

DESIGN DE SUPERFÍCIES - COLEÇÃO

 **BRASIL**
que se estampa

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JULIO DE MESQUITA FILHO”

Faculdade De Arquitetura, Artes, Comunicação e Design

DESIGN DE SUPERFÍCIES - COLEÇÃO

BRASIL
que se estampa

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Bacharelado em Design Gráfico

CAROLINA AMÉRICO MASCHETTE

Orientação: Profa Dra Érica Pereira das Neves

Bauru, 2025

M395d Maschette, Carolina
Design de superfícies - Coleção: Brasil que se estampa. / Carolina
Maschette. -- Bauru, 2025
63 p. : il., fotos

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Design) -
Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura,
Artes, Comunicação e Design, Bauru
Orientadora: Érica Neves

1. Design gráfico. 2. Moda. 3. Ilustração. 4. Estampa de tecidos. I.
Título.



Agradecimentos

Agradeço à minha família, meus pais Silvia e Murilo por todo apoio e incentivo em toda jornada acadêmica e ao longo da vida. À minha irmã Helena, porque você me ensina a ser mais criativa.

Aos meus amigos e colegas, em especial ao Davi, que sempre esteve presente em cada etapa que eu concluía, com opiniões, risadas e companheirismo.

À minha orientadora Érica Neves, por ter me apresentado o tema em uma aula no segundo ano da graduação, por ter aceitado embarcar nessa jornada comigo e me ensinar da maneira mais leve e divertida possível.

Por fim, agradeço à UNESP e todos os professores que contribuíram para a minha graduação. Guardo vocês com carinho no coração.

Esse projeto só foi possível com apoio de cada um de vocês. Muito obrigada por estarem ao meu lado.

Resumo

Este trabalho consiste no desenvolvimento de uma coleção de dez estampas inspiradas na fauna, flora e cultura brasileira. Com o objetivo central de explorar a complexidade da iconografia nacional e explorar diferentes meios artísticos para sua execução, sejam eles manuais ou digitais. A metodologia do projeto é dividida em sua fundamentação teórica, rota de criação, apresentação da coleção e suas aplicações em croquis autorais. As estampas finais demonstram a versatilidade da temática escolhida e os diferentes modos de aplicação das estampas em diversos suportes, como decoração, moda e utilitários.

Palavras chave: Estampa, tropicalidade, Brasil, cultura, design, superfície

Abstract

This work consists of developing a collection of ten prints inspired by Brazilian fauna, flora, and culture. The central objective is to explore the complexity of national iconography and to explore different artistic means for its execution, whether manual or digital. The project methodology is divided into its theoretical foundation, creative process, presentation of the collection, and its applications in original sketches. The final prints demonstrate the versatility of the chosen theme and the different ways the prints can be applied to various media, such as decoration, fashion, and utilitarian objects.

Keywords: Prints, tropicality, Brazil, culture, design, surface

Sumário

1.Introdução	6		
2.Fundamentação	8		
2.1 A estamparia hoje no Brasil	9		
2.2 O Brasil está na moda	11		
3.Desenvolvimento: A rota de criação	13		
3.1 Análise de similares	14		
3.1.1 FARM Rio	14		
3.1.2 Westwing	15		
3.1.3 Cicero Papalelaria	16		
3.2 Módulos, motivos e sistemas de repetição	17		
3.3 Cores	19		
3.4 Análise de elementos	21		
4.Coleção: Brasil que se estampa	23		
4.1 Estampa 1 - Folia Selvagem	24		
4.2 Estampa 2 - Onça Bacana	27		
4.3 Estampa 3 - Por Ouro Preto	29		
4.4 Estampa 4 - Mandacaru Florido	31		
4.5 Estampa 5 - Azulejinhos	33		
4.6 Estampa 6 - Ipê de Passarinhos	35		
4.7 Estampa 7 - Bananeira Listrada	37		
4.8 Estampa 8 - Bordadinha	39		
4.9 Estampa 9 - Sou do Sul	41		
4.10 Estampa 10 - Sereiando	43		
5.Aplicações	46		
5.1 Croquis	47		
5.1.1 Folia Selvagem	48		
5.1.2 Onça Bacana	49		
5.1.3 Por Ouro Preto	50		
5.1.4 Mandacaru Florido	51		
5.1.5 Azulejinhos	52		
5.1.6 Ipê de Passarinhos	53		
5.1.7 Bananeira Listrada	54		
5.1.8 Bordadinha	55		
5.1.9 Sou do Sul	56		
5.1.10 Sereiando	57		
5.2 Outras aplicações	58		
6. Considerações finais	60		
Bibliografia	62		

1. Introdução

O design de superfície é uma área no campo do design capaz de explorar e transformar a interface dos objetos, buscando ir além do nível funcional e incorporar um significado estético e comunicativo à superfície dos produtos. Dessa forma, as estampas são poderosas linguagens visuais, capazes de traduzir, comunicar e difundir a identidade cultural de um povo. Em um país de dimensões continentais e com uma riqueza cultural tão vasta e diversa quanto o Brasil, a estamparia surge como um veículo fundamental para celebrar e eternizar as manifestações, os elementos naturais e a iconografia local.

Nesse contexto, o presente projeto busca criar uma coleção com dez estampas que dialoguem com a iconografia e a cultura do Brasil. A relevância do estudo está em estimular a criação de estampas de base autoral que revelam a riqueza e a diversidade do que é nacional, focando em processos criativos que valorizem a expressão visual, a experimentação e o uso de técnicas de pintura manuais e digitais.

Para a concretização desse objetivo, o processo criativo envolverá o estudo de marcas similares, a definição dos fundamentos técnicos, e análise aprofundada desses elementos, buscando estampas que reflitam a riqueza da identidade brasileira.

2. Fundamentação

2.1 A estamparia hoje no Brasil

A área de Design de Superfície é fundamental para a diferenciação e valorização estética de produtos, abrangendo a criação de padronagens e texturas aplicadas a uma vasta gama de materiais, que vão do têxtil à cerâmica. No Brasil, a pioneira a introduzir sobre a temática no território foi a designer Renata Rubim. Segundo a autora em sua obra *Desenhando a Superfície*:

No Brasil, o Design de Superfície ou Surface Design é praticamente desconhecido. Essa designação é amplamente utilizada nos Estados Unidos para definir todo projeto elaborado por um designer, no que diz respeito ao tratamento e cor utilizados numa superfície, industrial ou não. (Rubim, 2005, p.21).

Apesar do cenário descrito em 2005, nos dias atuais, o design de superfícies, bem como a estamparia ganharam força e visibilidade. O design de superfícies também não se aplica somente a área têxtil, pelo contrário, ele está presente em todo lugar, visto que superfícies estão presentes por toda

parte. Renata Rubim complementa seu pensamento dizendo que o design de superfícies apresenta inúmeras possibilidades de aplicação, na papeleria, por exemplo, pode estar presente em embalagens, materiais de escritório e papéis de parede. Já no setor de decoração, pode ser aplicado em cerâmicas e em emborrachados e plásticos. Essas aplicações podem ser tanto bidimensionais quanto tridimensionais, ou ainda utilizadas apenas como elementos decorativos. Além disso, o design de superfície também complementa o design gráfico, sendo usado como fundo em peças visuais e em projetos de web design (Rubim, 2005). Essa pluralidade de áreas contribui para a expansão e crescimento do mercado.

Em todas essas esferas de aplicação, a estamparia assume um papel importante como ferramenta de comunicação visual e expressão cultural no Brasil. Por meio de cores vibrantes, elementos tropicais e florais, as padronagens demonstram ser mais do que tendências passageiras: ao longo dos anos, elas se fortalecem e estão em constante transformação, principalmente no contexto brasileiro. E quando pensamos no Brasil, é impossível

não associar nossa cultura às cores vivas e aos desenhos -na maioria das vezes - inspirados na fauna e flora exuberante que nos cerca. Nosso clima quente e ensolarado praticamente o ano inteiro clama por estampas, que são a cara do povo brasileiro.

Hoje em dia, mesmo que com cores mais neutras e discretas, os elementos das estampas quase sempre representam a natureza do Brasil. Território esse que pode ser explorado de várias formas e que vem ganhando representatividade em marcas que exploram e traduzem esses elementos em estampas e as apresentam para o mundo todo.

Essas estampas são apresentadas em festivais e feiras que funcionam como centros de inovação e colaboração para que marcas e outros profissionais do setor possam estabelecer parcerias, conhecer as tendências da temporada e compartilhar suas próprias criações. Uma feira de estamparia muito conhecida é a Pattern Lab com foco em estúdios de criação de estampas, onde cada expositor consegue se promover e conhecer melhor seus fornecedores e clientes. Uma designer de estampa que representa muito bem a temática de tropicalidade e foi uma grande referência para a execução desse projeto é a Isabela de Oliveira, suas criações valorizam muito a pintura e o trabalho manual, bem como temas que se relacionam com cultura, ancestralidade e brasilidade.



Figura 01 e 02 - A feira de estamparia Pattern Lab. Fonte: Mila Petry.

2.2 O Brasil está na moda

Com o avanço das mídias e a integralização das redes sociais no dia a dia da população, se torna cada vez mais rápida a criação e a disseminação de novas tendências que influenciam um determinado grupo de pessoas. Neste vigor, levando em consideração a temática moda brasileira e cultura, é possível ressaltar um termo que vem ganhando destaque nos últimos anos: o “*Brasilcore*” ou “*Brazilian aesthetic*”. Essa efervescência está alinhada à noção de brasilidade, entendida como o estilo particular de construir e manifestar a identidade nacional (Damatta, 1986).

A moda brasileira está em alta e vem ganhando espaço nas redes sociais e até em grandes passarelas de desfiles de moda, despontando tendências nas vitrines e nas ruas. Pessoas de todo o mundo são vistas utilizando camiseta do Brasil, roupas verde-amarelas, havaianas e estampas tropicais fazendo referência às nossas paisagens e ao nosso jeito de viver. Ou seja, uma camiseta está se tornando um ícone da moda internacional, ela deixa de ser um uniforme ou um elemento político-partidário e agora é vista como um símbolo cultural e de estilo.

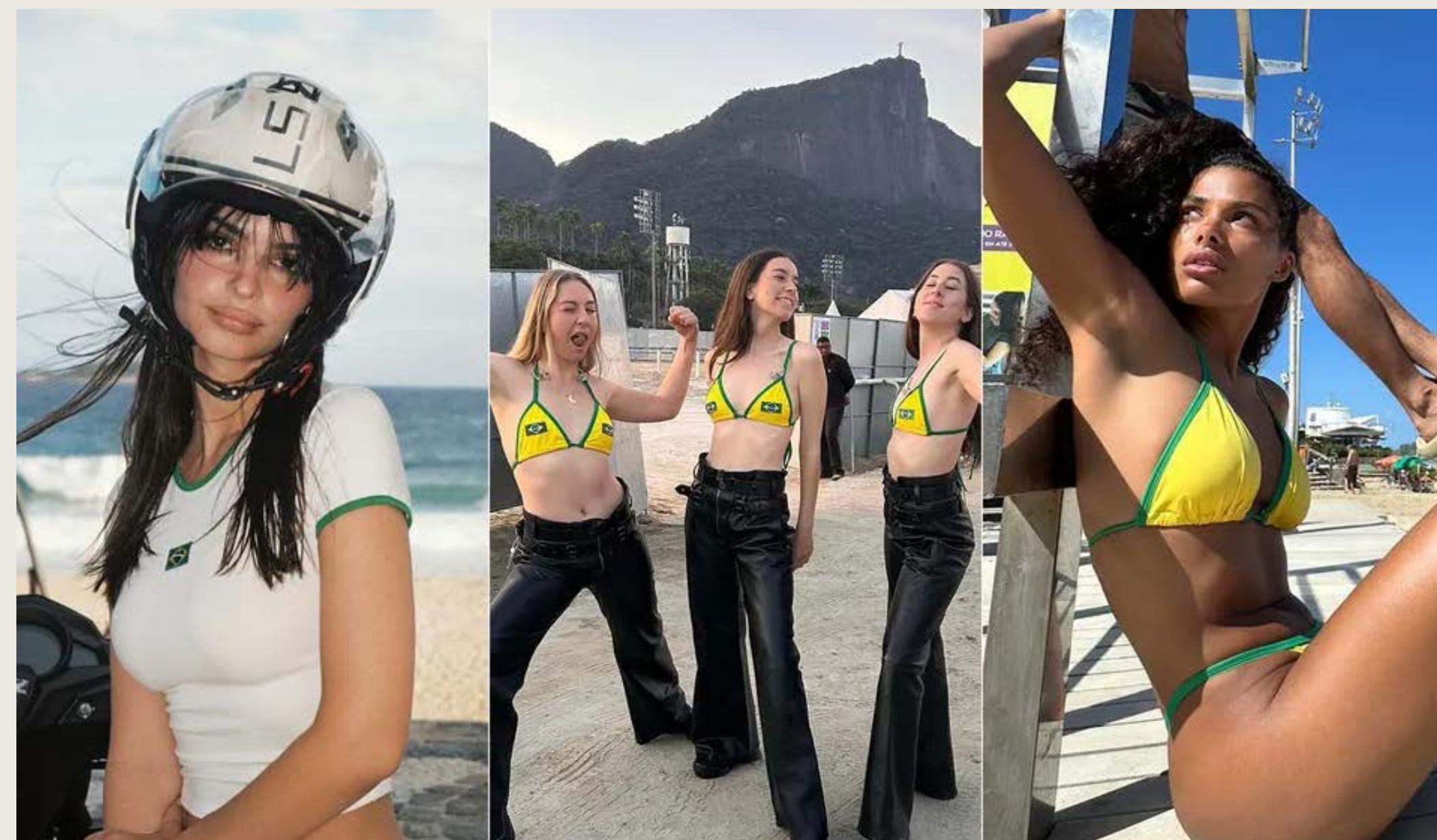


Figura 03, 04 e 05 - Artistas internacionais abraçam a tendência Brazilcore. Fonte: Instagram.

Marcas brasileiras como a Farm Rio e Havaianas, começam a ganhar destaque no cenário mundial, abrindo suas próprias filiais em cidades ao redor do mundo e levando um pouco de cultura e brasilidade para fora.

Grandes marcas internacionais procuram o Brasil como centro de suas campanhas publicitárias e grandes artistas e celebridades são vistos tirando férias e vivendo o *lifestyle* brasileiro por aqui. Podemos citar como exemplo a marca de grife francesa Jacquemus, que decidiu que a cidade maravilhosa do Rio de Janeiro seria perfeita para protagonizar sua campanha primavera/verão de 2023.



Figura 06 - Campanha da Jacquemus ambientada no Rio de Janeiro.
Fonte: Jacquemus/divulgação.



Figura 07 e 08 - Loja da FARM Rio e Havaianas em Paris. Fonte: internet/divulgação.

3. Desenvolvimento: A rota de criação

3.1 Análise de similares

Nesta etapa, será detalhada a análise de marcas similares que também utilizam de estampas como ferramenta criativa para a confecção dos seus produtos, essas marcas serviram como referências essenciais para a criação da coleção. Para isso, não me limitei a marcas de vestuário para que fosse possível observar as diversas formas de enxergar o design de superfícies e onde essas estampas podem ser aplicadas, como comentado anteriormente. O estudo dessas referências foi fundamental para o entendimento da aplicabilidade das padronagens e como eu poderia usar isso a favor do desenvolvimento das estampas autorais da coleção.

3.1.1 FARM Rio

A marca Farm Rio teve sua origem em 1997, no Rio de Janeiro, iniciando como um stand na Babilônia Feira Hype. Em pouco tempo, a singularidade de suas peças gerou grande destaque, levando a abertura da primeira loja em 2001. Desde então, a Farm consolidou-se como uma referência na moda brasileira, dedicando-se à celebração da cultura e brasilidade em suas criações, com o uso marcante de elementos e padrões visuais que traduzem a brasilidade foi a chave para o seu sucesso, impulsionando a expansão da marca não só nacionalmente, mas também para o mercado global.



FIGURA 09 - Coleção da FARM "Do Brasil para o mundo". Fonte: FARM/divulgação.

3.1.2 Westwing

A Westwing é uma loja online de *lifestyle* e decoração, bastante renomada na área de design de interiores. Além de atuar como curadora de tendências, a marca também cria suas próprias linhas de produtos, denominados “*Westwing collection*”. A marca se posiciona como curadora de tendências, mas também desenvolve linhas de produtos próprios. Em seu catálogo, é possível observar que a estampa é utilizada de forma estratégica em diversos suportes, como almofadas, roupas de cama, tapetes, louças e papéis de parede, criando coleções únicas e famílias de produtos que se comunicam entre si pela forma em que as ilustrações são aplicadas neles. Essas estampas ditam estilos e comunicam temáticas, variando de desenhos mais clássicos e minimalistas a opções com forte apelo visual.



Figura 10, 11 e 12 - Produtos da marca Westwing Collection. Fonte: Westwing/divulgação.



3.1.3 Cicero Papalalaria

A Cicero Papelaria é uma marca brasileira bastante conhecida no segmento de escritório e papelaria principalmente pelos seus cadernos e agendas. Ela é um ótimo exemplo de como o design de superfície pode ser aplicado fora do ramo têxtil e faz muito sucesso justamente por causa da sua estratégia de diferenciação visual perante os concorrentes, o que torna seus produtos em itens de desejo e não apenas itens de papelaria.

A marca investe na criação de ilustrações exclusivas que funcionam como um chamariz para novos potenciais novos clientes. Os produtos da Cicero se tornam mais “valiosos” e “ricos” pelo cuidado da marca com essa escolha estética. Outro diferencial que vale a pena ser citado é a colaboração com artistas para o desenvolvimento de produtos ainda mais autorais e únicos. Isso prova o potencial do design de superfície como um diferencial competitivo e um meio de identidade visual em diversos produtos.

Figura 13 e 14: Produtos da Cicero. Fonte: Cicero/divulgação.

3. 2 Módulos, motivos e sistemas de repetição

Toda a estampa é formada pela organização de um conjunto de elementos visuais contidos em uma unidade de repetição, conhecida tecnicamente pelo termo módulo. A repetição desse módulo gera a composição final da estampa, gerando o que chamamos de rapport. Para este projeto, o *rapport* será abordado como unidade técnica essencial no desenvolvimento de todas as estampas da coleção.

Para as criações das estampas é essencial compreender a forma de montar um bom módulo. A escritora Evelise Anicet em seu livro Design de Superfície afirma que: “Módulo é a unidade da padronagem, isto é, a menor área que inclui todos elementos visuais que constituem o desenho (Rüthschilling, 2009, p.64)”. A autora complementa dizendo: “A composição visual dá-se em dois níveis: depende da organização dos elementos ou motivos dentro do módulo e de sua articulação entre os módulos, gerando

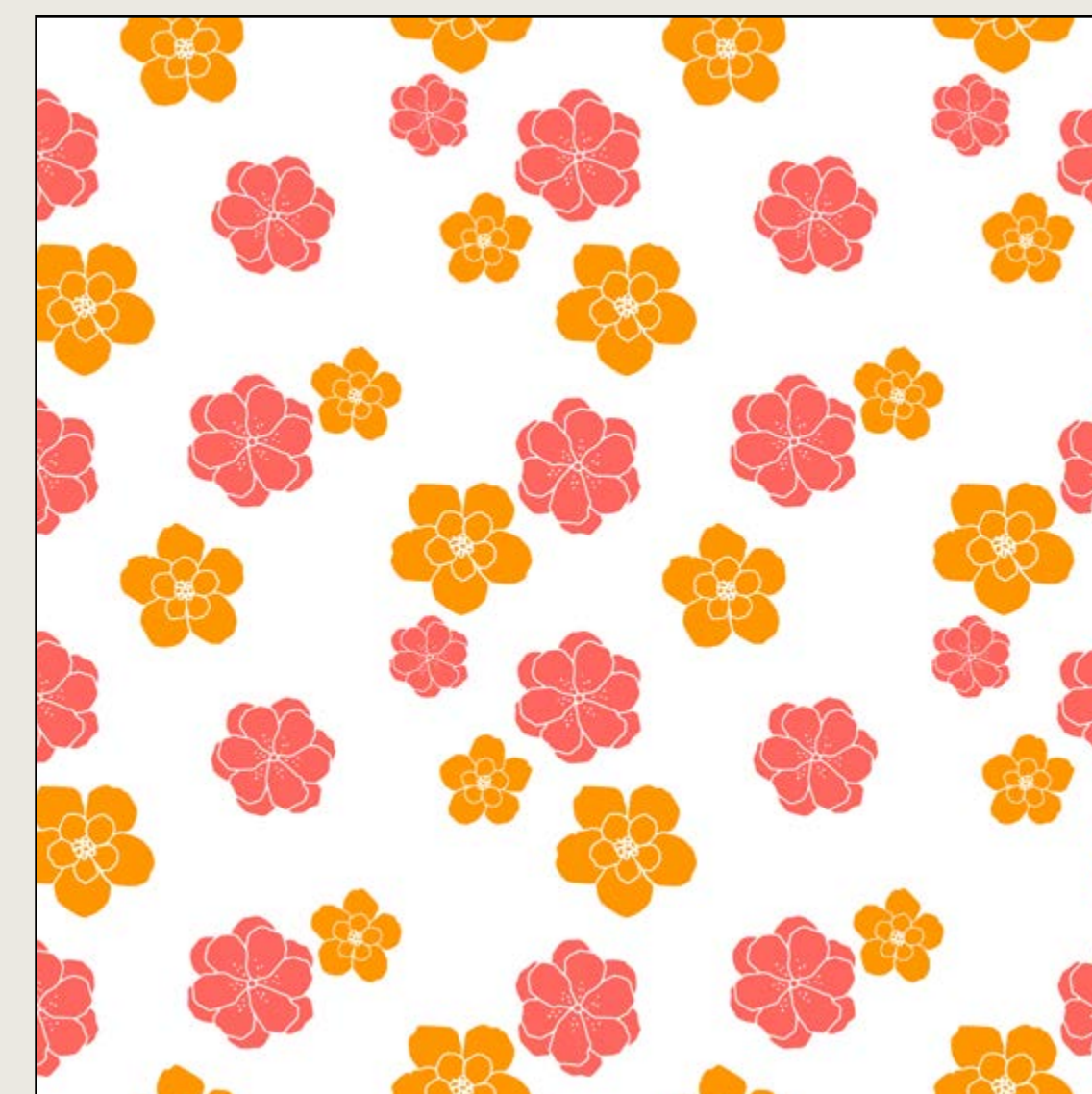
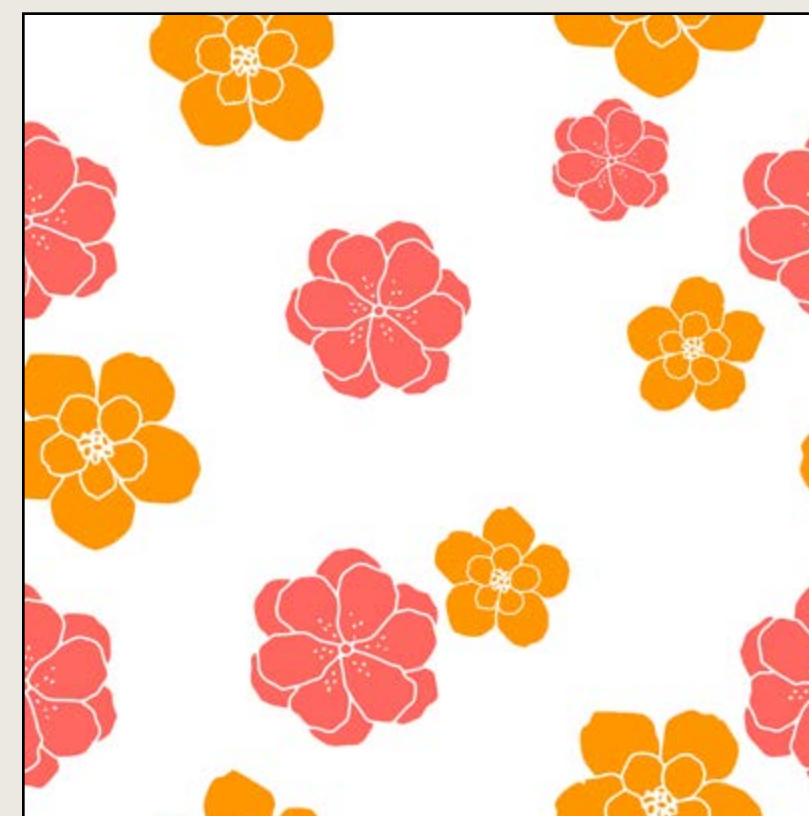


Figura 15 e 16 - Módulo e o sistema de repetição. Fonte: elaboração própria.

o padrão, de acordo com a estrutura preestabelecida de repetição, ou *rapport*.” (Rüthschilling, 2009, p. 64). O *rapport*, portanto, é o elemento fundamental que garante a coerência e a fluidez do padrão visual em toda a superfície de aplicação.

Na criação de elementos visuais para a execução das estampas é cada vez mais valorizada a combinação de técnicas de desenvolvimento. O processo criativo integra métodos manuais (como desenho, pintura, aquarela e colagem) com técnicas artesanais (como batik ou tie-dye), que são posteriormente digitalizados, retrabalhados e aperfeiçoados através de softwares (Schulte; Marcos, 2018).

A composição interna do módulo é fundamental para a qualidade estética da estampa. A estrutura do design de superfícies identifica funções para os elementos visuais como: as figuras ou motivos, os elementos de preenchimento e os elementos de ritmo (Rüthschilling, 2008). Assim, os motivos são os elementos visuais básicos, os elementos de preenchimento são secundários e ajudam os motivos a compor o módulo. O ritmo é criado pela repetição, alternância e variação desses motivos dentro do módulo, o que assegura a fluidez e a coerência visual da estampa, independentemente da escala de aplicação.

No presente trabalho, o *rapport* será de extrema importância, visto que os elementos gráficos irão ser trabalhados de forma a compor diferentes padrões dependendo de como organizamos o módulo de repetição (mais cheio, elementos mais afastados, elementos dispostos organicamente). Renata Rubim afirma que: "...uma imagem relativamente simples pode setornar uma composição interessante e cativante, em virtude de ter sido habilmente transformada numa padronagem, cujo desenho básico está em repetição..." (Rubim, 2005, p.36). Com isso, a análise e a definição do módulo de repetição se estabelecem como um dos pilares centrais no processo de design das estampas deste projeto, onde os *rapports* serão desenvolvidos em uma base de 62x62cm e 42x64cm.



Figura 17 - Disposição de motivos em diferentes direções ditam ritmo.

Fonte: elaboração própria.

3.3 Cores

As cores possuem um papel de grande relevância na comunicação, pois geram impressões, sensações e reflexos sensoriais. A vibração de cada cor atua diretamente sobre o indivíduo, podendo funcionar como estímulo ou fator perturbador nas esferas da emoção, da consciência e dos impulsos humanos (Farina, 2011). Além disso, a escolha cromática para qualquer peça de um produto deve ser uma decisão que esteja alinhada à qualidade e ao caráter do seu conceito, ajustadas aos requisitos psicológicos e culturais do público que se destina (Farina, 2011). Ou seja, ela vai além da função meramente estética de um produto; por isso, a seleção de uma paleta de cores adequada constitui uma decisão importante capaz de alinhar a expressão artística de uma estampa à mensagem que se deseja transmitir. Sendo assim, a importância da cor no design reside justamente em sua capacidade de elevar a qualidade visual da padronagem, conferindo-lhe identidade e coerência. Afinal:

A cor tem um enorme poder, pois tem a força de transformar um desenho de categoria inferior em um ótimo trabalho, como também pode destruir um trabalho muito bem concebido. Um indivíduo portador de talento natural para o uso das cores tem o seu trabalho extremamente facilitado. (Rubim, 2005 p.39)

A percepção e a interpretação do uso das cores é um fator considerado subjetivo, sendo influenciado por diversos contextos culturais, sociais ou pessoais. (Schulte; Marcos, 2018). A função comunicativa da cor vai além do ponto de vista estético. Além disso, a cor não pode ser analisada em seu valor absoluto, pois sua percepção é relativa, a organização da paleta exige que o designer considere como as cores funcionam em conjunto, sendo essa relação o elemento crucial para a harmonia da composição. (Schulte; Marcos, 2018).

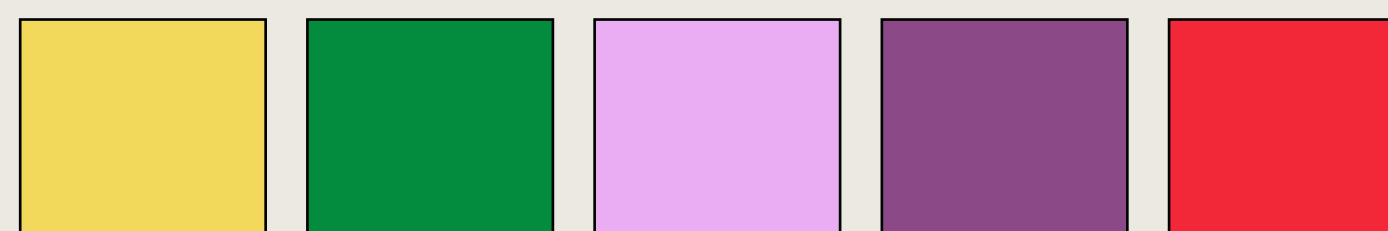
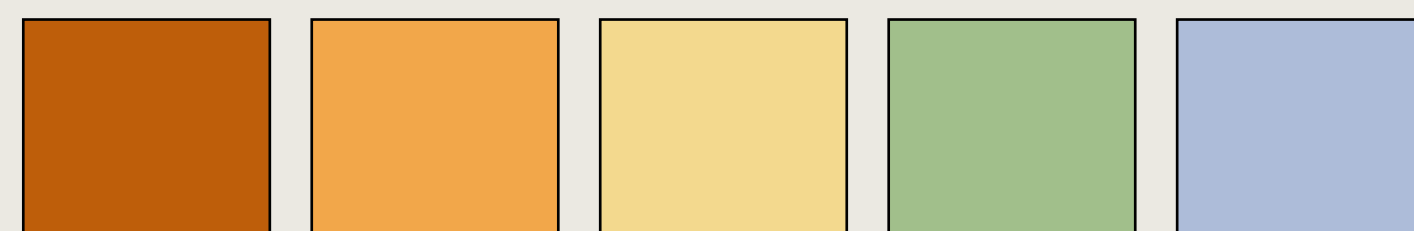


Figura 18 e 19 - Variação cromática "Sou do Sul". Fonte: elaboração própria.

Dessa forma, procurei manipular as paletas de cores das estampas de forma a criar diálogos diferentes com o espectador, utilizando a cor para evocar sentimentos, criar novas narrativas visuais, essa manipulação é importante para que cada estampa atinja o potencial comunicativo desejado, independente da temática abordada.

Em alinhamento a essa capacidade da cor de construir diferentes atmosferas e narrativas, esta coleção não se limitou a uma única paleta cromática, mas explora duas variações de cores para cada uma das dez estampas, justamente para propor um novo olhar a elas, , como pode ser observada no exemplo ao lado (Figura 18 e 19). O objetivo com a manipulação das cores é conseguir utilizar as ferramentas de saturação, matiz e valor para diferenciar cada estampa e provar a eficácia da cor e sua influência na comunicação e no humor da coleção.

3.4 Análise de elementos

O Brasil é um país que além de um vasto território é também um lugar com diversas culturas, povos e elementos simbólicos que podem ser usados como uma fonte de inspiração inesgotável. Podem ser explorados de diversas maneiras e abordados como temática para diversos projetos. Para este trabalho, foi realizada uma curadoria desses elementos, que serviram de base para o desenvolvimento de estampas.

Nessa busca por traduzir a elementos da cultura brasileira em linguagem visual, tentei explorar diversas temáticas e cenários para encontrar iconografias que poderiam ser usadas nas composições das estampas. A pesquisa a seguir se aprofundou na flora e fauna, com destaque para as plantas e animais, também em festas culturais e o folclore brasileiro que carregam histórias e simbologias que podem ser ressignificados em elementos interessantes

para as estampas. Também procurei inspirações em algumas texturas, padronagens e paletas de cores. A partir dessa análise, esses elementos foram reinterpretados e estilizados para uma abordagem autoral que se transformou em composições autorais que refletem a identidade do Brasil.

A análise e seleção dos elementos visuais partiram de uma curadoria de referências brasileiras culturais e naturais, as quais foram organizadas em um painel semântico. Este painel serviu como ferramenta metodológica para consolidar as ideias e auxiliar na visualização de todo o repertório iconográfico que poderia ser aproveitado, além disso, a partir desse painel semântico outras referências foram captadas e outras ideias desenvolvidas para a utilização na coleção.

O painel semântico serve para organizar a curadoria de referências e sintetizar a iconografia a ser explorada. A coleção se nutre de diversos contrastes e texturas, combinando a exuberância da fauna, representada pelo grafismo da onça pintada e pelas cores do tucano, com a diversidade da flora do Mandacaru do sertão ao Ipê Amarelo do cerrado e dos frutos tropicais. Além disso, a pesquisa também abrange a cultura popular e as raízes históricas do país, explorando arquiteturas coloniais com os azulejos portugueses, a arte indígena com padronagens e artesanatos e as festividades folclóricas, bem como suas vestimentas, cores e danças. Essa dinâmica entre a análise de elementos naturais e culturais de diferentes biomas, cenários e contextos brasileiros foi de extrema importância para construção de um amplo repertório visual.



Figura 20 - Moodboard da coleção. Fonte: elaboração própria.

4. Coleção: Brasil que se estampa

A partir da estratégia cromática e da definição dos fundamentos técnicos, da estratégia cromática e da análise iconográfica, a coleção se consolida em dez estampas autorais que tem como objetivo traduzir a riqueza cultural brasileira em uma linguagem visual contemporânea e aplicável a diversas superfícies.

Em termos técnicos, os desenhos digitais foram realizados com o aplicativo Procreate e ArtSet 4, a montagem de todas as estampas da coleção foram feitas no software Adobe Photoshop, utilizando a técnica de rapport de repetição em bloco para a criação de estampas corridas. A dimensão padrão para a maioria dos módulos foi definida em 64x64 cm. As únicas exceções são as estampas “Por Ouro Preto” e “Bordadinha”, cujos módulos foram definidos no formato retangular de 42x64 cm.

A seguir, cada estampa será apresentada individualmente, com a atribuição de um conceito e significado, a explicação de seu processo criativo e o detalhamento do desenvolvimento técnico até a montagem final do rapport.

4.1 Estampa 1 – Folia Selvagem

A estampa “Folia Selvagem” combina as festividades folclóricas brasileiras com um símbolo da fauna nativo do Brasil. A partir disso, o conceito central é misturar um animal selvagem com o artesanato cultural. A iconografia combina a figura onça pintada com elementos gráficos inspirados nos bordados dos chapéus do Bumba Meu Boi. O design final dos elementos transforma o brilho e o grafismo das miçangas, lantejoulas e canutilhos em motivos florais para a criação do módulo.

A execução desta estampa utilizou uma etapa manual para criar a ilusão de bordado. A primeira fase fotografar as miçangas, canutilhos e lantejoulas reais em fundo preto para garantir maior contraste e veracidade de detalhes. Após isso, essas fotografias foram levadas ao computador, recortei todos os elementos separadamente e tratei cada um deles com uma técnica de redesenho por cima da imagem original, com um pincel texturizado que preserva as luzes e as sombras.

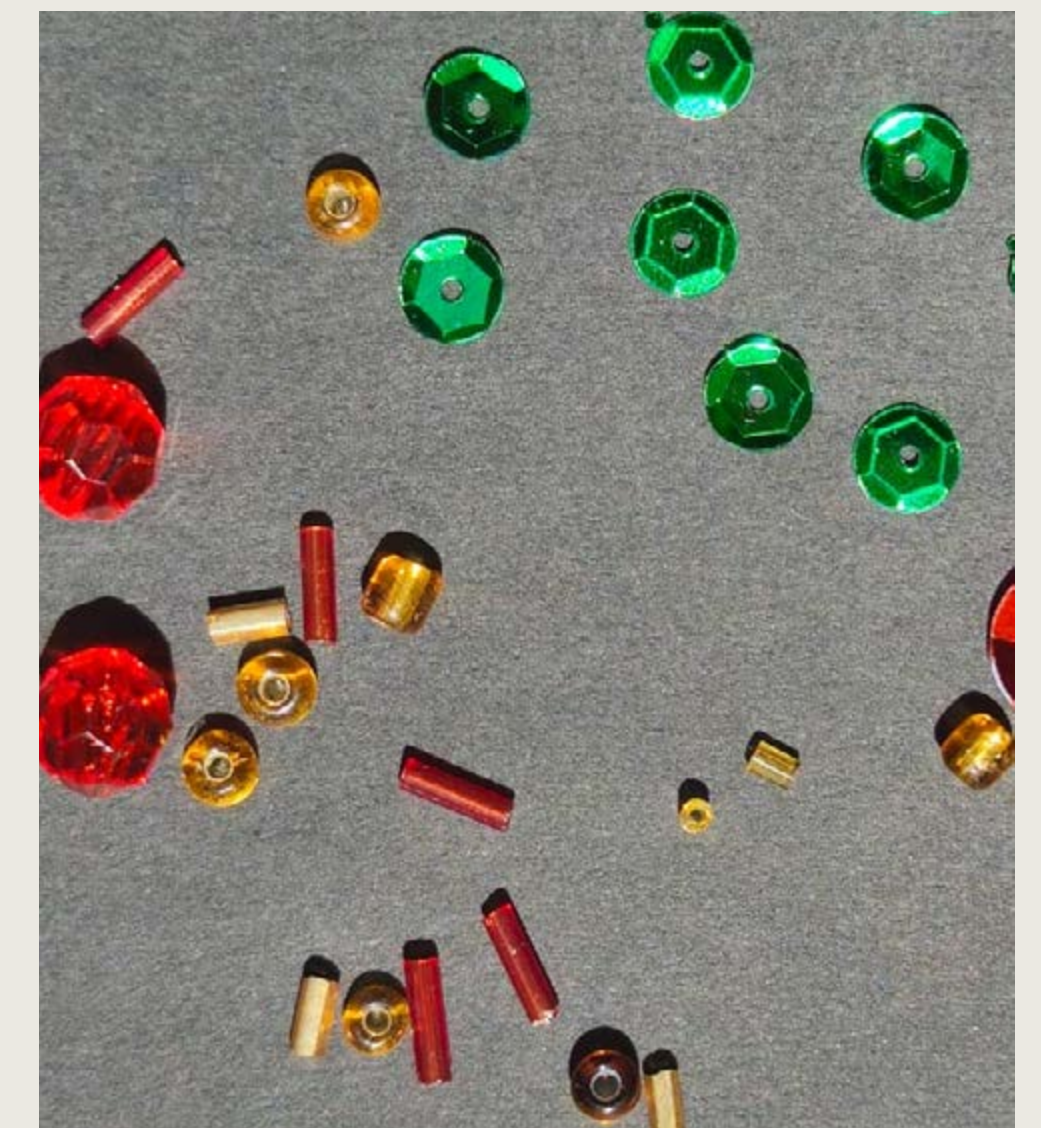


Figura 21 - Fotografia dos aviamentos.
Fonte: elaboração própria.

A partir dos aviamentos prontos e tratados, todas as flores e estrelas foram criados digitalmente através do posicionamento manual desses ornamentos, um a um, o que garantiu o realismo da textura do bordado e brilho das miçangas. Para criar as onças pintadas, primeiro recortei um fundo chapado em diferentes posições e depois adicionei as miçangas para as pintinhas e lantejoulas espalhadas pelo corpo da onça.

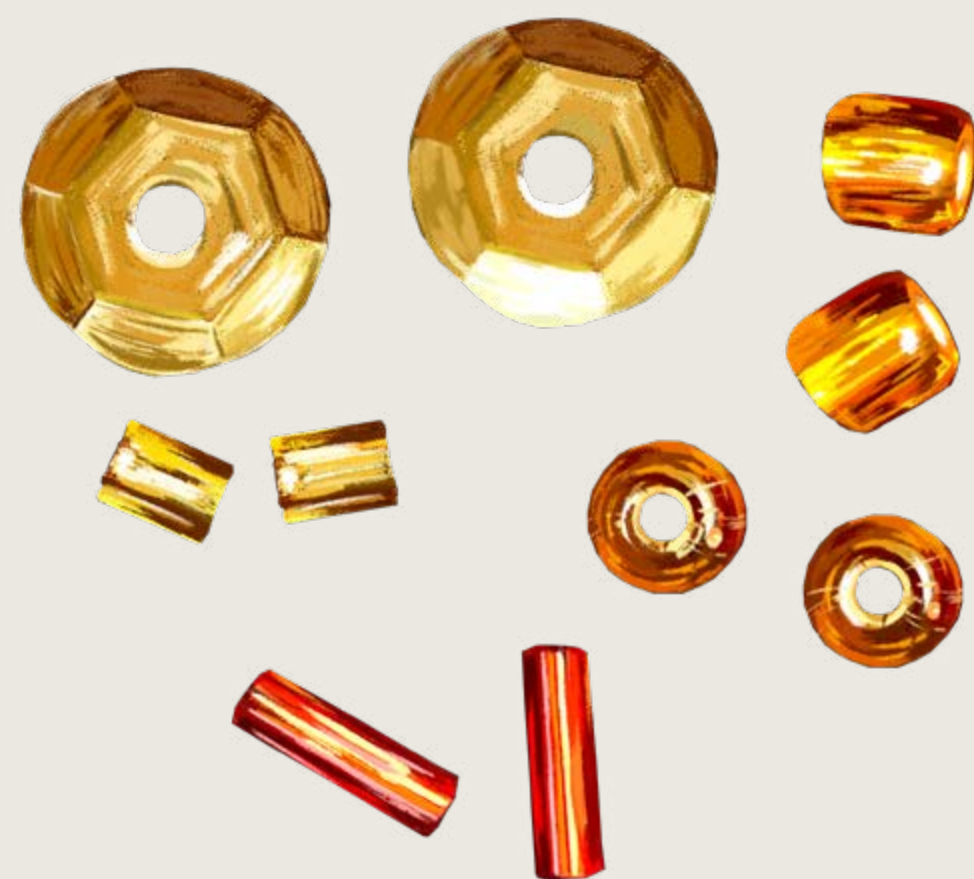


Figura 22 - Aviamentos após tratamento.
Fonte: elaboração própria .



Figura 23 - Motivos desenvolvidos para estampa.
Fonte: elaboração própria.

Esses elementos foram estilizados em diferentes cores, brincando com a paleta pré-estabelecida para criar uma versatilidade maior, mas ainda assim utilizando os mesmos elementos.

Para a montagem do módulo final, as onças foram posicionadas a dançar em meio às flores e folhas feitas de miçangas, criando um rapport relacionado à temática de movimento e festa.



A paleta de cores da primeira versão se refere a atmosferas mais noturnas e a variação da estampa foi pensada para transmitir sensações mais terrosas e quentes.

Figura 24 e 25 - Módulo final com as variações cromáticas da estampa "Folia Selvagem". Fonte: elaboração própria.

4.2 Estampa 2 – Onça Bacana

O conceito central da estampa “Onça Bacana” é brincar com o uso da pelagem da onça pintada, propondo uma reinterpretação das manchas do animal. Elas são utilizadas como um padrão camuflado, servindo de base para a construção de outro significado para ela. Assim, essas manchinhas não representam apenas a pelagem da onça, mas também podem remeter a casca de uma banana, outro ícone tropical e brasileiro, deixando a estampa com uma camada lúdica e subjetiva.

O processo criativo dos motivos desta estampa iniciou-se com a técnica manual de giz pastel oleoso, adicionando textura ao desenho. As manchinhas da onça foram desenhadas e reinterpretadas para mesclar como a textura da banana. Esses motivos foram então aplicados e combinados com outros ícones da flora e fauna brasileira, desenhados na mesma técnica: o caju, o tucano e as folhagens do cajueiro (sem a textura da onça para criar um certo respiro quando combinado com os outros motivos). Após a criação manual, todos os elementos foram redesenhados digitalmente e submetidos a um tratamento cor e acabamento.



Figura 26 - Motivos da estampa “Onça Bacana”. Fonte: elaboração própria.



Figura 27 e 28 - Módulo final com as variações cromáticas da estampa “Onça Bacana”. Fonte: elaboração própria.

A disposição dos elementos para montar o módulo foi feita de modo que os mesmos ficassem em diferentes direções e escalas, para gerar certo dinamismo e movimento ao rapport final, que garantisse ritmo e uma distribuição equilibrada dos motivos pelo módulo.

A primeira variação de cores explora tons de amarelo e preto em um fundo neutro, seguindo as cores originais do primeiro desenho, já a variação se dá em uma paleta mais pop, com tons mais saturados, o que a transforma em uma estampa de alto impacto visual.

4.3 Estampa 3 – Por Ouro Preto

Dedicada ao Patrimônio Histórico Brasileiro, a estampa “Por Ouro Preto” foca na cidade colonial de Ouro Preto, Minas Gerais. O conceito visual busca traduzir as paisagens e a arquitetura da cidade. Para isso a estampa imita uma paisagem contínua, com as ladeiras, as igrejas barrocas e as casas históricas sobre as montanhas, com a intenção de transportar o observador para a atmosfera histórica e colorida da paisagem mineira.

A metodologia de criação desta estampa foi pensada em uma estilização mais delicada de Ouro Preto, por isso a escolha da aquarela digital, para transmitir leveza, transparência e a mistura de cores ao cenário, o que permitiu criar transições suaves entre o céu, natureza e construções. A manipulação de uma pintura em aquarela digital, permite um maior controle da pintura, pois podemos apagar, refazer e começar novamente, sem se preocupar com borrões ou manchas indesejadas. O processo de estilização concentrou-se na simplificação das construções e na sobreposição de cores para sugerir volume e profundidade.



Figura 29 e 30 - Motivos da a estampa “Por Ouro Preto”. Fonte: elaboração própria.



Figura 31 e 32 - Módulo final com as variações cromáticas da estampa "Por Ouro Preto". Fonte: elaboração própria.

A montagem do módulo foi feita de maneira diferente da maioria das padronagens da coleção, o módulo foi construído em um retângulo (42x64 cm), e não em um quadrado. Essa escolha é a que melhor acomoda a leitura da paisagem, permitindo que a estampa seja visualizada como um cenário contínuo e não como elementos isolados. Ela foi também desenvolvida em duas variações cromáticas, a primeira paleta com tons de verde cria uma atmosfera fresca e diurna; a variação com a cor rosa confere uma sensação mais quente e idealizada da cidade.

4.4 Estampa 4 – Mandacaru Florido

A estampa “Mandacaru Florido” busca a beleza encontrada na resistência da flor símbolo do sertão brasileiro, onde o motivo central é a flor do Mandacaru, simbolizando o ciclo de vida e a resiliência do sertão. A estampa cria uma combinação da flor com o caju e as estrelas, as quais representam o momento em que a flor se abre, à noite.



Figura 33 e 34: Elementos escaneados da estampa “Mandacaru Florido”. Fonte: elaboração própria.

A execução dos motivos foi completamente manual, utilizando as técnicas de guache para flores e caju e tinta acrílica dourada para as estrelas. O processo de estilização focou em pinceladas mais soltas para as flores, para adicionar mais textura à estampa final. Após a pintura, os elementos foram escaneados e tratados digitalmente para a montagem do módulo, preservando as pinceladas da pintura.

Importante citar, que na maioria das vezes desenvolvemos mais elementos dos que realmente usamos para a montagem do módulo, nesse caso, usei apenas três de cinco flores que pinte.



Figura 35 - Motivos da estampa “Mandacaru Florido”. Fonte: elaboração própria.



Em termos de composição, o módulo foi adequado para criar um padrão denso que preenchesse grande parte da superfície. Uma das inspirações para a montagem do módulo foram os tecidos de chita, com seus florais grandes e coloridos.

A estampa original se dá em um fundo roxo, conferindo um ar mais noturno e sofisticado, sua variação em fundo verde transforma a estampa com uma vibração mais tropical e calorosa.

Figura 36 e 37 - Módulo final com as variações cromáticas da estampa "Mandacaru Florido". Fonte: elaboração própria.

4.5 Estampa 5 – Azulejinhos

A estampa “Azulejinhos” aborda a iconografia da herança Luso-Brasileira, utilizando como referência específica os azulejos de São Luís do Maranhão. O conceito da estampa reside na justaposição da azulejaria tradicional do Maranhão com elementos da cultura popular da pesca com embarcações e peixes e da flora litorânea representada pela planta nativa do Brasil, Helicônia. O desafio para a temática foi transformar o azulejo que é um elemento estático, em uma padronagem dinâmica.

Os motivos da estampa foram desenvolvidos com uma abordagem híbrida, com pintura manual e digital. Inicialmente, todos os elementos foram desenhados manualmente com aquarela, que deixa uma textura quase que irreplicável com pincéis digitais. Para a montagem dos azulejos, desenvolvi uma técnica para garantir que os elementos ficassem mais limpos e versáteis: ao invés de desenhar o azulejo completo de uma só vez, optei por pintar cada grafismo que o compõe separadamente. Assim, depois de escanear a pintura foi possível montar o azulejo de diversas formas no digital. Apenas o fundo dos azulejos recebeu aplicação de pincel digital que simulava tinta, para uma abordagem mais realista.



Figura 38, 39 e 40 - Elementos escaneados da estampa “Azulejinhos”. Fonte: elaboração própria.



Figura 41: Motivos da estampa “Azulejinhos”. Fonte: elaboração própria.



Figura 42 e 43 - Módulo final com as variações cromáticas da estampa "Azulejinhos". Fonte: elaboração própria.

Para a composição do módulo final, os motivos de azulejo e os elementos soltos são dispostos de forma sobreposta e desordenada. Também experimentei combinar quatro azulejos juntos para criar a padronagem dele. O módulo final se transforma em um painel de azulejos, conferindo movimento à padronagem.

A paleta de cores explora as cores vibrantes e saturadas. Há apenas a variação de tom no fundo das estampas, a principal em fundo neutro destaca a iconografia; a variação em fundo azul escuro dá mais destaque aos azulejos.

4.6 Estampa 6 – Ipê de Passarinhos

Tendo como inspiração os passarinhos do Cerrado brasileiro, a estampa “Ipê de Passarinhos” combina uma árvore símbolo do Cerrado, o Ipê Amarelo, com aves típicas dessa região.

As espécies escolhidas foram: Saíra Militar, Saíra Sete Cores, Bem-te-vi, Maritaca, Tucano-de-Bico-Verde, Pica-pau-do-Campo, Tiê-Sangue e Sabiá Laranjeira.

Alguns dos passarinhos são comumente avistados em áreas urbanas como o Bem-te-vi, Sabiá Laranjeira e as Maritacas, os outros escolhidos podem ser encontrados em florestas e áreas verdes.

O desenvolvimento dos motivos foi realizado por meio de pintura digital, mantendo as cores originais dos pássaros e da árvore. O estilo de pintura se deu com pinceladas marcadas, dando profundidade e volume aos pássaros, colocando-os em posições diversas como levantando voo ou pousados sobre um galho.



Figura 44 - Motivos da estampa “Ipê de Passarinhos”. Fonte: elaboração própria.



Figura 45 e 46 - Módulo final com as variações cromáticas da estampa "Ipê de Passarinhos". Fonte: elaboração própria.

O módulo foi criado como se cada ave estivesse sobrevoando ou pousando sobre o Ipê Amarelo. A árvore contrasta diretamente com as cores do fundo e dos pássaros, criando uma sensação de fluxo e movimento contínuo das aves.

A estratégia de variação cromática da estampa optou por alterar somente a cor do fundo, de modo a preservar as cores originais da fauna e flora representadas. A estampa original em fundo verde cria uma atmosfera de floresta ou fundo de folhagens; a variação em fundo azul marinho muda a ambiência, conferindo uma sensação de céu noturno, o que demonstra a versatilidade da estampa para diferentes aplicações.

4.7 Estampa 7 – Bananeira Listrada

A estampa “Bananeira Listrada” escolhe por ilustrar um dos ícones tropicais mais representativos da identidade brasileira. Embora a bananeira não seja nativa, ela é culturalmente reconhecida como um símbolo do país, representando o clima tropical. Para a montagem da estampa decidi dar contraste entre a bananeira e o fundo listrado, para gerar uma padronagem visualmente dinâmica e divertida.

Essa é a única estampa de toda a coleção que utiliza apenas um elemento ilustrado para a composição. A pintura da bananeira foi executada com a técnica manual de aquarela. A aquarela proporciona um acabamento mais solto e fluido aos elementos, contrastando com a rigidez das listras que foram definidas digitalmente a partir do recorte de uma parte da bananeira desenhada em cacho e com o coração da árvore, que é um elemento muito interessante e com uma presença visual bastante intensa. Após a criação manual, desenhos foi escaneado e digitalizado para a montagem final.



Figura 47 e 48 - Motivo da estampa “Bananeira Listrada”. Fonte: elaboração própria.

É possível notar que decidi mudar as cores do desenho original para um tom mais arroxeadado e um amarelo mais claro para as bananas, também adicionei alguns detalhes a mais no coração da bananeira com um pincel digital para que combinasse com as listras do fundo.



A estratégia de variação cromática se dá entre as duas paletas: fundo listrado verde e fundo listrado amarelo. O fundo verde confere um ar mais saturado e o fundo amarelo intensifica a sensação de calor e verão, comprovando a eficácia da cor na criação de diferentes atmosferas conceituais.

Figura 49 e 50 - Módulo final com as variações cromáticas da estampa "Bananeira Listrada". Fonte: elaboração própria.

4.8 Estampa 8 – Bordadinha

A estampa “Bordadinha” mistura artesanato, cultura e tropicalidade. O conceito se estabelece na fusão entre a delicadeza do bordado ponto cruz e a riqueza de frutas tipicamente brasileiras.

As frutas escolhidas foram: graviola, açaí, abacaxi, banana, acerola e guaraná, representados em formato de ponto cruz. A estampa também incorpora referências a arabescos e molduras da arte indígena, adicionando camadas de repertório cultural ao projeto.

O desenvolvimento dos motivos desta estampa foi inteiramente digital, utilizando a técnica de bordado digital por simulação. Para estilizar cada fruta escolhi a reprodução do ponto cruz (x) onde cada elemento pontinho foi posicionado individualmente no computador. Após isso, foi criada uma camada de sombra desfocada deslocada abaixo dos elementos para criar o efeito visual 3D do bordado manual e mais textura.

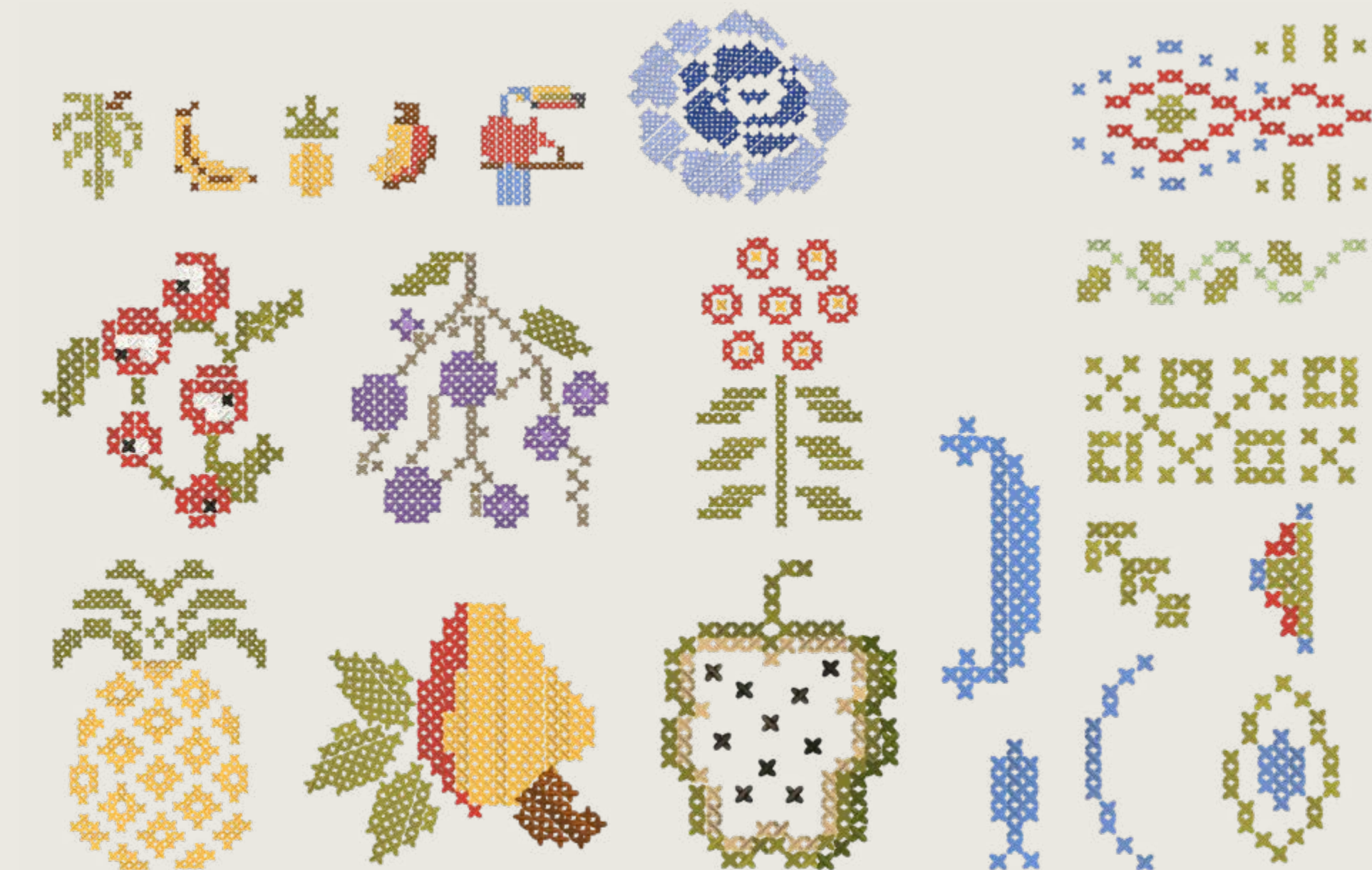


Figura 51 - Motivos da estampa “Bordadinha”. Fonte: elaboração própria.

A ideia inicial com os arabescos era criar molduras que enquadrassem os motivos das frutas. Durante o desenvolvimento desses grafismos acabei percebendo que não era necessário desenhar o arabesco por inteiro e que a repetição de apenas um módulo era suficiente para replicar e formar a moldura completa, garantindo uma maior precisão e simetria e otimização do tempo.



Para a composição do módulo, os motivos foram posicionados de forma geométrica e modular. O resultado final assume a estética de um mostruário de bordados, onde os elementos e as molduras se encaixam de forma contínua. A primeira variação de cores combina os tons originais das frutas, a outra explora tons frios e confere um ar moderno e monocromático.

Figura 52 e 53 - Módulo final com as variações cromáticas da estampa "Bordadinha". Fonte: elaboração própria.

4.9 Estampa 9 – Sou do Sul

A estampa “Sou do Sul” foca na identidade e nas tradições da região sul do Brasil. A ideia se baseia na criação de um mosaico de símbolos, onde a padronagem é construída por um grid de quadrados, cada qual representando um ícone distinto da cultura sulista.

Os ícones escolhidos para representação na estampa foram: fauna (João-de-Barro, Quero-Quero, cavalos), flora (araucária, uva, mexerica), tradições (chimarrão, chula, chapéu, dança das fitas) e arquitetura (casas de influência européia e o Jardim Botânico de Curitiba). O design final se diferencia das estampas tropicais do projeto, focando em referências regionais que mostram a diversidade do país.

O desenvolvimento dos motivos utilizou a técnica de desenho digital com um pincel que simula o efeito de giz. O traço dos desenhos é simplificado, pictórico e não realista. Cada ícone foi posicionado em seu próprio quadrado colorido, que se encaixa em um grid final, formando o mosaico regional.



Figura 54 - Motivos da estampa “Sou do Sul”. Fonte: elaboração própria.



O módulo final estabelece um grid de 4x4 quadrados. A versão original evoca as cores mais claras e terrosas, que caracteriza uma essência mais verão; e a variação que explora o roxo e o rosa confere um ar mais pop, feminino, que combina com o clima frio e inverno, intenso e presente nessa região do país.

Figura 55 e 56 - Módulo final com as variações cromáticas da estampa "Sou do Sul". Fonte: elaboração própria.

4.10 Estampa 10 – Sereiando

A estampa “Sereiando” mergulha em um símbolo do folclore brasileiro, a sereia. A ideia da estampa é ser lúdica e subjetiva, criando dois conceitos: as sereias são dispostas sobre superfícies que remetem a pedras mas são facilmente reinterpretadas como nuvens. Essa brincadeira de céu e água confere um toque de surrealismo e sonho à padronagem. A iconografia é composta por sereias em diferentes poses, acompanhadas por referências da flora como as bananeiras e as flores de vitória régia. Todos os elementos juntos criam uma narrativa de fantasia e brasilidade.

O desenvolvimento dos motivos foi realizado com a técnica manual de aquarela. A aquarela permite que as cores se mesquem, criando degradês e efeitos únicos, ideal para evocar a atmosfera de sonho e a fluidez da água (ou céu). Os elementos foram pintados manualmente, sem rascunho prévio, para o desprendimento do perfeccionismo, buscando a expressividade do traço livre. Após a pintura, os elementos foram escaneados e tratados digitalmente para a montagem do módulo.



Figura 57, 58 e 59 - Elementos escaneados da estampa “Sereiando”. Fonte: elaboração própria.



Figura 60 - Motivos da estampa “Sereiando”. Fonte: elaboração própria.



Para criar o módulo, desenvolvi composições com as sereias que aparecem sobre as pedras (ou nuvens) e os outros motivos ilustrador. A paleta de cores das duas versões exploram uma combinação de tons mais pastéis, essa combinação cromática faz juz ao tema lúdico e fantasioso da estampa.

Figura 61 e 62 - Módulo final com as variações cromáticas da estampa "Sereiando". Fonte: elaboração própria.



Figura 63 - Segunda versão da estampa "Sereiando". Fonte: elaboração própria.

Outra coisa que vale a pena ser citada é que antes da finalização da estampa "Sereiando" cheguei a desenvolver outro módulo, com uma proposta completamente diferente da anterior.

Nessa versão, optei por usar uma técnica de espelhamento e simetria com os motivos, criando um padrão visualmente diferentes de todas as outras estampas da coleção. Desenvolvi todos os motivos digitalmente com um pincel que simulasse a textura de giz.

Porém, acabei escolhendo a outra estampa para representar o tema sereias. Mas por mais que essa não seja a versão final escolhida, me ensinou como podemos ter mais de uma interpretação para uma mesma temática.

5. Aplicações

Após a descrição do processo criativo e técnico de cada padronagem, a fase final do projeto consiste na visualização da aplicabilidade e do potencial das estampas em diversos nichos. A principal estapa dessa seção é a apresentação dos croquis técnicos das peças, seguidos pela sua aplicação em mockups fotográficos, onde as peças são aplicadas em modelos com corpos reais para demonstrar seu caimento e visualização na superfície. Conforme a pluralidade do Design de Superfície defendida neste trabalho, a coleção também é aplicada em outros suportes como capas de caderno, papéis de parede, garrafas e almofadas, comprovando a versatilidade das estampas em segmentos variados.

5.1 Croquis

O desenho dos croquis e a modelagem das peças foram desenvolvidos digitalmente no aplicativo Procreate e finalizados no Photoshop. Para a visualização final do caimento e do impacto da estampa no contexto de uso, as imagens das roupas aplicadas nas modelos foram geradas com o auxílio da Inteligência Artificial Gemini, do Google. Esta escolha metodológica garante que as representações sejam realistas e reflitam a diversidade de corpos, demonstrando a funcionalidade das padronagens em diferentes modelos.



Figura 64 - Estampa "Folia Selvagem". Fonte: elaboração própria.

5.1.1 Folia Selvagem



Figura 65 - Modelo "Folia Selvagem". Fonte: elaboração própria com Gemini.



Figura 66 - Croqui "Folia Selvagem". Fonte: elaboração própria.

Aplicada em um vestido com franjas e miçangas para reforçar a narrativa de movimento e festividade da estampa, sendo perfeita para o clima tropical e celebrações como o carnaval. O detalhe das franjas e miçangas na barra cria referência direta com a técnica de simulação ao bordado realista.



5.1.2 Onça Bacana



Figura 68 - Modelo "Onça Bacana". Fonte: elaboração própria com Gemini.



Figura 69 - Croqui "Onça Bacana". Fonte: elaboração própria.

A estampa "Onça Bacana" foi aplicada em um conjunto de academia, composto por camiseta, shorts e jaqueta. A variação cromática escolhida foi a versão em azul saturado para conferir um visual pop, de alto impacto e energia. A jaqueta foi construída combinando recortes da estampa com cores com blocos de cor chapados.

Figura 67 - Estampa "Onça Bacana". Fonte: elaboração própria.



Figura 70 - Estampa "Por Ouro Preto". Fonte: elaboração própria.

5.1.3 Por Ouro Preto



Figura 71 - Modelo "Por Ouro Preto". Fonte: elaboração própria com Gemini.



Figura 72 - Croqui "Por Ouro Preto". Fonte: elaboração própria.

A modelagem reta e confortável de um conjunto de shorts e camisa foi escolhida para aplicar a estampa "Por Ouro Preto". Esta peça foi idealizada para uma moda casual de verão e é ótima para valorizar a leitura da paisagem contínua. A estampa é aplicada em uma escala maior a peça, permitindo que a narrativa visual das ruas e da arquitetura histórica seja mantida e transportada para o corpo.



Figura 73 - Estampa "Mandacaru Florido". Fonte: elaboração própria.

5.1.4 Mandacaru Florido



Figura 74 - Modelo "Mandacaru Florido". Fonte: elaboração própria com Gemini.



Figura 75 - Croqui "Mandacaru Florido". Fonte: elaboração própria.

A aplicação da estampa "Mandacaru Florido" foi feita em um conjunto de top ciganinha e saia midi, remetendo ao estilo das saias rodadas do Carimbó. Esta modelagem foi escolhida intencionalmente para valorizar a densidade e a força visual da padronagem (inspirada no rapport denso da chita) e conferir movimento ao tecido.



5.1.5 Azulejinhos



Figura 77 - Modelo "Azulejinhos". Fonte: elaboração própria com Gemini.



Figura 78 - Croqui "Azulejinhos". Fonte: elaboração própria.

Figura 76 - Estampa "Azulejinhos". Fonte: elaboração própria.

A modelagem escolhida para aplicar a estampa "Azulejinhos" foi o vestido transpassado. A estampa aplicada ao modelo do vestido confere à peça um ar delicado de sofisticação vintage.



Figura 79 - Estampa "Ipê de Passarinhos". Fonte: elaboração própria.

5.1.6 Ipê de Passarinhos



Figura 80 - Modelo "Ipê de Passarinhos". Fonte: elaboração própria com Gemini.



Figura 81 - Croqui "Ipê de Passarinhos". Fonte: elaboração própria.

O vestido longo de um ombro só foi o croqui escolhido para a aplicação da estampa "Ipê de Passarinhos". Esta modelagem de vestido longo permite a leitura completa da padronagem sem interrupções.



Figura 82 - Estampa "Bananeira Listrada". Fonte: elaboração própria.

5.1.7 Bananeira Listrada



Figura 83 - Modelo "Bananeira Listrada". Fonte: elaboração própria com Gemini.



Figura 84 - Croqui "Bananeira Listrada". Fonte: elaboração própria.

A estampa "Bananeira Listrada" foi aplicada em um conjunto de camisa oversized e saia longa. A aplicação na saia e na camisa foi feita em recortes, combinando as duas variações cromáticas da estampa ao longo das peças. As mangas da camisa, por sua vez, utilizam blocos de cor roxo e amarelo liso.



5.1.8 Bordadinha



Figura 87 - Croqui "Bordadinha". Fonte: elaboração própria.

Um conjunto romântico de camisa e shorts com um acabamento de barra ondulado foi escolhido para a aplicação da estampa "Bordadinha". A combinação da padronagem com a modelagem da roupa é a combinação perfeita para um conjunto mais delicado, com detalhes de transparência nas mangas da camisa.

Figura 86 - Modelo "Bordadinha". Fonte: elaboração própria com Gemini.

Figura 85 - Estampa "Bordadinha". Fonte: elaboração própria.



5.1.9 Sou do Sul



Figura 89 - Modelo "Sou do Sul". Fonte: elaboração própria com Gemini.



Figura 90 - Croqui "Sou do Sul". Fonte: elaboração própria.

Figura 88 - Estampa "Sou do Sul". Fonte: elaboração própria.

A estampa "Sou do Sul" foi aplicada em um vestido longo. A modelagem e comprimento do vestido se adaptam perfeitamente e exibem todos os elementos do módulo.



5.1.10 Sereiando



Figura 91 - Estampa "Sereiando". Fonte: elaboração própria.

Figura 92 - Modelo "Sereiando". Fonte: elaboração própria com Gemini.

Figura 93 - Croqui "Sereiando". Fonte: elaboração própria.

A aplicação da estampa "Sereiando" foi feita em um vestido curto com babados, amarrações e recortes na cintura. Esta modelagem, evoca leveza e fluidez, ideal comportar a padronagem de sereias. A modelagem com babados e amarrações no busto valoriza a fluidez da aquarela manual e o ritmo da padronagem.

5.2 Outras aplicações

Os mockups a seguir demonstram a funcionalidade das padronagens em outros suportes como garrafas, cadernos, almofadas e papel de parede, para comprovar a versatilidade das estampas a outros nichos além do vestuário.



Figura 94, 95, 96, 97, 98 e 99 - Aplicações em garrafas e cadenos. Fonte: elaboração própria.



Figura 100, 101, 102 e 103 - Aplicação em almofada e papel de parede. Fonte: elaboração própria.

6. Considerações finais

Com o projeto desenvolvido, me encontro orgulhosa por cada estampa que produzi. Todas as etapas foram pensadas e desenvolvidas com muito carinho, e o caminho até a página final, por mais que desafiador, foi muito enriquecedor.

Foi um processo muito divertido, desde desenvolver o tema, pesquisar referências, aprender mais sobre os fundamentos da estamparia e desenhar os elementos. Posso afirmar que em alguns momentos, me encontrei confusa, um pouco perdida e com medo de não dar tempo de finalizar, são nesses momentos que olhei com carinho para tudo que já havia feito, e sou grata a mim mesma por não ter desistido de nada.

Em uma perspectiva futura, acredito que a pequena coleção de dez estampas poderia ser expandida para 20 ou até 50 padronagens, pois as interpretações para uma mesma temática são infinitas, ainda mais quando se trata de um tema tão relevante com inspirações inesgotáveis como o Brasil.

Sendo assim, espero que a **“Coleção: Brasil que se estampa”** tenha inspirado outras pessoas a criar, se expressar e explorar narrativas, assim como inspirou a mim. Não consigo extrair algo negativo sobre o projeto, sou muito feliz pelo o que desenvolvi e grata por todo caminho até aqui, pretendo continuar criando as estampas com os aprendizados que esse trabalho me proporcionou.



Figura 104 - Modelos vestindo as estampas. Fonte: elaboração própria.

Bibliografia

DAMATTA, Roberto. **O que faz o Brasil, Brasil?**. Rio de Janeiro, RJ: Rocco, 1986.

DE OLIVEIRA, Isabela. **Isabela de Oliveira**. Isabela de Oliveira, 2023. Disponível em: <https://isabeladolivera.wixsite.com/design>. Acesso em: 27 jan. 2026.

FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 6. ed. São Paulo: Editora Blucher, 2011. E-book. p.17. ISBN 9788521216933. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788521216933/>. Acesso em: 02 nov. 2025.

PETRY, Mila . **Feiras e estúdios: Inspiração, inovação e colaboração**. Mila Petry, 2023. Disponível em: <https://www.milapetry.com.br/estudiosefeiras>. Acesso em: 27 jan. 2026.

RUBIM, Renata. **Desenhando a superfície**. 1. ed. São Paulo: Editora Rosari, 2005. RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de superfície**. Porto Alegre: UFRGS, 2008.

SANCHES, Regina Aparecida; VICENTINI, Cláudia Regina Garcia; AVELAR, Suzana; SOUZA, Rejane de Oliveira. Estamparia digital: relações entre tecnologia, desenho e superfície têxtil. **Revista de Ensino em Artes, Moda e Design**, Florianópolis, v. 5, n. 2, p. 167–186, 2021. DOI: 10.5965/25944630522021167. Acesso em: 24 out. 2025.

SCHULTE, Neide Kohler; MARCOS, Janaina Ramos. DESENHO MANUAL E TECNOLOGIAS DIGITAIS NA CRIAÇÃO DE ESTAMPAS. **Cidadania em Ação: Revista de Extensão e Cultura**, Florianópolis, v. 2, n. 2, p. 83–100, 2023. DOI: 10.5965/259464122283. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/cidadaniaemacao/article/view/10365>. Acesso em: 24 out. 2025.