

**O GRAFISMO DA DÉCADA DE 60 COMO REFERÊNCIA
NA CRIAÇÃO DE ESTAMPAS PARA A AMBIENTAÇÃO
DE DORMITÓRIOS**

Carine Mello



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE ARTES E LETRAS
ESPECIALIZAÇÃO EM DESIGN PARA ESTAMPARIA**

**O GRAFISMO DA DÉCADA DE 60 COMO REFERÊNCIA NA
CRIAÇÃO DE ESTAMPAS PARA A AMBIENTAÇÃO DE
DORMITÓRIOS**

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

Carine Mello

**Santa Maria, RS, Brasil
2013**

**O GRAFISMO DA DÉCADA DE 60 COMO REFERÊNCIA NA
CRIAÇÃO DE ESTAMPAS PARA A AMBIENTAÇÃO DE
DORMITÓRIOS**

por

Carine Mello

Monografia apresentada ao Curso de Especialização em
Design para Estamparia, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS),
como requisito parcial para obtenção do grau de
Especialista em Design para Estamparia.

Orientadora: Prof^a. Fabiane Romano

Santa Maria, RS, Brasil

2013

**Universidade Federal de Santa Maria
Centro de Artes e Letras
Especialização em Design para Estamparia**

A Comissão Examinadora, abaixo assinada,
aprova a Monografia de Especialização

**O GRAFISMO DA DÉCADA DE 60 COMO REFERÊNCIA NA
CRIAÇÃO DE ESTAMPAS PARA A AMBIENTAÇÃO DE
DORMITÓRIOS**

elaborada por

Carine Mello

como requisito parcial para obtenção do grau de
Especialista em Design para Estamparia

COMISSÃO EXAMINADORA:

Prof^a. Fabiane Romano, Dr^a.
(Presidente/Orientadora)

Prof^a. Reinilda Minuzzi, Dr^a.
(Coorientadora)

Prof^a. Vani Teresinha Foletto, Dr^a. (UFSM)

Prof^a. Carolina Iuva de Mello, Ms. (UFSM)

Aos meus pais.

AGRADECIMENTOS

Agradeço com amor, à minha família por toda a compreensão, companheirismo e ajuda ao longo do trabalho. Ao meu pai, que daquele jeitinho, sem falar muito, nunca me deixou faltar nada. À minha mãe pelo incentivo, pelo apoio diário, por acreditar em cada vontade minha e sempre se fazer presente, me ajudando a fazer tudo sempre dar certo.

Obrigada ao meu namorado Henrique, que sempre esteve ao meu lado, dando carinho, apoio, atenção, ouvindo por horas e horas assuntos que, às vezes, não faziam nenhum sentido, obrigada por me aguentar nos dias de crise, por estar sempre ali falando que tudo ia ficar bem.

Aos meus amigos, que muitas vezes entenderam a minha ausência, que estiveram comigo de uma forma ou outra, que acreditaram em mim.

Agradeço a toda equipe da Leal marcenaria, que me acolheu desde o estágio obrigatório, ainda na graduação. Obrigada por serem pacientes e apoiarem as minhas decisões, obrigada por me proporcionarem ensinamentos e amizades que, eu tenho certeza, serão essenciais para o resto da minha vida.

Obrigada a professora Fabiane, por ter sido paciente, dedicada e atenciosa, sempre me guiando às melhores soluções.

Enfim, a todos aqueles que participaram e contribuíram de alguma forma para fazer esse projeto se concretizar.

RESUMO

Monografia de Especialização em Design de Superfície
Curso de Especialização em Design de Superfície
Universidade Federal de Santa Maria

O GRAFISMO DA DÉCADA DE 60 COMO REFERÊNCIA NA CRIAÇÃO DE ESTAMPAS PARA A AMBIENTAÇÃO DE DORMITÓRIOS

AUTOR: CARINE MELLO

ORIENTADOR: FABIANE ROMANO

Data e Local da Defesa: Santa Maria, 18 de dezembro de 2013.

A ideia do projeto surge devido a procura cada vez mais frequente pela decoração de ambientes no mercado atual. O trabalho consiste em pesquisar materiais relacionados ao grafismo da década de 60, com o objetivo de desenvolver linhas de estampas têxteis para a ambientação de dormitórios. Foram realizadas diversas análises, desde a evolução história dos dormitórios, até estudos de tecidos mais utilizados na decoração e como eles se comportam na hora de ambientar. Esses processos auxiliaram na definição dos requisitos de projeto e do conceito das estampas. Desenvolveram-se alternativas de solução por meio de desenhos trazidos diretamente das referências gráficas estudadas, até a escolha daquela que mais se aproximava com os requisitos definidos. Por fim, são apresentadas as configurações finais e especificações técnicas para cada estampa, gerando a materialização de um modelo em escala real para apresentar os resultados.

Palavras-Design de Superfície, Grafismo anos 60, Estampas para dormitórios.

ABSTRACT

*Specialization Monograph in Surface Design
Specialization Course in Design to Printworks
Universidade Federal de Santa Maria*

THE GRAPHICS OF THE 60 WITH REFERENCE TO THE CREATION OF PRINTS OF BEDROOM ATMOSPHERE

AUTHOR: CARINE MELLO

SUPERVISOR: FABIANE ROMANO

Date and Place of the Defense: Santa Maria, December 18, 2013.

The idea of the project arises due to increasingly frequent demand for interior design in the current market. The work consists of research related to the graphics of the 60s, with the goal of developing lines of textile prints for the ambiance of bedrooms materials. Various analyzes were performed from the history of evolution dorms until more studies of tissues used in the decoration and how they behave in time to acclimatise. These processes helped in defining project requirements and the concept of the prints. Have developed alternative solutions through drawings brought directly from studied graphic references, so choosing the one that came closest to the requirements defined. Finally, we present the final settings and technical specifications for each pattern, creating the realization of a real model to present the results scale.

Key-words: Surface Design, Graphics 60, Stamps for bedrooms.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Exemplos de design de superfície. Fonte: Braga (2011).....	5
Figura 2 – Técnica de <i>Rapport</i> . Fonte: Rubim (2013, p.36).....	7
Figura 3 – Módulo de repetição. Fonte: Estampa que eu gosto (2013).....	7
Figura 4 – Módulo de repetição. Fonte: Estampa que eu gosto (2013).....	7
Figura 5 – Design de embalagem “Kaffe Hag cuida do seu coração”. Fonte: Hollis (2001).	9
Figura 6 – Cartazes Eduardo Munoz. Fontes: Cartazes Cubanos (2009) e Art of Cuba (2008).10	
Figura 7 – Cartazes René Azcuy. Fontes: Cartazes Cubanos (2009) e Prográfica (2007).	11
Figura 8 – Referências das imagens da década de 60. Fonte: Google Imagens (2013) A.	12
Figura 9 – Obras Wes Wilson. Fontes: Cartazes Cubanos (2009) e Prográfica (2007).....	13
Figura 10 – Obras Victor Moscoso. Fonte: Classic Posters (2013).	13
Figura 11 – Capas de discos da Tropicália. Fonte: Purvis e Meggs (2009).	14
Figura 12 – Design de superfície na ambientação de dormitórios: Google Imagens (2013) B.	17
Figura 13 – Decoração das civilizações antigas. Fonte: EMDIV (2013).	18
Figura 14 – Dormitório nos anos 70. Fonte: Casa Cláudia (2013).	19
Figura 15 – Uso de metais, cromados e dourados nos anos 80. Fonte: Casa Cláudia (2013)..	20
Figura 16 – Dormitório nos anos 80. Fonte: Casa Cláudia (2013).	20
Figura 17 – Dormitório nos anos 90. Fonte: Casa Cláudia (2013).	21
Figura 18 – Exemplos de cabeceiras, criados – mudos e bancadas. Fonte: Casa Cláudia (2013).	22
Figura 19 – Mistura de estampas em dormitórios. Fonte: Casa Cláudia (2013).	23
Figura 20 – Luminárias estampadas. Fonte: Casa Cláudia (2013).	23
Figura 21 – Design de superfície na decoração: Google Imagens (2013) C.	25

Figura 22 – Design de superfície na decoração: Google Imagens (2013)C.	26
Figura 23 – Design de superfície inspirado nos anos 60 na decoração: Google Imagens (2013) D.	26
Figura 24 – Exemplos de tecidos usados em decoração. Fontes: Adonatelli (2012) e Maison tecidos (2013).....	28
Figura 25 – Exemplos de tecidos usados em decoração. Fontes: Adonatelli (2012), Maison tecidos (2013) e Westwing (2013).	29
Figura 26 – Coleção Petcotton da Donatelli Tecidos. Fonte: Donatelli (2013).	30
Figura 27 – Cartela de cores da coleção Petcotton. Fonte: Donatelli (2013).	31
Figura 28 – Aplicação da coleção Petcotton. Fonte: Donatelli (2013)	31
Figura 29 – Coleção de tecidos adesivados <i>Art Wall</i> da Karsten. Fonte: Karsten Decor (2013).	32
Figura 30 – Aplicação da Coleção <i>Art Wall</i> . Fonte: Casa Cláudia (2013).....	32
Figura 31 – Processo sublimático na estamperia. Fonte: Portal da Sublimação (2010).	34
Figura 32 – Referência para a criação das estampas da linha Grafismo Decor Cubano. Fontes: Art of Cuba (2008).	36
Figura 33 – Paleta de cores cartaz Eduardo Munoz.	36
Figura 34 – Referência para a estampa.	37
Figura 35 – Elementos retirados do cartaz.....	37
Figura 36 – Testes de repetições dos elementos retirados do cartaz.....	38
Figura 37 – Processo de obtenção do <i>Rapport</i> da primeira estampa da linha Grafismo Decor Cubano.	39
Figura 38 – Primeira estampa Grafismo Decor Cubano com fundo branco.	40
Figura 39 – Primeira estampa Grafismo Decor Cubano com fundo cinza.	41
Figura 40– Primeira estampa Grafismo Decor Cubano com fundo preto.....	41
Figura 41 – Primeira estampa Grafismo Decor Cubano com fundo vermelho.	42
Figura 42 –Aplicação da primeira estampa Grafismo Decor Cubano no dormitório.....	42
Figura 43 – Processo de obtenção do <i>Rapport</i> da primeira estampa da linha Grafismo Decor Cubano.	43
Figura 44 – Segunda estampa Grafismo Decor Cubano com fundo branco.	43
Figura 45 – Segunda estampa Grafismo Decor Cubano com fundo cinza.	44

Figura 46 – Segunda estampa Grafismo Decor Cubano com fundo preto.....	44
Figura 47 – Segunda estampa Grafismo Decor Cubano com fundo vermelho.	45
Figura 48 – Aplicação da segunda estampa Grafismo Decor Cubano no dormitório.	45
Figura 49 – Processo de obtenção do Rapport da terceira estampa da linha Grafismo Decor Cubano.	46
Figura 50 – Terceira estampa Grafismo Decor Cubano com fundo branco.....	46
Figura 51 – Terceira estampa Grafismo Decor Cubano com fundo cinza.	47
Figura 52 – Terceira estampa Grafismo Decor Cubano com fundo preto.	47
Figura 53 – Terceira estampa Grafismo Decor Cubano com fundo vermelho.....	48
Figura 54 – Aplicação da terceira estampa Grafismo Decor Cubano no dormitório.	48
Figura 55 – Referências para a criação das estampas da linha Grafismo Decor Psicodélico - 1. Fontes: Classic Posters (2013) e Prográfica (2007).	49
Figura 56 – Paleta de cores.....	49
Figura 57 – Referências retiradas dos cartazes.	50
Figura 58 – Rifes para a criação das estampas.	50
Figura 59 – Desenho final a partir dos esboços.....	51
Figura 60 – Testes de repetição do desenho.....	51
Figura 61 – Construção do <i>Rapport</i> da primeira estampa da linha Grafismo Decor Psicodélico - 1.....	52
Figura 62 – Primeira estampa Grafismo Decor Psicodélico - 1 com fundo branco.....	52
Figura 63 – Primeira estampa Grafismo Decor Psicodélico – 1 com fundo preto.	53
Figura 64 – Primeira estampa Grafismo Decor Psicodélico – 1 com fundo roxo.....	53
Figura 65 – Primeira estampa Grafismo Decor Psicodélico – 1 com fundo verde.....	54
Figura 66 – Aplicação Primeira estampa Grafismo Decor Psicodélico – 1 no dormitório.....	54
Figura 67 – Elemento de repetição da segunda estampa.	55
Figura 68 – Construção do <i>Rapport</i> da segunda estampa da linha Grafismo Decor Psicodélico -1.....	55
Figura 69 – Segunda estampa Grafismo Decor Psicodélico – 1 com fundo branco.....	56
Figura 70 – Segunda estampa Grafismo Decor Psicodélico – 1 com fundo preto.....	56
Figura 71 – Segunda estampa Grafismo Decor Psicodélico – 1 com fundo verde.....	57
Figura 72 – Segunda estampa Grafismo Decor Psicodélico – 1 com fundo roxo.....	57

Figura 73 –Aplicação segunda estampa Grafismo Decor Psicodélico – 1 no dormitório.	58
Figura 74 – Elemento de repetição da terceira estampa.	58
Figura 75 – Testes de repetição do desenho.	59
Figura 76 – Construção do <i>Rapport</i> da terceira estampa da linha Grafismo Decor Psicodélico - 1.	59
Figura 77 – Terceira estampa Grafismo Decor Psicodélico - 1 com fundo branco.	60
Figura 78 – Terceira estampa Grafismo Decor Psicodélico - 1 com fundo preto.	60
Figura 79 – Terceira estampa Grafismo Decor Psicodélico - 1 com fundo verde.	61
Figura 80 – Terceira estampa Grafismo Decor Psicodélico - 1 com fundo roxo.	61
Figura 81 – Aplicação terceira estampa Grafismo Decor psicodélico - 1 no dormitório.	62
Figura 82 – Referências para a criação das estampas da linha Grafismo Decor Psicodélico - 2. Fontes: Classic Posters (2013) e Prográfica (2007).	63
Figura 83 – Paleta de cores.	63
Figura 84 – Esboços para a criação das estampas.	64
Figura 85 – Desenho final a partir dos esboços.	64
Figura 86 – Testes de repetição do desenho.	65
Figura 87 – Construção do <i>Rapport</i> da primeira estampa da linha Grafismo Decor Psicodélico - 2.	65
Figura 88 – Primeira estampa Grafismo Decor Psicodélico - 2 com fundo branco.	66
Figura 89 – Primeira estampa Grafismo Decor Psicodélico - 2 com fundo cinza.	66
Figura 90 – Primeira estampa Grafismo Decor Psicodélico - 2 fundo rosa.	67
Figura 91 – Primeira estampa Grafismo Decor Psicodélico - 2 com fundo verde.	67
Figura 92 – Aplicação primeira estampa Grafismo Decor psicodélico - 2 no dormitório.	68
Figura 93 – Elemento de repetição da segunda estampa.	68
Figura 94 – Testes de repetição do desenho.	69
Figura 95 – Construção do <i>Rapport</i> da segunda estampa da linha Grafismo Decor Psicodélico - 2.	69
Figura 96 – Segunda estampa Grafismo Decor Psicodélico - 2 com fundo branco.	70
Figura 97 – Segunda estampa Grafismo Decor Psicodélico - 2 com fundo cinza.	70
Figura 98 – Segunda estampa Grafismo Decor Psicodélico - 2 com fundo rosa.	71
Figura 99 – Segunda estampa Grafismo Decor Psicodélico - 2 com fundo verde.	71

Figura 100 –Aplicação segunda estampa Grafismo Decor psicodélico - 2 no dormitório.	72
Figura 101 – Elemento de repetição da terceira estampa.	73
Figura 102 – Testes de repetição do desenho.	73
Figura 103 – Construção do <i>Rapport</i> da terceira estampa da linha Grafismo Decor Psicodélico - 2.	73
Figura 104 – Terceira estampa Grafismo Decor Psicodélico - 2 com fundo branco.	74
Figura 105 – Terceira estampa Grafismo Decor Psicodélico - 2 com fundo cinza.	74
Figura 106 – Terceira estampa Grafismo Decor Psicodélico - 2 com fundo rosa.	75
Figura 107 – Terceira estampa Grafismo Decor Psicodélico - 2 com fundo verde.	75
Figura 108 – Aplicações primeira estampa Grafismo Decor psicodélico - 2 no dormitório. ...	76
Figura 109 – Referência para a criação das estampas da linha Grafismo Decor Cubano. Fontes: Art of Cuba (2008).	78
Figura 110 – Coleção Grafismo Decor 60 Cubano.	79
Figura 111 – Paleta de cores coleção Grafismo Decor Cubano.	79
Figura 112 – Primeira possibilidade de aplicação estampa Grafismo Decor Cubano.	80
Figura 113 – Segunda possibilidade de aplicação estampa Grafismo Decor Cubano.	80
Figura 114 – Terceira possibilidade de aplicação estampa Grafismo Decor Cubano.	81
Figura 115 – Referências para a criação das estampas da linha Grafismo Decor Psicodélico -1. Fontes: Classic Posters (2013) e Prográfica (2007).	81
Figura 116 – Coleção Grafismo Decor Psicodélico – 1.	82
Figura 117 – Paleta de cores Coleção Grafismo Decor Psicodélico – 1.	82
Figura 118 – Primeira possibilidade de aplicação estampa Grafismo Decor Psicodélico - 1. ...	83
Figura 119 – Segunda possibilidade de aplicação estampa Grafismo Decor Psicodélico – 1. .	83
Figura 120 – Referências para a criação das estampas da linha Grafismo Decor Psicodélico- 2. Fontes: Classic Posters (2013) e Prográfica (2007).	84
Figura 121 – Coleção Grafismo Decor Psicodélico – 2.	85
Figura 122 – Paleta de cores coleção Grafismo Decor Psicodélico – 2.	85
Figura 123 – Primeira possibilidade de aplicação estampa Grafismo Decor Psicodélico – 2. .	86
Figura 124 – Segunda possibilidade de aplicação estampa Grafismo Decor Psicodélico – 2. .	86

SUMÁRIO

Resumo	viii
<i>Abstract</i>	ix
Lista de Figuras	x
Sumário.....	xv
Capítulo 1.....	1
Introdução	1
1.1. Objetivos.....	2
1.2. Justificativa	2
1.3. Delimitação.....	3
1.4. Estrutura do trabalho	3
Capítulo 2.....	4
O design de superfície e os grafismos dos anos 60.....	4
2.1. Rapport	6
2.2. O Grafismo como arte	8
2.2.1. Desing gráfico.....	8
2.2.2. O Design gráfico na década de 60.....	9
Capítulo 3.....	16
O Design têxtil e o dormitório	16
3.1. A evolução dos dormitórios.....	17
3.2. Decorando ambientes com o design de superfície	24
3.3. O design têxtil na decoração	27
3.3.1. As coleções no mercado.....	29
3.3.2. Tecidos em estudo	33

3.3.3. Impressão por sublimação	33
Capítulo 4.....	35
Desenvolvendo as estampas... ..	35
Capítulo 5.....	78
A coleção!	78
Capítulo 6.....	88
Considerações Finais	88
Referências Bibliográficas.....	90

Capítulo 1

INTRODUÇÃO

Levando em consideração o investimento cada vez maior das empresas no ramo de decoração, incluindo o uso de novos materiais, formas, estética, novos processos de desenvolvimento do produto, entre outros muitos aspectos, pode-se perceber que o design de superfícies, vem ganhando cada vez mais força na diferenciação no projeto, materialização e composição de ambientes, sobretudo o uso de tecidos estampados das mais variadas formas e nos mais variados locais.

Após um período marcado por características minimalistas, tons neutros e lisos, as estampas estão, novamente, ganhando seu espaço no mundo da decoração. Fatores como recursos de estamperia digital, cada vez mais inovadores, e o avanço da tecnologia permitem ao designer a criação de desenhos exclusivos, a manipulação de imagens, a “brincadeira” com tamanhos e formas para ser aplicados aos mais diferentes lugares e materiais, no piso, no teto, na parede ou no mobiliário em geral. Além de conhecimento, é preciso criatividade nas aplicações em busca de estética e funcionalidade nos mais diversos produtos e processos.

Neste contexto, este projeto visa o desenvolvimento de uma linha de estampas para a ambientação de dormitórios, inspiradas no grafismo dos anos 60.

Além de abordar brevemente os tecidos mais utilizados e suas possibilidades de aplicações na decoração de uma maneira geral, a pesquisa busca conhecer de modo mais aprofundado, os aspectos voltados à estamperia e sua aplicação em dormitórios, empregando o design gráfico de banners, cartazes e capas de discos, como referência para o processo criativo dessas estampas e suas possíveis aplicações na ambientação em peças como cabeceiras, almofadas, estofados, luminárias, quadros, paredes.

1.1. OBJETIVOS

O objetivo geral do projeto é desenvolver uma linha de estampas para a ambientação de dormitórios, inspiradas no grafismo dos anos 60.

E como objetivos específicos têm-se:

- Compreender os princípios do design de superfície.
- Pesquisar referências no design gráfico da década de 60, incluindo banners, cartazes, pôsteres, capas de discos, assim como, a moda, com o grafismo das estampas usadas na época.
- Compreender o uso dos tecidos na decoração, e aplicação dos mesmos em peças do dormitório.
- Desenvolver uma coleção de estampas, prevendo o seu modo de execução, bem como a ambientação para a visualização do resultando final.

1.2. JUSTIFICATIVA

O desenvolvimento da pesquisa ocorre no momento em que se nota, no âmbito do design de interiores em geral, uma importância da estamperia como ponto a favor na ambientação.

O design de superfície pode ser explorado como uma saída para enriquecer a estética dos ambientes. Com a mistura de formas e cores, as estampas acabam intervindo diretamente em aspectos psicológicos, culturais, emocionais de cada usuário, influenciando assim, no bem estar do mesmo.

Questionamentos como quais aspectos podem ser observados no design de superfície atual, interligando a temática escolhida; e, quais os critérios utilizados na composição de padrões de estamperia especificamente para dormitórios, são o ponto inicial para o desenvolvimento da pesquisa.

1.3. DELIMITAÇÃO

Além de um visível crescimento dos tecidos estampados no mercado, o projeto segue o conceito do design de superfície, não apenas revestindo o ambiente, mas também causando sensações ao usuário. Optou-se por não definir idade nem público alvo, alcançando um maior número de estilos e faixa etária. Como referências para a construção das estampas o foco foi as duas principais características da década de 60, as manifestações políticas e o psicodelismo. O tecido foi escolhido após uma pesquisa dos processos existentes na cidade de Santa Maria, de modo que facilitasse desde a realização de testes de desenhos e cores, até um contato mais próximo com a empresa que imprimiria as estampas. Sendo assim, dentro dos tecidos pesquisados, utilizados na decoração, foi escolhido o poliéster, podendo ser impresso pelo processo de sublimação, encontrado na cidade.

1.4. ESTRUTURA DO TRABALHO

O presente trabalho está dividido em seis capítulos, sendo o primeiro a introdução. O segundo capítulo destina-se a expor o conceito de design de superfície, suas possíveis aplicações de uma forma geral, a construção do *Rapport*, assim como o conceito de design gráfico e o grafismo nos anos 60.

O terceiro capítulo aborda o design têxtil, o uso da estamparia na decoração e quais são os tecidos mais utilizados. Fala sobre os dormitórios, fazendo uma breve evolução histórica, onde se pode identificar as principais mudanças, sobretudo na decoração, no decorrer do tempo. Ainda no capítulo três, são exemplificadas coleções têxteis, suas principais características e como são colocadas no mercado, bem como o processo de sublimação, escolhido para a execução dos tecidos do trabalho.

O capítulo quatro traz o processo de materialização e os resultados alcançados, com as análises das referências escolhidas, a geração de alternativa e a configuração das formas finais do produto.

O quinto capítulo apresenta a coleção completa, com as três linhas de estampas e suas variações de cores. E Por fim, o sexto e último capítulo traz as considerações finais alcançadas a partir das conclusões gerais obtidas no decorrer do trabalho.

Capítulo 2

O DESIGN DE SUPERFÍCIE E OS GRAFISMOS DOS ANOS 60

Desde a antiguidade, as superfícies sempre sustentaram a vontade do homem de se expressar simbolicamente. Descobria-se um ritmo, na repetição de traços, desde as pinturas corporais, até as pinturas rupestres encontradas nas paredes das cavernas. A partir daí, as civilizações antigas foram desenvolvendo cada vez mais o gosto pela decoração de superfícies em geral, em utensílios domésticos, ambientes ou tecidos. “Pode-se dizer que a tecelagem e a cerâmica, assim como, posteriormente, a estamparia e a azulejaria, com sua linguagem visual, carregam o embrião do que hoje chamamos de design de superfície” (RÜTHSCHILLING, 2008, p.16).

Mas, design de superfície não se restringe somente ao desenvolvimento têxtil, assim como não se limita ao bidimensional. Rüttschilling (2008, p. 88) o define como “um novo campo do design que estabelece e que abrange todas as possíveis aplicações de desenhos e tratamentos específicos para as superfícies dos objetos, concretos e virtuais, estáticos ou dinâmicos.” Tem como objetivo trabalhar a superfície para que a mesma não seja apenas um suporte de proteção e acabamento, mas também transmita sensações e significados, sendo percebidos pelas cores, texturas e grafismos (Figura 1). A noção da superfície como elemento bidimensional pode ser considerada uma estrutura gráfica com propriedades visuais, táteis, funcionais e simbólicas.



Figura 1 – Exemplos de design de superfície. Fonte: Braga (2011).

Design de superfície abrange coloração, padronagem e estruturas de fibras e tecidos. Isso envolve exploração criativa de processos como tingimento, pintura, estamperia, bordado, embelezamento, *quilting*, tecelagem, feltro, confecções de papéis (SDA, 2008 *apud* RÜTSCHILLING, 2008, p. 13).

O resultado de um trabalho no design de superfície vai depender muito dos materiais selecionados para a execução, pois é a partir daí que os projetos das superfícies acontecem. Cada material possui características particulares, exigindo do designer soluções técnicas e criativas distintas.

Entre os procedimentos técnicos para a execução dos projetos, algumas apresentam como objetivo trabalhar a superfície com a impressão de grafismos e cores, e, outras visam à elaboração de uma superfície a partir de corte a laser e moldagem, por exemplo. Dentre os processos de impressão mais comuns, podemos destacar a rotogravura¹, a serigrafia², a impressão digital³, a impressão por cilindros⁴, *transfers*⁵, entre outras técnicas.

¹ Os elementos que serão impressos são formados por áreas em baixo-relevo na matriz, que armazenam a tinta que será transferida para o papel ou outro suporte mediante pressão (VILLAS-BOAS, 2010).

² Um processo no qual é usada uma tela que transfere a imagem colorida para o tecido ou qualquer outra superfície onde se deseja imprimir a imagem (VILLAS-BOAS, 2010).

³ Método de impressão no qual a imagem é gerada a partir da entrada de dados digitais direto do computador para a impressora de produção (VILLAS-BOAS, 2010).

Além da solução gráfica e visual, o design de superfície deve ter a preocupação de criar possibilidades interativas, permitindo ao usuário interferir e dar o seu significado ao produto, buscando individualidade nas próprias soluções.

Atualmente, apesar de todos estarem rodeados por uma infinidade de produtos com intervenções em sua superfície, a maioria delas não faz ideia do que realmente é esse trabalho e qual é a sua verdadeira abrangência. Na papelaria, por exemplo, podem ser criadas estampas e texturas para papéis de parede, de presente ou para *scrapbooking*, embalagens, material de escritório, produtos descartáveis (guardanapos, copos, pratos, bandejas). Na área da cerâmica existem criações com formas e texturas para revestimentos de pisos e paredes (lajotas, azulejos, etc.) e também decoração de louças. Já no design têxtil, a maior área de aplicação pode ser dividida em estamparia, tecelagem, malharia e tapeçaria. Pode-se citar ainda, os materiais sintéticos, como o plástico, a borracha e a fórmica, para os quais também podem ser criadas estampas ou texturas.

2.1. RAPPORT

Apesar do Rapport não ser a única técnica capaz de criar uma superfície, os métodos de produção em grande escala, encontrados atualmente no mercado, ainda exigem um projeto pensando em repetições, facilitando o deslocamento desse projeto na superfície.

A palavra rapport, na estamparia, pode ser definido como "módulo de repetição", ou seja, um desenho representado a partir da repetição de módulos. No momento em que se desenha um rapport o designer tem em mente pontos de conexão em que os módulos vão se encaixar (Figura 2).

⁴ Cada cor ganha um anel de metal exclusivo. Esses anéis são perfurados com o desenho da estampa. Quando a máquina gira, os cilindros aplicam a cor no tecido (LA ESTAMPA, 2013).

⁵ É o processo de transferência da imagem para o tecido por prancha aquecida. A tinta contida no papel é transferida para o tecido quando o papel é submetido à pressão e alta temperatura por alguns segundos (CETIQT.SENAI, 2011).

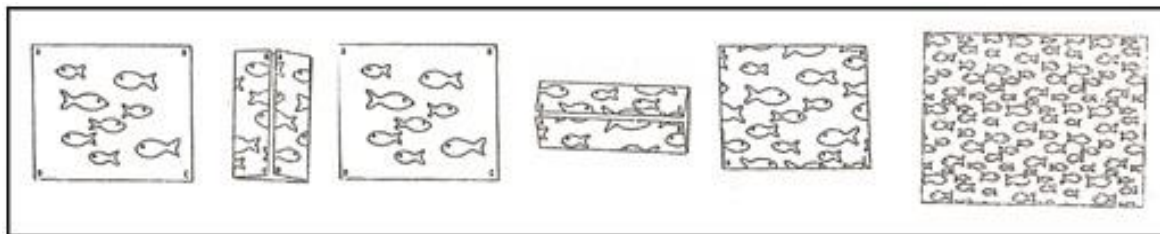


Figura 2 – Técnica de *Rapport*. Fonte: Rubim (2013, p.36).

Sobre princípio modular têxtil Freitas (2011, p. 58) diz que “o módulo se desloca, encaixando os pontos de encontro do motivo, a fim de ocupar toda a extensão do tecido, sem que seja necessário fabricar uma matriz com dimensões diferentes para cada medida de tecido”. No design de superfície o conceito de módulo baseia-se em desenvolver motivos com as mais variadas referências, entre elas florais, geométricos, relevos, entre outros, dentro de uma com medidas determinadas, dependendo do processo de produção a ser utilizado e do motivo a ser representado no *rapport* (Figura 3 e Figura 4).

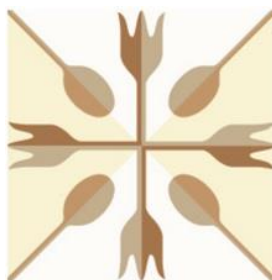


Figura 3 – Módulo de repetição. Fonte: Estampa que eu gosto (2013).

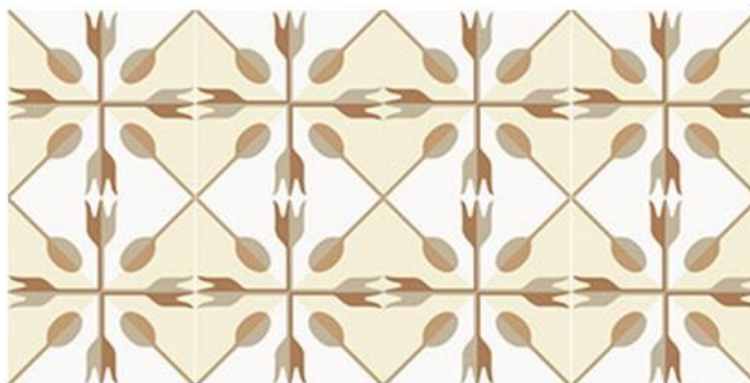


Figura 4 – Módulo de repetição. Fonte: Estampa que eu gosto (2013).

2.2. O GRAFISMO COMO ARTE

Será apresentado, inicialmente, o conceito do grafismo e suas evoluções, como meio de identificação, informação e promoção através da arte, dando seguimento ao tema proposto por meio de um estudo sobre o a arte gráfica dos anos 60, apontando suas principais características, bem como a criação de significados, entre eles a repetição, o contraste das cores, o equilíbrio e o jogo de formas, esclarecendo de que maneira o designer das estampas sugeridas na pesquisa pode ser o criador de comunicações, e não apenas de soluções que diferenciem as peças.

2.2.1. Desing gráfico

O design gráfico é considerado um forte instrumento para a divulgação de mensagens, desde a época do homem primitivo distinguindo pegadas de animais ao sair à caça, até os dias atuais. Pode ser entendido "como uma disciplina dedicada à produção de comunicações visuais com o objetivo de afetar o conhecimento, as atitudes e o comportamento" (NEVES, 2009, p. 61, *apud* FRASCARA, 2000).

Através da sua habilidade como construtor de significados, o design gráfico trabalha com diversos públicos e meios de comunicação, atingindo diferentes olhares e culturas. Segundo Hollis (2001, p. 01) "as imagens gráficas são mais do que ilustrações descritivas de coisas vistas ou imaginadas. São signos cujo contexto lhes dá um sentido especial e cuja disposição pode conferir-lhes um novo significado".

O designer gráfico tem como principais funções: identificar, informar e instruir, apresentar e promover. Deve buscar não só transmitir uma mensagem, mas também dar a ela uma expressão única, onde o contexto irá determinar o sentido e o modo como a imagem pode ser interpretada. Pode-se observar essa afirmação, na Figura 5, do design de embalagem "Kaffee Hag cuida do seu coração". Se fosse em um livro de biologia a imagem não seria uma metáfora para o amor.



Figura 5 – Design de embalagem “Kaffe Hag cuida do seu coração”. Fonte: Hollis (2001).

Foi após a Primeira Guerra Mundial, que se notou a necessidade de reinventar a comunicação gráfica, buscando novas formas de expressão, para expor as ideias visuais mais complexas. Conforme Meggs e Purvis (2009, p. 547) "o ilustrador que simplesmente interpretava o texto de um escritor deu lugar a um profissional preocupado com o projeto do espaço, que trata palavra e imagem de forma integrada e, sobretudo, cria suas próprias afirmações".

2.2.2. O Design gráfico na década de 60

Na década de 60 o design gráfico podia ser visto como uma solução para problemas de comunicação. Era classificado não apenas como uma comunicação visual, mas também verbal, e por isso passou a chamar a atenção de acadêmicos que começavam a perceber a importância social dessas comunicações. Em meio a uma explosiva cultura da informação as principais fontes de inspiração eram os movimentos artísticos:

As configurações espaciais do cubismo, as justaposições, deslocamentos e mudanças de escala do surrealismo, a cor pura, livre da referência natural graças ao expressionismo e ao fauvismo, e a reciclagem das imagens dos meios de comunicação de massa da arte pop. Os designers tinham maior oportunidade de autoexpressão, criavam imagens mais pessoais e exploravam novos estilos e técnicas (MEGGS; PURVIS, 2009, p. 548).

Segundo Hollis (2001, p.194) “a reação à guerra do Vietnã (1964-75), os protestos sociais, a revolução cubana, a música pop e o uso de drogas alucinógenas, tudo isso foi expresso por meio de linguagem gráfica”.

Com a Revolução Cubana, séries de pôsteres, convocando as pessoas para comícios e realizações revolucionárias, passaram a ser produzidas. Ganham destaque, Eduardo Munoz Bachs, que optou pela serigrafia, uma técnica absolutamente artesanal, alcançando uma grande riqueza formal, de cores e texturas (Figura 6), e René Azcuy, que ao contrário, caracterizava-se pela síntese visual, tinha uma referência forte na fotografia e preferência pelo preto e branco (Figura 7).

Um dos princípios da criação era eliminar as frases comerciais dentro dos cartazes, limitando a informação para o público essencialmente a mensagem que o cartaz queria passar.

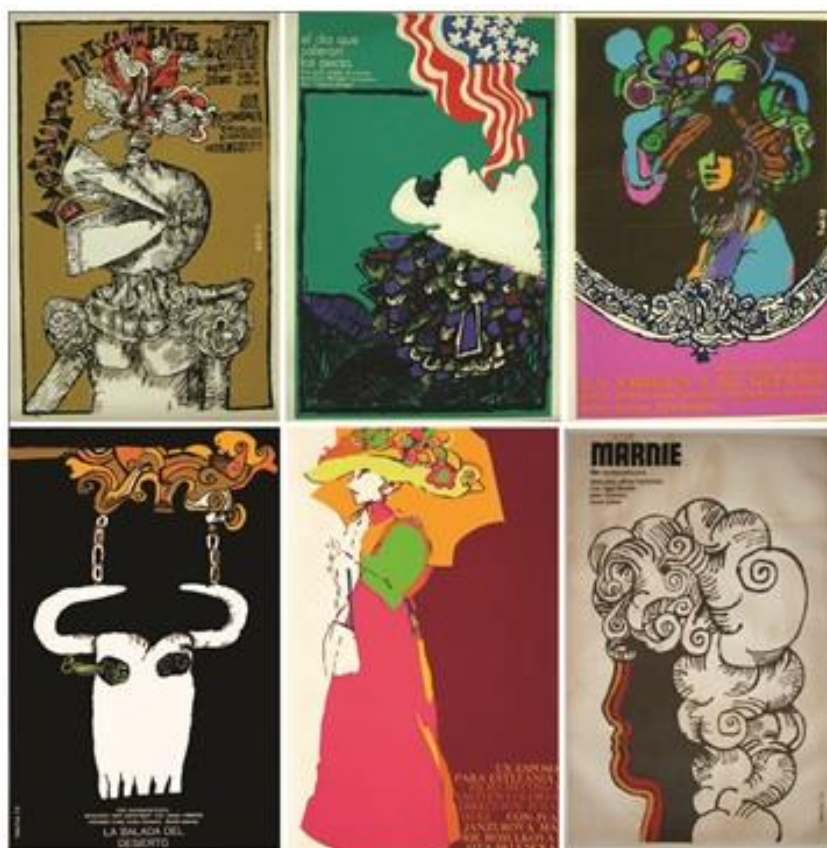


Figura 6 – Cartazes Eduardo Munoz. Fontes: Cartazes Cubanos (2009) e Art of Cuba (2008).



Figura 7 – Cartazes René Azcuy. Fontes: Cartazes Cubanos (2009) e Prográfica (2007).

A década de 60 trouxe uma nova geração de artistas que passaram a adotar a arte pop como referência. Segundo Melo (2006, p. 55) "o psicodelismo foi uma verdadeira febre que se alastrou com espantosa rapidez entre a juventude dos anos 60, influenciando tanto o design gráfico como a publicidade".

Na Califórnia, até 1966, as drogas eram legais e seus efeitos de luzes eram representados no trabalho gráfico por meio de repetições de contrastes cromáticos, em preto e branco ou em cores complementares (Figura 8). O movimento gráfico se expressava por uma série de recursos: "as curvas fluidas e sinuosas do *art nouveau*, a intensa vibração ótica de cores associada ao breve movimento op, e a reciclagem de imagens oriundas da cultura popular mediante a manipulação, como a redução de imagens ao alto contraste de preto e branco" (PURVIS; MEGGS, 2009, p. 566).



Figura 8 – Referências das imagens da década de 60. Fonte: Google Imagens (2013) A.

Pode-se destacar nessa época, Wes Wilson, designer que usava suas experiências com o LSD para a escolha das cores de seus trabalhos, sua tipografia criava formas, corpos e rostos (Figura 9), Victor Moscoso que combinava efeitos de vibração óptica, conseguidos por meio de cores com letras formais que ele tornava quase ilegíveis, tentando passar uma mensagem *underground*⁶ (Figura 10), que segundo Hollis (2001, p. 196) “era um termo usado para descrever a atitude de oposição ao *establishment*⁷ de muitos jovens de classe média nos anos 60, que haviam adotado valores culturais e posições políticas alternativos, fora dos padrões convencionais ou contra eles”.

⁶ Arte ou expressão de algo não-popular, longe do conhecimento coletivo, distante da massificação e reconhecido por pequenos grupos de receptores e admiradores do conteúdo (INFO ESCOLA, 2013).

⁷ Elite social, econômica e política que exerce forte controle sobre o conjunto da sociedade, funcionando como base dos poderes estabelecidos (FAROL POLÍTICO, 2013).



Figura 9 – Obras Wes Wilson. Fontes: Cartazes Cubanos (2009) e Prográfica (2007).



Figura 10 – Obras Victor Moscoso. Fonte: Classic Posters (2013).

Muitos dos artistas iniciais dessa época eram autodidatas e seus principais clientes eram promotores de concerto de rock e festas. "As festas nos anos de 1960 eram experiências perceptuais intensas de música barulhenta e espetáculos de luz que dissolviam o ambiente em campos pulsantes de cores e raios estroboscópicos" (PURVIS; MEGGS, 2009, p. 566). Essas experiências eram traduzidas em cartazes, capas de revistas, livros e discos.

A música sempre foi considerada uma forte expressão de culturas, sendo o disco um produto consumido pelos mais diversos segmentos da população. Pode-se destacar nesse meio musical da década de 60, o Tropicalismo, movimento que promoveu uma série de mudanças radicais não apenas na música, mas também nas artes plásticas, no teatro e no cinema, repercutindo na propaganda, design, televisão, moda, etc. As capas dos discos eram compostas por desenhos que ocupavam uma folha inteira, riscos, linhas ou padrões ornamentais. As formas eram abstratas, onduladas, esticadas ou entortadas (Figura 11).



Figura 11 – Capas de discos da Tropicália. Fonte: Purvis e Meggs (2009).

Segundo Melo (2006, p. 189) “A Tropicália não é econômica nem simples, ela é complexa e alegórica. É a mistura de rock com baião, de poesia concreta com Vicente Celestino, de Jimi Hendrix com Roberto Carlos, de Iracema com Ipanema”.

Após um breve estudo sobre o grafismo nos anos 60, podem-se destacar algumas características presente na maioria das obras, como os contrastes cromáticos, formas onduladas, entortadas e esticadas, desenhos abstratos, curvas, vibração óptica de

cores, inspiração psicodélica do efeito das drogas, desenhos que se estendiam a folha toda com riscos, linhas e ornamentos.

Capítulo 3

O DESIGN TÊXTIL E O DORMITÓRIO

O quarto é o ambiente mais pessoal da casa, por isso, tem a aparência como um fator de grande importância para o usuário se sentir bem e acolhido, desde a preparação para um dia de trabalho, até o momento do descanso a noite. Devido a uma tendência de casas e apartamentos cada vez menores, os dormitórios, em muitos casos, acabam sendo transformados também em sala, escritório, ou seja, ambientes de descanso e lazer, mas por vezes também de trabalho e estudo. Por esse motivo deve ser relaxante e capaz de propiciar um ambiente agradável com cores e móveis conforme a personalidade de cada um.

As superfícies possuem íntima relação como ambiente e os usuários que as circundam. Elas absorvem, de diferentes maneiras, as marcas dessas relações. Isto é, seja no momento em que são fabricadas ou até mesmo em uso, continuam se modificando, segundo as exigências que lhes são impostas (FREITAS, 2011, p. 49).

Normalmente, associa-se o dormitório a um ambiente de tranquilidade, com tons claros e neutros. Segundo o site Lugar Certo (2013) "cores neutras são atemporais, versáteis e conferem aos ambientes uma sensação de tranquilidade". Por isso, opta-se, na maioria dos casos, por cores mais fortes e vibrantes nos acessórios, tendo em vista que colchas, cortinas e tecidos podem ser trocadas com mais frequência.

Pode-se, atualmente, usar as cores e estampas com mais liberdade, em paredes, colchas, almofadas, estofados, luminárias, quadros, proporcionando descontração e amplitude (Figura 12). É possível sobrepor tons e misturar estampas escolhendo bem as cores e padronagens, de forma que não polua o ambiente, mantendo o bom-senso e o equilíbrio entre as peças (CASA CLÁUDIA, 2012).



Figura 12 – Design de superfície na ambientação de dormitórios: Google Imagens (2013) B.

Os artigos de decoração são de grande importância nas sensações de bem-estar no nosso dia a dia, proporcionam aconchego, além de ajudar na estética do dormitório. Mais do que simples acessórios decorativos, são complementos de conforto essenciais que influenciam em uma melhor qualidade de vida. “A concepção do produto industrial como sendo liso/ duro/ frio está cedendo lugar na preferência dos consumidores por produtos texturados/ quentes/ macios em sintonia com os preceitos contemporâneos de conforto físico e psicológico” (MANZINI, 1993 *apud* RÜTSCHILLING, 2008, p. 24).

3.1. A EVOLUÇÃO DOS DORMITÓRIOS

Desde as civilizações antigas até hoje, o homem sempre procurou tornar agradável o ambiente em que vive. Para isso, adorna paredes e preenche espaços com objetos confortáveis e bonitos. A decoração de interiores foi símbolo de prestígio durante muito tempo, já que somente as classes altas permitiam-se ao luxo nos espaços internos de

suas mansões e palácios. Com a fabricação de objetos em série, decoração passou a ser um pouco mais acessível, embora os materiais nobres e as peças raras continuem restritos a quem tem uma renda um pouco mais elevada.

O desenvolvimento dos dormitórios começa a se dar por volta de 1500 a.C. Segundo Oates (1991, p. 9) “o conhecimento que temos do mobiliário das civilizações primitivas baseia-se essencialmente em inscrições gravadas em pedra ou pinturas, que dão ideia das formas e proporções, mas não dos respectivos pormenores e construção”. As primeiras cabanas quase não possuíam móveis, e os poucos que tinham eram feitos de terra cobertos de esteiras de junco ou linho, servindo como camas e assentos.

Nas civilizações antigas como, Egito, Grécia, Roma, Oriente Médio, a vida se passava quase toda ao ar livre, os quartos eram espaçosos e serviam exclusivamente para dormir. Os móveis eram, na maioria das vezes, feitos de marfim e/ou outros materiais nobres, e a decoração se limitava à combinação do mobiliário com cadeiras, estofados, leitos, paredes, biombos e cortinas, todos com o mesmo tecido. Segundo Pezzolo (2009) os primeiros tecidos a serem cultivados foram o linho, o algodão, a lã e a seda. As primeiras estampas, em geral, apresentavam motivos vegetais e geométricos, arabescos e figuras humanas e os tecidos estampados eram exclusivos das altas classes sociais (Figura 13).



Figura 13 – Decoração das civilizações antigas. Fonte: EMDIV (2013).

No século XX a decoração evoluiu na direção da funcionalidade. Ao fim da Primeira Guerra Mundial surgiram novos conceitos de decoração de interiores, primeiro com elementos tomados pela *Art Nouveau*⁸, mais tarde firmados em ideias mais originais.

Segundo o site A arte na decoração de interiores (2013) o quarto dos anos 70 tinha como característica os excessos, um estilo mais exagerado. Destaque para as estampas geométricas, muito laranja, muito marrom, madeira escura e cores. Segundo a revista Casa Cláudia (2012, p.53) “o mesmo revestimento era usado em várias situações: na colcha, nas paredes e no piso”. Os quartos apresentavam uma junção de tecidos e almofadas (Figura 14). As plantas das casas também sofriam mudanças radicais, para cada quarto havia um banheiro. Surgia aí, a suíte, ainda como luxo para poucos.



Figura 14 – Dormitório nos anos 70. Fonte: Casa Cláudia (2013).

A década de 80 entrou com um processo de eliminação, onde foram amenizados os tons fortes dos anos anteriores, tirando todos os abusos. Foi marcada pelo uso de metais, cromados, metais dourados (Figura 15). As nuances entram no lugar daquela personalidade mais marcante presente na década passada. O estilo romântico predomina, as estampas florais eram as mais requisitadas, e as paisagens também eram peças chaves na decoração (Figura 16).

⁸ Valorização de temas ligados à natureza (plantas, flores, árvores e animais), retratados com linhas em movimento, dando valor às formas. A figura feminina (imagens de mulheres) é muito retratada nas pinturas e ilustrações. Uso de arabescos em ilustrações. Uso de cores com tonalidades frias nas pinturas (SUA PESQUISA, 2013).

As penteadeiras que eram indispensáveis na década de 60 e foram sumindo nos anos 70, se transformaram em bancadas multiuso. Os tamanhos dos dormitórios ainda deixavam espaço para outros móveis e uma boa circulação. Foi nessa época que começaram a aparecer os primeiros eletrônicos, abrindo espaço para a bancada de trabalho, que ainda era uma novidade.



Figura 15 – Uso de metais, cromados e dourados nos anos 80. Fonte: Casa Cláudia (2013).



Figura 16 – Dormitório nos anos 80. Fonte: Casa Cláudia (2013).

Nos anos 90 a marcenaria sob medida começou a fazer-se necessária e veio a necessidade de organizar os aparelhos eletrônicos, que não eram poucos e nem pequenos, em armários modulares sugerindo uma mobilidade indispensável. Conforme Casa Claudia (2012, p. 55) “Móveis com rodízio trouxeram liberdade de composição e de circulação em quartos com aparelhos de televisão e de som, além dos já inseparáveis computadores”.

Começa a era da grande individualização e os espaços já não são mais tão generosos como antes para comportar todos esses novos aparelhos, já que os cômodos estavam diminuindo cada vez mais. A decoração nos anos 90 é mais séria e sóbria com exagero no uso de preto e branco (Figura 17).



Figura 17 – Dormitório nos anos 90. Fonte: Casa Cláudia (2013).

Os anos 2000 trazem novamente a questão dos espaços, cada vez mais reduzidos. As TVs, antes aparelhos com caixas enormes diminuem, sendo dispostas nas paredes, e os espaços pequenos ainda precisam adaptar bancadas para estudos e trabalho. Mesas, cômodas e cadeiras, em muitos casos, entram no lugar dos criados-mudos e as cabeceiras foram dispensadas ou substituídas por painéis madeirados ou estofados (Figura 18).



Figura 18 – Exemplos de cabeceiras, criados – mudos e bancadas. Fonte: Casa Cláudia (2013).

As estampas, que antes eram encontradas padronizadas ou de formas mais sutis, já podem ser usadas de madeira mais irregular, sem preocupações com combinações e cores (Figura 19). Outro elemento que ganhou destaque na década foram as luminárias estampadas, cada vez mais criativas, elas ganham espaço na hora de compor o ambiente (Figura 20).



Figura 19 – Mistura de estampas em dormitórios. Fonte: Casa Cláudia (2013).



Figura 20 – Luminárias estampadas. Fonte: Casa Cláudia (2013).

3.2. DECORANDO AMBIENTES COM O DESIGN DE SUPERFÍCIE

A criação de estampas pelo homem foi motivada pela necessidade de colorir e decorar seu ambiente.

Provavelmente o homem usou a mão como matriz para estampar os primeiros tecidos com pigmentos. Em seguida, pedaços de madeira, muitas vezes com uma das extremidades amassadas, permitiam novas formas e traços variados nos desenhos. Não tardou para que pêlos de animais fossem atados a um pedaço de madeira, surgindo, assim, um rudimentar pincel. Linhas onduladas eram traçadas facilmente. Como precedente dos carimbos, a mão ou uma concha eram molhadas no pigmento e estampadas no tecido. Dessas primitivas origens, a imaginação do homem criou carimbos de argila, madeira e metal (PEZZOLO, 2009, p. 184).

Pode-se notar o crescimento do design de interiores, tendo em vista o aumento no número de lojas de móveis e objetos de decoração, assim como a quantidade de eventos profissionais ligados ao setor, como salões de design, feiras de móveis e revestimentos. Também ganham destaque as revistas especializadas em mostra de ambientes, assim como programas de televisão com enfoque específico nessa área, mostrando as novidades no mercado no Brasil e no mundo.

Em meio a grande variedade de materiais, revestimentos, móveis, tecidos e acessórios, oferecidos pelas indústrias, observa-se um aumento no interesse das pessoas em investirem nessa ambientação dos espaços.

Dentro desse universo da decoração o design de superfície é um recurso cada vez mais procurado nesse processo de inovação em revestimentos, encontrados em pisos, paredes, tetos, tecido, proporcionando identidades particulares às superfícies.

Como pode ser visto em revistas de decoração, lojas, feiras, as estampas são cada vez mais usadas na ambientação, dando personalidade ao espaço, seja em almofadas, no papel de parede ou tapetes. O ambiente mais contemporâneo permite essa mistura de estampas, abusando um pouco mais das cores e texturas. Mas para isso é necessário que tenha algo comum entre elas, combinando entre si e com o ambiente, sejam nos desenhos ou na paleta de cores. Segundo a revista Casa Claudia (2009, p. 68) “Os recursos de

estamparia digital permitem brincar com o tamanho dos padrões, manipular imagens e modificar cores facilmente. As possibilidades são infinitas” (Figuras 21, 22 e 23).

Segundo o site Lugar certo (2013) as estampas florais, comumente usadas, são mais difíceis de combinar entre si, e as de animais devem ser aplicadas com certa moderação. Listras combinam facilmente com outros motivos de estampas, podendo ampliar ou reduzir um espaço dependendo de como são colocadas. Os Poás são normalmente usados em ambientes mais despojados. O xadrez é clássico, tanto para ambientes masculinos como para femininos.

Estampas neutras e menos ousadas ainda são muito procuradas. Em tapetes, sofás e paredes, o padrão mais usado ainda é o liso com cor mais forte ou mais suave, combinado com as estampas em elementos menores, como as almofadas ou mesmo uma poltrona estampada contrastando com o sofá de apenas uma cor, por exemplo.

Uma das mais novas tendências é a chamada estampa Chevron, que são os desenhos geométricos em zigue-zague, bastante versátil, se ajustando em ambientes clássicos, modernos ou até mesmo étnicos.



Figura 21 – Design de superfície na decoração: Google Imagens (2013) C.



Figura 22 – Design de superfície na decoração: Google Imagens (2013)C.



Figura 23 – Design de superfície inspirado nos anos 60 na decoração: Google Imagens (2013)

D.

Na hora de utilizar as estampas, é importante investir em peças que podem ser facilmente trocadas ou encapadas, como almofadas, tapetes, pufes e mantas. “Vale lembrar que estampas não são apenas desenhos sobre um material. As texturas também estampam um objeto, como tapetes lisos mas felpudos, madeiras com veios aparentes ou frisos nos móveis” (LUGAR CERTO, 2013).

3.3. O DESIGN TÊXTIL NA DECORAÇÃO

Definem-se os tecidos, desde a antiguidade, como peças chaves na decoração. Segundo Pezzolo (2007) o quarto era o lugar mais importante das casas, apresentando uma decoração mais requintada, com tecidos luxuosos. A mobília era trocada quatro vezes por ano, onde cadeiras, estofados, leitos, paredes, biombos, cortinas, eram enfeitados com o mesmo tecido. O veludo de lã era usado no inverno e substituído pelo tafetá no verão, sendo assim, os assentos eram removíveis para facilitar essa troca.

Com o passar do tempo a procura de tecidos foi aumentando, a valorização dos profissionais ligados à área da decoração e a busca de novas ideias deixou de ser privilégio de poucos e passou a se tornar popular. Atualmente, segundo Pezzolo (2007, p. 273) “os tecidos vestem as casas, e as tendências de cores e motivos deixaram de comandar apenas o vestuário para indicar moda na decoração”.

Hoje, a indústria têxtil está presente no cenário global e abrange muitas áreas, entre elas a confecção de roupas, cama, mesa e banho, setor automotivo, vestuário de proteção e médico; na arquitetura e têxteis para interiores, através de tecidos, malhas, tecidos-não-tecidos, têxteis técnicos, geotêxteis, e têxteis tecnológicos ou inteligentes. (LASCHUK 2009, p. 18).

Produtores de tecidos estão, cada vez mais, saindo dos artigos têxteis básicos, e produzindo itens diferenciados, a partir de pesquisas de mercado, estudo de produtos já desenvolvidos, buscando aprimorar o processo de desenvolvimento do produto, bem como a utilização de diferentes materiais e estruturas.

Segundo o site Lugar Certo (2013) “o valor acessível e versatilidade impulsionam uso do tecido na decoração”. As tonalidades mais claras foram substituídas por texturas

cores vibrantes, e os tecidos voltaram a ser procurados para revestir desde paredes até objetos de coração. Além do custo menor, uma das principais vantagens dos tecidos é a imensa variedade de estampas e texturas, que deixam o ambiente mais bonito e aconchegante.

Como se pode visualizar nas Figuras 24 e 25 a seguir, tecidos mais grossos e resistentes são normalmente utilizados em revestimentos de móveis estofados, cabeceiras, paredes e almofadas. Entre os mais utilizados podem-se destacar: Adamascado (cortinas, almofadas, toalhas de mesa, revestimento, estofados), Brim (almofadas, estofados, toalhas de mesa, guardanapos), Cetim (almofadas, lençóis), Chenille (colchas, almofadas, estofados), Gorgorão, Jacquard (almofadas, estofados, revestimentos), Linho (cortinas), Matelassê (tecido acolchoado, usado em edredons, estofados, cabeceiras), Sarja (capas de estofados e almofadas), Seda (cortinas, almofadas) Shantung (almofadas, revestimento de móveis estofados, cortinas pesadas, biombos), Veludos (estofados) e Voil (cortinas).

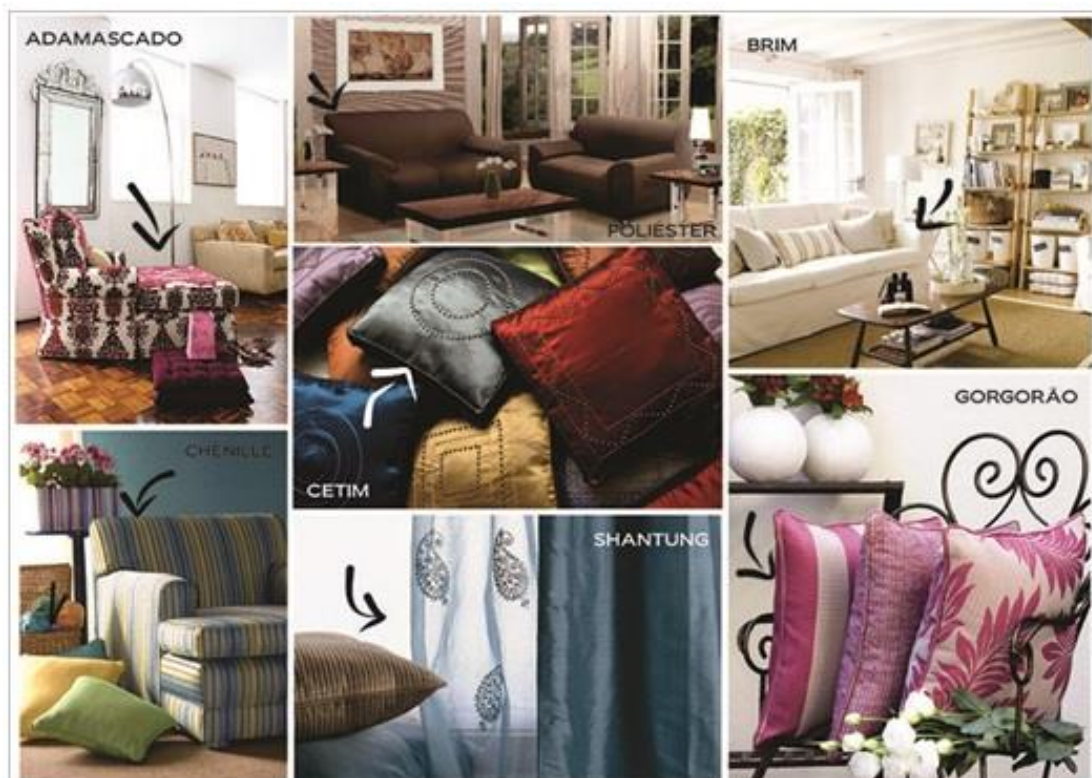


Figura 24 – Exemplos de tecidos usados em decoração. Fontes: Adonatelli (2012) e Maison tecidos (2013).

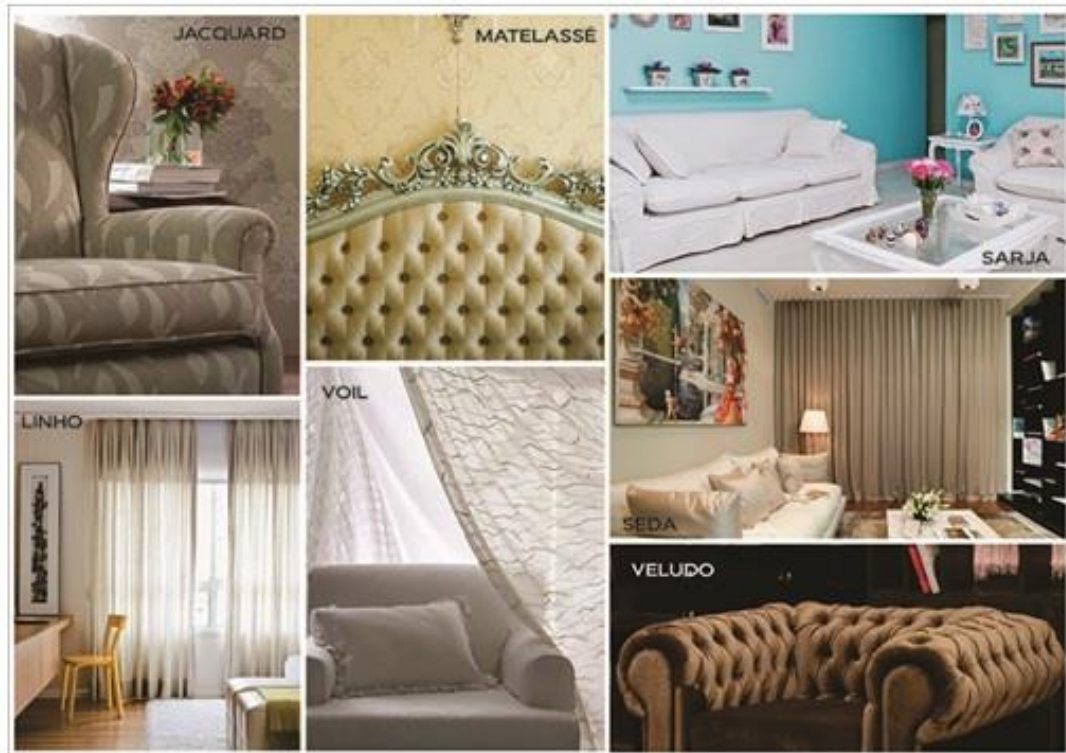


Figura 25 – Exemplos de tecidos usados em decoração.
 Fontes: Adonatelli (2012), Maison tecidos (2013) e Westwing (2013).

O processo de design têxtil exige comprometimento do designer em todas as etapas de produção. Conforme Laschuk (2009, p. 18) “desde a escolha das fibras no fio a ser produzido, o tipo de cor do fio a ser tecido e a densidade do tecido”. Deve-se levar em consideração itens importantes como, por exemplo: Qual a finalidade do produto? Quem é o público-alvo? Qual o modo de produção? A empresa pode produzir o que está sendo projetado?

3.3.1. As coleções no mercado

Depois de um período de baixa nos anos 90, quando os tons neutros e os tecidos lisos eram predominantes, as coleções apostam cada vez mais em florais graúdos, grafismos, releituras modernas de motivos clássicos, cores e misturas.

A coleção da Donatelli Tecidos, por exemplo, é composta por três tecidos estampados e um liso. Cada um dos estampados apresenta cinco variações de cores. Os mesmos tons estão presentes nas variações de todas as estampas (amarelo, laranja, azul marinho, azul claro, e tons de marrom), para que na hora de compor o ambiente seja possível mistura-las sem a preocupação de exagerar. É importante que se tenha um tecido liso e neutro nas coleções, uma peça que combine com todas as outras. Os tecidos são feitos de algodão e poliéster e podem ser usados em cadeiras, colchas, cabeceiras, sofás, poltronas e almofadas. A coleção conta com estampa floral, listrada e geométrica, padronagens fáceis de combinar entre si (Figuras 26, 27 e 28).



Figura 26 – Coleção Petcotton da Donatelli Tecidos. Fonte: Donatelli (2013).



Figura 27 – Cartela de cores da coleção Petcotton. Fonte: Donatelli (2013).



Figura 28 – Aplicação da coleção Petcotton. Fonte: Donatelli (2013)

Hoje em dia ficou cada vez mais normal revestir as paredes, e o tradicional papel de parede está sendo substituído pelos tecidos autoadesivos. As coleções *Art Wall* de tecidos adesivados da Karsten dispõe de uma linha com três padrões, revestimentos, bricolagem e papel de parede, como podemos ver a seguir (Figura 29 e 30). Confeccionado em 100% algodão, utiliza a técnica da impressão digital. Podem ser aplicados em paredes, móveis e diversos objetos e não danifica a superfície quando removido.



Figura 29 – Coleção de tecidos adesivados *Art Wall* da Karsten. Fonte: Karsten Decor (2013).



Figura 30 – Aplicação da Coleção *Art Wall*. Fonte: Casa Cláudia (2013)

As estampas representam uma boa solução para quem quer personalizar a decoração, e as coleções estão sempre se atualizando em buscando de novas referências, trazendo todas as tendências da arte e da moda atual para vestir também as casas, individualizando os espaços.

3.3.2. Tecidos em estudo

Neste trabalho, em se tratando de tecidos que devem ser passíveis de impressão e que possam ser aplicados em tais objetos, selecionou-se o poliéster e o gorgorão.

O poliéster é uma fibra sintética também conhecida como tergal. Com baixo poder de absorção, a fibra é utilizada só ou combinada com outras fibras, químicas ou naturais. Muito competitiva no mercado por causa do seu baixo custo. Avanços tecnológicos fazem com que essa fibra se torne cada vez mais semelhante ao algodão.

Como tem stretch em sua composição, adere melhor ao sofá. Mas suas desvantagens são grandes: além de ser um tecido quente, não é agradável ao toque e desfia com grande facilidade.

Já o gorgorão é um tecido encorpado, liso, geralmente misto de algodão e poliéster, com efeito, canelado, muito utilizado em almofadas, estofados, revestimentos, cortinas.

Ambos tecidos podem ser impressos pelo processo de sublimação comentado a seguir.

3.3.3. Impressão por sublimação

O conceito de sublimação nada mais é do que a mudança do estado sólido para o estado gasoso, sem passar pelo estado líquido. No processo sublimático, na estamperia, a tinta que está no papel transfer, em seu estado sólido, entra em contato com o tecido, e através do calor e da pressão evapora penetrando nas fibras do tecido. Como pode-se observar na Figura 31, temos o papel transfer, a camada de tinta e o tecido. O material mais aconselhado a ser estampado é poliéster, pois sua absorção é alta para esse pigmento obtendo-se melhores resultados.

O processo utiliza tintas sólidas, em forma de filme, que são transferidas para o suporte por cabeçotes via pressão e/ ou ação térmica. Os excelentes tons obtidos se devem à propriedade dos cabeçotes de fixar a temperatura de transferência em 256 níveis diferentes e da tinta e do papel utilizados responderem proporcionalmente a esses níveis. Assim, a transferência do pigmento obedece ao nível determinado pelo cabeçote: quanto mais quente, mais pigmento é transferido (VILLAS-BOAS, 2010, p. 112).

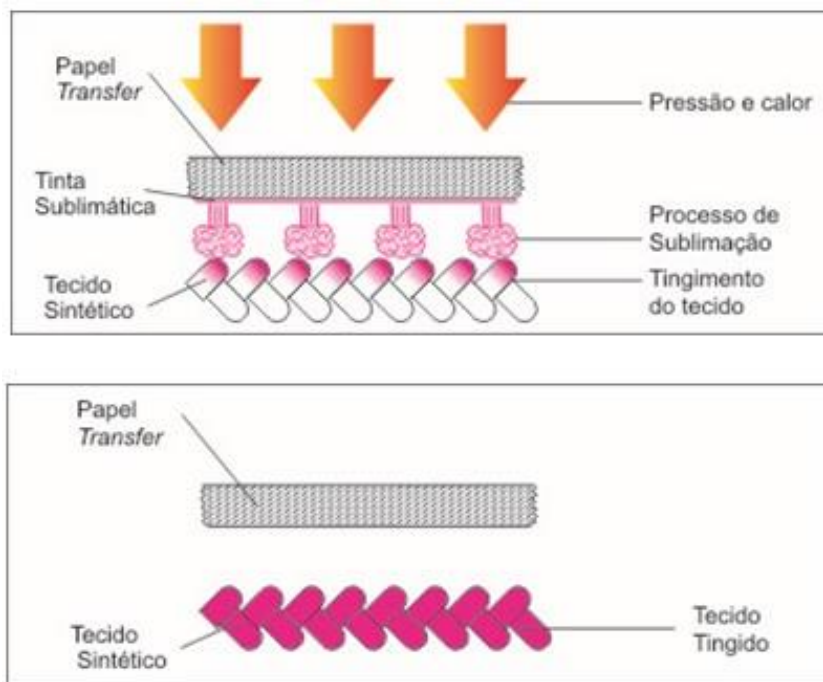


Figura 31 – Processo sublimático na estamparia. Fonte: Portal da Sublimação (2010).

Quando se sujeita a tinta sublimática a altas temperaturas, ela sublima, ou seja, passa de seu estado sólido diretamente para o gasoso, e se estiver em contato com alguma superfície que absorva essa tinta, no caso o tecido, o vapor irá penetrar nas fibras de poliéster tingindo essas superfícies.

Capítulo 4

DESENVOLVENDO AS ESTAMPAS...

Retomando as características dos grafismos encontrados nos cartazes da década de 60, destacam-se algumas características mais marcantes como: contrastes cromáticos, formas abstratas, onduladas, esticadas ou entortadas, curvas fluídas e sinuosas, vibração óptica de cores inspiradas na *Op Art*, inspiração psicodélica do efeito das drogas, desenhos que ocupavam uma folha inteira com riscos, linhas e padrões ornamentais.

A ideia para o desenvolvimento da coleção se dá a partir da retirada de elementos como referência diretamente dos cartazes já estudados. Para a seleção dessas referências foram escolhidas as características que mais se destacaram nos anos 60, nesse caso, optou-se pelos **cartazes cubanos e psicodélicos**, que trazem com clareza a importância desses grafismos na época. A paleta de cores de cada linha foi determinada conforme as cores presentes nos cartazes selecionados.

Para o nome da coleção optou-se por Grafismo Decor, uma vez que todas as estampas foram baseadas em grafismos referentes à cartazes da década de 60, para o uso na decoração. O primeiro cartaz a ser adotado como referência para as primeiras estampas, do artista cubano Eduardo Munoz, é predominantemente composto por curvas, apresenta traços pretos marcados e poucas cores, grande parte em branco e preto. O desenho tem como característica principal, as linhas fortes em preto como se fossem riscadas à mão livre e poucas cores chapadas (Figura 32 e 33). Essa linha pode ser chamada de Grafismo Decor cubano.



Figura 32 – Referência para a criação das estampas da linha Grafismo Decor Cubano. Fontes: Art of Cuba (2008).



Figura 33 – Paleta de cores cartaz Eduardo Munoz.

Com o papel vegetal pôde ser retirado do cartaz elementos para o início da criação da estampa (Figura 34). Elementos menores foram separados, a fim de desenvolver diferentes configurações para o desenho do cartaz (Figura 35). Usando o Software Gráfico foram geradas alternativas de repetição de cada elemento retirado, para que possa ser observado como cada um se comporta em conjunto (Figura 36).

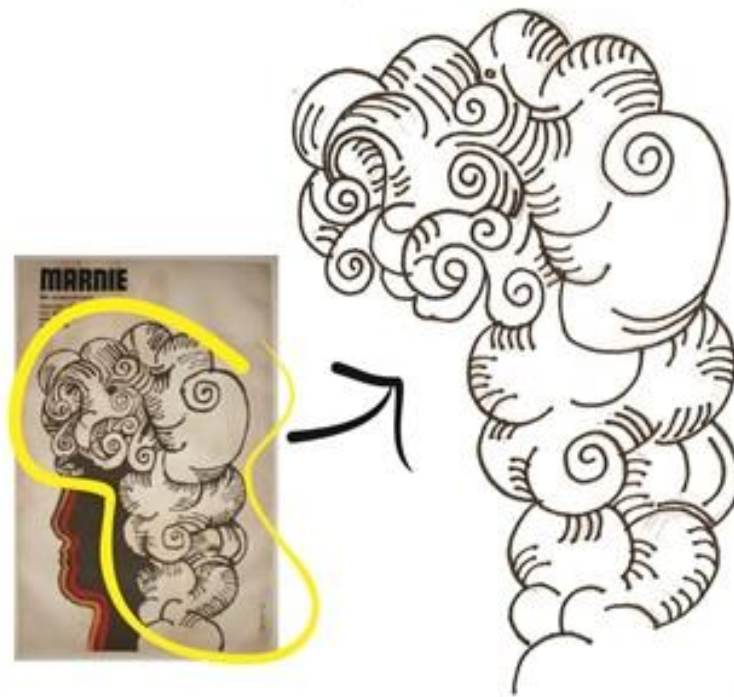


Figura 34 – Referência para a estampa.

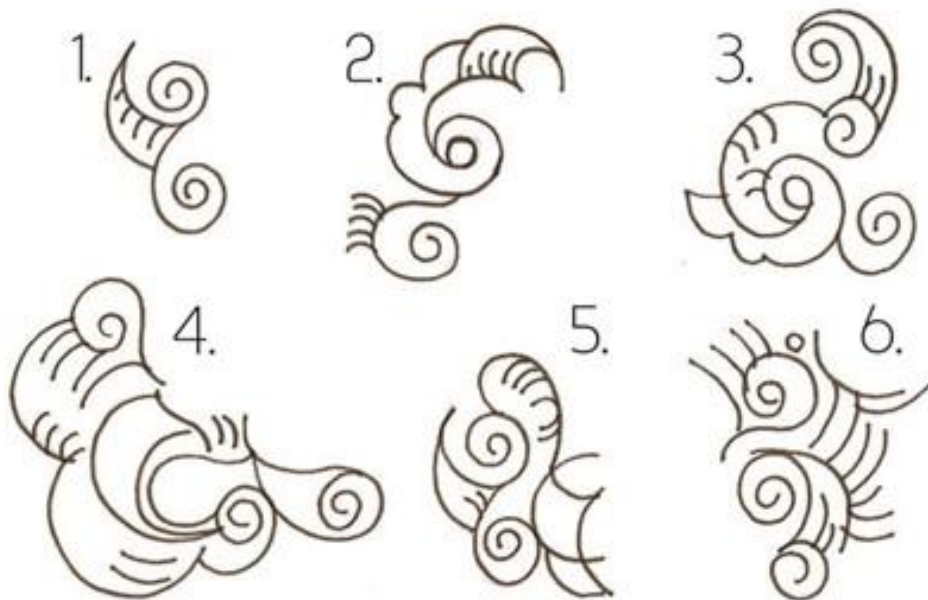


Figura 35 – Elementos retirados do cartaz.

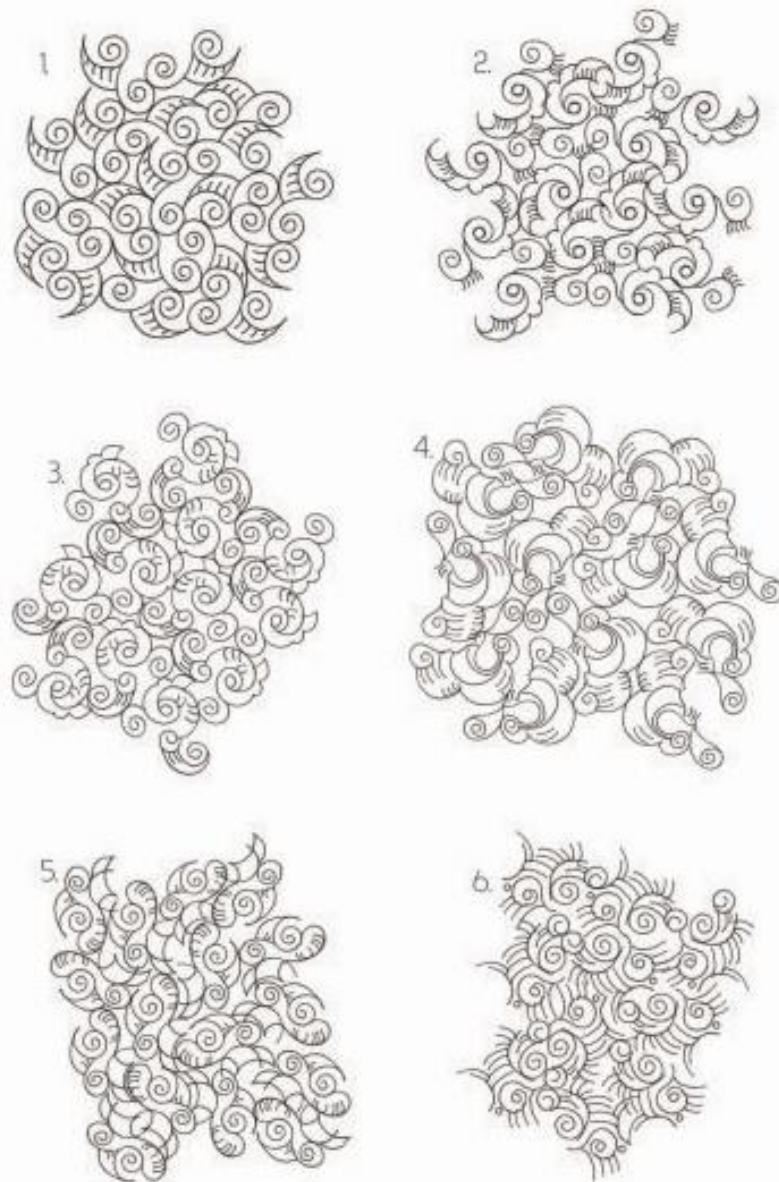


Figura 36 – Testes de repetições dos elementos retirados do cartaz.

A partir das repetições pode-se selecionar a que servirá como referência na elaboração da primeira linha da coleção. À mão, o elemento número 6, escolhido, sofreu modificações para que pudesse ser colorido, diferenciando da arte do cartaz. O *rappor*t foi feito no Software Gráfico a partir de repetições desse elemento em tamanhos variados. Foram feitos deslizamentos e rotações, de modo que todos, de alguma forma, se encaixassem, criando uma harmonia na estampa final (Figura 37).



Figura 37 – Processo de obtenção do *Rapport* da primeira estampa da linha Grafismo Decor Cubano.

Com o Módulo de repetição pronto, iniciou-se a aplicação das cores. Para essa linha foram utilizadas a mesma paleta de cores do cartaz, branco, preto, vermelho, laranja e tons de cinza, sempre com destaque para o traço manual, preto marcado (Figuras 38, 39, 40, 41 e 42).



Figura 38 – Primeira estampa Grafismo Decor Cubano com fundo branco.



Figura 39 – Primeira estampa Grafismo Decor Cubano com fundo cinza.

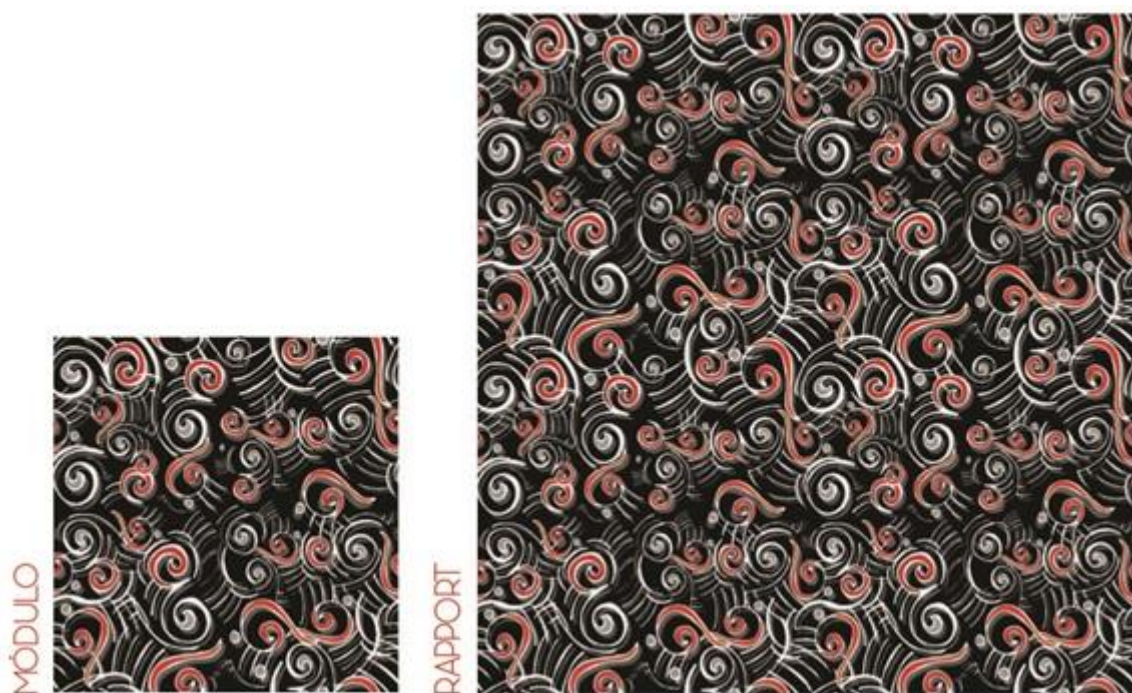


Figura 40– Primeira estampa Grafismo Decor Cubano com fundo preto.



Figura 41 – Primeira estampa Grafismo Decor Cubano com fundo vermelho.



Figura 42 –Aplicação da primeira estampa Grafismo Decor Cubano no dormitório.

A segunda estampa da linha Grafismo Decor Cubano é uma variação da primeira, composta predominantemente por linhas. Foram retirados os traços mais marcados e seguiu-se o mesmo padrão de cores (Figura 43, 44, 45, 46, 47 e 48). Seguindo a linha da primeira estampa da linha, os elementos foram sendo rotacionados até que se encontrasse um encaixe entre eles. Os mesmo elementos, em diferentes encaixes e posições, formam outros desenhos.

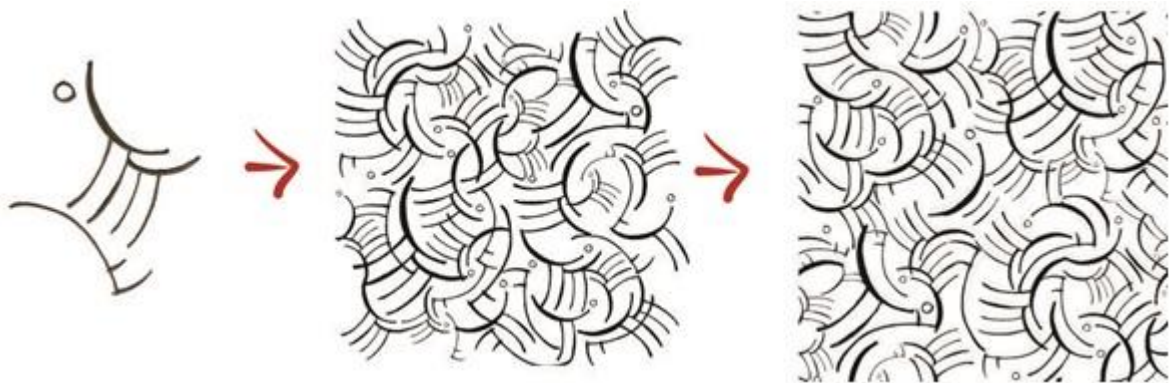


Figura 43 – Processo de obtenção do Rapport da primeira estampa da linha Grafismo Decor Cubano.

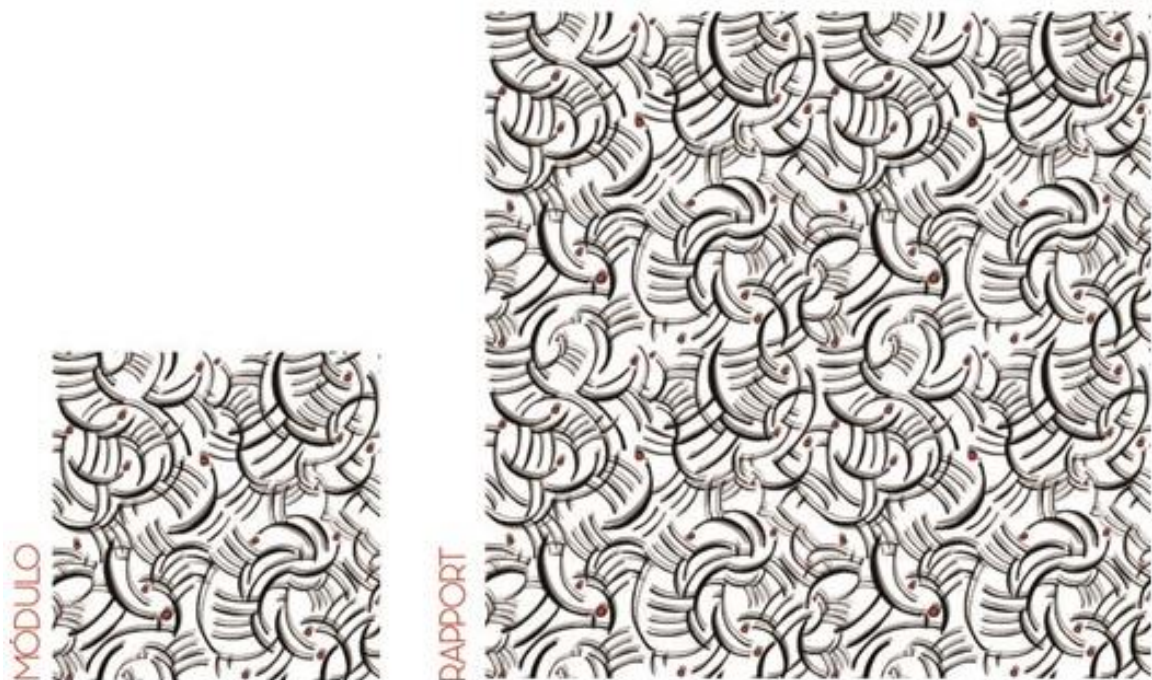


Figura 44 – Segunda estampa Grafismo Decor Cubano com fundo branco.



Figura 45 – Segunda estampa Grafismo Decor Cubano com fundo cinza.



Figura 46 – Segunda estampa Grafismo Decor Cubano com fundo preto.

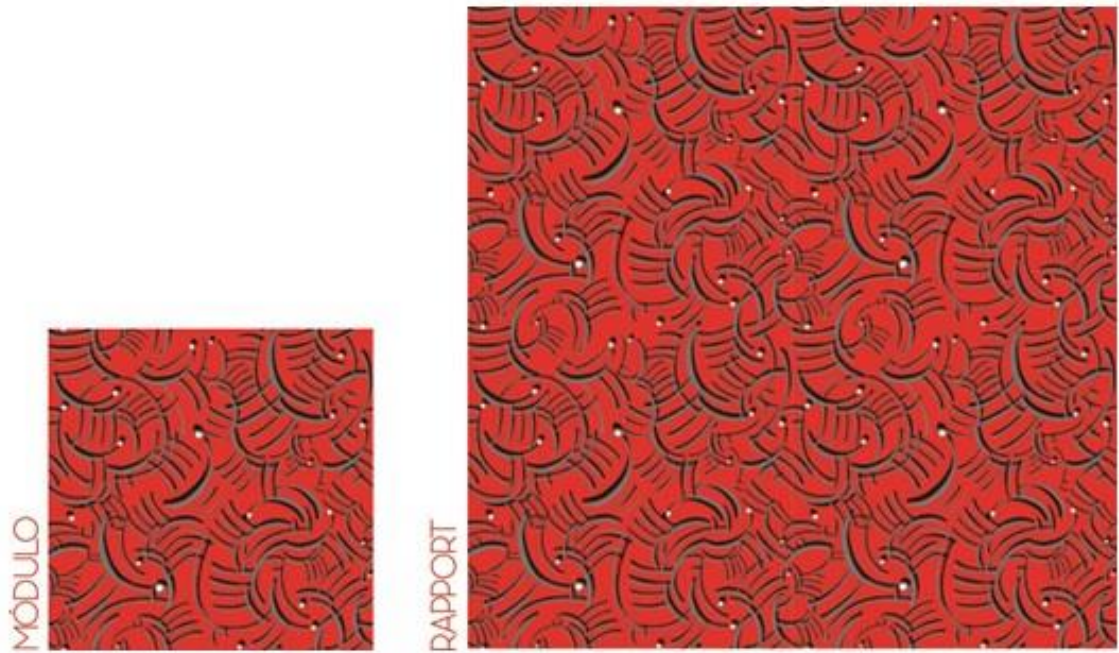


Figura 47 – Segunda estampa Grafismo Decor Cubano com fundo vermelho.



Figura 48 – Aplicação da segunda estampa Grafismo Decor Cubano no dormitório.

A terceira e última estampa da linha é composta pelos elementos circulares que compõem a primeira estampa (Figura 49, 50, 51, 52, 53 e 54). Os elementos, colocados de tamanhos diferentes, foram rotacionados e deslocados, para que pudessem se encaixar de uma forma harmoniosa. Todos os elementos se encostam criando desenhos distintos.



Figura 49 – Processo de obtenção do Rapport da terceira estampa da linha Grafismo Decor Cubano.



Figura 50 – Terceira estampa Grafismo Decor Cubano com fundo branco.



Figura 51 – Terceira estampa Grafismo Decor Cubano com fundo cinza.

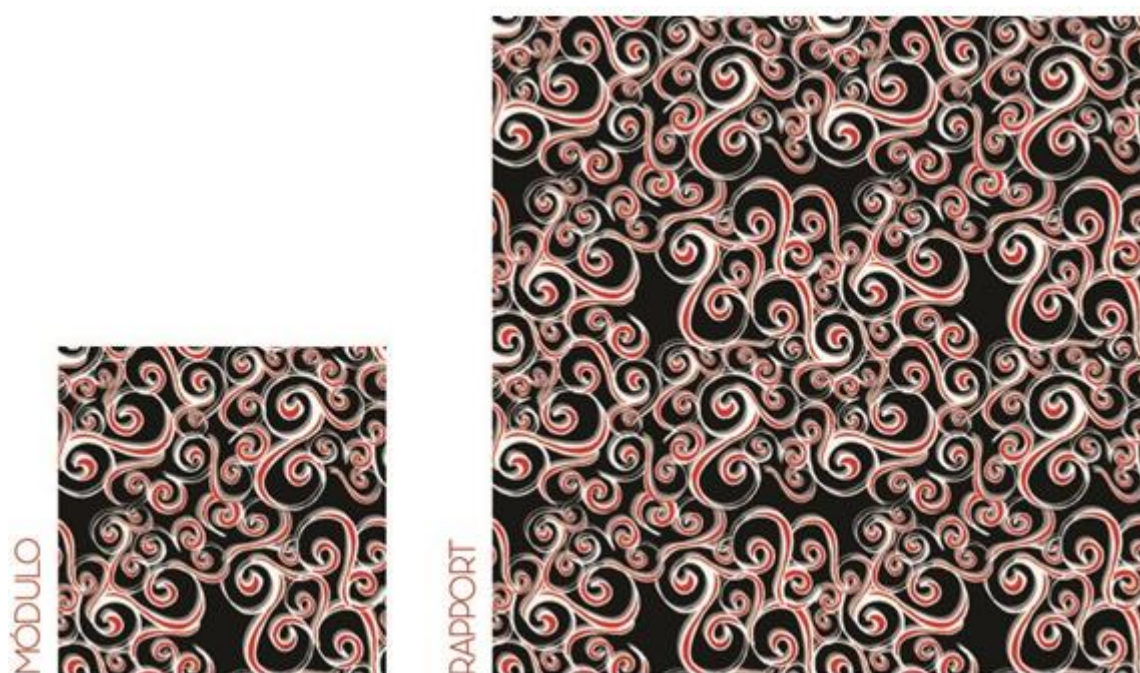


Figura 52 – Terceira estampa Grafismo Decor Cubano com fundo preto.



Figura 53 – Terceira estampa Grafismo Decor Cubano com fundo vermelho.



Figura 54 – Aplicação da terceira estampa Grafismo Decor Cubano no dormitório.

Para o desenvolvimento das duas próximas linhas foram selecionados grafismos presentes em cartazes psicodélicos dos **artistas Wes Wilson e Vitor Moscoso**. Os cartazes traduzem com formas e cores vibrantes grande parte do que foram os anos 60 e levam o nome de Grafismo Decor Psicodélico - 1 e Grafismo Decor Psicodélico – 2, respectivamente.

Sendo assim, a segunda linha de estampas terá como referência uma mistura de 4 cartazes dos artistas acima citados (Figura 55). A paleta de cores é correspondente às obras (Figura 56).



Figura 55 – Referências para a criação das estampas da linha Grafismo Decor Psicodélico - 1.

Fontes: Classic Posters (2013) e Prográfica (2007).



Figura 56 – Paleta de cores.

Com o papel vegetal, foram retirados elementos já presentes nos cartazes (Figura 57), e a partir daí, pode-se desenvolver uma série de raves para a criação das estampas (Figura 58).

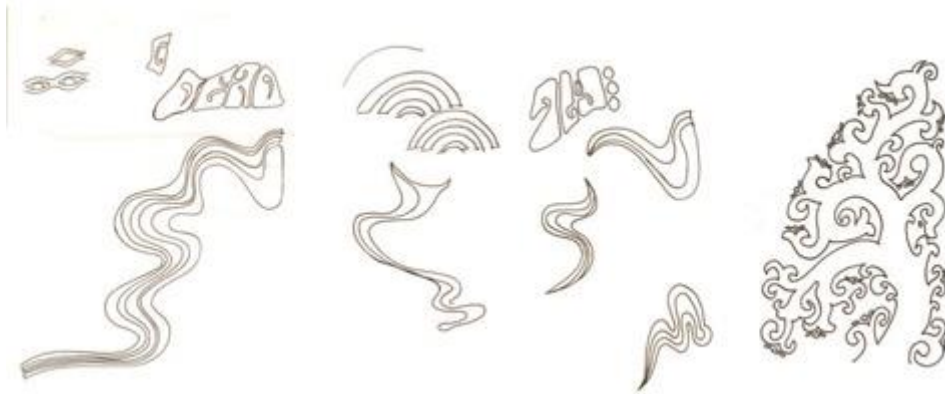


Figura 57 – Referências retiradas dos cartazes.



Figura 58 – Rifes para a criação das estampas.

Depois de feitos os esboços, foi possível chegar a um desenho final unindo as referências resgatadas dos cartazes. O desenho feito à mão foi digitalizado, tratado e pintado no Software Gráfico, dando a característica digital, presente nas obras originais (Figura 59).



Figura 59 – Desenho final a partir dos esboços.

Depois de finalizar o desenho, foram feitos alguns testes no Software Gráfico para que fosse possível ter uma ideia de como o desenho se comportava repetidamente (Figura 60). Iniciou-se então, a fase de desenvolvimento do *Rapport*, optando-se pelo uso do desenho de forma desordenada, em tamanhos diferentes, deslocados e espelhados, remetendo a desordem trazida no psicodelismo dos cartazes estudados (Figura 61). A linha é composta por três estampas diferentes, cada um dos desenhos apresenta quatro variações de cores, fundo branco, preto, roxo e verde (Figura 62, 63, 64, 65 e 66). As três estampas seguem a forma desordenada e os mesmos padrões de cores, facilitando na hora da ambientação.



Figura 60 – Testes de repetição do desenho.

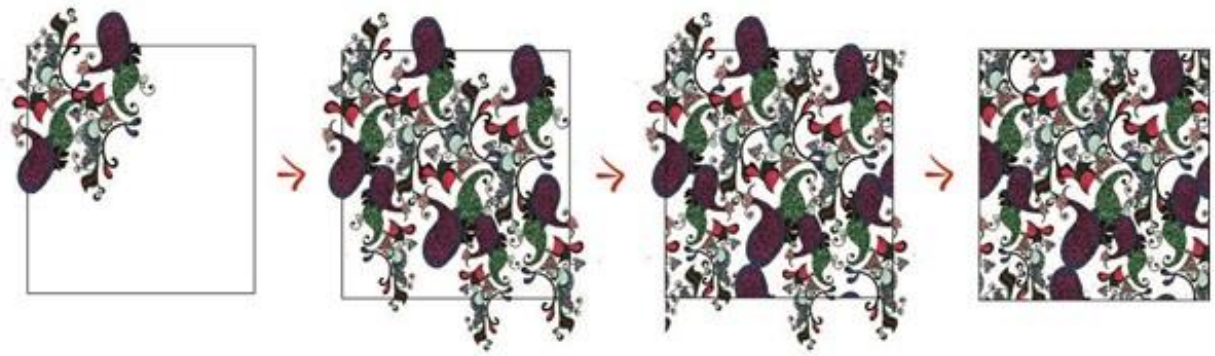


Figura 61 – Construção do *Rapport* da primeira estampa da linha Grafismo Decor Psicodélico
- 1.



Figura 62 – Primeira estampa Grafismo Decor Psicodélico - 1 com fundo branco.

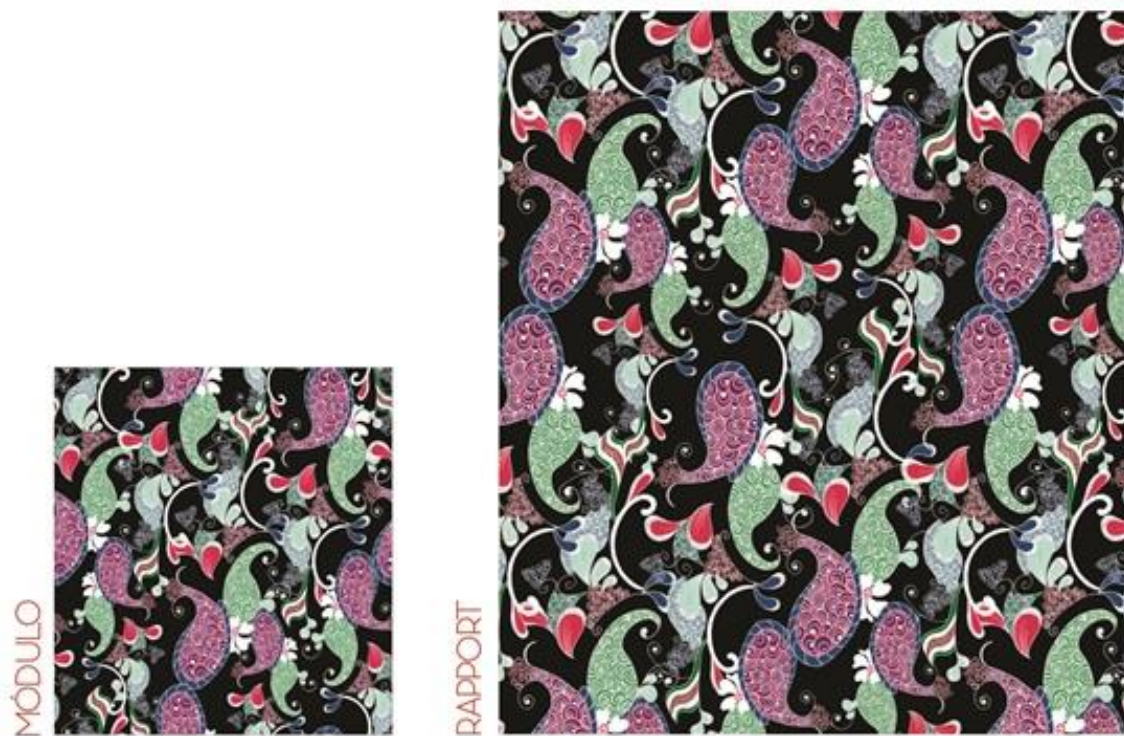


Figura 63 – Primeira estampa Grafismo Decor Psicodélico – 1 com fundo preto.

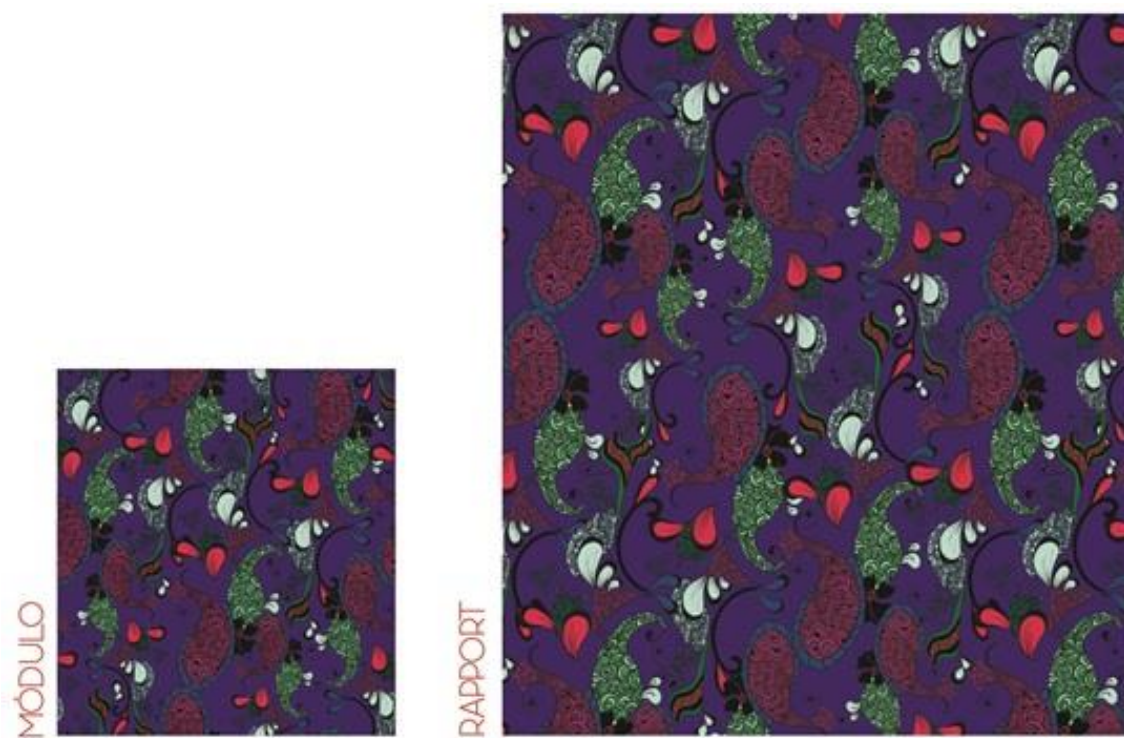


Figura 64 – Primeira estampa Grafismo Decor Psicodélico – 1 com fundo roxo.



Figura 65 – Primeira estampa Grafismo Decor Psicodélico – 1 com fundo verde.



Figura 66 – Aplicação Primeira estampa Grafismo Decor Psicodélico – 1 no dormitório.

A segunda estampa da linha traz a repetição de dois dos elementos do desenho principal, seguindo os mesmos padrões de cores (Figura 67). O elemento teve a repetição feita no Software Gráfico, de forma desordenada, igualmente a primeira estampa (Figuras 68, 69, 70, 71, 72 e 73).



Figura 67 – Elemento de repetição da segunda estampa.

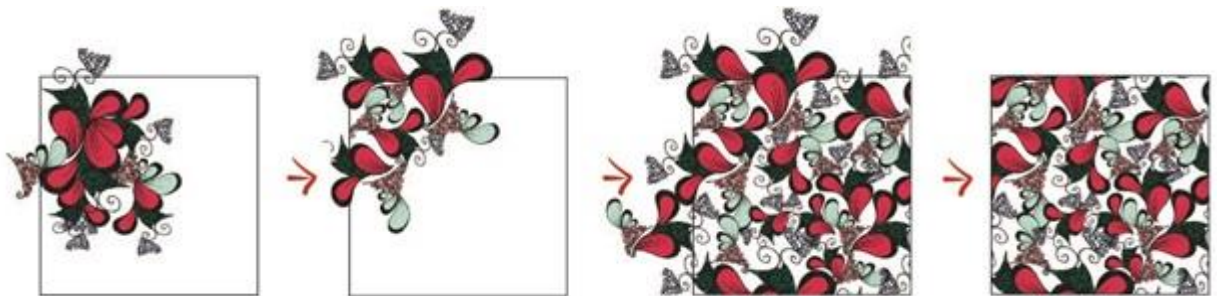


Figura 68 – Construção do *Rapport* da segunda estampa da linha
Grafismo Decor Psicodélico -1.



Figura 69 – Segunda estampa Grafismo Decor Psicodélico – 1 com fundo branco.



Figura 70 – Segunda estampa Grafismo Decor Psicodélico – 1 com fundo preto.



Figura 71 – Segunda estampa Grafismo Decor Psicodélico – 1 com fundo verde.



Figura 72 – Segunda estampa Grafismo Decor Psicodélico – 1 com fundo roxo.



Figura 73 –Aplicação segunda estampa Grafismo Decor Psicodélico – 1 no dormitório.

A terceira estampa é também uma variação da primeira, trazendo um terceiro elemento do desenho principal com as mesmas cores (Figura 74). Para a construção do *Rapport* foram feitos testes de repetição (Figura 75), podendo-se assim escolher a melhor forma de dispor o elemento. O *Rapport*, assim como as demais estampas da coleção, também foi feito no Software Gráfico. (Figuras 76, 77, 78, 79, 80 e 81).

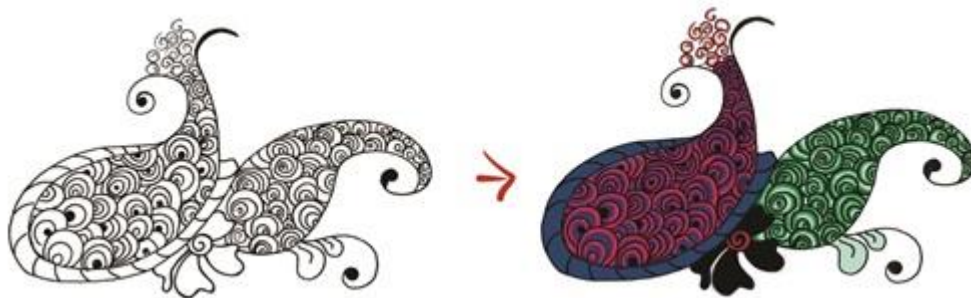


Figura 74 – Elemento de repetição da terceira estampa.

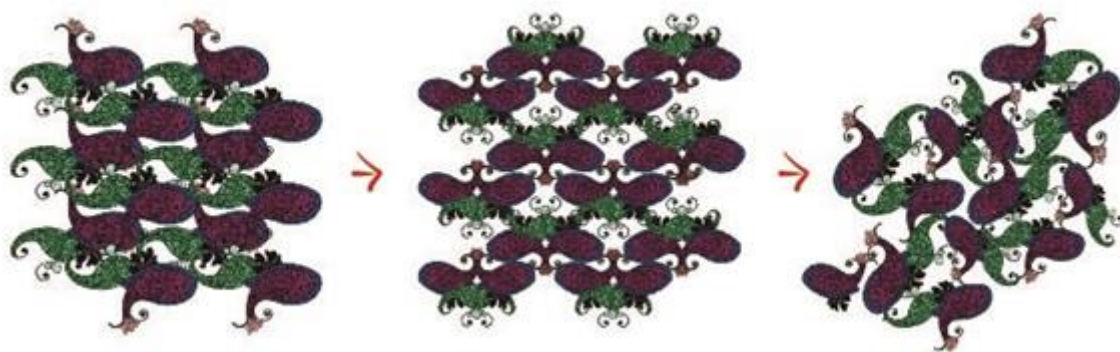


Figura 75 – Testes de repetição do desenho.

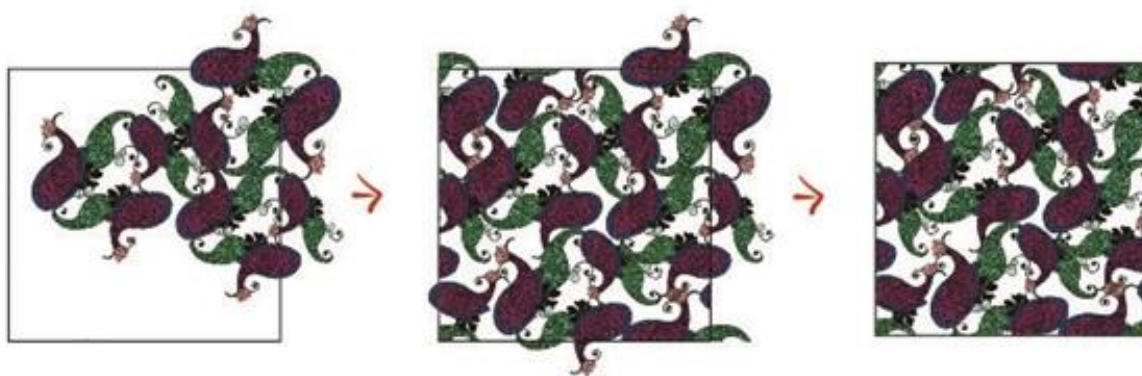


Figura 76 – Construção do *Rapport* da terceira estampa da linha
Grafismo Decor Psicodélico - 1.



Figura 77 – Terceira estampa Grafismo Decor Psicodélico - 1 com fundo branco.



Figura 78 – Terceira estampa Grafismo Decor Psicodélico - 1 com fundo preto.

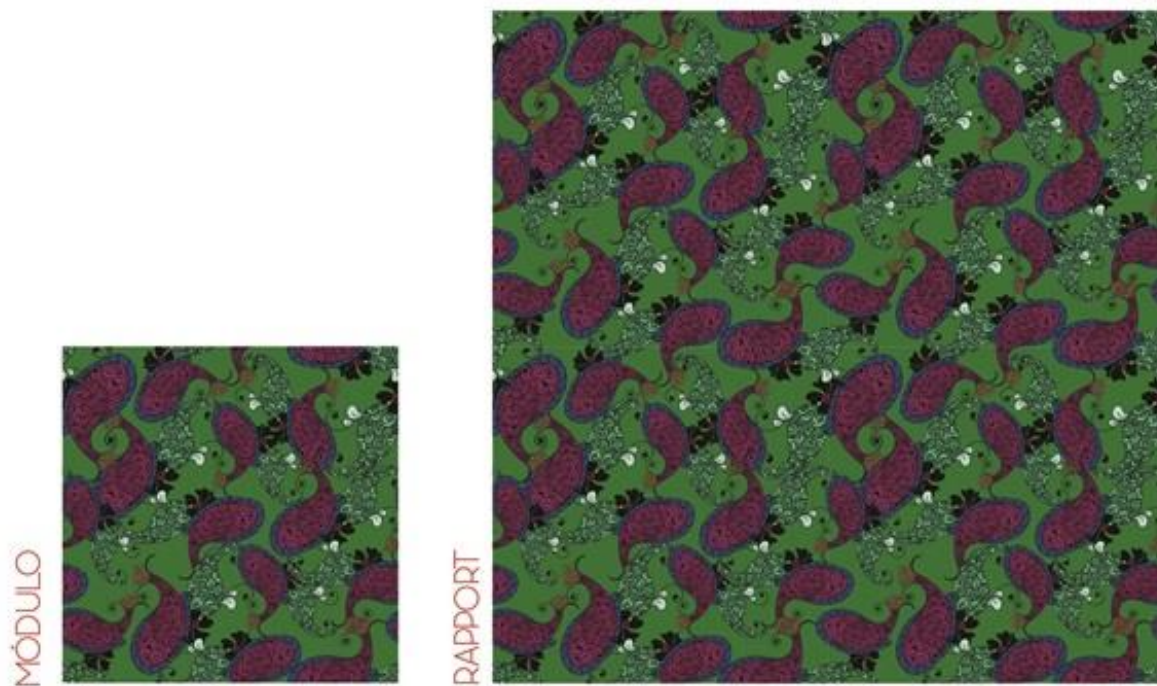


Figura 79 – Terceira estampa Grafismo Decor Psicodélico - 1 com fundo verde.

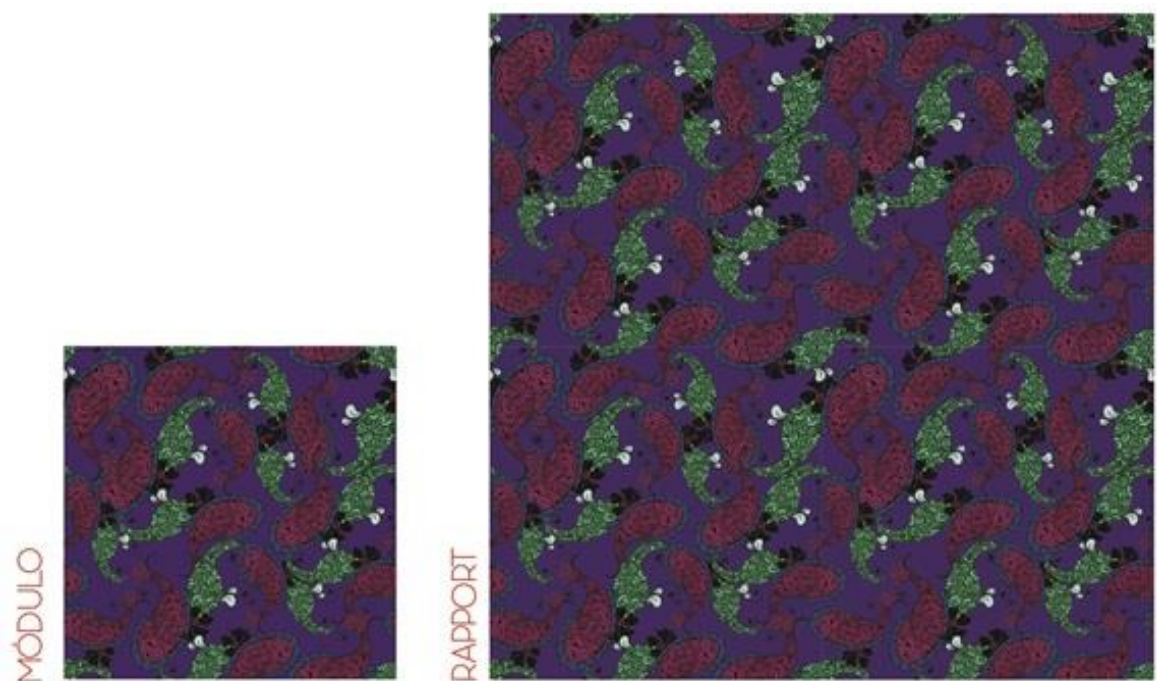


Figura 80 – Terceira estampa Grafismo Decor Psicodélico - 1 com fundo roxo.



Figura 81 – Aplicação terceira estampa Grafismo Decor psicodélico - 1 no dormitório.

A terceira linha de estampas, Grafismo Decor Psicodélico, também inspirada no psicodelismo, com a mistura de referências de Wes Wilson e Vitor Moscoso, traz três cartazes como inspiração (Figura 82). A linha também conta com três estampas diferentes, cada uma delas com quatro variações de cores, todas presentes na cartela, retirada diretamente dos cartazes (Figura 83).



Figura 82 – Referências para a criação das estampas da linha Grafismo Decor Psicodélico - 2.
Fontes: Classic Posters (2013) e Prográfica (2007).

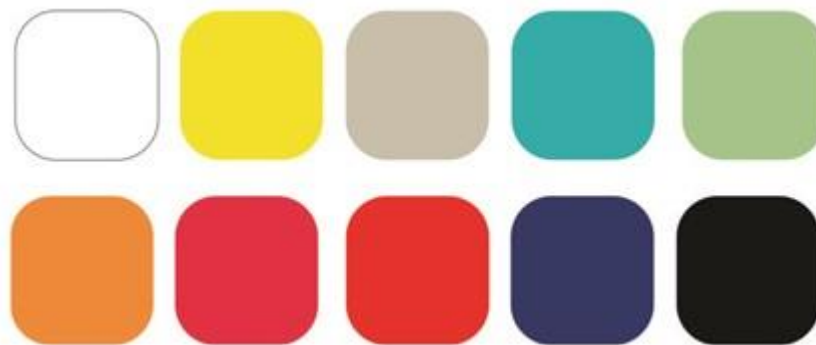


Figura 83 – Paleta de cores.

A partir da análise dos três cartazes, foi possível destacar elementos para chegar ao desenho principal das estampas com a elaboração de alguns esboços (Figura 84). O desenho final segue o mesmo processo da linha anterior, tendo sempre como referência principal as características digitais, por isso, foi inicialmente feito a mão e colorido no Software Gráfico a partir da paleta de cores destacada dos cartazes (Figura 85). Após colorido o desenho, foram feitos alguns estudos de repetição (Figura 86), optando-se, por nessa primeira estampa, uma forma mais organizada, com elementos do mesmo tamanho dispostos uniformemente, apenas com inversão e espelhamento, já que são grandes e bem coloridos, evitando assim, um exagero na hora de misturar e compor ambientes. O

desenvolvimento do *Rapport* foi feito no Software Gráfico e a linha conta com três estampas diferentes e quatro variações de cores, fundo branco, cinza, rosa e verde (Figuras 87, 88, 89, 90, 91 e 92).



Figura 84 – Esboços para a criação das estampas.



Figura 85 – Desenho final a partir dos esboços.

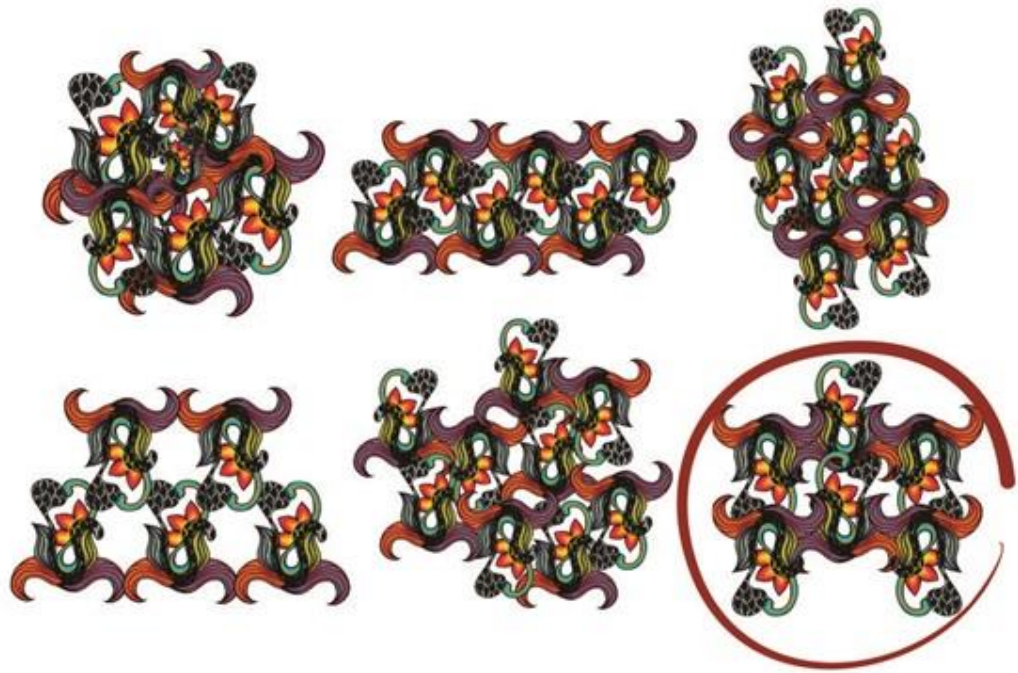


Figura 86 – Testes de repetição do desenho.



Figura 87 – Construção do *Rapport* da primeira estampa da linha
Grafismo Decor Psicodélico - 2.



Figura 88 – Primeira estampa Grafismo Decor Psicodélico - 2 com fundo branco.



Figura 89 – Primeira estampa Grafismo Decor Psicodélico - 2 com fundo cinza.



Figura 90 – Primeira estampa Grafismo Decor Psicodélico - 2 fundo rosa.



Figura 91 – Primeira estampa Grafismo Decor Psicodélico - 2 com fundo verde.



Figura 92 – Aplicação primeira estampa Grafismo Decor psicodélico - 2 no dormitório.

A segunda estampa foi feita com desenhos criados a partir de um dos elementos do desenho principal, seguindo os mesmo padrões de cores (Figura 93). Depois de feitos testes (Figura 94), a repetição escolhida foi concluída em um editor gráfico, onde um único elemento se entrelaça formando desenhos diferentes. O elemento foi sendo rotacionado e espelhado até que chegasse a um resultado harmonioso, com elementos circulares predominantes e a trama de cores, muito presente nos anos 60. (Figuras 95, 96, 97, 98, 99 e 100).



Figura 93 – Elemento de repetição da segunda estampa.



Figura 94 – Testes de repetição do desenho.



Figura 95 – Construção do *Rapport* da segunda estampa da linha Gráfico Decor Psicodélico - 2.



Figura 96 – Segunda estampa Grafismo Decor Psicodélico - 2 com fundo branco.



Figura 97 – Segunda estampa Grafismo Decor Psicodélico - 2 com fundo cinza.



Figura 98 – Segunda estampa Grafismo Decor Psicodélico - 2 com fundo rosa.



Figura 99 – Segunda estampa Grafismo Decor Psicodélico - 2 com fundo verde.



Figura 100 –Aplicação segunda estampa Grafismo Decor psicodélico - 2 no dormitório.

A terceira estampa, seguindo a ideia das outras linhas, é uma variação da primeira, destacando um terceiro elemento do desenho principal. O desenho, inicialmente colocado na estampa apenas em preto e branco, agora leva as cores dos demais elementos (Figura 101). A repetição, assim como as demais estampas da coleção, foi escolhida a partir de testes (Figura 102), com imagens entrelaçadas de forma desorganizada e mistura de cores, quebrando um pouco do padrão regular da primeira estampa da linha e trazendo novamente as características do psicodelismo. A estampa foi feita em editor gráfico (Figuras 103, 104, 105, 106, 107 e 108).



Figura 101 – Elemento de repetição da terceira estampa.

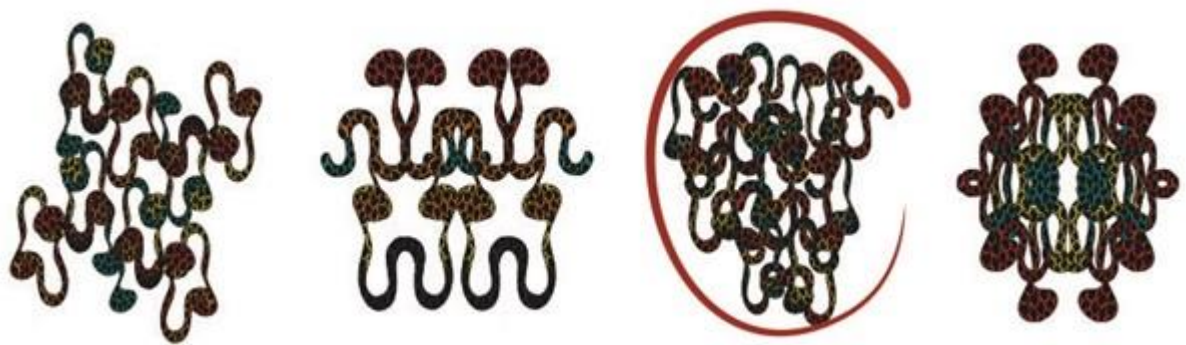


Figura 102 – Testes de repetição do desenho.



Figura 103 – Construção do *Rapport* da terceira estampa da linha Grafismo Decor Psicodélico

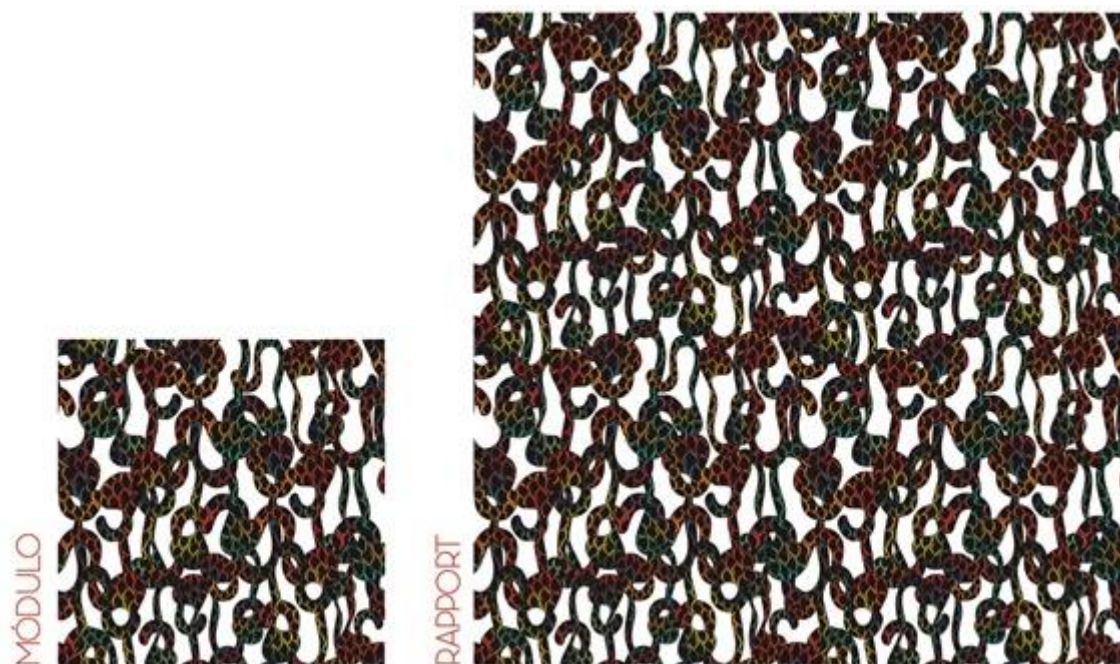


Figura 104 – Terceira estampa Grafismo Decor Psicodélico - 2 com fundo branco.

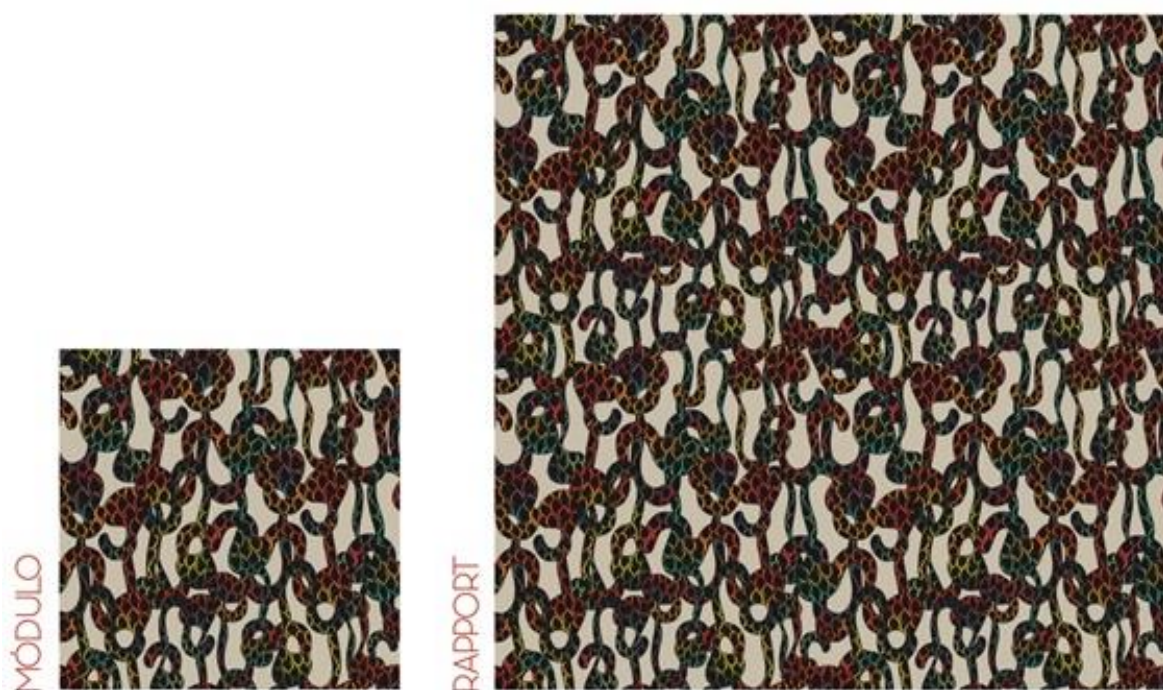


Figura 105 – Terceira estampa Grafismo Decor Psicodélico - 2 com fundo cinza.



Figura 106 – Terceira estampa Grafismo Decor Psicodélico - 2 com fundo rosa.

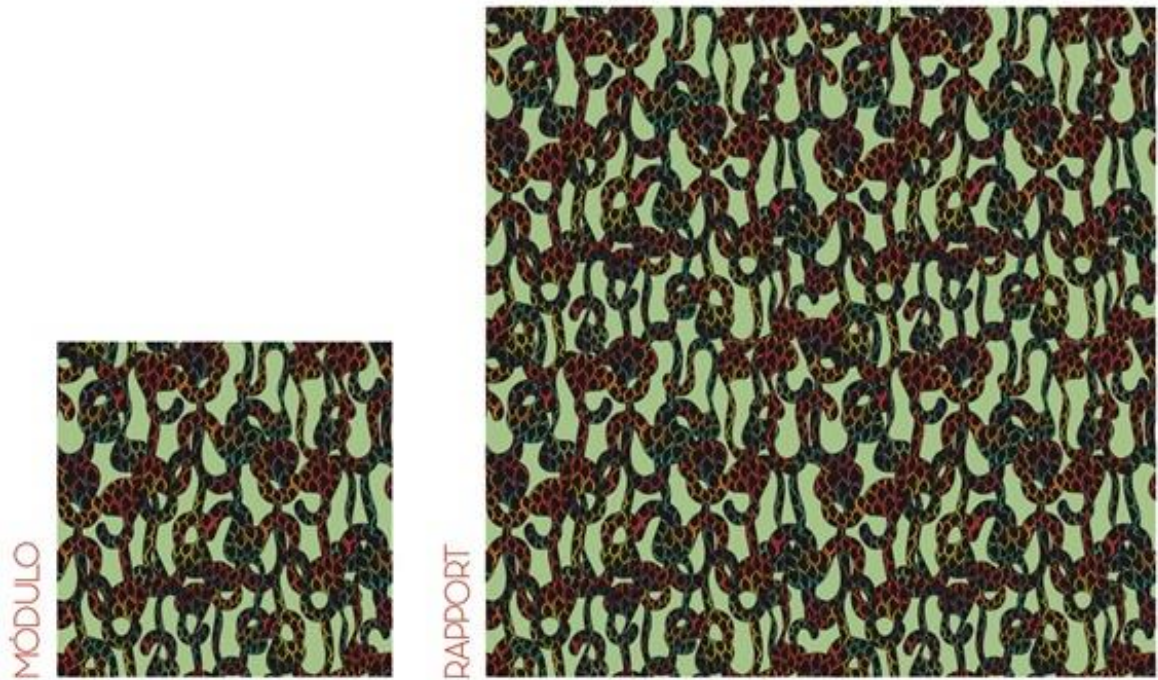


Figura 107 – Terceira estampa Grafismo Decor Psicodélico - 2 com fundo verde.



Figura 108 – Aplicações primeira estampa Grafismo Decor psicodélico - 2 no dormitório.

As estampas da coleção podem ser utilizadas tanto em escala reduzida, como em escala maior, dependendo do ambiente e peça escolhida. Para almofadas as pequenas se adaptam mais adequadamente, já para usar em paredes é mais apropriado o uso em forma ampliada, por exemplo (Figura 109 e 110).

ESTAMPA AMPLIADA



ESTAMPA REDUZIDA



Figura 109 – Diferentes tamanhos da mesma estampa.

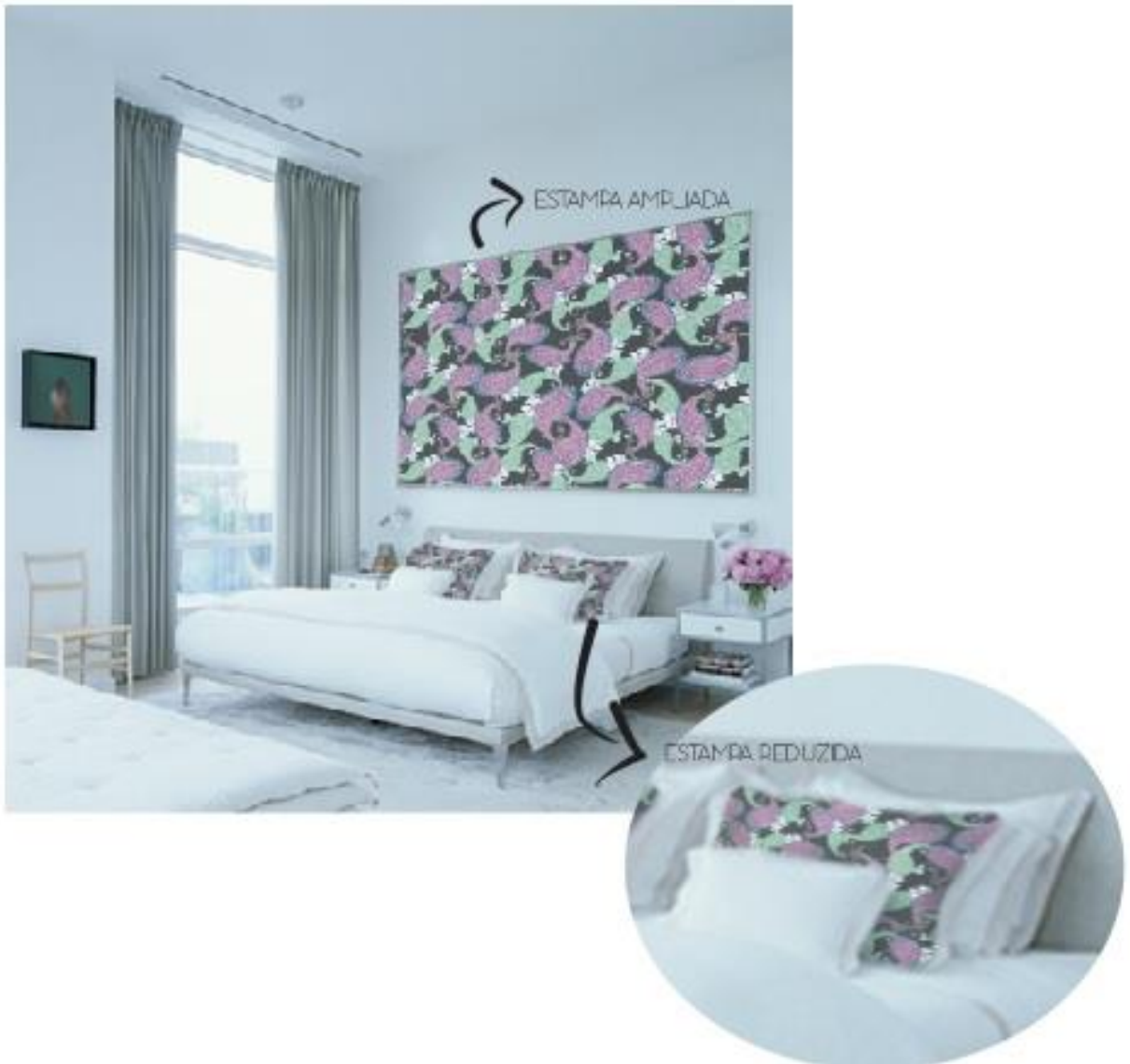


Figura 110 – Aplicações da mesma estampa em tamanhos diferentes.

A coleção Grafismo Decor feita, a partir de cartazes feitos nos anos 60, conseguiram reunir as principais características da década, com os mais variados desenhos em suas formas e cores, para o desenvolvimento de tecidos, opção que se torna cada vez mais procurado como forma de decorar e diferenciar ambientes.

Capítulo 5

A COLEÇÃO!

A coleção Grafismo Decor, inspirada no grafismo dos anos 60, é composta por três linhas de tecidos, a linha Grafismo Decor Cubano, Grafismo Decor Psicodélico – 1 e Grafismo Decor Psicodélico -2. Cada linha apresenta três estampas com quatro variações de cores, trazendo os mesmos tons nas variações de todas as estampas, para que na hora de compor o ambiente seja possível mistura-las sem a preocupação de exagerar.

A linha Grafismo Decor Cubano foi inspirada nos movimentos políticos dos anos 60, tendo como principal referência o artista cubano Eduardo Munoz. Traz cores mais sóbrias, muito utilizadas na ambientação, uma vez que o vermelho ainda está entre as cores mais procuradas na hora de complementar o mobiliário. O desenho segue os traços do artista (Figura 111), com riscos pretos marcados feitos à mão livre, poucas cores, predominantemente composto por curvas (Figuras 112, 113, 114, 115 e 116).



Figura 111 – Referência para a criação das estampas da linha Grafismo Decor Cubano.

Fontes: Art of Cuba (2008).



Figura 112 – Coleção Grafismo Decor 60 Cubano.



Figura 113 – Paleta de cores coleção Grafismo Decor Cubano.



Figura 114 – Primeira possibilidade de aplicação estampa Grafismo Decor Cubano.



Figura 115 – Segunda possibilidade de aplicação estampa Grafismo Decor Cubano.



Figura 116 – Terceira possibilidade de aplicação estampa Grafismo Decor Cubano.

A linha Grafismo Decor Psicodélico – 1 traz consigo a principal característica da década de 60, o psicodelismo. Foi inspirada nos cartazes de Wes Wilson e Victor Moscoso, artistas de referência na época. Os desenhos apresentam características digitais, são carregados em cores e formas, dos mais variados tamanhos e distorções e tem o predomínio das curvas. É ideal para quem não tem medo de ousar, misturar e deixar o ambiente mais moderno (Figuras 117, 118, 119, 120 e 121).



Figura 117 – Referências para a criação das estampas da linha Grafismo Decor Psicodélico -1.

Fontes: Classic Posters (2013) e Prográfica (2007).

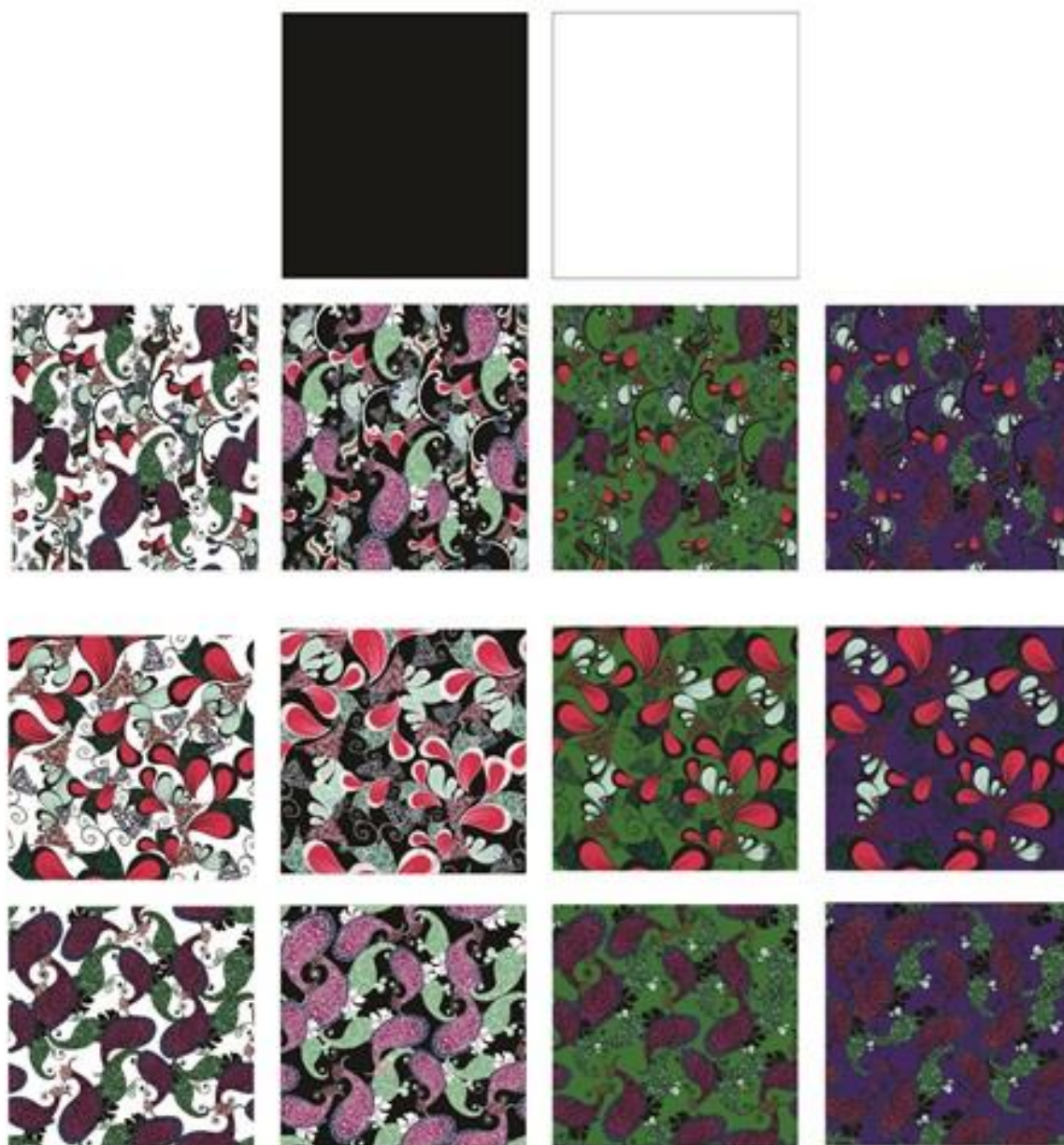


Figura 118 – Coleção Grafismo Decor Psicodélico – 1.



Figura 119 – Paleta de cores Coleção Grafismo Decor Psicodélico – 1.



Figura 120 – Primeira possibilidade de aplicação estampa Grafismo Decor Psicodélico - 1.



Figura 121 – Segunda possibilidade de aplicação estampa Grafismo Decor Psicodélico – 1.

A linha Grafismo Decor Psicodélico – 2, assim como a linha Grafismo Decor Psicodélico – 1, encontra nas formas e cores a sua principal característica, relembrando também o psicodelismo dos anos 60 e a explosão de liberdade buscada na época. Desenhos grandes são combinados com os pequenos, criando outras formas, e as cores se misturam (Figuras 122, 123, 124, 125 e 126).



Figura 122 – Referências para a criação das estampas da linha Grafismo Decor Psicodélico- 2.

Fontes: Classic Posters (2013) e Prográfica (2007).

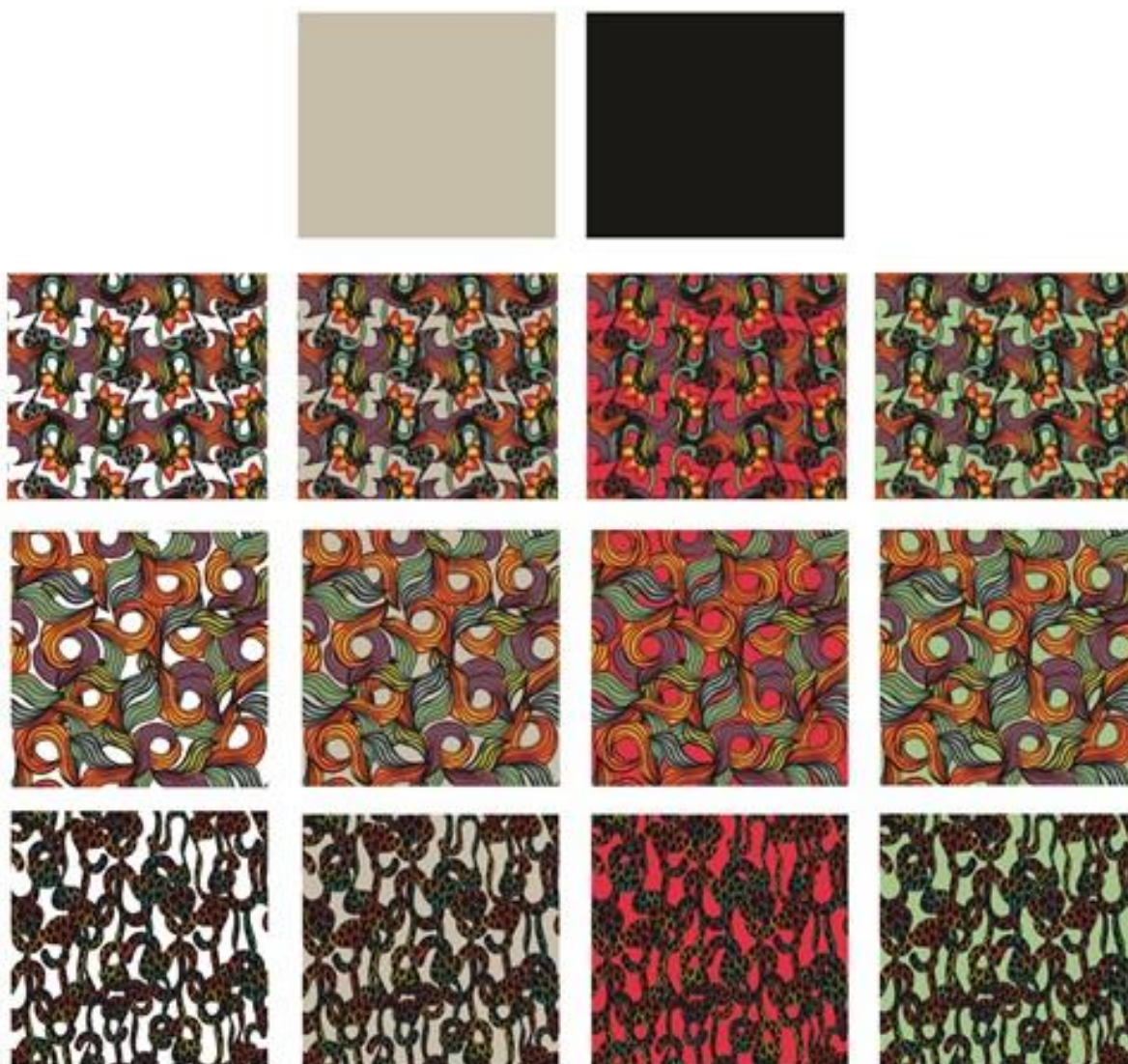


Figura 123 – Coleção Grafismo Decor Psicodélico – 2.



Figura 124 – Paleta de cores coleção Grafismo Decor Psicodélico – 2.



Figura 125 – Primeira possibilidade de aplicação estampa Grafismo Decor Psicodélico – 2.



Figura 126 – Segunda possibilidade de aplicação estampa Grafismo Decor Psicodélico – 2

É importante que se tenha um tecido liso nas coleções, uma peça que combine com todas as outras. Os tecidos são 100% poliéster e podem ser usados em cadeiras, cabeceiras, capas de sofás, almofadas, entre outras peças no meio da decoração.

Capítulo 6

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O gosto cada vez maior, das pessoas, pela decoração de ambientes, abre cada vez mais para novas ideias e soluções de design, sobretudo em design de superfície, e mais especificamente ainda em estamparia têxtil.

Por meio da pesquisa teórica, foi possível compreender os princípios do design de superfície; o significado do design gráfico, de uma forma geral, assim como a busca pelas referências mais particulares dos grafismos da década de 60, que foram o ponto inicial para a construção das estampas deste projeto.

Além disso, a partir de visitas feitas em lojas de tecidos para decoração, onde pode se ter contato com pessoas diretamente da área, pode-se compreender um pouco mais sobre os mais variados tipos de tecidos, como eles são utilizados na ambientação, e como são dispostas as coleções no mercado.

Assim, acredita-se que o trabalho em questão – desenvolver uma coleção de estampas para ambientação de dormitórios tendo referência os grafismos dos anos 60 – apresentou um resultado satisfatório, podendo inclusive extrapolar a utilização em outros ambientes, com estampas contemporâneas e diversificadas. As coleções trazem peças baseadas em formas e traços retirados dos cartazes da época, misturando grafismos para a criação de desenhos singulares. As cores, presentes nos mesmos tons em cada linha, facilitam na hora de misturar as peças. As aplicações são variadas, desde almofadas, estofados, até paredes, podendo também apresentar variações nas escalas dos desenhos dependendo do lugar escolhido para a aplicação.

O trabalho foi um passo importante no aprendizado, pela troca de experiências com a orientadora e demais pessoas envolvidas com esse meio da decoração, assim como pelos processos e ferramentas envolvidas no projeto para se atingir os objetivos. Entrar em

contato com teorias colocadas em prática, podendo chegar a um produto concreto, foi de grande valia. Agora, deseja-se aprimorar as questões com as quais se teve mais dificuldade no decorrer do trabalho, assim como continuar refletindo sobre as teorias e práticas estudadas.

REFERÊNCIAS

ADONATELLI. **Tecidos para a decoração de ambientes**. Disponível em:
<<http://www.adonatelli.com.br/index.php>>. Acesso em: 28 ago. 2013.

ART AGIT PROP. **Cartazes Atelier Populaire**. Disponível em:
<<http://artagitprop.blogspot.com.br/2010/06/atelier-populaire.html>>. Acesso em: 14 ago. 2013

ART OF CUBA. **Ilustração de livros para crianças**. Disponível em:
<<http://www.artofcuba.com/buttons/bachs.html>>. Acesso em: 17 ago. 2013

BAXTER, M. **Projeto de produto: guia prático para o desenvolvimento de novos prontos**. São Paulo: Edgard Blücher, 1998.

BONSIEPPE, Gui e outros. **Metodologia Experimental: Desenho Industrial**. Brasília: CNPq/Coordenação Editorial, 1986.

BRAGA, João. **História da moda: uma narrativa**. São Paulo, SP: Anhembi Morumbi, 2005.

CASA CLAUDIA. **Estampas**. n. 12. Dezembro 2011.

CASA CLAUDIA. **Evolução história dos dormitórios**. n. 02. Fevereiro 2012.

CASA CLAUDIA. **Pequenos espaços**. n. 12. Junho 2012.

CLASSIC PORTERS. **Obras Victor Moscoso**. Disponível em:
<http://www.classicposters.com/Quicksilver_Messenger_Service/poster/Family_Dog/32>. Acesso em: 14 ago. 2013

DONATELLI. **Coleção de tecidos**. Disponível em:
<<http://www.donatelli.com.br/colecoes?colecacao=24>>. Acesso em: 19 set. 2013

EMDIV. **A arte na decoração de interiores**. Disponível em:
<<http://emdiv.com.br/pt/arte/enciclopediaarte/1116-a-arte-da-decoracao-de-interiores.html>>. Acesso em: 30 ago. 2013.

ENTRETENIMENTO. **Imagens de cartazes Atelier Populaire**. Disponível em:
<<http://entretimento.uol.com.br/antena-uol/album/2012/01/03/livro-traz-200-imagens-de-cartazes-e-fotos-ineditas-dos-protestos-de-1968-em-paris-conheca-algumas-delas.htm>>. Acesso em: 19 ago. 2013

ESTAMPA QUE EU GOSTO. **Processos de obtenção de um rapport.** Disponível em: <<http://estampaqueeugosto.blogspot.com.br/2013/06/processos-de-obtencao-de-um-rapport.html>>. Acesso em: 24 out. 2013.

FAROL POLÍTICO. **Conceito de establishment.** Disponível em: <<http://farolpolitico.blogspot.com.br/2007/09/establishment.html>>. Acesso em 30 nov. 2013.

FREITAS, Renata Oliveira Teixeira. Design de Superfície: **As ações comunicacionais táteis nos processos de criação.** São Paulo: Edgard Blucher, 2011.

GOOGLE IMAGENS. **Referências de imagens da década de 60.** Disponível em: <<https://www.google.com.br>>. Acesso em: 2013a.

GOOGLE IMAGENS. **Design de superfície na ambientação de dormitórios.** Disponível em: <<https://www.google.com.br>>. Acesso em: 2013b.

GOOGLE IMAGENS. **Design de superfície na decoração.** Disponível em: <<https://www.google.com.br>>. Acesso em: 2013c.

GOOGLE IMAGENS. **Design de superfície inspirado nos anos 60 na decoração.** Disponível em: <<https://www.google.com.br>>. Acesso em: 2013d.

HOLLIS, Richard. **Design gráfico: uma história concisa.** São Paulo, SP: Martins Fontes, 2001.

INFO ESCOLA. **Conceito de underground.** Disponível em: <<http://www.infoescola.com/artes/mainstream-e-underground/>>. Acesso em: 30 nov. 2013.

KARSTEN DECOR. **Coleção de tecidos.** Disponível em: <<http://www.karstendecor.com.br/decoracao>>. Acesso em: 18 set. 2013

LA ESTAMPA. **Processos de estamperia.** Disponível em: <<http://www.laestampa.com.br/blog/2013/02/processos-de-estamperia/>>. Acesso em: 8 set. 2013

LASCHUK, Tatiana. **DesignTêxtil: da estrutura à superfície.** Porto Alegre: Ed. UniRitter, 2009.

LUGAR CERTO. **Investir em cores neutras é o caminho para decorar sem cometer erros.** Disponível em: <http://estadodeminas.lugarcerto.com.br/app/noticia/decoracao/2013/04/14/interna_decoracao,47138/investir-em-cores-neutras-e-o-caminho-para-decorar-sem-cometer-erros.shtml>. Acesso em: 3 set. 2013.

MAISON TECIDOS. **Tecidos para decoração de ambientes.** Disponível em: <<http://www.westwing.com.br/magazin/decorando/matelasse/>>. Acesso em: 27 ago. 2013.

MELO, Chico Homem de. **O Design gráfico brasileiro: anos 60.** São Paulo, SP: Cosac Naify, 2006.

MENDES, Valerie D.; DE LA HAYE, Amy. **A moda do século XX**. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2009.

PECH, João Leite Andrea. **Milton Glase**. Notas de Aula. Teoria do Design. Escola Superior de Desenho Industrial. Turma 46. Junho de 2011.

PEZZOLO, Dinah Bueno. **Tecidos: História, Tramas, Tipos e Usos**. São Paulo, SP: SENAC, 2007.

PROGRÁFICA. **Obras René Azcuy**. Disponível em:
<<http://www.prografica.cult.cu/miembro.php?mb=3>>. Acesso em: 17 ago. 2013

PURVIS, Alston W.; MEGGS, Philip B. **História do design gráfico**. São Paulo, SP: Cosac Naify, 2009.

RUBIM, Renata. **Desenhando a Superfície**. São Paulo: Rosari, 2010.

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

SENAI. **Processos da estamperia - Transfer**. Disponível em: <www.cetiq.t.senai.br/redige>. Acesso em: 8 set. 2013.

VILLAS-BOAS, André. **Produção gráfica para designers**. 3. ed., rev., atual. e ampl. Rio de Janeiro, RJ: 2AB, 2010.

WESTWING. **Tecidos para decoração de ambientes**. Disponível em:
<<http://www.westwing.com.br/magazin/decorando/matelasse/>>. Acesso em: 28 ago. 2013.