

CENTRO PAULA SOUZA
ETEC PROFESSOR ALFREDO DE BARROS SANTOS
TÉCNICO DESIGN GRÁFICO

**COLEÇÃO DE ESTAMPAS INSPIRADAS NA FAUNA E FLORA DE
GUARATINGUETÁ**

Ana Clara Brandão Pimentel¹

Rogério Márcio Rodrigues Campos²

RESUMO: Este trabalho tem como objetivo a produção e apresentação de indumentárias confeccionadas a partir da técnica de estamperia "rapport" ou "padronagem/patterns", conhecida como estamperia contínua. No design, essa técnica envolve a disposição estratégica de elementos para criar a ilusão de uma imagem infinita. As estampas usadas como tema central neste projeto retratam a flora e fauna da região do Vale do Paraíba, com foco na cidade de Guaratinguetá. O trabalho documentou todo o processo, desde a criação das estampas até a impressão dos tecidos e a confecção das peças, culminando no lançamento desta coleção de vestuário exclusivo.

Palavras-chaves: Estamperia Contínua, Design de superfícies, Patterns, Rapport, Ilustração

ABSTRACT: This work aims to produce and present garments made using the 'rapport' or 'pattern' technique in continuous printing, commonly known as continuous pattern printing. In design, this technique categorizes the strategic positioning of elements to create the illusion of an infinite image. The central theme for the illustrations used as prints revolves around the flora and fauna of the Vale do Paraíba region, specifically the city of Guaratinguetá. Through this project, the process documented from the creation of prints to fabric printing and the production of pieces, culminating in the launch of this exclusive clothing collection.

Key-words: Continuous printing, Surfaces Design, Patterns, Rapport, Illustrati1

¹ Aluna do curso técnico em Design Gráfico da ETEC Prof. Alfredo de Barros Santos

² Professor orientador do curso técnico em Design Gráfico da ETEC Prof. Alfredo de Barros Santos

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho assume o papel de apresentar uma coleção de estampas para vestimentas como camisas de botão, vestidos ou calças em diversos tipos de fibras como o poliéster e a viscose, com temáticas da fauna e flora da região de Guaratinguetá/SP produzidas a partir de desenhos lúdicos de animais e plantas características da cidade dispostas em uma padronagem infinita, sendo assim confeccionadas em tecido a metro. Sua importância se estende além das fronteiras acadêmicas, uma vez que apresenta novos horizontes ao que diz respeito às estampas encontradas na região.

Além disso, a apresentação dessas estampas não se limita apenas ao aspecto estético; ela transcende para uma dimensão educativa e de conscientização. Através da arte, o público é convidado a explorar e aprender mais sobre o ecossistema local, mergulhando na rica biodiversidade que compõe este bioma específico. Assim, este trabalho desempenha também um papel fundamental na sensibilização da população para a importância da preservação e do conhecimento relacionados a esse ambiente único e frágil.

Hoje, podemos observar como a arte das estampas continua a prevalecer na moda contemporânea, desempenhando um papel tanto na alta costura quanto no *fast fashion*³. Com a diversificação dos estilos de estamparia e dos métodos de produção ao longo dos anos, surgiram categorias e nomes para designar cada um deles. Em Guaratinguetá, é possível encontrar uma gama de opções dependendo da loja onde se encontra, desde moda *trendy*⁴ (C&A, Renner, Riachuelo, Marisa etc.), esportiva/urbana (Surfware, Everest, Jocko's, etc.) até moda religiosa, movimentado pelo turismo à Basílica de Nossa Senhora Aparecida.

Entretanto, é impossível encontrar algo semelhante à proposta deste trabalho no mercado tradicional da região, e por isso a necessidade de sua existência vem com o intuito de mudar essa realidade.

³ Do inglês “moda rápida”, é um termo para designar tendências que entram e saem do mercado de forma esporádica e com produção em massa de roupas com baixo custo de mão de obra.

⁴ Do inglês que significa literalmente “tendências”, aquilo que está na moda no momento.

1.1 Design de Superfície

O design de superfície é uma disciplina do design que ocupa um lugar singular entre o design gráfico e o design de produtos, pois envolve a interação entre imagem e manufatura, recriando superfícies através de texturas, efeitos visuais e elementos decorativos (Vieira, 2014 p. 43) Sua função primordial é aprimorar a qualidade estética de materiais, conferindo-lhes uma identidade visual única e atraente (Manzini, 1993).

Historicamente, o design de superfície tem raízes profundas na expressão humana, desde os primórdios da civilização, quando as pessoas comunicavam por meio da estilização de artefatos como tapeçarias, pinturas, vitrais, cerâmicas e até inscrições rupestres. Embora sempre tenha existido, a ênfase dada a essa forma de expressão variou ao longo do tempo. Ruthschiling (2006) acredita que qualquer objeto que contenha superfície é capaz de receber modificações como algum tipo de revestimento ou tratamento que envolva cores e textura. Mas para Flusser (2007), em nossa sociedade contemporânea, a ênfase nas superfícies de objetos é mais proeminente do que nunca, com uma atenção cada vez maior aos detalhes visuais e táteis.

Do ponto de vista social, o design de superfície desempenha um papel vital no empreendedorismo, atuando como uma poderosa ferramenta de comunicação entre produtos e consumidores. Ele cria experiências emocionais, estabelecendo uma comunicação não verbal com um público-alvo específico. De acordo com Freitas (2011), essa estratégia agrega valor social e simbólico que transcende seu valor monetário, distanciando-se dos concorrentes no mercado.

Na estamparia, podemos observar claramente como essa abordagem se aplica. Por exemplo, os indianos têm expressado sua religiosidade por meio de tecidos há séculos, incorporando designs que refletem deidades e divindades em suas estampas. Como observou Pezzolo (2009, p. 183):

Muito antes do surgimento dos tecidos, os homens já pintavam seus corpos com pigmentos minerais (...). Além de realçar a beleza, a pintura servia para distinguir a classe social e assegurava uma proteção mágica. Do corpo, a pintura passou para o couro, e depois para os tecidos. (PEZZOLO, 2009, p.183)

Portanto, o design de superfície não é apenas uma forma de expressão artística, mas também um veículo para a transmissão de mensagens culturais profundas e um reflexo das identidades e valores de uma sociedade.

Quando analisamos a vida cotidiana, percebemos que o design têxtil está onipresente, desde o vestuário que as pessoas usam até as roupas de cama em suas casas, bem como decorações de interiores, museus e galerias de arte. Como destacou Silva (2013, p.16), esses elementos possuem uma linguagem própria, e a maneira como as pessoas os observam e apreciam é influenciada pelos elementos e simbologia incorporados pelos designers, bem como pelas técnicas utilizadas na criação do tecido.

2 METODOLOGIA

Neste estudo adota-se se uma abordagem de pesquisa qualitativa. Para Patton (2002), uma pesquisa qualitativa consiste em obter um conteúdo rico em detalhes e fenômenos tais como: citações de experiências alheias, podendo estar em forma de transcrição, entrevista ou gravações. Esta abordagem é consistente com a natureza interdisciplinar do tema, que envolve tanto aspectos técnicos quanto criativos. Como mencionado por Zamboni (1998, p. 6) “[...] o artista também se assume como pesquisador e busca com essa dupla face, obter trabalhos artísticos como resultados de suas pesquisas”.

A metodologia, conforme Marconi e Lakatos (2007) surge da concepção do que é viável e da tomada de decisões que se baseiam no que parece lógico, racional, eficiente e eficaz. Para a execução deste estudo, realizou-se uma pesquisa bibliográfica, que envolveu a interpretação de teorias preexistentes relacionadas aos temas abordados. Uma pesquisa bibliográfica é conduzida com base em material já existente, predominantemente composto por livros e artigos científicos (Gil, 2010)

3 DESENVOLVIMENTO

1.2 Processo de Criação das Ilustrações

Para a produção técnica do produto proveniente desta pesquisa, primeiro se faz necessário a elaboração de um tema que regesse as ilustrações contidas nas

estampas. Assim foi escolhido a ideia de representar a diversidade animal e vegetal do município de Guaratinguetá/SP.

Com o tema decidido, um total de quinze elementos foi desenhado tradicionalmente, isto é, através de mídia não digital consistente de papel, lápis de cor, giz pastel e canetas a base de álcool. Para a escolha dos elementos, foi feita uma pesquisa sobre quais os animais residentes mais comuns da região de Guaratinguetá, usando como base o trabalho dos autores Júnior, Torres, Pereira e Corbi (2020) que destacaram e caracterizaram a fauna local da região do Bosque da Amizade localizada na Avenida Presidente Vargas, popularmente conhecida como Avenida do Carnaval. Dentre os quinze desenhos, três são mamíferos; Capivara, Lontra (Figura 2) e Gambá-de-Orelha-Branca (Figura 3); E sete são pássaros; Garça-Branca (Figura 1), Quero-Quero, Maritaca (Figura 2), Rolinha e Bem-Te-Vi (Figura 4). Para a flora, faz-se presente galhos de Gomeiras, Taboas e folhas de Buritis (Figuras 5 e 6), a ideia de acrescentar Araucárias foi descartada assim como as Taboas na hora da montagem do rapport.

Primeiro cada desenho começou com um simples esboço feito a partir de observação direta de uma foto real dos bichos, as garças foram as primeiras a serem desenhadas e resultaram em três opções diferentes.

Figura 1 – Garças-Brancas

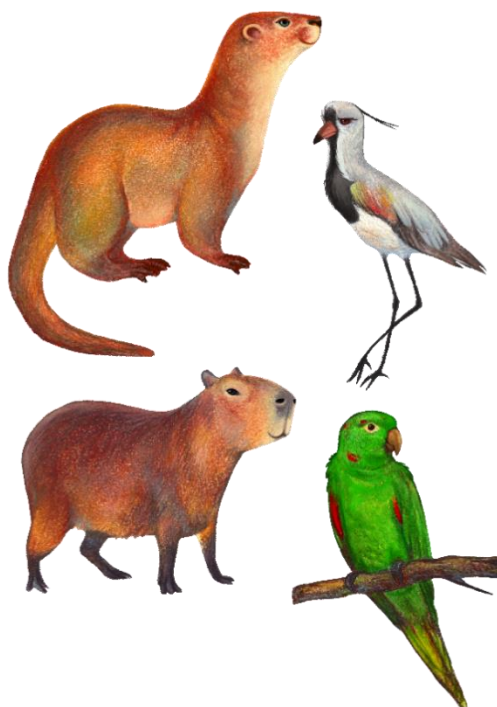


Fonte: A autora

A ideia inicial era ter mais de uma variação de cada um dos elementos, mas considerando o tempo levado para produzir cada desenho a proposta foi descartada. As garças da figura 1 foram renderizadas em lápis de cor e giz pastel, com uma camada de tinta acrílica para realçar o branco por cima da camada base. Pela carência de cores na penugem de uma garça real, foi tomada uma liberdade artística para

retratá-la menos monocromática, fazendo o uso de azuis, amarelos e laranjas em pontos de sombra para trazer mais vivacidade e personalidade aos desenhos.

Figure 2 – Lontra, Quero-Quero, Capivara e Maritaca



Fonte: A autora

Figure 3 – Gambá-de-Orelha-Branca



Fonte: A autora

Em seguida na figura 2, da esquerda para direita, uma lontra, um quero-quero, uma capivara, uma maritaca e um gambá (figura 3), todas seguindo a mesma ideia de cores da garça, mas mais sutilmente uma vez que estes animais possuem uma gama maior de cores. Todos realizados majoritariamente em giz pastel, com detalhes em lápis de cor para detalhes mais afinados.

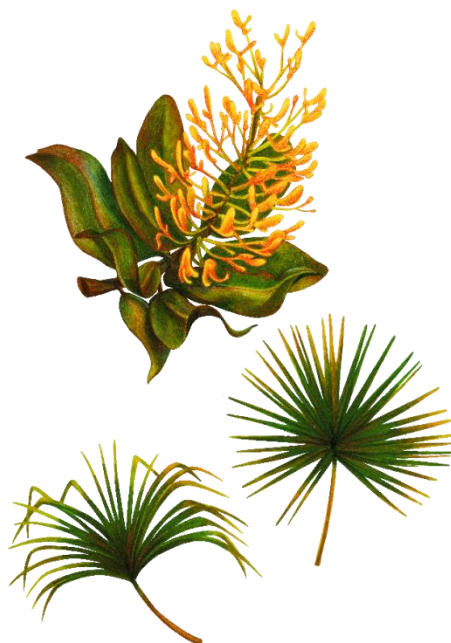
Figure 4 – Rolinha e Bem-Te-Vi



Fonte: A autora

Optou-se por não desenhar um suporte para os passarinhos, de modo a posicioná-los, dentro do *rapport*, no meio das plantas, dando a impressão de que estariam se segurando nos ramos. No caso da maritaca, ela foi inicialmente desenhada com esse apoio, mas posteriormente editada sem ele.

Figure 5 – Galho de Gomeira e Buritis



Fonte: A autora

Para o desenho das plantas, fez-se o uso das canetas a base de álcool, que possibilita uma mescla suave entre tintas e um efeito mais bonito. Seu uso foi escolhido pela praticidade e pela sua ponta fina, que oferece uma facilidade para uma

pintura mais definida em áreas pequenas. Os lápis coloridos acompanham para os detalhes de acabamento.

Figure 6 – Taboa, Galho de Gomeira e Buritis



Fonte: A autora

Com todos os desenhos prontos, eles foram escaneados e tratados no *Photoshop*⁵ para recuperar saturação perdida e pequenos reparos.

1.3 Estamparia Rapport

Porém, o processo de produção de uma peça perfeitamente contínua começa muito antes do maquinário anteriormente descrito. O segredo está na arte que será impressa, categorizada como “*rapport*” ou “atacadura” em português. Segundo Rocha (2014) “*Rapport* é um tipo especial de repetição de um módulo com encaixes perfeitos projetado para alcançar um resultado específico”. Esse tipo de design pode ser

⁵ Software de manipulação e edição de imagens criado pela Adobe.

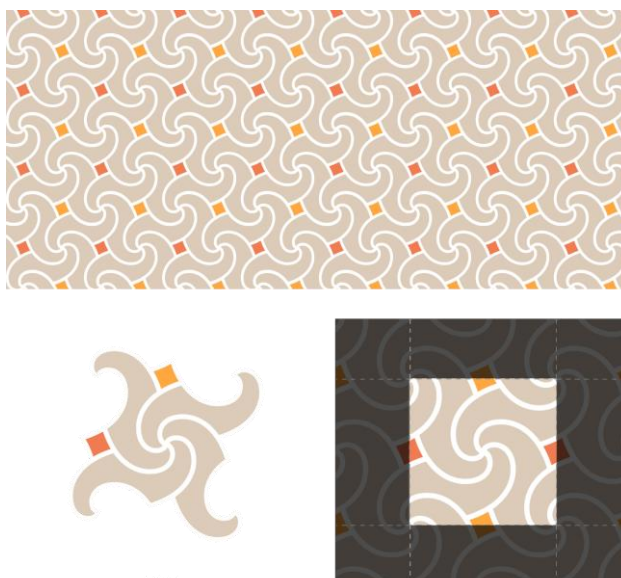
explorado nas mais variadas superfícies além do tecido, como canecas (cerâmica), quadros decorativos, embalagens etc.

Tudo começa a partir de um módulo, que é uma representação única do elemento que será repetido compondo a padronagem. Nela se encontra cores, linhas, texturas, espaços etc. Essa repetição pode ser feita de diferentes maneiras, podendo ser rotacionado ou refletido dentro ou fora do seu próprio eixo. Mas o tipo do seu encaixe é realmente o que vai decidir qual estilo de *rapport* ele é ou não.

Rapport Continuo/Seamless Tile

Caracterizado por um *rapport* sem emendas, onde o módulo cria um efeito entrelaçado que torna indistinguível seu início ou fim.

Figura 7 – Rapport Seamless Tile



Fonte: Prof. Lula Rocha

RapportAllover

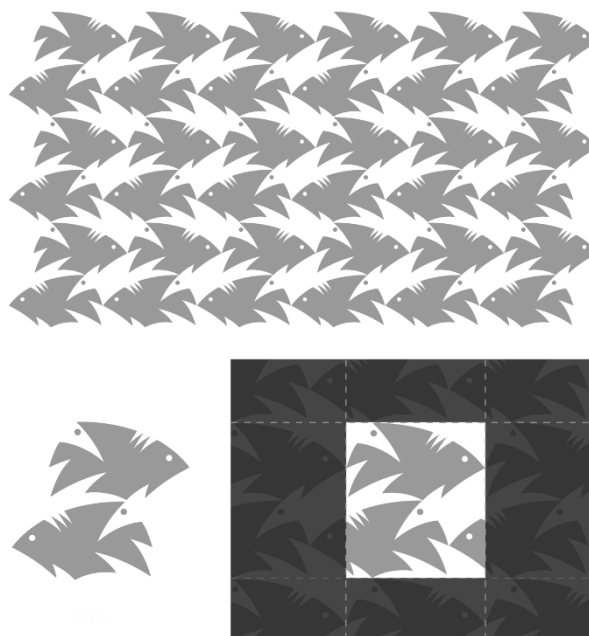
Nesse estilo de *rapport*, os elementos se encontram espalhados e apontados para todas as direções, criando uma ilusão de que o módulo pode estar de cabeça pra baixo ou não.

Figura 8 – Rapport Allover

Fonte: Prof. Lula Rocha

Rapport de Figura e Fundo/Fechamento

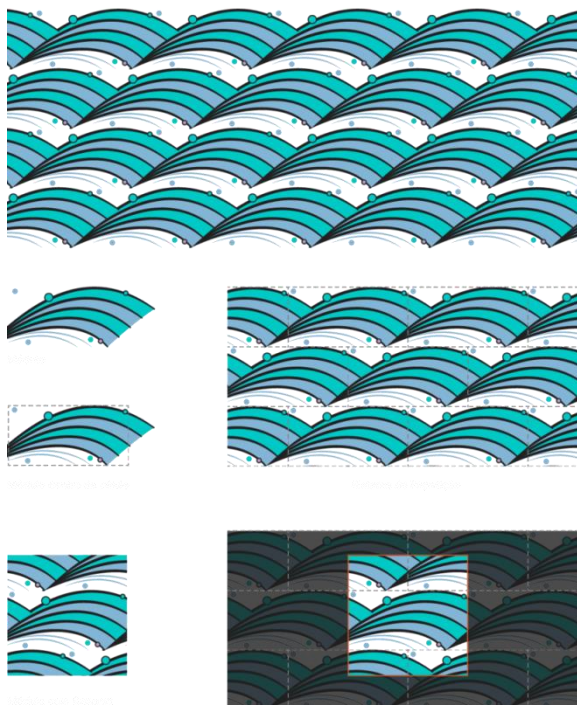
Este *rapport* é um exemplo prático de uma das leis da Gestalt dentro do design de estamparia, basicamente os elementos do módulo se encaixam de tal maneira criando uma ilusão ou silhueta de um novo elemento.

Figura 8 – Rapport Fechamento

Fonte: Prof. Lula Rocha

Todo *rapport* precisa de um sistema de repetição que vai definir como os elementos serão organizados. Ela pode ser montada a partir de uma Grade (*Grid*), onde cada quadrado é chamado de Célula onde se encontrarão os Módulos. O mais simples dos tipos de repetição são o não alinhado, onde as células são deslocadas na horizontal ou vertical.

Figura 9 – Sistema de Repetição Horizontal (Tijolo)



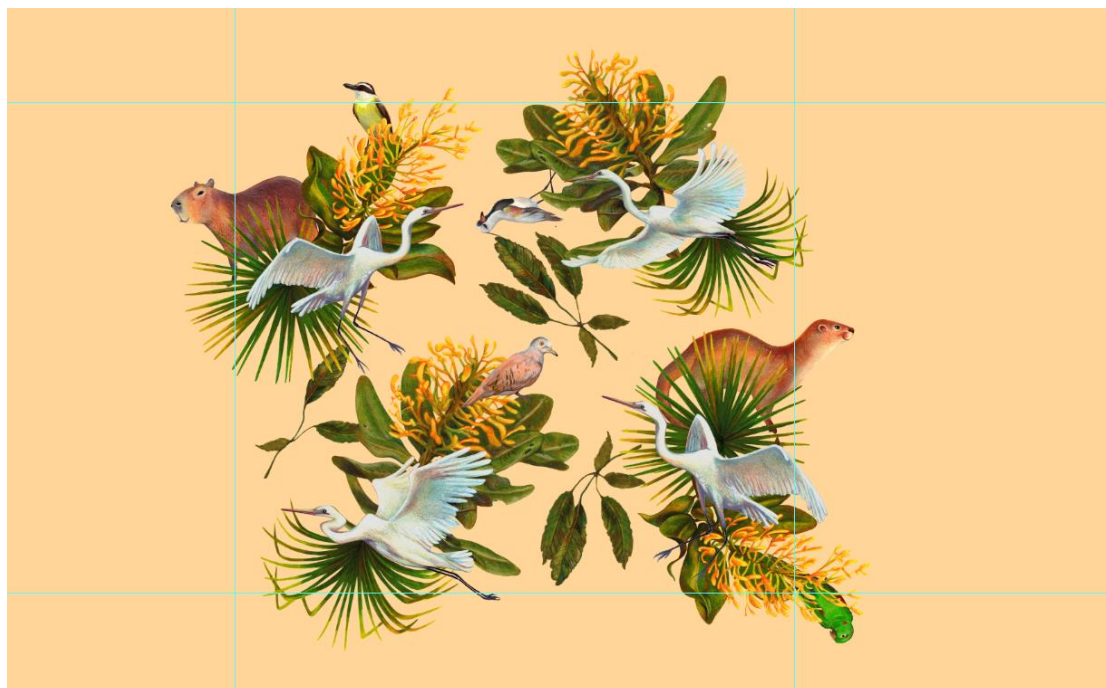
Fonte: Prof. Lula Rocha

3.2.1 Montagem do *Rapport*

Depois de concluídos, os desenhos são levados ao *Photoshop* para criar a então padronagem. O processo de montagem é singular para toda estampa, a organização vai depender muito da visão e gosto do designer responsável, mas em um geral, algumas das técnicas descritas anteriormente podem ser comuns entre uma estampa e outra.

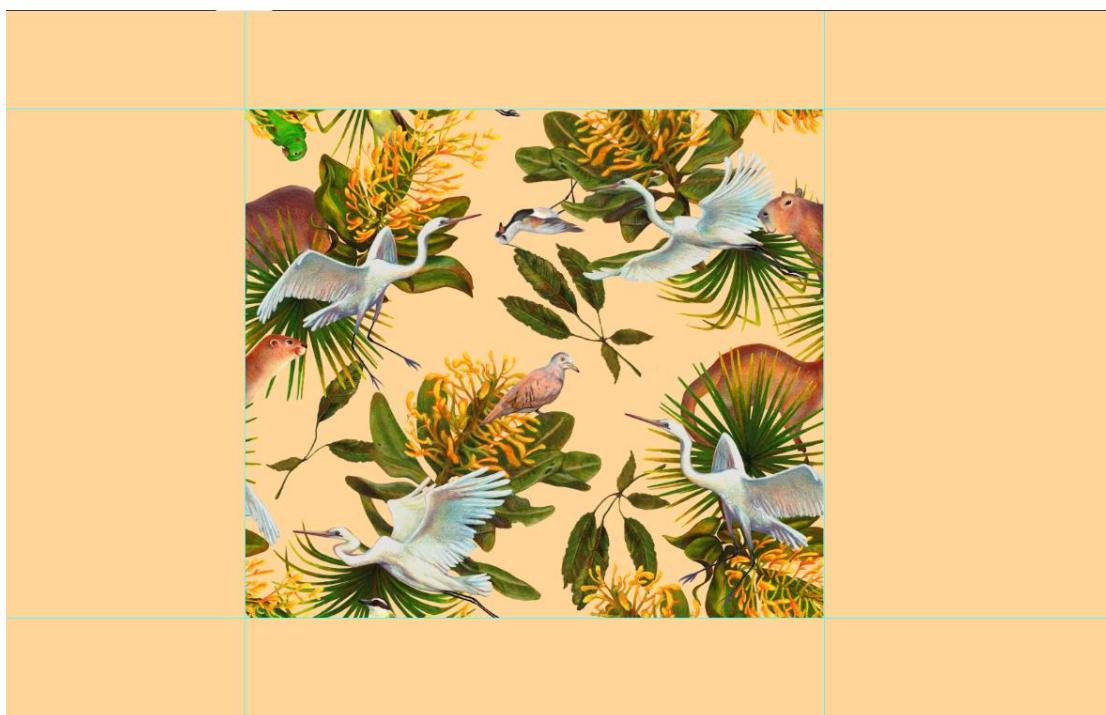
Para este caso, os elementos foram distribuídos dentro de um quadrado limite, e depois, tudo que estava fora deste limite é posicionado para dentro do lado contrário. Por exemplo, se o lado de fora esquerdo possuir vazamento de elementos, ela é recortada e reposicionada ao lado de dentro direito do quadrado, e assim vice e versa tanto para as larguras e alturas.

Figura 10 – Montagem do rapport



Fonte: A autora

Figura 11 – Montagem do rapport



Fonte: A autora

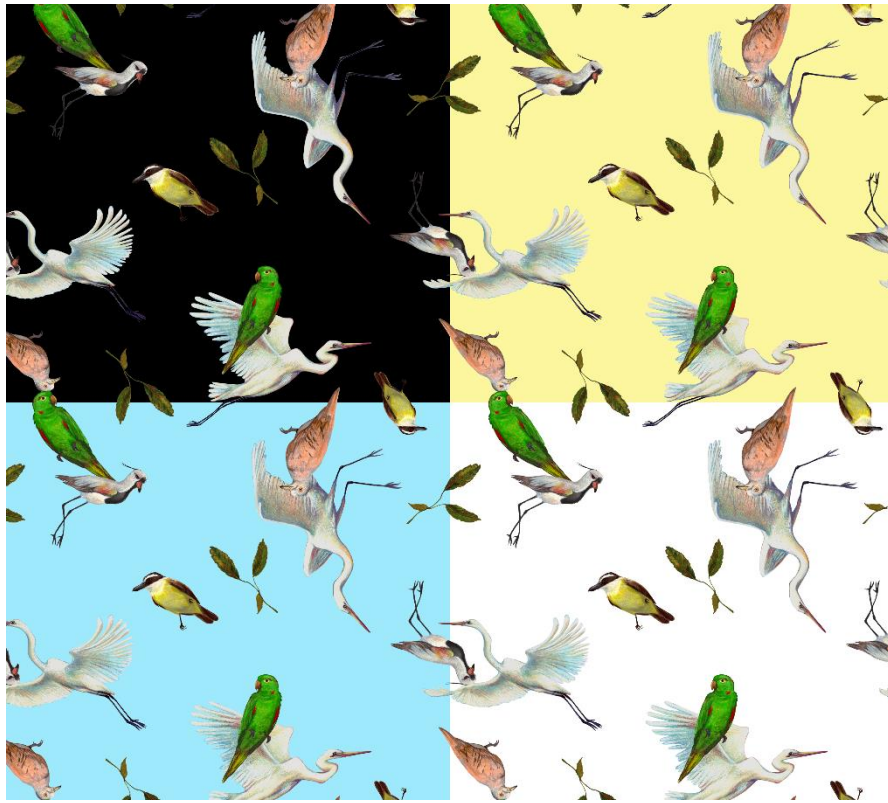
E assim, é possível criar um *rapport* comum para estampagem digital, onde não é necessário se preocupar com as medidas exatas do módulo desde que seja um quadrado ou retângulo. Não houve um sistema de repetição escolhido, e a disposição dos elementos foi de forma livre e conforme o gosto pessoal. O resultado foi o total de três versões diferentes da estampa com quatro opções de cores para cada uma delas; Preto, branco, azul e amarelo.

Figura 12 – Estampa Geral



Fonte: A autora

Figura 13 – Estampa Só Pássaro



Fonte: A autora

Figura 14 – Estampa Só Mamíferos



Fonte: A autora

3.3 Processo de Impressão

Para a concepção física deste trabalho, dois métodos de impressão foram usados; Sublimação e estampagem digital. A sublimação é um dos métodos mais simples do mercado têxtil, e por isso, seu maquinário pode ser muito acessível a pequenas e médias gráficas. Além do tecido, a sublimação atende a uma variedade de outras superfícies como canecas, MDF, azulejo, acrílico, cortiça e muito mais. O tamanho de um equipamento de sublimação pode variar conforme sua capacidade de áreas aplicadas, uma simples prensa térmica pode atender pequenos objetos e até pequenas porções de pano, enquanto uma máquina de sublimação total pode gravar metros de tecido a nível industrial.

Para a realização desta técnica, é necessário primordialmente fazer a impressão da peça em um papel sublimático, a transferência é então alcançada quando os materiais são expostos a altas temperaturas, que selam as tintas no lugar. É importante ressaltar que no caso de tecidos, a sublimação funciona apenas para fibras em poliéster ou em misturas de poliéster e sua base precisa ser branca. A impressão sublimática usufrui normalmente do perfil CMYK, e nenhuma mistura do ciano, magenta, amarelo ou preto pode recriar o branco.

Figura 15 – Amostra em Oxford



Fonte: A autora

Figura 16 – Detalhe - Amostra em Oxford

Fonte: A autora

Na estamparia digital, o processo se torna um pouco mais longo uma vez que existem mais etapas até o produto. Tudo começa com uma impressora com capacidade entre 8 e 16 cabeças de tinta, a imagem é encaminhada para o próprio sistema da máquina para ser impressa. O tecido é deslizado por uma esteira enquanto as figuras são pintadas sobre ele, em questão de minutos, metros de estampa são confeccionados e encaminhados para uma câmara de vaporização, lá o tecido será acidificado para ter seu desenho fixado. Sem essa fase, qualquer respingo de água ou umidade pode borrar o trabalho feito anteriormente pela impressora, por isso o remanejamento do tecido precisa ser bem protegido.

Figura 17 – Impressora Digital | Cortesia Santa Constância Tecelagem



Fonte: A autora

Depois, o tecido é levado para lavagem, onde passa por várias caixas de banho que vão retirar o excesso de corante e outros resíduos. Em seguida ele é secado para mais um banho de acabamento, dessa vez com produtos menos abrasivos. A função dessa última limpeza é retornar o tecido a sua largura original, pois durante todo o caminho da estampagem, é comum que o material encolha, enrugue ou enrole. O produto precisa estar em perfeito estado para passar no teste de qualidade e assim ser comercializado.

Figura 18 – Estampa em rolo após impressão | Cortesia Santa Constância Tecelagem



Fonte: A autora

4 CONCLUSÃO

Conclui-se que o design de estamparia vai além do estético, desempenhando um papel vital na sociedade desde a antiguidade. Sua aplicação fomenta o mercado enquanto se projeta como uma expressão artística funcional. A moda é um movimento intrínseco à evolução humana, e a estamparia carrega em suas fibras o reflexo da expertise do homem primitivo, tanto na forma de tecer quanto de estampar. A arte de estampar se revela como um fenômeno socioeconômico, onde o produto representa muito mais do que peças de roupa para seus consumidores. A indumentária é parte integral da cultura de um povo, e o ato de preencher metros de pano com desenhos permite que quem se cobre com essas gravuras mantenha viva uma história de sua nação.

O propósito deste trabalho foi preencher a carência de uma representação eco cultural de Guaratinguetá através da mídia têxtil, homenageando a rica fauna e flora da região e instigando o conhecimento da população por meio das roupas. O projeto concluiu com êxito, realizando três estampas diferentes e sua impressão em diversos tipos de tecidos. Graças à diversidade de fibras, é possível confeccionar variadas peças masculinas e femininas, atendendo à moda casual, formal e até moda praia.

Espera-se que, com este trabalho, mais pessoas se sintam orgulhosas de vestir suas origens, e que ao conhecer mais sobre a rica biodiversidade em que as cercam, apoiem o trabalho local e artesanal. Criando assim uma demanda que fomente um novo mercado de estampas em Guaratinguetá.

REFERÊNCIAS

- DE PAULA JÚNIOR, Danilo Corrêa et al. **Caracterização do Bosque da Amizade (Av. Presidente Vargas) e diagnóstico da fauna aí observada-Guaratinguetá, SP.** Unisantia BioScience, v. 9, n. 4, p. 312-327, 2020
- FLUSSER, Vilem. **O mundo Codificado: Por uma filosofia do design e da comunicação.** São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- FREITAS, Renata Oliveira Teixeira de. **Design de Superfície: Ações Comunicacionais Táteis nos Processos de Criação.** São Paulo: Blucher, 2011.
- GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.
- MANZINI, Ezio. **A matéria da Invenção.** Lisboa: Centro de Português de Design, 1993.
- MARCONI, Marina de A.; LAKATOS, Eva M. **Fundamentos de metodologia científica.** 6ª ed. São Paulo: Atlas, 2009.
- PATTON, Michael Quinn. **Qualitative research & evaluation methods.** sage, 2002.
- PEZZOLO, Dinah Bueno. **Tecidos: história, tramas, tipo e usos.** São Paulo: Ed. Senac, 2007.
- ROCHA, Lula. **O que é Rapport?** Metapix, 2014. Disponível em: <https://metapix.com.br/artigo/o-que-e-rapport/>. Acesso em: 14/05/204.
- RUTHSCHILLING, E. A. **Introdução ao Design de Superfície.** Porto Alegre: Núcleo de Design de Superfície – UFRGS, 2006.
- SILK, Dr. **Noções básicas de estamparia têxtil.** Dr.Silk, 2017. Disponível em: <https://drsilk.blogspot.com/2017/03/noco-es-basicas-de-estamparia-textil.html>. Acesso em: 14/05/204.
- SILVA, Cecília Herculano Duque da Silva. **Estamparia: uma padronagem da arte.** 2013. 41 f., il. Monografia (Bacharelado em Artes Plásticas) —Universidade de Brasília, Brasília, 2013.
- SOUZA, Matheus Miguel de. **Azulejaria portuguesa: conexões entre moda, design de superfície e estamparia têxtil.** Diss. Universidade de São Paulo, 2019.
- VIEIRA, Liliana Bellio. **A estamparia têxtil contemporânea: produção, produtos e subjetividades.** 2014. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

YAMANE, Laura Ayako. **Estamparia têxtil**. 2008. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

ZAMBONI, Silvio. **A pesquisa em arte: um paralelo entre arte e ciência**. Campinas: Autores Associados, 1998.