



Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Faculdade de Arquitetura

Curso de Design Visual

ANDRÉA DE CASTRO MOREIRA

**GESTO, SIGNIFICADO E SUPERFÍCIE:
UM ESTUDO NO CONTEXTO DO *SLOW FASHION*.**

Porto Alegre

2016

ANDRÉA DE CASTRO MOREIRA

**GESTO, SIGNIFICADO E SUPERFÍCIE:
UM ESTUDO NO CONTEXTO DO *SLOW FASHION*.**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Design Visual, da Faculdade de Arquitetura, como requisito para a obtenção do título de Designer.

Orientador: Prof. Dr. Airton Cattani

Co-orientador: Prof. Me. Jaire Passos

Porto Alegre

2016

ANDRÉA DE CASTRO MOREIRA

**GESTO, SIGNIFICADO E SUPERFÍCIE:
UM ESTUDO NO CONTEXTO DO *SLOW FASHION*.**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Design Visual, da Faculdade de Arquitetura, como requisito para a obtenção do título de Designer.

Orientador: Prof. Dr. Airton Cattani

Co-orientador: Prof. Me. Jaire Passos

Prof. Mário Furtado Fontanive

Prof. Lauren Carús

Prof. Ricardo Marques Sastre

Porto Alegre

2016

AGRADECIMENTOS

Aos meus orientadores, professores Airton Cattani e Jaire Passos, por acreditarem que sempre é tempo de aprender uma coisa nova (ou várias).

À minha família, por serem casa – em todos os seus sentidos – e especialmente aos meus pais, por fazerem da nossa sempre cheia de livros e conversas.

RESUMO

O estudo desenvolvido neste trabalho pretende levantar as questões contemporâneas de sustentabilidade e mudanças nas tendências de consumo dos usuários de artigo de moda como diretrizes para a criação de projetos únicos no âmbito do design de superfície. Para tanto, observa o universo contemplado pelos ideais do *slow movement* enquanto referência ideológica e produtiva no cenário industrial atual. Paralelamente, explora a potencialidade do design de superfície e da ilustração gestual como meios para a criação de significados e o estabelecimento de relações entre usuário e produto, no desenvolvimento de artefatos com força semântica. O método de desenvolvimento do produto gráfico e têxtil proposto nesta pesquisa parte da conceituação e breve análise das temáticas envolvidas na construção do problema, bem como suas relações. Posteriormente, verifica de maneira isolada os componentes do problema no cenário atual, conhecendo seu público, mercado e tendências e estabelece os requisitos do projeto. Entre essas diretrizes, observa questões gráficas, produtivas e semânticas, orientando a execução da proposta, através da experimentação e geração de alternativas. O solucionamento do problema se formaliza no desenvolvimento de modelos, na aplicação da validação do projeto gráfico junto a usuários e na prototipação do produto em um suporte têxtil. Por fim, são realizadas considerações decorrentes do processo, em análise do contexto produtivo em discussão, da relevância dos conceitos de significação e humanização propostos na construção do resultado, assim como da viabilidade do projeto.

Palavras-chave: Design de superfície. Estamparia. Ilustração gestual. *Slow fashion*.

ABSTRACT

The study developed in this work aims to raise contemporary questions regarding sustainability and changes in fashion articles consumer trends, with the intention of generating guidelines for the development of new surface design's projects. In order to do so, the ideals of the Slow Movement are analyzed as ideological and productive reference in the current industrial scene. Additionally, the potentials of surface design and gestural illustration are examined as means for the creation of significance and for the establishment of user-product relations in the development of artifacts with semantic force. The method proposed in this project is based on the conceptualization and brief analysis of the subjects related to the research problem construction, as well as their interrelations. Furthermore, the components of the problem are studied separately, providing information about the users, market and tendencies, in order to establish requirements including graphic, productive and semantic issues, that direct the development of the project, by the experimentation and generation of alternatives. The problem's solving is formalized in the development of models, the project validation applying with users and the product prototyping in textile support. Lastly, conclusions resulting of the process were made, in an analysis of the productive context under discussion, of the relevance of the signification concepts and process humanization proposed in the construction of the result, as well as of the viability of the project.

Keywords: Surface Design. Printing. Handmade illustration. Slow Fashion.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Sistemas de Repetição.....	19
Figura 2 - Composições sem encaixe: Antoni Gaudí, Athos Bulcão e Heloísa Crocco.....	20
Figura 3 - Exemplos de design de superfície contínuo (Marimekko e Orla Kiely) e localizado (detalhe vestido Achiras e echarpe Slow Factory).	20
Figura 4 - <i>Tie-dye</i> ou <i>Shibori</i> : processo e resultados.	22
Figura 5 - <i>Batik</i> : processo e resultado.	22
Figura 6 - Carimbo	22
Figura 7 - Chapas e Cilindros de Cobre	23
Figura 8 - Serigrafia (1 e 2) e Sublimação (3 e 4).....	24
Figura 9 - Estêncil.....	24
Figura 10 - Impressão Digital Jato de Tinta	25
Figura 11 - Detalhes de <i>Parampole</i> indiano e <i>Toile de Jouy</i> francesa	27
Figura 12 - Metodologia de Projeto de Bruno Munari Aplicada ao Design de Superfície de Moda.....	30
Figura 13 - Metodologia Proposta.....	32
Figura 14 - Painel de Referências Achiras Indumentaria.....	38
Figura 15 - Painel de Referências Contextura	39
Figura 16 - Painel de Referências Slow Factory.....	40
Figura 17 - Painel de Referências Sueka.....	41
Figura 18 - Painel de Referências Cabin Studio	42
Figura 19 - Painel de Referências <i>Slow Fashion</i>	43
Figura 20 - Tecidos: processos, vantagens e desvantagens.	45
Figura 21 - O lenço como elemento de identidade.....	50
Figura 22 - Painel Gráfico: referências de estética e estilo (preto e branco).....	53
Figura 23 - Painel Gráfico: referências de estética e estilo (cor).....	53
Figura 24 - Painel Conteúdo: Casa.....	54
Figura 25 - Painel Cor: Chão.	55
Figura 26 - Painel Cor: Céu.	55

Figura 27 - Painel Cor: Cordis.	56
Figura 28 - Suporte: formatos x usos.....	56
Figura 29 - Técnica "Drop" de <i>Rapport</i>	58
Figura 30 - Uso do <i>Grid</i> em Tipografia.....	58
Figura 31 - Detalhe da obra "Metamorphosis II" de M.C. Escher (1940).....	59
Figura 32 - Exemplificação do sistema (módulo mestre)	59
Figura 33 - Sistema Modulor e Estudos para o <i>Grid</i>	60
Figura 34 - Teste para <i>grid</i> : proporções áureas.	61
Figura 35 - Módulo mestre: desenvolvimento	62
Figura 36 - Módulos - Processo: extração das linhas.	63
Figura 37 - Módulos Casapueblo, Casa da Flor e Falling Waters em <i>rapports</i> de módulo único	64
Figura 38 - Alternativa módulo mestre 2	65
Figura 39 - Módulos Casapueblo 2 e Casa da Flor 2 em <i>rapport</i> de módulo único.	65
Figura 40 - Sistema de Módulos	66
Figura 41 - Módulos em <i>Rapport</i> Misto	66
Figura 42 – Detalhes módulos em têmpera, lápis dermatográfico e aquarela.....	67
Figura 43 - Produção Maxitex e Tecido PET Reciclado	69
Figura 44 - Cor: forma.....	70
Figura 45 - Cor: linha - Monocromia.....	71
Figura 46 - Cor: linha - Tom e sobre tom.....	72
Figura 47 - Cor: linha - Variações de cor.....	72
Figura 48 - Cor: fundo.....	73
Figura 49 - Relações de ordem: vertical, horizontal e agrupamento.....	74
Figura 50 - Situações de Aleatoriedade e Aleatoriedade Controlada	75
Figura 51 - Análise de similares: suporte.....	76
Figura 52 - Testes para Tamanho de Módulo.....	77
Figura 53 - Modelos: testes em papel e tecido.	79
Figura 54 - Modelos: detalhe (versão digital).....	79
Figura 55 - Modelos definidos para validação: branco, azul e ocre.....	81
Figura 56 - Amostra de Validação.....	85

Figura 57 - Entrevistas: palavras-chave.....	86
Figura 58 - Entrevistas: palavras-chave categorizadas.....	87
Figura 59 - Questionário: resultados.....	89
Figura 60 - Questionário: respostas à questão V	90
Figura 61 - Desenhos de construção: módulo mestre	93
Figura 62 - Desenhos de construção: sistema de módulos.....	94
Figura 63 - Paleta Cromática	95
Figura 64 - Desenhos de construção: impressão.....	95
Figura 65 - Desenvolvimento dos protótipos	96
Figura 66 - Solução: interações de uso.....	97

SUMÁRIO

AGRADECIMENTOS	4
1 INTRODUÇÃO	12
1.1 JUSTIFICATIVA	13
1.2 PROBLEMA DE PROJETO.....	14
1.3 OBJETIVOS	14
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	15
2.1 SLOW MOVEMENT E SLOW FASHION	15
2.2 ARTEFATOS COM SIGNIFICADO.....	16
2.3 DESIGN DE SUPERFÍCIE.....	17
2.3.1 Estamparia têxtil.....	21
2.3.2 Design de Superfície em Moda.....	26
2.4 ILUSTRAÇÃO GESTUAL E DESIGN DE SUPERFÍCIE.....	26
3 METODOLOGIA	29
3.1 METODOLOGIA DE PROJETO DE BRUNO MUNARI APLICADA AO DESIGN DE SUPERFÍCIE DE MODA	29
3.2 METODOLOGIA PROPOSTA	31
4 PROJETO	33
4.1 COMPONENTES DO PROBLEMA.....	33
4.1.1 Público	33
4.1.2 Mercado e Tendências	34
4.1.3 Produtos	35
4.1.4 Concorrentes/Similares.....	36
4.1.4.1 Achiras Indumentaria	37
4.1.4.2 Contextura	38
4.1.4.3 Slow Factory	39
4.1.4.4 Sueka	40
4.1.4.5 Cabin Studio	41
4.1.5 Diferenciais gráficos	42
4.1.6 Possibilidades de Produção no Pensamento <i>Slow Fashion</i>	43
4.1.6.1 Algodão Orgânico e PET Reciclado	44
4.1.6.2 Sublimação, Impressão Digital e <i>Digital Craft</i>	47
4.2 DEFINIÇÃO DO PROBLEMA.....	49

4.2.1	Produto/Suporte	49
4.2.2	Temática	50
4.2.3	Estética/Estilo	51
4.2.4	Requisitos	51
4.3	ANÁLISE E COLETA DE DADOS	52
4.3.1	Gráfico	52
4.3.2	Conteúdo	53
4.3.3	Padrão Cromático	54
4.3.4	Suporte	56
4.4	CRIATIVIDADE	57
4.4.1	Grid	60
4.4.2	Módulos e <i>Rapport</i>	62
4.5	MATERIAIS E TECNOLOGIAS	67
4.6	EXPERIMENTAÇÃO	70
4.6.1	Cor	70
4.6.1.1	Cor: forma	70
4.6.1.2	Cor: linha	71
4.6.1.3	Cor: fundo	72
4.6.2	Composição	74
4.6.2.1	Relações de ordem	74
4.6.2.2	Relações de Aleatoriedade e Aleatoriedade Controlada	75
4.6.2.3	Dimensões do produto e tamanho de módulo	75
5	MODELOS	79
6	VALIDAÇÃO	82
6.1	DEFINIÇÃO DA AMOSTRA	84
6.2	APLICAÇÃO E RESULTADOS	86
7	DESENHOS DE CONSTRUÇÃO	93
8	SOLUÇÃO	96
	CONSIDERAÇÕES FINAIS	98
	REFERÊNCIAS	100
	APÊNDICE A – MÓDULOS: REFERÊNCIAS	105
	APÊNDICE B – MÓDULOS: LINHAS	109
	APÊNDICE C – DIMENSÕES DE MÓDULO	113
	APÊNDICE D – VERIFICAÇÃO	114

1 INTRODUÇÃO

Em uma sociedade regida por parâmetros de tempo, todo o sistema de produção se organiza a partir de uma equação entre tempos de produção, de venda e de vida do produto e as consequências monetárias decorrentes das alterações dessas variáveis. Como consequência do forte desenvolvimento da indústria ao longo da história, apresenta-se nos dias de hoje a consolidação de um mercado de consumo baseado na rapidez e atualização constante de produtos. Esse modelo, por sua vez, é responsável pela criação de um contexto de efemeridade, marcado por fatores como obsolescência programada e geração de um enorme contingente de descartes.

No âmbito da indústria têxtil, o quadro atual não contraria esse sistema. Desde o início dos anos 1980, quando o conceito de *fast fashion* adquiriu força nos Estados Unidos e expandiu-se para o mercado europeu, estabeleceu-se uma cultura de consumo definida por um modelo de produção de baixo custo e qualidade mediana, focado na proposta de oferecer com máxima rapidez as novas tendências de moda para o consumidor final. Tamanho é o sucesso desse modelo de mercado do ponto de vista comercial que, ainda hoje, inúmeras marcas desenvolvem produtos com essa estratégia, apresentando uma produção eficaz – mas não necessariamente eficiente – que gera coleções de alta rotatividade e variação. Entretanto, para que seja economicamente interessante, essa linha industrial acaba conduzindo uma produção massiva e efêmera, que incentiva a continuidade de um padrão de moda genérico, além de ser responsável por inúmeras consequências negativas no âmbito social e ambiental. São reflexos dessa produção a alta geração de excedentes durante e após a produção, os prejuízos diretos ambientais decorrentes dos processos fabris e as condições insalubres de trabalho de parte significativa dos agentes envolvidos no processo.

Em contraponto a esse cenário, surgiu o *slow movement*, movimento iniciado em sua vertente gastronômica através do *slow food* em 1986 na Itália, que se opunha à expansão dos *fast food* no país e defendia o prazer de desfrutar alimentos tradicionais, valorizando a produção local. O conceito por trás desse movimento expandiu-se para as demais áreas de consumo, criando questionamentos também nos âmbitos urbanos e da moda, originando os ideais de *slow cities* e *slow fashion*, entre outros. Em síntese, *slow movement* trata de um modo de pensar, viver e consumir com qualidade. Busca a satisfação do usuário e o desper-

tar de interesse por determinados produtos através de diferenciais associados à identidade e expressão pessoal, seja ela estética ou ideológica. Neste contexto, *slow fashion* caracteriza-se pela ideia de produzir artefatos de moda de maneira consciente, sustentável e de qualidade, atendendo às necessidades primárias do consumidor, do “vestir”, mas também satisfazendo demandas subjetivas, vinculadas a preocupações e interesses sociais e psicológicos. A indústria massiva e genérica não contempla o consumidor contemporâneo, pois esse já não prima exclusivamente por questões de custo, mas valoriza os processos e significados carregados por um produto e por isso adquire artefatos com os quais se estabelecem laços de identificação e apropriação.

Partindo da identificação desse cenário e percebendo a existência de necessidades latentes diferenciadas por parte do mesmo, o presente estudo propõe explorar a solução desta busca de significados através do design gráfico. Adotando o design de superfície por campo de atuação e a ilustração gestual por ferramenta, analisa aspectos projetuais próprios e possibilidades da área. Dessa forma, estabelece conexões com as questões ideológicas envolvidas no relacionamento do usuário com um produto e seu processo de aquisição. Embora tenha por foco o desenvolvimento do projeto de superfície em si e sua aplicação em um produto têxtil, ao abordar questões de sustentabilidade, ideologia e produção, com um interesse específico no público consumidor e seu comportamento, faz-se necessária a análise de outros tópicos adjacentes ao design ao longo da fundamentação deste estudo. Entretanto, ao não se propor a realizar uma análise profunda psicológica e comportamental do usuário *slow*, explora este universo na medida das necessidades projetuais deste trabalho.

1.1 JUSTIFICATIVA

O desenvolvimento deste trabalho e a discussão dos assuntos levantados no mesmo têm relevância acadêmica e profissional ao explorar uma área ainda recente para os estudos acadêmicos brasileiros¹, aliando-a a questões atuais ambientais de produção sustentável e mercadológicas de tendências de consumo do usuário.

¹ Embora o termo “design de superfície” tenha sido introduzido no cenário brasileiro na década de 1980, por Renata Rubim, somente em 2005 o Design de Superfície passou a ser considerado pelo CNPq enquanto área integrante do Design, na forma de especialidade (SCHWARTZ, 2008).

Ao propor uma pesquisa focada em design de superfície, área ainda pouco explorada se comparada a outras existentes nas múltiplas possibilidades de atuação do designer, colabora na exposição de seu potencial e incentiva o desenvolvimento de novas investigações no campo. Incorporando ao projeto o pensamento *slow* e suas diretrizes, questiona a (eco) eficiência do sistema de produção em moda e, conseqüentemente, transpõe esse questionamento à produção de design em geral. Adquire interesse também ao explorar questões mercadológicas atuais e demandas contemporâneas, propondo a reflexão sobre as mudanças das necessidades dos usuários, não mais limitadas a requisitos físicos e mensuráveis, mas permeando questões abstratas de cunho social, ideológico e de identidade.

1.2 PROBLEMA DE PROJETO

A problematização deste trabalho circunda a seguinte proposta: “Como criar um projeto gráfico de design de superfície, aplicado a um produto têxtil, que siga a lógica de produção *slow* e atenda aos requisitos e demandas do público que se identifica com este movimento?”

1.3 OBJETIVOS

Este trabalho tem, como objeto principal aplicar as diretrizes de produção e ideologia do movimento de *slow fashion* a um projeto de design de superfície têxtil.

Como objetivos específicos, estão:

- a) Conhecer o perfil do usuário do nicho em questão, investigando quais são seus interesses, requisitos e fatores diferenciais no processo de escolha e aquisição de produtos;
- b) Explorar o design gráfico, através do design de superfície, como meio para a criação de valor, trabalhando o produto não apenas com foco em sua função prática, mas também enquanto artefato semântico, transmissor de uma mensagem;
- c) Experimentar as possibilidades do uso da ilustração gestual nesse contexto.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este capítulo de fundamentação teórica apresenta os principais tópicos relevantes à compreensão e solucionamento do problema proposto. Foram estudados neste referencial, as questões vinculadas ao *slow movement* e sua vertente na moda, o *slow fashion*, e a possibilidade de significação de objetos. Fundamenta, também, os princípios do design de superfície em âmbito geral, no recorte da estamparia e inserido no campo da moda, analisando a viabilidade da materialização do tratamento de superfície em produtos, através da identificação dos métodos existentes e suas características.

2.1 SLOW MOVEMENT E SLOW FASHION

Nascido em 1986, através da consolidação de sua vertente gastronômica proposta pelo italiano Carlos Petrini – o *slow food* –, que defendia os produtores e a culinária local frente à homogeneização e massificação gastronômica provocada pela globalização, o movimento ideológico *slow movement* propõe uma lógica de vida baseada na desaceleração do cotidiano. Embora seu surgimento tenha ocorrido na década de 1980, somente nos anos 2000 o movimento potencializou-se ao estender suas ideias a inúmeras outras áreas como moda, urbanismo, turismo, educação e indústria, obtendo uma abrangência mundial de interessados, sendo sua maior área de influência, até o momento, a Europa, onde o movimento possui uma relevância muito significativa (SLOW FOOD INTERNATIONAL, 2015 e MOVIMIENTO SLOW, 2008).

Diferentemente de um simples elogio da lentidão ou manifesto contra o sistema social vigente, a ideologia do movimento objetiva a busca por um ritmo adequado para o bem-viver e o desenvolvimento coerente, nos âmbitos pessoal, social, ambiental e produtivo. Sendo assim, o *slow movement* é reconhecido em produtos, serviços e experiências que valorizam a qualidade, diversidade, expressão pessoal, cultura, sustentabilidade, prazer e a interação e contato entre indivíduos e espaços (SLOW PORTUGAL ONG, 2014).

Dentre suas ramificações, o *slow movement* possui uma interessante resposta no setor de moda: o *slow fashion* é uma percepção sobre a produção têxtil que vem desafiando o

sistema implementado pelas grandes marcas varejistas. Surge esta concepção de “ameaça” uma vez que a dinâmica do *slow fashion* é considerada por muitos autores e produtores como um contraponto direto ao *fast fashion*. Esse sistema objetiva os menores tempos de produção e a maior rotatividade possível, a fim de executar rapidamente a transição entre a moda de passarela e a de rua, obtendo um ganho de cifras relevantes em vendas de produtos de baixos preços. Para isso, são desenvolvidas quantidades massivas de peças, em uma linha produtiva de menor qualidade de produtos e condições de trabalho, e é estimulado um hábito de consumo acelerado e efêmero (ANICET; RÜTSCHILLING, 2013 e PRAT, 2012).

Como parte componente do que se pode definir por *slow design*, o *slow fashion* surge neste contexto como uma alternativa produtiva, onde o foco do projeto encontra-se nas pessoas e nos benefícios e transformações decorrentes desta produção. Não implica em uma menor produtividade, mas sim na sua melhoria visando a alta qualidade do produto e um menor impacto ambiental (ANICET; RÜTHSCHILLING, 2013). Explicita sua coerência com o *slow movement* ao buscar um produzir e consumir melhor, estimulando a educação de um consumidor consciente e de uma produção de qualidade, que crie uma conexão entre usuários e produtos, conforme comentado por POOKULANGARA e SHEPHARD (2013) sobre o trabalho de Kate Fletcher:

Slow fashion não é sobre o tempo, mas sobre a qualidade, escolha, informação, diversidade cultural e identidade, e requer a combinação de uma rápida mudança criativa e de expressão simbólica, bem como durabilidade, envolvimento a longo prazo e qualidade dos produtos. (POOKULANGARA; SHEPHARD, 2013, p. 205, tradução própria)

Desta forma, o processo de *slow fashion* não é passível de ser sintetizado apenas na adoção de práticas sustentáveis na indústria, uma vez que envolve mudanças de pensamento e de ação em todas as suas etapas: projetual, produtiva e de consumo, para construção de um sistema social e estilo de vida equilibrados.

2.2 ARTEFATOS COM SIGNIFICADO

A produção industrial no setor de vestuário caracteriza-se por oferecer uma grande quantidade de produtos com pequena variação de modelos, em função de uma massificação da produção. As grandes empresas capazes de se destacar com a oferta de uma maior varie-

dade têm os reflexos negativos dessa forma de produção demonstrados em sua cadeia, através do desperdício de resíduos, condições inadequadas de trabalho e outras consequências de uma indústria de alta velocidade. Tomando por base a referência da alta costura e a hierarquização de status sociais através de mercadorias têxteis, o sistema de moda que dita o comportamento contemporâneo estimula um desejo sem reflexão por determinadas peças, colaborando na criação de hábitos de compra impulsivos.

Paradoxalmente, neste contexto seriado, percebe-se no usuário uma busca pela identidade e diferenciação, onde os produtos, mais que sanar necessidades básicas, são também responsáveis por suprir necessidades simbólicas.

Em tempos atuais, onde a massificação das tendências de moda acontece de forma cada vez mais voraz, há uma iminente necessidade de se produzir algo diferenciado, exclusivo, de forma que seu produto tenha identidade visual e conceitual. (IAMAMURA; KANAMARU, 2012, p. 3)

Para atingir esse resultado, o desenvolvimento de projetos que contemplem questões de design atitudinal, relacionando a produção material com a construção de significados e concretizando interesses através de produtos (NIEMEYER, 2010), é uma alternativa interessante. Essa abordagem tem por foco central as questões de valor e consequências na interação entre usuário e produto. Existe uma relação de uso muito mais interessante quando um determinado artefato desperta interesse ao usuário, lhe conferindo sentido e expressando, de alguma forma, seu eu, suas crenças e suas ideias. Trata-se de um produto cuja compra não é resultado de um impulso apenas comercial, possuindo uma provável real utilidade e uma perspectiva de consumo prolongado.

2.3 DESIGN DE SUPERFÍCIE

Segundo SCHWARTZ (2008), a definição do conceito de superfície pode ser analisada a partir de três abordagens inter-relacionadas: representacional, constitucional e relacional. As duas primeiras, tratam a superfície em seus âmbitos visual e tátil, onde a primeira discute questões de representação gráfica e geometria e a segunda, suas características físicas e técnicas. A terceira abordagem, relacional como sua nomenclatura, trata das relações entre

usuário, objeto e meio, em todas as suas possibilidades: semântica, cultural, ergonômica, produtiva, mercadológica, etc.

O Design de Superfície, nesse contexto, é a área de estudo do design que trabalha de forma técnica e criativa o tratamento de uma superfície, abordando simultaneamente as três questões projetuais citadas. Visando oferecer soluções estéticas e funcionais a partir de um projeto bidimensional que considera questões gráficas, de materiais e de processos para sua execução, desenvolve nos âmbitos industrial e artesanal inúmeras soluções. Está presente na criação de produtos têxteis – em todas as suas especialidades –, de papelaria, cerâmicos, plásticos, emborrachados, dentre tantos outros, além de atuar como relevante complemento a projetos gráficos com diferentes funções primárias (RÜTHSCHILLING, 2006 e RUBIM, 2005). Não se limita, entretanto, à inserção de um conteúdo gráfico ou tátil sobre a superfície de produtos na qualidade de revestimento, tendo seus conceitos ampliados a outros campos como o da criação de superfícies-objetos, superfícies interativas e virtuais e em elementos arquitetônicos, onde são mais facilmente apreciadas as propriedades visuais, táteis, funcionais e simbólicas pertencentes ao design de superfície (RÜTHSCHILLING, 2008).

Embora as possibilidades no campo se estendam tanto quantos são os métodos, as técnicas e substratos possíveis na criação de um projeto de design de superfície, é possível verificar, ainda que de maneira generalizada, a definição de elementos de composição e princípios básicos para o seu desenvolvimento. Estes podem ser identificados, especialmente quando se trata de superfícies contínuas, e organizados, conforme definido nos estudos de Rüttschilling² junto ao Núcleo de Design de Superfície da UFRGS.

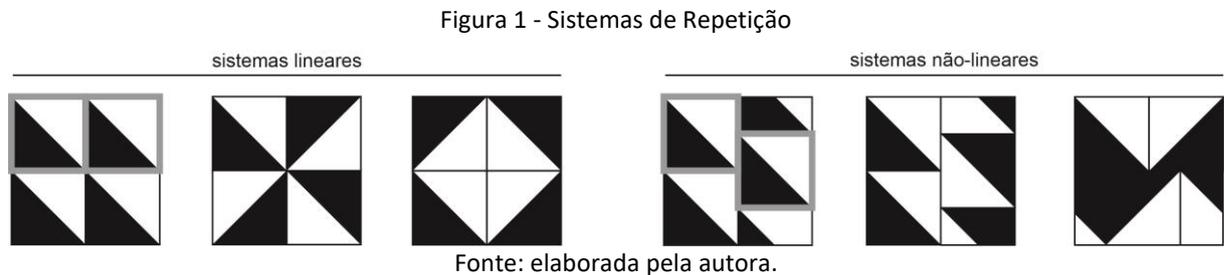
A respeito da composição, a autora define que o projeto de design de superfície pode contar com a utilização de figuras e motivos, que por sua temática e organização formal conferem ao trabalho um tema ou mensagem visual; com elementos de preenchimento, responsáveis pela harmonia dos elementos em conjunto e geralmente associados ao tratamento dos fundos; e com elementos de ritmo, dotados de uma maior força visual através de po-

² RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de Superfície**. Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 2008. 104 p.

sicionamento, cor ou estrutura formal, que conferem ritmo, continuidade e contiguidade³ à superfície⁴.

Os princípios de criação em design de superfície, por sua vez, baseiam-se na construção de um módulo – unidade primária de padronagem –, seus sistemas de repetição (*rapport*) e seus encaixes, responsáveis pela qualidade do efeito de propagação esperado em uma superfície contínua. Existe uma grande variedade de sistemas de repetição e, inclusive, a possibilidade do desenvolvimento de novos métodos, sendo os mais utilizados classificados em: sistemas alinhados, sistemas não alinhados, multimódulo, sistemas progressivos e composições sem encaixe⁵.

Sistemas alinhados são aqueles que mantêm o alinhamento dos módulos em relação ao seu ponto de origem, criando movimento através de operações de translação, rotação e reflexão. Diferentemente, os sistemas não-alinhados controlam, além das operações citadas, também o deslocamento do módulo em relação ao seu eixo de origem, conforme exemplificado na imagem a seguir:



Seguindo esse raciocínio, multimódulo é então o sistema que coordena estas operações e deslocamentos considerando não apenas o módulo em sua unidade, mas um conjunto de módulos enquanto elemento de variação. Os sistemas progressivos, por sua vez, apresentam uma maior complexidade ao trabalhar o *rapport* em suas possibilidades de dilatação e contração, através da alteração do tamanho do módulo segundo uma lógica determinada, estando claramente exemplificados no comportamento de formas fractais. Composições sem encaixe, por fim, são padronagens onde a contiguidade da repetição não depende de

³ “Contiguidade: harmonia visual na vizinhança dos módulos, estado de união visual.” (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 65)

⁴ Op cit p. 61-62

⁵ RÜTHSCHILLING, 2008, p. 64-74.

um encaixe de linhas e elementos, mas de uma harmonia e coerência visual. É interessante ressaltar que, nesse modelo de *rapport*, está suprimida a perfeição formal e a consolidação de um módulo único, permitindo a criação de peças muito mais fluidas e singulares, e por isso exigindo um conhecimento e domínio técnico mais aprofundados por parte do designer de superfícies.

Figura 2 - Composições sem encaixe: Antoni Gaudí, Athos Bulcão e Heloísa Crocco.



Fonte: Acervo pessoal; www.fundathos.org.br; pinterest.com/vuelista.

Em contraponto aos processos de tratamento contínuo da superfície descritos acima, não se pode deixar de citar a possibilidade do tratamento da mesma de forma localizada, onde um ou mais motivos interajam em uma área da superfície, podendo ou não a cobrir por inteiro, sem necessidade do desenvolvimento de um sistema de repetição.

Figura 3 - Exemplos de design de superfície contínuo (Marimekko e Orla Kiely) e localizado (detalhe vestido Achiras e echarpe Slow Factory).



Fonte: www.marimekko.com, www.bl.uk, www.achirasindumentaria.com, www.slowfactory.com.

Em síntese, o design de superfície é a área de estudos que, podendo ser aplicada em inúmeros substratos, contempla abordagens representacional, constitucional e relacional no tratamento de uma superfície. Encontrando sua base na construção do módulo, sua aplicação e possibilidades de repetição, trabalha os elementos compositivos buscando a criação de uma mensagem visual e conferindo ao projeto características de harmonia, ritmo, continuidade e contiguidade.

2.3.1 Estamparia têxtil

Dada a amplitude do design de superfície, interessa a esse estudo, por seus objetivos, a definição e aprofundamento de um recorte específico da área: o design de superfície têxtil. Considerando superfície têxtil toda aquela encontrada em produtos constituídos de fibras, gerados por métodos de entrelaçamento de fios e formas de acabamento compatíveis, definimos ainda neste recorte os limites do trabalho com estamparia, onde se realiza a impressão de grafismos sobre esses suportes através de processos específicos. Por se tratar de uma prática iniciada na antiguidade, herança de egípcios e indianos, onde os tecidos eram inicialmente pintados à mão e posteriormente com o uso de carimbos de madeira para otimizar o processo, existem inúmeras técnicas possíveis de estamparia em tecidos. Algumas dessas são mantidas até hoje em seu método original, outras, adaptadas às possibilidades tecnológicas existentes e outras ainda, abandonadas no âmbito da produção em escala por questões de tempo de produção e impossibilidade de automatização, exigindo uma mão de obra especializada e de alto custo.

Em RUSSEL (2013), o autor percorre uma análise histórica da evolução da estamparia têxtil, assinalando dois grandes grupos de técnicas para sua produção: uma vertente secular artesanal e suas derivadas atuais adaptadas a processos automatizados. A estamparia em sua forma mais primária se dá através da aplicação direta de cor sobre o tecido, de forma livre (pintura à mão) ou fazendo uso de processos físicos (*tie-dye* ou *shibori*) e químicos (*battik* e fixadores) para a preservação ou maior fixação da tintura em determinadas áreas. Esses processos estão bastante associados à execução manual ainda hoje e não costumam ser uma alternativa usualmente utilizada para grandes produções em série. Embora apresentem uma possibilidade de automatização através da gravação de cilindros de cobre com químicos, são pouquíssimas as empresas que se dedicam à prática neste modelo. O desenvolvimento da técnica substituiu a aplicação manual da tinta pela adoção de carimbos, utilizando alto relevo para a criação de formas e desenhos sobre o tecido. Esse que foi um dos métodos mais utilizados no século XVIII, atualmente volta a despertar o interesse das indústrias que se preocupam com questões de sustentabilidade e ética por seus benefícios em comparação aos processos modernos de estamparia que o substituíram.

Figura 4 - *Tie-dye* ou *Shibori*: processo e resultados.



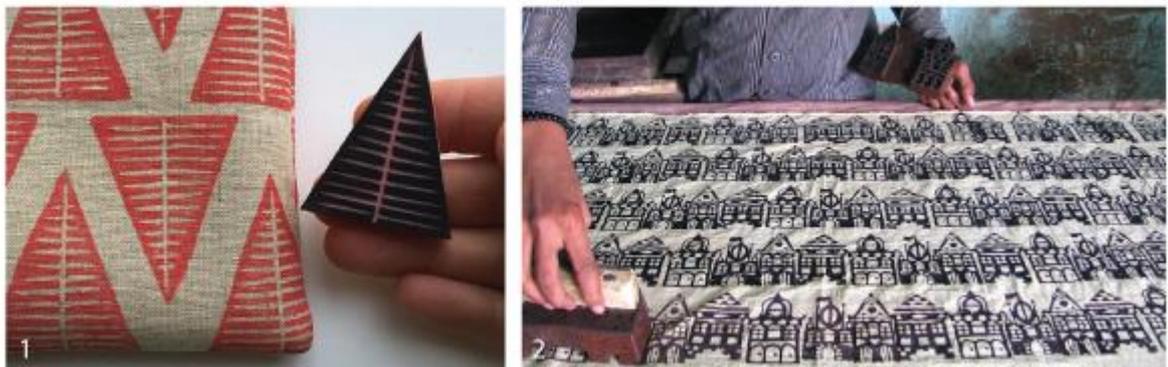
Fonte: www.almamiadecor.com/2016/03/14/diy-shibori.

Figura 5 - *Batik*: processo e resultado.



Fonte: www.clubmanualidades.com.

Figura 6 - Carimbo



Fonte: 1 - www.bloglovin.com; 2 - www.ichcha.com.

Em se tratando de processos automatizados, relata o autor, a evolução direta dos carimbos de madeira foi a utilização de pranchas de cobre, que por sua vez trabalhavam com a concentração da tinta em baixo relevos para sua transferência para o tecido, permitindo um

detalhamento muito grande e contribuindo para o desenvolvimento do setor, em termos de estética e estilo. Posteriormente, as pranchas foram substituídas por cilindros, para uma produção contínua e mais ágil, embora o processo ainda permanecesse complexo e custoso, vindo a ser substituído pela serigrafia (também chamada *silk-screen*). Para suprir uma necessidade de produção rápida para pequenas tiragens com um valor acessível, a estamparia por serigrafia conquistou espaço na área têxtil ao atender essa demanda e oferecer ampliadas possibilidades de impressão, permitindo inclusive a reprodução de imagens mais complexas.

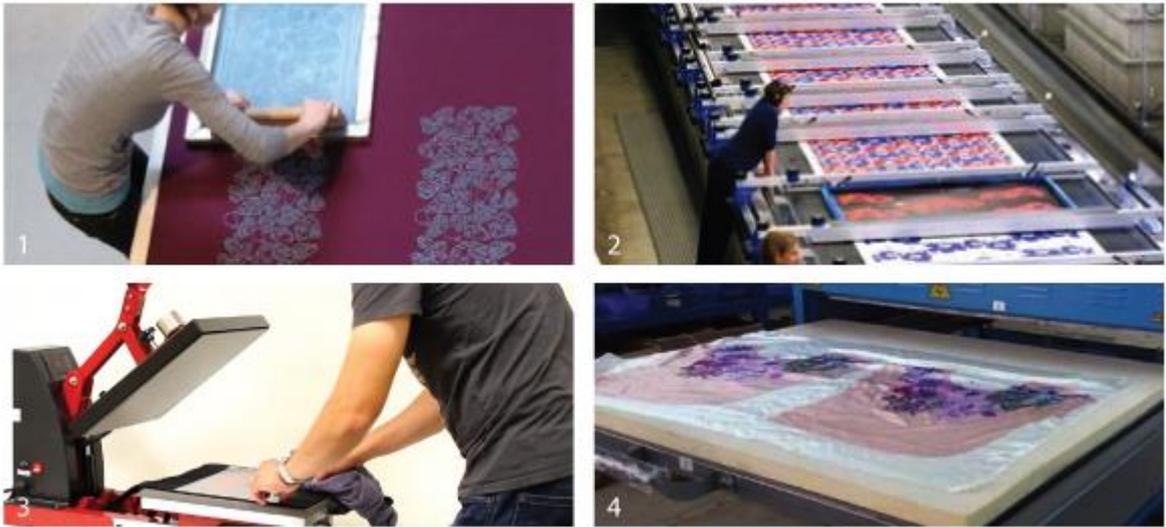
Figura 7 - Chapas e Cilindros de Cobre



Fonte: 1 e 2 - www.julialucey.com; 3 e 4 - www.raggedrose.com.

O processo de serigrafia se dá através da obstrução de pontos determinados em uma tela, que permitem ou não a transferência da tinta para o tecido, compondo o desenho a partir da sobreposição de camadas de diferentes cores. Este processo vem sendo atualmente um dos mais utilizados em estamparia têxtil, tanto em sua produção manual quanto em sua adaptação para um modelo automatizado e rotativo. Uma segunda opção no cenário contemporâneo de tratamento da superfície têxtil é a estamparia por transferência (sublimação), onde a tinta passa do papel ao tecido em estado gasoso, quando submetido ao calor e pressão. Este processo permite o trabalho com uma maior variação de tons, mas não funciona perfeitamente em todos os tipos de tecidos, reduzindo suas aplicações e uso.

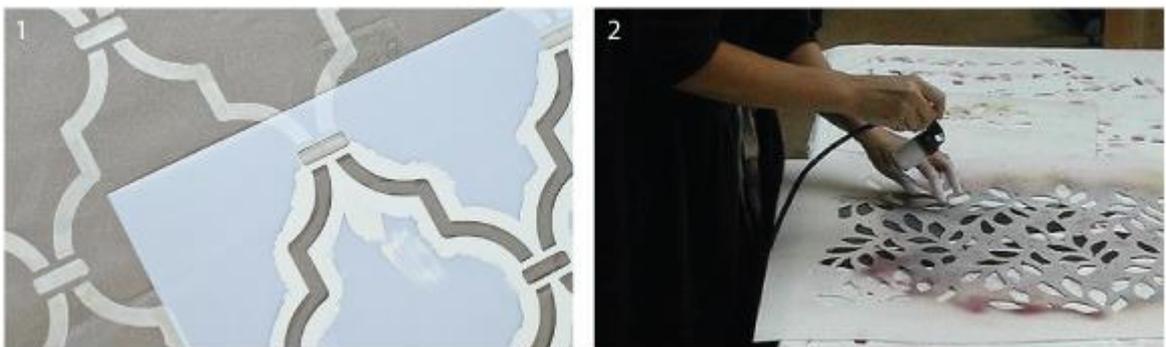
Figura 8 - Serigrafia (1 e 2) e Sublimação (3 e 4)



Fonte: 1 - www.printcutsew.com; 2 – www.yui0822.exblog.jp; 3 - www.jollyprints.com;
4 - www.heattransfer-machine.com.

Complementa essa análise o estudo de Miriam Levinbook (2008), que acrescenta às técnicas anteriormente citadas o processo de estamparia por estêncil, que consiste na transferência da imagem para o tecido através da confecção de um molde vazado reutilizável. Esta técnica antecipa a lógica aplicada na serigrafia, enquanto sua precursora, trabalhando com a sobreposição de camadas de cores, porém destacando-se positivamente por não fazer uso de químicos em seu processo.

Figura 9 - Estêncil



Fonte: 1 – www.allysonbakerdesign.blogspot.com.br; 2 – www.flickr.com/photos/hodgepodgefarm.

A maior problemática da estamparia têxtil – se consideradas apenas questões de produção e eficiência industrial – encontra-se na inflexibilidade dos processos em relação à

escala de produtos, onde processos que se adequam a grandes quantidades se tornam caros para a produção de pequenas tiragens, enquanto aqueles que são acessíveis a pequenas quantidades não suprem adequadamente largas linhas de produção. Nesse contexto, surge a alternativa da estamparia digital por jato de tinta, onde a produção acompanha as mudanças provocadas pelo uso de novas ferramentas nos próprios processos de criação e de projeto, libertando-os de restrições técnicas derivadas dos métodos anteriormente citados. Esse método de estamparia digital é um processo que trabalha a injeção de tintas sobre o tecido pré-tratado, através de pressão e comandada por um computador. Com funcionamento semelhante a impressoras para papel que trabalham a quadricromia, possibilita o uso de efeitos fotográficos e perfeitas transições de cores em um processo praticamente ilimitado. Esse método é vantajoso ao reduzir também os tempos e custos de produção e minimizar os desperdícios com resíduos colorantes, em comparação com a serigrafia, embora ainda apresente desvantagens em relação à manutenção da uniformidade e intensidade de cor em grandes extensões (RUSSEL, 2013).

Figura 10 - Impressão Digital Jato de Tinta



Fonte: 1 – www.cehs.unl.edu; 2 - www.net-a-porter.com.

A prática da estamparia têxtil, atualmente, conta com grande variedade de métodos possíveis para sua execução, cada qual com diferentes características econômicas, possibilidades, limitações e requisitos técnicos. A escolha por um processo, dessa forma, depende da análise do projeto em questão, ponderando a coerência das características do método com as definições do projeto e verificando as vantagens e desvantagens em cada caso.

2.3.2 Design de Superfície em Moda

No campo da moda, o design de superfície têxtil se torna fator de grande relevância no projeto, uma vez que a superfície é um importante ponto de comunicação com o usuário. Através dela se podem criar associações com um determinado estilo, época ou cultura, e assim, agregar um valor diferenciado a um tecido ou projeto de moda (UDALE, 2014).

A combinação do próprio processo de tecelagem com as aplicações de estamparia, bordado, contas e pedraria, permitem que através das possibilidades transformadoras do design de superfície, se obtenha uma valorização da peça, um reconhecimento de qualidade e até mesmo um fortalecimento de imagem de marca, identificados pelo consumidor na inovação e ousadia de um tratamento. Conferindo autenticidade e coerência ao produto, o design de superfície estabelece uma relação entre a moda, a arte e o design, confluindo objetivos estéticos, funcionais e conceituais do projeto. Sendo assim, o design de superfície é considerado um diferencial em projetos de moda e um meio de grande importância na construção de valor em um tecido (LEVINBOOK, 2008).

2.4 ILUSTRAÇÃO GESTUAL E DESIGN DE SUPERFÍCIE

A ilustração gestual sempre pertenceu ao universo do design de superfície têxtil. Esta afirmação é claramente percebida desde os primeiros métodos, que se baseavam no trabalho manual, e posteriormente, onde mesmo os processos reformulados apoiavam-se em lógicas de ilustração e técnicas artísticas para a reprodução de imagens, como a litogravura e xilogravura. Além da questão produtiva, esteve presente também no quesito estético, desde a criação do estilo indiano e das *toiles de jouy* francesas até a influência dessas, percebida na sua reprodução e inspiração para a confecção de novas peças, ao longo dos anos e na atualidade (RUSSELL, 2013).

Figura 11 - Detalhes de *Parampole* indiano e *Toile de Jouy* francesa

Fonte: www.metmuseum.org.

É possível atualmente identificar projetos em que se forja um determinado efeito estético derivado das limitações de produções manuais, ainda que executados por maquinários de alta tecnologia. A industrialização massiva deste setor, suas diretrizes de tempo e agilidade tiveram reflexos muito fortes na estética dos projetos gráficos e de superfície de seus produtos. Esses passaram a conter um traço sintetizado e rígido, automatizado, oriundo de sua produção essencialmente associada a computadores e grandes indústrias. Em contraponto a este contexto surge uma interessante demanda por humanização, onde as pessoas sentem uma necessidade de imperfeição, casualidade, simetria e desequilíbrio, em composições dotadas de uma harmonia inexata (BORBA, 2015). Segundo LUPTON e PHILLIPS (2008, p. 8): “Hoje em dia, o impuro, o contaminado e o híbrido parecem tão interessantes quanto formas polidas e perfeitas”.

Essas necessidades e interesses reforçam ainda mais um retorno às práticas originais e o desenvolvimento de estampas através de um processo manual, resgatando a importância da ilustração gestual neste campo do design de superfície. Conforme anteriormente comentado e salientando as ideias expostas no subcapítulo Artefatos com Significado, destaca-se a busca pelo suprir de necessidades simbólicas e entende-se o campo de moda como gerador desta demanda por sua intensa massificação e generalização estética. Nesse contexto, aponta-se a ilustração gestual como ferramenta eficiente para a construção de significado

gráfico em projetos de design de superfície associados a esse âmbito. Os fatores de liberdade, espontaneidade, experimentação e hibridização, combinados ainda com a projeção e precisão, características todas do desenho, criam uma linguagem com carga sensorial e significativa. A imperfeição e a abertura de significados resultantes da ilustração gestual possibilitam uma interatividade subjetiva com o usuário, que se torna co-autor pela interpretação e através das relações criadas pelo mesmo em contato com o produto gráfico.

O desenho apresenta-se como gesto grafológico que designa algo para além de si mesmo. Quando coloca para o espectador a carga de significação que carrega, o desenho – a partir de um de seus principais aspectos que é a possibilidade de ser inacabado e livre – apenas indica possibilidade de interpretação. (NETTO, 2009, p. 33-34)

O fator humanização é intrínseco ao desenho, uma vez que este é um recurso básico da comunicação humana; nas palavras de Teresa Poester (2003) “desenhar é uma forma de pensar com o corpo”, onde linha, forma e imagem traduzem pensamentos, significados e intenções. O desenho é uma construção gráfica resultante de uma interação entre mão e instrumento, entre gesto corporal e expressão sociocultural (DERDYK, 1998). Ressaltam ainda HELLER e ILIĆ (2006), que embora nem sempre sendo a mais rápida ou precisa, a mão é a ferramenta mais emotiva, capaz de gerar uma comunicação sem restrições, estando sua força na capacidade de oferecer resultados inesperados.

Sendo assim, ao se verificar nesse contexto industrializado e massificado uma necessidade de diferenciação no setor, identificou-se a oportunidade de explorar o potencial da ilustração gestual para supri-la. A retomada dos métodos tradicionais bem como a humanização do processo através do fazer manual conferem ao projeto gráfico – e conseqüentemente, ao produto – características de uma linguagem visual e semântica que vai ao encontro das demandas percebidas no mercado e usuários.

3 METODOLOGIA

A qualidade do desenvolvimento e resultados de um estudo exige a escolha de um método de pesquisa adequado a suas particularidades e objetivos. Para o presente projeto optou-se pela utilização da Metodologia de projeto de Bruno Munari aplicada ao design de superfície de moda (CARDOSO; PICOLI, 2013), por adequar a metodologia consagrada de Bruno Munari ao interesse particular pelo design de superfície de moda, campo do design no qual também este estudo propõe enfoque.

3.1 METODOLOGIA DE PROJETO DE BRUNO MUNARI APLICADA AO DESIGN DE SUPERFÍCIE DE MODA

A metodologia escolhida, conforme apresenta a Figura 12, sugere a utilização das doze etapas propostas por MUNARI (1998) flexibilizando-as com a utilização de ferramentas complementares específicas do interesse da área do design de moda. Pode-se definir como uma metodologia organizada em duas grandes seções, onde a primeira, composta das cinco etapas iniciais, possibilita a criação de um embasamento teórico para o projeto, abordando a problematização do mesmo ao identificar e descrever sua questão central, bem como seus limites e componentes. Por meio da análise e coleta de dados, nessa seção são observadas necessidade específicas do mercado têxtil e do universo da moda, além de questões projetuais gráficas e de produto relevantes ao design de superfície.

A seção posterior, por sua vez, apresenta-se subdividida em sete etapas, consistindo na execução do projeto em si, através do desenvolvimento do tratamento da superfície em todas as suas etapas de construção e da elaboração do produto físico, na produção de um protótipo.

Figura 12 - Metodologia de Projeto de Bruno Munari Aplicada ao Design de Superfície de Moda

METODOLOGIA DE PROJETO DE BRUNO MUNARI APLICADA AO DESIGN DE SUPERFÍCIE DE MODA

1	PROBLEMA	Identificar a necessidade do projeto, relevando os interesses da empresa que o demanda.
2	DEFINIÇÃO DO PROBLEMA	Definir os limites do projeto em relação ao produto que se pretende trabalhar, à temática que o delimitará, o posicionamento estratégico a ser adotado pela empresa e suas intenções de direcionamento mercadológico.
3	COMPONENTES DO PROBLEMA	Segmentar o problema em componentes diretos e indiretos. São exemplos de indiretos: histórico da marca, público-alvo, distribuição, ponto de venda, propaganda, linhas de produtos e concorrentes; e de diretos, as questões referentes à produção física e material da solução.
4 e 5	COLETA E ANÁLISE DE DADOS	Coletar dados de análise isolados e em conjunto de cada componente definido na etapa anterior. Pesquisa e compilação de referências visuais, temáticas, grafismos, formas, cores e substratos.
6	CRIATIVIDADE	Construir painéis semânticos que sintetizem a etapa anterior e, a partir destes, resolver graficamente todos os padrões da coleção.
7	MATERIAIS E TECNOLOGIAS	Coletar dados sobre materiais e tecnologias disponíveis para a execução do projeto, definindo substratos, processos e peças que serão utilizadas na experimentação.
8	EXPERIMENTAÇÃO	Realizar experimentações digitais - variações de escala, cores e localização – e físicas – materiais e técnicas. Gerar amostras.
9	MODELOS	Geração de um modelo físico em tamanho real com base nas amostras realizadas na etapa anterior.
10	VERIFICAÇÃO	Questionar junto a possíveis usuários a adequação da coleção ao posicionamento da marca, ao tema; ao público-alvo e às tendências de moda, a fim de identificar possíveis ajustes de melhoria.
11	DESENHOS DE CONSTRUÇÃO	Elaboração de documentos precisos e completos para a produção de um protótipo final
12	SOLUÇÃO	Materializar o protótipo final

Fonte: Adaptado de CARDOSO; PICOLI, 2013.

3.2 METODOLOGIA PROPOSTA

Para uma melhor adequação a questões próprias do presente projeto, foram realizadas na metodologia escolhida breves alterações descritas na sequência, obtendo-se um modelo metodológico próprio, conforme demonstrado na Figura 13.

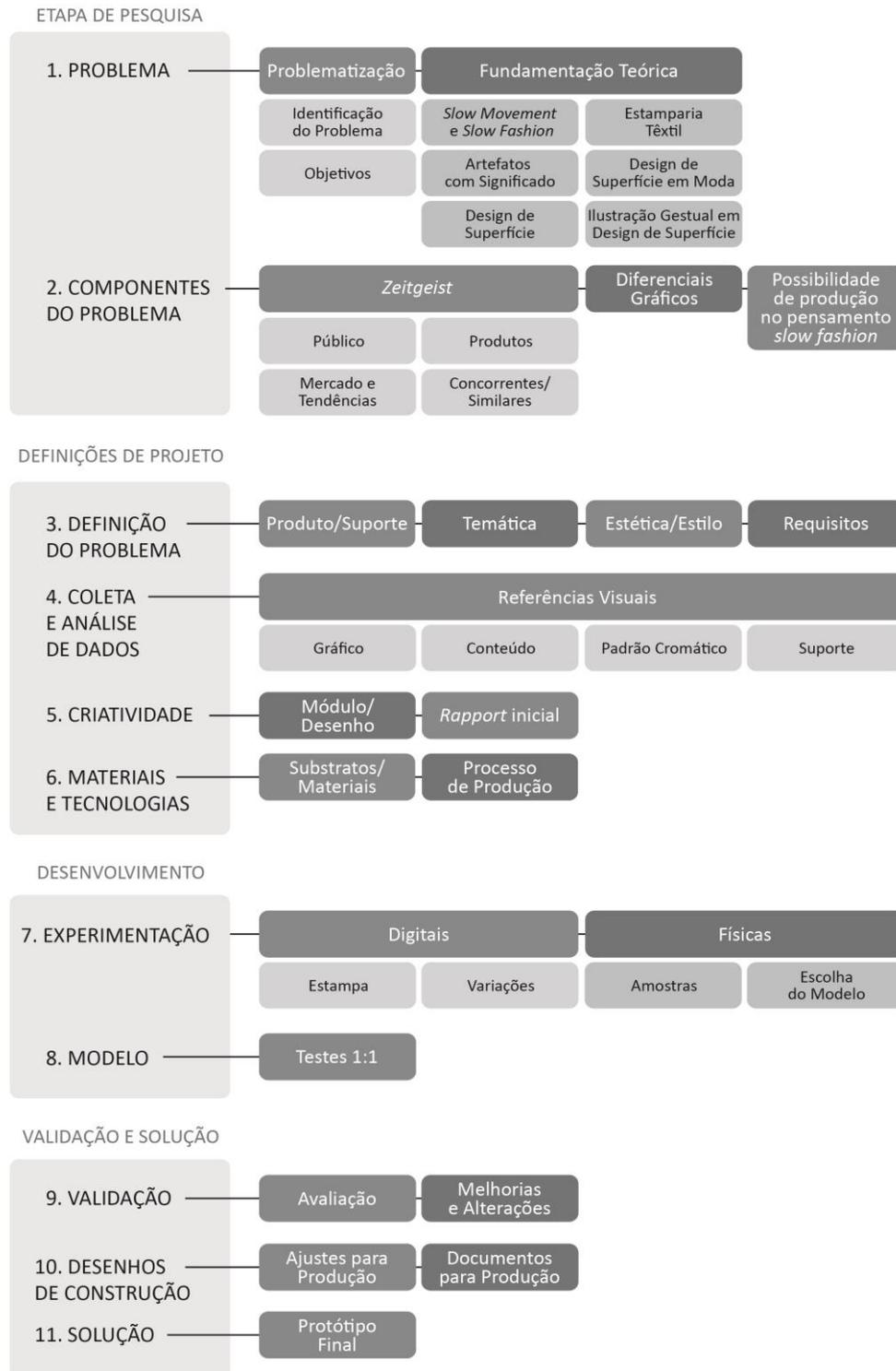
Por não ser um objetivo deste trabalho o desenvolvimento de uma coleção de moda em seu sentido amplo – composta de linhas de produtos variados pertencentes a um mesmo conjunto harmônico – optou-se estabelecer por foco um único produto, a fim de limitar o escopo do estudo. Essa decisão permite que se realize uma análise mais aprofundada sobre o trabalho com a superfície em si e sua interação com o elemento suporte escolhido e tem por consequência um direcionamento das análises e coletas de dados da primeira seção a essa questão. Da mesma forma, por não se tratar de um projeto destinado a uma marca específica existente, análises e requisitos próprios do contexto vinculado a este fator na etapa 3 da metodologia original não foram contemplados.

Considerando a proposta deste projeto em voltar-se prioritariamente às necessidades do público-alvo e questões socioculturais e não somente aos interesses de uma empresa ou indústria, optou-se ainda por uma inversão de ordem entre as etapas 2 e 3 – de definição e componentes do problema, respectivamente. Entende-se que a realização desta alteração possibilita uma tomada de decisões mais consistente na etapa de definição, a partir da obtenção de um conhecimento prévio e embasamento sólido dos componentes do problema.

Por essas questões anteriormente comentadas, embora mantida em sua estrutura geral, foram realizadas sobre a metodologia original alterações de nomenclatura e direcionamento da pesquisa a itens componentes de maior relevância, bem como adição de tópicos faltantes pertinentes a esse estudo. Destacam-se as modificações realizadas na etapa de Componentes do Problema, onde questões de ponto de venda, histórico de marca e comunicação da empresa foram substituídas por um estudo mais aprofundado de público, mercado, tendências e fatores específicos do nicho pretendido. Com esta mesma intenção, as definições limitantes do problema também se diferenciam da base metodológica original ao trabalhar os requisitos de produto e produção, considerando o artefato e sua interação com

usuário em substituição a questões de pretensões e posicionamento mercadológico e estratégico de uma empresa.

Figura 13 - Metodologia Proposta



Fonte: elaborada pela autora com base em CARDOSO e PICOLLI (2013) e adaptada para as necessidades deste projeto.

4 PROJETO

Com base na revisão que antecede este capítulo, determinou-se de forma objetiva as diretrizes que orientaram a solução do problema projetual em questão neste estudo. Através da identificação dos componentes e delimitações do problema, foram conduzidas em sequência etapas de criatividade e especificação do produto gráfico e seu suporte para a consolidação do mesmo em um protótipo físico.

4.1 COMPONENTES DO PROBLEMA

O pensamento *slow*, embora nem sempre reconhecido por essa nomenclatura, já faz parte da sociedade contemporânea que, pós impactos da era industrial, volta suas preocupações com intensidade para questões humanas, sociais e ambientais. Desta forma, passa a integrar o *zeitgeist*⁶ contextual em que nos encontramos, não estando limitado em um público, estilo ou produto específicos, mas sim permeando inúmeras questões de relacionamento entre usuário e produto, usuário e empresa e entre a empresa e sua própria produção. Nesse capítulo, pretendeu-se a verificação deste *zeitgeist*, a partir da observação dos possíveis públicos envolvidos nesse contexto, o mercado, suas tendências e a resposta produtiva das empresas a essas novas demandas, demonstradas através da análise de similares. A continuação, identificaram-se as possibilidades de produção nesse cenário, destacando aquelas que melhor se adequam ao pensamento *slow*.

4.1.1 Público

Livre de estereótipos de idade – embora muito associado à geração dos *millennials*⁷ –, gênero ou estilo, o consumidor interessado por produtos projetados com pensamento *slow* se identifica por seus princípios e hábitos de consumo. São aqueles que, além de demonstrarem uma preocupação ética, social e ambiental como indivíduos, esperam esse comporta-

⁶ *Zeitgeist*: “o espírito do tempo”; “tendência cultural predominante em uma determinada época” (MAIOLI; PRESOTTO; LIMA, 2012, p. 72).

⁷ Geração que atualmente corresponde a faixa de 20 a 35 anos, aproximadamente.

mento por parte da indústria, priorizando e incentivando empresas que produzam e comercializem com práticas sustentáveis e justas.

Segundo estudo online realizado pela Nielsen Company⁸ em 2014, contando com a participação de 30.000 consumidores em 60 países, este que costumava ser um nicho restrito hoje já alcança um número significativo de indivíduos que se identificam e agem a partir de preocupações socioambientais, em uma tendência de consumo que segue em crescimento. Dentre as respostas da pesquisa, é interessante observar que 52% destes consumidores haviam adquirido entre agosto de 2013 e março de 2014 um produto socialmente responsável e que 55% disseram estar dispostos a pagar mais por produtos e serviços oferecidos por empresas comprometidas com um impacto social e ambiental positivo. Na América Latina esse número chegou ainda a 63%, deixando claro que a postura social de uma marca está entre os fatores que se refletem com importância na decisão de compra deste nicho (NIELSEN, 2014).

Este comportamento e outros correlacionados são a resposta de consumo que reflete uma consciência de estilo de vida diferenciada, onde se identifica uma valorização das experiências sobre aquisições materiais, uma supremacia do “viver bem” sobre o “viver com muito”. São valores priorizados por esse tipo de usuário: equilíbrio, desenvolvimento durável, humanização e personalização, conforto e qualidade (SLOW PORTUGAL ONG, 2014). Prezam a possibilidade real de escolha, o acesso à informação, a diversidade cultural e a criação e reconhecimento de identidade (FLETCHER, 2007).

4.1.2 Mercado e Tendências

Acompanhando o crescimento desta demanda, pode-se perceber também um aumento da quantidade de empresas interessadas em atendê-la, seja por identificação com a causa defendida, percepção de oportunidade de negócio rentável ou mesmo pressão de um contexto industrial em transformação. Reforçam essa demanda, além dos interesses dos usuários consumidores, a criação de documentos internacionais que difundem e cobram a

⁸ Nielsen Company é uma empresa global de informações e medição, líder em marketing e informação do consumidor, televisão e outras medições de mídia, inteligência on-line e medição móvel (www.nielsen.com).

tomada de atitudes responsáveis por parte das indústrias (DALMORO; VENTURINI; PEREIRA, 2009).

Empresas essencialmente preocupadas com a questão sustentável se organizam desde sua concepção e planejamento em uma estratégia voltada à produção responsável, utilizando inclusive essa ideologia como diferencial em seu posicionamento no mercado. Buscam a utilização de processos e substratos de menor impacto negativo e defendem a importância da transparência por parte da empresa no gerenciamento de suas marcas. Exponentes desse modelo de negócio serão exemplificados e analisados de maneira mais completa, posteriormente, entre os similares e concorrentes deste estudo.

Outra frente de atuação possível identificada, em resposta a essa demanda, é a de empresas já consolidadas no cenário industrial que se propõem a rever sua produção e modificá-la, gerindo processos e resíduos de maneira mais sustentável. Desta forma, embora não se trate de empresas cuja essência de marca é regida por questões de sustentabilidade e produção limpa, demonstram um interesse por defender e incentivar essa mobilização, adquirindo também uma empatia e valorização por parte desses usuários. Um bom exemplo de adoção dessa estratégia é a Cia. Hering, empresa centenária que nos últimos anos incorporou à sua produção medidas eco eficientes de prevenção e reparo de impactos da sua indústria, ou ainda a gigante Adidas, que além da parceria com a estilista Stela McCartney – que já possuía uma trajetória no cenário *eco fashion* – investiu em grande escala no uso de materiais e processos de logística sustentáveis em sua produção (REDAÇÃO ECOD, 2008, 2011 e ENVOLVERDE, 2015).

4.1.3 Produtos

Segundo Pookulangara e Shephard (2013), em seu estudo realizado a partir de entrevistas e grupos focais, são considerados pelos consumidores atributos de um produto *slow fashion*: a alta qualidade – independentemente da categoria do produto, permitindo um maior valor de custo em relação a peças comuns – e o uso de uma estética mais clássica em relação aos produtos “da moda”. A análise constatou também uma percepção de que os produtos, por serem produzidos com maior cuidado teriam um maior tempo de produção, associação essa que deriva da ideia de *slow fashion* enquanto contraposição direta ao siste-

ma de *fast fashion*. Grande parte dos entrevistados concordaram que estariam dispostos a investir um valor maior em um produto gerado em condições socialmente responsáveis e que fossem *eco-friendly*. Destaca-se ainda o resultado que indica que, na opinião dos participantes do estudo, acessórios e bolsas seriam categorias de produtos que melhor se adequam ao conceito de produção *slow*.

Ainda sobre a caracterização do produto *slow fashion*, esse pode ser definido como um artefato “[...] livre das tendências de mercado, com qualidade técnica, conforto, estética contemporânea global, características que garantem a durabilidade da peça” (ANICET; RÜTSCHILLING, 2012, p. 8). Defendem as autoras que a abordagem que se destaca nesse contexto para atender estes requisitos, em uma solução projetual no âmbito da moda, seria a de oferecer então ao usuário experiências sensoriais, estéticas e de interação diferenciadas com o produto, encontrando no tratamento da superfície uma ferramenta essencial para o desenvolvimento destas:

Sob o enfoque da moda, o caminho que se vislumbra é o de oferecer cada vez mais ao espectador experiências sensoriais, vivências estéticas intensas, prevendo a beleza da pátina do tempo e o desgaste intencional da superfície. Propõe a valorização do processo de envelhecimento compreendido, como em arte é chamado, de *work in process*. Neste contexto, se vislumbra a importância da participação dos tratamentos de superfície na área têxtil, constituindo recurso essencial de diferenciação e agregador de valores simbólicos e estéticos no consumo de roupas de moda. (ANICET; RÜTHSCHILLING, 2012, p. 10)

Neste cenário contemporâneo e pós-industrial, onde grande parte dos produtos se equivalem em técnica e onde o foco da produção é redirecionado do objeto para o sujeito e suas relações, apresenta-se como demanda extra uma necessidade latente de diferenciação. O design de superfície surge nesse espaço preenchendo a lacuna através das possibilidades que os padrões, texturas e outras potencialidades do tratamento de superfície na criação de diferenciação e até mesmo customização (SCHWARTZ, 2008).

4.1.4 Concorrentes/Similares

Com o crescimento do número de consumidores interessados e de empresas igualmente preocupadas em atender essa demanda de produção *slow fashion*, identificou-se a existência de várias marcas que trabalham com estas questões no setor da moda e da es-

tamparia têxtil. Os exemplares a seguir analisados e detalhados foram escolhidos em representação desse universo, por sua produção ser diferenciada pelo relevante uso do tratamento da superfície de forma gráfica, pelas diferentes técnicas utilizadas por cada um e por sua atuação no mercado em variados níveis, do âmbito regional ao mundial.

4.1.4.1 Achiras Indumentaria

Empresa argentina de vestuário feminino, a Achiras Indumentaria é uma marca que desenvolve peças únicas através de estampas não seriadas, propondo-se a oferecer uma “experiência única e particular na hora de vestir-se”. Produzindo para mulheres “reais”, trabalha o desenvolvimento de uma modelagem própria que busca a criação de roupas que se adaptem ao corpo da usuária e não o contrário, com o objetivo de construir vestimentas capazes de expressar seu valor na moda, mas também no conforto, design, beleza, cultura e preço justo. Tem por conceito chave o trasladar do artístico ao cotidiano, produzindo peças de roupa para desfrutar os pequenos prazeres do dia-a-dia. Se relaciona com suas usuárias a partir da identificação não com estereótipos físicos, econômicos e sociais, mas encontrando reconhecimento em atitudes, como reforçado em sua descrição conceitual:

Se és uma mulher independente (ainda que tenha entregue algo mais que o coração), artista (em qualquer sentido da vida), diferente (inclusive de tua mãe, já o aceitarás), criativa (até para chegar ao teu trabalho) e desestruturada (nas construções mais ideais da tua fantasia), Achiras se identifica contigo. (ACHIRAS INDUMENTARIA, 2016, tradução própria)

Em sua produção, apresenta uma gama variada de peças, todas de vestimenta, em tecidos de materiais – puros e combinados – igualmente variados: modal, algodão, lycra, friza, elastano, seda, fibрана, jersey e jeans. Entre seus processos de estamparia, conta com o uso das técnicas de sublimação e serigrafia.

Figura 14 - Painel de Referências Achiras Indumentaria



Fonte: elaborado pela autora a partir de www.achirasindumentaria.com.

4.1.4.2 Contextura

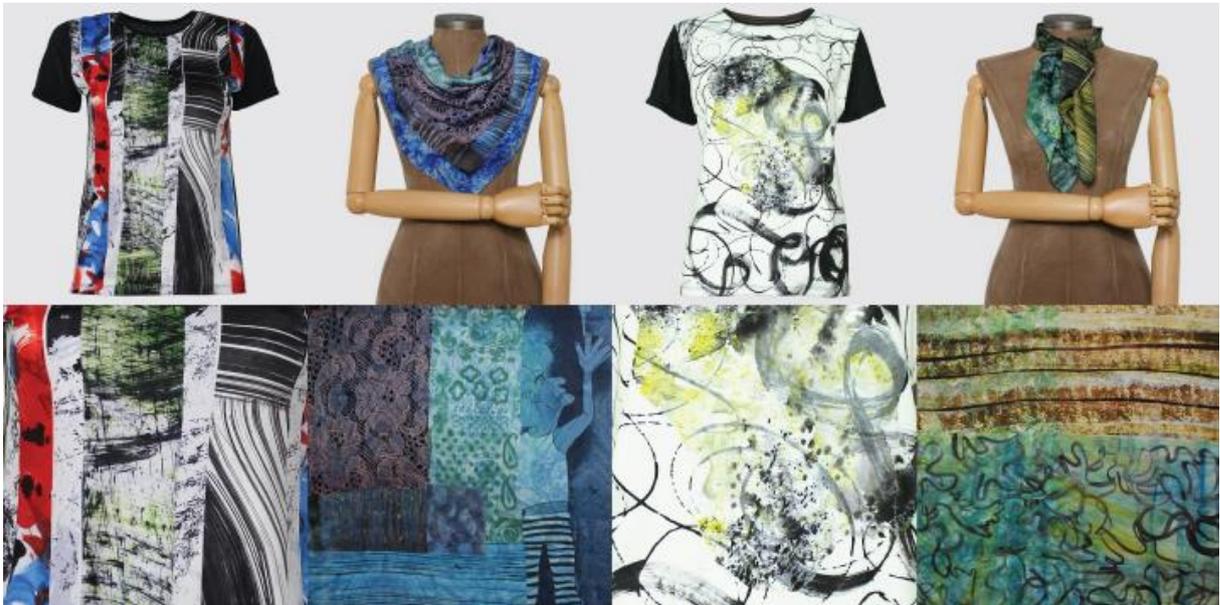
A Contextura é uma empresa porto-alegrense que desenvolve produtos baseados na lógica da moda sustentável e do *upcycling*⁹. Parte integrante do Ateliê Contextura, espaço de exploração têxtil que une arte, design, artesanato, moda e sustentabilidade, a marca se destaca pela pesquisa e produção com as possibilidades do reaproveitamento de resíduos industriais na criação de novas soluções visuais e táteis de tratamento da superfície.

Seus materiais são oriundos desse reaproveitamento, utilizando prioritariamente resíduos e tecidos reciclados PET, e seus processos seguem igualmente a lógica *eco-friendly*, utilizando métodos de sublimação e colagem têxtil. Desta forma, cria um sistema capaz de reduzir gastos e excedentes, investindo na criação de peças originais, expressivas, sustentáveis e únicas, conciliando criatividade e produção sustentável em uma linha de produtos que carrega em sua essência as diretrizes do *slow fashion*: “Contextura propõe o uso de peças perenes, atemporais que revelam identidades individuais, com suas singularidades por um

⁹ “[...] *upcycling*, que significa utilizar um material já utilizado ou o resíduo de um produto tal como foi encontrado, sem depender mais energia na reutilização do mesmo, ou seja, sem reciclar o produto. É um processo de recuperação que transforma os resíduos desperdiçados em novos produtos ou materiais com superior qualidade e valor ambiental.” (ANICET, 2011, p.3).

lado e, por outro, a cultura subjacente dessa geração de consumidores ecologicamente conscientes” (CONTEXTURA, 2016).

Figura 15 - Painel de Referências Contextura



Fonte: elaborada pela autora a partir de www.shopcontextura.com.

4.1.4.3 Slow Factory

Marca nova-iorquina que desenvolve echarpes e acessórios de seda impressos digitalmente, a Slow Factory se auto define como uma “*mission-drive design boutique*”. Sua produção tem por ponto de partida uma ideia de moda-ativismo, que se propõe a possibilitar a transmissão de mensagens através do têxtil.

Em suas coleções passadas, incentivou a reflexão sobre temas como a situação dos refugiados libaneses (*We are Home*, 2016) e a preservação de oceanos e florestas (*Petit Atlas*, 2015), por exemplo, fazendo uso de imagens de satélite captadas pela NASA. Cada coleção cria uma parceria para beneficiar ONGs internacionalmente reconhecidas no trabalho com o meio ambiente e direitos humanos, fazendo com que a marca, através da moda, seja uma participante ativa como disseminadora de um ponto de vista e colaboradora na construção de uma cultura.

Figura 16 - Painel de Referências Slow Factory



Fonte: elaborada pela autora a partir de www.slowfactory.com.

4.1.4.4 Sueka

Um segundo e relevante exemplo no cenário da capital gaúcha de iniciativas *slow fashion* é a Sueka. Marca de roupas sem distinção de gênero que possui um trabalho conceitual muito forte ao explorar questões e valores contemporâneos de autenticidade, essência e diferenciação, se autodenomina “outsider” e ressalta a ideia de que não se trata apenas de uma marca de consumo, mas de uma “família”.

Com uma produção baseada no *upcycling* e no reconhecimento da mão de obra, com uma rede de produção e parceiros local, a Sueka cria camisas e camisetas estampadas com exclusividade e qualidade. Entre os materiais utilizados pela marca estão o algodão e o algodão orgânico e o processo adotado para a produção das suas tiragens limitadas (aproximadamente 20 exemplares por estampa) é a impressão digital.

Figura 17 - Painel de Referências Sueka

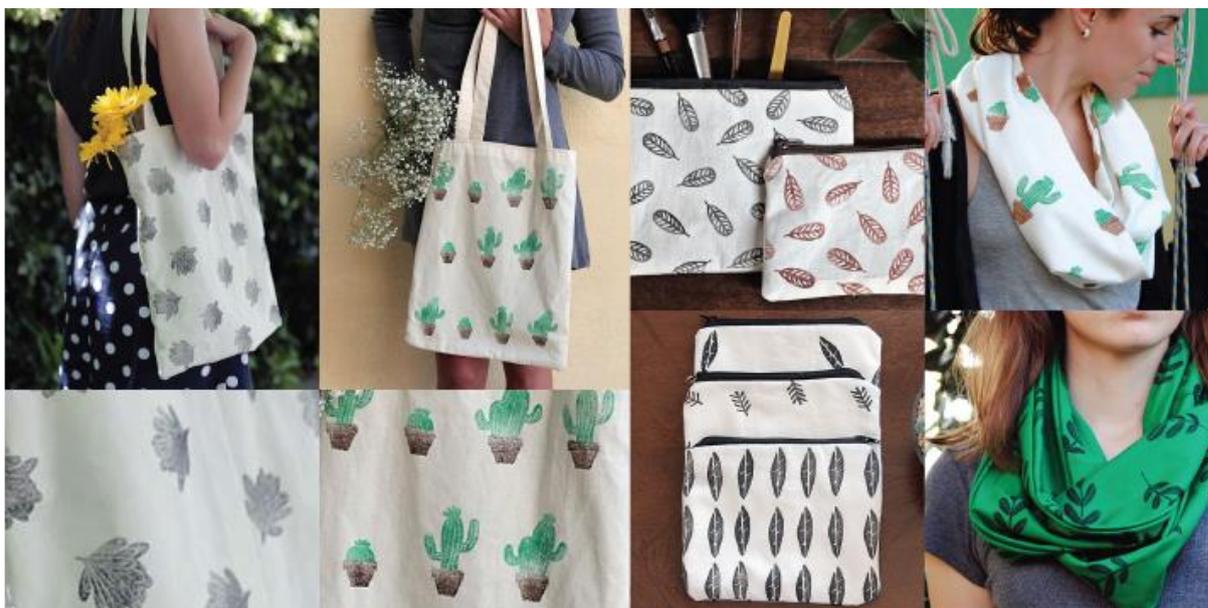


Fonte: elaborada pela autora a partir de www.sueka.com.br

4.1.4.5 Cabin Studio

Seguindo as diretrizes *slow* em uma produção inteiramente manual, a marca Cabin Studio, sediada na cidade de Caxias do Sul, destaca-se pelo uso da técnica artesanal de carimbos de borracha para a criação de suas composições na superfície de produtos têxteis e papelaria. Utilizando por base o algodão orgânico e pigmentação através de tintas à base d'água, em uma produção de pequena escala realizada pela empresa com o mínimo de fornecedores externos, a Cabin Studio defende os benefícios de uma produção *eco-friendly*, autoral e de um consumo consciente.

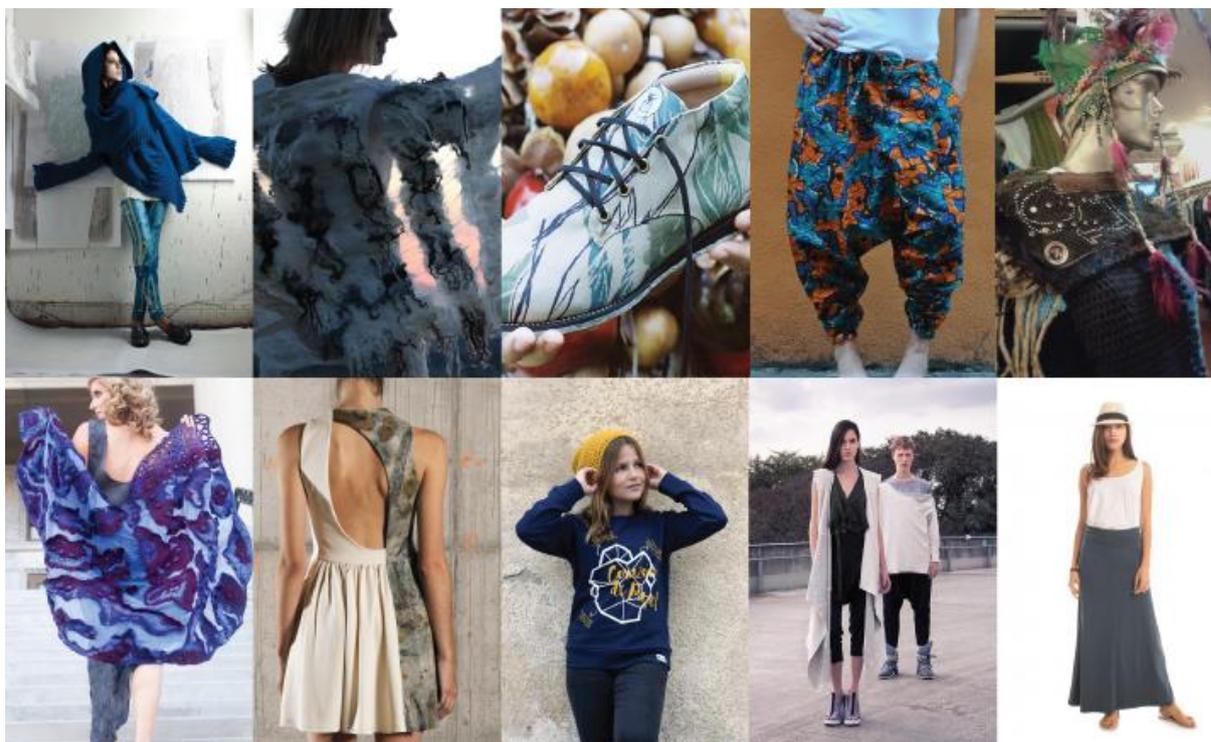
Figura 18 - Painel de Referências Cabin Studio



Fonte: elaborada pela autora a partir de www.facebook.com/studiocabin.

4.1.5 Diferenciais gráficos

Embora exista uma associação subjetiva de *slow fashion* e moda sustentável a estéticas *hippie* ou *boho*, pela questão ideológica e atitudinal destes grupos sociais, não se configura uma relação concreta entre esses e o pensamento *slow*, da mesma forma que não é possível limitar uma estética específica ao movimento (ZAMBRUNO, 2014). Prevalece na produção, em termos de estética e estilo, um reflexo do interesse no uso prolongado do produto através de superfícies desenhadas com estratégias de atemporalidade e identidade. Sendo assim, as possibilidades estéticas e de estilo para um projeto nesse universo são ilimitadas, conforme demonstrado na análise de concorrentes/similares e exemplificado no Painel de Referências *Slow Fashion* (Figura 19), estando seu diferencial presente em fatores produtivos e semânticos. Ressaltam LIVNI; ESCUDER (2009), tradução própria, em seu *Manifesto MODA lenta SLOW fashion*: “Hoje o movimento SLOW nos salva com a mobilidade pensativa, o diálogo com a natureza e o interior de cada indivíduo”.

Figura 19 - Painel de Referências *Slow Fashion*

Fonte: elaborada pela autora¹⁰.

4.1.6 Possibilidades de Produção no Pensamento *Slow Fashion*

A preocupação com a questão ambiental tem crescido significativamente no universo da moda nos últimos anos, de forma que processos vêm sendo analisados e alternativas sendo propostas para um desenvolvimento produtivo mais sustentável na área. As diretrizes dos 3R – reduzir, reutilizar e reciclar – já são questões hoje presentes na criação de modelagens, tecidos e projetos de moda, ao mesmo passo em que processos e materiais são aprimorados constantemente.

Para o tratamento da superfície em produtos que buscam esse cuidado sugere-se idealmente o uso de suportes desenvolvidos com algodão orgânico (plantio sem fertilizantes e pesticidas), de corantes à base d'água e processos de tingimento mais limpos, como a sublimação, por exemplo – embora seus melhores resultados de cor se obtenham em tecidos de poliéster, dificultando a combinação destes materiais e processo em uma mesma produção. Sendo assim, adquirem importância os tecidos sintéticos reciclados do PET, capazes de

¹⁰ Fonte: www.analivni.com, www.beautifulnow.is, www.insectashoes.com, www.facebook.com/Tambaleatelier, www.facebook.com/anagertenerediciones, www.slowmotiv.com, www.maikoshop.com, www.facebook.com/ocksaofficial, www.synergyclothing.com.

suprir as necessidades do processo de maneira mais adequada em relação aos seus similares oriundos diretamente do petróleo. Outro recurso de tingimento relevante ainda neste contexto é a utilização de tingimento natural, através da extração de corantes a partir de frutos e plantas, porém a técnica não possui uma real aplicação por parte da indústria, por seu caráter artesanal e demanda de tempo (ANICET; BESSA; BROEGA, 2011).

A identificação dos métodos citados enquanto alternativas mais eficazes no âmbito da moda sustentável é recorrente, sendo apontada também por RUSSEL (2013) em referência à recomendação do grupo do Banco Mundial em 2007. Essa orientação sugere, para uma produção de larga escala menos agressiva ao meio ambiente, o uso de processos de estamperia por transferência, quando em tecidos sintéticos, e impressão digital para pequenas tiragens. A técnica digital destaca-se neste contexto como solução ecologicamente coerente pela redução da quantidade de água envolvida no processo em comparação com alternativas tradicionais e pelo desperdício praticamente inexistente de corantes. À parte dos sistemas de produções seriados, os métodos artesanais surgem também como alternativas interessantes para o processo de estamperia, por cumprirem com os requisitos buscados pelos processos anteriormente citados. Embora não sejam empregados usualmente na indústria por questões de tempo de produção, são passíveis de execução utilizando suportes e tinturas adequados e não envolvendo obrigatoriamente gastos de energia e material e a geração de resíduos significativos. Nesse modelo de processos, são preferencialmente utilizados os tecidos naturais como o algodão, a seda e o linho (LEVINBOOK, 2008).

4.1.6.1 Algodão Orgânico e PET Reciclado

Tendo por referência as já citadas possibilidades de produção de estamperia têxtil no contexto *slow*, o algodão orgânico e o PET reciclado foram identificados como principais opções de tecido de ideal adequação ao projeto. Com base nessa delimitação, é possível realizar uma análise mais completa de cada material, comparando os processos de tingimento compatíveis com cada um, bem como suas vantagens e desvantagens frente aos objetivos deste estudo (Figura 20). Para esta análise considerou-se enquanto estamperia artesanal aqueles processos que não envolvem obrigatoriamente a utilização de químicos ou maquinário em sua aplicação, tendo por referência os métodos de gravura, carimbo, estêncil e a

própria pintura manual. Dentre os processos automatizados, optou-se pela diferenciação dos processos de sublimação e impressão digital, considerando o segundo como denominador apenas do processo de impressão por jato de tinta. É válido ressaltar, também, que os materiais e processos analisados neste capítulo, independentemente de suas vantagens e desvantagens comparadas, são mais benéficos e adequados na ótica da sustentabilidade que os processos tradicionais da indústria.

Figura 20 - Tecidos: processos, vantagens e desvantagens.

	Processos Compatíveis	Vantagens	Desvantagens
Algodão Orgânico	Estamparia Artesanal Impressão Digital	Cadeia <i>fair trade</i> e geração de empregos. Algodão colorido. Fibra natural. Biodegradável.	Complexidade do processo (etapas de pré e pós tingimento). Variação da fibra e da cor. Falsos orgânicos. Custos de produção e logística.
PET Reciclado	Estamparia Artesanal Sublimação	Qualidade idêntica à produção direta do petróleo. Redução da energia necessária no processo. Reciclagem de garrafas PET, reutilizando resíduos de outras indústrias. Durabilidade. Reciclado e reciclável.	Não é biodegradável. A mescla com outras fibras dificulta sua reciclagem. Sintético.

Fonte: a autora

O algodão orgânico costuma ter destaque na busca por materiais sustentáveis por ser um tecido que, além de sua composição ser natural, conta com uma cadeia produtiva inteiramente voltada a uma estratégia *slow*. Trata-se de um plantio em rotação de culturas, livre de agrotóxicos, fertilizantes e pesticidas, que reduz o impacto ambiental em vários pontos – consumo de energia, emissão de gases, etc. – e gera empregos ao demandar uma mão de obra especializada (EQUIPE ECYCLE, 2016 e RETAMIRO; SILVA; VIEIRA, 2013). É um modelo que busca uma relação mais justa entre todos os envolvidos nessa produção (*fair trade*), esforçando-se em garantir, através de suas associações regulamentadoras, a qualidade em termos econômicos, ambientais e de condições de trabalho (ABRAPA, 2016). Tem por diferencial a capacidade de produção de tecidos coloridos naturalmente, através da seleção de

espécies, eliminando etapas posteriores de tingimento, embora em um número limitado de cores (KUSSIK; PIRES, 2014). Apresenta por desvantagens a variação existente da fibra e, conseqüentemente, da cor do tecido, devido a seu processo; a existência de falsos orgânicos; e o custo e logística envolvidos. Por falso orgânico entende-se aquela produção que, embora adequada às diretrizes anteriormente citadas para o plantio, não respeite questões sociais, produzindo uma fibra natural em uma cadeia injusta de trabalho. A questão de custo e logística, por sua vez, corresponde ao valor ainda alto de venda do tecido no mercado brasileiro e sua produção majoritariamente localizada no nordeste do país (RETAMIRO; SILVA; VIEIRA, 2013). Embora o uso do algodão orgânico se configure como uma alternativa atraente em termos de sustentabilidade social, os custos necessários para sua produção de pequena escala em modelo orgânico e os processos de tratamento do tecido necessários para seu tingimento tornam ainda inviável seu uso real em produção. A utilização da fibra orgânica em produtos têxteis confere um acréscimo de custo em 45%, na comparação com seus concorrentes, gerando um aumento de até 37% no valor de um produto final (DAMASCENO; SILVA; FRANCISCO, 2010), o que prejudica a sustentabilidade da produção, tendo em vista seu viés econômico.

Ainda que seja possível definir que produtos têxteis ecológicos sejam aqueles que “empregam ao menos uma iniciativa de redução de impacto ambiental, seja na produção agrícola, na etapa de acabamento, com o uso de alternativas como de corantes naturais ou de fibras naturalmente coloridas” (DAMASCENO; SILVA; FRANCISCO, 2010, p. 3) é importante ressaltar que o conceito de sustentabilidade não se limita apenas a uma preocupação ecológica. A sustentabilidade no design – e, conseqüentemente, na moda – se apresenta como uma abordagem muito mais ampla, contemplando desde a extração do material até seu descarte enquanto componente de um produto e atentando a questões socioambientais e econômicas. Considerando matéria-prima, processos e trabalho justo e ético em escala industrial, a sustentabilidade em um projeto de design busca o equilíbrio entre os direitos e visões de três agentes: pessoas, lucro e planeta (SALVI; SCHULTE, 2014).

O tecido PET reciclado é uma alternativa cujo uso tem crescido em propostas sustentavelmente responsáveis, por sua disponibilidade e menor custo no mercado. Ao ser produzido a partir da reciclagem de garrafas PET, tem valor ambiental na retirada do ambiente de um resíduo de outra indústria ao mesmo tempo que evita a produção de novos tecidos PET,

diretamente do petróleo (MARTINS, 2009). A versão reciclada apresenta as mesmas características de qualidade, durabilidade e versatilidade de seu original, gerando ainda uma economia de energia em 30% para sua produção, nesta comparação (KUSSIK; PIRES, 2014). Por ser um material reciclado, é passível também de reciclagem, alongando o ciclo de sua vida útil, exceto quando mesclado a outras fibras. Sua principal desvantagem é sua qualidade de sintético e não biodegradável, exigindo um destino adequado ao final de sua vida útil e apresentando um toque e “respiração” diferentes do algodão, reconhecido por diferenciado nestes fatores (COLETIVO VERDE COCRIAÇÃO, 2016).

4.1.6.2 Sublimação, Impressão Digital e *Digital Craft*

As alternativas de estamparia por sublimação e jato de tinta vêm se desenvolvendo amplamente no design têxtil e de superfície sustentavelmente responsáveis. Seu potencial é reconhecido na capacidade de compor uma produção menos agressiva ao ambiente, sem perdas na rapidez da produção e variedade do desenho e cores, criando serviços e maquinários de alto desempenho competitivos no mercado, em termos de custos. A valorização das fibras recicladas e conscientização dos consumidores sobre a sustentabilidade potencializam o uso da sublimação e da impressão digital por serem processos que respondem a essas tendências, no âmbito da impressão, e por serem passíveis de adoção tanto por grandes quanto pequenas empresas (TRONCOSO; RÜTHSCHILLING, 2014).

A sublimação é um dos métodos mais ecológicos de estamparia, por ser um processo bastante simplificado, ocorrendo de maneira limpa e a seco. Utiliza corantes à base d’água para sua pigmentação através de transferência com auxílio de um papel sublimático, gerando uma quantidade mínima de resíduos nesse processo (RÜTHSCHILLING; LASCHUK, 2013). Sua única restrição é a exigência de um tecido com composição de, no mínimo, 75% de fibra de poliéster, para a obtenção de uma impressão de alta qualidade. Esse modelo de estamparia vem sendo testado em diferentes suportes e já é passível de ser usado em outras fibras, como as naturais, inclusive, porém com resultados menos eficientes, apresentando variações na cor impressa (TRONCOSO; RÜTHSCHILLING, 2014).

Os benefícios da impressão digital por jato de tinta, por sua vez, são relevantes também, explicando a ampla e rápida receptividade desse processo no mercado. Através de impressão direta do sistema CAD para o tecido, é hábil para trabalhar com ilimitado número de cores e detalhamentos em uma resposta ágil às demandas, podendo ser facilmente alterada, por não depender de matrizes, como no caso das estampas artesanais. Combina fatores muito interessantes para a produção apresentando, em um mesmo processo, velocidade industrial, qualidade fotográfica e viabilidade econômica. Essas características, associadas a seu reduzido impacto ambiental, utilizando-se, da mesma forma que a sublimação, de corantes à base d'água e gerando ainda menos resíduos por não necessitar da etapa de transferência por outros suportes, têm incentivado a evolução técnica, pesquisa e uso deste processo na estampa (TRONCOSO; RÜTHSCHILLING, 2014). Entretanto, é preciso ressaltar que, embora o processo de jato de tinta em si apresente uma interessante eficiência em sustentabilidade, esse modelo de impressão requer um tratamento prévio do tecido, que apresenta desvantagens. Para a obtenção de uma fixação adequada dos corantes ao tecido nesse método, é preciso submetê-lo à aplicação de mordentes (químicos), através de um processo de lavagem que apresenta um gasto de água e tempo de produção, e a uma etapa posterior de aplicação de vapor (UDALE, 2014) (RÜTHSCHILLING; LASCHUK, 2013), etapas que são pouco observadas em análises do processo de impressão, mas influenciam de maneira relevante esse comparativo.

Neste contexto, surge ainda o conceito de *digital craft*, que propõe a colaboração entre métodos artesanais e automatizados na construção de um processo de estampa híbrido. Esta proposta trabalha a ideia de resgatar o melhor de cada técnica, conectando a alta qualidade e otimização da produção, encontradas nos novos métodos, com a personalidade e gestualidade dos antigos, através de sua interferência mútua, gerando resultados únicos (RÜTHSCHILLING; LASCHUK, 2013). Desta forma, foi interesse desse estudo explorar a combinação entre a gestualidade da ilustração manual e os métodos de impressão automatizados anteriormente citados, na construção de uma produção passível de escalonamento, por seu caráter industrial, porém única, em seu conteúdo gráfico. Executou-se, assim, em um primeiro momento a livre experimentação durante a etapa de desenho e definição do módulo em meios físicos, transferindo-o posteriormente a meios digitais para o tratamento do *rapport* e variações de cor.

4.2 DEFINIÇÃO DO PROBLEMA

Os tópicos que seguem neste capítulo buscaram a definição do problema de projeto trabalhado, definindo os limites e requisitos que guiaram o seu desenvolvimento. São considerados entre esses: o produto de apoio para a aplicação do tratamento da superfície, a temática a partir da qual foi desenvolvida, a estética utilizada e os requisitos observados nas etapas anteriores que deveriam ser cumpridos.

4.2.1 Produto/Suporte

O desenvolvimento de um projeto de design de superfície depende muito da escolha adequada de seu suporte; no caso dos têxteis, uma mesma estampa pode ser aplicada em inúmeras peças, contribuindo estampa e peça para a valorização mútua. Neste estudo, definiu-se como objeto de trabalho o acessório de moda lenço/echarpe, pelos interesses projetuais a seguir comentados:

- a) O lenço como tela: ao utilizar um suporte estruturalmente simples, sem formas ousadas ou relevantes trabalhos de modelagem que interfiram nas percepções do projeto de superfície, a atuação do tratamento da mesma é destacada em primeiro plano, tornando-se ponto de referência estética, semântica e diferencial. Configura-se também em um espaço de criação livre, permitindo qualquer tipo de manipulação gráfica e inúmeras possibilidades de substratos.
- b) O projeto bidimensional para uso tridimensional: a forma de uso deste produto acrescenta ao projeto uma interessante modificação gráfica ao interagir com o usuário; ao se torcer, enrolar, dobrar, amarrar e manipular o tecido, sua aparência durante o consumo dificilmente funcionará da mesma forma que se apresenta em sua produção.
- c) O lenço como elemento de identidade: assim como outros elementos têxteis que carregam consigo significados marcantes de cultura e identidade, o lenço tem ao longo da história relevantes participações na identificação externa e reconhecimento interno entre grupos sociais e culturais. Se pode tomar como exemplo a

utilização dos *kufiyya*, na palestina antiga, que através da distinção de cores aplicadas à estampa tradicional, definiam uma diferenciação de classes sociais e, posteriormente, passaram a ser associados também à identidade nacional, lideranças políticas e à revolução; dos *gele* e *ojá* da cultura africana, que possuem funções sociais e religiosas; dos *pañuelos* espanhóis, diferenciados por cores e padrões de acordo com as festividades e cidades em que essas ocorrem, remontando tradições e costumes próprios de cada localidade; e, em um cenário regional, dos lenços maragatos e chimangos – vermelhos e brancos, respectivamente –, identificadores do posicionamento político de federalistas e republicanos, durante a Revolução Farroupilha.

Figura 21 - O lenço como elemento de identidade.



Fonte: www.infobae.com, www.flickr.com/fiestadesanfermin, www.soulnegra.com, www.portaldasmissoes.com.br.

4.2.2 Temática

O tema para a criação deste projeto de superfície traz como elemento chave o conceito de “Casa” em seu âmbito abstrato, enquanto território, habitação, refúgio, origem, escolha e parte da identidade e história de cada um. Trabalhando a ideia da “casa” referenciada por BACHELARD (1996) enquanto “lugar no mundo” ao qual um alguém se identifica e toda a significação envolvida nesse processo de identificação, propõe, dessa forma, explorar

de maneira gráfica as relações entre território urbano e indivíduo em seus vínculos de apropriação e pertencimento.

Porque a casa é o nosso canto do mundo. [...] Sem ela, o homem seria um ser disperso. Ela mantém o homem através das tempestades do céu e das tempestades da vida. É corpo e é alma. É o primeiro mundo do ser humano. (BACHELARD, 1996, p. 24 e 26)

Busca ainda apresentar uma reflexão em torno da temática ao explorar o conceito de casa em suas esferas humana, histórica, política, cultural e territorial. Através do reconhecimento de ícones e espaços que compreendem significados intrínsecos, pretende criar pontos de familiaridade visual, resgatando experiências e opiniões próprias de cada indivíduo, bem como criando diferentes reações na interação com o produto.

4.2.3 Estética/Estilo

Este estudo apresenta por estilo de representação gráfica adotada o uso do traço, o gesto e o manual como elementos principais, em uma estética linear e fluída que não esconde – e ao contrário, explicita – um rastro humano e artístico de criação e produção do grafismo (ver Painéis Gráficos de Referências - Figuras 22 e 23). Pretendeu-se, com essa configuração visual, resgatar questões anteriormente argumentadas de necessidades latentes de humanização dos processos e interesse por parte dos usuários por uma diferenciação gráfica em relação aos demais produtos do mercado.

4.2.4 Requisitos

Levantadas e analisadas as questões de problematização, componentes e definição dos limites do projeto, foram estabelecidos por requisitos as seguintes diretrizes:

- a) A criação de um projeto de design de superfície destinado à aplicação em produto têxtil caracterizado pelo uso pessoal e dinâmico que:
 - Atenda às questões de harmonia, continuidade, contiguidade e coerência visual, diretrizes do Design de Superfície.
 - Transmita uma mensagem visual.

- Apresente uma estética atemporal, sem vínculos de estilo, época e modismos.
- b) A utilização de um substrato, materiais e processo de produção coerentes com a lógica do movimento *slow* e as necessidades de seu público, destacando os seguintes fatores:
- Conforto.
 - Qualidade e Durabilidade.
 - Sustentabilidade ético-social, econômica e ecológica, priorizando a cadeia local de produção e a produção limpa.
 - Versatilidade.

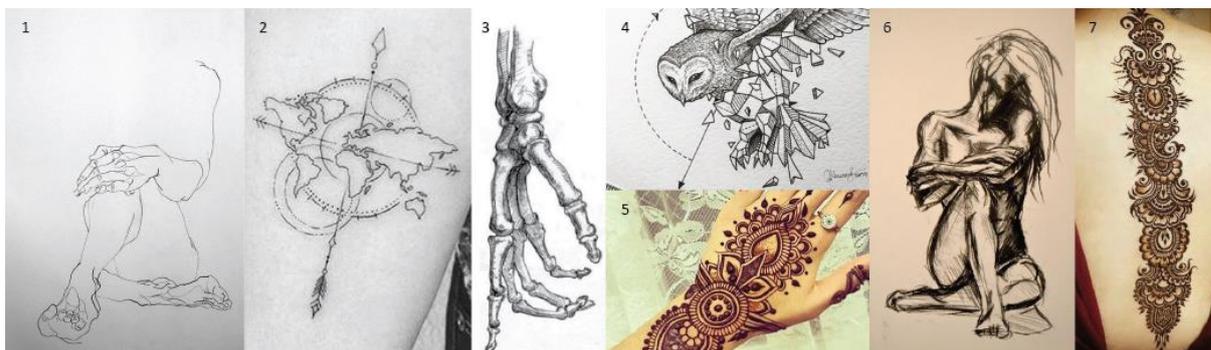
4.3 ANÁLISE E COLETA DE DADOS

Este capítulo de análise e coleta de dados reúne os elementos base da definição do problema, traduzindo-os de maneira gráfica através da criação de painéis visuais. Estes foram elaborados a fim de complementar os painéis de referência, construídos ao longo da definição dos componentes do problema, na orientação das etapas de criatividade e definições técnicas que o seguem.

4.3.1 Gráfico

Apresenta por referências visuais trabalhos de ilustração que se caracterizam e destacam pelo uso relevante da linha como elemento principal, trabalhando seus pesos e possibilidades de construção. Deslocando-se entre a busca por expressividade e perfeição formal, as ilustrações apresentadas resultam em interessantes exemplos de equilíbrio entre a liberdade de criação e a transmissão de uma mensagem.

Figura 22 - Painel Gráfico: referências de estética e estilo (preto e branco).



Fonte: elaborado pela autora¹¹.

Figura 23 - Painel Gráfico: referências de estética e estilo (cor).



Fonte: elaborado pela autora¹².

4.3.2 Conteúdo

Em reflexo à temática proposta, o painel de referências de conteúdo compila elementos gráficos que correspondem – por associação direta ou indireta – aos conceitos apresentados. Resgata sentimentos de conforto e refúgio da “casa-lar”, ao mesmo passo que se apropria de referências cartográficas, referenciando a “casa-origem” em seu conceito espacial. Discute de forma lúdica as funções e significados de “casa” através de sua materialização em edificações elegendo, para este estudo, a Domus Romana, a Casa Branca (*The White House*), a Casapueblo, a Casa da Flor, a Casa da Cascata (*Falling Waters*), a *Dancing House* e a cidade de Casablanca como tradutoras das múltiplas concepções de casa, em âmbitos político/de poder, histórico, humano, cultural e territorial. Sendo a linha seu elemento de dis-

¹¹ Fonte: 1 a 3, 5 e 7 – www.pinterest.com, 4 – www.instagram.com/kerbyrosanes e 6 - www.saatchiart.com

¹² 1 – www.facebook.com/kymhatesyou, 2 – www.thefresharea.blogspot.com.br, 3 –

www.behance.net/FinchFight, 4 – www.facebook.com/KatyLipscombArt, 5 – www.behance.net/jennkraska

cussão, surgem também por referências visuais a configuração formal dos *skylines* e do sistema circulatório humano, propondo um paralelismo gráfico entre indivíduo e território.

Figura 24 - Painel Conteúdo: Casa.



Fonte: elaborado pela autora¹³

4.3.3 Padrão Cromático

Segundo RUBIM (2005), a escolha e aplicação da cor a um projeto de design de superfície é um tópico de grande importância, podendo ser elemento transformador do mesmo. A autora sugere, para obtenção de resultados de maior harmonia e adequação visual, a observação dos elementos naturais e sua composição cromática, técnica que vai ao encontro das pretensões deste estudo em estabelecer conexões entre usuário e ambiente, em dife-

¹³ Fonte: 1 – www.thetempest.co, 2 a 4, 7, 10 e 11 – www.pinterest.com, 5 - www.urbanthreads.com, 6 - www.shutterstock.com, 8 - www.helmink.com, 9 - www.inlivenews.com, 12 - www.20minutos.es, 13 – www.veja.abril.com.br, 14 - www.latercera.com, 15 – www.casadaflor.org.br, 16 - www.archdaily.com.br, 17 - www.thousandwonders.net, 18 – www.guiademarruecos.com.

rentes níveis. Considerando esse parecer e em coerência com os painéis e dados coletados nesta análise, referentes à temática e estilo gráfico pretendidos, a eleição de cores para a etapa de experimentação do projeto explorou – em parte ou totalidade – as tonalidades atribuídas às seguintes paletas:

- a) Chão: associação ao território, espaço físico, ao natural, à origem, à cartografia e ao orgânico.

Figura 25 - Painel Cor: Chão.



Fonte: elaborado pela autora

- b) Céu: referência ao céu enquanto elemento familiar, onipresente e independente, parte da silhueta, criador do ícone, a linha de construção.

Figura 26 - Painel Cor: Céu.



Fonte: elaborado pela autora

- c) Cordis: em associação à vibração, sentimento de pertencimento, vínculo e força sensorial envolvidos na relação de um indivíduo e o espaço que reconhece como casa.

Figura 27 - Painel Cor: Cordis.



Fonte: elaborado pela autora

4.3.4 Suporte

Ainda que o produto têxtil escolhido não apresente uma alta complexidade formal, permite a variação de tamanhos, pesos e proporções, que virão a influenciar a maneira como é realizado seu uso por parte do usuário.

Figura 28 - Suporte: formatos x usos.



Fonte: elaborado pela autora¹⁴

¹⁴ Fonte: 1 e 6 – www.slowfactory.com, 2 e 8- www.elleuk.com, 3 – www.corporeaeditorial.com, 4 – www.mydailyedition.com, 5 e 7 - www.thefashionisto.com, 9 – www.thetehrantimes.com, 10 - www.stylegallivanter.com.

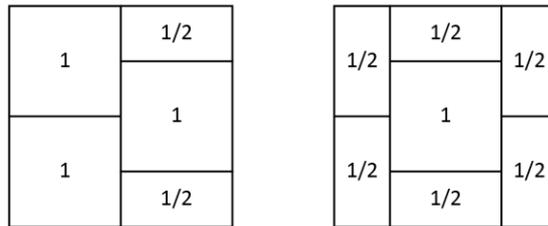
4.4 CRIATIVIDADE

Partindo da temática estabelecida e tendo a linha por grafismo referência, as imagens oriundas da silhueta de cidades e edificações e as formas que a compõem, bem como o desenho do sistema circulatório, foram entendidas enquanto significativos elementos tradutores do conceito e relevantes referências visuais. Dessa forma, o módulo da estampa a ser criada partiu do interesse pelo trabalho com esta configuração gráfica para desenvolver-se, observando linha, forma e contra-forma na criação da imagem na unidade do módulo e em sua composição em estampa.

Entretanto, a fim de oferecer diferenciais mencionados ao longo da fundamentação deste estudo e sendo objetivo deste projeto a criação de um produto com caráter pessoal, dinâmico e expressivo, identificou-se a necessidade de trabalhar as possibilidades do design de superfície em toda sua potencialidade na construção de um *rapport*. Para isso, este estudo tem interesse em não trabalhar com apenas um módulo na formação de uma imagem estampada – resultado do conjunto de repetições deste – mas explorar a construção de estampas a partir da combinação de vários módulos pertencentes a uma mesma lógica de encaixe, criando um sistema contínuo e variável capaz de produzir inúmeros resultados.

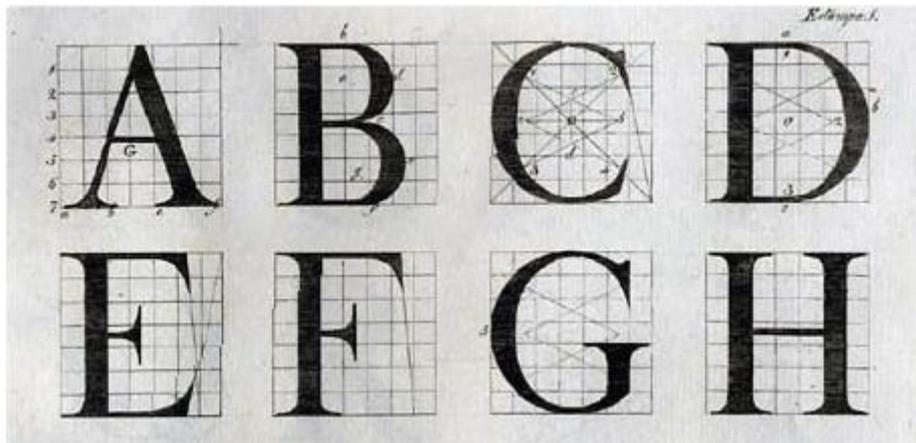
Apresentando por base construtiva escolhida para esta experimentação a repetição em *drop* ou “tijolinho” (Figura 29), tem-se uma organização modular onde o ponto de origem de um módulo está posicionado em um deslocamento de 50% no eixo x em relação ao módulo anterior (RUBIM, 2005 e RÜTHSCHILLING, 2008). Optou-se pelo uso desta técnica, por se tratar de um modelo de *rapport* básico que apresenta resultados de contiguidade mais interessantes entre seus módulos, do que similares com o mesmo nível de complexidade construtiva.

Figura 29 - Técnica "Drop" de Rapport



Fonte: adaptado de RUBIM, 2005.

Com a determinação desta referência estrutural para a organização dos módulos em termos de posicionamento, propôs-se a criação de um “módulo mestre” que determina os pontos de contato e encaixe da estampa, atuando como diretriz para a criação dos diferentes módulos do conjunto. Este módulo mestre deve ser construído a partir de uma malha ou *grid* definido, que orienta o desenvolvimento dos demais módulos, definindo uma estrutura racional de composição. A exemplo do funcionamento deste sistema, pode-se citar a criação de famílias tipográficas, que contam com variados tipos desenhados a partir de um mesmo *grid* que os confere unidade visual, ainda que independentes (Figura 30). Observando-se especialmente o tratamento de superfícies contínuas, destaca-se as criações de M. C. Escher, que através da criação de módulos distintos com base em uma mesma malha construtiva, explora a técnica criando conjuntos óticos diferenciados e com enorme força estética e interesse geométrico (Figura 31).

Figura 30 - Uso do *Grid* em Tipografia

Fonte: www.tipografos.net.

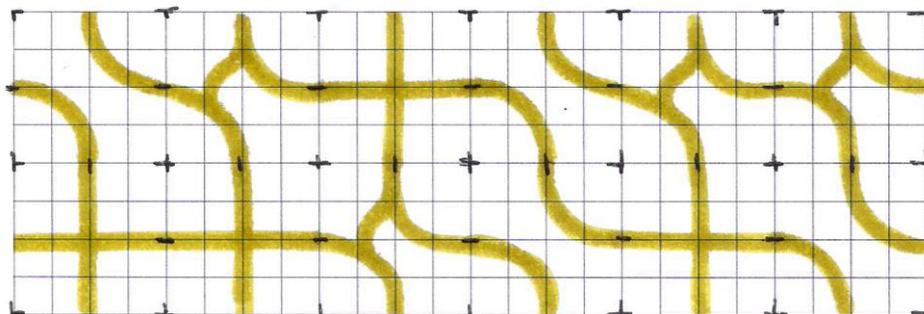
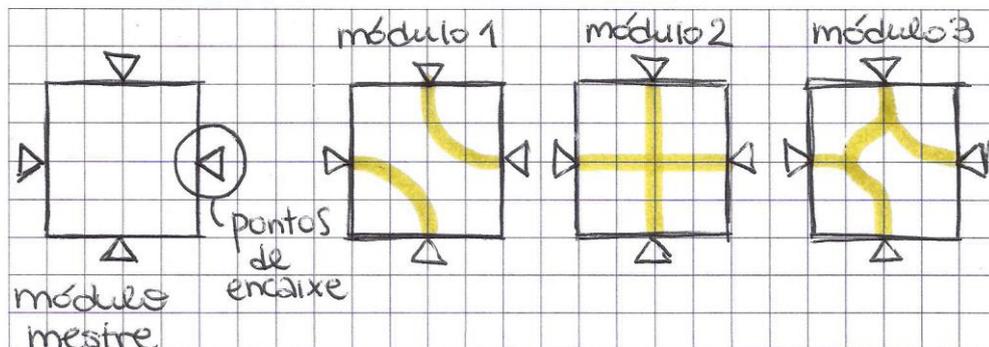
Figura 31 - Detalhe da obra "Metamorphosis II" de M.C. Escher (1940).



Fonte: www.mcescher.com.

Desta forma, mesmo que visualmente distintas, cada unidade é capaz de relacionar-se com as demais seguindo o *rapport* proposto, podendo ser organizadas de forma arbitrária ou aleatória, desde que não sejam submetidas a interações de rotação (Figura 32). Essa liberdade de composição permite a criação de incontáveis modelos de estampa a partir de um mesmo conjunto de módulos, onde cada peça final gerada pode ser exclusiva e única.

Figura 32 - Exemplificação do sistema (módulo mestre)

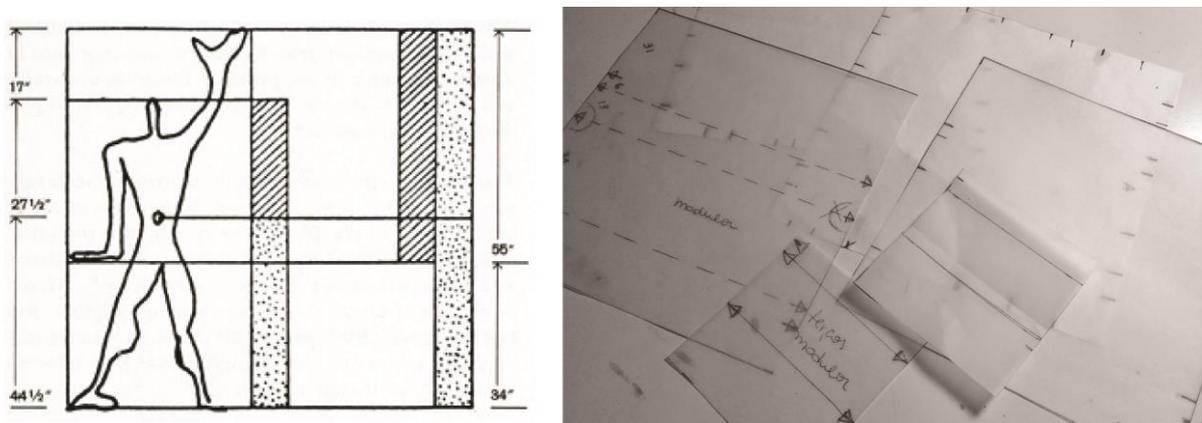


Fonte: a autora.

4.4.1 Grid

Para determinar os pontos de encaixe do *grid* de construção do módulo mestre deste projeto, tomou-se por referência as proporções existentes no sistema Modulor de Le Corbusier. Essa escolha tem por interesse a busca da harmonia visual existente no natural e no próprio ser humano, uma vez que o sistema Modulor fundamenta-se, tendo por base a proporção áurea, em pontos da anatomia humana de um homem. Sendo amplamente utilizado em projetos de design editorial, esse sistema permite o desenvolvimento de malhas assimétricas, a partir de uma lógica construtiva simétrica (HURLBURT, 2002), característica essa interessante para a criação um sistema de repetições, como o caso do *rapport* de uma estampa, que busca uma relação dinâmica entre seus elementos. A partir desta referência, foram estudadas as possibilidades de composição do *grid*, em suas linhas-guia e pontos de encaixe, intencionando uma configuração horizontalizada do módulo, em função da organização formal do elemento-chave, a linha, e das imagens de referência selecionadas, apresentadas no próximo item do capítulo.

Figura 33 - Sistema Modulor e Estudos para o *Grid*

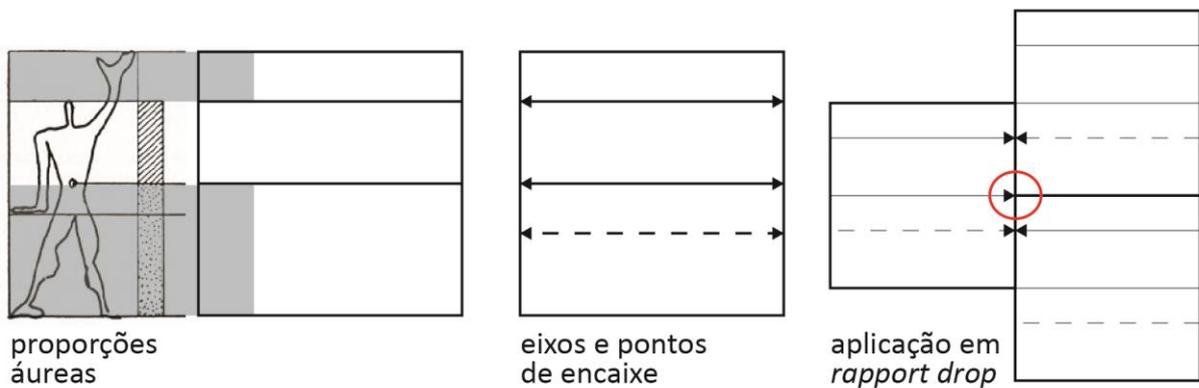


Fonte: adaptado de www.paul-rand.com/foundation/thoughts_designAndthePlayInstinct; a autora.

A divisão base do Modulor explora as proporções áureas existentes entre três medidas da figura: dos pés ao umbigo, deste ao topo da cabeça e da cabeça ao fim do braço estendido, onde o umbigo demarca um eixo de simetria, configurando-se enquanto ponto central do sistema. Inicialmente, verificou-se a possibilidade de criação de uma malha baseada nestas relações, entretanto, ao demarcar um eixo no exato ponto médio da figura – e conseqüentemente, do módulo –, estas proporções criaram um sistema inadequado para a apli-

cação de um *rapport drop*. Uma vez que este modelo de repetição também desenvolve um trabalho a partir de um deslocamento de referência 50%, esta combinação de *grid* e *rapport* definiria um eixo de encaixe no exato ponto de confluência entre os módulos, prejudicando a exploração deste eixo na criação de continuidade entre os mesmos.

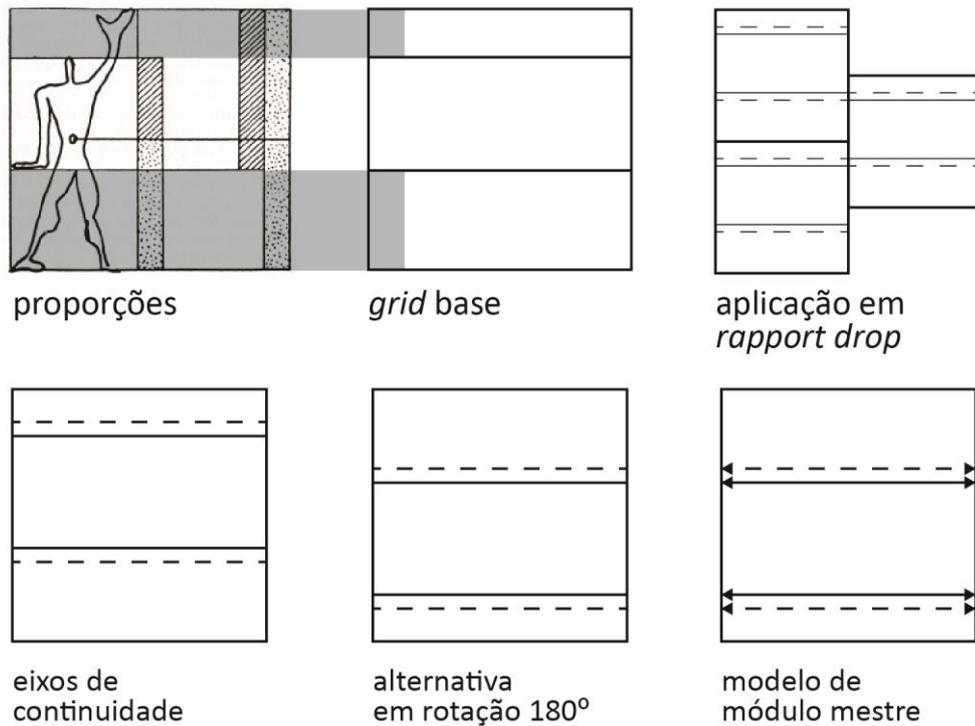
Figura 34 - Teste para *grid*: proporções áureas.



Fonte: a autora.

Realizada esta verificação e descartada esta alternativa, buscou-se analisar as demais relações propostas no Modulor, entre diferentes medidas da figura humana, conforme ilustrado na Figura 33 através das áreas hachuradas, pontilhadas e dos eixos originados pelos limites das mesmas. O modelo de Le Corbusier investiga as diversas relações de harmonia possíveis na figura do homem, não as limitando às proporções de referência citadas, mas explorando as possibilidades de composição de malha relacionando diferentes dimensões. Propôs-se, dessa forma, para a construção do módulo mestre neste estudo, a utilização da referência visual das proporções existentes entre as seguintes distâncias: dos pés ao quadril, deste ao topo da cabeça, e a distância entre a cabeça e o limite do braço estendido. Tem-se assim, a determinação de dois eixos paralelos e assimétricos em distanciamento (linhas contínuas), a partir dos quais foram identificados dois novos eixos de continuidade (linhas tracejadas) e quatro pontos de encaixe, demarcados pelas formas triangulares (Figura 35). Definiu-se ainda, a partir deste módulo mestre, a possibilidade de rotacioná-lo em 180°, de forma a obter-se uma nova malha, de maior conforto visual, considerando também intenções formais para o desenho do módulo, explorado na etapa seguinte.

Figura 35 - Módulo mestre: desenvolvimento



Fonte: a autora.

4.4.2 Módulos e *Rapport*

A construção dos módulos pertencentes ao conjunto proposto por este estudo partiu da combinação entre: o *grid* do módulo mestre, exposto anteriormente; a temática escolhida, conforme descrito nas etapas de Definição do Problema e Coleta e Análise de Dados; e as possibilidades de explorá-los em conjunto, contemplando os interesses gráficos do projeto. A partir da coleta de imagens das edificações escolhidas, em diferentes perspectivas (Apêndice A), foram identificadas as linhas de maior expressividade e representatividade de cada “casa” (Apêndice B), extraíndo e reorganizando-as em 7 composições.

Figura 36 - Módulos - Processo: extração das linhas.

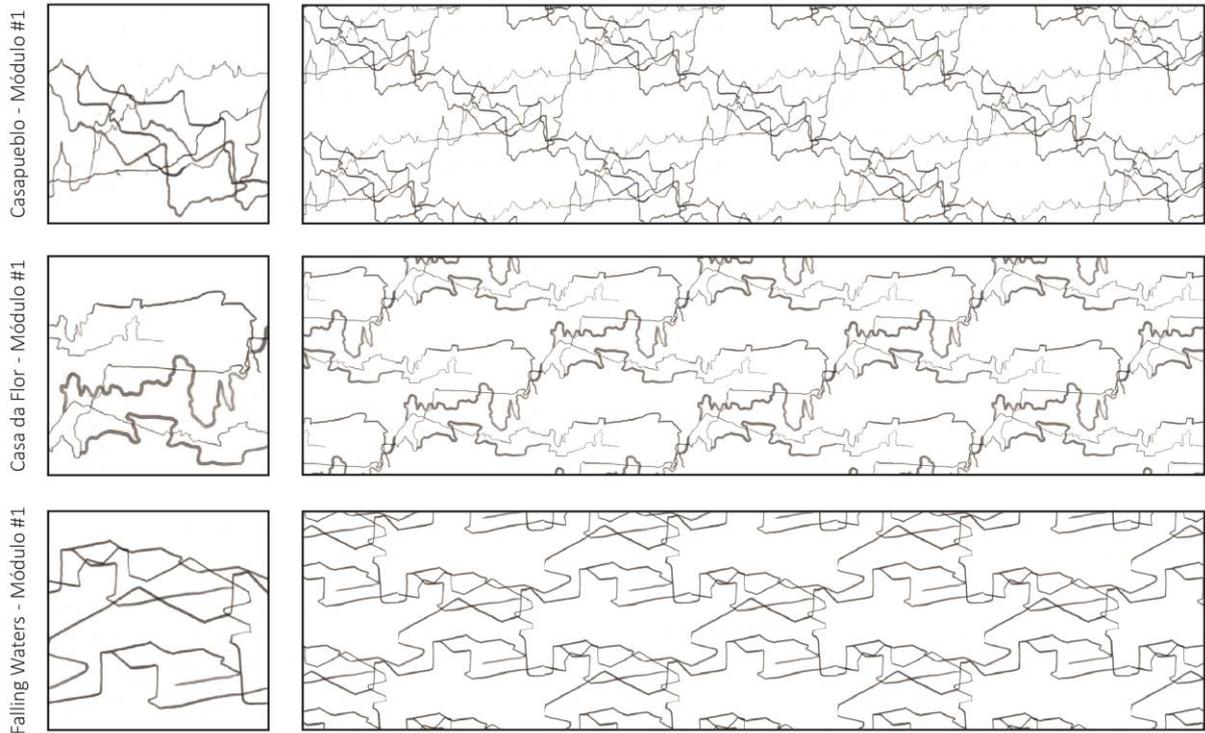


Fonte: a autora.

Cada composição configura um módulo do sistema, representando cada qual uma edificação e, conseqüentemente, uma percepção do conceito de casa. Para isto, busca na escolha das linhas extraídas, criar elementos gráficos e semânticos: a silhueta, a forma e uma familiaridade visual – mesmo que não exista um reconhecimento específico da arquitetura ou local retratados. Explora também, nos materiais utilizados, a questão manual do processo e a humanização do gesto e do traço. Inicialmente, utilizou-se do nanquim e do bico de pena nesta experimentação, pelo interesse que estes materiais e técnica oferecem ao permitir uma grande influência do executor no traçado, tonalidade e espessura da linha apenas com o próprio movimento e “peso” da mão. Tem-se assim uma criação que permite um registro do gesto manual e trabalha a incorporação do erro no desenho.

Nesta primeira etapa construtiva, cada módulo foi explorado individualmente em um *rapport* de módulo único para verificação dos encaixes, da continuidade e refino da composição em sua unidade.

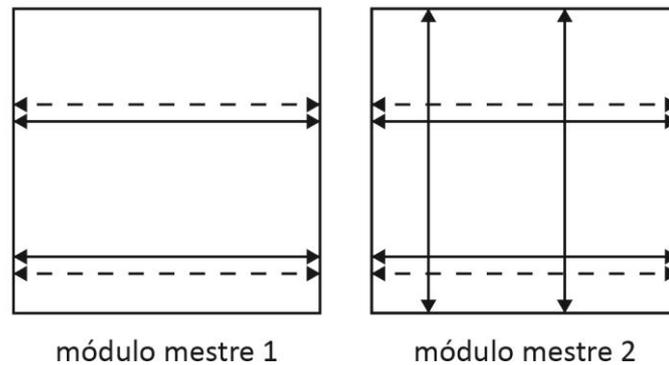
Figura 37 - Módulos Casapueblo, Casa da Flor e Falling Waters em *rapports* de módulo único.



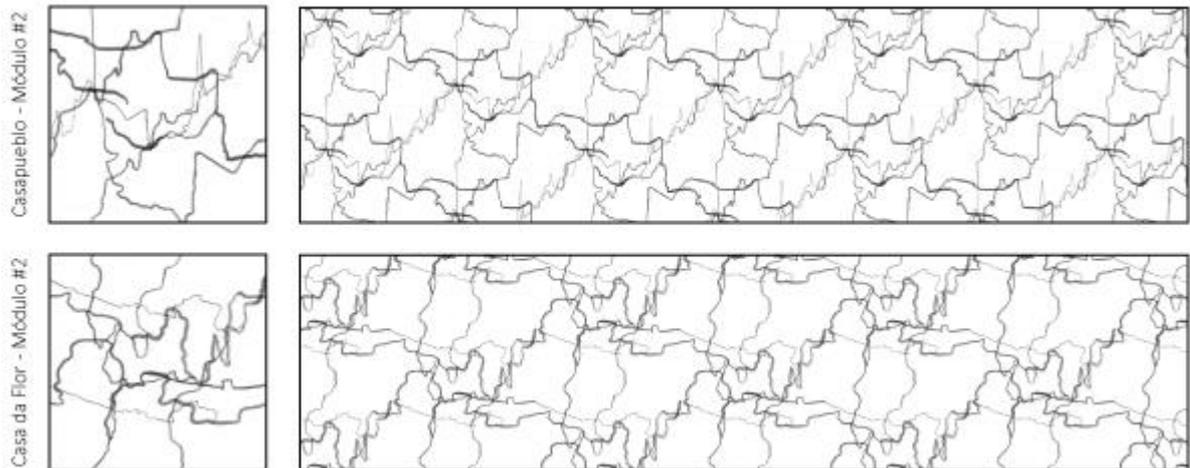
Fonte: a autora.

A partir dos resultados verificados, entendeu-se pertinente a experimentação de uma alternativa de *grid* que contivesse, além dos pontos de encaixe horizontais determinados, também eixos de continuidade verticais. Para tanto, um segundo modelo de módulo mestre foi criado (Figura 38), seguindo a mesma lógica e proporções do anterior para a definição de eixos verticais, passando então a contar com 12 pontos de encaixe. Baseadas nesse novo sistema, foram geradas novas composições Casapueblo e Casa da Flor (módulos 2) e reaplicadas em *rapport* de módulo único (Figura 39), a fim de estabelecer um comparativo entre o efeito visual resultante de cada malha construtiva.

Figura 38 - Alternativa módulo mestre 2



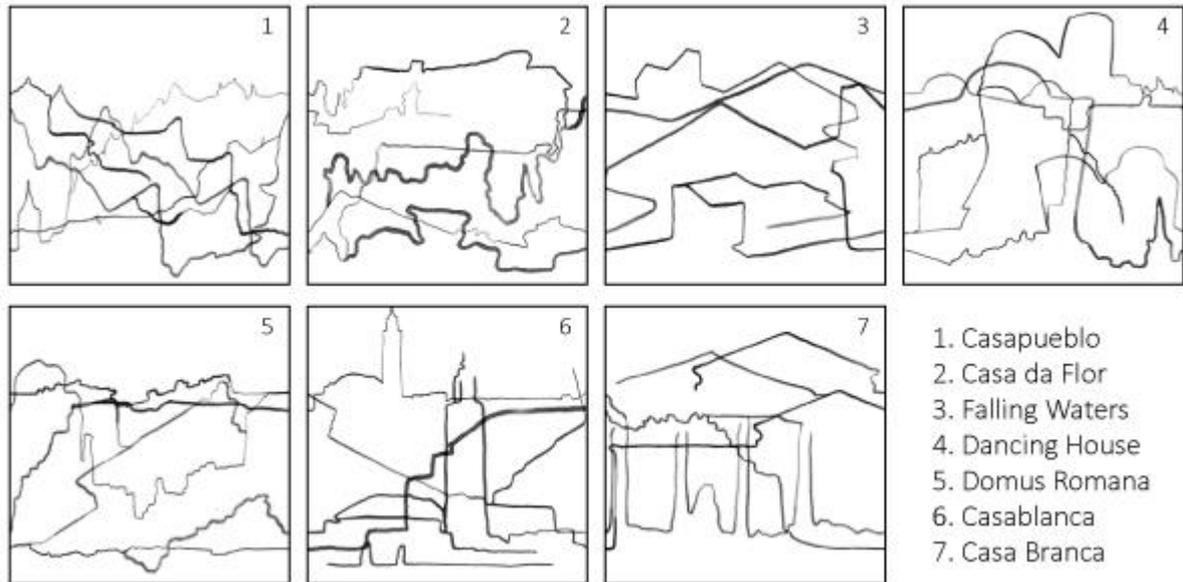
Fonte: a autora.

Figura 39 - Módulos Casapueblo 2 e Casa da Flor 2 em *rapport* de módulo único.

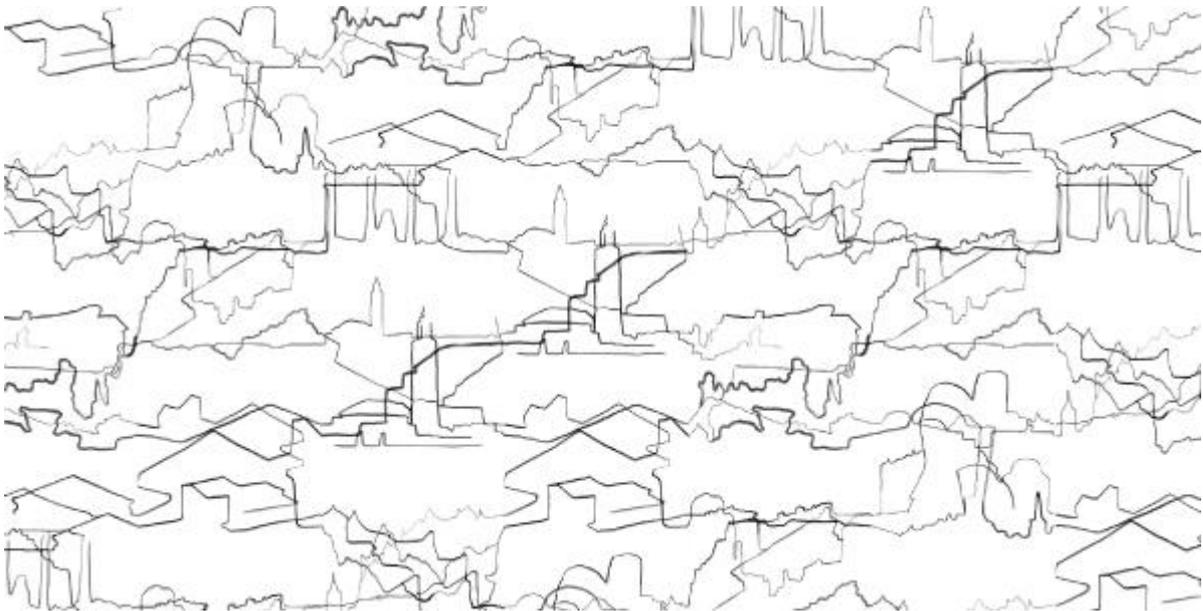
Fonte: a autora.

Observou-se, com este teste, a obtenção de um resultado de efeito visual interessante, funcional e harmônico, em uma trama mais densa e de maior entrelaçamento dos módulos. Essa homogeneização da superfície, entretanto, se dá em consequência de uma maior abstração do desenho, o que provoca uma perda de identificação e familiaridade da forma dos elementos compositivos do módulo. Considerando o interesse existente na interação do usuário, que reconhece no estímulo da superfície significados e associações, entendeu-se que os resultados gerados pelo módulo mestre 2 perde qualidade neste sentido, quando comparado aos resultados do módulo mestre 1. Sendo assim, a continuidade deste estudo de alternativas seguiu a linha do primeiro *grid*, de encaixes horizontais, originando os 7 módulos que compõem o sistema:

Figura 40 - Sistema de Módulos



Fonte: a autora.

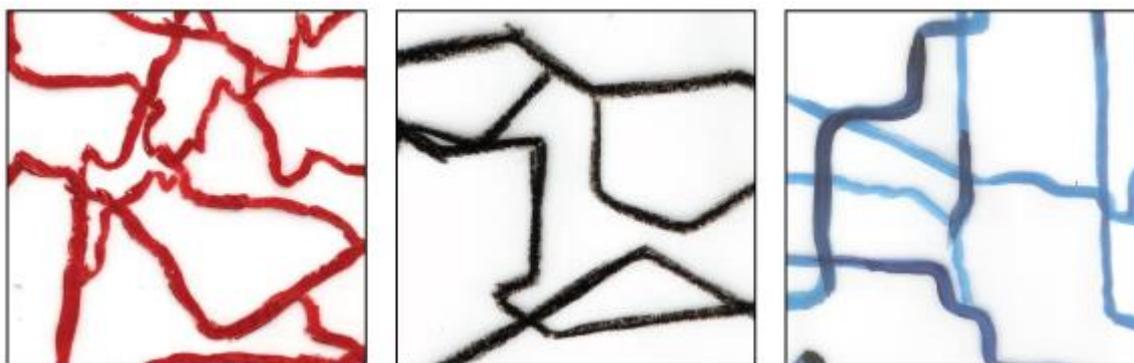
Figura 41 - Módulos em *Rapport Misto*

Fonte: a autora.

A respeito das possibilidades de materiais, foram explorados o trabalho com tinta têmpera e pincel, lápis dermatográfico e aquarela, antecipando, conjuntamente, estudos prévios de aplicação de cores aos módulos. A escolha destes materiais está relacionada com o carácter manual de seu processo de desenvolvimento, valorizando – assim como o nanquim e bico de pena – a exploração do gesto fluido e humano na criação dos elementos composi-

tivos. Sua interação quando transferidos ao meio digital, bem como seu comportamento após serem submetidos a manipulações e novas formas de execução impressa, interessam ao estudo pela aplicação dos conceitos do *digital craft* na criação de um produto inteligente em sua produção e semântico em seu projeto gráfico.

Figura 42 – Detalhes módulos em têmpera, lápis dermatográfico e aquarela.



Fonte: a autora.

As técnicas exploradas, embora tenham apresentado um resultado visual com uma carga muito significativa de manualidade e expressividade e, por isso, se demonstrado alternativas relevantes para o projeto, encontraram no dimensionamento do módulo uma problemática. Considerando a configuração formal das composições, as proporções entre dimensões de produto, estampa e tamanho do módulo não permitem um detalhamento preciso do risco e do rastro gráfico oferecidos por cada técnica utilizada, o que seria o real diferencial no uso destes materiais. Para destacar essas características gráficas, seria necessária uma apresentação do módulo *rapportado* em escala significativamente grande, de forma a não se configurar como alternativa tão interessante para a aplicação têxtil escolhida. Sendo assim, se mantiveram por módulos base para a etapa de experimentação posterior, as composições desenvolvidas em técnica bico de pena e nanquim.

4.5 MATERIAIS E TECNOLOGIAS

Neste capítulo foram definidos, com base nas intenções do projeto de superfície e suas necessidades, os materiais e processos envolvidos para execução do mesmo nos modelos e protótipos. Tendo por referência as verificações e análises comparativas desenvolvidas

no item 3.1.6 da problematização projetual deste trabalho, apresenta as soluções para aplicação do projeto gráfico que mais se adequaram aos requisitos gráficos da estampa e às diretrizes do *slow fashion* no contexto da cadeia produtiva local existente na região.

Definiu-se, primeiramente, a opção pelo processo de impressão digital de sublimação por seu diferencial nos fatores de custos e impacto ambiental. Contribuindo para sua relevância na preocupação com questões de sustentabilidade ecológica e econômica intencionadas neste projeto, esse processo se caracteriza por ser uma opção mais limpa, com um custo viável – tanto para larga escala quanto para pequenas produções. Se destaca também ao apresentar uma significativa gama de fornecedores possíveis na cidade de Porto Alegre e região, tornando possível uma produção sem gastos maiores em logística. Em paralelo, configura-se ainda enquanto tecnologia capaz de reproduzir com precisão e qualidade as propostas desenvolvidas digitalmente, apoiando a incorporação do conceito de *digital craft* utilizado na construção dos módulos da estampa.

A opção por esse modelo de impressão, por sua vez direcionou a escolha do material a ser utilizado, tornando necessária a definição por um tecido sintético com alta porcentagem de poliéster em sua composição. Foi adotado para este estudo o tecido PET reciclado, por apresentar importantes diferenciais ecológicos e sociais, mantendo sua viabilidade em termos econômicos e logísticos. Uma vez que sua fabricação é oriunda da reciclagem de garrafas PET descartadas, trata-se de um material reciclado e passível de reciclagem; tem um impacto ecológico e social ao destinar corretamente resíduos, retirando-os do ambiente, e ao substituir a necessidade de consumo das matérias-primas originais. Destaca-se ainda pela possibilidade de obtenção do material na região através da empresa Maxitex, especialista em eco-têxteis, que desenvolve a fabricação de tecidos ecológicos em um processo sustentável de fabricação, sediada na cidade de Sapucaia do Sul (MAXITEX, 2016).

Figura 43 - Produção Maxitex e Tecido PET Reciclado



Fonte: acervo pessoal.

Dentre as possibilidades deste material, optou-se pela utilização do tecido 100% PET, evitando dificultar sua possibilidade de reciclagem posterior com a mesclagem de fibras. Seguindo este objetivo de viés sustentável, definiu-se ainda por suporte para aplicação do projeto, o tecido em seu estado cru, descartando assim a utilização de novos processos químicos para tratamento da coloração base. São de interesse do projeto, apresentando-se também como motivos para a escolha do tecido PET reciclado, suas qualidades táteis e de superfície: trata-se de um tecido leve, maleável e de boa respiração, que conta ainda com um toque agradável e caimento adequado para o produto proposto.

É válido destacar neste estudo a situação do mercado de tecidos reciclados PET observada, que – conforme comentada pelo fornecedor na oportunidade de visita realizada à fábrica – surpreende ao apresentar um reduzido interesse por parte da indústria nacional. Segundo a empresa, a busca pelo material para o desenvolvimento de produtos ainda está muito vinculada apenas a novos e pequenos negócios, focados em um objetivo ecológico e que apresentam um caráter empreendedor inovativo. Depreende-se, assim, um cenário de permanência da indústria brasileira da moda nos mesmos processos e matérias primas, onde a exploração de novas tendências e possibilidade desta área de interesse é pouco desenvolvida.

4.6 EXPERIMENTAÇÃO

Tendo por ponto de partida as definições de módulos em forma, estilo de traço e desenho representados nas etapas anteriores, a fase de experimentação apresenta as variações desenvolvidas para a estampa, considerando sua configuração enquanto composição. Nesta geração de alternativas, observaram-se a aplicação de cores, a organização compositiva do *rapport* e as possibilidades de interação entre grafismos e suporte.

4.6.1 Cor

A aplicação de cores neste projeto foi explorada através de três linhas de experimentação: o trabalho com a cor na forma, na linha e no fundo, sendo cada qual analisada em suas diversas possibilidades.

4.6.1.1 Cor: forma

O módulo, embora apresente um desenho caracterizado por uma estética linear, permite a interpretação gráfica também através das formas resultantes da interação desses elementos linha. A partir da delimitação destas formas resultantes, foram testadas possibilidades de aplicação de cores nas mesmas, conforme demonstrado na Figura 44:

Figura 44 - Cor: forma.



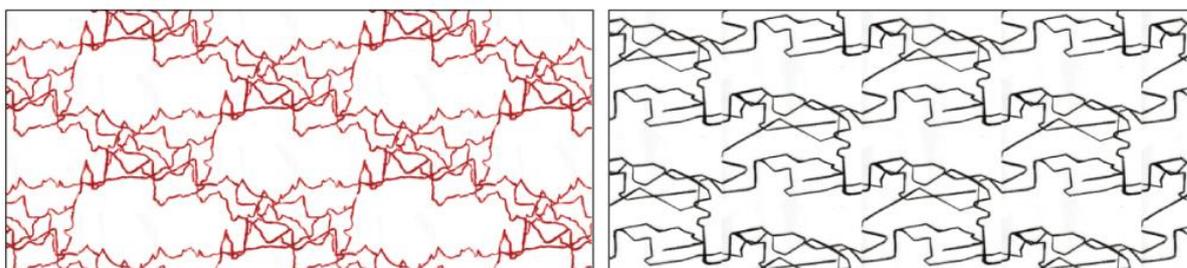
Fonte: a autora.

Com a geração destas alternativas verificou-se, desde o princípio, uma problemática referente à questão da continuidade da estampa, onde mesmo em uma experimentação em *rapport* de módulo único, esta falha foi identificada. Uma vez que interessava a este projeto a livre interação entre os módulos todos do conjunto, inclusive em situações de aleatoriedade de ordem, a associação da cor às formas resultantes do desenho não produziu resultados satisfatórios. Partindo da realização desta testagem, se pôde constatar a percepção da potência gráfica da linha enquanto elemento-chave no sistema, reforçando o interesse do projeto no trabalho com essa configuração, frente às alternativas de forma e contra-forma que surgem em um segundo plano. Nesta lógica de aplicação de cores, percebeu-se ainda a criação de uma grande rigidez e obviedade estrutural no módulo, que resultaram na construção de um sistema de características estáticas. Sendo assim, a alternativa se mostrou incoerente com a linguagem proposta neste estudo, vindo a ser descartada por questões estéticas, harmônicas e conceituais.

4.6.1.2 Cor: linha

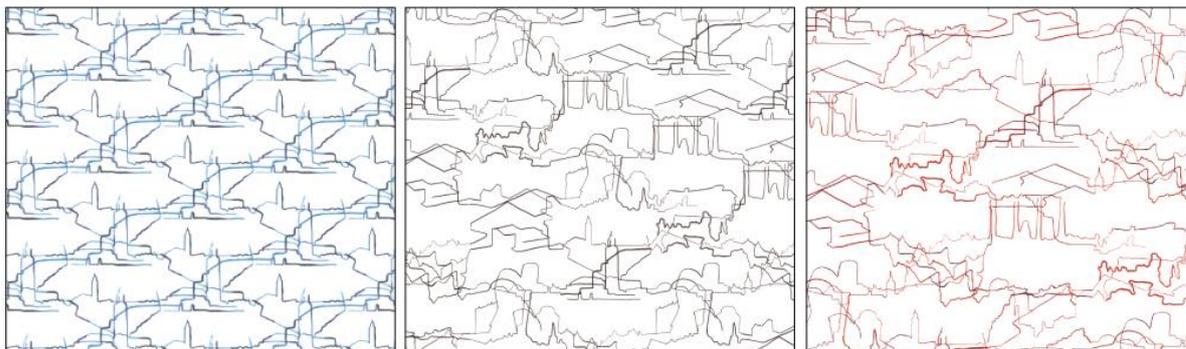
As alternativas desenvolvidas em sequência foram direcionadas, portanto, a um estudo gráfico voltado ao elemento linha em si, verificando as seguintes aplicações: monocromias em cor sólida, tom e sobre tom e variações de cor, com base nas paletas cromáticas definidas nas etapas anteriores.

Figura 45 - Cor: linha - Monocromia.



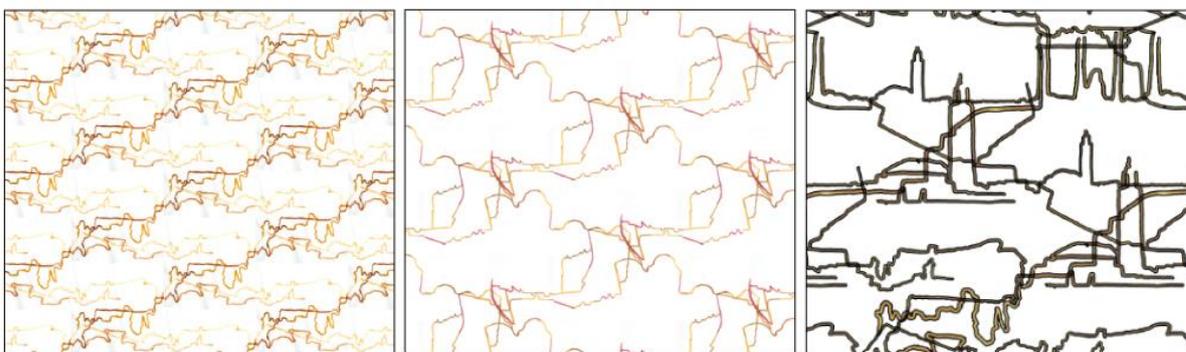
Fonte: a autora.

Figura 46 - Cor: linha - Tom e sobre tom.



Fonte: a autora.

Figura 47 - Cor: linha - Variações de cor.



Fonte: a autora.

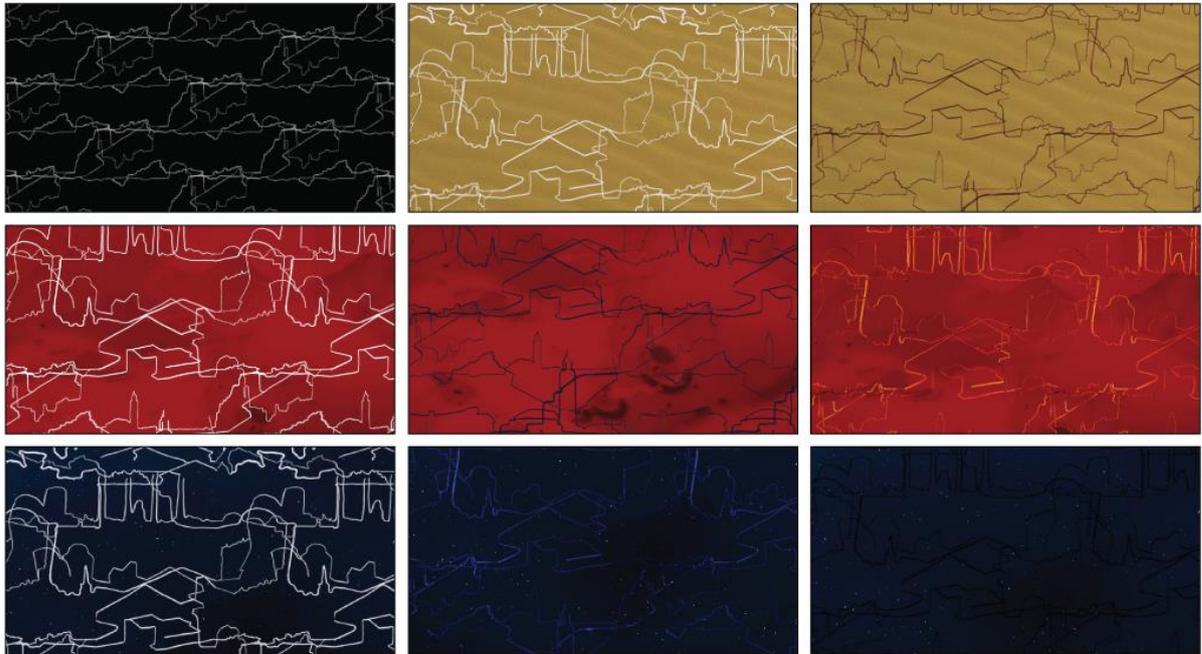
Esta experimentação permitiu a verificação de bons resultados para o efeito final da estampa, tanto em *rappports* de módulo único, como aplicados também em composições de diferentes módulos. Destaca-se o interesse nas aplicações de tom e sobre tom pela percepção nestas alternativas de um diferencial em ritmo e fluidez da estampa, resultando em combinações com relevante força visual sem comprometer suas características de harmonia e equilíbrio.

4.6.1.3 Cor: fundo

A terceira linha de experimentação para aplicação de cores, por sua vez, destaca o trabalho com o fundo, apresentando este não apenas enquanto suporte e apoio a outros grafismos, mas como elemento expressivo. Resgatando igualmente as paletas propostas,

remete à temática escolhida através da referência cromática aos elementos que traduzem o conceito em seu caráter tangível: chão, sangue e céu.

Figura 48 - Cor: fundo.



Fonte: a autora.

Esta proposta de aplicação de cor se mostrou bastante satisfatória por apresentar em seus resultados um impacto visual marcante e uma harmonia enquanto composição. Quanto à questão produtiva destes modelos, ressalta-se que os processos de impressão objetivados requerem o uso de uma base neutra para apresentar melhores resultados de cor e impressão. Por este motivo, entendeu-se que a utilização de um tecido base previamente colorido dificultaria a aplicação da estampa, principalmente nas alternativas que apresentam o contraste de uma cor escura com o branco em suas propostas. Desta forma, verificou-se a necessidade de um trabalho individual do fundo em cada um dos módulos, intencionando um vínculo entre os elementos (desenho e fundo) na unidade, que fosse capaz de obter, paralelamente, uma força enquanto composição. O módulo, embora desenvolvido enquanto parte independente, necessita através dos pontos de encaixe e efeito visual resultantes, manter uma continuidade e contiguidade com os demais módulos. A existência desta capacidade dos módulos de manterem, em simultâneo, relações de independência e interação, permite

a execução de uma livre criação do *rapport* e máxima liberdade nas possibilidades de organização dos módulos no conjunto da estampa.

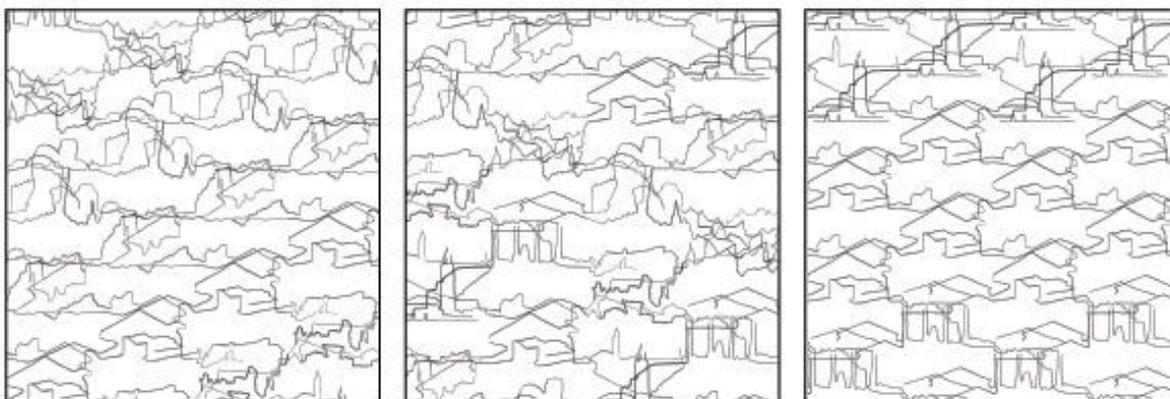
4.6.2 Composição

Embora o sistema de módulos desenvolvido proponha a possibilidade de variação das composições para a criação de estampas únicas, considerou-se relevante para este estudo a determinação de uma diretriz compositiva que estabelecesse relações entre os módulos. Essas diretrizes, foram experimentadas em dois vieses: relações de ordem e relações de aleatoriedade. A partir desta definição e com a geração de alternativas, foram decididas também as medidas de módulo para aplicação destas composições, considerando-se as dimensões do produto final objetivado.

4.6.2.1 Relações de ordem

Inicialmente, foram testadas situações de ordem baseadas na sequencialidade e repetição de módulos. Esta experimentação verificou a aplicação de regras como: a repetição do eixo vertical, a repetição de uma sequência horizontal e o agrupamento de módulos idênticos, apresentando os resultados demonstrados na Figura 49:

Figura 49 - Relações de ordem: vertical, horizontal e agrupamento.



Fonte: a autora.

4.6.2.2 Relações de Aleatoriedade e Aleatoriedade Controlada

Em contraponto às alternativas baseadas em relações de ordem, desenvolveram-se ainda a experimentação de composições estabelecidas a partir de organizações aleatórias. Estas apresentaram resultados relevantes para a proposta ao oferecer às estampas uma grande organicidade, sem que fossem perdidas as percepções de ritmo – muito claras nas alternativas ordenadas. Uma composição criada em relação de aleatoriedade, entretanto, não permitiria nenhum controle da disposição dos elementos sobre a superfície, de forma que se entendeu como mais pertinente a este estudo a organização da estampa a partir de uma situação de “aleatoriedade controlada”. Por aleatoriedade controlada, entende-se uma estrutura compositiva que apresenta uma organização modular aleatória por ponto de partida, na qual se permite a realização de alterações. Dessa forma, o desenvolvimento da estampa não se baseia no seguimento de uma regra, mas existe um arbítrio empírico atuante sobre a mesma.

Figura 50 - Situações de Aleatoriedade e Aleatoriedade Controlada



Fonte: a autora.

4.6.2.3 Dimensões do produto e tamanho de módulo

As dimensões propostas para a aplicação deste projeto de design de superfície foram definidas considerando-se questões de efeito visual da composição, restrições da produção e a interferência no projeto gráfico das possibilidades de uso do produto. Às informações recolhidas durante a fundamentação e a etapa de coleta e análise de dados, adicionou-se

uma análise de similares focada no suporte, onde foram verificados exemplares de lenços variados em formatos e caracterizados pela utilização de tecido leves como base (Figura 51).

Figura 51 - Análise de similares: suporte



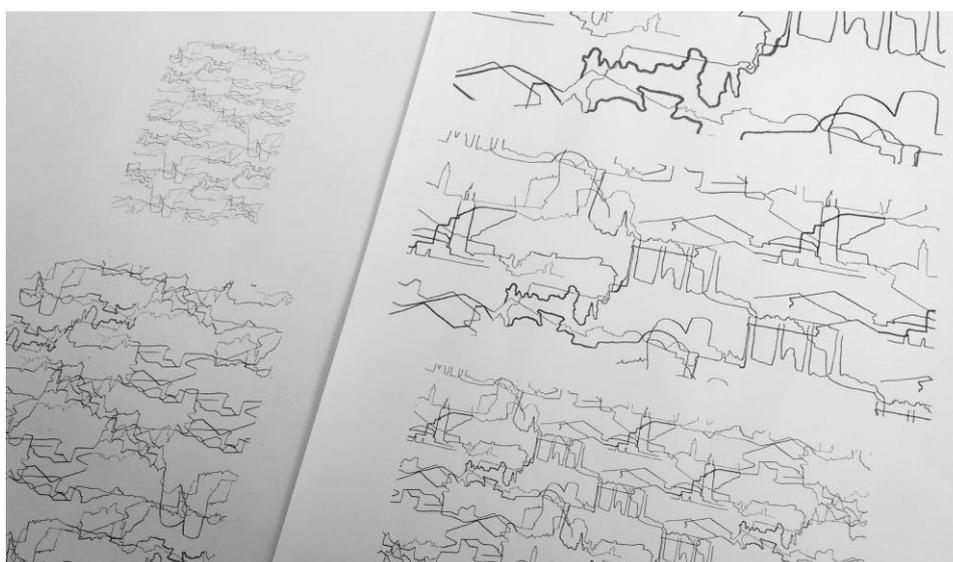
Fonte: a autora.

Pretendeu-se com esta comparação observar e compreender a relação existente entre as dimensões e o comportamento do produto na situação de uso a fim de gerar uma decisão com maior embasamento. Verificou-se ainda a relevância da versatilidade no modelo de produto a ser prototipado, estabelecendo-se, com base nas análises citadas, a opção por um formato alongado e de dimensões grandes. Paralelamente, considerou-se a questão produtiva do processo de sublimação para uma produção de maior escala, onde a mesma se dá através de um sistema de calandra com uma largura máxima de impressão definida em

1,5m. Estas limitações técnicas auxiliaram a tomada de decisões sobre as medidas do produto, visando um aproveitamento inteligente do tecido base e do próprio processo de rodagem, definindo-se uma área impressa de 0,75x2,10m. Desta forma, cada rodagem do processo é capaz de originar 2 exemplares na sua dimensão de largura e quantos forem desejados em seu comprimento. Estas medidas definidas, além disso, preveem a realização de acabamentos, apresentando um tamanho de produto final adequado, mesmo com os pequenos redimensionamentos possíveis em decorrência da execução destes.

Determinadas as dimensões referenciais do produto, o tamanho de módulo trabalhado na estampa foi obtido através de uma experimentação que visava, primeiramente, uma proporcionalidade com as medidas estabelecidas para o suporte. Percebeu-se relevante que a estampa apresentasse uma trama coerente e harmônica, ao mesmo passo que o detalhamento da intensidade e espessura das linhas não fosse prejudicado, considerando ainda os diferentes comportamentos da estampa quando impressa em tecido. Nesta relação de aplicação, buscou-se também estabelecer um equilíbrio entre módulo e estampa, entre detalhe e composição, de forma a apresentar um arranjo dotado de certa abstração enquanto conjunto, oferecendo em paralelo – e em contraponto – a possibilidade de identificação (ainda que parcial) das formas dos elementos que compõem cada unidade.

Figura 52 - Testes para Tamanho de Módulo



Fonte: a autora.

Após realização dos testes em papel, para verificação e amostragem em tecido definiu-se o tamanho do módulo quadrado em 4,5cm de lado (modelo *rapport* 1:1, ver apêndice C).

5 MODELOS

Avaliando os resultados obtidos ao longo da etapa de experimentação, foram escolhidas três versões da estampa para a execução dos modelos teste em tamanho real e impressão em tecido, para validação das mesmas. Cada alternativa selecionada partiu de uma composição diferente, organizada em uma relação de aleatoriedade controlada, sendo aplicadas também em diferentes variações cromáticas. As propostas escolhidas para amostragem e verificação atendem as seguintes linhas de estudo: ênfase no trabalho com a linha, sem tratamento dos fundos; o fundo como elemento expressivo e de destaque; e um estágio intermediário, onde tratamento de linha e fundo apresentam-se em uma hierarquia visual de igualdade.

Figura 53 - Modelos: testes em papel e tecido.



Fonte: a autora.

Figura 54 - Modelos: detalhe (versão digital).



Fonte: a autora.

O primeiro modelo, desenvolvido em uma alternativa em branco e sépia, é aquele que apresenta menor interferência digital no desenho original dos módulos, apresentando uma grande fidelidade ao gesto, traço e materiais físicos com que foi executado inicialmente. O trabalho com a aplicação de tinta nas formas lineares, pelas características de absorção resultantes da capilaridade do tecido, expande graficamente o traço das mesmas tornando-as visualmente destacadas na composição. Além de enfatizar a linha e o grafismo dos módulos, enquanto elementos principais nesta composição e trabalhando a variação de tons e sobretons ao longo da linha, interessa também por sua neutralidade enquanto produto de moda. Essa característica, pode ser considerada um diferencial por incentivar seu uso prolongado e em diferentes situações e conjuntos de vestuário, por se tratar de uma peça cromaticamente versátil, em complemento à multiplicidade de formas de uso permitidas pelo formato proposto.

O modelo azul, variação focada no tratamento do fundo que busca a referência visual do céu estrelado em contraste com as silhuetas dos *skylines*, configurou-se como uma alternativa muito interessante em sua proposta digital e nos testes em papel. Na aplicação em tecido, porém, não apresentou os mesmos resultados perdendo, em parte, o efeito gráfico pretendido. Sendo no processo de sublimação a obtenção do branco uma decorrência da não pigmentação de uma área, o colorir do fundo provoca – devido à capilaridade do tecido – uma redução dos elementos linha e ponto, suavizando-os e por vezes perdendo informações gráficas, quando estas possuem dimensões reduzidas¹⁵. A composição em negativo, entretanto, apresentou um atrativo gráfico na criação de contraste através da tonalidade escura, resultando em uma estampa com um desenho dotado de maior delicadeza e um reconhecimento mais direto das referências exploradas.

A terceira proposta, o modelo ocre, apresenta linha e fundo em uma relação equilibrada de tratamento, sendo ambas trabalhadas apenas com a aplicação de cores. Durante a realização dos testes em papel, identificou-se ainda uma superioridade gráfica da linha, provocada pela existência da variação de tonalidades desenvolvidas ao longo da mesma, bem como a alta saturação destas, que criam na composição uma configuração em planos. Ob-

¹⁵ A diferenciação existente no resultado da impressão em tecido frente ao projeto original pode ser amenizada através da manipulação das linhas e pontos no arquivo, com o aumento de sua espessura. Esta técnica, entretanto, não é capaz de suprir totalmente as diferenças entre os meios, sendo o resultado impresso – mesmo com o uso dessa ferramenta – nunca idêntico ao digital.

servou-se, entretanto, um resultado diferenciado na impressão em tecido, onde a aplicação de uma cor clara e chapada no fundo da estampa provocou um destaque da textura do próprio suporte, em uma interação de complementariedade que não é identificada nos demais modelos. Esta texturização do elemento fundo cria um equilíbrio com a variação de tons do elemento linha, oferecendo nesta alternativa um resultado interessante e diferenciado em relação às anteriores. É válido ressaltar ainda a importância da experimentação do projeto em suportes concretos na obtenção de alternativas. Sua materialização permite o surgimento de resultados gráficos e visuais não previstos na manipulação digital, que se apresentam enquanto relevantes possibilidades de solução. A partir destes, cabe ao designer estar atento a novos resultados e avaliar a contribuição positiva dos mesmos ao projeto enquanto soluções criativas diferenciadas.

Figura 55 - Modelos definidos para validação: branco, azul e ocre.



Fonte: a autora.

Reconhecidas as limitações da produção em tecido, em comparação com as propostas definidas digitalmente e nos testes em papel, e uma vez obtidos resultados gráficos e cromáticos intencionados nesta impressão, foram produzidos três modelos finais para a estampa em dimensões reais de módulo. Com base na amostragem destas variações, estruturou-se e aplicou-se uma pesquisa de validação com potenciais usuários, a fim de verificar e comparar a eficiência de cada modelo no cumprimento dos requisitos deste projeto.

6 VALIDAÇÃO

Para realizar a validação dos modelos definidos, buscou-se uma estratégia capaz de coletar, simultaneamente, opiniões subjetivas e objetivas dos avaliadores. Esta proposta deriva do interesse do estudo em verificar tanto percepções semânticas como avaliações funcionais dos usuários sobre o projeto de superfície e sua aplicação têxtil. Sendo assim, julgou-se adequada a estruturação de uma pesquisa de campo híbrida, utilizando-se de métodos qualitativos e quantitativos, em um modelo de entrevista semiestruturada apoiada pela aplicação de um questionário.

Os modelos abordados no método de pesquisa qualitativa e suas características são relevantes para o conhecimento e constatação de aspectos humanos, individuais e de experiência do entrevistado (GERHARDT; SILVEIRA, 2009). Contemplam, desta forma, a verificação de questões relacionadas à interpretação e comunicação visual da estampa. Em um primeiro momento da validação propôs-se a realização de um comentário por parte do entrevistado sobre os modelos de estampa expostos, sem que fosse feita uma apresentação prévia do projeto. Estabeleceu-se, assim, um diálogo assimétrico de viés exploratório, através de uma entrevista semiestruturada que, embora passível de ser orientada quando necessário por questões chave conforme indicado no roteiro de entrevista (Apêndice D.1), intencionava a livre colaboração do participante. O objetivo desta primeira fase era conhecer suas percepções e interpretações subjetivas sobre a estampa aplicada, buscando informações genuínas e espontâneas sobre a comunicação estabelecida pelo projeto gráfico com o usuário, a partir de um contato inédito com o produto.

O segundo momento da verificação, por sua vez, configurou-se na aplicação de um questionário estruturado, avaliando em uma escala ordinal o grau de concordância sobre as sentenças apresentadas (Apêndice D.3). Definiu-se para a aplicação do questionário a utilização de uma escala Likert, cuja proposta busca a medição de percepções e aceitação do consumidor sobre produtos considerando suas experiências e influências sociais e a atuação das mesmas sobre um processo de compra (BRANDALISE; BERTOLINI, 2013). Adaptada a um modelo de 4 níveis – não concordo/não percebo; concordo parcialmente/percebo parcialmente; concordo/percebo; e concordo plenamente/percebo plenamente –, a supressão do

nível de neutralidade na escala originalmente proposta por Likert foi definida intencionalmente, visando incentivar um posicionamento perceptivo por parte do entrevistado. Dessa forma, com a utilização de um método quantitativo de coleta através da aplicação do questionário, verificaram-se questões de cunho prático, operacional e de uso do produto, em requisitos objetivos e quantificáveis (GERHARDT; SILVEIRA, 2009). Têm-se assim, em complemento à análise subjetiva, uma verificação de tópicos e dados sobre o projeto passíveis de medição em um sistema quantitativo onde:

- As perguntas de I a III buscaram uma avaliação das questões estéticas, harmônicas, visuais e semânticas percebidas nos modelos de estampa propostos;
- As perguntas de IV a VI visaram confirmar se a proposta de criação de uma superfície atemporal e sem distinção de gênero foi alcançada;
- As perguntas de VII a IX pretenderam verificar questões específicas vinculadas ao material, suporte e processos envolvidos na aplicação, como a percepção de conforto e sustentabilidade no projeto;
- As perguntas de X a XII questionaram a versatilidade da estampa, considerando-se os demais itens de vestuário dos entrevistados e, conseqüentemente, seu potencial de uso;
- A pergunta XIII, por fim, intencionou a verificação da percepção de valor monetário sobre o produto, para que fossem possíveis análises posteriores em relação a sustentabilidade econômica envolvida no processo de desenvolvimento (criação e produção) do mesmo.

Considerou-se ainda a possibilidade de aplicação desta validação em versão digital, através de uma coleta de dados em modelo *survey*, para um maior alcance em quantidade e variação da amostragem. Esta proposta, no entanto, apresentava a dificuldade de obter-se uma real verificação do projeto no meio virtual em virtude de seus componentes materiais e de impressão. A verificação digital não permitiria uma análise tátil, imprescindível na avaliação de um produto têxtil, e mesmo o registro fotográfico das propostas apresentaria disso-

nâncias em relação ao modelo impresso em si, prejudicando também a realização de uma análise gráfica consistente. Desta forma, por não ser capaz de produzir os *feedbacks* necessários a este projeto de maneira satisfatória, a utilização deste método foi descartada, mantendo-se a realização de entrevistas presenciais, em uma pequena amostragem.

6.1 DEFINIÇÃO DA AMOSTRA

Determinou-se para a validação dos modelos, a realização de entrevista e aplicação de questionário a uma amostra de 8 entrevistados (Figura 56). A determinação dessa amostra de pesquisa se deu a partir de uma postura voluntária dos participantes. Expressiva parte destes, foram selecionados para a participação por se apresentarem e auto definirem enquanto interessados em um ou mais dos seguintes conceitos: “*slow movement*”, “estamparia” e “gestualidade”, eixos base deste estudo. Os demais, por sua vez, foram reconhecidos e indicados por terceiros como público vinculado a esses temas. Acrescentou-se ainda à amostragem, a colaboração de um entrevistado “neutro” a estas ideias, ou seja, que desconhecia as propostas do *slow movement*. Esta exceção foi criada considerando-se o interesse do movimento na proposta de que todos possam aderir à ideologia e repensar suas relações de consumo, apresentando-se, dessa forma, qualquer indivíduo como um potencial público-alvo. Sendo assim, a partir de uma amostragem que buscou um equilíbrio e diversidade em gênero, faixa etária e atuação profissional nos limites de uma pequena escala de pesquisa, pretendeu-se observar e verificar as múltiplas percepções existentes a respeito dos resultados obtidos nas etapas anteriores deste projeto.

Figura 56 - Amostra de Validação.

Entrevistado	Gênero	Idade	Área de Atuação
01	Feminino	27	Contabilista
02	Feminino	24	Estudante - Design
03	Masculino	25	Estudante - Design
04	Masculino	22	Estudante - Design
05	Feminino	33	Fisioterapeuta
06	Feminino	35	Farmacêutica
07	Feminino	22	Relações Públicas
08	Masculino	29	Designer de Moda

Fonte: a autora.

Embora não tenha existido um interesse por parte do estudo em limitar ou direcionar a validação a uma faixa etária específica, é válido ressaltar a concretização de uma tendência. Comprovando relações sugeridas nas etapas de fundamentação, a amostra obtida situou-se em uma faixa etária correspondente à geração dos *millenials* (de 20 a 35 anos). Entretanto, supõe-se a não existência de um maior interesse por parte das demais faixas etárias pelos conceitos apresentados, em consequência de um desconhecimento destes indivíduos em relação aos termos e nomenclaturas vinculados a estes conceitos. Argumenta-se a participação na amostragem de um significativo número de indivíduos relacionados com a área da indústria criativa, por existir uma maior afinidade natural entre estes e os temas sugeridos. Soma-se a isso também, a percepção da autora – verificada durante a execução desta etapa de validação – a respeito das reações de pessoas de outras áreas de estudo e trabalho, bem como demais faixas etárias, sobre a proposta de participação na pesquisa. Embora simpatizantes ou ideologicamente interessadas pelas questões apresentadas, muitas não se consideravam conhecedoras do assunto ou aptas a realizar julgamentos neste campo. Percebe-se assim a existência de um afastamento de novos consumidores a este mercado e

sugere-se como uma provável causa a adoção de termos específicos, estrangeirismos e conceitos que ainda não são popularizados.

6.2 APLICAÇÃO E RESULTADOS

Com a realização das entrevistas, a transcrição e análise das mesmas e das respostas dos questionários aplicados (disponíveis na íntegra no apêndice D), foi possível a constatação de um resultado positivo das alternativas escolhidas frente aos requisitos e objetivos do estudo.

A primeira fase de validação – cuja proposta era a verificação, através de entrevistas, da capacidade de comunicação do projeto de superfície – apresentou diferentes resultados e *feedbacks* interpretativos. Para análise das mesmas, primeiramente foram extraídas palavras-chave, demonstradas na figura a seguir:

Figura 57 - Entrevistas: palavras-chave.



Fonte: a autora

Embora seja perceptível uma grande associação com referenciais urbanos e arquitetônicos, verificou-se a partir das transcrições, ser esta uma primeira constatação visual, em geral acompanhada de uma análise posterior de caráter mais subjetivo. Esse segundo momento proporcionou em cada entrevista a realização de novas relações e interpretações, desmembradas em diferentes conceitos e termos, vindo estes a não se repetir entre as amostras recolhidas. Analisando as palavras-chave encontradas, percebeu-se a possibilidade

de categorizá-las em três grandes conjuntos, ainda que se entenda a existência de relação entre as palavras de cada grupo também com outras de diferente categoria. São elas:

Figura 58 - Entrevistas: palavras-chave categorizadas.

CIDADES URBANA; PORTO ALEGRE; MADRI; BARCELONA; BILBAO; COISAS HISTÓRICAS; CONSTRUÇÕES GREGAS; EGITO; PONTOS TURÍSTICOS; MAPA; IGREJAS; FAROL; TELHADOS.

SOLO; CAMINHO; TERRENO; RACHADURAS; TREMOR DE TERRA; MONTANHAS; PAISAGENS; ÁRVORES; NATUREZA; MOMENTOS DO DIA; NOTURNO.

SOM; VIBRAÇÃO; ENERGIA; EXPERIÊNCIAS; VIAGENS.

Fonte: a autora.

A primeira categoria reflete esta interpretação inicial mencionada, de associação com a temática da cidade. Relacionando a questão urbana com cidades e pontos de referência turísticos, edificações e estruturas icônicas, interessa ao resgatar o repertório arquitetônico individual dos entrevistados. Existe a identificação do elemento urbano de forma unânime e, em contraponto, uma interpretação muito pessoal deste elemento nas amostras. Cada entrevistado reconheceu na forma do desenho as paisagens que lhes são familiares – da cidade de Porto Alegre às construções gregas –, ainda que originalmente este não se propunha a representar nenhuma das mencionadas.

O segundo conjunto demonstra a identificação do natural/da natureza no projeto de superfície, conferindo ao mesmo qualidades gráficas e de representação relevantes. Entende-se, nestes resultados, a percepção por parte do usuário da presença do orgânico e da expressão livre no desenho; do gesto humano em um traço que não é rígido ou perfeito, mas sim dinâmico e natural.

Constatou-se ainda, a organização de uma terceira categoria de termos-chave, onde foi verificado o surgimento de elementos subjetivos e não-palpáveis na caracterização e interpretação da estampa. Através da escolha dos entrevistados em traduzir suas percepções em conceitos como “experiência”, “energia” e “vibração”, os resultados pertencentes a esta

categoria são de alta relevância para o estudo, uma vez que representam o estabelecimento de uma comunicação mais profunda entre produto e usuário. Tem-se nesse momento uma interação em nível relacional e não apenas representacional, onde mais do que identificadas formas, são expressas também sensações. Dessa maneira, a obtenção deste grupo de respostas é um forte indicativo do êxito na criação subjetiva de uma carga sensorial e semântica através da superfície, como objetivado pelo projeto.

Oferecendo um resultado positivo, esta primeira fase da validação possibilitou a verificação da capacidade do projeto de superfície em estabelecer uma comunicação com cada indivíduo, de maneira singular. A partir do conhecimento de cada pessoa, seu repertório visual e suas experiências, cada participante da amostra se apropriou do projeto gráfico apresentado na superfície, criando conexões individuais e reconhecendo no mesmo memórias e referências. Destaca-se a menção da cidade de Porto Alegre, uma vez que esta era a cidade de origem ou habitação – *a casa* – da maioria dos entrevistados, e a menção nos resultados de termos específicos como: “mapa”, “solo/terreno”, “vibração” e “experiências”, conceitos esses intrinsecamente presentes nos referenciais e inspirações gráficas da etapa de conceitualização deste projeto.

Para análise da segunda fase da validação, baseada na aplicação do questionário, foram sintetizadas as respostas de todas as aplicações e tabeladas conforme exposto na figura 59. Nesta, as colunas numeradas de 1 a 8 correspondem aos entrevistados e as linhas retomam as questões apresentadas, possibilitando a visualização de resultados globais para cada afirmativa. Considerando a escala de Lickert proposta, as afirmações obtiveram um alto grau de concordância, sendo 3 e 4 as pontuações mais recorrentes no quadro geral. Estas respostas apontam a obtenção de um resultado positivo, onde os objetivos e propostas do projeto, questionados em cada afirmação, são reconhecidos e percebidos pelo usuário. Destacam-se claramente, por apresentarem uma maior concentração de avaliações 1 e 2, as perguntas de número V, VI, IX, XI e XII, motivo pelo qual estas questões obtiveram uma atenção diferenciada, sendo comentadas individualmente a seguir.

As afirmativas V e VI, diferentemente das demais questões, pretendiam a obtenção de um grau de discordância, pois verificavam a percepção de vínculo do produto com gênero, movimento cultural, período histórico ou tendência de moda específicos. Considerando o

interesse deste projeto em criar um produto cujo uso não fosse limitado somente a um gênero, a discordância unânime dos entrevistados em relação à pergunta VI, revela um resultado muito positivo, obtendo-se as respostas esperadas.

Figura 59 - Questionário: resultados.

	01	02	03	04	05	06	07	08
I. Para você estas estampas transmitem uma mensagem?	4	4	4	4	4	3	4	3
II. Você percebe nas estampas apresentadas a existência de uma ideia de harmonia e continuidade entre os elementos?	3	3	4	4	4	4	4	4
III. Você considera esta estampa esteticamente atraente/interessante?	4	4	4	4	4	4	4	4
IV. Você acredita que esta estampa poderia continuar sendo usada daqui a 5 anos?	4	4	3	4	4	4	4	4
V. Você vincula estas estampas à algum movimento cultural, de moda ou período histórico?	3	2	3	4	1	1	4	3
VI. Você associa esta estampa a um gênero em específico?	1	1	1	1	1	1	1	1
VII. Você considera esse tecido confortável? Pense no uso proposto para ele enquanto um acessório (lenço/ echarpe) e fique à vontade para experimentá-lo de maneira tátil mais uma vez.	3	3	3	4	4	4	4	4
VIII. Você percebe qualidade neste tecido?	3	4	3	3	4	4	4	4
IX. Você percebe uma preocupação ecológica neste produto?	4	4	2*	4	4	3	4	1**
X. Você considera que um lenço com esta estampa (branca) combina com outros itens de seu guarda-roupa?	4	4	2	4	3	4	4	4
XI. Você considera que um lenço com esta estampa (azul) combina com outros itens de seu guarda-roupa?	4	2	3	4	3	4	3	4
XII. Você considera que um lenço com esta estampa (ocre) combina com outros itens de seu guarda-roupa?	1	2	1	2	2	3	3	2
XIII. Até que valor de compra você considera que seria justo e estaria disposto a investir em um produto com esta proposta?	<input type="radio"/>							
	R\$40/ R\$50	R\$60/ R\$70	R\$80/ R\$90	R\$20/ R\$30	R\$100 ou mais			

Fonte: a autora.

Os resultados para a afirmação V, por sua vez, embora tenham se apresentado distintos do esperado, não se configuraram enquanto negativos. Considerando a pretensão de avaliar a existência de vínculo entre o produto apresentado e tendências de moda e movimentos culturais específicos (a exemplo: *vintage*, *punk*, anos 90, psicodelia), buscou-se com esta afirmativa a obtenção de respostas de discordância. Esta interpretação se concretizou, de fato, em 3 das amostras. Os demais resultados, embora apresentassem uma relação de concordância, surpreenderam, uma vez que as associações atribuídas não se relacionavam diretamente com padrões estéticos de moda e cultura, mas sim com referências visuais, sendo estas diferenciadas – e por vezes contraditórias – entre si, inclusive em quesitos de temporalidade (Figura 60). Entende-se assim, que ao remeter a diferentes percepções e associações por parte de cada observador, a estampa não apresenta um vínculo estético delimitado e é passível de ser considerada atemporal, percepção esta reforçada também pelos resultados da afirmativa IV.

Figura 60 - Questionário: respostas à questão V

URBANO/URBANISMO; CONTEMPORANEIDADE; NEOCLÁSSICO; AUTOMATISMO;
SITUACIONISMO; RUPESTRE; ESCRITA ANTIGA; ARQUITEURA.

Fonte: a autora.

Uma análise atenta aos resultados da pergunta IX se mostrou necessária também, devido à questão que essa abordava. Ainda que grande parte das amostras tenha apresentado uma concordância com a percepção da existência de uma preocupação ecológica no produto, em 2 casos uma avaliação de discordância foi levantada. Estas 2 respostas objetivas, no entanto, foram acompanhadas de comentários (escritos ou verbalizados) justificando a pontuação. Estes entrevistados (grifados com *) ressaltaram que não percebiam esta característica no produto físico por si só, mas a reconheciam após a apresentação do projeto e a obtenção de maiores informações sobre o tecido, processos e proposta envolvidos. Um destes (identificado por **), destacou ainda a não percepção deste fator como algo positivo, considerando-se os preconceitos existentes em relação à qualidade de produtos sustentáveis. Estas mesmas opiniões puderam ser verificadas também nos resultados do questionário número 7, onde apesar de conferir uma avaliação de concordância plena à afirmação, o

entrevistado comentou em uma breve observação sua percepção sobre a questão. Por identificar qualidade têxtil e conforto no produto, existiu uma surpresa – embora positiva – ao relacioná-lo com um universo de produção sustentável.

Por fim, os resultados obtidos nas afirmações XI e XII, complementadas também pelas respostas obtidas na afirmação X, contribuem para a realização de um comparativo entre as variações da estampa. Estes defendem que a versão em cor ocre seria aquela com menor capacidade de aplicação no vestuário dos entrevistados, vindo a apresentar uma possibilidade de uso e versatilidade menores. Em contraponto, o modelo na cor branca foi considerado aquele com maior capacidade de integrar composições de vestuário, podendo apresentar um uso mais frequente e com uma maior gama de possibilidades. Se considerados apenas os dados objetivos e quantificáveis do questionário, se teria por definição final a escolha do modelo branco. Entretanto, é relevante observar que tanto essa versão quanto a de coloração azul obtiveram resultados muito próximos no questionário e nas entrevistas, tendo a segunda se apresentado como a preferência dos usuários na primeira fase – 5 dos 8 entrevistados apontaram o modelo azul como seu preferido.

Adicionou-se ainda ao questionário uma pergunta relacionada ao investimento monetário que seria considerado compatível com a proposta (XIII). Pretendeu-se, com esta, obter-se dados para posterior análise em relação à viabilidade do produto, a partir da mensuração dos gastos envolvidos em sua produção. Este comparativo é válido pelo interesse em verificar a sustentabilidade econômica do projeto, considerando seus custos e a percepção dos usuários sobre os mesmos. Apresentadas cinco faixas de preço e questionado um valor justo o qual o entrevistado estaria disposto a investir, a escolha dos usuários distribuiu-se de maneira equilibrada entre os valores de 40 e 90 reais, tendo, porém, destaque a opção que propunha um valor de compra entre 40 e 50 reais.

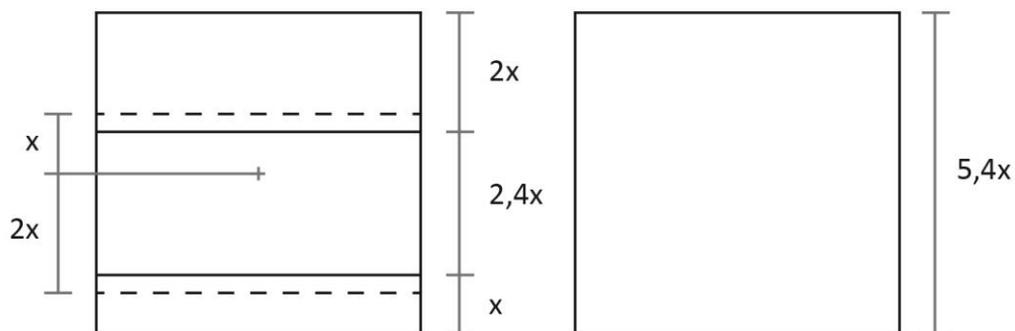
A execução da etapa de validação, no modelo proposto em duas fases, se mostrou adequada para esta verificação, possibilitando a obtenção dos *feedbacks* necessários nos dois âmbitos – objetivo e subjetivo – e a combinação destes para análise, além de apresentar resultados positivos, demonstrando a eficiência das alternativas selecionadas no cumprimento dos requisitos estabelecidos. Por meio da constatação das percepções dos usuários em relação aos mesmos, é possível verificar uma aprovação, pelo público representado

na amostra, do projeto frente a seus objetivos. Para a elaboração do detalhamento do projeto e execução do protótipo, definiu-se a partir destes resultados, a opção de produzir as duas soluções que mais se destacaram nesta etapa de validação, os modelos em branco e azul.

7 DESENHOS DE CONSTRUÇÃO

Ao longo da etapa de criatividade exposta anteriormente, definiu-se o *grid* de construção do módulo e da estampa a partir da eleição de um modelo de *rapport drop* e desenvolvimento de um módulo mestre. Este módulo mestre, de formato quadrado, baseia-se na demarcação de dois eixos base horizontais (linhas contínuas) que situam quatro pontos de encaixe e limitam três áreas (Figura 61). A relação de proporção existente entre estas áreas se configura com base na dimensão de altura da menor área (distância x), onde a altura da área central equivale a $2,4x$ e a da superior, a uma medida $2x$. Os eixos de continuidade (linhas tracejadas), desta forma, posicionam-se em função do centro do módulo, apresentando o eixo superior uma distância x em relação a este; e o inferior, uma distância $2x$.

Figura 61 - Desenhos de construção: módulo mestre

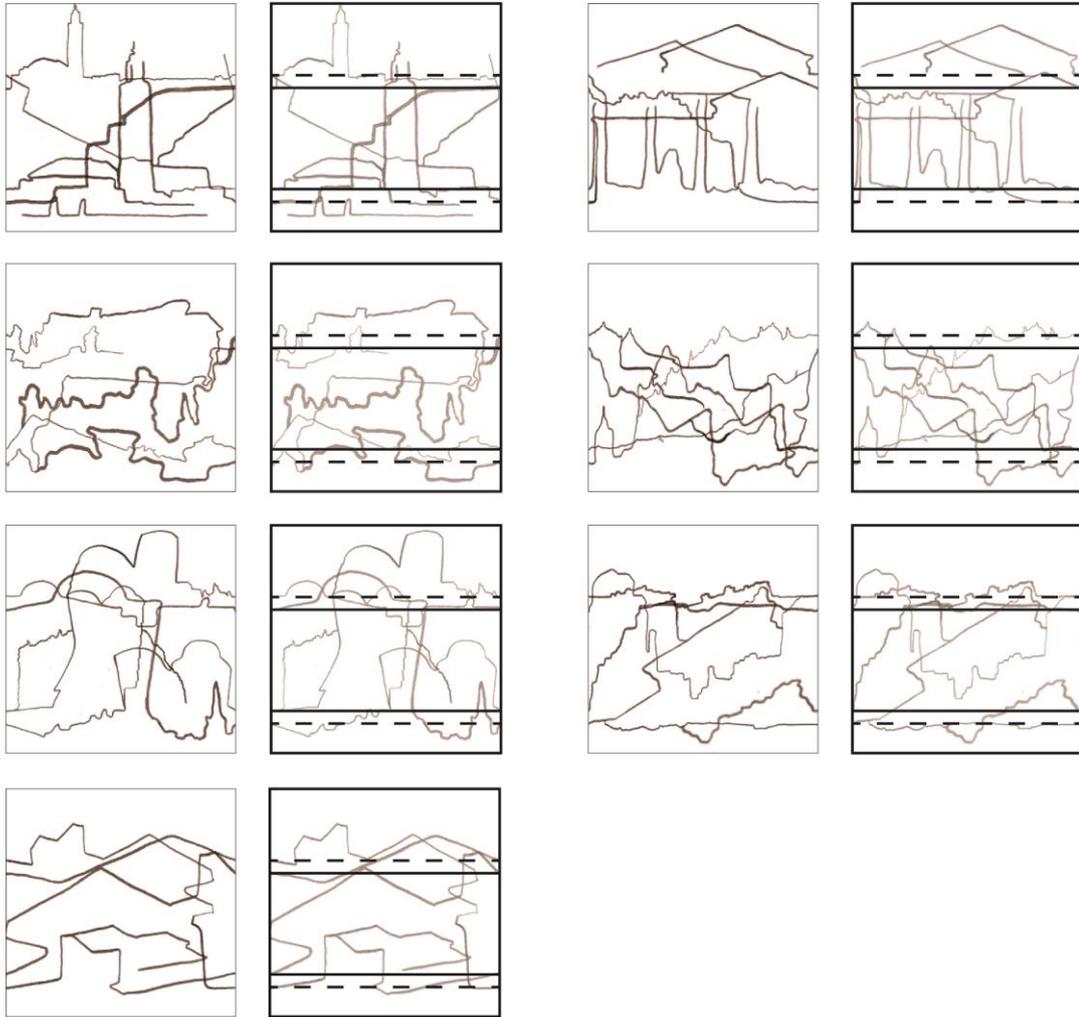


Fonte: a autora.

As dimensões externas totais do módulo, por sua vez, devem equivaler sempre a $5,4x$ e os deslocamentos do *rapport*, serem iguais a 50% desta dimensão no eixo vertical e 100% no eixo horizontal. Para a execução da estampa em tecido e produção do protótipo, conforme citado anteriormente, foi definida a medida dos lados do módulo em 4,5cm.

A utilização dessa malha se repetiu em cada um dos módulos criados, apresentando-se no seguinte sistema:

Figura 62 - Desenhos de construção: sistema de módulos



Fonte: a autora.

Por se tratar de uma proposta oriunda de um processo manual que intenciona a preservação destas características, as paletas cromáticas das soluções escolhidas apresentam uma cor principal acompanhada ainda por cinco tonalidades complementares. Estas tonalidades são resultado do trabalho com sobreposições e transparências desta cor, além de variações decorrentes do próprio material utilizado para sua elaboração original e do processo de transposição da mesma para o meio digital.

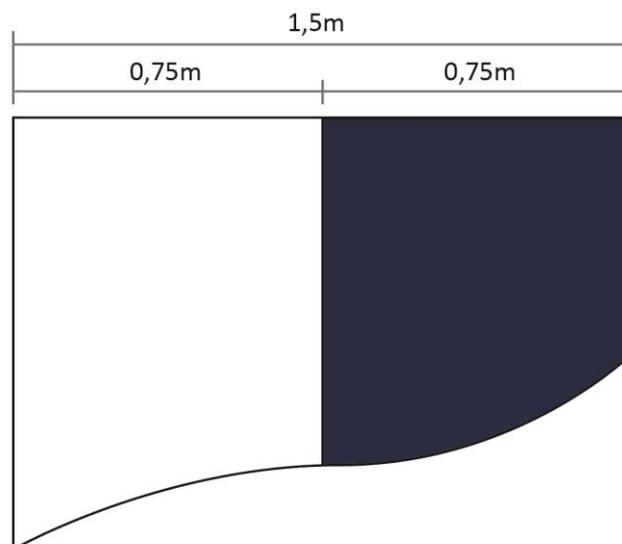
Figura 63 - Paleta Cromática

		C 62 M 63 Y 62 K 50 R 69 G 60 B 58		C 36 M 36 Y 35 K 0 R 169 G 156 B 152
		C 56 M 57 Y 55 K 20 R 102 G 90 B 88		C 23 M 22 Y 23 K 0 R 196 G 187 B 184
		C 47 M 47 Y 47 K 9 R 136 G 122 B 118		C 13 M 12 Y 13 K 0 R 219 G 214 B 212
		C 100 M 86 Y 41 K 38 R 18 G 43 B 78		C 60 M 41 Y 20 K 0 R 114 G 136 B 169
		C 92 M 78 Y 35 K 22 R 43 G 65 B 104		C 34 M 22 Y 14 K 0 R 169 G 181 B 190
		C 80 M 64 Y 23 K 5 R 72 G 96 B 141		C 9 M 5 Y 5 K 0 R 229 G 232 B 232

Fonte: a autora.

Para execução da estampa em tecido, o arquivo de produção deve apresentar largura de 1,5m (para viabilidade na impressão sublimática em sistema de calandra) e comprimento equivalente à metragem desejada. Neste estudo, para o desenvolvimento dos protótipos, gerou-se um arquivo único de dimensões 1,5m x 2,1m, no qual foram impressos ambos os modelos, conforme exemplificado na Figura 64, sendo estes posteriormente separados, gerando duas peças de 0,75m x 2,1m.

Figura 64 - Desenhos de construção: impressão



Fonte: a autora.

8 SOLUÇÃO

Este capítulo, referente à última etapa do projeto, apresenta as soluções finais definidas no estudo e sua materialização na produção dos protótipos. Para execução dos mesmos, em conjunto com os materiais e processos citados anteriormente, foram realizados acabamentos em costura para a bainha, com ponto escondido (técnica *rolled hem*).

Figura 65 - Desenvolvimento dos protótipos



Fonte: a autora.

Por meio da prototipagem, foi possível obter-se uma observação complementar da proposta em um momento de interação do usuário com a peça, já em sua configuração final. Com esta, concluiu-se uma verificação positiva, onde o comportamento da estampa no uso apresentou ótimos resultados em efeito visual e versatilidade. Nas variadas formas desta interação, oferece qualidade e interesse no projeto gráfico, permitindo o explorar de suas diferentes possibilidades de uso (Figura 66).

Figura 66 - Solução: interações de uso.



Fonte: a autora.

A materialização da proposta possibilitou ainda, a constatação de informações e análises vinculadas à questão econômica de produção, custos e valor de venda do produto. Considerando fatores específicos desta produção, com um caráter de escala mínima, onde os custos de execução são superiores na comparação com uma produção até mesmo de pequeno porte, entendeu-se que a proposta alcança um nível de sustentabilidade econômica. A execução dos protótipos estimou um custo de fabricação (materiais e processos) aproximado por unidade em R\$ 25,00 ao qual devem ser adicionados valores referentes ao desenvolvimento do projeto da superfície em si. Considerando-se a percepção de valor expressa pelos usuários nas entrevistas e uma intenção de compra que estabelece o valor do produto em uma faixa média entre R\$ 40,00 e R\$ 50,00, entende-se que a proposta apresentada possui um potencial real de cumprir também com requisitos de sustentabilidade econômica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo possibilitou a realização de relevantes considerações e conclusões em relação à problemática estabelecida. Ao analisar o contexto social contemporâneo e as mudanças de comportamento que vêm sendo observadas no consumidor, verificou-se a real existência da demanda e mercado consumidor associado à proposta ideológica apresentada. Refletindo tendências não só vinculadas ao âmbito da moda ou ao *slow movement*, esta identificação de novas necessidades aborda e contempla em suas soluções questões de relacionamento entre consumidor e produto que não costumavam ser consideradas no mapeamento de um problema de design.

Em relação ao projeto gráfico de design de superfície, identificou-se o potencial do mesmo como criador de diferencial e valor ao produto, neste contexto. Sendo a superfície um ponto primário de contato na interação entre usuário e produto, esta configura-se também enquanto um relevante ponto de diálogo com o mesmo, sendo capaz de expressar ideias, provocar sensações e transmitir mensagens. Ao propor-se considerar questões abstratas de vínculo e apropriação nesta interação, foi possível identificar a dificuldade de mensuração do problema e requisitos de projeto como um todo, ao mesmo tempo que foi possível constatar também a viabilidade de explorá-lo em seus componentes. Este desmembramento do problema em requisitos e objetivos gráficos, físicos (de produção) e semânticos, mostrou-se eficaz e comprovou a possibilidade de torná-lo palpável e inclusive passível de medição e escalonamento qualitativo.

A utilização do gesto, por sua vez, apresentou-se como ferramenta expressiva no projeto gráfico da estampa, conferindo ao mesmo um caráter manual e de humanização com grande carga sensorial. As soluções expostas demonstraram o alcance dos efeitos visuais desejados e a obtenção de diferentes interpretações e percepções do usuário através do desenho, do traço e da linha, abordados enquanto elementos-chave neste estudo. Ressalta-se, ainda, o interesse visual decorrente do explorar deste processo, oferecendo um resultado gráfico dotado, simultaneamente, de atrativos estéticos e semânticos no estabelecimento de uma comunicação entre indivíduo e imagem.

Verificou-se ainda um relevante esforço produtivo, no contexto de mercado em que este projeto se insere, pela promoção da sustentabilidade ambiental com a geração de alternativas de métodos, suportes e processos que apresentam um menor impacto ecológico. Entretanto, a análise do mercado e produtos hoje existentes pôde observar que a geração de soluções sustentáveis que cumpram satisfatoriamente também com requisitos do eixo de sustentabilidade econômica ainda é um desafio, apresentando uma escassez de estudos e produções que a contemplem. Desta forma, supõe-se este cenário *slow fashion* ainda pequeno e em desenvolvimento – quando comparado à comercialização têxtil em geral –, como resultado de um desinteresse das grandes marcas em abdicar de uma lógica baseada apenas em lucro para atender esta demanda. Soma-se a esta questão, também, uma conscientização em processo por parte dos usuários a respeito de um consumo de qualidade, que embora crescente não representa uma maioria da população, muito em função dos altos custos usualmente vinculados a este nicho.

Entende-se que o equacionamento dos três eixos de sustentabilidade mencionados é, de fato, um trabalho complexo de equilíbrio, porém este configura-se como uma possibilidade real de produção. O desenvolvimento de projeto apresentado neste estudo demonstra a viabilidade de realização de uma produção limpa, capaz de posicionar-se de maneira competitiva também em um viés econômico, sem que sejam desconsideradas as questões sociais envolvidas no processo.

REFERÊNCIAS

ABRAPA – Associação Brasileira dos Produtores de Algodão. **Três Pilares**. 2016. Disponível em: <http://www.abrapa.com.br/sustentabilidade/Paginas/tres_pilares.aspx>. Acesso em: 14 mai. 2016.

ACHIRAS INDUMENTÁRIA. **Sobre Achiras**. 2016. Disponível em: <<http://www.achirasindumentaria.com/sobre-achiras>>. Acesso em: 5 abr. 2016.

ANICET, Anne; BESSA, Pedro; BROEGA, Ana Cristina. **Ações na área da moda em busca de um design sustentável**. In: 7º Colóquio de Moda, 2011, Maringá. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/1822/14959>>. Acesso em: 25 mar. 2016.

ANICET, Anne; RÜTHSCHILLING, Evelise. **Moda e Consumo Sustentavel**. In: 8º COLÓQUIO DE MODA, 2012, Rio de Janeiro. Disponível em: <http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/8-Coloquio-de-Moda_2012/GT11/ARTIGO-DE-GT/103372_Moda_e_Consumo_Sustentavel.pdf>. Acesso em: 2 mar. 2016.

ANICET, Anne; RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Relações entre moda e sustentabilidade**. In: 9º COLÓQUIO DE MODA, 2013, Fortaleza. Disponível em: <http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/9-Coloquio-de-Moda_2013/ARTIGOS-DE-GT/Artigo-GT-Moda-e-Sustentabilidade/Relacoes-entre-moda-e-sustentabilidade.pdf>. Acesso em: 2 mar. 2016.

BACHELARD, Gaston. **A Poética do Espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 1996. Título original: La Poétique de l'Espace, publicado por Presses Universitaires de France, 1957, tradução de Antonio de Pádua Danesi.

BORBA, Marcelo Hernandez. **O Desenho Gestual no Desenvolvimento de Estampas**. 2015. Monografia (Aperfeiçoamento/Especialização em Curso de Especialização em Design de Superfície) - Universidade Ritter dos Reis. Porto Alegre. 2015.

BRANDALISE, L. T.; BERTOLINI, G. R. F. **Instrumentos de medição de percepção e comportamento – uma revisão**. Revista de Ciências Empresariais da UNIPAR, v. 14, n. 1, p. 7-34, jan./jun. 2013. Umarama. Disponível em: <<http://revistas.unipar.br/?journal=empresarial&page=article&op=view&path%5B%5D=4661>>. Acesso em: 28 set. 2016.

CABIN STUDIO. **Sobre a Cabin**. Disponível em: <<http://www.cabinstudio.com.br/sobre-pg-2b4e4>>. Acesso em: 8 abr. 2016.

CARDOSO, Cilene Estol. PICOLI, Julia. **Metodologia de projeto de Bruno Munari aplicada ao design de superfície de moda**. In: 9º COLÓQUIO DE MODA, 2013, Fortaleza. Disponível em: <http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/9-Coloquio-de-Moda_2013/COMUNICACAO-ORAL/EIXO-2-EDUCACAO_COMUNICACAO-ORAL/Metodologia-de-projeto-de-Bruno-Munari-aplicada-ao-design-de-superficie-de-moda.pdf>. Acesso em: 12 fev. 2016.

COLETIVO VERDE COCRIAÇÃO. **Escolha do Material**. Plataforma de Cocriação do Coletivo Verde, 2016. Disponível em: <<http://www.coletivoverde.com.br/cocriacao/material/colecao-ecotece>>. Acesso em: 15 mai. 2016.

CONTEXTURA. **Informações da página Contextura**. 2016. Disponível em: <https://www.facebook.com/AtelierContextura/info/?tab=page_info>. Acesso em: 6 abr. 2016.

CONTEXTURA SHOP. **Produtos Contextura**. 2016. Disponível em: <<https://www.shopcontextura.com>>. Acesso em: 6 abr. 2016.

DALMORO, Marlon; VENTURINI, Jonas Cardona; PEREIRA, Breno Augusto Diniz. **Marketing Verde: responsabilidade social e ambiental integrada na envolvente de marketing**. RBGN – Revista Brasileira de Gestão de Negócios, v. 11, n. 30, p. 38-52, jan./mar. 2009. São Paulo. Disponível em: <<https://rbgn.fecap.br/RBGN/article/view/232/445>>. Acesso em: 4 abr. 2016.

DAMASCENO, Silvia Mara Bortoloto; SILVA, Fernanda Trevizam Floriano da; FRANCISCO, Antonio Carlos de. **Sustentabilidade do Processo de Tingimento do Tecido de Algodão Orgânico**. In: XXX Encontro Nacional de Engenharia de Produção, 2010, São Carlos. Disponível em: <<http://pg.utfpr.edu.br/dirppg/ppgep/ebook/2010/CONGRESSOS/ENEGEP/20.pdf>>. Acesso em: 24 mai. 2016.

DERDYK, Edith. **O Desenho da Figura Humana**. São Paulo: Editora Scipione, 1998.

ENVOLVERDE. **Adidas lança programa de logística reversa para incentivar moda esportiva sustentável**. Envolverde Portal de Sustentabilidade do Brasil, 2015. Disponível em: <<http://www.envolverde.com.br/empresas-3/adidas-lanca-programa-de-logistica-reversa-para-incentivar-moda-esportiva-sustentavel/>>. Acesso em: 4 abr. 2016.

EQUIPE ECYCLE. **Algodão orgânico: diferenças e vantagens**. 2016. Disponível em: <<http://www.ecycle.com.br/component/content/article/73-vestuario/3319-o-que-e-algodao-organico-uso-camiseta-roupa-vestuario-moda-quais-vantagens-beneficios-saude-pele-sensivel-meio-ambiente-diminuir-impacto-ambiental-sem-produtos-substancias-quimica-nociva-sintetica-agrotoxicos-manejo-protecao-recursos-naturais-onde-comprar.html>>. Acesso em: 15 mai. 2016.

FLETCHER, Kate. **Slow Fashion**. The Ecologist, 2007. Disponível em: <http://www.theecologist.org/green_green_living/clothing/269245/slow>. Acesso em: 30 mar. 2016.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo (Org.). **Métodos de Pesquisa**. Porto Alegre: Editora da Ufrgs, 2009. 120 p. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/cursopgdr/downloadsSerie/derad005.pdf>>. Acesso em: 25 set. 2016.

HELLER, Steven; ILIĆ, Mirko. **Handwritten - Expressive Lettering in the Digital Age**. Londres: Thames & Hudson, 2006.

HURLBURT, Allen. **Layout: o design da página impressa**. São Paulo: Nobel, 2002. Título original: Layout: the design of the printed pages, publicado por Watson-Guption Publications, Nova York, 1989, tradução de Edmilson O. Conceição, Flávio M. Martins.

IAMAMURA, Patrícia do Nascimento; KANAMARU, Antônio Takao. **Um Estudo Sobre O Design De Superfície Têxtil - Aplicação E Criação**. In: 8º COLÓQUIO DE MODA, 2012, Rio de Janeiro. Disponível em: <http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/8-Coloquio-de-Moda_2012/GT04/COMUNICACAO-ORAL/103564_Um_estudo_sobre_o_design_de_superficie_textil.pdf>. Acesso em: 24 mar. 2016.

KUSSIK, Helena; PIRES, Rafaela. **Pensar crítico do designer a partir da técnica**. In: 4º ENPMo-da, 2014, Florianópolis. Disponível em: <http://www.ceart.udesc.br/anaisenpmo-da/anais/4.02_helena_kussik_pensar_designer_tecnica.pdf>. Acesso em: 15 mai. 2016.

LEVINBOOK, Miriam. **Design de superfície: técnicas e processos em estamparia têxtil para produção industrial**. 2008. 105f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu, Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2008. Disponível em: <<http://ppgdesign.anhembi.br/wp-content/uploads/dissertacoes/13.pdf>>. Acesso em: 8 abr. 2016.

LIVNI, Ana; ESCUDER, Fernando. **Manifesto MODA lenta SLOW fashion**. 2009. Disponível em: <<http://www.analivni.com/MODAlenta/filosofia.html>>. Acesso em: 9 abr. 2016.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos Fundamentos do Design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008. Título Original: Graphic design: the new basics, publicado por Princeton Architectural Press, 2008, tradução de Cristian Borges.

MAIOLI, Fabiana Maria; PRESOTTO, Júlia; LIMA, Claudinha. **Coolhunting: Métodos e Práticas**. Milão: Maioli, Presotto & Lima, 2012.

MARTINS, Raquel Paranhos. **Moda Comprometida com a Responsabilidade Ecológica e Social - Várias Abordagens**. 116f. 2009. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Artes e Letras da Universidade da Beira Interior, Covilhã, 2009. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10400.6/1248>>. Acesso em: 15 mai. 2016.

MAXITEX. **Responsabilidade Social e Meio Ambiente**. 2016. Disponível em: <<http://www.maxitex.com.br/site/content/responsabilidade>>. Acesso em: 18 set. 2016.

MOVIMIENTO SLOW. **Movimiento slow: filosofia**. 2008. Disponível em: <<http://movimientoslow.com/es/filosofia.html>>. Acesso em: 8 mar. 2016.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem as coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1998. Título Original: Da cosa nasce cosa, publicado por Gius. Laterza & Figli, 1981, tradução de José Manuel de Vaconcelos.

NETTO, Gabriel Gimmler. **Design Gráfico e Desenho no Cenário Tecnológico Contemporâneo**. 2009. 174 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-graduação Mestrado em Design (PGDESIGN-UFRGS), Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10183/24721>>. Acesso em: 25 mar. 2016.

NIELSEN N.V. **Global consumers are willing to put their money where their heart is when it comes to goods and services from companies committed to social responsibility**. 2014.

Disponível em: <<http://www.nielsen.com/us/en/press-room/2014/global-consumers-are-willing-to-put-their-money-where-their-heart-is.html>>. Acesso em: 30 mar. 2016.

NIEMEYER, Lucy. **Identidade e significações: design atitudinal**. In: MORAIS, Dijon de (Org.); KRUCKEN, Lia (Org.); REYES, Paulo (Org.). Caderno de Estudos Avançados: identidade. Barbacena: EdUEMG, 2010. p. 77-88.

POESTER, Teresa. **Texto para a mostra “Correndo o Risco”**. Museu do Trabalho, Porto Alegre, 2003. Disponível em: <<http://www.teresapoester.com.br>>. Acesso em: 23 abr. 2016.

POOKULANGARA, Sanjukta; SHEPHARD, Arlesa. **Slow fashion movement: Understanding consumer perceptions — An exploratory study**. Journal Of Retailing And Consumer Services, [s.l.], v. 20, n. 2, p.200-206, mar. 2013. Disponível em: <<http://api.elsevier.com/content/article/PII:S0969698912001506?httpAccept=text/xml>>. Acesso em: 18 fev. 2016.

PRAT, Rocío Inés. **De la tendencia Fast a la Slow Fashion**. 2012. 92 f. TCC (Graduação) - Curso de Diseño Textil y de Indumentaria, Universidad de Palermo, Buenos Aires, 2012. Disponível em: <http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyctograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=1497>. Acesso em: 12 fev. 2016.

REDAÇÃO ECOD. **Adidas lança estratégia para uso de algodão sustentável**. Portal EcoDesenvolvimento.org. 2011. Disponível em: <<http://www.ecodesenvolvimento.org/posts/2011/marco/adidas-estimula-uso-de-algodao-sustentavel>>. Acesso em: 4 abr. 2016.

REDAÇÃO ECOD. **Hering entra no mundo da malha PET**. Portal EcoDesenvolvimento.org. 2008. Disponível em: <<http://www.ecodesenvolvimento.org/noticias/heringentranomundodamalhapet>>. Acesso em: 4 abr. 2016.

RETAMIRO, Wiliam; SILVA, José Luis Gomes da; VIEIRA, Edson Trajano. **A sustentabilidade na cadeia produtiva do algodão orgânico**. Latin American Journal Of Business Management, v.4, n. 1, p. 25-43, jan/jun. 2013. Taubaté. Disponível em: <<http://lajbm.com.br/index.php/journal/article/view/119/72>>. Acesso em: 15 maio 2016.

RUBIM, Renata. **Desenhando a Superfície**. São Paulo: Edições Rosari, 2005.

RUSSELL, Alex. **Principios básicos del diseño textil**. Singapura: Gustavo Gili, S.L., 2013. 207 p. Título original: The Fundamentals of Printed Textile Design, publicado por AVA Publishing S.A., 2011, tradução de Francesc Mañosa Moncunill.

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de Superfície**. Núcleo de Design de Superfície da UFRGS - NDS-UFRGS, 2006. Disponível em: <<http://www.nds.ufrgs.br/novo/index.html>>. Acesso em: 2 mar. 2016.

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

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet; LASCHUK, Tatiana. **Processos contemporâneos de impressão sobre tecidos**. ModaPalavra e-Periódico, Ano 6, n.11, p.60-79, jul-dez. 2013. Florianópolis. Disponível em: <http://www.ceart.udesc.br/modapalavra/edicao12/Dossie/processos_c>.

ontemporaneos_de_impressao_em_tecidos_evelise_ruthschilling_e_tatiana_laschuk.pdf>.
Acesso em: 15 mai. 2016.

SALVI, Naiane Cristina; SCHULTE, Neide. **Equívocos da Sustentabilidade e o Caso de Marcas “EcoFictícias”**. *ModaPalavra e-Periódico*, Ano 7, n.14, p.126-135, jul-dez. 2014. Florianópolis. Disponível em: <<http://revistas.udesc.br/index.php/modapalavra/article/view/5107/3274>>.
Acesso em: 25 mai. 2016.

SCHWARTZ, Ada Raquel Doederlein. **Design de superfície: por uma visão projetual geométrica e tridimensional**. 2008. 200 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pós-graduação em Desenho Industrial, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2008. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/89726>>.
Acesso em: 2 mar. 2016.

SIMPSON, CAM. **Victoria's Secret Revealed in Child Picking Organic Cotton**. Bloomberg.com. 2011. Disponível em: <<http://www.bloomberg.com/news-media/clarisse-kambire-victorias-secret-child-labor-cotton-picker>>. Acesso em: 15 mai. 2016.

SLOW FACTORY. **Story**. Disponível em: <<http://slowfactory.com/pages/about-us>>. Acesso em: 7 abr. 2016.

SLOW FOOD INTERNATIONAL. **Slow Food: The History of an Idea**. 2015. Disponível em: <<http://www.slowfood.com/about-us/our-history/>>. Acesso em: 8 mar. 2016.

SLOW PORTUGAL ONG. **O que é o Movimento Slow?** 2014. Disponível em: <<http://www.slowmovementportugal.com/>>. Acesso em: 8 mar. 2016.

TRONCOSO, Samira M. K.; RÜTHSCHILLING, Evelise A. **A Estamparia Digital e Prospecções no Uso das Tecnologias**. In: 10^º COLÓQUIO DE MODA, 2014, Caxias do Sul. Disponível em: <http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/10-Coloquio-de-Moda_2014/COMUNICACAO-ORAL/CO-EIXO1-DESIGN/CO-EIXO-1-ESTAMPARIA-DIGITAL-E-A-PROSPECCAO.pdf>. Acesso em: 12 mai. 2016.

UDALE, Jenny. **Diseño Textil: Tejidos y Técnicas**. 2. ed. China: Gustavo Gili, S.L., 2014. 200 p. (Manuales de Diseño de Moda). Título original: *Textiles and Fashion. Exploring Printed Textiles, Knitwear, Embroidery, Menswear and Womenswear*, publicado por Bloomsbury Publishing Plc, 2014, tradução de Cristina Zelich.

ZAMBRUNO, Laura Manzano. **Moda sostenible y hábitos de consumo**. 2014. 56f. TCC (Graduação) – Curso de Periodismo, Universidad de Sevilla, Sevilla, 2014. Disponível em: <<https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/29430>>. Acesso em: 9 abr. 2016.

APÊNDICE A – MÓDULOS: REFERÊNCIAS

Apêndice A.1 – Casablanca, Marrocos.



Fonte: guiademarruecos.com; viajespormarruecos.com; viajesaventuratodra.com.

Apêndice A.2 - Casa da Flor, Rio de Janeiro.



Fonte: 7dasartes.blogspot.com; eduardolins.com.br; flickr.com/photos/edesioflu; casadaflor.org.br.

Apêndice A.3 – Casa Branca, Washington.



Fonte: revistagalileu.globo.com; veja.abril.com.br.

Apêndice A.4 - Dancing House, Praga.



Fonte: blog.eurail.com; czechtourism.com; thousandwonders.net; galinsky.com.

Apêndice A.5 – Casapueblo, Punta Ballena.



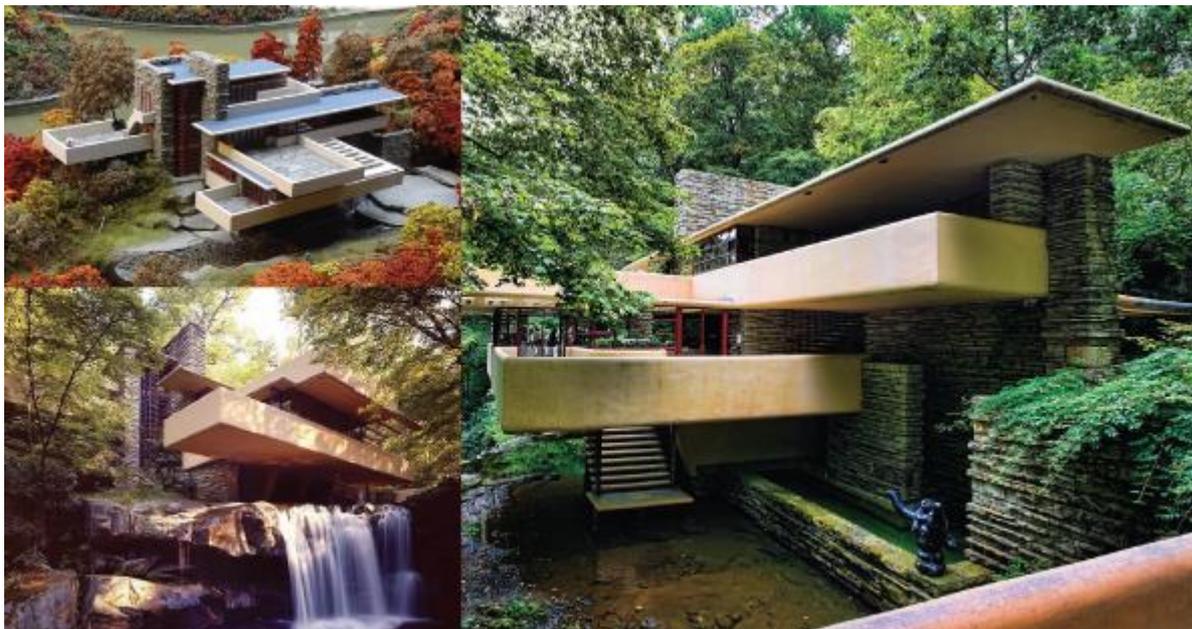
Fonte: latercera.com; carlospaezvilero.com.uy; ceibal.elpais.com.uy; guiapuntadeleste.com.

Apêndice A.6 – Domus Romana, Pompéia.



Fonte: 20minutos.es/pompeya; viagem.uol.com.br/pompeya; portalclasico.com/pompeya.

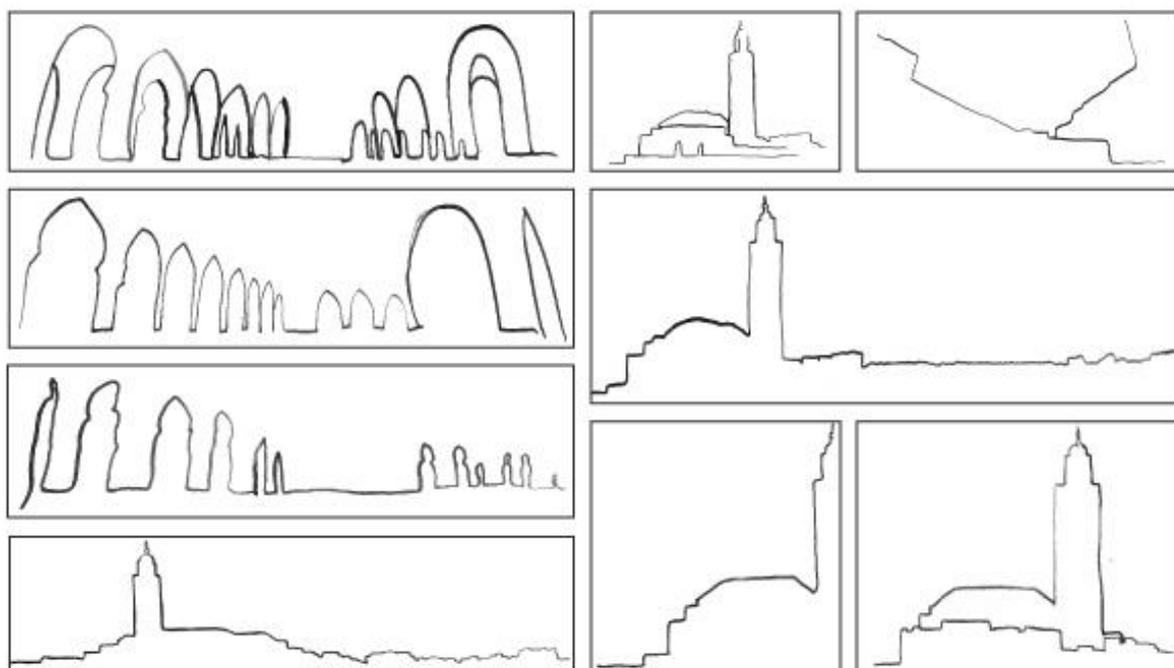
Apêndice A.7 – Falling Waters (Casa da Cascata), Pensilvânia.



Fonte: [scommons.wikimedia.org](https://commons.wikimedia.org); archdaily.com.br; adesarquitectura.com.

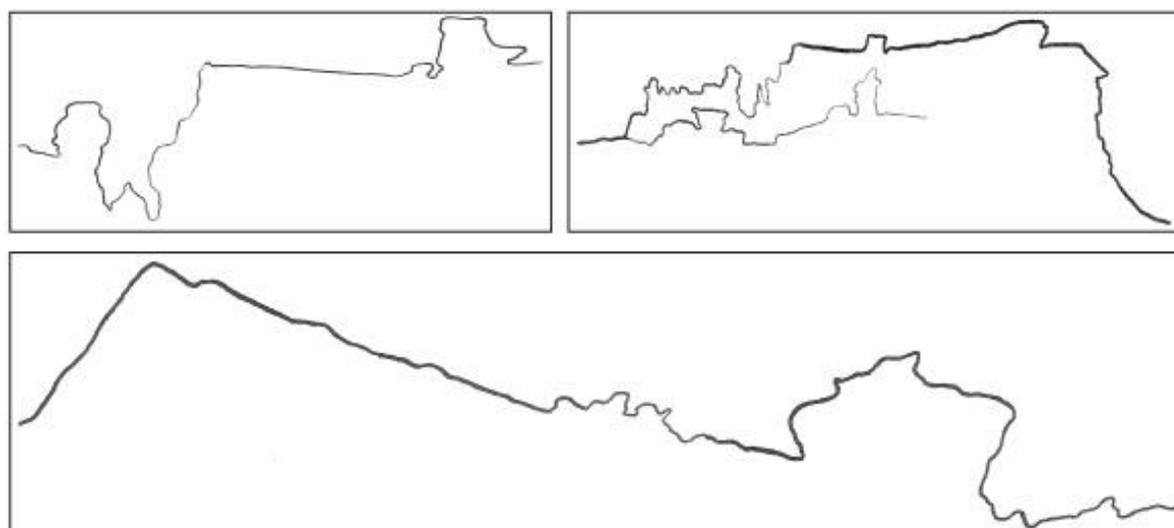
APÊNDICE B – MÓDULOS: LINHAS

Apêndice B.1 - Casablanca



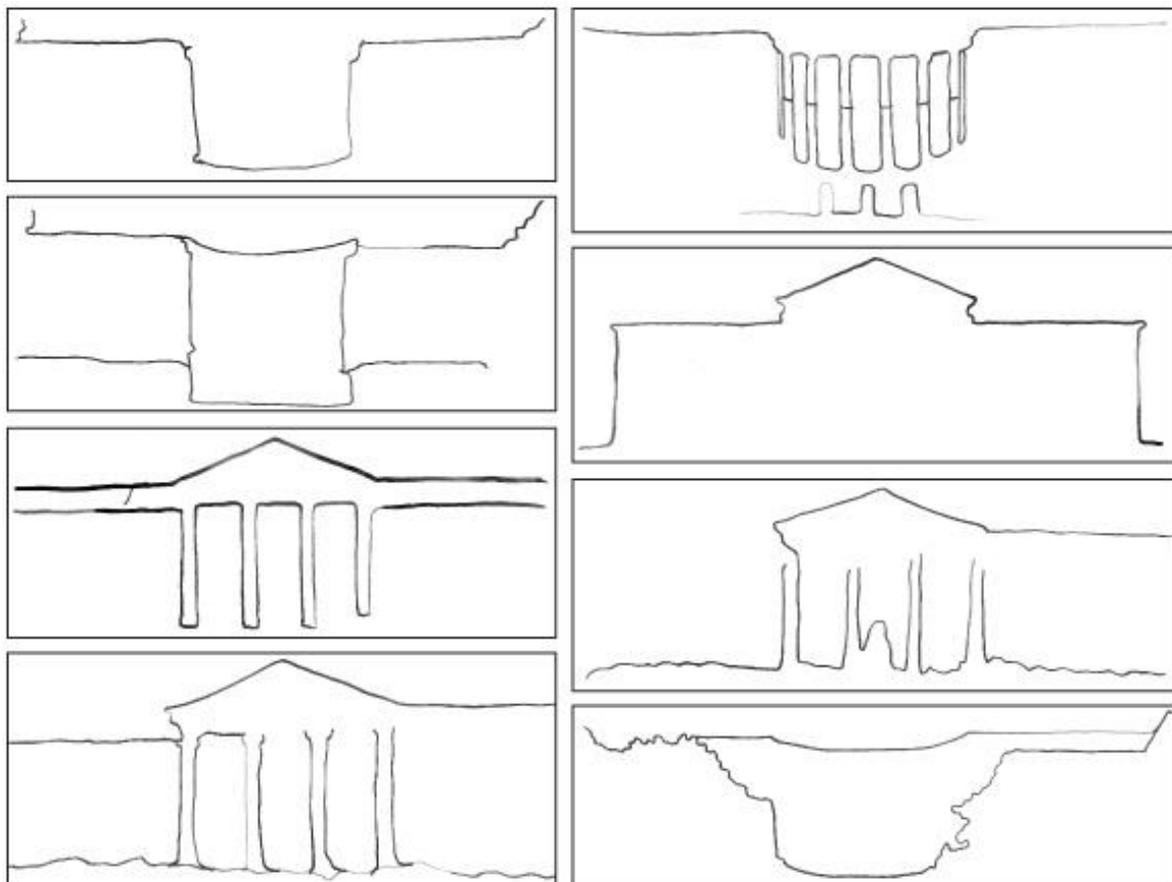
Fonte: a autora.

Apêndice B.2 - Casa da Flor



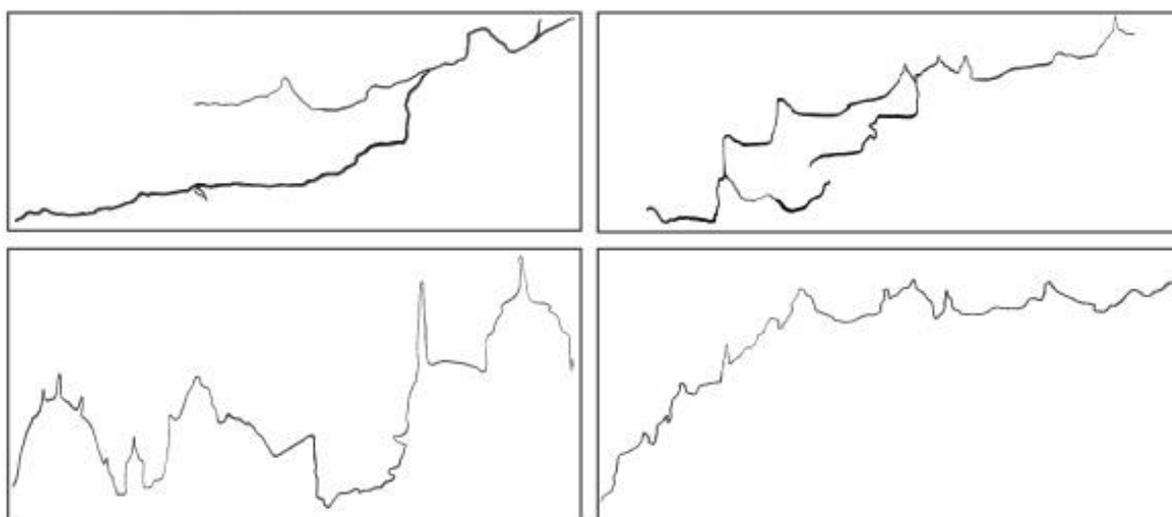
Fonte: a autora.

Apêndice B.3 - Casa Branca



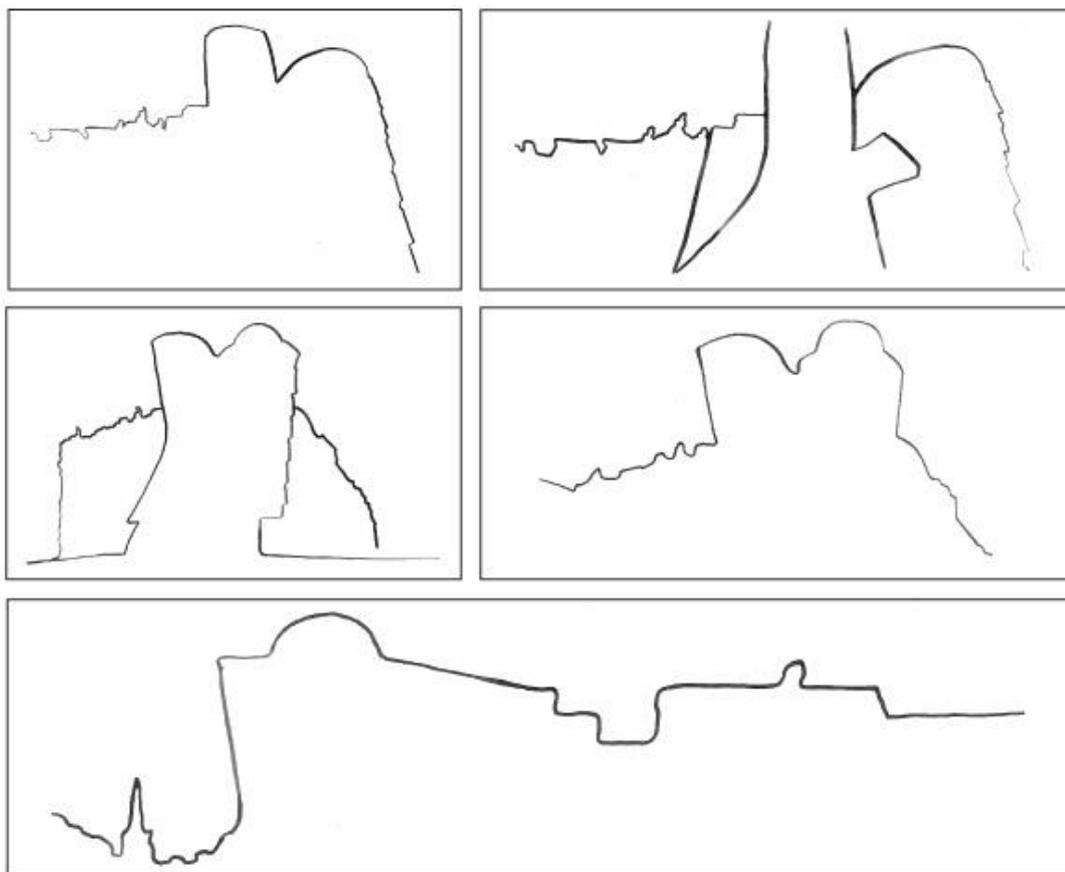
Fonte: a autora.

Apêndice B.4 - Casapueblo



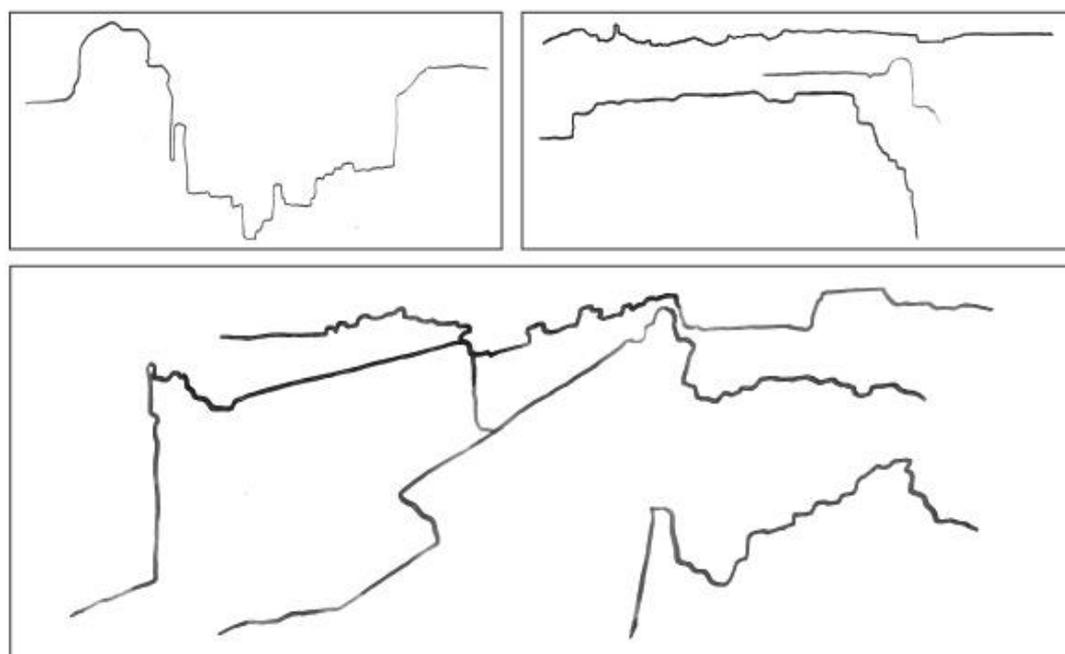
Fonte: a autora.

Apêndice B.5 - Dancing House



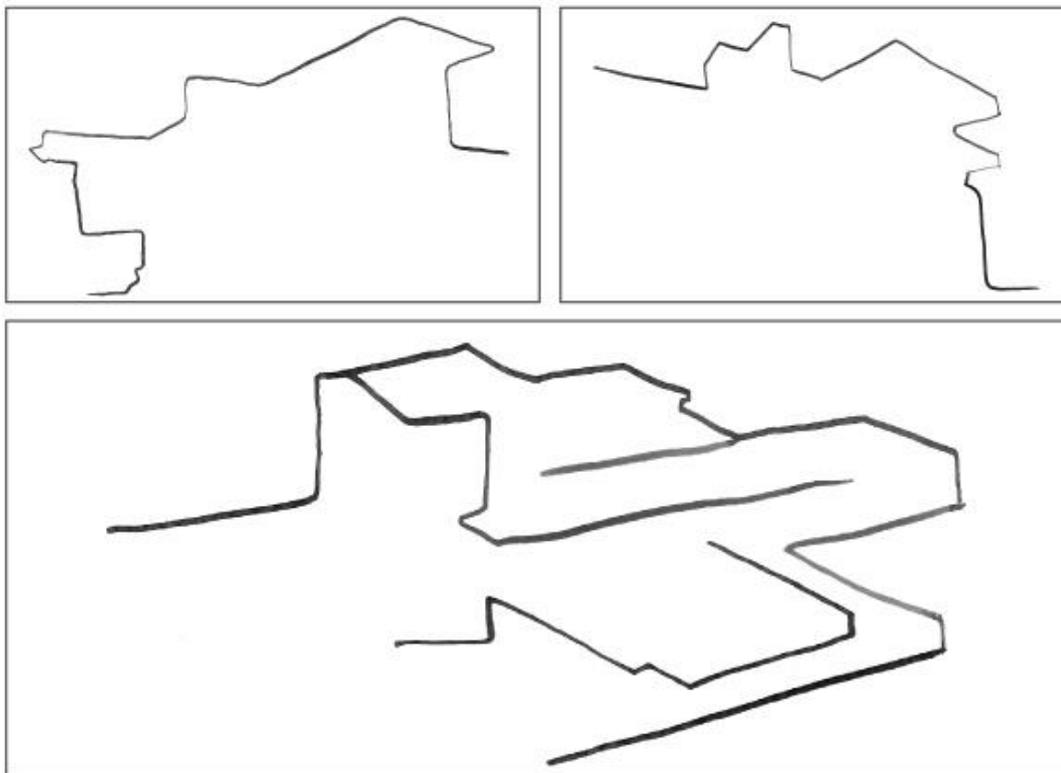
Fonte: a autora.

Apêndice B.6 - Domus Romana



Fonte: a autora.

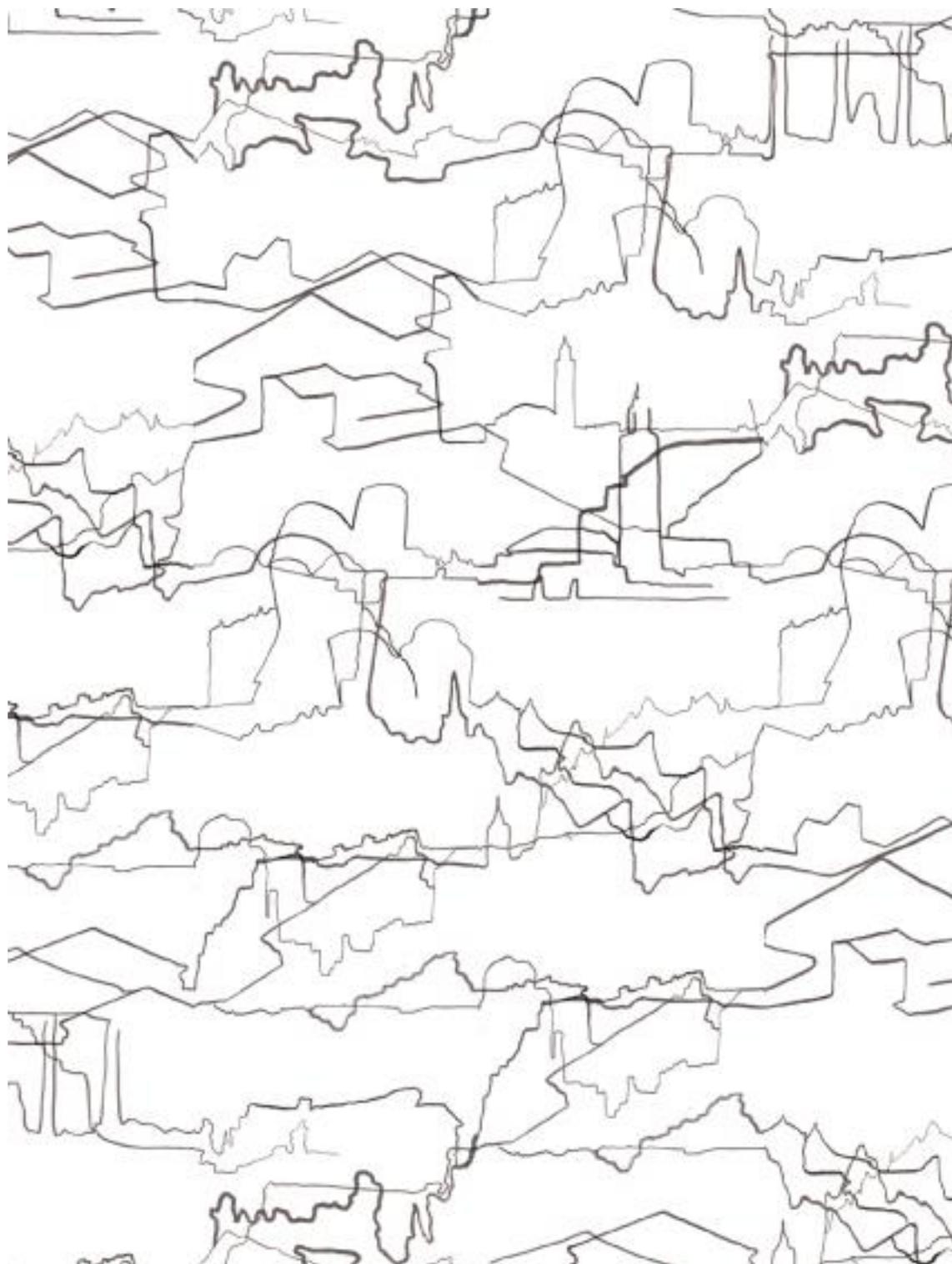
Apêndice B.7 - Falling Waters



Fonte: a autora.

APÊNDICE C – DIMENSÕES DE MÓDULO

Apêndice C.1 – *Rapport* 1:1



Fonte: a autora.

APÊNDICE D – VERIFICAÇÃO

APENDICE D.1 – ROTEIRO DE ENTREVISTA

Roteiro de Entrevista – Etapa de Verificação

1º momento.

Entrevista não estruturada, conduzida conforme o envolvimento do entrevistado, podendo ser apoiada pelos seguintes questionamentos:

- Dê sua opinião sobre/comente estas estampas.
- Estas estampas te remetem a algo específico?
- Elas comunicam algo para você? O quê?
- Você prefere alguma delas em relação às outras? Por quê?

2º momento.

Tópicos referência para Apresentação do Projeto + prancha ilustrativa

- Temática da casa enquanto origem, território e lugar de conforto. A referência visual dos mapas, *skylines* e sistema circulatório.

- Estampa composta de diferentes módulos, capazes de se encaixar em múltiplas composições, de forma que cada peça de tecido produzida, embora seja componente de uma linha de estampas, é também única.

- Relação com os conceitos do *slow movement*. Proposta de aplicação em um lenço.

- Produção em tecido composto pela reciclagem de garrafas PET, é um produto que além de contar com uma matéria-prima reciclada, é passível também de ser reciclado. Impressão em sublimação, um processo mais limpo (menor gasto de água, tintas menos agressivas e resíduo reciclável). Fornecedores locais da região.

APENDICE D.2 – PRANCHA ILUSTRATIVA ENTREVISTA



APÊNDICE D.3 – MODELO DE QUESTIONÁRIO

Gesto, Significado e Superfície: uma análise no contexto do Slow Fashion
 Etapa de Verificação
 Questionário nº:

Nome: _____ Idade: _____
 Gênero com o qual se identifica: _____
 Cidade: _____ Formação: _____
 Atuação profissional: _____

Considerando uma escala de 1 a 4 onde:

1. **Não** concordo/**não** percebo
2. Concordo parcialmente/percebo parcialmente.
3. Concordo/percebo.
4. Concordo **plenamente**/percebo **plenamente**.

Avalie as questões a seguir:

- I. Para você estas estampas transmitem uma mensagem? 1 2 3 4
- II. Você percebe nas estampas apresentadas a existência de uma ideia de harmonia e continuidade entre os elementos? 1 2 3 4
- III. Você considera esta estampa esteticamente atraente/interessante? 1 2 3 4
- IV. Você acredita que esta estampa poderia continuar sendo usada daqui a 5 anos? 1 2 3 4
- V. Você vincula estas estampas à algum movimento cultural, de moda ou período histórico? 1 2 3 4
- Em caso de optar por 2,3 e 4: qual? _____
- VI. Você associa esta estampa a um gênero em específico? 1 2 3 4
- Em caso de optar por 2,3 e 4: qual? _____
- VII. Você considera esse tecido confortável? Pense no uso proposto para ele enquanto um acessório (lenço/ echarpe) e fique à vontade para experimentá-lo de maneira tátil mais uma vez. 1 2 3 4
- VIII. Você percebe qualidade neste tecido? 1 2 3 4
- IX. Você percebe uma preocupação ecológica neste produto? 1 2 3 4

Você considera que um lenço com esta estampa combina com outros itens de seu guarda-roupa?

X. estampa 1 (branca) 1 2 3 4

XI. estampa 2 (azul) 1 2 3 4

XII. estampa 3 (ocre) 1 2 3 4

XIII. Até que valor de compra você considera que seria justo e estaria disposto a investir em um produto com esta proposta?

R\$20 - R\$30 R\$40 - R\$50 R\$60 - R\$70 R\$80 - R\$90 R\$100 ou mais

APÊNDICE D.4 – RESULTADOS: TRANSCRIÇÕES DAS ENTREVISTAS

Neste apêndice são apresentadas as transcrições dos áudios coletados nas entrevistas da etapa de verificação. Os elementos grifados em itálico e negrito correspondem aos comentários e intervenções do entrevistador, respectivamente. As demais transcrições correspondem ao relato dos entrevistados.

Transcrição Entrevista 01

Data da coleta: 23/09/16

Duração áudio: 1min45s

“Quero que tu comente, o que tu quiser.

Tipo comentar o quê?

Que que tu acha... se tu gosta, se tu não gosta?

Eu gosto é bem, é... são cidades? Sobrepostas?

Eu não vou te falar nada antes, na primeira parte tu fala, depois eu falo contigo.

Então, eu gosto, acho bem, uma coisa...uma proposta bem urbana né de... é difícil isso de tu falar... legal... tenho que dizer o que eu prefiro? Ou não?

Se tu preferes uma em relação as outras...

Essa aqui eu não gosto. A bege eu não gosto. Não gosto dessa cor. Não gosto... não gosto. Geral... não gosto nada nela. Nessa aqui (*ocre*). Estas duas eu gosto. Inclusive complementares, tipo essa (*branca*) com essa aqui (*azul*), não com a outra (*ocre*). Tipo eu preciso falar (*a cor*) ou tu vai se lembrar o que eu to falando?

Pode falar que eu vou lembrar

Tipo eu gosto. Esta daqui (*ocre*) ... não. (*risos*) Estas daqui eu gosto, das duas, mas ainda prefiro essa (*azul*). Apesar dessa (*branca*) dar mais... dar mais essa coisa de cidade pra mim do que essa. Não sei se era essa a intenção, mas a branca ela tem essa mais coisa de cidade, enfim... acho que é isso. Gosto dessa (*azul*). ”

Transcrição Entrevista 02

Data da coleta: 26/09/16

Duração áudio: 5min33s

“Eu vou mostrar estampas pra ti, 3 estampas, e eu quero que tu comente, o que tu quiser sobre elas, tá?”

Tá.

Ai, legal. Oi meu nome é Gisah, tenho 24 anos, faço design de produto e tô criando uma marca, o nome dela é Less, por isso que eu me voluntariei pra ver as peças.

Ai que lindas! Ai, foi tu que fez?

Ah! Eu preciso falar, tá, vamos falar primeiro da branca. Cara, que linda velha, tu... posso fazer perguntas pra ti?

Eu quero primeiro que tu só fale, depois a gente conversa. Fala tudo o que tu quiser falar.

Tá. Eu achei ela muito muito bonita... tô falando da branca! E, cara, ela me parece que é uma sobreposição de muitas referências de cidades e coisas históricas assim... e cara, essas linhas ficaram... lindas (risos). Tá muito bonito, tá tipo, muito artístico.

Sabe... sabe aquele negócio que mede... negócio que é de tremor de terra?

- *Sismógrafo? (Havia um observador acompanhando a entrevista)*

Sismógrafo, isso! Cara, parece que foi tipo feito assim e aí do nada surgiu umas cidades no meio assim... dos risquinhos. Amei. Super colocaria num vestido... fica legal de quadro também...

Ai meu tá muito bonito isso... tá, posso perguntar ou tenho que falar antes...? *(apontando para os modelos)*

Falar das 3.

Ah *(risos)*.

Eu adoro branco e cinza e preto e essa combinação ficou... maravilhosa. *(branca)*

Essa aqui, é, creio que seja a mesma estampa, é. (*ocre*) Meu, esse tonzinho de vermelho tá show de bola, o rosa e roxo e... agora esse fundo me lembra muito Egito, sei lá. Me quebra um pouco da... Ficou... ficou tri, mas eu não usaria. Ficou... muito bom... essa (*gesticula*), esse sismógrafo (*risos*).

Que mais... isso é um dourado?

É um ocre.

Um ocre...

Eu acho...

Se não quiser falar nada não precisa, pode ir adiante.

Não! Eu tô pensando, que se talvez trocasse esse rosinha por um... se esse degrade fosse num tom puxado pra um azul, uma coisa assim, ia ficar... melhor. Mas achei... muito bonito igual. Ainda sou fã da primeira (*branca*).

E a escurinha... (*azul*) Velho, linda... também. Ai, continua, a mesma parada da beleza da primeira (*branca*), que ficou lindo os negocinhos... é um farol aqui? Acho que é né? Parece um farol.

Curti a cor e a combinação... e acho que se pá destacou mais o desenho, eu acho que essa aqui (*azul*) tá mais destacado os desenhos do que a amarela e a branca, deixa eu comparar, pode comparar?

É tipo, destaca muito... Mas tipo, cognição de identificar os elemento é igual eu acho, consigo identificar igual...

Acho que é isso.

Eu queria só acrescentar que que enquanto eu tava olhando mais o fundo desse aqui, parece que o ocre, ele suga a... tipo a alegria das cores dessas linhas, sabe? Parece que ele tira a vivacidade das linhas.

Tu prefere uma em relação às outras?

Eu prefiro, ah, eu me apaixonei por essa daqui. (*branca*)

Transcrição Entrevista 03

Data da coleta: 26/09/16

Duração áudio: 6min04s

“Eu vou mostrar as 3 estampas pra ti e eu quero que tu comente, o que tu quiser sobre elas.

Beleza. Certo, os meus comentários... eu realmente gostei, gostei especialmente da textura do tecido, acho que foi muito bem selecionado. Eu não sei exatamente qual é o propósito, mas como eu tô tendo bastante experiência agora com design sensorial por causa do projeto com autistas então a gente tá sempre dando uma olhada bastante em tecido confortáveis e tal, uma coisa que é bem importante, não é... acho um aspecto bem interessante.

Sobre a estampa em si, esta daqui (*branca*) é a definição clara do que eu normalmente gosto em termos de expressão artística, isso com certeza, que é assim ó, fundo branco e a expressão em linha, preta, tipo jogou ali a informação, não tem... não tem anedotas, não tem segundas interpretações, é aquilo dali. É totalmente gestual nesse sentido. A busca pela imagem em si... eu acho que é um atributo que vai em contradição, porque ela, apesar de ela ser uma, uma gestualidade intensa, eu sinto – e isso vai valer pras outras também né, tipo já fica marcado pra todas elas – eu sinto que existe uma aproximação tanto com um design de... com uma texturização, com uma padronagem, porque dá pra ver, dá pra perceber o módulo, mas também dá pra perceber a busca pelas imagens, pelas figuras, representações, em alguma coisa, tipo, como se elas tivessem sido a ilustração de alguma coisa, um caminho que partiu de algum lugar para chegar em algum outro lugar. E isso dali meio que vai em contradição da gestualidade, especificamente, mas eu não vejo isso como ruim, nem vejo como bom, isso é só uma característica... Mas eu gosto bastante desse daqui como um atributo artístico, tipo, a minha ligação empírica com ele é...é expressiva.

Eu vou pegar o próximo (*azul*)... aqui eu já boto assim tipo ah, o meu gosto muito pessoal pelo azul marinho, acho que ele me aproximou muito, eu acho até que essa tonalidade de azul tenha sido por causa de, não sei, alguma coisa da própria impressão, que eu sei que quando tu vai imprimir em azul marinho ele normalmente puxa um pouco mais pro roxo... Então ele tem uma presença mais de magenta, mas se ele tivesse ido mais pra um acin-

zentado quase, um pouco mais, mais forte, eu teria me apaixonado, estaria comprando esse negócio agora! Porque eu sou tipo fascinado por azul marinho, nossa, adoro...

Sobre os desenhos eu mantenho as mesmas coisas e acho que de contraste funciona. De certo modo é o contraste que mais funciona né, se tu for pensar em termos de... de até entendimento de linguística assim, formato de código, botar uma letra azul num fundo branco, ou uma mancha azul... o contraste do branco com o azul marinho é o que mais, é o mais claro de todos, é o mais objetivo. Essa combinação acho muito legal, mais pelo gosto pessoal tipo, até mesmo de vestimenta e essas coisas assim.

E esta daqui (*ocre*)... eu acho que ela tem dois caminhos, essa daqui é mais interessante em termo de coisas pra falar, porque eu acho que ela tem dois caminhos bem contraditórios. De um lado ela tem esse fundo que puxa pra baixo, puxa pra uma introspecção, puxa pra uma coisa mais terrena, uma sensação mais de estabilidade, de calorosidade assim tipo de... aconchego, de certo modo, parece um deserto, uma coisa que puxa pro calor então uma coisa mais sei lá, terrena. E tu tem as linhas mais... coloridas, ou pelo menos mais... elétricas dentre todas as outras três. Então... eu vejo essa como uma contradição ela em essência, tipo, tu tem muita troca de cor, tu tem cores muito vibrantes e tu tem um fundo que não é vibrante.

Isso acho que sobre as três estampas dá pra se falar isso. Uma coisa que dá pra se falar sobre geral das três é que nesse fundo branco qualquer uma delas funciona bastante, acho que tipo, fica bem interessante essa borda branca em volta, tanto que foi um... foi até, não vou dizer tipo surpresa, porque eu já tinha visto antes, mas tipo o corte que tem na estampa azul, que tira o fundo branco parece um pouco decepcionante porque eu queria que tivesse o fundo branco em todas a borda, sabe? Dá uma sensação de moldura que eu acho super legal. E é isso.

Tu prefere alguma em relação às outras?

A azul. ”

Transcrição Entrevista 04

Data da coleta: 27/09/16

Duração do áudio: 1min58

“Eu vou te mostrar 3 estampas e aí eu simplesmente quero que tu comente elas, o que tu quiser, assim, o que tu achar válido comentar

Tá.

(...)

O que eu achar válido comentar?

É, o que tu quiser comentar sobre elas.

Gente, não sei...

Tu prefere uma ou outra?

Eu prefiro essa aqui (*azul*), eu não sei, eu prefiro cores mais escuras na verdade e... não sei, parece que o azul combina mais com, com outras roupas que eu tenho... Eu achei bem bonito na verdade a estampa né, com respeito a cidade, acho que bem inspirado na cidade né, tem vários prédios assim, linhas também... um conceito vibração, energia, o som... parece uma coisa de som assim essas linhas, nesse estilo assim, não sei...

Acho que é isso.

Entre elas assim algum comentário assim, essa é mais isso, essa é mais aquilo, ou meio equilibrado?

Não sei... verdade é que eu gostei bastante de todas. São todas muito bonitas... Não sei muito o que mais..."

Transcrição Entrevista 05

Coleta 29/09/2016

Duração do áudio 1min40s

“Eu vou te mostrar 3 estampas e eu quero só que tu comente elas, tipo o que tu quiser comentar

Como assim comentar?

Comentar, o que que tu acha, se ela te diz alguma coisa, se tu gosta, se tu não gosta, se gosta mais de uma ou de outra...

Eu gosto (*risos*)... eu acho bem legal... e... me lembra cidades... são cidades né? Eu acho interessante porque lembra a outras coisas que já passaram assim de viagens... sem ser uma coisa muito óbvia, daquelas camisetas de “eu estive em sei lá que lugar”, mas me remete às experiências... e... Eu gosto de todas, parece que cada uma é de uma... um momento do dia diferente, uma é noite (*azul*), a outra é, sei lá, de tardezinha (*ocre*) e a outra é de manhã (*branca*) e... e essa é a minha opinião.

Tu prefere uma em relação às outras?

Eu não sei, eu gostei essa que é mais escura (*azul*), mas eu gostei dessa que é da mesma cor do tecido (*branca*) e essa daqui... essa daqui eu não gostei muito. Muito bege (*ocre*).

Eu não gostei do fundo, mas eu gostei que tem linhas vermelhas e fica coloridinho assim, eu gosto de cores (*risos*).”

Transcrição Entrevista 06

Coleta 29/09/2016

Duração do áudio 1min32s

“Eu vou te mostrar 3 estampas e eu quero que tu comente elas.

Tá gravando? Já posso falar?

Já.

Assim, eu gosto da estampa, mas no meu gosto pessoal acho eu me atentei mais nas cores, eu vi que são paisagens né, como se fossem... pontos turísticos, e eu pelo meu gosto pessoal eu prefiro a mais escura, o azul... Que mais que eu posso falar... Ai, diga aí alguma coisa, me pergunte alguma coisa.

Se elas te remetem a alguma coisa específica?

Me remetem... a paisagens né, a cidades, como se fossem pontos turísticos e entrelaçados... algumas casas, algumas coisas que parecem natureza... não sei se é uma referência clara de natureza ou se são só coisas concretas, mas eu acho que a mistura das linhas acaba remetendo a uma sensação também de natureza.

É isso, gosto mais assim, por preferência: primeiro a azul, depois essa branca/bege e depois a, esse ocre. “

Transcrição Entrevista 07

Data da coleta: 29/09/16

Duração áudio: 4min49s

“Eu vou te mostrar 3 estampas.

Tá.

E eu quero que tu opine e comente o que tu quiser sobre elas.

Tenho que escolher uma que eu goste mais?

Não, pode comentar de todas.

(...)

Só o que muda é a cor?

Primeiro tu fala...

Ah, tu não pode falar, tá!

...depois eu falo sobre elas.

Tá. À primeira vista pra mim o que muda mais de uma pra outra seria a cor... Que difícil...

Pode dizer tipo, se elas te dizem alguma coisa, se tu identifica alguma coisa nelas...

Tá

Se elas te passam alguma idéia...

Essa amarelada, ela me remete a solo. Pelas cores, assim, e pelas... pelos desenhos também, parecem tipo rachaduras, assim, mas também parece umas cidades, fica mais com cara de cidade na que tem o fundo branco. Seria só um contorno assim, parecem construções e... árvores ou montanhas.

E na azul... na azul eu acho que também tá com uma cara mais de cidade, noturna, talvez, pela cor mais escura.

Tu prefere alguma delas? Em relação às outras?

Prefiro a amarela. Porque eu gosto de colorido, basicamente. Porque tem mais, porque essa aqui é uma cor com o branco. E essa aqui é o branco com um marrom, uma cor terrosa. E a amarela tem mais cores diferentes, então eu gosto mais (*risos*).

(...)

Isso?

Acho que sim, não sei se precisa de mais alguma coisa?

Não, é pra tu comentar, se quiser comentar só isso, ok. Se quiser comentar mais, pode comentar mais.

Pensar mais um pouco (*risos*).

Também me lembrou, na parte do desenho, me lembra construções gregas.

Um mapa também.

Acho que é isso. ”

Transcrição entrevista 08

Data da coleta: 30/09/16

Duração áudio: 6min02s

“Eu vou te mostrar as estampas, daí eu preciso que tu simplesmente comente elas.

Tá.

O que tu quiser assim, bem livre.

Baseado no meu gosto, no meu conhecimento, qualquer coisa?

Na tua percepção, no teu gosto, teu repertório visual...

Tá. Posso já ir falando?

Pode.

Tu tem sempre a mesma ordem? Pra não te confundir?

Não, se tu for falando, diz a cor que eu vou saber qual é.

Tá. A azul marinho (*risos*) me lembrou alguma coisa de porto alegre. Não sei se era pra ser Porto Alegre a tua inspiração, mas... não sei se é por causa das igrejas ou telhados... mas achei bem bonita. Gostei bastante dela, esse tecido aqui é PV? Poliviscose?

Eu vou te falar depois.

Tá. E... ele é pra ter essas bolinhas? Ou isso é parte do tecido?

Isso é um resultado da impressão.

Da impressão, ok. É pra ser assim então. Até é mais legal, porque quando é muito chapado, às vezes, depois vai ficando desgastado e aqui como tu já tem as bolinhas a pessoa não vai perceber. Sabe? Já vai estar, meio... sei lá, eu gosto. Acho legal.

Do meu ponto de vista tem sempre um problema isso aqui ó: ela tem um pé, tu sabe o que é ter um pé, né? Então muitas vezes pra eu poder aproveitar o meu... isso no meu caso específico tá, mas tem outras pessoas que também, que eu tento sempre não gastar muito tecido, gerar o mínimo possível de resíduo. Quando a estampa tem pé, eu tenho que cortar tudo assim, tudo (*gesticula*). Muitas vezes tu consegue economizar tecido se tu corta no

contrário, tá. Então, tô falando isso mesmo pra tu ter uma ideia, eu olharia, acho legal, eu ainda não trabalho com estampa no OMINIMO, mas talvez me preocuparia com isso, talvez não. Essa peça nova, a blusa (*da marca OMINIMO*), não teria problema. Já por exemplo a das faixas, as calças teria problema e as saias teria problema. Daí talvez não usaria.

Tá, vou pegar a amarela então agora. O tecido é bem bom, ele tem um toque legal assim. Também... é uma variação dessa outra estampa, né? Alguma coisa de cidade, talvez eu tenha errado a cidade, deve ser Barcelona porque tu morou lá (*risos*). Tu morou em Barcelona, Bilbao ou Madri? Bilbao né, tá, então deve ser Bilbao (*risos*), a gente conhece os designers, a gente faz tudo sobre a gente.

Eu gosto, eu gosto dessa combinação de cores também, acho legal. Tu tentou o contrário? Tentou o laranja meio avermelhado no fundo e essas, e as linhas em amarelo?

Não exatamente as mesmas cores, mas sim o inverter.

É que muitas vezes, eu fiz uma vez um questionário perguntando um milhão de coisas tipo “que cor você não gosta na roupa”: amarelo e laranja são as duas primeiras. Eu amo amarelo e adoro laranja também, mas normalmente eu talvez não faria no amarelo (uso das estampas nas próprias peças), talvez faria já no azul, mas tô meio preso a isso também. Mas tá bem legal também. Eu gosto da variação.

Tá, aqui tu colocou cor (*ocre e azul*) e aqui é tudo branca né? Eu pessoalmente, esse aqui é o meu estilo. Se eu fosse fazer por exemplo uma camiseta pra mim eu faria dessa, com certeza. Com certeza faria com a branca. Porque eu gosto, mas isso é o meu estilo pessoal tá, eu gosto muito muito muito de desenho que é só a linha, que é só traço. Então tipo achei super bonito, super bonito mesmo. Gostei um monte desse daqui. Esse daqui eu faria uma camiseta pra mim (*risos*). De verdade, tô precisando de uma, quem sabe eu faço com a tua estampa (*risos*). Tá bem legal. Bem bem legal. E provavelmente... eu não sei se em estamparia fica mais barato quando tu usa menos cores?

Nesse processo aqui não.

Nesse aqui não né, tá.

Ai eu adorei essa aqui (*branca*). De verdade. Gostei um monte. Deve ser Bilbao (*risos*).

APÊNDICE D.5 – RESULTADOS: RESULTADOS DOS QUESTIONÁRIOS

Gesto, Significado e Superfície: uma análise no contexto do Slow Fashion
 Etapa de Verificação
 Questionário nº: 01

Nome: Vitória V. Damm Idade: 27
 Gênero com o qual se identifica: feminino
 Cidade: P. Alegre Formação: Atuarial
 Atuação profissional: Contábilista

Considerando uma escala de 1 a 4 onde:

1. Não concordo/não percebo
2. Concordo parcialmente/percebo parcialmente.
3. Concordo/percebo.
4. Concordo **plenamente**/percebo **plenamente**.

Avalie as questões à seguir:

- I. Para você estas estampas transmitem uma mensagem? 1 2 3 4
- II. Você percebe nas estampas apresentadas a existência de uma ideia de harmonia e continuidade entre os elementos? 1 2 3 4
- III. Você considera esta estampa esteticamente atraente/interessante? 1 2 3 4
- IV. Você acredita que esta estampa poderia continuar sendo usada daqui a 5 anos? 1 2 3 4
- V. Você vincula estas estampas à algum movimento cultural, de moda ou período histórico? 1 2 3 4
- Em caso de optar por 2,3 e 4: qual? urbano
- VI. Você associa esta estampa a um gênero em específico? 1 2 3 4
- Em caso de optar por 2,3 e 4: qual? _____
- VII. Você considera esse tecido confortável? Pense no uso proposto para ele enquanto um acessório (lenço/ echarpe) e fique à vontade para experimentá-lo de maneira tátil mais uma vez. 1 2 3 4
- VIII. Você percebe qualidade neste tecido? 1 2 3 4
- IX. Você percebe uma preocupação ecológica neste produto? 1 2 3 4

Você considera que um lenço com esta estampa combina com outros itens de seu guarda-roupa?

X. estampa 1 (branca) 1 2 3 4

XI. estampa 2 (azul) 1 2 3 4

XII. estampa 3 (amarela) 1 2 3 4

XIII. Até que valor de compra você considera que seria justo e estaria disposto a investir em um produto com esta proposta?

R\$20 - R\$30 R\$40 - R\$50 R\$60 - R\$70 R\$80 - R\$90 R\$100 ou mais

*OBSERVAÇÕES:

a entrevistada destacou interesse por dimensões mais amplas para o produto, inclusive em sua largura, apresentando uma preferência por proporções quadradas

Gesto, Significado e Superfície: uma análise no contexto do Slow Fashion
 Etapa de Verificação
 Questionário nº: QQ

Nome: GISAR DO VALE VIEIRA Idade: 24
 Gênero com o qual se identifica: FEMININO
 Cidade: CANOAS Formação: DESIGN DE PRODUTO
 Atuação profissional: ESTUDANTE

Considerando uma escala de 1 a 4 onde:

1. Não concordo/não percebo
2. Concordo parcialmente/percebo parcialmente.
3. Concordo/percebo.
4. Concordo **plenamente**/percebo **plenamente**.

Avalie as questões a seguir:

- I. Para você estas estampas transmitem uma mensagem? 1 2 3 4
- II. Você percebe nas estampas apresentadas a existência de uma ideia de harmonia e continuidade entre os elementos? 1 2 3 4
- III. Você considera esta estampa esteticamente atraente/interessante? 1 2 3 4
- IV. Você acredita que esta estampa poderia continuar sendo usada daqui a 5 anos? 1 2 3 4
- V. Você vincula estas estampas à algum movimento cultural, de moda ou período histórico? 1 2 3 4
 Em caso de optar por 2,3 e 4: qual? ASSOCIO A CONTEMPORANEIDADE
- VI. Você associa esta estampa a um gênero em específico? 1 2 3 4
 Em caso de optar por 2,3 e 4: qual? _____
- VII. Você considera esse tecido confortável? Pense no uso proposto para ele enquanto um acessório (lenço/ echarpe) e fique à vontade para experimentá-lo de maneira tátil mais uma vez. 1 2 3 4
- VIII. Você percebe qualidade neste tecido? 1 2 3 4
- IX. Você percebe uma preocupação ecológica neste produto? 1 2 3 4

Você considera que um lenço com esta estampa combina com outros itens de seu guarda-roupa?

X. estampa 1 (branca) 1 2 3 4

XI. estampa 2 (azul) 1 2 3 4

XII. estampa 3 (amarela) 1 2 3 4

XIII. Até que valor de compra você considera que seria justo e estaria disposto a investir em um produto com esta proposta?

R\$20 - R\$30 R\$40 - R\$50 R\$60 - R\$70 R\$80 - R\$90 R\$100 ou mais

Gesto, Significado e Superfície: uma análise no contexto do Slow Fashion

Etapa de Verificação

Questionário nº: 03

Nome: CHRISTIANA HAGEMANN POZZEN Idade: 25
 Gênero com o qual se identifica: MASCULINO
 Cidade: PERTO ALONE Formação: DESIGNER
 Atuação profissional: ESTUDANTE E DESIGNER

Considerando uma escala de 1 a 4 onde:

1. Não concordo/não percebo
2. Concordo parcialmente/percebo parcialmente.
3. Concordo/percebo.
4. Concordo **plenamente**/percebo **plenamente**.

Avalie as questões a seguir:

- I. Para você estas estampas transmitem uma mensagem? 1 2 3 4
- II. Você percebe nas estampas apresentadas a existência de uma ideia de harmonia e continuidade entre os elementos? 1 2 3 4
- III. Você considera esta estampa esteticamente atraente/interessante? 1 2 3 4
- IV. Você acredita que esta estampa poderia continuar sendo usada daqui a 5 anos? 1 2 3 4
- V. Você vincula estas estampas à algum movimento cultural, de moda ou período histórico? 1 2 3 4
- Em caso de optar por 2,3 e 4: qual? NEOCLASSICISMO, AUTOMATISMO E SITUACIONISMO
REFERÊNCIAS INTRÍNSECAS
- VI. Você associa esta estampa a um gênero em específico? 1 2 3 4
- Em caso de optar por 2,3 e 4: qual? _____
- VII. Você considera esse tecido confortável? Pense no uso proposto para ele enquanto um acessório (lenço/ echarpe) e fique à vontade para experimentá-lo de maneira tátil mais uma vez. 1 2 3 4
- VIII. Você percebe qualidade neste tecido? 1 2 3 4
- IX. Você percebe uma preocupação ecológica neste produto? 1 2 3 4

→ DESCONSIDERANDO
A CONTEXTUALIZAÇÃO
DO PROJETO

Você considera que um lenço com esta estampa combina com outros itens de seu guarda-roupa?

X. estampa 1 (branca) 1 2 3 4

XI. estampa 2 (azul) 1 2 3 4

XII. estampa 3 (amarela) 1 2 3 4

XIII. Até que valor de compra você considera que seria justo e estaria disposto a investir em um produto com esta proposta?

R\$20 - R\$30 R\$40 - R\$50 R\$60 - R\$70 R\$80 - R\$90 R\$100 ou mais

Gesto, Significado e Superfície: uma análise no contexto do Slow Fashion
 Etapa de Verificação
 Questionário nº: 04

Nome: Vinícios van den broek marra Idade: 22
 Gênero com o qual se identifica: Cis
 Cidade: Porto Alegre Formação: Estudante
 Atuação profissional: Estudante

Considerando uma escala de 1 a 4 onde:

1. Não concordo/não percebo
2. Concordo parcialmente/percebo parcialmente.
3. Concordo/percebo.
4. Concordo **plenamente**/percebo **plenamente**.

Avalie as questões a seguir:

I. Para você estas estampas transmitem uma mensagem? 1 2 3 4

II. Você percebe nas estampas apresentadas a existência de uma ideia de harmonia e continuidade entre os elementos? 1 2 3 4

III. Você considera esta estampa esteticamente atraente/interessante? 1 2 3 4

IV. Você acredita que esta estampa poderia continuar sendo usada daqui a 5 anos? 1 2 3 4

V. Você vincula estas estampas à algum movimento cultural, de moda ou período histórico? 1 2 3 4

Em caso de optar por 2,3 e 4: qual? Acredito que cultura seja conhecimento assim todo que foi passado para sua fabricação atribuo como cultura, mas um específico urbanismo

VI. Você associa esta estampa a um gênero em específico? 1 2 3 4

Em caso de optar por 2,3 e 4: qual? _____

VII. Você considera esse tecido confortável? Pense no uso proposto para ele enquanto um acessório (lenço/ echarpe) e fique à vontade para experimentá-lo de maneira tátil mais uma vez. 1 2 3 4

VIII. Você percebe qualidade neste tecido? 1 2 3 4

IX. Você percebe uma preocupação ecológica neste produto? 1 2 3 4

Você considera que um lenço com esta estampa combina com outros itens de seu guarda-roupa?

X. estampa 1 (branca) 1 2 3 4

XI. estampa 2 (azul) 1 2 3 4

XII. estampa 3 (amarela) 1 2 3 4

XIII. Até que valor de compra você considera que seria justo e estaria disposto a investir em um produto com esta proposta?

R\$20 - R\$30 R\$40 - R\$50 R\$60 - R\$70 R\$80 - R\$90 R\$100 ou mais

Gesto, Significado e Superfície: uma análise no contexto do Slow Fashion
 Etapa de Verificação
 Questionário nº: 05

Nome: GIOVANA VILLA Idade: 33
 Gênero com o qual se identifica: F
 Cidade: POA Formação: FISIOTERAPEUTA
 Atuação profissional: FISIO

Considerando uma escala de 1 a 4 onde:

1. Não concordo/não percebo
2. Concordo parcialmente/percebo parcialmente.
3. Concordo/percebo.
4. Concordo **plenamente**/percebo **plenamente**.

Avalie as questões a seguir:

- I. Para você estas estampas transmitem uma mensagem? 1 2 3 4
- II. Você percebe nas estampas apresentadas a existência de uma ideia de harmonia e continuidade entre os elementos? 1 2 3 4
- III. Você considera esta estampa esteticamente atraente/interessante? 1 2 3 4
- IV. Você acredita que esta estampa poderia continuar sendo usada daqui a 5 anos? 1 2 3 4
- V. Você vincula estas estampas à algum movimento cultural, de moda ou período histórico? 1 2 3 4
 Em caso de optar por 2,3 e 4: qual? _____
- VI. Você associa esta estampa a um gênero em específico? 1 2 3 4
 Em caso de optar por 2,3 e 4: qual? _____
- VII. Você considera esse tecido confortável? Pense no uso proposto para ele enquanto um acessório (lenço/ echarpe) e fique à vontade para experimentá-lo de maneira tátil mais uma vez. 1 2 3 4
- VIII. Você percebe qualidade neste tecido? 1 2 3 4
- IX. Você percebe uma preocupação ecológica neste produto? 1 2 3 4

Você considera que um lenço com esta estampa combina com outros itens de seu guarda-roupa?

X. estampa 1 (branca) 1 2 3 4

XI. estampa 2 (azul) 1 2 3 4

XII. estampa 3 (amarela) 1 2 3 4

XIII. Até que valor de compra você considera que seria justo e estaria disposto a investir em um produto com esta proposta?

R\$20 - R\$30 R\$40 - R\$50 R\$60 - R\$70 R\$80 - R\$90 R\$100 ou mais

Gesto, Significado e Superfície: uma análise no contexto do Slow Fashion

Etapa de Verificação

Questionário nº: 06

Nome: Adriane Emmanuella Kelling Gonçalves Idade: 35
 Gênero com o qual se identifica: feminino
 Cidade: Porto Alegre Formação: farmacêutica
 Atuação profissional: perfumaria

Considerando uma escala de 1 a 4 onde:

1. Não concordo/não percebo
2. Concordo parcialmente/percebo parcialmente.
3. Concordo/percebo.
4. Concordo **plenamente**/percebo **plenamente**.

Avalie as questões a seguir:

- I. Para você estas estampas transmitem uma mensagem? 1 2 3 4
- II. Você percebe nas estampas apresentadas a existência de uma ideia de harmonia e continuidade entre os elementos? 1 2 3 4
- III. Você considera esta estampa esteticamente atraente/interessante? 1 2 3 4
- IV. Você acredita que esta estampa poderia continuar sendo usada daqui a 5 anos? 1 2 3 4
- V. Você vincula estas estampas à algum movimento cultural, de moda ou período histórico? 1 2 3 4
 Em caso de optar por 2,3 e 4: qual? _____
- VI. Você associa esta estampa a um gênero em específico? 1 2 3 4
 Em caso de optar por 2,3 e 4: qual? _____
- VII. Você considera esse tecido confortável? Pense no uso proposto para ele enquanto um acessório (lenço/ echarpe) e fique à vontade para experimentá-lo de maneira tátil mais uma vez. 1 2 3 4
- VIII. Você percebe qualidade neste tecido? 1 2 3 4
- IX. Você percebe uma preocupação ecológica neste produto? 1 2 3 4

Você considera que um lenço com esta estampa combina com outros itens de seu guarda-roupa?

X. estampa 1 (branca) 1 2 3 4

XI. estampa 2 (azul) 1 2 3 4

XII. estampa 3 (amarela) 1 2 3 4

XIII. Até que valor de compra você considera que seria justo e estaria disposto a investir em um produto com esta proposta?

R\$20 - R\$30 R\$40 - R\$50 R\$60 - R\$70 R\$80 - R\$90 R\$100 ou mais

Gesto, Significado e Superfície: uma análise no contexto do Slow Fashion
 Etapa de Verificação
 Questionário nº: 07

Nome: Ana Carolina Lopes de Almeida Idade: 22
 Gênero com o qual se identifica: feminino
 Cidade: Porto Alegre Formação: Relações Públicas
 Atuação profissional: estudante

Considerando uma escala de 1 a 4 onde:

1. Não concordo/não percebo
2. Concordo parcialmente/percebo parcialmente.
3. Concordo/percebo.
4. Concordo **plenamente**/percebo **plenamente**.

Avalie as questões a seguir:

- I. Para você estas estampas transmitem uma mensagem? 1 2 3 4
- II. Você percebe nas estampas apresentadas a existência de uma ideia de harmonia e continuidade entre os elementos? 1 2 3 4
- III. Você considera esta estampa esteticamente atraente/interessante? 1 2 3 4
- IV. Você acredita que esta estampa poderia continuar sendo usada daqui a 5 anos? 1 2 3 4
- V. Você vincula estas estampas à algum movimento cultural, de moda ou período histórico? 1 2 3 4
- Em caso de optar por 2,3 e 4: qual? pinturas rupestres e estilo antiga (yana)
- VI. Você associa esta estampa a um gênero em específico? 1 2 3 4
- Em caso de optar por 2,3 e 4: qual? _____
- VII. Você considera esse tecido confortável? Pense no uso proposto para ele enquanto um acessório (lenço/ echarpe) e fique à vontade para experimentá-lo de maneira tátil mais uma vez. 1 2 3 4
- VIII. Você percebe qualidade neste tecido? 1 2 3 4
- IX. Você percebe uma preocupação ecológica neste produto? 1 2 3 4

Uso jogera que já tenho a informações, sim. Mas me chamou a atenção saber que era feito de garrafas pet pela maciez. Então, acho que não teria percebido sozinho.

Você considera que um lenço com esta estampa combina com outros itens de seu guarda-roupa?

X. estampa 1 (branca) 1 2 3 4

XI. estampa 2 (azul) 1 2 3 4

XII. estampa 3 (amarela) 1 2 3 4

XIII. Até que valor de compra você considera que seria justo e estaria disposto a investir em um produto com esta proposta?

R\$20 - R\$30 R\$40 - R\$50 R\$60 - R\$70 R\$80 - R\$90 R\$100 ou mais

Gesto, Significado e Superfície: uma análise no contexto do Slow Fashion
 Etapa de Verificação
 Questionário nº: 08

Nome: RAFAEL KÖNIG Idade: 29
 Gênero com o qual se identifica: MASCULINO
 Cidade: PUNTO ALEGRE Formação: DESIGNER
 Atuação profissional: DESIGNER DE MODA

Considerando uma escala de 1 a 4 onde:

1. Não concordo/não percebo
2. Concordo parcialmente/percebo parcialmente.
3. Concordo/percebo.
4. Concordo **plenamente**/percebo **plenamente**.

Avalie as questões a seguir:

I. Para você estas estampas transmitem uma mensagem? 1 2 3 4

II. Você percebe nas estampas apresentadas a existência de uma ideia de harmonia e continuidade entre os elementos? 1 2 3 4

III. Você considera esta estampa esteticamente atraente/interessante? 1 2 3 4

IV. Você acredita que esta estampa poderia continuar sendo usada daqui a 5 anos? 1 2 3 4

V. Você vincula estas estampas à algum movimento cultural, de moda ou período histórico? 1 2 3 4

Em caso de optar por 2,3 e 4: qual? OS TAFOS DA ARQUITETURA ME REMETEM A ALGUMA GISA CULTURAL

VI. Você associa esta estampa a um gênero em específico? 1 2 3 4

Em caso de optar por 2,3 e 4: qual? _____

VII. Você considera esse tecido confortável? Pense no uso proposto para ele enquanto um acessório (lenço/ echarpe) e fique à vontade para experimentá-lo de maneira ítil mais uma vez. 1 2 3 4

VIII. Você percebe qualidade neste tecido? 1 2 3 4

IX. Você percebe uma preocupação ecológica neste produto? 1 2 3 4

Você considera que um lenço com esta estampa combina com outros itens de seu guarda-roupa?

X. estampa 1 (branca) 1 2 3 4 5

XI. estampa 2 (azul) 1 2 3 4 5

XII. estampa 3 (amarela) 1 2 3 4

XIII. Até que valor de compra você considera que seria justo e estaria disposto a investir em um produto com esta proposta?

R\$20 - R\$30 R\$40 - R\$50 R\$60 - R\$70 R\$80 - R\$90 R\$100 ou mais