

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
CENTRO DE ARTES E LETRAS  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM DESIGN DE SUPERFÍCIE

Tuany Oliveira Da Silva Manfio

**PRESENÇA EFÊMERA: A RUA NA ESTAMPARIA**

Santa Maria, RS

2022

Tuany Oliveira da Silva Manfio

**PRESENÇA EFÊMERA:  
A RUA NA ESTAMPARIA**

Monografia apresentada ao Curso de Especialização em Design de Superfície, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), como requisito para a obtenção do título de Especialista em Design de Superfície.

Orientador: Prof. Me. Wagner de Souza Antonio

Santa Maria, RS  
2022

## RESUMO

### PRESENÇA EFÊMERA: A RUA NA ESTAMPARIA

AUTORA: Tuany Oliveira da Silva Manfio  
ORIENTADOR: Wagner de Souza Antonio

A presente pesquisa aborda o processo de elaboração de estampas a partir do conceito de Flâneur, utilizando-se da fotografia para registrar momentos na cidade de Santa Maria, Rio grande do Sul, que posteriormente serão estilizadas para a criação do design de superfície. O tema é a efemeridade das presenças nos espaços urbanos. Para os processos metodológicos, foram abordadas ferramentas de Gui Bonsiepe (1984), como a problematização, definição do problema, análise diacrônica e análise sincrônica. Também, para utilizar como ferramenta metodológica, foi feito um estudo de um projeto da autora, que aconteceu em uma das disciplinas do Curso de Pós-graduação em Design de Superfície – UFSM, que inspirou a temática dessa pesquisa. Para o referencial teórico, foram abordados temas como design têxtil e de superfície, Flâneur e fotografia. O processo metodológico e criativo resultou em estampas não convencionais que atendem as necessidades de produção e mercado.

**Palavras-chave:** Design de Superfície. Design Têxtil. Flâneur. Fotografia de Rua.

## **ABSTRACT**

### **EPHEMERAL PRESENCE: THE STREET IN THE STAMPING**

**AUTHOR:** Tuany Oliveira da Silva Manfio

**ADVISOR:** Wagner de Souza Antonio

This research approaches the process of pattern making from the concept of Flâneur, using photography to record moments in the city of Santa Maria, Rio Grande do Sul, which will later be stylized for the creation of surface design. The theme is the ephemerality of presences in urban spaces. For the methodological processes, Gui Bonsiepe's (1984) tools were approached, such as problematization, problem definition, diachronic analysis and synchronic analysis. Also, to use as a methodological tool, a study was made of a project of the author, which took place in one of the disciplines of the Graduate Course in Surface Design - UFSM, which inspired the theme of this research. For the theoretical referential, themes such as textile and surface design, Flâneur and photography were approached. The methodological and creative process resulted in unconventional prints that meet the needs of production and market.

**Keywords:** Surface Design. Textile Design. Flâneur. Street Photography.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>7</b>
1.1	OBJETIVOS .....	8
1.1.1	<b>Objetivo Geral.....</b>	<b>8</b>
1.1.2	<b>Objetivos Específicos .....</b>	<b>8</b>
1.2	JUSTIFICATIVA .....	8
<b>2</b>	<b>REVISÃO DE LITERATURA .....</b>	<b>10</b>
2.1	DESIGN TÊXTIL E DESIGN DE SUPERFÍCIE .....	10
2.1.1	<b>Design Têxtil .....</b>	<b>10</b>
2.1.2	<b>Design de Superfície.....</b>	<b>14</b>
2.2	FLÂNEUR.....	18
2.3	FOTOGRAFIA .....	23
2.3.1	<b>O Flâneur e a Fotografia .....</b>	<b>24</b>
2.3.2	<b>Fotografia, Flâneur e Contemporâneo.....</b>	<b>27</b>
2.4	A CIDADE DE SANTA MARIA .....	31
<b>3</b>	<b>ABORDAGEM METODOLÓGICA .....</b>	<b>33</b>
3.1	PROBLEMATIZAÇÃO .....	33
3.2	ANÁLISES.....	34
3.2.1	<b>Análise Diacrônica .....</b>	<b>35</b>
3.2.2	<b>Análise Sincrônica .....</b>	<b>41</b>
3.3	ANÁLISE DO PROJETO “PRESENÇA EFÊMERA”: CONCEITO E MÉTODO .....	42
<b>4</b>	<b>DESENVOLVIMENTO .....</b>	<b>49</b>
4.1	EU, FLÂNEUR.....	49
4.2	A ESTAMPA: DE EXPERIMENTAÇÕES À TÉCNICA.....	56
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>77</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>78</b>

<b>APÊNDICE A – TRANSCRIÇÃO DA ANOTAÇÃO PRESENTE NA FIGURA 29.....</b>	<b>81</b>
<b>APÊNDICE B – TRANSCRIÇÃO DA ANOTAÇÃO PRESENTE NA FIGURA 30.....</b>	<b>82</b>
<b>APÊNDICE C – REPETIÇÃO DA ESTAMPA CONTÍNUA 1.....</b>	<b>83</b>
<b>APÊNDICE D – REPETIÇÃO DA ESTAMPA CONTÍNUA 2 .....</b>	<b>84</b>
<b>APÊNDICE E – REPETIÇÃO E VARIAÇÃO DE COR DA ESTAMPA BARRADA..</b>	<b>85</b>
<b>APÊNDICE F – REPETIÇÃO E VARIAÇÃO DE COR DA ESTAMPA CORRIDA 3</b>	<b>86</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O design como uma atividade multidisciplinar se aplica em diversas áreas, sendo serviços, produtos, gráfico e, dentre essas ênfases, o design de superfície, área a qual realiza-se essa especialização. Neste percurso, no cumprimento dos créditos, na disciplina “Desenho de Superfície: Pesquisa e Aplicação”, dos professores Dra. Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi e Me. Valdemir de Oliveira, do curso de Pós-graduação em Design de Superfície da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), fora proposta uma atividade dentro do segmento têxtil, na qual disponibilizou-se três temáticas: *Corpos Errantes*, *Estética do Amanhã* e *Brasilidade Internacionalizada*. A partir disso, dentro da temática “*Corpos Errantes*” foi feito um recorte pessoal para elaborar o projeto de estamparia têxtil de aplicação em vestuário.

O processo partiu da retratação desses corpos errantes, que se cruzam e mal se veem, que estão sempre em movimento indo pra lugares opostos ou em mesmo sentido, deixando seus rastros com uma “*presença efêmera*” – nome dado a coleção realizada na disciplina e no presente trabalho.

De posse do método desenvolvido na disciplina, da observação, das trajetórias e da errância, encontro na figura do Flâneur (errante, vadio, caminhante, observador), uma prática análoga, uma deriva que possa ser associada ao desenvolvimento deste projeto, que objetiva criar superfícies em arte aplicada em produtos que contemplem o subjetivo olhar de movimentação urbana, de momentos de pessoas curtindo juntas ou apenas se cruzando, como no caso de “*Presença Efêmera*”, porém dessa vez na cidade de Santa Maria/RS. Para isso, serão realizadas fotografias de rua com o passo de Flâneur e, a partir delas, realizar estampas, estilizando as formas corporais dos habitantes capturados nas imagens, dentre outros elementos urbanos que servirão para a utilização têxtil e darão a possibilidade de elaboração de vestimentas que pessoas como as retratadas possam utilizar.

Buscar um olhar artístico, de representação de parte da população urbana de Santa Maria/RS, através do design é primordial nesse trabalho. Do ponto de vista metodológico, pretendo fotografar e traçar manualmente e digitalmente os elementos que irão compor as estampas. Além dos desenhos realizados a mão, será utilizado *Software* gráfico para a edição e composição dos elementos. Algumas ferramentas de Gui Bonsiepe (1984) serão utilizadas no processo metodológico visando valorar a

elaboração do projeto, propondo um ciclo da imagem, um retorno da visualidade efêmera do movimento em forma de produto de design.

## 1.1 OBJETIVOS

### 1.1.1 Objetivo Geral

Elaborar estampas com elementos retirados e estilizados de fotografias de pessoas e da cidade de Santa Maria, Rio Grande do Sul, para aplicação têxtil.

### 1.1.2 Objetivos Específicos

- Abordar conceitos e técnicas de design de superfície;
- Incorporar a flânerie como método de estudo;
- Realizar fotografias em pontos da cidade de Santa Maria/RS;
- Realizar análises metodológicas para a elaboração do projeto;
- Elaborar estampas a partir das fotografias realizadas;
- Aplicar essas estampas em tecido;

## 1.2 JUSTIFICATIVA

O design, como área multidisciplinar, possibilita ao designer inúmeros pontos de partida para elaborar um produto, seja ele um produto físico que atenda a determinadas demandas técnicas, seja um produto gráfico que proporcionará uma precisão na transmissão da mensagem, em um processo visual e comunicacional. Por outro lado, Design também se propõe a gerar estímulos menos determinados, além do campo da comunicação, em contato com o sensível de forma ampliada, como no design de superfície, que através de seus padrões e estética, estabelecerá um diálogo com diferentes públicos promovendo identificação visual.

Com a intenção de gerar essa identificação e também representação com a população urbana, que o design de superfície pode proporcionar, surge a oportunidade de criação de estampas utilizando as efemeridades encontradas nas ruas da cidade de Santa Maria/RS, entre os cidadãos em seus locais de encontros e



cruzamentos, fazendo uso da fotografia e da personificação de Flâneur. Levando em consideração que o desenvolvimento de estampas se dá a partir dos temas mais diversos, o presente trabalho intenciona se utilizar de uma visão que pende à arte para mostrar que é possível unir as técnicas de design para a elaboração de estampas com qualidade e elementos imateriais ou abstratos, como a efemeridade dos encontros humanos que podem ser captados por meio da fotografia e ressignificados mediante estilização das imagens e composição para gerar elementos gráficos em forma de estampa que virão da rua e poderão retornar à ela.

Para isso, serão realizados estudos sobre Flâneur, a fim de compreender essa figura proposta inicialmente pelo poeta Frances Charles Baudelaire, bem como estudos acerca de fotografia e design têxtil e de superfície, apresentando breve histórico dos temas e relevância dos mesmos para o trabalho, como também análises sincrônica e diacrônica, para entender o objeto no tempo atual e durante o tempo. Posteriormente, este trabalho poderá auxiliar a quem se interessar por criação de estampas a partir de cenários urbanos e conexões humanas.

## 2 REVISÃO DE LITERATURA

### 2.1 DESIGN TÊXTIL E DESIGN DE SUPERFÍCIE

O design como conceito tem uma longa trajetória. A palavra “design” provém do italiano disegno. Este termo, no Renascimento, significava o “esboço de uma obra de arte a ser realizada, o projeto, o desenho e, de uma forma bem genérica, a ideia em que se baseava um trabalho” (SCHNEIDER, 2010, p. 195). Com o passar do tempo, o termo foi se alterando e ganhando novos significados. Nos dias atuais, não existe uma definição precisa para design, pois ele não se aplica somente a objetos palpáveis. Conforme determina Beat Schneider (2010), design pode remeter tanto a um procedimento quanto ao resultado desse procedimento. John A. Walker (1992) afirma que todos são designers e que tudo o que se faz relaciona-se com design, trazendo a visão de que o design constitui a base da criação humana. Em contraposição, Bernhard E. Bürdek (2006) afirma que o design industrial começou com o fato de que a divisão do trabalho separou o projeto de manufatura, que até a metade do século XIX era feito pela mesma pessoa. Adrian Forty (2007, p. 12), separa o design em dois significados, “refere-se à aparência das coisas [...] envolve usualmente noções de beleza” e pontua como significado mais exato “à preparação de instruções para a produção de bens manufaturados”. Porém, Forty (2007, p. 12), garante que ambos os sentidos se complementam e tratá-los separadamente seria um equívoco, pois “a aparência das coisas é, no sentido mais amplo, uma consequência das condições de sua produção”.

O design perpassa por diversos significados e opera como uma área multidisciplinar, sendo assim, desde o seu surgimento essa atividade cumpre diferentes e diversas funções.

#### 2.1.1 Design Têxtil

Na história da estampagem de tecidos, a indústria de design têxtil foi essencial para a comercialização do algodão, que manifestava maior aceitação conforme os motivos decorativos presentes nos tecidos. De acordo com Forty (2007), de todas as indústrias manufatureiras britânicas, a de produção têxtil estava mecanizada com

maior vigor. Esse advento possibilitou o design de tecidos de algodão receber maior atenção em meados do século XIX.

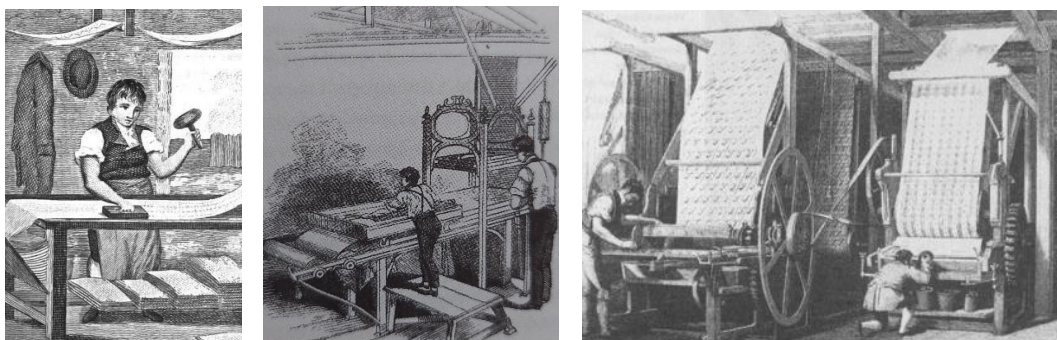
Forty (2007) historiza a técnica de estampar algodão para além da técnica dos blocos de madeira gravados, que foi desenvolvida no final do século XVII:

Na década de 1750, criou-se uma nova técnica, com a utilização de placas de cobre, que eram maiores do que os blocos de madeira e comportavam mais detalhes. Qualquer que fosse o método usado, a impressão era feita à mão: o tecido era esticado numa mesa comprida e o estampador, trabalhando ao longo dela, pressionava o bloco ou a placa sobre o tecido aplicando a tinta em cada impressão. Uma habilidade considerável era necessária na aplicação da quantidade correta de tinta, no registro correto do bloco e na aplicação da pressão certa. O processo era lento: dizia-se que um estampador não conseguia estampar mais do que seis peças de tecido por dia (uma peça tinha 28 jardas - cerca de 25,5 metros). Em 1800, tanto o desenho das estampas como o corte e gravação dos blocos já eram ocupações totalmente separadas da estampagem e cada atividade tinha seu aprendizado próprio. Em 1804, informou-se que em Church Bank, Lancashire, 58 oficiais cortadores de blocos e 23 desenhistas de estampas haviam entrado no negócio nos últimos 23 anos. (FORTY, 2007, p. 66)

Nesse ponto ocorreu a segmentação de funções de design: os desenhos dos motivos tornaram-se uma função separada, por mais que a estampagem ainda fosse feita à mão.

A invenção das placas de cobre gravadas melhorou a aparência das estampas, possibilitando que possuíssem mais detalhes e a impressão de desenhos maiores. Contudo, Forty (2007) relata que houve um desenvolvimento técnico ainda maior, em 1796, em que as placas gravadas evoluíram para cilindros. Essa inovação proporcionou a impressão da estampa em todo o comprimento da peça de algodão, de maneira contínua e em um único processo mecânico. Em seguida, as Figuras 1, 2 e 3 representam as técnicas de blocos de madeira gravados, as placas de cobre gravadas e os cilindros, respectivamente.

Figuras 1, 2 e 3, respectivamente: Técnica de bloco de madeira gravado, técnica com placa gravada e técnica de estampagem com cilindro



Fonte: Forty (2007).

Com a última inovação, as práticas de estampagem manual entraram em declínio, embora ainda existam até os dias de hoje, entretanto são utilizadas para trabalhos especializados e detalhados. Por um lado, a nova tecnologia dos cilindros gerou dificuldades para os artesãos da época. Por outro, a grande produção de tecidos estampados aumentou a demanda por designs diversificados e consolidou ainda mais a ocupação de desenhar estampas, realizada pelos designers.

João Barcellos (2017), salienta que o ofício têxtil foi, por muitos séculos uma atividade prática. Porém, nos tempos atuais, essa indústria requer capacitação acadêmica e justifica:

Porque é um ofício dividido entre o têxtil de moda e o têxtil técnico, i.e., o da vestimenta elaborada ou não com estilo, e o da concepção de estruturas para suporte vário em outras industrias, como no caso das malhas de reforço incorporadas a lonas vinílicas e nas peças de não-tecidos. Assim, surgiram a engenharia e o design têxtil para cumprirem tarefas que se completam industrial e esteticamente. (BARCELLOS, 2017, p. 41)

Segundo Renato Lobo et al. (2014), as técnicas que compõe o processo produtivo de um tecido determinam a aparência final de um tecido. Lobo et al. (2014, p. 109) determina que os têxteis passam por três etapas importantes de produção distintas: a fiação, a tecelagem e o acabamento. Grande parte das técnicas atuais são aperfeiçoamentos de técnicas antepassadas. Lobo et al. (2014) divide as técnicas em três grandes grupos. A primeira é estamparia manual, que abrange os blocos de madeira, estêncil, batique e serigrafia. A segunda, que engloba o perrotine, cilindros de cobre, cilindro gravado, serigrafia e cilindros microperfurados, Lobo et al. (2014) chamou de estamparia mecânica. A terceira e mais atual é a estamparia digital:

É uma técnica relativamente recente, cujo princípio baseia-se na eliminação das matrizes de impressão. Apesar de a tecnologia de impressão digital ter sido apresentada publicamente ainda na década de 1990, foi apenas no século XXI que seu uso estendeu-se, e sua produção começou a ser ampliada. O princípio de funcionamento da estamperia digital é o mesmo das impressoras de cabeçotes caseiras. Um equipamento de interpretação de imagem acoplado à impressora recebe os dados de impressão, e os cartuchos de tintas depositam as cores sobre o tecido conforme o desenho. Os equipamentos de impressão digital são bastante diferentes das máquinas precedentes. Por isso, também foram desenvolvidos equipamentos de pré e pós-impressão, que auxiliam na obtenção de uma melhor qualidade no processo, preparando o tecido para receber o corante ou o pigmento e, também, favorecendo a fixação da cor após a impressão. Os equipamentos de impressão digitais permitem que o desenho obtido tenha *rapport* ilimitado, grande número de cores, encaixe perfeito e muitos outros benefícios criativos. Além disso, são mais econômicos em termos de consumo de insumos, energia, água e mão de obra. A estamperia digital representa um grande avanço na tecnologia de impressão de tecidos e, além de ser utilizada para o vestuário, tem sido muito usada na área de decoração e sinalização. (LOBO et al., 2014, p. 112)

Além das técnicas para estamperia têxtil, existe o lado subjetivo, decorativo e artístico que o designer têxtil é capaz de explorar. Barcellos (2017, p. 27) traz o depoimento da designer Manuela O. F. Macedo Correia, que ilustra esse pensamento no trecho “no tecido, ou em cores, ou motivos, ou texturas, está presente uma panóplia de emoções com a qual o designer têxtil tem que conseguir estabelecer uma comunicação com a pessoa que vai comprar a peça”, que completa com “um tecido é uma mensagem e, sendo assim, eu tento fazer mensagens que toquem a pele e a mente das pessoas”.

Produtos têxteis, através do design de superfície, tem a capacidade de gerar emoções e encantamentos através da imagem, podendo se transformar em uma peça de arte ou ser produzida em larga escala e utilizada por uma infinidade de pessoas, passando determinada mensagem. O designer tem um papel fundamental na transmissão dessas mensagens, pois:

O designer têxtil é o profissional que faz estudos e realiza testes sobre mensagens e conceitos para produzir a ideia pictórica que, industrial e comercialmente, vai impactar produtos de uma marca interferindo psicologicamente com as emoções/desejos do público consumidor. (BARCELLOS, 2017, p. 47, apud O'CONNOR, 2001)

A união das técnicas e do artístico é uma das bases do design de superfície, especialidade que tem a capacidade de representar as comunicações das sensações que os produtos proporcionam ao consumidor, que poderá ser acompanhado no decorrer deste trabalho.

### 2.1.2 Design de Superfície

As superfícies fornecem aos indivíduos propriedades sensoriais, como cores, grafismos e texturas, além de estabelecer comunicação com o público “não só por meio do sentido do raciocínio lógico e conceitual, mas também por tudo que representa a comunicação das sensações” (BRAGA, 2018, p. 13). O trabalho de superfície feito pelo designer possibilita aos objetos fazer essa comunicação sensorial, pois através dos grafismos, cores e texturas, esses elementos transformam-se em informações simbólicas e sígnicas capazes de serem percebidas por meio dos sentidos, sem deixar de lado a função de proteção e acabamento aos objetos. Marcos Braga (2018), situa o design de superfície como uma especialidade no campo do design já que:

seus meios práticos e simbólicos possuem relações únicas em seu processo criativo, caracterizando os trabalhos da área. Além disso, tem como função tratar, explorar e ressaltar a interface comunicativa dos objetos, unindo características funcionais e estéticas que se apresentam também em outras especialidades, porém em cada uma, tais fatores possuem importâncias específicas. (BRAGA, 2018, p. 20)

Na década de 1980, Renata Rubim (2005) introduz o termo “design de superfície” no Brasil e, conforme a autora, a especialidade abrange o design têxtil, de papéis, cerâmico, de plásticos, de emborrachados, desenhos e cores sobre objetos e “pode ser um precioso complemento ao design gráfico quando participa de uma ilustração, ou como fundo de uma peça gráfica, ou em Web-design” (Rubim, 2005, p. 22). O design de superfície, embora seja reconhecido com maior facilidade na forma bidimensional, se apresenta também em tridimensional, conforme destaca Rubim (2005). É a área do design responsável pelo revestimento dos objetos, dando importância às propriedades estéticas e funcionais dos produtos. Evelise Rüttschilling (2008) conceitua o design de superfície como:

Uma atividade criativa e técnica que se ocupa com a criação e desenvolvimento de qualidades estéticas, funcionais e estruturais, projetadas especificamente para constituição e/ou tratamentos de superfícies, adequadas ao contexto sociocultural e às diferentes necessidades e processos produtivos. (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 23)

Como em todos os campos, no design de superfície é necessário que o designer domine os materiais e técnicas a serem utilizados em cada caso, bem como

a compreensão da produção e seus processos, conscientização do impacto ambiental e conhecimento de mercado e do público-alvo para ter êxito nos projetos de superfície.

O design de superfície para Cássia Macieira e Juliana Pontes Ribeiro (2007) é uma das áreas do design onde fica mais evidente a interdisciplinaridade da profissão. Em produtos industriais, o design de superfície atua nas áreas de design gráfico, de produto, de interiores e de moda. Macieira e Ribeiro (2007) apontam que as funções do design de superfície nas habilitações do design são: proporcionar exclusividade e identidade; traduzir em imagens gráficas o conceito do projeto; atribuir densidade subjetiva aos produtos; destacar o produto ou a marca dos demais concorrentes; comunicar uma identidade visual, mensagens ou conceitos; estender iconograficamente o tema ou conceito do projeto; comunicar visualmente as finalidades identificativas, informativas instrutivas, estáticas, simbólicas e promocionais; atrair o consumidor; e emocionar. Posto isso, é notável que o design de superfície está presente em todas as partes do cotidiano das pessoas, seja de maneira visual, tátil ou conceitual.

A habilidade e as técnicas de transformação de desenhos em módulos interessantes são fundamentais para que se criem estampas aptas para cobrir toda e qualquer superfície. Rubim (2005) aponta o termo *Rapport* como a técnica de repetição e desenhos modulados. Elaborando de formas simples até as mais complexas, o *Rapport* proporciona encaixes perfeitos nas repetições de módulos para formar estampas. O sistema de repetição é uma característica do design de superfície não determinante, porém altamente recorrente na área. Dentre as soluções de estampa para decorar e revestir superfícies, a realização de padrões contínuos são uma das mais antigas, conforme Braga (2018):

O surgimento das matrizes, há cerca de 2 mil anos, deu-se a princípio com medição do espaço entre os motivos com carimbos ou com as mãos, posteriormente com pedaços de madeira e, assim, do próprio sistema de matrizes vieram os carimbos. Eram feitos de diversos materiais como argila, madeira e metal. Tomemos como exemplo o método de repetição linear dos tecidos. 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. Esse é o princípio do pensamento modular têxtil, ainda muito influente nos projetos atuais. (BRAGA, 2018, p. 58, apud PEZZOLO, 2008, p. 184)

Seja utilizando ou não repetição, o pensamento de projeto para fazer design de superfície é necessário. Na Figura 4, apresentam-se alguns sistemas de repetição.

Figura 4 – Sistemas de repetição



Fonte: Braga (2018, p. 58).

Existem dois tipos de sistema de repetição, são eles os alinhados e os não alinhados. Braga (2018, p. 60) estabelece como sistema alinhado quando as unidades são posicionadas lado a lado e umas sobre as outras e formam uma grade com linhas horizontais e verticais. Para o sistema não alinhado mantém-se um alinhamento (vertical ou horizontal) e muda o outro, alterando o ângulo ou espaçamento. O módulo surge a partir da elaboração dos motivos dentro de uma área com medidas de comprimento e largura estabelecidas, podendo esses motivos serem geométricos, florais, entre outros, como os chamados pela designer Kimberly Kight (2011), “quirky” ou “peculiar”, em tradução. Kight (2011, p. 5, tradução nossa) destaca que “o mundo do design têxtil é emocionante agora porque, juntamente com todos os belos desenhos clássicos que estão sendo criados, há uma maravilhosa variedade de tecidos modernos - de excêntricos a ousados<sup>1</sup>”.

<sup>1</sup> “The world of fabric design is especially exciting now because along with all the beautiful classic designs being created is a wonderful variety of modern fabrics-from whimsical to edgy.”



Como exemplo de motivo peculiar, Kight (2011) mostra a estampa chamada *"crying lightning"* (Figura 5) e salienta que estampas com motivos que expressem ousadia são importantes para abrir a mente para outros tipos de trabalhos, que agucem o processo criativo.

Figura 5 – Estampa com motivo peculiar *"Crying Lightning"*, de Totally Severe



Fonte: Kight (2011).

O presente trabalho visa abordar esses motivos não tradicionais, mostrando ser possível criar conexão com algo novo e fora do esperado. Braga (2018) ressalta que os consumidores do século XXI buscam motivações para além do acúmulo de bens materiais. Eles buscam por signos que possam apresentar conteúdos imateriais e abstratos e que a escolha desses produtos possa conectar essas pessoas com o que estão consumindo, "isto é, que efetivamente se aproximem de seu 'eu', proporcionando-lhe uma experiência única de estilo de vida" (BRAGA, 2018, p. 31).

A materialidade torna real a imaterialidade com o auxílio do projeto de design de superfície, tendo em vista que os símbolos que representam o imaterial e que

estimulam os sentidos humanos precisam de um corpo, seja físico ou virtual, para existir. Braga (2018, p. 31) estabelece que a materialidade é, de certa forma, uma plataforma para se alcançar o conceito, o cognitivo, o imaterial. Para este trabalho, o conceito, cognitivo e imaterial, além do método, é baseado no flâneurismo.

## 2.2 FLÂNEUR

Originalmente criado por Charles Baudelaire, o termo Flâneur expressa a ideia de alguém observador, que experimenta passeios onde observa as pessoas, as cidades e seus arredores. Alguém que passeia não só de corpo, mas com a mente, buscando ver e sentir as coisas de maneira filosófica. Existe uma oposição a sociedade capitalista no flâneurismo. Para quem se dedica a essa prática, não existe pressa ou objetivos de compra e construção de algo nas suas caminhadas, a necessidade é se fazer presente em todos os lugares, é tanto fazer parte quanto ser o movimento urbano.

Walter Benjamin (1984) analisa os escritos de Baudelaire e, a partir deles, destaca:

O Flâneur é alguém abandonado na multidão. Nisso, compartilha uma situação cômoda. Ele não tem consciência de sua situação privilegiada, mas isso não diminui o efeito que esse abandono tem nele, uma vez que o permeia amavelmente, assim como um narcótico que pode compensar por muitas humilhações. A intoxicação a qual o Flâneur se rende é a intoxicação da comodidade que surge com o fluxo de pedestres. (BENJAMIN, 1984, p.55).

Esse olhar de alguém abandonado em uma multidão pode fornecer a visão dos centros urbanos e da movimentação das pessoas inseridas ali de uma maneira que não exige das mesmas qualquer pose ou preocupação de estarem sendo observadas, assim, sendo possível captar a verdadeira efemeridade dos encontros humanos e suas interações reais. Flâneur surge no tempo moderno, juntamente com as revoluções industriais, que ocasionaram mudanças comportamentais da sociedade. Por esse ponto, Benjamin (1984) projeta nessa figura a responsabilidade da consolidação do homem moderno como um ser existencialista e individual, que mantém um distanciamento do *mainstream* e busca um olhar mais distante dos indivíduos. A identidade do Flâneur emerge quando encontra sentido na cidade e o

que vê nela e esse sentido não se apresenta de maneira prática. Luciéle Souza (2016) prossegue com o aspecto de renúncia ao capitalismo:

Ele deseja apenas atentar para seus sentidos, pôr em prática a flânerie, mostrar para si, através dos sentidos, o que acha em meio ao caos urbano, atitude que para a sociedade da época, para a qual “tempo é dinheiro”, soa como uma verdadeira afronta. (SOUZA, 2016, p. 139)

A flânerie possibilita enxergar uma nova perspectiva das cidades, observando os detalhes das ruas, das pessoas, das paisagens, com tranquilidade singela. Quem assume a postura de Flâneur pode transpassar essa experiência para sua ocupação. Um exemplo disso é o jornalista João do Rio <sup>2</sup>(2007), que retratava todos os espaços urbanos com o olhar que só a flânerie poderia proporcionar. Em seu livro “A Alma Encantadora das Ruas, Rio (2007) se intitula Flâneur e define esse comportamento:

Flanar é ser vagabundo e refletir, é ser basbaque e comentar, ter o vírus da observação ligado ao da vadiagem. Flanar é ir por aí, de manhã, de dia, à noite, meter-se nas rodas da população, [...] é ver os bonecos pintados a giz nos muros das casas, após ter acompanhado um pintor afamado até a sua grande tela paga pelo Estado; é estar sem fazer nada e achar absolutamente necessário ir até um sítio lóbrego, para deixar de lá ir, levado pela primeira impressão, por um dito que faz sorrir, um perfil que interessa, um par jovem cujo riso de amor causa inveja. É vagabundagem? Talvez. Flanar é a distinção de perambular com inteligência. (RIO, 2007, p.17-18)

Por conta do surgimento do arquétipo Flâneur ter ocorrido em um contexto divergente da pós-modernidade, surge o questionamento se é possível flanar nos dias de hoje. Para exemplificar o olhar Flâneur em diferentes momentos, observa-se duas pessoas em diferentes séculos, Eugène Atget e Fernando de Tacca.

Eugène Atget agia como Flâneur, perambulando pelas ruas de Paris e considerado o pioneiro na fotografia de rua, de acordo com John Szarkowski e Maria Morris Hamburg (1981), começa sua carreira por volta de 1890, ambicionando fornecer fotografias para outros artistas utilizarem em seus trabalhos, tais como paisagens, animais, flores, monumentos, documentos. Segundo Szarkowski e Hamburg (1981), foi na década de 1920 que suas fotografias documentais da paisagem urbana de Paris (Figuras 6 e 7) ganham notoriedade entre os surrealistas, que achavam suas fotos de ruas e escadarias desertas, vida nas ruas e vitrines sedutoras e ricamente sugestivas.

---

<sup>2</sup> João do Rio, pseudônimo de João Paulo Emílio Cristóvão dos Santos Coelho Barreto.

Figuras 6 e 7 - Eugène Atget: Rue des Ursins, 1923, Paris e Avenue des Gobelins, Paris, 1925, respectivamente



Fonte: Studium 34 (2013).

Fernando de Tacca, em 2011, visita uma exposição de Eugène Atget intitulada "A Arte da Antiga Paris", que traz imagens bastante reconhecidas do fotógrafo. Assim, Tacca (2013) propõe-se:

a flanejar à procura de outras imagens, e que pudessem me fazer visitar e ver Paris como um sujeito com alguma autonomia, na tentativa de evitar o contágio do olhar turista, do não parisiense, ou somente um sujeito em passagem. A ideia de flânerie de Benjamin como uma andarilhagem urbana, implicou em movimentos erráticos, e muitas vezes caóticos. Ao perambular pelas ruas com essas imagens mentais, vivificadas na experiência urbana, procurei ver lugares, situações, enquadramentos e outras questões que tais fotografias me motivavam a buscar na andarilhagem parisiense. As imagens de Atget foram norteadoras do caminho da flanagan. (TACCA, 2013, p.15)

Como resultado dessa experiência, Tacca (2013) reproduz de sua maneira as fotografias apresentadas anteriormente. Para a fotografia "*Rue des Ursins*", ele equivale a "Fotos em um antiquário" (Figura 8) e para "*Avenue des Gobelins*", registra "Manequins" (Figura 9).

Figura 8 – Fernando de Tacca: Fotos em um antiquário, Paris, 2012



Fonte: Studium 34 (2013).

Tacca (2013) declara essas fotografias como fundamentais para dar visibilidade para o que faz parte do ambiente, mas é visto como sem importância. O Flâneur consegue capturar essas banalidades e, por meio da fotografia, faz a indagação do que é ou não arte, do que deve ou não receber importância.

Figura 9 - Fernando de Tacca: Manequins, Paris, 2012



Fonte: Studium 34 (2013).

Na fotografia “Manequins”, Tacca (2013) faz referência a “*Avenue des Gobelins*”, de Eugène Atget. Para ele, as vitrines proporcionam mundos refletidos, dentro e fora do ambiente ao mesmo tempo:

as fachadas de lojas, e na maioria delas com espelhamento para um duplo, ou seja, a realidade extracampo incorporada ao quadro; a cidade incorporada dentro da vitrine, como um ser único e singular. Muitas imagens distorcidas e disformes serão estranhas ao olhar fotográfico de então, o que chama a atenção dos surrealistas, pelo que depois Benjamin veio a chamar de inconsciente ótico, ou aquilo que se dá a ver somente pela imagem maquina. (TACCA, 2013, p.26)

O olhar Flâneur está refletido em Eugène Atget e Fernando de Tacca, mesmo em séculos diferentes, ambos conseguiram capturar a essência Flâneur, em uma mesma cidade, utilizando a fotografia para eternizar a visão de banalidades e efemeridades que muitas vezes passam despercebidas e sem importância.

Para além da perspectiva de reproduzir o olhar de um Flâneur, a possibilidade de existir esse comportamento no contemporâneo diverge opiniões. Em concordância com o presente trabalho, Andréa Maia (1997, p. 135) discorre sobre essa ocorrência alegando que “o Flâneur não morreu com o congestionamento, com o trânsito louco, com o caos da nova cidade. O Flâneur sofreu uma mutação, se metamorfoseou em algo novo, condizente com a realidade da vida cotidiana das cidades do final do milênio”. A transformação desse sujeito ao longo do tempo advém das mudanças na sociedade como um todo, não é necessário que tenha a perda do comportamento do andarilho, ao invés disso, podemos flunar sob uma nova ótica.

Maia (1997) vê o Flâneur pós-moderno como um voyeur, que observa e vaga entre as imagens publicitárias, pelos objetos de consumo e tudo o que está presente em uma sociedade capitalista, “com o capitalismo tudo se perde, principalmente ocorre a perda do habitat tradicional. Mas isso é um movimento-processo que podemos observar desde o século XIX e que agora chega a seu ápice” (MAIA, 1997, p. 136). Embora o perambular tenha mudado o foco, o Flâneur não deixa de existir. Maia (1997) determina que a sobrevivência de Flâneur se dá porque a cidade não o deixa morrer. A cidade, o urbano, os movimentos ou o estático, é isso que um Flâneur observa e é disso que ele se alimenta.

É a partir desse olhar desprezioso e sóbrio que se pretende basear o registro das efemeridades encontradas na população de Santa Maria, no Rio Grande do Sul, para transpor posteriormente as imagens, de maneira estilizada, em estampas. A

utilização da fotografia se mostra perspicaz para realizar a captura, representação e eternização destes momentos breves de convívio, cruzamentos, encontros e desencontros, com a sua capacidade de registrar em imagens estáticas os momentos que os olhos enxergam.

### 2.3 FOTOGRAFIA

A primeira pessoa a tirar uma verdadeira fotografia foi Joseph Nicéphore Niepce. Suas tentativas resultavam em “negativos de baixa densidade, expostos sobre papel tratado com cloreto de prata e precariamente fixados com ácido nítrico” (BUSSELLE, 1988, p. 30) e mais tarde veio a optar por um verniz de asfalto com mistura de óleos para a fixação da imagem aplicado sobre vidro, que após exposição de 8 horas resultava em uma fotografia. Esse processo era inviável para a fotografia comum, foi quando Louis Daguerre, em 1835, obteve a descoberta definitiva, por meio de uma chapa revestida com prata e sensibilizada com iodeto de prata que, colocada em um armário escuro, revelara uma imagem.

Segundo Busselle (1988), em 1837 Daguerre padronizou esse processo e em julho de 1839 vendeu sua invenção para o governo francês. Alguns anos mais tarde, em 1877, George Eastman começou os estudos e testes para tornar acessível a fotografia para o público geral e em 1888, após se associar com o fabricante de máquinas fotográficas, William H. Walker, lança a empresa especializada em suprimentos e tecnologias fotográficas Kodak. Após a primeira exposição das fotografias de Daguerre, o questionamento sobre fotografia ser ou não arte surgiu e, segundo Busselle (1988), essa controvérsia originou dois principais grupos que tentavam fornecer para fotografia o reconhecimento como uma das belas-artes, o *The Linked Ring*, surgido na Inglaterra em 1892, e o *Photo-Scession*, formado após dez anos na América do Norte.

Arte ou não, as fotografias conseguem capturar experiências e eterniza-las, deixando para quem as observa a interpretação do que se flagrou. Susan Sontag (2004) declara que fotografar é uma maneira de se apropriar do que foi fotografado, colocando-se no mundo em comunhão com aquilo que se vê, exercendo assim o poder de oferecer sua própria visão para outras pessoas, fornecendo uma série de interpretações sobre uma mesma imagem, exaltando a individualidade e originalidade de cada expectador da imagem gerada.

A fotografia é fator fundamental para geração e preservação de memórias, com isso Boris Kossoy (2007) propõe:

Fotografia é memória enquanto registro da aparência dos cenários, personagens, objetos, fatos; documentando vivos ou mortos, é sempre memória daquele preciso tema, num dado instante de sua existência/ocorrência. (KOSSOY, 2007, p. 131)

Qualquer pessoa, em qualquer lugar tem a possibilidade de realizar esses registros, o que torna possível a associação das sensações do Flâneur com as sensações da fotografia, por meio da experimentação do olhar sem compromisso, de interpretação e significados únicos para cada indivíduo, mantendo perceptível cada detalhe do que se vê e agora eternizando em imagens momentos efêmeros.

### 2.3.1 O Flâneur e a Fotografia

Do século XIX ao século XXI, a cidade - que dá vida ao Flâneur - e a fotografia se transformam constantemente. Seja na cidade moderna ou contemporânea, seja pelos métodos vanguardistas ou tecnológicos, a fotografia segue sendo um meio de comunicação para pensar e registrar a fluidez e moção da cidade.

É na rua que se encontram informações, sejam elas complexas ou não, é na rua que está a diversidade de pessoas, monumentos, paisagens. Andar pela rua com os olhos de Flâneur e o ato de fotografar esses momentos possibilitam registrar o que pra muitos passa despercebido, mas que tem muito valor.

Luis F. Frandoloso (2017) menciona o fotógrafo Henri Cartier-Bresson, precursor da fotografia de rua, e o coloca como Flâneur:

Entendendo ser Cartier-Bresson um Flâneur que, deslocando-se de forma intensa ao longo do século XX, experimentou encontros com as surpresas contidas nas ruas das cidades e, por meio de seu dispositivo, capturou cenas em que muitas vezes o elemento acaso tornou-se parte do processo, a pesquisa levanta questões acerca do conceito de instante decisivo, termo sempre atribuído a HCB como criador do instante único, com o acaso na fotografia, sobretudo na fotografia de rua (FRANDOLOSO, 2017, p. 36).

Nas Figuras 10 e 11 estão alguns exemplos dessa “Fotografia Flâneur” de Cartier- Bresson.



Figuras 10 e 11 – Imagens do livro *The decisive moment*

Fonte: Cartier-Bresson (1952).

Cartier-Bresson foi um observador inerente da cidade e o que se encontra nela: indivíduos, acontecimentos, momentos. Assim como tantos outros fotógrafos de rua, passeando e fotografando, fez uma espécie de catalogação da cidade.

Em contraposição ao reconhecido fotógrafo e jornalista, há inúmeras pessoas que fazem esse papel de Flâneur registrado em fotografia e podem nem ter consciência disso. O exemplo é Vivian Maier<sup>3</sup>, uma babá que registrou mais de 100.000 fotografias que só foram descobertas após sua morte. John Maloof é um cineasta e fotógrafo que descobriu o trabalho de Maier em 2007 e promoveu ao público, apresentando na sua coleção *Maloof Collection*. Nas Figuras 12 e 13, apresentam-se fotografias de Maier, tiradas entre 1956 e 1964. Sobre Vivian Maier, Frandoloso (2017, p. 213) alega que “ela fotografava qualquer coisa, de forma compulsiva”.

---

<sup>3</sup> Informações retiradas de Maloof Collection, Ltd., disponível em [www.vivianmaier.com](http://www.vivianmaier.com).

Figuras 12 e 13 - *Michigan Avenue Bridge* e *Pedestrians on Clark Street*, respectivamente



Fonte: The Estate of Vivian Maier.

Frاندолоso (2017) salienta que a prática do Flâneur que fotografa fora facilitada com o advento do instantâneo, pois assim o sujeito é liberado dos dispositivos complexos e tem mais liberdade para fotografar o improviso e as aleatoriedades encontradas na rua. Afirma ainda que “o Flâneur, então, esse detetive da cidade, passa a estar habilitado para não mais apenas deparar-se com o acaso, mas agora, em companhia de sua câmera de mão, registrá-lo” (FRANDOLOSO, 2017, p. 189).

O imediatismo nessa temática, característica do contemporâneo, começa a surgir junto das fotos instantâneas. Frاندолоso (2017) aproxima os processos realizados pelas fotos instantâneas de polaroid e pelas fotografias digitais postadas

em redes sociais partindo do ponto que ambas propõem velocidade e urgência pela visualização. Como dito antes, os processos e pensamentos mudaram junto com o passar do tempo e, a seguir neste trabalho, serão apresentados fotógrafos que praticam a flânerie no século XXI que, embora não tenha mais o viés modernista, segue sendo instrumento de inspiração para novas capturas.

### 2.3.2 Fotografia, Flâneur e Contemporâneo

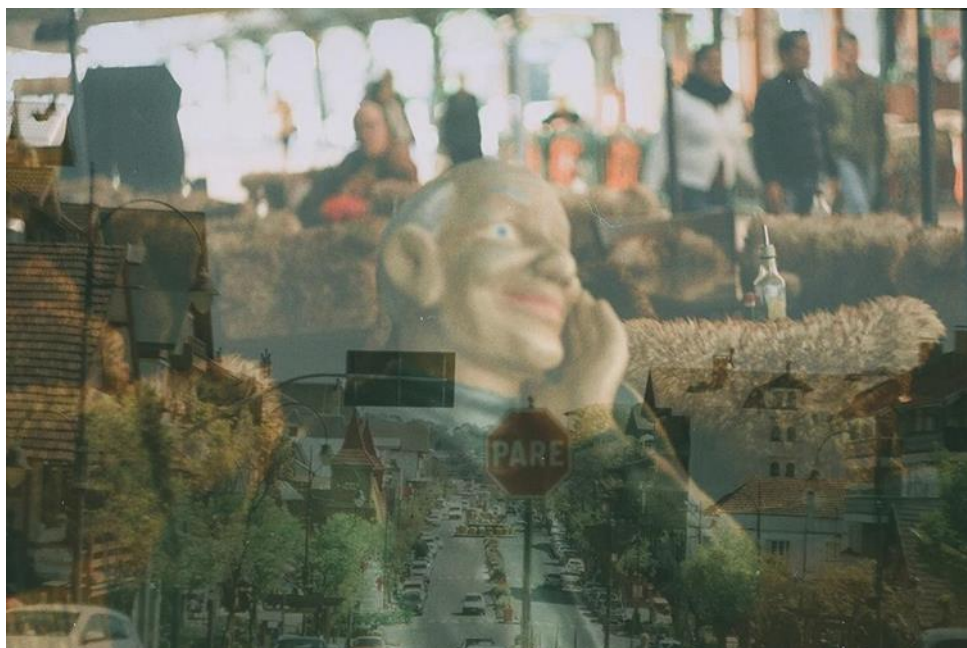
A investigação da cidade e o que dela faz parte segue desenrolando-se através da fotografia contemporânea. Maia (1997), define que a civilização contemporânea deu lugar a um Flâneur mais passivo e inativo, onde ele não é somente um detetive do outro, mas também um contemplador da existência do outro, o novo Flâneur agora também é visto na multidão em que anteriormente observava deslocando-se.

A interação cidade-multidão contida na produção de Eugène Atget, Cartier-Bresson e Vivian Maier continuam presentes no fazer fotográfico de novos indivíduos. Tainá Crisóstomo, fotografa que vive em Gramado, no Rio grande do Sul, lançou em 2018, um zine que chamou de “Flânerie - Um ensaio errante sobre a cidade”. Crisóstomo expõe sua opinião própria sobre Flâneur<sup>4</sup>: flânerie é, para mim, a base da fotografia de rua: é o exercício da observação. As Figuras 14 e 15 foram retiradas de seu livro e trazidas para este trabalho.

---

<sup>4</sup> Informação disponível em [www.tainacrisostomo.com/flanerie-um-ensaio-errante-sobre-a-cidade](http://www.tainacrisostomo.com/flanerie-um-ensaio-errante-sobre-a-cidade).

Figuras 14 e 15 – Fotografias retiradas de “Flânerie - Um ensaio errante sobre a cidade”



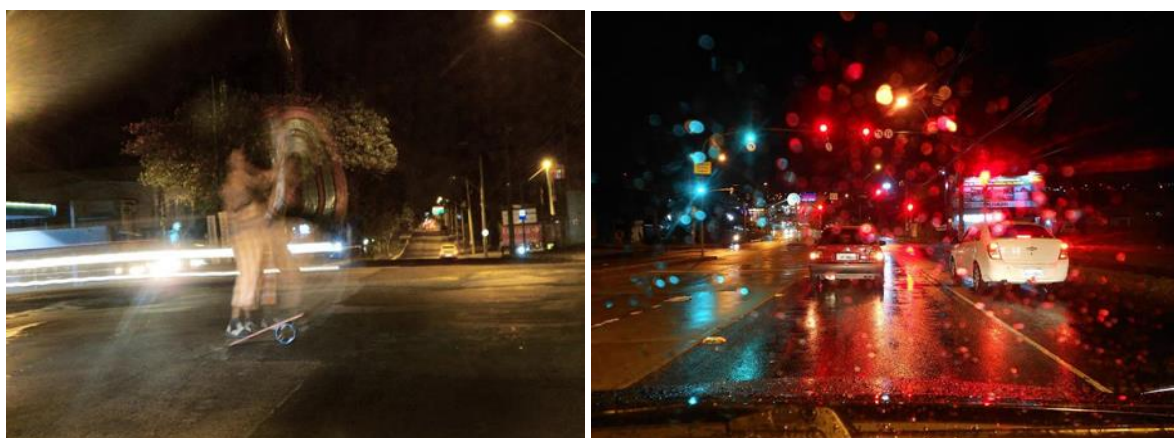
Fonte: Crisóstomo (2018).

As fotografias do projeto de Crisóstomo estão disponíveis para comercialização em forma de cartão-postal, fotolivro e quadros para decoração. Essa particularidade é contrastante com o princípio anticapitalista do Flâneur, mas ilustra adequadamente as noções que Maia (1997) expõe sobre o Flâneur contemporâneo fazer parte da sociedade capitalista:

O Flâneur benjaminiano é um condenado na multidão. Com isso, partilha a situação da mercadoria. Não está consciente dessa situação, mas nem por isso ela age menos sobre ele. Esta relação entre sujeitos e objetos-mercadorias está presente na análise de Benjamin e estará presente em nossa análise do novo flâneur-voyer das novas cidades. (MAIA, 1997, p. 137)

Outro exemplo de fotografia de rua (Figuras 16 e 17), dessa vez não denominada pelo autor como uma prática de Flâneur, mas identificada pelos conceitos já expostos, faz parte da produção de Ário Gonçalves, fotógrafo e arte educador de Porto Alegre, no Rio Grande do Sul, com seu projeto “Cidades em Movimento”, do ano de 2020.

Figuras 16 e 17 – Projeto “Cidades em Movimento”



Fonte: Gonçalves (2020)

O autor das fotografias faz um relato<sup>5</sup> que remete instantaneamente ao perambular do Flâneur:

Durante algum tempo eu circulei pela cidade dirigindo por aplicativos de transporte. Não sei o porquê comecei, quando percebi já estava fazendo. Fui a vários lugares, vi muitas coisas, vivi incontáveis situações. Percebi que edifícios grandes em áreas nobres são, na sua maioria, frios, e casas de madeira com frestas pelas quais passam o vento gelado do inverno, em geral, são mais quentes. Em todos os lugares que visitei ganhei de presente uma história. Fui modificado. Eu nunca saía como chegara. Cantei, sorri, chorei... dancei. Ouvi e escutei, e como escutei. Dei e recebi conselhos, troquei muita energia positiva. De tudo, ficaram belas recordações e histórias para contar. Os passageiros queriam balas. Mas balas eu não tinha. Tinha fotografias, tinha arte! E assim nasceu o projeto Cidades em Movimento. Da necessidade de agradar, mas, no final, a satisfação maior era minha. (GONÇALVES, 2020)

<sup>5</sup> Informações disponíveis em [www.ariogoncalves.com.br/projetos/cidades-em-movimento](http://www.ariogoncalves.com.br/projetos/cidades-em-movimento).

O terceiro fotógrafo de rua trazido para exemplificar a prática do Flâneur contemporâneo é o manauara que, como os outros dois, vive no Rio Grande do Sul, em Porto Alegre, Pedro Heinrich. A reportagem<sup>6</sup> da ESPM-POA (Escola Superior de Propaganda e Marketing) conta que Heinrich começou a fotografar as ruas com o próprio celular, em suas idas ao Hospital Santa Casa, em visita ao seu pai. Heinrich se profissionaliza na área após o falecimento de seu pai. Assim como Gonçalves, Heinrich faz declarações que demonstram a prática de Flâneur no seu olhar de fotógrafo. As Figuras 18 e 19 apresentam fotografias de rua de Heinrich:

Em um mundo entupido de fotógrafos, e eu me incluo entre esses, não consigo entender como alguns, por muitas vezes, não conseguem enxergar aquilo que fazem. Muitos se limitam por não terem o equipamento X ou Y, e não percebem que o que realmente importa é enxergar simplesmente. [...] É tão bom quando conseguimos dar vida para aquela imagem que estaria perdida no cotidiano do caos diário que isso vai se tornando um vício. Um bom fotógrafo sempre tem a sua câmera por perto, e é isso que diferencia um fotógrafo mental de um fotógrafo real. (HEINRICH, 2020)

Figuras 18 e 19 – Porto Alegre - RS, por Pedro Heinrich



Fonte: Heinrich (2018).

É notável a semelhança nas fotografias de Heinrich e Cartier-Bresson. Mesmo com anos de diferença entre as produções, na captura do cotidiano nas cidades

---

<sup>6</sup> Informações disponíveis em [www.foto.espm.br/pedro-heinrich-e-sua-fotografia-de-rua](http://www.foto.espm.br/pedro-heinrich-e-sua-fotografia-de-rua).

prevalece o efêmero, os momentos de distração, o modo de perambular dos fotógrafos.

Após o levantamento dos referenciais, nota-se funcional gerar releituras, reinterpretações e estilizações de fotografias. Kossoy (2007, p. 142) declara, referindo-se a fotografias antigas, que “velhas imagens podem voltar a ter uma 'função na vida'”, bem como que “essas representações podem agora ressurgir ou ressuscitar, digamos assim, numa nova 'encarnação’”. Da mesma maneira, conforme a proposta desse trabalho, é viável se utilizar de fotografias para gerar elementos para formação de uma estampa. O método que possibilita dar vida a essas estampas vai se utilizar do encarne do Flâneur, instrumento de fotografia e tecnologias contemporâneas para a estilização das imagens.

## 2.4 A CIDADE DE SANTA MARIA

Durante sua história, Santa Maria recebeu diversas alcunhas, segundo a Secretaria de Desenvolvimento Econômico e Turismo<sup>7</sup>. Dentre elas temos “Cidade Cultura”, devido a concentração de inúmeras atividades educacionais de nível superior, que atraem alunos de praticamente todos os estados. Nas primeiras décadas do século XX a cidade foi palco de diversas atrações teatrais que vinham de São Paulo e Rio de Janeiro em direção ao Uruguai e Argentina, além disso, entre os anos de 1911 e 1937 foram inaugurados quatro cinemas na cidade, aproximando o município e a cultura. Outra denominação é “Cidade Universitária”, obtida por abrigar 8 instituições de Ensino Superior, atraindo estudantes de várias partes do estado e país, com reconhecimento nacional e internacional. A Universidade Federal de Santa Maria foi a primeira universidade federal criada fora de uma capital brasileira, importante marco no processo de interiorização do ensino universitário público no país.

Ainda, Santa Maria destaca-se por ter o segundo maior contingente militar do país, compreendido pela 3ª Divisão do Exército Brasileiro e pela Base Aérea, sendo chamada também de “Cidade Militar”, bem como é chamada de “Cidade Ferroviária” por ter a ferrovia como fundamental no desenvolvimento de da cidade, por onde passavam as principais linhas do estado. De acordo com a Secretaria de Desenvolvimento Econômico e Turismo, a Avenida Rio Branco, uma das principais

---

<sup>7</sup> Informações retiradas do Site da Prefeitura de Santa Maria: [www.santamariaturismo.com.br](http://www.santamariaturismo.com.br).

vias e antigo eixo de ligação entre a Estação Ferroviária e o centro da cidade, ainda conserva diversas edificações que compõem, hoje, o maior conjunto contínuo de Art Déco da América Latina. Localizada geograficamente no centro do estado do Rio Grande do Sul, Santa Maria é conhecida também por “Coração do Rio Grande”.

Com população estimada, de acordo com o Censo de 2021 do IBGE, de 285.159 pessoas, Santa Maria é lar de muitas histórias, muitos momentos efêmeros, passagens e permanências. As fotografias foram realizadas no Calçadão Salvador Isaia, um dos principais aglomerados de comércio da cidade; na Praça Saldanha Marinho, principal praça do centro da cidade; na Rua Riachuelo, rua com grande movimento urbano e que é ligação entre a praça e o Parque Itaimbé; e no Parque Itaimbé, área de lazer e entretenimento aberto 24 horas ao público, com quadras de esporte, playground, área ao ar livre para shows e pista de caminhada.



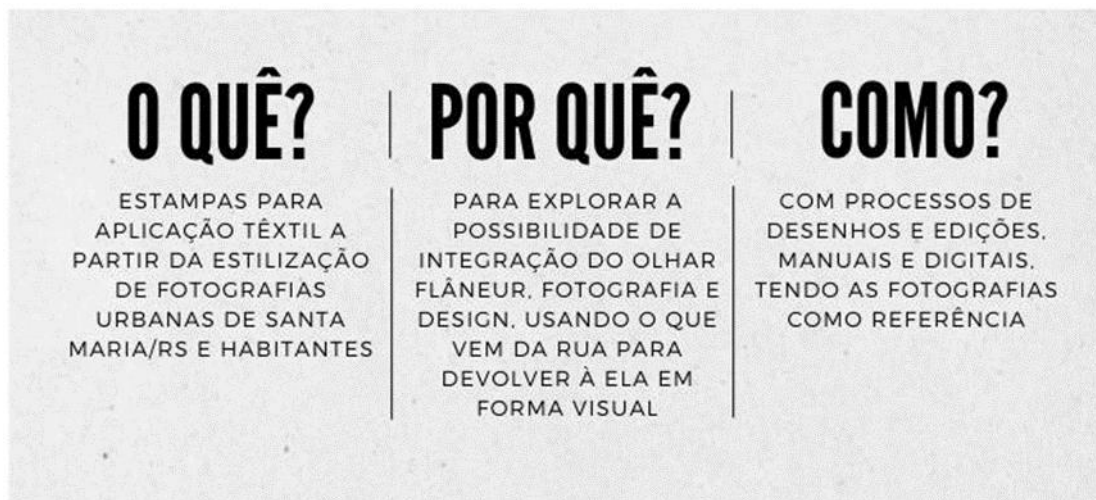
### 3 ABORDAGEM METODOLÓGICA

O método utilizado para a elaboração do presente trabalho é um paralelo da metodologia de Bonsiepe (1984) e da metodologia desenvolvida na disciplina “Desenho de Superfície: Pesquisa e Aplicação”, dos professores Dra. Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi e Me. Valdemir de Oliveira, do curso de Pós-graduação em Design de Superfície da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). O primeiro auxilia na problematização e definição dos objetivos, seguido das etapas de análise – diacrônica e sincrônica – e definição dos requisitos a serem atingidos pelo projeto, etapa de geração de alternativas e solução do projeto. O segundo será utilizado como referência de construção técnica e semiótica.

#### 3.1 PROBLEMATIZAÇÃO

Um processo de design, que sugere a solução de problemas e indica nos seus métodos objetivos, neste caso em específico, a realização de estamparias que dialoguem com o olhar Flâneur, usando a fotografia enquanto linguagem matriz para a visualidade. O projeto, propondo a criação destes padrões gráficos a partir de momentos efêmeros, tem nesse momento fotográfico, o ponto primordial para a geração de estampas em tecidos. Define-se que, como referência, serão utilizadas fotografias da população que frequenta os meios urbanos da cidade de Santa Maria/RS, e a estilização das imagens precedentes as estampas. Para Bonsiepe (1984) um problema surge pela necessidade de solucionar algo, fazer melhorias ou propor inovações. O autor sugere três perguntas (O quê? Por quê? Como?), ilustradas na Figura 20, como forma de auxiliar na descoberta do problema.

Figura 20 – Perguntas de Bonsiepe (1984)



Fonte: Coleção da autora (2022).

Bonsiepe (1984) declara que a primeira pergunta (o quê?) deve contemplar a situação ou a coisa que se deve melhorar no problema, é onde deve-se dizer o que será feito. Nesse caso, será realizada uma coleção de estampas para uso em roupas a partir da estilização de fotografias urbanas de Santa Maria e Habitantes. Já para responder à pergunta “Por quê?” Bonsiepe (1984) sugere responder os objetivos e a finalidade do projeto. Para esse trabalho, a resposta se dá pela necessidade de explorar a possibilidade de integração do olhar Flanêur, fotografia e design, usando o que vem da rua para devolver a ela em forma visual. Por fim, a definição de “como?” é “o caminho – os meios, métodos, técnicas, recursos humanos e econômicos, tempo disponível, experiência” (BONSIEPE, 1984, p.34), tendo como resposta como se dará esse procedimento, com processos de desenhos e edições, manuais e digitais, tendo as fotografias como referência.

Após responder as perguntas do autor e dando sequência a abordagem metodológica do presente trabalho, foram realizadas análises a fim de compreender e definir a melhor maneira de concluir o projeto.

### 3.2 ANÁLISES

Com o propósito de esclarecer a problemática projetual, Bonsiepe (1984) declara “o objetivo da análise consiste em preparar o campo de trabalho para poder, posteriormente, entrar na fase propriamente do design, do desenvolvimento de

alternativas” (BONSIEPE, 1984, p.38). Portanto, serão realizadas as análises diacrônica e sincrônica, para fazer um levantamento histórico de estampas com representação de pessoas e buscando reconhecer as estampas do mesmo nicho para que não ocorra reinvenções, respectivamente. Com isso, serão coletadas informações relevantes para o projeto.

### 3.2.1 Análise Diacrônica

Para a elaboração dessa análise, foram selecionadas imagens (Quadro 1) que apresentam estampas com elementos de figura humana. Bonsiepe (1984) especifica a análise diacrônica como a que demonstra as mutações de um produto com o passar do tempo, é importante para que haja o reconhecimento de um produto conforme a evolução da sociedade. Elencou-se para essa análise, respectivamente, as características: título, designer, marca ou artista responsável pela estampa, data de realização, cultura em que estava ou está inserida, o tecido e o tipo de objeto em que se efetuou a estampa.

Quadro 1 – Levantamento de estampas com representação humana nos motivos ao longo do tempo

	<p>Título: A Lua e Seus Filhos de um Conjunto de Planetas;          Designer, marca ou artista: Barthel Beham;          Data: Século XVI;          Cultura: Holandesa ou Francesa; Tecido: Lã;          Objeto estampado: Tapeçaria.</p>
<p>Fonte: Metropolitan Museum of Art (2017)</p>	

		<p>Título: Fragmento têxtil;          Designer, marca ou artista:          (não apresenta);          Data: Século XVII; Cultura: Russa;          Tecido: Linho;          Objeto estampado: Tapeçaria.</p>
		<p>Título: Impressão;          Designer, marca ou artista:          (não apresenta);          Data: Século XVIII; Cultura: Britânica;          Tecido: Algodão;          Objeto estampado: Têxteis-Impressos</p>
		<p>Título: Impressão;          Designer, marca ou artista: (não apresenta);          Data: Século XIX; Cultura: Francesa;          Tecido: Algodão;          Objeto estampado: Têxteis-Impressos.</p>

Fonte: Metropolitan Museum of Art (2010)

Fonte: Metropolitan Museum of Art (2013)

Fonte: Metropolitan Museum of Art (2021)



Fonte: Metropolitan Museum of Art (2015)

Título: Pijamas de descanso;  
 Designer, marca ou artista: Hazel B. Slaughter;  
 Data: Década de 1930; Cultura: Americana; Tecido: Seda;  
 Objeto estampado: Conjunto blusa e calça.



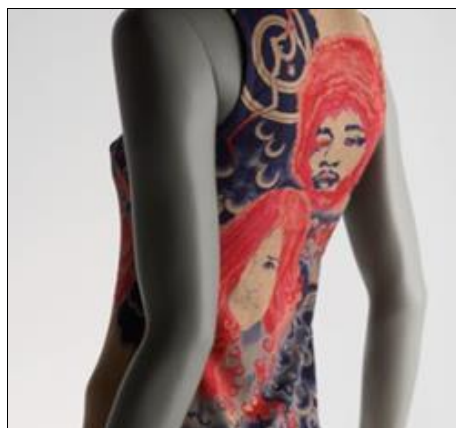
Fonte: Metropolitan Museum of Art (2018)

Título: Vestido;  
 Designer, marca ou artista: Ruth Reeves;  
 Data: Década de 1930; Cultura: Americana; Tecido: Linho, baquelite;  
 Objeto estampado: Vestido estampado



Fonte: Google Arts & Culture (2021)

Título: Vestido;  
 Designer, marca ou artista: Harry Gordon;  
 Data: Década de 1960; Cultura: (não apresenta); Tecido: (não apresenta);  
 Objeto estampado: Vestido estampado



Fonte: Google Arts & Culture (2010)

Título: Drees "Tattoo";  
 Designer, marca ou artista: Issey Miyake;  
 Data: Década de 1970; Cultura: (não apresenta); Tecido: Algodão  
 Objeto estampado: Vestido estampado.



Fonte: Vogue (2014)

Título: Coleção Pré-Outono 2014;  
 Designer, marca ou artista: Jean Paul Gaultier;  
 Data: 2014; Cultura: Italiana; Tecido: Lã;  
 Objeto estampado: Casaco estampado.



Fonte: Vogue (2016)

Título: Coleção Inverno 2016; Designer, marca ou artista: Prada; Data: 2016;  
 Cultura: (não apresenta); Tecido: Algodão;  
 Objeto estampado: Camisa estampada.



Fonte: Ocarafashion (2019)

Título: All Together Now;  
 Designer, marca ou artista: Stella McCartney;  
 Data: 2019; Cultura: Britânica; Tecido: Algodão;  
 Objeto estampado: Camisa estampada.

Fonte: Coleção da autora (2022).

Ao longo da história, todas as sociedades produziram algum tipo de arte. Para Stephen Farthing (2011) “representações e decorações, assim como a narração de histórias e a música, são tão naturais para o ser humano quanto a construção de ninhos é para os pássaros” (FARTHING, 2011, p.8) e conforme as mudanças das sociedades e o passar do tempo, as maneiras que essas representações são postas também mudam. Seja para representar situações religiosas, políticas ou cotidianas, figuras humanas sempre foram retratadas e essas retratações acontecem não só em pinturas ou esculturas, mas também nas vestimentas e tecidos. Em Farthing (2011), é possível identificar na obra “O enterro do conde de Orgaz” (Figura 21), de El Greco, feita entre 1586 e 1588, a retratação figuras humanas nas vestimentas dos religiosos, com fim de estampar nas roupas alguma representação ritualística, assim como na obra de Waterhouse denominada “A dama de Shallot” (Figura 22), de 1888, onde observa-se na pintura um tecido estampado, por meio de bordado, com representações humanas que demonstram “cenas que ela viu no espelho durante sua prisão, [...], mostram a vida que lhe foi negada” (FARTHING, 2011, p. 299).

Figuras 21 e 22 – Detalhes das obras “O enterro do conde de Orgaz” e “A dama de Shallot”, respectivamente



Fonte: Farthing (2011).

Seja qual for a motivação, a representação de situações da sociedade é feita, como no caso das imagens selecionadas para essa análise. Nas quatro primeiras imagens estão representadas situações do cotidiano da população daquela época e nota-se, em especial, na segunda imagem a presença de *rapport*. Não é possível

afirmar qual a finalidade destes têxteis estampados com figura humana, se é para decoração o vestuário. Porém, nas imagens analisadas a partir da década de 1930 é evidente a utilização em roupas. Segundo informações do *Metropolitan Museum of Art* (MET), localizado em Nova York/EUA, na quinta imagem, a estampa do pijama faz parte de um período da história da criadora em que ela estava representando diversas iconografias sociais, culturais e históricas da época. Conforme o MET, a sexta imagem apresenta a estampa que buscava representar a vida e a cultura moderna americana. A sétima imagem não é em si uma forma humana, mas apresenta o olho estilizado na estampa, no contexto dos anos 60 e com a *Pop Art* – movimento artístico que, conforme Farthing (2011), caracterizou-se como popular, efêmero, descartável, barato, produzida em massa, jovem e sexy. Diz ainda “o súbito florescimento da *pop art* como um fenômeno artístico e midiático onipresente nos dois lados do atlântico aconteceu no começo da década de 1960” (FARTHING, 2011, p.485) – em voga, suscitando apelo popular para a peça.

A peça “*Dress Tattoo*”, oitava imagem da análise, apresenta uma forma estilizada da figura humana que, de acordo com o Google Arts & Culture, é uma estampa inspirada em tatuagens de estilo japonês, acrescentando ainda que a cultura jovem e tradicional do povo, tal como o cruzamento entre rock e tatuagens, refletia a crença e o espírito da época. A nona imagem é de uma jaqueta cuja estampa representa uma caricatura de seu próprio criador, com traços bastante estilizados e originais, enquanto a décima imagem, embora contenha uma peça atual, teve a estampa inspirada em pinturas neoclássicas do século XIX. Por fim, a décima primeira imagem é de uma das peças da coleção em homenagem ao filme “*Yellow Submarine*”, referente a banda The Beatles, criada por Stella McCartney, filha de um dos integrantes. McCartney (2019) afirma que a inspiração veio da ideia de conectar e unir pessoas.




Seja em meados do século XVI ou no ano de 2019, as estampas com motivos de figura humana permitem a representação, seja de um conceito ou de uma personalidade, de crenças ou política e a análise realizada permitiu a elucidação desse fato. Esse esclarecimento é fundamental para essa pesquisa, pois é com o intuito de ilustrar e representar pessoas que serão realizadas as estampas. Sendo assim, a análise sincrônica em seguida poderá auxiliar ainda mais no desenvolvimento do produto proposto.



### 3.2.2 Análise Sincrônica

De acordo com os objetivos desse trabalho, como o de realizar estampas a partir de figuras humanas estilizadas, foram analisados três produtos de vestuário contendo estampas concordantes com o tema. A análise sincrônica, para Bonsiepe (1984, p.38), “serve para ‘reconhecer’ o universo do produto em questão e para evitar reinvenções”. Nessa análise, apresentada no Quadro 2, foram informadas questões sobre materiais, processos e tema dos três produtos selecionados.

Quadro 2 – Levantamento de Estampas com Figura Humana

	<p>Título: Peter Jensen, Spring 2014 Ready-to- Wear;          Processo: Serigrafia (blusa); Sublimação (Vestido e saia);          Configuração: Estampa local (blusa e vestido); <i>Rapport</i> (saia);          Figura/motivo: Figura humana estilizada com inspiração em Diana Ross.</p>
	<p>Título: Vivienne Tam, “Mao Collection” Dress; Processo: Sublimação;          Configuração: <i>Rapport</i>;          Figura/motivo: Montagem e edição de fotos da figura de Mao Tsé-Tung.</p>
	<p>Título: JC de Castelbajac, Spring 2014 Ready- to-Wear;          Processo: Pintado à mão e agrupamento de seda laminada;          Configuração: Estampa local; Figura/motivo: Figura humana estilizada e elementos geométricos.</p>

Fonte: Vogue (2013)

Fonte: Fashion Institute of Technology (2020)

Fonte: Vogue (2013)

Fonte: Coleção da autora (2022).

É possível notar três diferentes estilos tipificando um mesmo tema. A primeira imagem, segundo informações da Revista Vogue, faz parte de uma coleção cujo objetivo era exaltar a figura da cantora norte-americana Diana Ross, a qual o criador não queria deixar cair em esquecimento. O rosto estilizado de Diana Ross nas estampas locais é estampado pelo processo de serigrafia para a blusa e sublimação para o vestido. Faz parte da composição uma saia, estampada por sublimação, o mesmo rosto das estampas locais, porém com configuração em *rapport*, criando um efeito diferente para o mesmo elemento. Já na segunda imagem analisada, a estilização se deu por meio de edição de uma foto do Mao Tsé-Tung, fundador da República Popular da China e ex-presidente do Partido Comunista da China. A coleção de Vivienne Tam é de tom cômico e, segundo ela, o padrão quadriculado – deixando evidente a existência de *rapport* – pretendia refletir o caráter mutável de Mao. A terceira imagem contém uma estampa pintada à mão com aplicação de seda laminada nos olhos, que contém formas geométricas além da figura humana estilizada. Segundo a Vogue, o criador encaminhou as modelos para a passarela com as peças ainda molhadas da pintura, retratando a arte e moda em tempo real.

Assim, como na análise diacrônica, esta pode reforçar que as estampas com figuras humanas servem para proporcionar representatividade. Nessa análise, percebe-se que esse conceito pode ser aplicado a qualquer temática e com diferentes técnicas e configurações.

### 3.3 ANÁLISE DO PROJETO “PRESENÇA EFÊMERA”: CONCEITO E MÉTODO

Durante a disciplina “Desenho de Superfície: Pesquisa e Aplicação”, do curso de Pós-graduação em Design de Superfície, da UFSM, foi proposto pelos docentes Dra. Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi e Me. Valdemir de Oliveira uma atividade dentro do segmento têxtil, na qual foram disponibilizadas três temáticas: Corpos Errantes, Estética do Amanhã e Brasilidade Internacionalizada. A temática “Corpos Errantes” tinha como premissa: “A contemporaneidade como espaço de trânsitos e derivas entre espaços, culturas e temporalidades. Os centros urbanos, cidades periféricas, lugares imaginados até estações espaciais para errâncias dos corpos” e partindo desse ponto, definiu-se o recorte pessoal, o filme “MEDIANERAS: Buenos Aires na Era do Amor Virtual”, produção argentina, de 2011 dirigida por

Gustavo Taretto. Ocorreu associação imediata do filme com a temática devido minhas memórias do filme e da cidade de Buenos Aires se relacionarem.

Medianeras tem como sinopse, conforme Robledo Milani (2011), “Dois vizinhos, Martin (Javier Drolas) e Mariana (Pilar López de Ayala), se cruzam inúmeras vezes durante o dia, eles se conhecem apenas virtualmente e não fazem ideia da existência um do outro, mesmo suas janelas sendo de frente uma para a outra” e como frase de divulgação em cartaz “A cidade que os coloca juntos é a mesma que os separa”. A primeira fala do filme é “Buenos Aires cresce descontrolada e imperfeita. É uma cidade superpovoada, num país deserto. Uma cidade onde se erguem milhares e milhares de prédios, sem nenhum critério. Ao lado de um muito alto, tem um muito baixo. Ao lado de um racionalista, há um irracional. Ao lado de um estilo francês, tem outro sem nenhum estilo. Provavelmente essas irregularidades nos refletem perfeitamente”. Essas aspas foram fundamentais para a elaboração do processo de pensamento e criativo na elaboração das estampas.

Ao assistir ao filme, houveram recordações de minhas idas à Buenos Aires e a minha percepção da cidade (desde fotografia até o comportamento das pessoas) foi semelhante àquela história de Medianeras. A primeira vez em Buenos Aires foi aos 13 anos, em 2008, para comemorar o aniversário de minha mãe. Nesse mesmo ano retornei para ir ao show da cantora norte-americana Madonna, no dia 05 de dezembro de 2008, no Estadio River Plate. Mais tarde, em 2014, com 19 anos, voltei a cidade para visitaç o. Por  ltimo, aos 23 anos, volto   Buenos Aires para o Encuentro Latinoamericano de Dise o, em 2018. Em todas as idas   cidade, fotografei – no estilo Flaneur, inconscientemente – as pessoas de maneira despretenhosa (Figura 23).

Figura 23 – Montagem das fotografias em Buenos Aires nos anos de 2008, 2014 e 2018

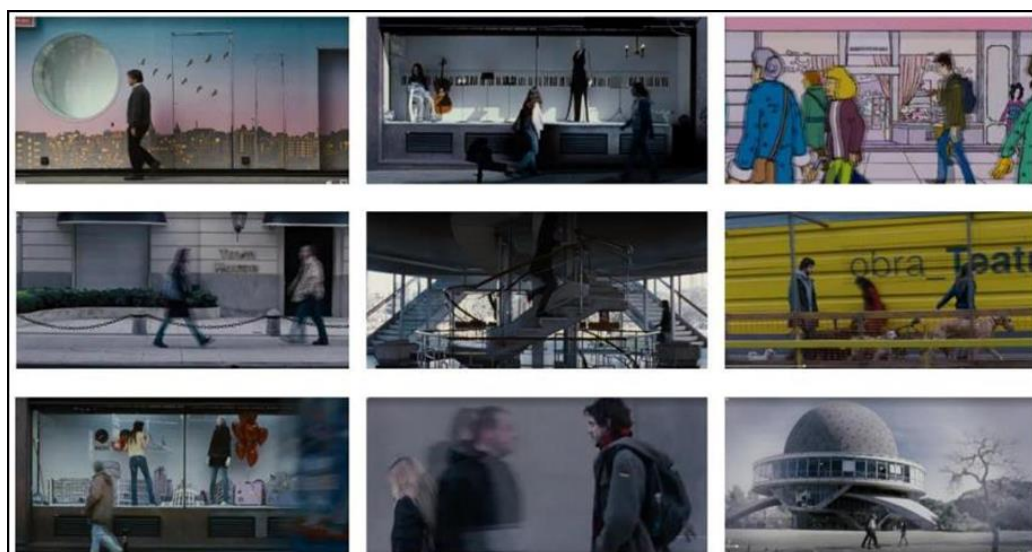


Fonte: Coleção da autora (2022).

A fotografia de 2008 retrata uma performance que estava sendo realizada na rua, a de 2014 é a captura de um grafite no chão em frente a Casa Rosada e, por último, a imagem de 2018 foi feita no cruzamento das avenidas Corrientes e 9 de Julio. Todas essas fotografias apresentam, além da paisagem urbana, os habitantes da cidade agindo informalmente, cada um com seus objetivos.

A ideia de retratar esses corpos errantes, que se cruzam e mal se veem, que estão sempre em movimento indo pra lugares opostos ou em mesmo sentido, deixando seus rastros com uma “presença efêmera” – nome que dei a coleção – veio dessas lembranças afetivas de Buenos Aires e da memória sobre o filme Medianeras, que foi reassistido e que obteve-se a captura de aproximadamente 28 frames, desses momentos de movimentação das pessoas na rua, cruzando umas com as outras, conforme compilação da Figura 24.

Figura 24 – Compilação de alguns frames do filme



Fonte: Coleção da autora (2022).

Após fazer a seleção dos frames, foi montado um *moodboard* (Figura 25) contendo algumas referências de inspiração, dentre elas uma intervenção artística que ocorreu na Alemanha e em outros lugares, inclusive no Brasil, em que fora jogada tinta no asfalto e os carros que ali passavam deixavam seus rastros coloridos pintados, uma imagem do artista norte-americano Keith Haring pelo fato de ser um artista que foi fonte de inspiração para a estética, tanto na arte urbana quanto no estilo de desenho e também algumas peças de roupa estampadas com estilo *streetwear* ou “moda sem compromisso”.

Figura 25 – *Moodboard* do projeto “Presença Efêmera”

Fonte: Coleção da autora (2022).

Com o *moodboard* pronto e os frames selecionados, começou-se a pensar nas estampas do projeto. Então, foi utilizada a silhueta das pessoas que aparecem nos frames e, com tinta acrílica nas cores azul, vermelho e amarelo, foi feito um rastro saindo da parte posterior delas, como ilustra a Figura 26.

Figura 26 – Processo manual de criação para as estampas do projeto “Presença Efêmera”



Fonte: Coleção da autora (2022).

Os elementos feitos manualmente foram digitalizados e trabalhados digitalmente, com auxílio de *Software* de edição digital para construir *rapport* e aplicar as estampas nos *mockups*. Foram feitos quatro *rapports* e aplicados em diferentes *mockups* (Figuras 27 e 28).

Figuras 27 e 28 – Compilado dos *rapports* e compilado dos *mockups*, respectivamente

Fonte: Coleção da autora (2022).

A partir da definição do método desenvolvido nesse trabalho, almeja-se para o presente trabalho seguir nessa linha de movimentação urbana, de momentos de pessoas compartilhando experiências juntas ou apenas se cruzando, como no caso de “Presença Efêmera”. Dessa vez, o cenário serão as ruas de Santa Maria/RS, buscando lugares de concentração de pessoas nos ambientes urbanos para fazer fotografias e a partir delas realizar estampas, estilizando as formas corporais dos habitantes capturados nas imagens.



## 4 DESENVOLVIMENTO

### 4.1 EU, FLÂNEUR

Para a primeira parte do desenvolvimento deste trabalho se fez necessário incorporar o espírito Flâneur, a fim de entender o pensamento divagante que esse conceito impõe. No princípio, as caminhadas pela cidade de Santa Maria/RS foram feitas sem materiais de anotação ou de registro fotográfico. O observar da cidade, solitário e em silêncio, foi fundamental para a absorção da atmosfera da multidão. Durante o dia, percebeu-se a agitação dos cidadãos assalariados, que andam com pressa e indiferença uns sobre os outros. Já durante a noite, surgiram percepções condizentes com as que Maia (1997) define do Flâneur contemporâneo:

É por isso que ele sente prazer com a multidão na cidade, pois sua consciência é como a de um bêbado, a de um sonhador. A imagem que ele vê da cidade é coberta por uma névoa, a massa nervosa das ruas. Só durante a noite, nos bairros afastados do centro e da loucura dos carros, dos semáforos, dos homens e mulheres indo trabalhar somem por instantes, hiatos no tempo, nosso flâneur-voyer "pós-moderno" consegue ver a cidade sem disfarces. Ele vê a cidade nua, a cidade ausente e se angustia. Ou também pode sentir prazer com a falta de seus sujeitos, afinal, ainda lhe restam alguns objetos de desejo. A arquitetura fala, e durante a noite, na guerra de sombras e luzes neons, elas fornecem ao flâneur-voyer diferentes fantasmas. A cidade mostra à noite seu lado fantasmagórico, sombrio e violento. A cidade apresenta seus fantasmas noturnos. (MAIA, 1997, p. 137)

Notou-se que a cidade do dia é feita de pessoas, de agitação, enquanto a cidade da noite é feita de arquitetura, elementos da natureza, onde até o vento ganha formas e essas formas trazem com elas receios e inseguranças.

Após as divagações sem registro, acontece a inserção de anotações dos momentos de observação. Na Figura 29, apresenta-se o registro da Anotação I, feita a mão.

Figura 29 – Anotação I

CALÇADÃO

Me escorei por uns 10 minutos numa parede que me dá a visão da galeria onde tem a máquina de sorvete. Do lado da máquina, no chão, tem uma criança indígena tomando um sorvete. Ela tá toda lambuzada, suja. Não tô no meu campo de visão os responsáveis por ela. Ela tá tranquila, completamente despreocupada com o sorvete que derrete e escorre sobre ela: isso é legal.

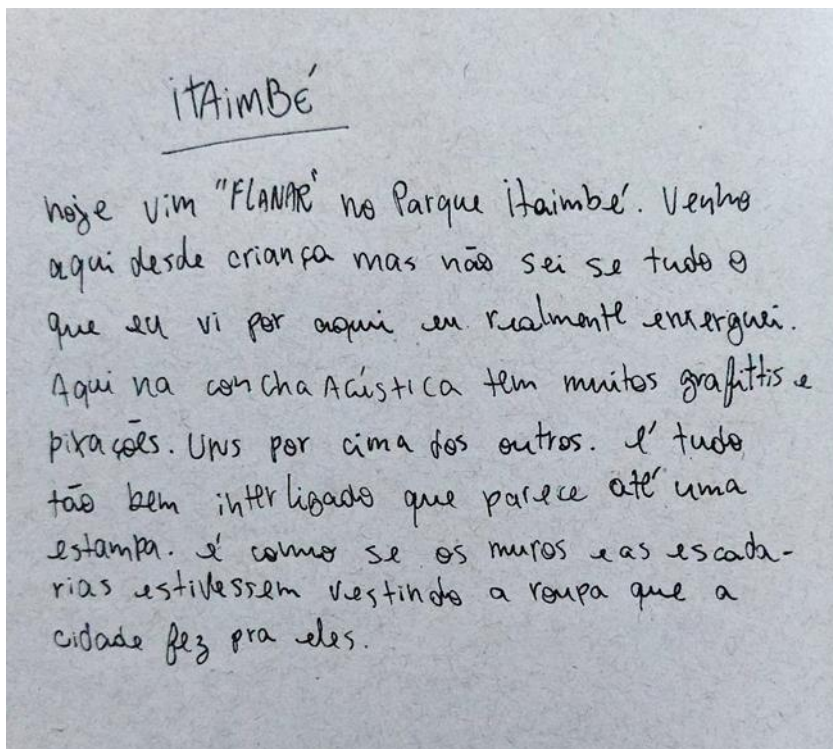
~~Eu tô anotando isso porque o que me fez emergir essa cena foi o Lulu da Pomerânia, que era o que eu tava olhando antes, ter passado na frente dessa criança. O que quero dizer é: eu tava observando o cochonete pq ele tava com uma gravatinha azul com pedrinhas brilhantes, andando num trote, saltitante e sendo guiado por uma "madame" que carregava algumas sacolas. O contraste dessa cena com a cena da criança de roupinhas lambuzadas de sorvete foi enorme. Minha atenção imediatamente se deslocou de cena.~~ tô anotando

Fonte: Coleção da autora (2022).

Nessa anotação, feita no Calçadão Salvador Isaia, em Santa Maria/RS, a percepção do contraste das cenas, descrito como “o contraste dessa cena com a cena da criança de roupinhas lambuzadas de sorvete foi enorme. Minha atenção imediatamente se deslocou de cena”, só foi possível pois o olhar que estava presente no momento não era um olhar de alguém indiferente as situações, era um olhar atento e observador que, como já visto antes, é típico de Flâneur. É necessário imergir nos contextos para captar os detalhes e as coisas simples. A transcrição da Anotação I está presente no Apêndice A deste trabalho.

Em outro momento, a caminhada visou observar a arquitetura da cidade, principalmente as intervenções nela feitas. Na Figura 30, apresenta-se a Anotação II, realizada no Parque Itaimbé, em Santa Maria/RS.

Figura 30 – Anotação II



Fonte: Coleção da autora (2022).

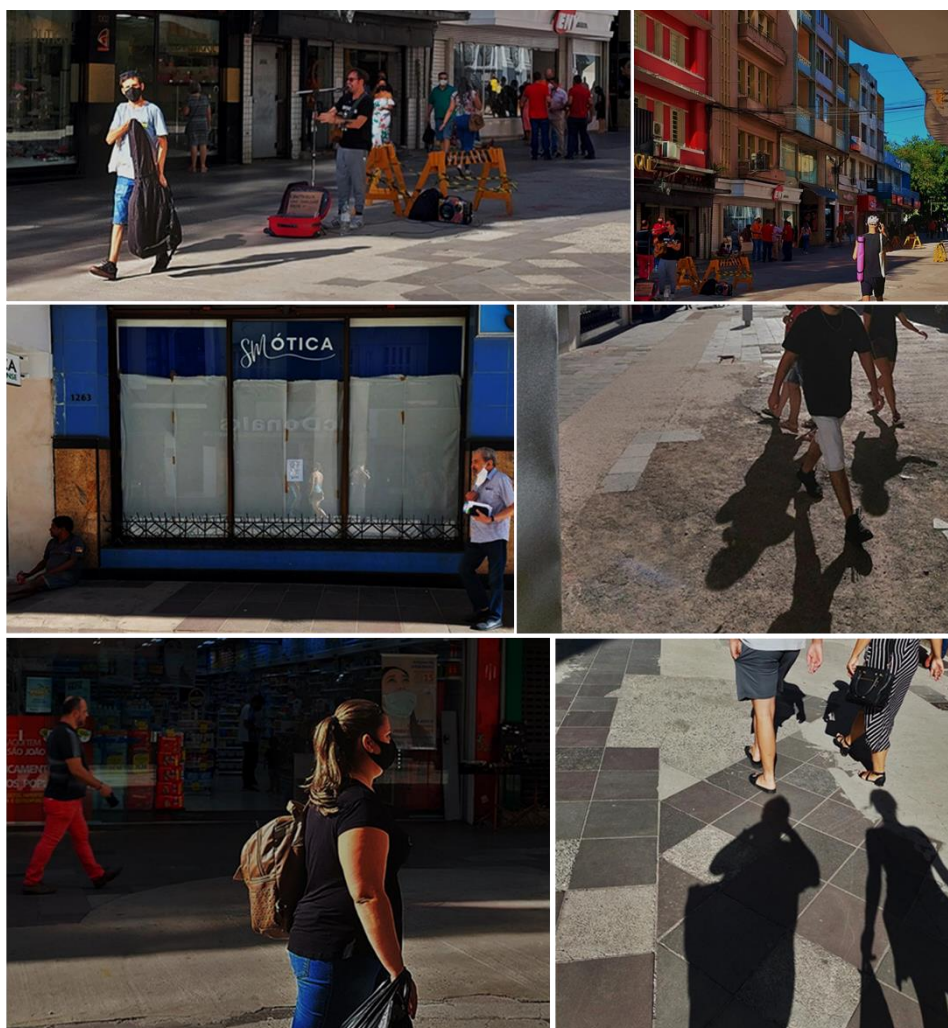
A reflexão feita nessa anotação se mostra coincidente com a colocação de Maia (1997), embora em contextos diferentes:

Ele pode até mesmo trabalhar enquanto exerce sua flânerie. [...] qual é o tempo-livre possível numa sociedade que, em sua maioria vive para o trabalho? Onde está o ócio que permeia a caracterização do flâneur de Benjamin? Não há. Uma organização diferente do "tempo-livre" se impõe. O tempo-livre passa a ser um prolongamento do trabalho e do lucro. E isso contribui para esta reformulação do público. (MAIA, 1997, p. 145)

Mesmo que não haja lucro envolvido no desenvolvimento deste trabalho, a flânerie ocorre por uma finalidade. Visualizar estampas nos grafittis e pixações dos muros só é possível porque o olhar foi condicionado a temática aqui proposta, o design de superfície. No apêndice B encontra-se a transcrição da Anotação II.

No terceiro momento de “Eu, Flâneur” insere-se a fotografia, onde dispõe-se a registrar os momentos efêmeros presentes na cidade. As imagens foram coletadas no Calçadão Salvador Isaia (Figura 31), Praça Saldanha Marinho, Rua Riachuelo e Parque Itaimbé, localizados na cidade de Santa Maria, no Rio Grande do Sul.

Figura 31 – Compilado de fotos no Calçadão Salvador Isaia



Fonte: Coleção da autora (2022).

Nas fotografias do Calçadão é onde a maior multidão se encontra. O fluxo de pessoas é contínuo, quem transita parece ter um objetivo lógico neste fazer, diferente do moribundo Flâneur. Na Praça Saldanha Marinho (Figura 32) a sensação não é muito diferente.

Figura 32 – Compilado de fotos na Praça Saldanha Marinho



Fonte: Coleção da autora (2022).

Percebe-se que na Praça o comportamento das pessoas se diferencia pelo fato de possuir locais para sentar. A presença de arborização também contribui para que existam momentos de descanso. Diferente dos dois locais abordados até então, as fotografias da Rua Riachuelo (Figura 33) se detiveram à arquitetura. Não há pessoas, a cidade aqui se caracteriza pela intervenção das pessoas, por meio de grafitti, pixação, lambe lambe e stickers.

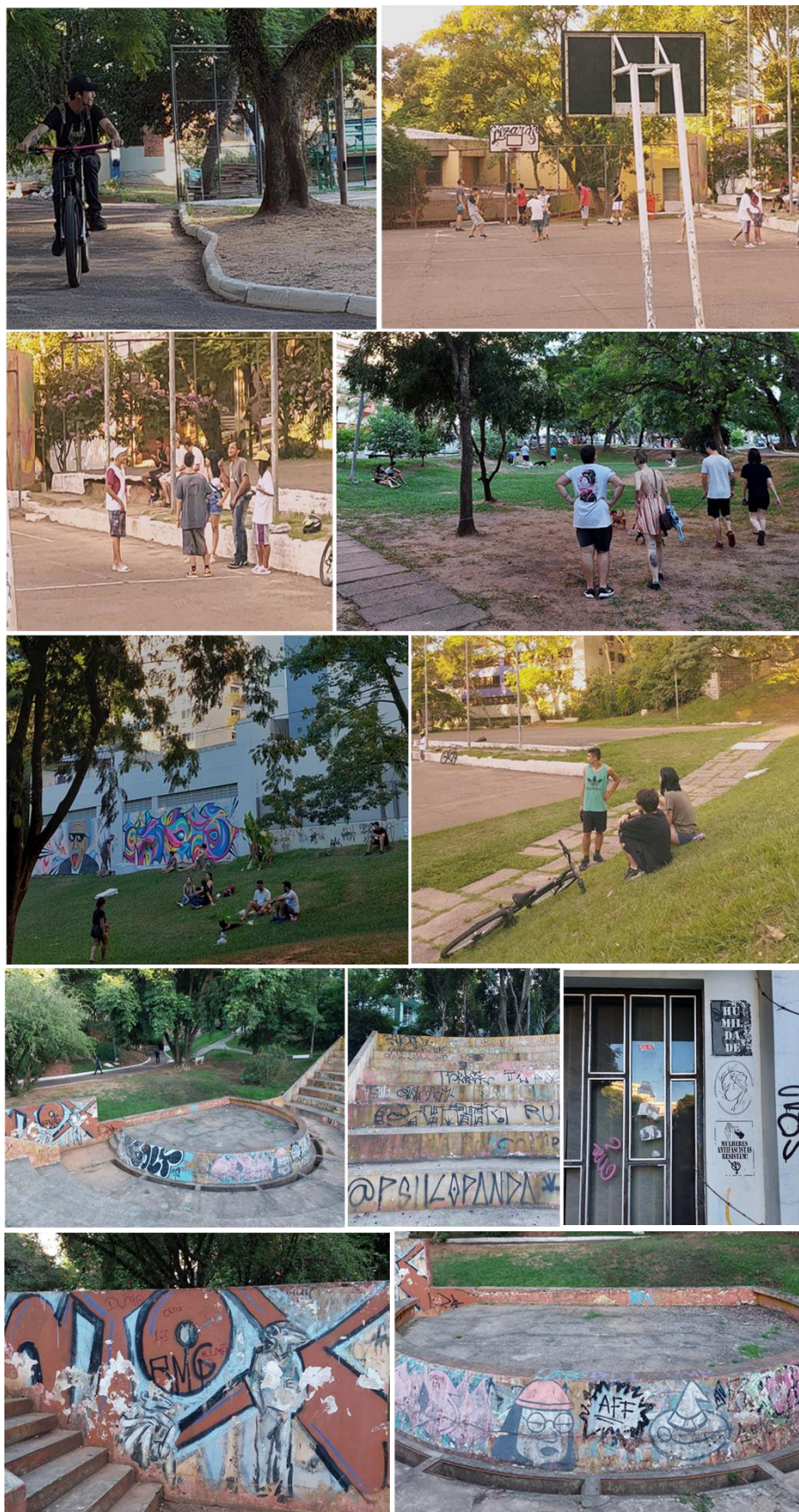
Figura 33 – Compilado de fotos na Rua Riachuelo



Fonte: Coleção da autora (2022).

Esses elementos das fotos da Rua Riachuelo contribuem para a estética das estampas elaboradas nesse trabalho, seja pelas cores ou grafismos. Mais exemplos de arte urbana na cidade de Santa Maria/RS, além do fluxo da população, aparecem nas fotografias do Parque Itaimbé (Figura 34).

Figuras 34 – Compilado de fotos no Parque Itaimbé



Fonte: Coleção da autora (2022).

No Parque Itaimbé as fotografias retratam a junção dos três elementos que aparecem nas imagens dos outros lugares da cidade: pessoas, grafismos e arborização. O parque é um local de encontro da população mais jovem da cidade, diferente do fluxo de pessoas no Calçadão, as que aparecem aqui estão mais próximas ao que define Flâneur, estão contemplativas.

Essa prática de Flâneur foi fundamental para o próximo passo deste trabalho, a elaboração das estampas. Ao flânar, foi possível absorver a cidade e suas particularidades, observando e expondo-se, podendo ser parte do todo.

#### 4.2 A ESTAMPA: DE EXPERIMENTAÇÕES À TÉCNICA

A partir das fotografias de rua feitas para este trabalho, começa-se a pensar na elaboração das estampas. Em princípio para o processo criativo, se pensou em experimentações para depois adequar as técnicas.

Nesse momento ocorre o isolamento dos elementos para pensar o trabalho. As figuras humanas foram retiradas das fotografias e inicia-se o processo de estilização (Figuras 35 e 36).

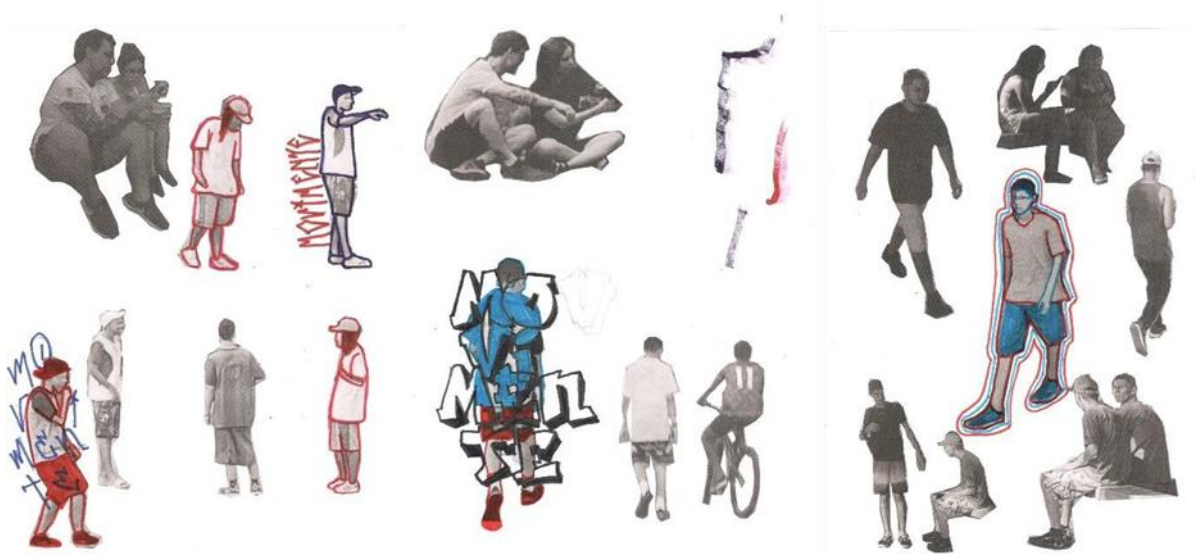
Figura 35 – Isolamento dos elementos: figura humana



Fonte: Coleção da autora (2022).



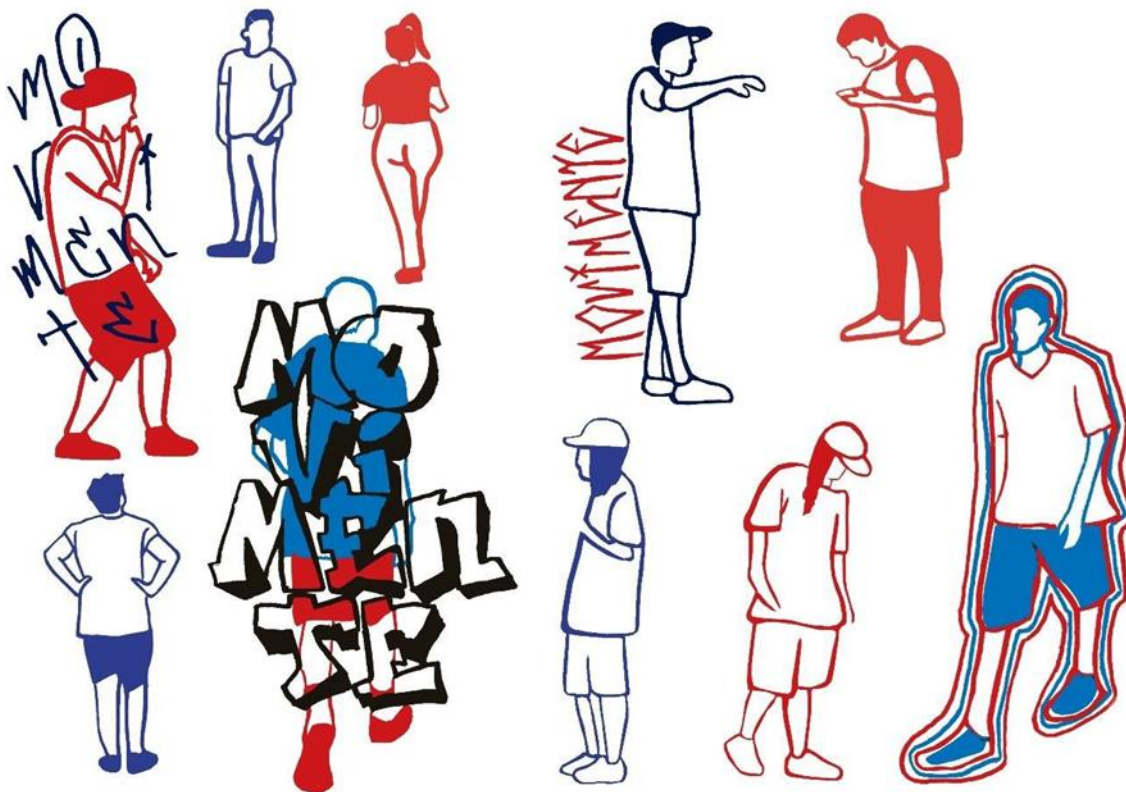
Figura 36 – Processo de estilização dos elementos



Fonte: Coleção da autora (2022).

Em seguida desse processo manual, as imagens foram levadas para um *software* gráfico para digitalização, como apresentado na Figura 37.

Figura 37 – Processo de estilização digital



Fonte: Coleção da autora (2022).

Depois da elaboração do processo digital, foi necessário fazer o agrupamento dos elementos (Figura 38), para mais tarde elaborar o *rapport*.

Figura 38 – Agrupamento dos elementos



Fonte: Coleção da autora (2022).

Com os elementos agrupados, o processo de encaixe foi feito para que a imagem possa se repetir inúmeras vezes, sem ter a quebra do motivo. Na Figura 39, tem-se o resultado do *rapport* de uma estampa contínua<sup>8</sup>.

---

<sup>8</sup> A repetição da estampa contínua está disponível no Apêndice C.

Figura 39 – *Rapport* da estampa contínua 1



Fonte: Coleção da autora (2022).

Essa estampa tem a intenção de representar o aglomerado das multidões e a fim de ilustrar a aplicação em vestuário, foi aplicada digitalmente em *mockup*, apresentada na Figura 40.

Figura 40 – Aplicação em *mockup*: representação virtual de tecido estampado em vestuário



Fonte: Coleção da autora (2022).

O resultado desse *rapport* possibilita as diferentes escalas na aplicação da estampa, o exemplo mostra dois tamanhos.

Utilizando os elementos de arte urbana encontrados durante a deriva, foi elaborada uma estampa localizada. O processo para a montagem desta começou pelo isolamento dos elementos, a escolha dos elementos para a estampa, estilização, agrupamento dos elementos e aplicação em *mockup*. A Figura 41 apresenta a primeira etapa.

Figura 41 – Isolamento dos elementos: arte dos muros



Fonte: Coleção da autora (2022).

Foram selecionadas duas imagens, o grafitti da palavra “insane” e a pixação da palavra “zen!”. O processo de estilização foi inteiramente digital (Figura 42).

Figura 42 – Processo de estilização



Fonte: Coleção da autora (2022)

No agrupamento das imagens, aproveitou-se as silhuetas da experimentação da estampa anterior. Os elementos foram posicionados com escalas diferentes e sobrepostos, visando uma composição adequada. A estampa localizada está apresentada na Figura 43 e a aplicação em *mockup* na Figura 44.

Figura 43 – Estampa localizada



Fonte: Coleção da autora (2022).

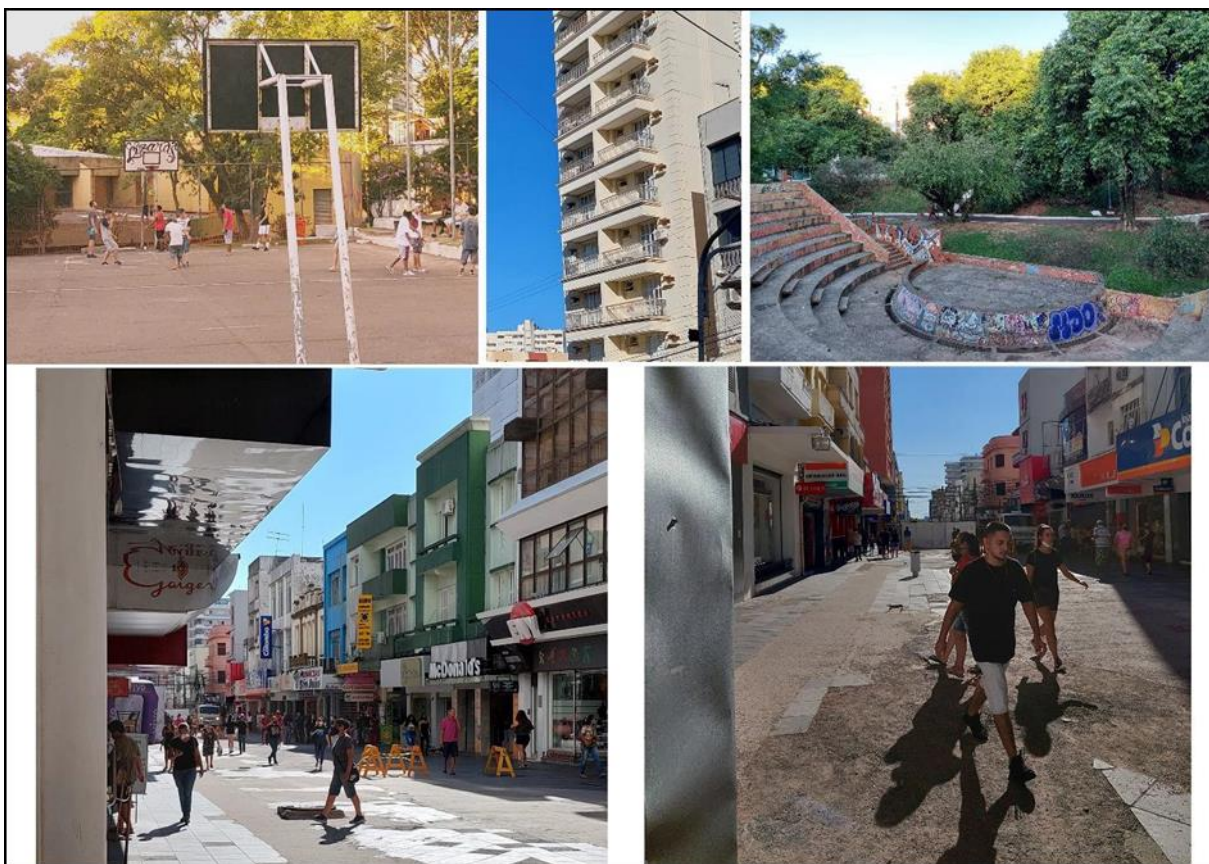
Figura 44 – Aplicação em *mockup*: representação virtual de tecido estampado em vestuário



Fonte: Coleção da autora (2022).

A primeira estampa contínua e a estampa localizada foram experimentos para a produção das próximas estampas. A primeira, foi feita em sua maior parte, à mão. Na localizada coexistiu o manual e o digital. Para as estampas seguintes, o processo se deu digitalmente. Inicialmente foi feita a seleção das fotografias que foram utilizadas (Figura 45).

Figura 45 – Montagem com as fotografias selecionadas



Fonte: Coleção da autora (2022).

Para compor a primeira estampa dessa nova fase, foram desvinculadas das fotos os edifícios, a concha acústica, árvores e as pessoas. Após o processo de vetorização em *software* gráfico, as imagens foram organizadas conforme a Figura 46.



Figura 46 – Organização das imagens



Fonte: Coleção da autora (2022).

Fez-se, então, o *rapport* quadrado, para gerar uma estampa contínua<sup>9</sup>, apresentado na Figura 47.

---

<sup>9</sup> Repetição da segunda estampa contínua presente no Apêndice D.

Figura 47 – *Rapport* da estampa contínua 2

Fonte: Coleção da autora (2022).

Na Figura 48 disponibiliza-se algumas variações de cores, com a intenção de apresentar diferentes vestuários com o tecido estampado.

Figura 48 – Variações de cores



Fonte: Coleção da autora (2022).

Na Figura 49 estão demonstradas as cinco variações de cores aplicadas em *mockups* digitais, bem como escalas diferentes.

Figura 49 – Aplicação em *mockup*: representação virtual de tecido estampado em vestuário



Fonte: Coleção da autora (2022).

Essa estampa une os elementos arquitetônicos da cidade de Santa Maria e a população, porém, a opção de não escolher monumentos históricos da cidade foi em decorrência da vontade de não regionalizar o projeto. São elementos urbanos comuns que podem cativar a população em geral da mesma maneira aos que reconhecerem o Coração do Rio Grande.

A segunda estampa feita com vetorização completamente digital é uma estampa barrada. As imagens isoladas do processo de estilização das outras estampas foram aproveitadas aqui. A Figura 50 apresenta o *rapport* dessa estampa com cor, no Apêndice E encontram-se outras variações de coloração.

Figura 50 – *Rapport* da estampa barrada



Fonte: Coleção da autora (2022).

A representação digital dessa estampa encontra-se na Figura 51. A intenção desse agrupamento é imprimir velocidade e ritmo da cidade.

Figura 51 - Aplicação em *mockup*: representação virtual de tecido estampado em vestuário



Fonte: Coleção da autora (2022).

Por fim, da mesma maneira que a anterior, utilizou-se as fotos das outras organizações de elementos para a realização de mais um *rapport* de estampa contínua (Figura 52).

Figura 52 – *Rapport* de estampa contínua 3

Fonte: Coleção da autora (2022).

No Apêndice F encontram-se variações de cores desta estampa. A representação digital de aplicação em vestuário está presente na Figura 53.

Figura 53 - Aplicação em *mockup*: representação virtual de tecido estampado em vestuário



Fonte: Coleção da autora (2022).

É importante ressaltar que, para o presente projeto, as estampas foram pensadas para serem aplicadas em tecido, não necessariamente para a confecção de roupas. Todavia, optou-se pela simulação digital em vestuário para fomentar a ideia de que a estampa que veio da rua, volte para ela.

Como método de estampagem, a sublimação é apropriada para esse caso. Barcellos (2017) afirma que esse processo é o convencional para a estamperia digital. O efeito da sublimação se dá por meio da passagem da matéria do estado sólido para o gasoso, sem passar pelo estado líquido. Em relação aos tecidos que aceitam a sublimação, Barcellos (2017, p. 54) garante que “quase todos os tecidos com um mínimo de 80% de fibras de polyester aceitam [...], já os de algodão ou seda não



aceitam a tinta de sublimação”. A utilização de estampa digital impressa por sublimação é vantajosa porque oferece qualidade superior, “qualidade de impressão com cores vivas e fortes, boa ancoragem da tinta no tecido” (BARCELLOS, 2017 p. 56), essa característica permite passar, dobrar e lavar o tecido quase sem perda na intensidade da cor. Nas Figuras 54, 55 e 56, apresenta-se o processo de sublimação da estampa selecionada em tecido.

Figuras 54, 55 e 56 – Processo de sublimação



Fonte: Coleção da autora (2022).

Inicialmente, foi feita a impressão da estampa em papel resinado, com impressora de tinta sublimática. Em seguida, posicionou-se o papel em cima do tecido *dry fit*, para então ser levado à prensa com temperatura de 200°C, possibilitando a tinta aderir ao tecido. Por fim, removeu-se o papel do tecido, concluindo o processo de estampagem. A Figura 57 apresenta o tecido de 100 cm x 90 cm, resultante deste processo e na Figura 58 está uma peça de roupa feita com o tecido estampado.

Figura 57 – Tecido impresso por meio de sublimação



Fonte: coleção da autora (2022).

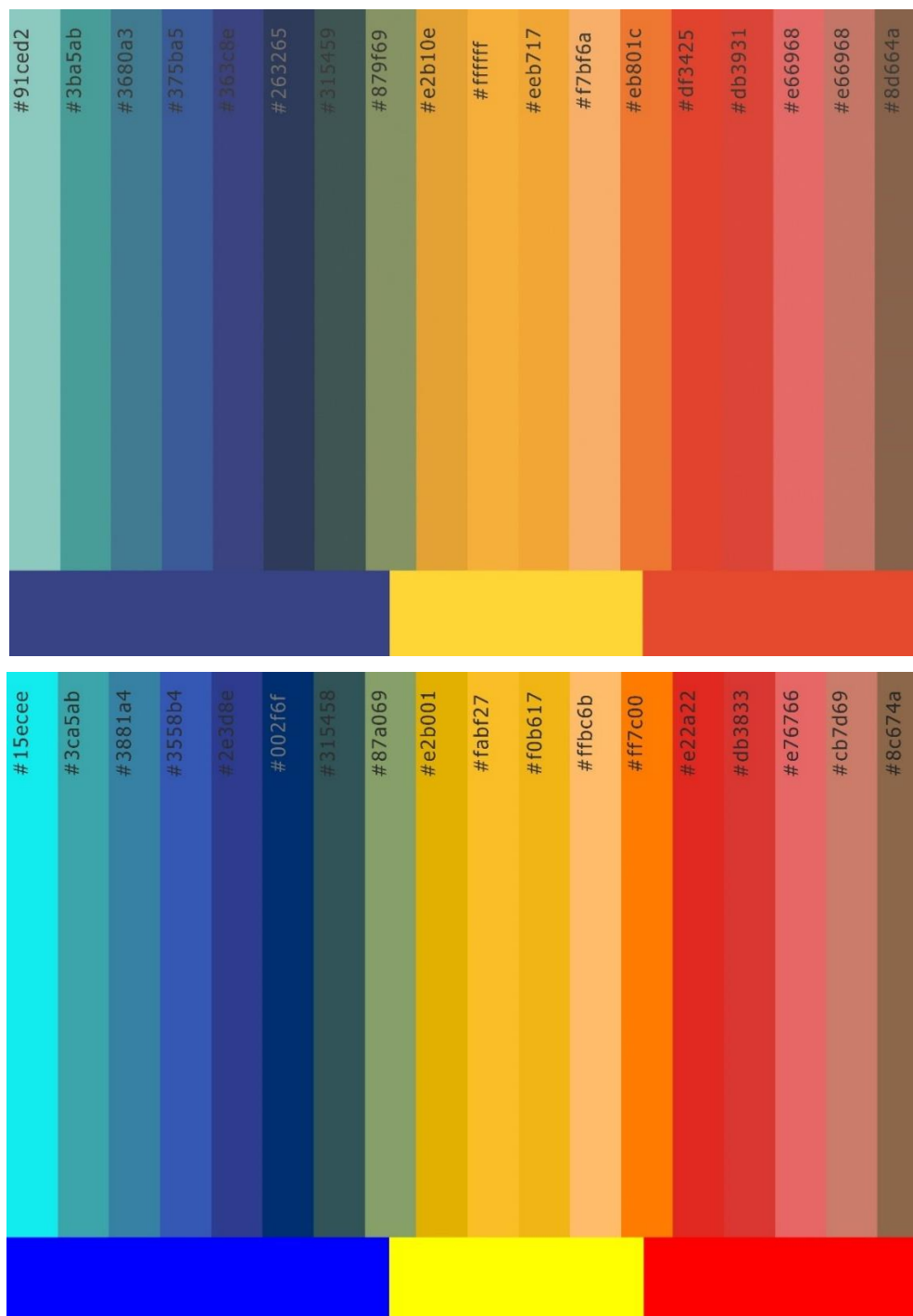
Figura 58 – Calça feita com o produto final



Fonte: Coleção da autora (2022).

Referente à cartela de cores, optou-se pelas cores primárias<sup>10</sup> como ponto de partida, pois a partir delas geram-se tantas outras. Nas Figuras 59 e 60, apresenta-se a configuração das cores utilizadas nas estampas, em CMYK e em RGB.

Figuras 59 e 60 – Cartela de cores em CMYK e em RGB, respectivamente.



Fonte: Coleção da autora (2022).

<sup>10</sup> É característica do trabalho da autora a utilização das cores primárias como base.

Para além das estampas coloridas, foram feitas possibilidades em preto e na escala de cinza, sendo o tecido impresso em escala de cinza.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao concluir as pesquisas bibliográficas sobre design têxtil e de superfície, Flâneur e fotografia, tornou-se viável a produção de três estampas, sendo duas delas experimentais e a outra que conclui o presente trabalho. Este estudo deriva do desejo de retornar para as ruas a visualidade que essas ruas proporcionam, para isso, foi essencial incorporar o espírito Flâneur e divagar pela cidade de Santa Maria/RS, juntamente com dispositivo para registrar as fotografias e posteriormente transformá-las em estampa.

Este é um projeto de pesquisa acadêmica que ficará registrado para quem possa interessar abordar os mesmos temas nele tratados. Uma das questões principais foi qual a viabilidade de transpor os elementos de uma cidade específica para a estamparia, o que se mostrou possível. Durante o percurso, surgiram questionamentos a respeito da delimitação estética, a impressão de que ficaria apenas regional. Para resolver essa problemática, optou-se por utilizar elementos globais na elaboração da estampa: os prédios, paisagens e pessoas, ou seja, a cidade. A maior dificuldade encontrada em fazer estamparia com elementos de forma humana foi a delimitação estética que esse motivo proporciona. Por escolha, as figuras humanas foram agregadas ao *rapport* na orientação que se deram, sem rotações de forma, resultando em uma estampa de repetição contínua.

Nesse trabalho, a estampa como produto de design é vista desde a imersão como Flâneur, o fazer fotográfico e a elaboração técnica, posto que desde o princípio adotou-se a postura de estar presente e fazer parte, tanto do conceitual como do prático.

A contribuição dessa pesquisa para a especialidade em design de superfície é proveniente das linguagens que se podem misturar para unir o conceito e a prática. É possível transpor qualquer temática em peça de estamparia, sejam essas linguagens demasiadamente pesquisadas ou inovadoras.

## 6 REFERÊNCIAS

BARCELLOS, João, **Estamparia**: a humanidade contada entre tecidos e tintas da têxtil-serigrafia à estampa digital / 2. ed. São Paulo, SP: EDICON, 2017. 157 p.:

BENJAMIN, Walter. Charles Baudelaire: **Um lírico no auge do capitalismo**. São Paulo: Brasiliense, 1984.

BONSIEPE, G. (coord.). **Metodologia experimental**: desenho industrial. Brasília: CNPq/Coordenação editorial; 82 p. 1984.

BUSSELLE, Michael. **Tudo sobre fotografia**. São Paulo: Círculo do Livro, 1988. 224 p.

BÜRDEK, Bernhard E. **Design**: história, teoria e prática do design de produtos. São Paulo, SP: Edgard Blücher, 2006. 496 p.

BRAGA, M. **Design de Superfície**. Editora Blucher, 2018. 9788521213291. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788521213291/>. Acesso em: 13 Oct 2022

CARTIER-BRESSON, Henri. **The decisive moment**. Paris: Thames & Hudson, 1952.

CRISÓSTOMO, Tainá. **Flânerie**: um ensaio errante sobre a cidade. Porto Alegre: Vendo Luzes In-Edições, 2018. v. 1.

ESPM. **Pedro Heinrich e sua fotografia de rua**. Centro de Fotografia, Porto Alegre, p. 1, 2020. Disponível em: <https://foto.espm.br/pedro-heinrich-e-sua-fotografia-de-rua/>. Acesso em: 2 ago. 2022.

FARTHING, STEPHEN. **Tudo sobre arte**: Os movimentos e as obras mais importantes de todos os tempos. 1. ed. [S. l.]: Sextante, 2011. 576 p. ISBN 9788575426463.

FORTY, Adrian, 1948-, **Objetos de desejo**: design e sociedade desde 1750 / São Paulo, SP: Cosac Naify, 2007. 347 p.

FRANDOLOSO, L. F. **O Flâneur e as Ruas** – fotógrafos e seus dispositivos na captura do acaso. 1 ed. Curitiba: Appris, 2017. 319 pp. ISBN 978-85-473-0227-6

GONÇALVES, Ário. **Cidades em movimento**. *In*: Cidades em movimento. 1. ed. [S. l.], 2020. Disponível em: <https://ariogoncalves.com.br/projetos/cidades-em-movimento/>. Acesso em: 2 ago. 2022.

HEINRICH, Pedro. **A cegueira, a Memória e o Fotógrafo**. 1. ed. [S. l.], 2020. Disponível em: <https://iphotochannel.com.br/a-cegueira-a-memoria-e-o-fotografo/>. Acesso em: 2 ago. 2022

IBGE – INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. Censo Brasileiro de 2021. Cidades e Estados. **Santa Maria**. 2021. Disponível em <<https://cidades.ibge.gov.br/brasil/rs/santa-maria/panorama>>. Acesso em: 14 dez. 2022.

KIGHT, Kimberly, **A field guide to Fabric design: design, print & sell your own fabric: traditional & digital techniques for quilting, home dec & apparel** / Lafayette, CA: C&T Pub., 2011. 160 p.

KOSSOY, Boris. **Os tempos da fotografia: o efêmero e o perpétuo**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2007.

LOBO, Renato N.; LIMEIRA, Erika Thalita Navas P.; MARQUES, Rosiane do N. **Fundamentos da Tecnologia Têxtil - Da Concepção da Fibra ao Processo de Estamparia**. [Digite o Local da Editora]: Editora Saraiva, 2014. E-book. ISBN 9788536520612. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536520612/>. Acesso em: 10 set. 2022.

MACIEIRA, Cássia; RIBEIRO, Juliana Pontes (Orgs.). **Na Rua: pós-grafite, moda e vestígios**. Belo Horizonte, 2007. 148 p.

MAIA, ANDRÉA C. N. **O novo flâneur das Cidades do século XX: Cuturas híbridas do espaço urbano belo-horizontino**. Varia Historia: Revista do Departamento de História/UFMG, Minas Gerais, v. 13, ed. 18, p. 135 - 149, 18 nov. 1997. ISSN 0104-8775. Disponível em: <[https://static1.squarespace.com/static/561937b1e4b0ae8c3b97a702/t/57279ff745bf2146617149c3/1462214648597/09\\_Maia%2C+Andreia+Casa+Nova.pdf](https://static1.squarespace.com/static/561937b1e4b0ae8c3b97a702/t/57279ff745bf2146617149c3/1462214648597/09_Maia%2C+Andreia+Casa+Nova.pdf)>. Acesso em: 11 set. 2022.

MILANI, Robledo. **MEDIANERAS: BUENOS AIRES NA ERA DO AMOR VIRTUAL**. Papo de Cinema: Robledo Milani, 2011. Disponível em: <<https://www.papodecinema.com.br/filmes/medianeras-buenos-aires-da-era-do-amor-digital/>>. Acesso em: 6 jan. 2022.

RIO, João do. **A alma encantadora das ruas**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

RUBIM, Renata. **Desenhando a superfície**. 1. ed. São Paulo: Rosari Ltda, 2005.

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de superfície**. 1. ed. Porto Alegre: UFRGS Editora, 2008.

SECRETARIA DE DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO E TURISMO (Santa Maria, RS). Prefeitura de Santa Maria. **Sobre Santa Maria**. [S. l.], 2021-2023. Disponível em: <<http://www.santamariaturismo.com.br/index.php/pt/>>. Acesso em: 14 dez. 2022.

SCHNEIDER, Beat. **Design - uma introdução: o design no contexto social, cultural e econômico**. São Paulo, SP: Blucher, 2010. 299 p.

SONTAG, Susan. **Sobre Fotografia**. Tradução de Rubens Figueiredo. 1ª ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2004. 223 p.

SOUZA, Luciéle Bernardi de. **Um passeio flâneurístico nas ruas brasileiras com o chutador de tampinhas de João Antônio**. Opiniões: Revista dos alunos de Literatura Brasileira, São Paulo, v. 5, ed. 9, p. 136-143, 2016. ISSN 2525-8133. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/opiniaes/issue/view/9304/842>. Acesso em: 17 ago. 2022.



## APÊNDICE A – TRANSCRIÇÃO DA ANOTAÇÃO PRESENTE NA FIGURA 29

### “CALÇADÃO

Me escorei faz uns 10 minutos numa parede que me dá a visão da galeria onde tem a máquina de sorvete. Do lado da máquina, no chão, tem uma criança indígena tomando um sorvete. Ela tá toda lambuzada, suja.

Não tão no meu campo de visão os responsáveis por ela. Ela ta tranquila, completamente despreocupada com o sorvete que derrete e escorre sobre ela. Isso é legal.

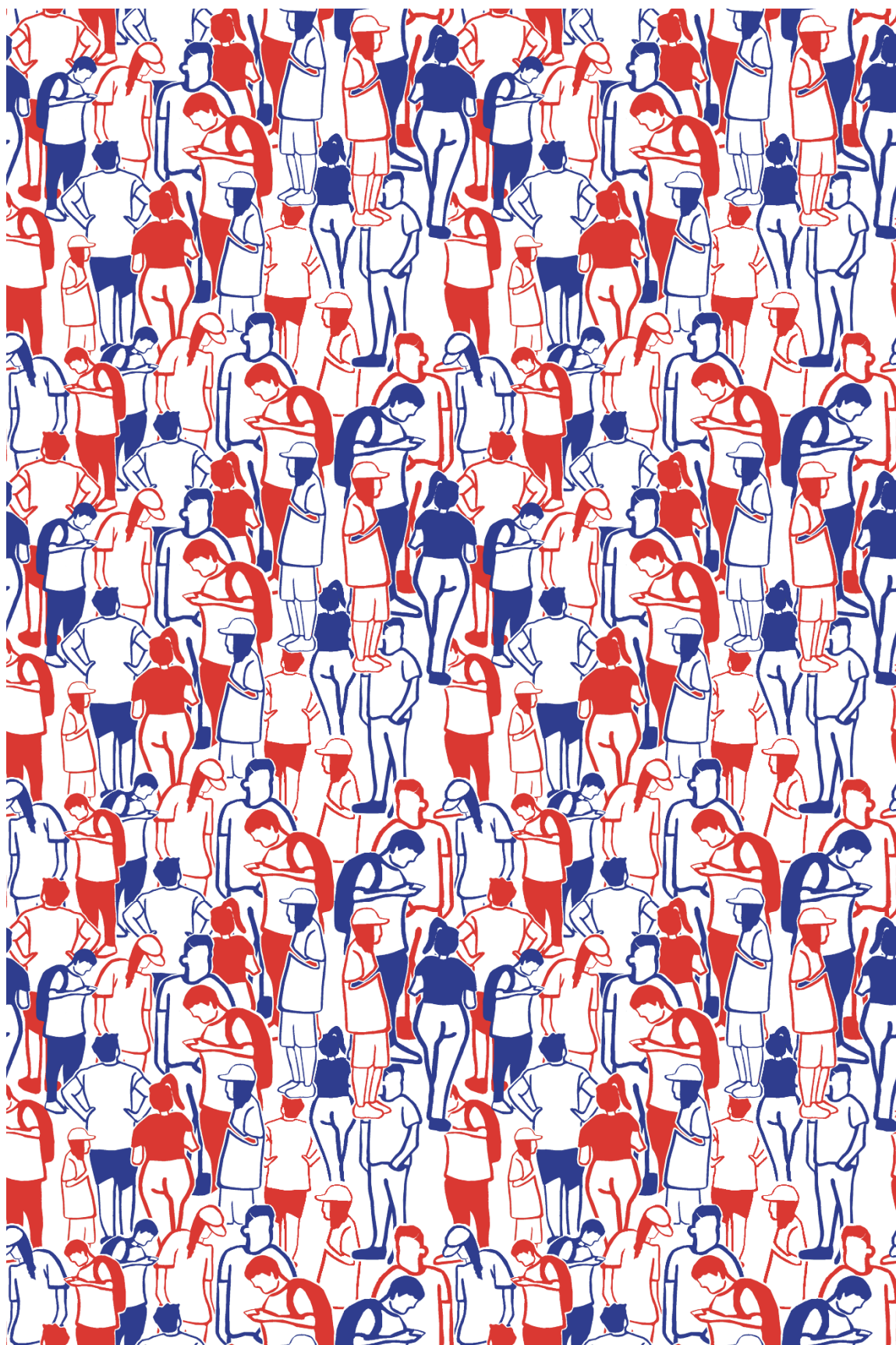
To anotando isso porque o que me fez enxergar essa cena foi o lulu da pomerania, que era o que eu tava olhando antes, ter passado na frente dessa criança. O que quero dizer é: eu tava observando o cachorro porque ele tava com uma gravatinha azul com pedrinhas brilhantes, andando num trote saltitante e sendo guiado por uma “madame” que carregava algumas sacolas. O contraste dessa cena com a cena da criança de roupinhas lambuzadas de sorvete foi enorme. Minha atenção imediatamente se deslocou de cena.”

## APÊNDICE B – TRANSCRIÇÃO DA ANOTAÇÃO PRESENTE NA FIGURA 30

### “ITAIMBÉ

Hoje vim “flanar” no Parque Itaimbé. Venho aqui desde criança, mas não sei se tudo o que eu vi por aqui eu realmente enxerguei. Aqui na concha acústica tem muitos grafittis e pixações. Uns por cima dos outros. É tudo tão bem interligado que parece até uma estampa. É como se os muros e as escadarias estivessem vestindo a roupa que a cidade fez pra eles.”

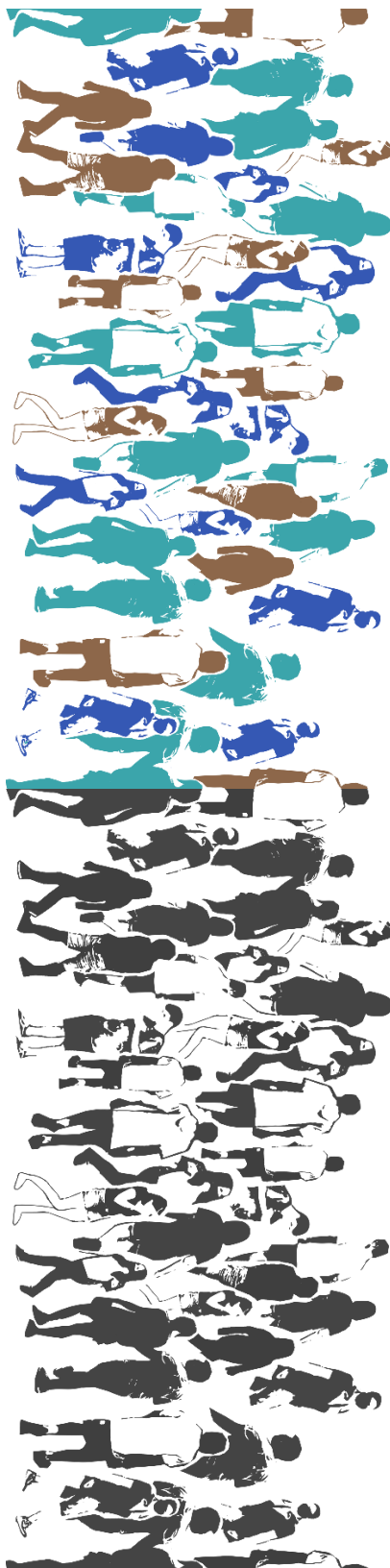
## APÊNDICE C – REPETIÇÃO DA ESTAMPA CONTÍNUA 1



## APÊNDICE D – REPETIÇÃO DA ESTAMPA CONTÍNUA 2



## APÊNDICE E – REPETIÇÃO E VARIAÇÃO DE COR DA ESTAMPA BARRADA



## APÊNDICE F – REPETIÇÃO E VARIAÇÃO DE COR DA ESTAMPA CORRIDA 3

