdino: as cores e formas do barro

5. Além da cor natural do barro, quais cores você notou que se destacavam mais?

Os tons de vermelho, azul, amarelo e verde que Marliete e Galdino usam.

6. Você notou alguma estampa ou padrão que se repete?

Mestre Vitalino: os pontilhados das roupas

Mestra Marliete: as estampas dos vestidos e saias

Mestre Galdino: as expressões faciais

7. Na sua opinião qual característica única que representa cada mestre?

Mestre Vitalino: os violeiros

Mestra Marliete: situações do cotidiano

Mestre Galdino: suas caretas nas esculturas



UNIVERSIDADE  
FEDERAL  
DE PERNAMBUCO

Este formulário tem como intuito analisar elementos estéticos (Cor, textura, ponto, linha, superfície, luz, sombra etc.) que mais se destacam nas obras dos artesãos de Mestre Vitalino, Mestra Marliete e Mestre Manuel Galdino a partir da análise das imagens apresentadas, com o intuito de sintetizar elementos para construção de uma coleção de estampas.

Gabriella Felipe de Azevedo

Caruaru-PE

1. Nas esculturas apresentadas quais elementos chamaram mais sua atenção?

Mestre Vitalino: luz, cor, formas.

Mestra Marliete: Cores primárias e formas.

Mestre Galdino: linhas, formas e sombras.

2. Desses elementos você destacaria algum em específico?

Mestre Vitalino: Luz

Mestra Marliete: cor

Mestre Galdino: sombras

3. Algum elemento estético não te agradou?

Não

4. Você percebeu algum elemento estético que se repete?

Mestre Vitalino: formas

Mestra Marliete: cor

Mestre Galdino: sombras e linhas

5. Além da cor natural do barro, quais cores você notou que se destacavam mais?

Vermelho, amarelo, azul e laranja em Marliete e em Vitalino.

6. Você notou alguma estampa ou padrão que se repete?

Há um padrão de cores para cada artista. E Marliete os florais

7. Na sua opinião qual característica única que representa cada mestre?

Mestre Vitalino: a cor laranja/avermelhado

Mestra Marliete: as cores primárias

Mestre Galdino: as formas



UNIVERSIDADE  
FEDERAL  
DE PERNAMBUCO

Este formulário tem como intuito analisar elementos estéticos (Cor, textura, ponto, linha, superfície, luz, sombra etc.) que mais se destacam nas obras dos artesãos de Mestre Vitalino, Mestra Marliete e Mestre Manuel Galdino a partir da análise das imagens apresentadas, com o intuito de sintetizar elementos para construção de uma coleção de estampas.

Thaisa ketlyn Ferreira da silva

Paulista-PE

1. Nas esculturas apresentadas quais elementos chamaram mais sua atenção?

Mestre Vitalino: os detalhes presentes nos animais

Mestra Marliete: as cores e os pequenos personagens

Mestre Galdino: as linhas de expressão feitas com o barro.

2. Desses elementos você destacaria algum em específico?

Mestre Vitalino: os diferentes cenários retratados

Mestra Marliete: o minimalismo

Mestre Galdino: as expressões marcantes

3. Algum elemento estético não te agradou?

Não

4. Você percebeu algum elemento estético que se repete?

Mestre Vitalino: as formas

Mestra Marliete: as cores

Mestre Galdino: são todos bem caricatos e expressivos

5. Além da cor natural do barro, quais cores você notou que se destacavam mais?

O vermelho e laranja no geral, menos Galdino, que não usa cor.

6. Você notou alguma estampa ou padrão que se repete?

Não que eu gostei

7. Na sua opinião qual característica única que representa cada mestre?

Mestre Vitalino: suas obras inspiradas nas crenças populares nordestinas.

Mestra Marliete: traz a delicadeza em cada obra.

Mestre Galdino: destacando o realismo nas suas obras com muita expressão



UNIVERSIDADE  
FEDERAL  
DE PERNAMBUCO

Este formulário tem como intuito analisar elementos estéticos (Cor, textura, ponto, linha, superfície, luz, sombra etc.) que mais se destacam nas obras dos artesãos de Mestre Vitalino, Mestra Marliete e Mestre Manuel Galdino a partir da análise das imagens apresentadas, com o intuito de sintetizar elementos para construção de uma coleção de estampas.

Jhonata Luís de Aguiar Xavier

Frei Miguelinho-PE

1. Nas esculturas apresentadas quais elementos chamaram mais sua atenção?

Mestre Vitalino: texturas e uso de sombra

Mestra Marliete: cores e texturas

Mestre Galdino: formas.

2. Desses elementos você destacaria algum em específico?

Mestre Vitalino: pragmatismo e versatilidade

Mestra Marliete: uso de texturas coloridas

Mestre Galdino: arte semelhante ao movimento cubista.

3. Algum elemento estético não te agradou?

Não

4. Você percebeu algum elemento estético que se repete?

Só em Marliete, principalmente o vermelho, também o verde.

5. Além da cor natural do barro, quais cores você notou que se destacavam mais?

Nenhuma cor chamou muito a atenção.

6. Você notou alguma estampa ou padrão que se repete?

Muitas estampas florais, características desse tipo de arte.

7. Na sua opinião qual característica única que representa cada mestre?

Mestre Vitalino: arte que beira o pragmático

Mestra Marliete: uso de paleta variada de cores

Mestre Galdino: esculturas caricatas ou subjetivas.



UNIVERSIDADE  
FEDERAL  
DE PERNAMBUCO

Este formulário tem como intuito analisar elementos estéticos (Cor, textura, ponto, linha, superfície, luz, sombra etc.) que mais se destacam nas obras dos artesãos de Mestre Vitalino, Mestre Marliete e Mestre Manuel Galdino a partir da análise das imagens apresentadas, com o intuito de sintetizar elementos para construção de uma coleção de estampas.

Denise de Melo

São Paulo

1. Nas esculturas apresentadas quais elementos chamaram mais sua atenção?

Mestre Galdino: os dentes, os elementos abstratos e cômicos

Mestre Vitalino: Representação da masculinidade

Mestra Marliete: Representação da Mulher

2. Desses elementos você destacaria algum em específico?

A musicalidade representada por Vitalino e a cultura da vida do sertanejo.

3. Algum elemento estético não te agradou?

A ausência da figura feminina como figura de força em Vitalino e em Galdino.

4. Você percebeu algum elemento estético que se repete?

Mestre Galdino: Cômico como proposta principal

Mestre Vitalino: Musicalidade, animais, masculinidade

Mestra Marliete: representação da família e flores.

5. Além da cor natural do barro, quais cores você notou que se destacavam mais?

Mestre Vitalino: Tons amarronzados

Mestra Marliete: Verde

6. Você notou alguma estampa ou padrão que se repete?

As flores nas roupas das Esculturas de Marliete

7. Na sua opinião qual característica única que representa cada mestre?

Mestre Galdino: As linhas nas caricaturas

Mestra Marliete: As cores e a família

Mestre Vitalino: o buraco no olho.