

# **A RELAÇÃO ENTRE A ILUSTRAÇÃO DE MODA E O DESENVOLVIMENTO DE ESTAMPA: ESTÉTICA QUE SOBREPÕEM A SUPERFÍCIE TÊXTIL**

Autor(a): CIRINO, Karina  
Orientadora(o): Bertollo, Marina de Lara

## **RESUMO**

Este projeto de conclusão de curso tem como finalidade apresentar a relação entre a ilustração de moda com a criação da estampa, e descrever as etapas do processo de elaboração a partir de desenho manual autoral, com utilização de técnica de esboço manual, vetorização, e manipulação da imagem por meio de programas gráficos para finalização da arte. Visando os cumprimentos para a conclusão do Curso Superior de Tecnologia em Design de Moda do Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC). O presente trabalho contribui para salientar o projeto em si que é contextualizar a relação que existe entre a ilustração de moda e o processo de criação de estampas que contribuem para dar estética ao produto/ roupas de moda, onde linguagem visual expressa na estampa é materializada em formas, cores e figuras até a sua finalização para as superfícies têxteis. Foram utilizadas como metodologia pesquisa bibliográfica e documental, por meio de livros, periódicos, artigos. Além disso foi realizada uma entrevista com profissional Designer Têxtil de empresa privada. Os resultados apresentam-se satisfatórios no que diz a respeito sobre o processo de desenvolvimento da estampa, trazendo a contextualização das suas etapas.

**Palavras-chaves:** Processo Criativo. Ilustração de Moda. Estampa. Design de superfície têxtil.

## **INTRODUÇÃO**

O propósito do estudo é apresentar a relação entre a ilustração de moda com o desenvolvimento de estampa: estética que sobrepõe a superfície têxtil. Dessa forma, para contextualizar as etapas de criação de uma estampa autoral se fez necessário a busca por bibliografia relacionada com o desenvolvimento de estamparia e com o processo de criação da arte até a aplicação ao produto de moda para agregar conhecimento a pesquisa. O propósito sempre foi desenvolver ou criar um conteúdo que trabalha a estética da arte e sua linguagem comunicativa visual, que a estampa transfere para o indivíduo contribuindo para a descrição de sua personalidade, ou marca a identidade do designer e daquele que se sinta representado. Mais precisamente o estudo simplifica a utilização da criatividade e do conhecimento, pois de certa forma valoriza o desenho em si, pode onde apenas um esboço há a possibilidade de terminar como estampa em uma t-shirt e até mesmo em tecidos têxteis.

Duarte (2010) apresenta a ilustração como uma imagem ou um desenho que geralmente possui característica de forma figurativa, ou seja, uma linguagem de representação por meio de figuras, podendo também ser exibida como desenho abstrato. Ainda explica que traço do desenho é muito utilizada como linguagem para acompanhar, explicar, informar, sintetizar ou até mesmo comunicação por meio de artes gráficas.

Desta forma, a partir da compreensão de todo o processo de desenvolvimento de estamparia para produto de moda torna-se possível entender que a estampa está relacionada desde o momento em que uma coleção é pensada pelo Designer de Moda e/ ou estilista, em que este profissional organiza seu briefing de coleção pensando na estética visual da superfície do seu produto e conforme o perfil do seu público consumidor.

Onde fez-se necessário trazer contextos que abordam a relação entre a ilustração de moda com o desenvolvimento da estampa para aplicação na superfície têxtil, para isto partiu-se da problemática: como é o processo de pesquisa e desenvolvimento de estampa? Nesse sentido, a pesquisa tem como objetivo geral apresentar a relação entre a linguagem da ilustração de moda e o processo de desenvolvimento de estampas, salientando-se a estética visual sobre a superfície têxtil. Tendo como objetivos específicos contextualizar o processo de pesquisa e de criação de uma estampa por meio de ilustração manual para superfície têxtil; analisar as técnicas e os programas utilizados para montagem de uma estampa; ressaltar o passo a passo deste processo de criação e os tipos de aplicação utilizadas na superfície têxtil. Portanto, a justificativa para a realização desta pesquisa se dá pela busca de agregar conhecimento no processo de criação e manipulação de estampas correlacionado com ilustração de moda para aplicação na superfície têxtil.

Briggs-Goode (2014), ressalta que o designer adquire conhecimento e experiência da sua prática de criação através de pesquisa visual. É plausível usar as desenvolturas dos desenhos, cor e padronagem de repetição, ou seja, é crucial gerar as ideias, imagens, vetores que podem ser trabalhadas e editadas no processo de criação do seu briefing. O designer utiliza de múltiplas estratégias e técnicas, como a exploração de composição, escala, desenhos manuais, edição de imagem, e que estes métodos são empregados na construção de estampa, que são aplicados tanto na estamparia manual quanto na digital.

Este presente trabalho contribuiu para descrever o processo de criação de estampas para produto de moda podendo ser aplicada ou utilizada em superfícies têxteis.

## **2 DESENVOLVIMENTO**

### **2.1 Pesquisa e Processo Criativo de desenvolvimento de coleção**

Em suma abordar brevemente o processo criativo/desenvolvimento de coleção para entendermos que nela é projetada quais peças vão conter formas, cores e estampas sobre a superfície, e que tudo parte de pesquisas e tendências de mercado e consumidor. Como Briggs-Goode (2014) salienta que o Designer e/Estilista é o profissional dinâmico que trabalha sua inspiração por meio de pesquisa de um Briefing que será seu esboço do projeto a ser desenvolvido, ou seja, seu *brainstorming*, ele conta para o entusiasmo do criador e estilos de design, noção de ilustrações; pesquisa de tendências futuras, cores, figuras, conceito, como e onde será aplicado, tudo isso para iniciar o primeiro passo do processo criativo que é o *moodboard*. Já os designers de estamparia têxtil têm o hábito de serem organizados com divisões de estilos, entre as quais se separam entre: florais, geométricos, figurativos e étnicos. Cada um desses conjuntos possui subseções; e este conjunto de informações e as suas propriedades

permitem que o profissional se comunique e responda a um briefing com uma visão total de ideias, visual e verbalmente.

Bona (2019) apud Scoz e Santos (2022) ressaltam em relações aos designers têxteis do Sul, que em algumas características são cruciais das personalidades dos designers, que é a parte essencial e extraordinária no processo de criação. Uma delas é a sua criatividade através dos propósitos e das junções de conceitos que os designers reúnem durante sua trajetória no processo criativo, com seu envolvimento ativo em todas as tomadas de decisões e andamento do projeto. Onde sua ligação torna-se emotiva e forte em relação com a marca e os produtos, sendo assim coloca-se na totalidade seu espírito empreendedor.

Os Designers de Santa Catarina que foram pesquisados por Bona (2019) foram unânimes em demonstrar que não utilizaram nenhum processo ou etapa de referência para desenvolver as suas coleções. Ressaltando que o entendimento do desenvolvimento projetual do produto é um marco alcançado dentro do projeto em construção por suas estratégias elaboradas. As autoras citam as etapas que Bona compreendeu dos respectivos profissionais, simplificando-as em seis etapas como: (1) Pesquisa e análise do produto, processos de desenvolvimento por meios tecnológicos, novos experimentos de materiais físicos, sistemas e softwares; (2) Pesquisa e resultados ergonômicos e protocolares, focado no consumidor; (3) Pesquisa e aspectos mercadológicos, ou seja, um briefing de todas as informações necessárias que faz parte de mapa mental para o processo de criação como identidade, missão, marca, segmento e consumidor; (4) Pesquisa e análise socioculturais; (5) Análise do sistema produtivo do design, planejamento e cronograma do desenvolvimento do produto, comunicações, Análise e cálculos dos custos do projeto; (6) Sustentabilidade socioambiental.

### 2.1.1 Ilustração de moda

Ressaltando de maneira sucinta ilustração de moda para compreendermos a sua correlação com a estampa como estética no produto de moda. Duarte (2010) exemplifica que na ilustração de moda o Designer/Estilista faz uso de sua interpretação individual para criar e aplicar no produto, que ao expandir suas projeções sobre o desenho de moda ele exerce uma valiosa comunicação visual, ou melhor que o desenho como expressão de linguagem ilustrativa trazem elementos que envolvem a moda. Embora a ilustração de moda sofreu muitas alterações no decorrer da história, e as suas técnicas de aplicações também. Blackman (2007) apud Duarte (2010) enfatiza este período no século XVI como as primeiras ilustrações para que foram feitas, bem como as explorações e as descobertas tomaram gosto pelo fascínio por vestidos e pelos trajes de todas as nações do mundo. Os artistas eram levados nas grandes navegações com o desígnio de registrar o que era achado nos novos continentes conforme as sucessivas descobertas, mas eles eram cativados pelos trajes e as diversidades nas superfícies desenhadas nos tecidos que lhes chamavam mais a atenção no olhar, motivos pelos quais as vestimentas foram registradas nas viagens e as indumentárias de diversas culturas e civilizações de diversos lugares diferentes.

Lacerda (2021) aborda a relevância das origens da xilogravura, resalta a técnica de impressão para replicar imagens em superfícies. Relata que nos primórdios da história estas ferramentas eram utilizadas pelos europeus, onde o papel era pressionado com uma bola de tecido com miolo de crina, extensão de quando a xilogravura era sobreposta nas superfícies dos tecidos. A mesma já era utilizada e

aplicada em tecidos por diversos povos como egípcios, persas, indianos, persas e até mesmo na América Pré-Colombiana, etc., ou seja, a estampa sendo aplicada por meio de carimbo como representação visual no produto final.

Figura 1- Xilogravura em madeira/carimbo



Fonte: <https://livros.hypotheses.org/144>

Segundo Gagnato e Levinbook (2008), os elementos sobre a história da ilustração de moda traz e nos proporciona uma visão histórica durante a trajetória contada pelo passar do tempo, contribuindo traços destas jornadas, valores e comportamentos, e suas alterações como as inovações influenciadas com a chegada de novas estéticas, permitindo-se entender interpretações do espírito do tempo, em outras palavras retratadas em épocas em que elas existiram. Para Duarte (2010), a ilustração é uma arte ou esboço que configura formas representativas de indicações de ideias através de uma linguagem por meio de figuras, linhas e sombras, podendo ser abstratas, onde as mesmas são de usos para facilitar o visual, servir de explicação, e até ser uma imagem que caracteriza uma comunicação informativa. O método da elucidação de moda tende a ser veiculada por meios de plataformas digitais, como estratégia de marketing visual, propaganda através de meios midiáticos, estes encontram-se presentes nos jornais, nas revistas, nos livros, nas mídias sociais e nos livros, logo, trata-se de uma linguagem da publicidade e propaganda. Portanto, a ilustração de moda também se torna um produto de divulgação. Sendo assim, a arte pode ser tida como uma comunicação ilustrativa, ou seja, uma linguagem visual, que proporciona elementos que transmitem a mensagem da moda em sua estética e de divulgação do produto.

De acordo com Gagnato e Levinbook (2008), a criatividade e as habilidades artísticas para desenvolver produtos se tornam de grande importância e podem ser consideradas como um diferencial na carreira do designer, tanto quanto a construção de novas estéticas de ilustração de moda quanto a de estampa para superfícies têxteis. Segundo os pressupostos teóricos dos autores Gagnato e Levinbook (2008), uma das maneiras de representação gráfica que a moda possui é a ilustração, igualmente como o desenho de moda, compreendida como linguagem de representação visual, o desenho ilustração de moda traz informações favoráveis do mundo, como também as releituras da indumentária ao longo da história, inovando as estéticas do vestuário e da estampa na superfície têxtil.

Gagnato e Levinbook (2008), enfatizam que a ilustração consiste em uma viagem no tempo, pois os elementos compostos em uma arte trazem descrições desse tempo, valores, condutas, mudanças e costumes, por outro lado o desenho é resultado também da utilização de imagens ou fotografias que serve como meios de inspiração para desenvolver ideias, por outro lado que as imagens capturadas por meio dos olhos

do designer também é como ferramenta como forma de registrar uma impressão da realidade do que visualizamos, é a mesma nos alimentamos com novas ideias e estéticas do esboço. Este cenário visual, nos permite perceber que a ilustração de moda é uma jornada experimental de novas estéticas, conceitos e técnicas de comunicação conceituais que influenciam comportamentos e as vestimentas nos estilos de vida dos indivíduos.

Para Puls e Montanheiro (2012), a ilustração de moda entende-se que é o desenho do produto de vestuário finalizado, trazendo o conceito da marca, trabalhando a estética visual da peça e a linguagem em forma de artes abstratas, linhas, formas e artes expressivas como o diferenciado. Os autores Puls e Montanheiro (2012) ainda destacam que o processo de criação é livre, ou seja, sem plano de projeto, utilizando-se de diversas técnicas e maneiras de apresentação como colagem, texturas e suportes diferenciados etc.

Para tal demonstração deste processo de ilustração de moda com estampa contextualizada na peça como estética visual do produto, agrega-se ao trabalho presente uma imagem abaixo autoral de coleção final de conclusão de curso Design de Moda.

Figura 2 - Ilustração de Moda - Coleção final



Fonte: Autora, 2023

### 2.1.2 Desenvolvimento de estampa autoral:

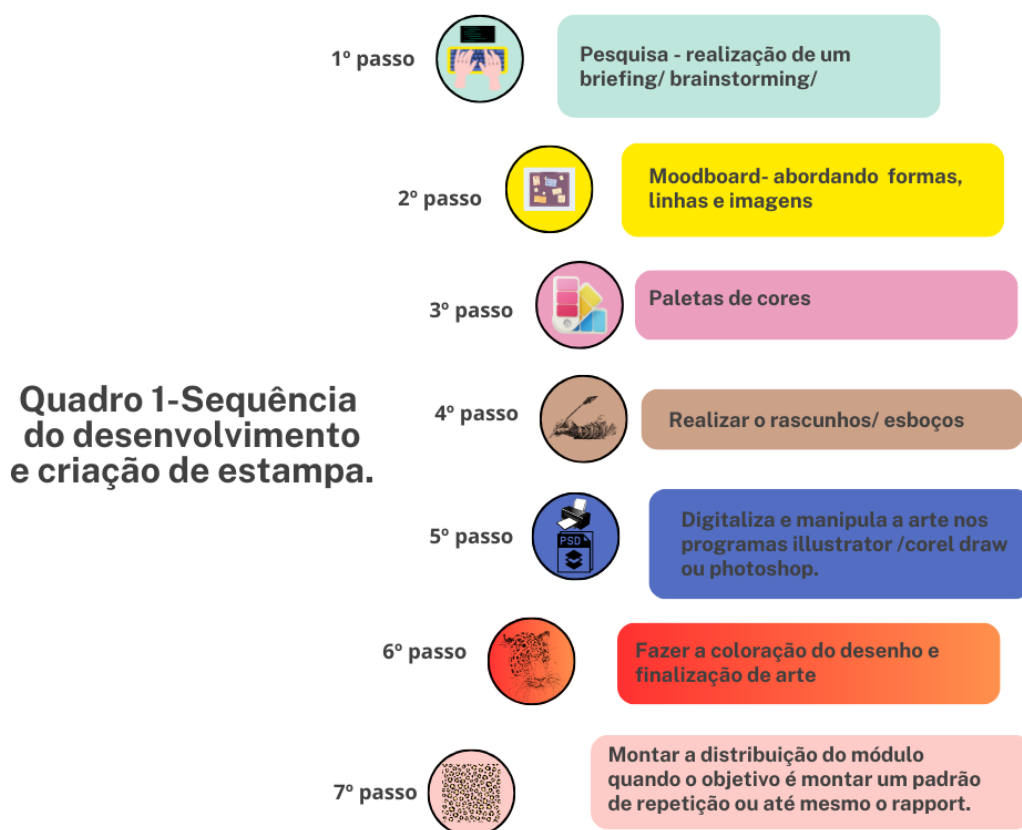
No decorrer dos estudos compreendemos toda a trajetória histórica para se chegar ao surgimento da estampa, sua utilização e aplicabilidade do desenho para o tecido, respaldando Silva (2019), enfatiza que segundo apud Pezzolo (2009) sobre os primeiros resultados de estamparia foram entre os séculos V e VI a. C, com elementos ácidos e corantes naturais, e na Idade Média, eram feitos com blocos de madeira xilogravura. Já no século XX, foi desenvolvida a impressão por meio de quadros chamados de serigrafias. Com os avanços, o processo de estampagem trouxe o jato de tinta, ou seja, a estamparia digital. Esta técnica nos permite a reprodução idêntica dos desenhos, com mais cores e maior riqueza de detalhes.

Silvia (2019) salienta que Edwards (2012) conclui que podemos de certa forma complementar que ao decorrer da história compreendemos que temos a diversidade materiais e técnicas para a utilização de criação de estampa como: matéria naturais,

floral, animal, estilizado, geométrico, abstrato, objetos, grandes e listras, figuras humanas.

Tsukamoto (2021) descreve o processo de criação de estampa, que será apresentado suas etapas por meio do Quadro abaixo:

Quadro 1 - Sequência do desenvolvimento e criação de estampa.



A excelência da arte final, é o acabamento de um trabalho de arte manipulado cuidadosamente em programas como photoshop, illustrator e coreldraw, ou seja, graficamente, trabalhando a qualidade da imagem com especificações sobre retículas, áreas de cor, fotografias, ampliações, reduções etc. A arte final deve estar no tamanho de medidas reais que serão impressas, e o tamanho que a estampa terá, quantidade de cores a ser usada, todas estas separações são feitas no photoshop, para gravação de fotolito e para a gravação de quadros. Para outros tipos de impressões que não utilizam quadros a arte é salva sem separação de cores.

### 2.1.3 Design de superfície têxteis

Silva (2019), aborda que o entendimento de Design de Superfície não é atual. Respalda que surgiu em 1977 com a Surface Design Association, para Rùthschilling (2017), compreendendo que o design de superfície é uma aplicação do design que projeta texturas bidimensionais e tridimensionais tanto visuais como táteis, para diversas superfícies, com o desígnio de tratá-las, criando uma estética e funcionalidade adequada para os distintos materiais utilizáveis, produtos e métodos de produção, sejam elas artesanais ou industriais.

Freitas (2011) afirma que o design de superfície aspira trabalhar a superfície, executando desta forma não apenas um suporte material de proteção e acabamento, mas a arte sobre a superfície do tecido que confirma a arte como linguagem transmitida para o objeto/produto na sua finalidade, ou seja, a estampa aplicada na superfície traz comunicação informativas consideráveis que podem ser percebidas por meio dos sentidos, das cores, das texturas e grafismos. Incluindo -se o design gráfico que tem forte influência de aplicação na superfície também, contribuindo com as a linguagem escrita verbais para serem lidas e compreendidas pelo consumidor.

Já, para Gagnato e Levinbook (2008), o design de superfície compreende-se como um componente, que será manuseado também, até mesmo se for uma produção em série que visa um grupo de consumo ou uma peça única feitos artesanalmente. De acordo com ambas as maneiras o projeto se modificará por meio de seus desenvolvimentos técnicos e criativos, sendo a área de apoio denominada de superfície, ou seja, o primeiro contato exterior, a parte externa, aparente e tratável do objeto, seu aspecto.

Silva (2019), ressalta que design de superfície têxtil além de um trabalho técnico, está entrelaçado com a criatividade pois está correlacionado com a arte, ou seja, a estética da peça ou produto se dá por meio da ilustração. A autora também aborda os povos antigos que foram os primordiais desse estilo, pois a história da moda nos traz a estética sua aplicação em diversas superfícies, como por exemplo instrumentos domésticos, ambientes arquitetônicos e artigos têxteis, ao longo da história o indivíduo vem modificando, e melhorando a interação com a superfície dos objetos com os quais coexiste desde a pré-história. Silva (2019) enfatiza que para Manzini (1993), é uma maneira de reunir os valores simbólicos e culturais das peças.

Figura 3 - Ornamento aplicado em tecido simultaneamente.



Fonte: [História da Moda Indumentária • Bizantinos \(tumblr.com\)](https://www.tumblr.com/historia-da-moda-indumentaria-bizantinos)

Entretanto, os vários trabalhos projetuais que são ligados aos procedimentos e métodos do design de superfície em estamparia têxtil, de acordo com Gagnato e Levinbook (2008), dão ênfase ao design estrutural, relativo às suas análises em áreas distintas, o processo de criação, as variações de cores e o acompanhamento da produção industrial, ou seja, tudo o que compõe a ilustração para a impressão. Portanto, a construção de uma estampa, podendo ser ela estampa corrida para compor na impressão uma arte em todo o tecido, ou como um conjunto de desenhos formados a partir de rapport que será replicado em um rolo inteiro de tecido. Outras características das aplicações nas superfícies têxteis são por meio do tamanho da arte, da cor e textura, dos volumes e dos traços visuais, como também a harmonias entre eles, e todos estes

processos determinarão os resultados no produto final, com aspecto e estética da criação visual que constitui a melhor definição da arte possível, ou seja, o desenho de estamparia.

Para Gragnato e Levinbook (2008) a estampa pode ser considerada então, como uma imagem, que tem uma linguagem por meio de sua construção visual, exterioridades que tem conexão com o design de moda. A construção da arte requer um processo de pesquisas e programação que antecede sua criação, é feito por elaboração projetual e decifração de sinais, tais como: o briefing de mercado, tendências de moda e de comportamento sociais. É de suma importância o designer de moda fazer um cronograma de planejamentos, para desenvolver, lançar e promover seus produtos no mercado.

Com embasamento no contexto de Gragnato e Levinbook (2008), podemos compreender o processo de influência do aspecto visual em uma superfície, os autores ainda mencionam que um papel em branco, texturizado ou não, é uma superfície. No alcance em que recebe informações impressas em sua face, ou seja, por meio de texturas diversas que compõem seu aspecto e propriedade visual tátil. Pois o projeto vai se moldando através de uma verificada no aspecto visual, é aqui que a ilustração de moda e desenho de estamparia se conectam para ganhar vida sobre o tecido agregando elementos com texturas, formas, cores, ilustrações e diversos tipos de composições visuais entre outros, encontramos uma aproximação entre esta área, a ilustração de moda e o desenho de estamparia.

Silva (2019), relata que o design de superfície têxtil no caso a estampa é feito para tecidos, com criações bidimensionais para artigos de moda e decoração. E que as aplicações tem vários meios e técnicas como: podem ser diretamente feitos nos fios por meio de processos da tinturaria (renda, tricô, tapeçaria); Estamparia digital/rotativa; Bordados, Strass e termocolantes, etc.;

### **3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

Quanto aos procedimentos metodológicos para este trabalho, esta pesquisa baseia-se em uma classificação como pesquisa aplicada; a análise do problema é qualitativa. Pois os objetivos, é uma abordagem exploratória e já os procedimentos técnicos utilizados basearam-se na busca de dados secundários, que consiste na referência de outros autores presentes na literatura relacionada à temática abordada, como também uma aplicação de uma entrevista feita com o profissional de designer têxtil que atua na função como desenhista na indústria têxtil (privada), onde o designer responderá uma pesquisa de campo que é formada por perguntas e respostas. Entretanto, para alcançar o resultado deste trabalho conclui-se que foram utilizadas a pesquisa bibliográfica e documental, por meio de livros, periódicos, artigos, pesquisa avaliativa de dados entre outras fontes.

Lima e Mito (2007) dá ênfase à (MINAYO, 1994, p. 22), que salienta quando se apresenta a escolha da metodologia que estipulamos para a realização da pesquisa, é como esboçarmos um cronograma de pensamentos com a sua prática para realizar, ou seja, a aplicabilidade na realidade. E que os materiais separados para a fundamentação devem ser um método teórico que aos olhos da sociedade entende como validade bibliografias que já foram validadas por pesquisadores anteriormente. Desta forma podemos compreender que todo processo de pesquisa é feito por meio de outras pesquisas, de estudos que já foram fundamentados teoricamente e com resultados

alcançados. Entretanto todo este pensamento nos clareia a ideia de que é crucial ter princípios teóricos e o conjunto de técnicas escolhidas pelo estudioso para alcançar os objetivos e resultados de uma pesquisa. Conclui se que a metodologia é o princípio para o começo, meio e fim da realização de um trabalho.

#### **4 RESULTADOS E DISCUSSÕES**

Este projeto teve como objetivo inicial agregar conhecimento visionando o interesse de saber como funcionava o processo de desenvolvimento de estampa, de onde tudo começa e onde tudo acaba. Ressaltar a metodologia de pesquisa e ilustração de moda foi essencial, para compreendermos o quanto tudo está correlacionado com a criação de estampa. Entendemos que o estilista faz a pesquisa da coleção, cria seus produtos de moda, e solicita ao designer junto com suas referências de pesquisa o objetivo de estética que almeja aplicar sobre a superfície do produto. É neste momento que o profissional desenhista faz uma segunda pesquisa para obter as formas, textura, linhas, imagens etc. para trabalhar o processo e técnicas de desenvolvimento da estampa, ou seja, a arte que vai sobrepor o produto, o desenho que torna a superfície têxtil que nada mais é uma forma de agregar beleza e valor a peça.

Contudo fez se necessário realizar uma entrevista com o profissional Designer Têxtil “desenhista” para obtermos os resultados que nos confirmam a metodologia discutida e traz os resultados atingidos com o projeto, onde apresentam-se satisfatórios no que diz a respeito sobre o processo de desenvolvimento e criação de estampa. Salientando que toda forma de estética agrega valores aos produtos e proporcionam uma troca de linguagem e identidade de moda ao consumidor, contribuindo com conhecimento e aprendizado de moda.

Para evidenciarmos a pesquisa do projeto e toda a fundamentação teórica posta, foi realizado parte da metodologia uma pesquisa aplicada da natureza qualitativa, enfatizando o projeto em si. Foi realizada uma pesquisa com perguntas abertas, a fim de descrever o processo de desenvolvimento de estampa na prática na indústria têxtil.

Desta forma segue abaixo a tabela com entrevista realizada com as perguntas e respostas com a profissional de designer de indústria têxtil privada para obter resultados deste trabalho. Quadro 2 e 3 com o processo de pesquisa de estudos.

## PROCESSO DE CRIAÇÃO DE ESTAMPAS E QUALIDADE DA ARTE NA PRÁTICA NA INDÚSTRIA TÊXTIL



### PERGUNTAS 1 Á 5

### RESPOSTAS

### DISCUSSÃO

A referência do briefing ("o conceito - ponto de partida") para elaborar a estampa parte do estilista ou do designer?

O estilista



O estilista define a ideia da estampa, ele passa a referência.

Quais métodos são utilizados para criar a estampa?

Desenho manual ou Digital



Aqui se refere aos esboços, a coleta de vários elementos, formas, linhas, textura.

Quais programas gráficos são utilizados para a realização da arte da estampa?

Illustrator, corel draw, photoshop



Programas para desenhar e manipular o esboço. Aplicar cores, etc.

Como é feito o processo da arte final?

Separação de cores e acabamentos para gravação de quadros da estampa.



Separação de cores do desenho, cada em uma janela do programa, feito a revisão de todos os detalhes postos.

Qual é a importância da arte da estampa em ter um bom acabamento para a impressão?

A qualidade da resolução do trabalho influencia no produto final



A arte da estampa deve estar com ótima qualidade para impressão para obter boa resolução no resultado final.

## PROCESSO DE CRIAÇÃO DE ESTAMPAS E QUALIDADE DA ARTE NA PRÁTICA NA INDÚSTRIA TÊXTIL



### PERGUNTAS 6 Á 10

### RESPOSTAS

### DISCUSSÃO

Como é feita a separação das cores da arte da estampa para a gravação dos quadros?

É separada em camadas com encaixe perfeito para uma sobrepor a outra nas telas da estamparia.



Cada cor da arte é separada em camadas diferentes, sem perder o encaixe.

Quais são os erros mais comuns no momento da criação, da vetorização e da finalização da estampa?

Baixa resolução da imagem, serrilhados, falta de conhecimento com camadas e canais.



Imagem com péssima qualidade, e profissional sem conhecimento das técnicas e utilização das ferramentas do programa para manipulação.

Como manter a qualidade das cores e da imagem para a impressão da estampa?

Geralmente usa-se um padrão de perfil para se ter sempre as mesmas cores.



Configuração do programa, para que sempre mantenha o mesmo perfil.

Como alcançar o sucesso no resultado da estampa?

Capricho e qualidade de trabalho.



Conhecimento de técnicas, e programas e das ferramentas de utilização do programa.

Concorda que a criação de estampa esta correlacionado com a ilustração de moda por utiliza lá como estética de produto ?

Sim



A estampa surge depois que a criação de coleção é feita, ou seja, é feito o desenho de moda, na sequencia é pensado se é uma peça lisa ou com estampa como forma de estética ao produto.

Resultado testado na prática com 4 etapas do processo de estampa autoral, partindo de um desenho manual, por meio de imagem será contado o passo a passo deste desenvolvimento da estampa, a arte em si traz uma linguagem de liberdade feminina.

Figura 4 (1º Passo) - Desenho autoral manual-rascunho com nanquim.



Fonte: Autora, 2023.

Figura 5 (2º Passo) - Desenho digitalizado trabalhado no illustrator/vetor



Fonte: Autora, 2023.

Figura 6 (3º Passo) - Estampa manipulada e finalizada no photoshop.



Fonte: Autora, 2023.

Figura 7 (4º Passo) - Estampa aplicada por meio de transfer localizada na t-shirt



Fonte: Autora, 2023.

Figura 8 – Fotografia com amostra física e estampa aplicada na peça.



Fonte: Autora, 2023.

## 5 CONCLUSÃO OU CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluo que o presente projeto, atingiu seu objetivo principal, bem como os específicos, contextualizar o processo na prática desde a pesquisa, criação ou montagem de uma estampa por meio de ilustração manual, podendo ser também digital para superfície têxtil; Trouxe as etapas e os meios das técnicas e os programas utilizados para montagem de uma estampa; ressaltamos o passo a passo do início do processo de criação e os tipos de aplicação utilizadas na superfície têxtil.

Este trabalho proporcionou conhecimento teórico como de grande proporção ao iniciante de moda que pode a partir desta pesquisa ter uma compreensão melhor da arte e da estampa para a utilização na disciplina de superfície têxtil, e sua importância na ilustração de moda como estética de produto agregando valor e beleza a coleção, como também traz uma linguagem de comunicação com representatividade de identificação.

Os resultados foram alcançados e discutidos de maneira sucinta para a transcendência teórica, e como é crucial para o profissional de moda buscar aprimorar seus conhecimentos, e domínio de ferramentas digitais para carreira e mercado de trabalho.

## **AGRADECIMENTOS**

Grata a Deus por mais um sonho e ciclo realizado, por me sustentar e dar forças até aqui para concluí-lo, agradeço a mim por não ter posto em balança os obstáculos e nem as dificuldades para buscar a concretização de um objetivo como a graduação, por outro lado me sinto lisonjeada por juntar toda a coragem, garra e determinação do meu interior para que ao longo desta jornada pudesses finalizar mais esta etapa da vida;

Agradeço aos colegas de curso que ambos serviram de apoio nas horas difíceis, e que estes laços de amizade sejam estendidos...

Grata aos meus professores do IFSC que com carinho nesta trajetória foi estendido uma ponte de troca de conhecimento e experiência, como também de amizade para a vida.

“A persistência é o caminho do êxito.” Charlie Chaplin

## REFERÊNCIAS

BARCELLOS, João. **Estamparia a humanidade contada entre tecidos e tintas da têxtil** serigrafia à estampa digital. São Paulo:2ª Ed., EDICON, 2017.

BRIGG-GOODE, Amanda. **Design de estamparia têxtil**. Porto Alegre, Ed. Bookman, 2014.

DUARTE, Carla Stephania de Góis. **A Ilustração de moda e o Desenho de moda**. Mestre em Moda, Cultura e Arte pelo Centro Universitário SENAC Professora do curso profissionalizante de desenho de moda do SENAC Penha alrracky@hotmail.co, Moda Palavra e-periódico, 6 jul. 2010. Disponível em: [Redalyc.A Ilustração de moda e o Desenho de moda](#), < Acesso em 02/07/2023>.

FREITAS, Renata Oliveira Teixeira de. **Design de superfície: ações comunicacionais táteis nos processos de criação**, Editora Edgard Blücher LTDA, 2014. Disponível em < [Design de superfície: ações comunicacionais táteis nos processos de criação - Renata Oliveira Teixeira de Freitas - Google Livros](#)>. Acesso em: 02/07/2023.

GRAGNATO, Luciana, e, LEVINBOOK, Miriam. **Ilustração de Moda e desenho de Estamparia Têxtil: interconexões com o design de MODA**. [Coloquiomoda.com.br](#), [s. l.], 8 jun. 2008. Disponível em:< [ILUSTRAO DE MODA E DESIGN DE SUPERFCIE EM ESTAMPARIA TXTIL: INTERCONEXES \(coloquiomoda.com.br\)](#) > acesso em:02/07/2023.

LACERDA, Danielle. **ARTE EM MADEIRA: AS ORIGENS DA XILOGRAVURA**. PUBLISHED 28/08/2021 · UPDATED 28/08/2021. Disponível em< <https://livros.hypotheses.org/144>> acesso em: 15/10/2023.

LIMA, Telma Cristiane Sasso de; MIOTO, Regina Célia Tamasso. **Procedimentos metodológicos na construção do conhecimento científico: a pesquisa bibliográfica**. Revista katálysis, v. 10, p. 37-45, 2007.v. Disponível em :< [SciELO - Brazil - Procedimentos metodológicos na construção do conhecimento científico: a pesquisa bibliográfica](#) [Procedimentos metodológicos na construção do conhecimento científico: a pesquisa bibliográfica](#)> Acesso em: 10/11/2023.

MAYA, Yorrana. Processo de criação do designer de moda André Lima: cartografando imagens-ilhas. **dObra[s] – revista da Associação Brasileira de Estudos de Pesquisas em Moda**, 2014. Disponível em: < <https://dobras.emnuvens.com.br/dobras/article/view/73>>. Acesso em: 5 out. 2023.

PENSADOR, **Vida e Pensamentos**. Editora Martin Claret. 1997. p. 118. Disponível em: <[Epígrafe para TCC - Pensador](#)>. Acesso em: 19 nov. 2023.

SCOZ, Emanuella; SANTOS, Célio Teodorico. Análise de metodologias do design e elaboração de ferramentas úteis para o processo criativo do designer de moda. **Reamd**, Florianópolis, v. 6, n. 2, p. 1-27, 2022. Trimestralmente. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/ensinarmode/>. Acesso em: 01 jun. 2023.

SILVA, Tânia Cristina do Ramos; PATRÍCIO, Fabiana dos Santos. **Design de superfície têxtil: além da imagem estampada**, São Paulo, 2016. Disponível em: [entremeios.inf.br/published/326pdf](#). Acesso em: 25/03/2023.

SILVA, Hélen Gomes da. **Design de superfície: criação de estampas inspiradas em David Bowie**. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso. Disponível em:<<https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/44205>>. Acesso em:16/10/2023.

TSUKAMOTO, Milena Yoshie; **Desenvolvimento de Estampas Digitais para Produtos Autorais**. São José dos Campos - SP 2021. Universidade do Vale do Paraíba; Faculdade de Educação e Artes Tecnólogo em Artes e Mídias Digitais; Disponível em:<[Desenvolvimento de estampas digitais para produtos autorais \(univap.br\)](https://repositorio.univap.br/handle/123456789/12345)> Acesso em:16/10/2023.