

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

Marina Fernandes Rodrigues

**VIRANDO LATAS E COLORINDO SUPERFÍCIES: PROJETO DE  
ESTAMPAS TÊXTEIS INSPIRADAS EM CÃES SEM RAÇA DEFINIDA**

Santa Maria, RS, Brasil  
2019

**Marina Fernandes Rodrigues**

**VIRANDO LATAS E COLORINDO SUPERFÍCIES: PROJETO DE ESTAMPAS  
TÊXTEIS INSPIRADAS EM CÃES SEM RAÇA DEFINIDA**

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

Orientadora: Carolina Iuva de Mello

Santa Maria, RS, Brasil  
2019

## FICHA CATALOGRÁFICA

RODRIGUES, Marina Fernandes, 1994-

Virando latas e colorindo superfícies: projeto de estampas têxteis inspiradas em cães sem raça definida – Santa Maria, RS: Curso de Especialização em Design de Superfície /

Universidade Federal de Santa Maria, RS / Marina Fernandes Rodrigues, 2019.  
109p.: Il.

Orientadora: Carolina Iuva de Mello.

Monografia (especialização) – Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Artes e Letras, Curso de Especialização em Design de Superfície, RS, 2019.

1. Design de Superfície 2. Design Têxtil 3. Impressão digital 4. Mercado *pet*  
5. Vira-latas

---

© 2019

Todos os direitos autorais reservados a Marina Fernandes Rodrigues. A reprodução de partes ou do todo deste trabalho só poderá ser feita mediante a citação da fonte.

Endereço: Rua Vinte de Setembro, n. 1470, Centro, Bagé, RS. CEP: 96400-051

Fone (0xx)53 99967 0969; E-mail: marina.fernandes.r@hotmail.com

**Marina Fernandes Rodrigues**

**VIRANDO LATAS E COLORINDO SUPERFÍCIES: PROJETO DE ESTAMPAS  
TÊXTEIS INSPIRADAS EM CÃES SEM RAÇA DEFINIDA**

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

**Aprovada em 05 de dezembro de 2019:**

**Carolina luva de Mello, Dr.<sup>a</sup> (UFSM)**  
(Presidente/Orientador)

**Fabiane Vieira Romano, Dr.<sup>a</sup> (UFSM)**

**Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi, Dr.<sup>a</sup> (UFSM)**

Santa Maria, RS, Brasil  
2019

## DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho aos meus pais por não medirem esforços para tornar meus sonhos possíveis.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço aos meus pais, Susi e Flávio, por sempre apoiarem minhas escolhas. À minha vó Eva pelo carinho e companhia nos dias de trabalho e ao meu namorado Guilherme por sempre me incentivar perante as dificuldades. Às colegas Amanda, Elisa, Laís e Rosane por me receberem tão bem em Santa Maria.

Agradeço à Universidade Federal de Santa Maria pela hospitalidade e pelos professores que tive o prazer de conviver neste período, em especial à minha orientadora Carolina pela paciência e dedicação e a banca Fabiane e Reinilda pela contribuição.

## RESUMO

### VIRANDO LATAS E COLORINDO SUPERFÍCIES: PROJETO DE ESTAMPAS TÊXTEIS INSPIRADAS EM CÃES SEM RAÇA DEFINIDA

AUTORA: Marina Fernandes Rodrigues  
ORIENTADORA: Carolina Iuva de Mello

Este trabalho tem como objetivo desenvolver uma linha de estampas inspiradas em cães sem raça definida. Na área do Design de Superfície, o segmento têxtil é escolhido para desenvolvimento prático desta pesquisa. Dentre as múltiplas possibilidades que este setor oferece, o produto escolhido para aplicação das estampas é o colchonete para animais de estimação. Desta forma, é possível abordar, além do Design de Superfície, dois assuntos de números expressivos: os animais abandonados nas ruas e o crescimento do mercado *pet* no Brasil. Conectado a estes temas, são apresentados trabalhos e ações que unem arte e design em prol dos animais abandonados. Explorando este ramo do mercado é possível analisar como o Design de Superfície é trabalhado neste meio com diferentes abordagens. O desenvolvimento prático do trabalho é guiado pela metodologia de Löbach (2001). Dentre as fases propostas, o processo é relatado através de painéis, fotografias, esboços e arranjos. Como produto desse estudo, a coleção “Virando Latas & Colorindo Superfícies” conta com cinco estampas diferentes, aplicadas ao tecido através da impressão digital. Os desenhos inspirados em fotografias de cães sem caça definida, em situação de rua ou adotados têm o intuito de traduzir as características particulares dos vira-latas.

**Palavras-chaves:** Design de Superfície. Design Têxtil. Impressão digital. Mercado *pet*. Vira-latas.

## ABSTRACT

### TURNING CANS AND COLORING SURFACES: FABRIC PATTERNS PROJECT INSPIRED BY RANDOM BREED DOGS

AUTHOR: MARINA FERNANDES RODRIGUES  
SUPERVISOR: CAROLINA IUVA DE MELLO

This monograph aims to create a fabric pattern collection inspired by random breed dogs. In the area of Surface Design, the textile segment is chosen for practical development of this research. Among the many possibilities offered by this sector, the product chosen for the application of the prints is the dog bed. Thus, it is possible to address, besides Surface Design, two issues of significant numbers: the abandoned animals on the streets and the growth of the pet market in Brazil. Connected to these themes, are presented works and actions that unite art and design in favor of abandoned animals. Exploring this niche market, it is possible to analyze how Surface Design is worked in this context with different approaches. The practical development of this paper is guided by the methodology of Löbach (2001). Among the proposed phases, the process is realized through panels, photographs, sketches and arrangements. As a result of this study, the “Turning Cans & Coloring Surfaces” collection has five different patterns, applied to the fabric through digital printing. The drawings inspired by photographs of random breed dogs, abandoned or adopted are intended to reflect their characteristics.

**Keywords:** Surface Design. Textile Design. Digital printing. Pet market. Random breed dogs.



## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Classificações de diferentes aplicações de estampas em relação à Superfície. ....	27
Figura 2 – Exemplo módulo. ....	28
Figura 3 – Exemplo repetição de módulo. ....	29
Figura 4 – Exemplo de sistemas alinhados. ....	30
Figura 5 – Exemplo de sistemas não alinhados. ....	30
Figura 6 – Obra de Athos Bulcão (1998). ....	31
Figura 7 – Tear Jacquard e máquina de perfurar cartões. ....	33
Figura 8 – (1) Estampa floral, (2) Estampa geométrica, (3) Estampa figurativa, (4) Estampa étnica. ....	35
Figura 9 – (1) Tela de serigrafia, (2) Processo manual de serigrafia. ....	37
Figura 10 – Processo de impressão por termo transferência. ....	38
Figura 11 – Processo de impressão digital. ....	39
Figura 12 – Aventuras de Verão, Nicolas Amiard. ....	43
Figura 13 – Ajude cães com imagens, Sarolta Bán. ....	44
Figura 14 – Cães e flores, fotografias Guinnevere Shuster. ....	45
Figura 15 – Projeto Canismo. ....	46
Figura 16 – Faturamento mundial do mercado <i>pet</i> . ....	47
Figura 17 – Gravata Paisley (A), Gravata Toy Story (B), Gravata Star Wars (C), Coleira Xadrez (D), Peitoral Poá (E), Peitoral Star Wars (F), Cama Toy Story (G), Guia Game of Thrones (H). ....	49
Figura 18 – Coleira Donna (A), Gravata Donna (B), Peitoral Donna (C), Guia Donna (D). ....	50
Figura 19 – Jardineira Listrada (A), Cama Iglu (B), Moletom <i>Tie Dye</i> (C), Camisa Floral (D), Cobertor Xadrez (E), Camisa Pied Poule (F). ....	51
Figura 20 – Regata Jeff Side of The Moon (A), Regata Veneza Bowie (B), Regata Stones (C), Jaqueta Harry Cocker (D), Jaqueta Star Dogs (E), Jaqueta Spider Dog (F), Jaqueta Dumbledog (G), Jaqueta Vingadogs (H). ....	52
Figura 21 – Análise de mercado: cama para cães. ....	54
Figura 22 – Análise da configuração de camas/almofadas com estampas de cães. Cama Emporium Distripet (A), Cama Emporium Distripet (B), Cama Emporium	

Distripet (C), Cama Design 4 Patas (D), Cama Emporium Distripet (E), Cama Emporium Distripet (F), Almofada Oh My Pet (G), São Pet (H), Cama Emporium Distripet (I) e Cama São Pet (J).....	55
Figura 23 – Análise estrutural camas estilo colchonete. ....	56
Figura 24 – Análise dos materiais e processos de fabricação.....	57
Figura 25 – Exigências para com o novo produto. ....	58
Figura 26 – Painel visual do produto. ....	59
Figura 27 – Painel visual do estilo de vida do público-alvo. ....	60
Figura 28 – Painel Fotografia Cães.....	61
Figura 29 – Esboços. ....	62
Figura 30 – Desenhos alternativas cães. ....	63
Figura 31 – Cães selecionados para estampa 1. ....	64
Figura 32 – Cães selecionados para estampa 2. ....	64
Figura 33 – Cães selecionados para estampa 3. ....	65
Figura 34 – Cães selecionados para estampa 4. ....	65
Figura 35 – Cães selecionados para estampa 5. ....	66
Figura 36 – Módulos 1, 2 e 3.....	66
Figura 37 – Módulos 4 e 5.....	67
Figura 38 – Texturas I. ....	67
Figura 39 – Texturas II. ....	68
Figura 40 – Geração de alternativas - Estampa 1.....	69
Figura 41 – Geração de alternativas - Estampa 2.....	70
Figura 42 – Geração de alternativas - Estampa 3.....	71
Figura 43 – Geração de alternativas - Estampa 4.....	72
Figura 44 – Geração de alternativas - Estampa 5.....	73
Figura 45 – Variação de cores Estampa 1. ....	74
Figura 46 – Variação de cores Estampa 2. ....	75
Figura 47 – Variação de cores Estampa 3. ....	75
Figura 48 – Variação de cores Estampa 4. ....	76
Figura 49 – Variação de cores Estampa 5. ....	76
Figura 50 – Amostras tecido.....	77
Figura 51 – Esboço do modelo.....	78
Figura 52 – Paleta cromática CMYK. ....	79

Figura 53 – Estampa selecionada 1.....	80
Figura 54 – Estampa selecionada 2.....	81
Figura 55 – Estampa selecionada 3.....	82
Figura 56 – Estampa selecionada 4.....	83
Figura 57 – Estampa selecionada 5.....	84
Figura 58 – Bandeiras de cor.....	85
Figura 59 – Tecidos.....	86
Figura 60 – Confecção das peças.....	86
Figura 61 – Módulo e sistema de repetição.....	90
Figura 62 – Estampa afinidade tamanho real.....	91
Figura 63 – Estampa Lealdade tamanho real.....	92
Figura 64 – Estampa Amizade tamanho real.....	93
Figura 65 – Estampa Felicidade tamanho real.....	94
Figura 66 – Estampa Originalidade tamanho real.....	95
Figura 67 – Embalagens.....	96
Figura 68 – Linha Afinidade.....	97
Figura 69 – Variações de cores estampa Afinidade.....	97
Figura 70 – Linha Lealdade.....	98
Figura 71 – Variação de cores estampa Lealdade.....	98
Figura 72 – Linha Amizade.....	99
Figura 73 – Variações de cores estampa Amizade.....	99
Figura 74 – Linha Felicidade.....	100
Figura 75 – Variações de cores estampa Felicidade.....	100
Figura 76 – Linha Originalidade.....	101
Figura 77 – Variação de cores estampa Originalidade.....	101
Figura 78 – Colchonete aberto.....	102

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO .....	19
1.1	OBJETIVOS .....	20
1.2	ESTRUTURA DO TRABALHO .....	21
2	DESIGN DE SUPERFÍCIE .....	23
2.1	FUNDAMENTOS DO DESIGN DE SUPERFÍCIE .....	25
2.2	O SETOR TÊXTIL .....	32
2.3	ESTAMPARIA DIGITAL A JATO DE TINTA E MÉTODOS DE IMPRESSÕES.....	36
3	O CENÁRIO <i>PET</i> E SUAS DIFERENTES FACES .....	41
3.1	A REALIDADE DOS ANIMAIS SEM RAÇA DEFINIDA NO BRASIL .....	41
3.2	INICIATIVAS ARTÍSTICAS EM PROL DOS ANIMAIS ABANDONADOS .....	42
3.3	O MERCADO DE PRODUTOS PARA ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO .....	46
3.3.1	O mundo estampado dos produtos <i>pet</i> .....	48
4	PROCESSO PROJETUAL.....	53
4.1	ANÁLISE DO PROBLEMA .....	53
4.2	GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS.....	59
4.3	AVALIAÇÃO DAS ALTERNATIVAS .....	78
4.4	REALIZAÇÃO DA SOLUÇÃO DO PROBLEMA .....	85
5	COLEÇÃO VIRANDO LATAS & COLORINDO SUPERFÍCIES .....	89
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	103
	REFERÊNCIAS.....	105

## 1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa tem foco no Design de Superfície, uma área do design que estuda e desenvolve projetos para diferentes tipos de superfícies, podendo apresentar características visuais e/ou táteis. O setor têxtil, a cerâmica, a papelaria e os materiais sintéticos são algumas áreas de atuação deste campo do design. As estampas contínuas são frequentemente utilizadas em projetos de Design de Superfície, para isso, existem aspectos que devem ser dominados pelo profissional, como fundamentos da linguagem visual, módulo, encaixe e sistemas de repetição.

Como tema para desenvolvimento da pesquisa e proposta prática nesta área, foi escolhido os cães sem raça definida, conhecidos popularmente como vira-latas<sup>1</sup>. Justifica-se esta escolha levando em conta o grande número de animais abandonados nas ruas do país que sofrem com circunstâncias como frio, fome e maus tratos. Acredita-se este ser um tema relevante e necessário de ser tratado em diversos meios, assim como no design.

Por ter convivido com animais adotados e sem raça definida durante sua vida, a autora é testemunha da imensa gratidão e afeto recebido destes animais quando acolhidos. Portanto, busca por meio de sua pesquisa com foco em Design de Superfície, contribuir para a conscientização sobre os cuidados na hora de adquirir um animal de estimação, bem como enfatizar a importância da adoção consciente.

Por vezes, a comercialização de animais domésticos pode criar difíceis situações quando cães, em sua maioria, são explorados para procriação. Muitos dos animais de raça são comercializados por altos valores e, uma porcentagem destes, sofre maus tratos e negligência por parte dos comerciantes que buscam apenas sua frequente reprodução e venda de seus filhotes. Além disso, o número de animais abandonados preocupa a população. As instituições que lutam pela causa animal atestam que o abandono vem aumentando, assim como a dificuldade de manter um orçamento dentro de sua realidade financeira.

Muitos destes animais abandonados não têm raça definida e, geralmente, não são a primeira opção da maioria das pessoas que procuram um animal de estimação, já que estas têm preferência por animais de raça. Além disso, há o fato

---

<sup>1</sup> De acordo com o Dicionário Silveira Bueno da Língua Portuguesa a palavra vira-lata significa “Cão de rua, que se alimenta nas latas de lixo; indivíduo desclassificado, marginal” (BUENO, 2000, p. 800).

dos animais idosos ou que apresentam alguma deficiência física terem maior dificuldade de serem escolhidos no ato da adoção, muitos deles ficando permanentemente nos abrigos.

Os fatores citados, como raças, adoção e comércio animal, podem ser resultado dos padrões adotados pela mídia e reforçados pelo mercado. O padrão estético contribui para que pessoas paguem altos valores por animais com *pedigree* quando há milhões abandonados necessitando ajuda. Assim como as características dos animais de raça são valorizadas, acredita-se que as individualidades dos animais sem raça definida também devem ser reconhecidas, respeitadas e admiradas.

Desta forma, as estampas desenvolvidas buscam contribuir para uma maior aceitação dos animais vira-latas, assim como a consideração de atributos estéticos, além dos convencionalmente valorizados pela sociedade.

Para aplicação das estampas, o produto escolhido foi “cama para cães”, justificando assim a escolha do segmento têxtil. Apesar da instabilidade econômica nacional, nota-se um fortalecimento frequente no comércio de produtos voltados aos animais de estimação. Atualmente, com o crescimento deste setor, o Brasil se encontra na segunda posição entre os países com maior participação no mercado *pet*<sup>2</sup> mundial.

Para a impressão das estampas no tecido, determinou-se que a técnica da impressão digital se adequa melhor à necessidade do projeto, pelo fato de possibilitar a utilização de uma ampla paleta de cores, assim como a impressão de grandes áreas de tecido.

## 1.1 OBJETIVOS

O objetivo geral desta pesquisa é criar uma coleção de estampas inspiradas em cães sem raça definida e, por meio da tecnologia de impressão digital, aplicá-las à cama para cães estilo colchonete.

Os objetivos específicos são:

- Abordar conceitos e técnicas do Design de Superfície.

---

<sup>2</sup> Segundo o Dicionário Scottini de inglês, a palavra *pet* pode ser traduzida como “**PET**, s., animal de estimação; v., acariciar, acarinhar” (SCOTTINI, 2017, p. 563).

- Contextualizar o processo de impressão digital.
- Compreender a situação atual dos cães abandonados no Brasil.
- Pesquisar acerca do mercado de produtos para *pets*.
- Desenvolver estampas inspiradas em cães sem raça definida

## 1.2 ESTRUTURA DO TRABALHO

O presente estudo se divide em seis capítulos. O primeiro é destinado à introdução do trabalho, onde são abordados os temas desenvolvidos ao longo da pesquisa assim como a justificativa do tema escolhido. O Capítulo 2 trata sobre o Design de Superfície, iniciando com um breve histórico e, em seguida, se desdobrando em três seções. A primeira apresenta os fundamentos da área, já a segunda aborda o segmento têxtil, o qual foi escolhido para ser trabalhado nesta oportunidade e, por fim, a terceira expõe alguns possíveis métodos utilizados para impressões de estampas em tecidos.

O Capítulo 3 se divide em quatro seções, a primeira se refere à situação atual dos cães abandonados no Brasil, no qual são apresentadas reportagens e números que traduzem este contexto. A segunda seção apresenta iniciativas de profissionais em prol dos animais abandonados através de fotografias e ilustrações. A terceira seção trata do mercado *pet* e a participação do Brasil neste âmbito, por fim, a quarta seção aborda marcas existentes neste mercado e estampas já produzidas para produtos destinados aos animais de estimação.

O Capítulo 4 é dedicado ao desenvolvimento da coleção de estampas intitulada “Virando Latas & Colorindo Superfícies”, e nele são descritos os passos, técnicas e metodologias utilizadas até atingir os resultados finais. Todos os processos feitos são relatados com textos e imagens para melhor compreensão das etapas realizadas.

O Capítulo 5 apresenta a coleção desenvolvida e se aprofunda em seus conceitos, atributos e resultados. Desta forma, melhor analisando os resultados alcançados com a etapa de desenvolvimento prático.

Por fim, o Capítulo 6 é reservado para as considerações finais e apresentação das conclusões obtidas durante todo o processo da pesquisa, além da verificação dos objetivos propostos.

## 2 DESIGN DE SUPERFÍCIE

Este capítulo é essencial para entendimento da pesquisa, pois trata do tema principal deste trabalho, o Design de Superfície. Nesta oportunidade são abordados assuntos como a inserção deste campo no Brasil, fundamentos utilizados em projetos de superfícies e o setor a que este estudo é designado, o têxtil.

De acordo com Rüttschilling (2008), artista plástica, designer e professora gaúcha, o Design de Superfície foi estabelecido no Brasil, pelo Conselho Nacional de Pesquisa (CNPq), como área de especialização do Design no ano de 2005. Em sua obra *Design de Superfície*, a autora descreve este campo e suas possibilidades de atuações, fundamentos, tecnologias, ferramentas, dentre outros temas, Rüttschilling também aponta o crescimento desta área no país, com aumento de cursos e atuação profissional. Desta forma, pode-se considerar que esta é uma recente área de estudos e publicações no Brasil, visto que, um dos primeiros livros acadêmicos brasileiros sobre o tema foi justamente este, lançado em 2008.

No âmbito internacional, o histórico de estudos nesta área do design é bem mais antigo. A expressão *Surface Design* pode ter sido criada e utilizada pela associação de artistas dos Estados Unidos da América, designada *Surface Design Association (SDA)*, de 1977. Rüttschilling descreve o posicionamento desta associação como “incrementar o conhecimento, compreensão e apreciação de têxteis em comunidades de arte e design como também para o público em geral” (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 11-12). Os artistas pertencentes a esta associação classificavam seu campo de atuação apenas como têxtil.

As designers gaúchas Renata Rubim e Evelise Anicet Rüttschilling têm importante papel da inserção e desenvolvimento do Design de Superfície não só no Rio Grande do Sul, como no Brasil. Renata Rubim, após estudar nos Estados Unidos entre os anos de 1985 e 1987, foi responsável pela inserção do termo Design de Superfície no Brasil. Termo que Rubim e Rüttschilling propagaram no âmbito profissional, acadêmico e científico (RÜTHSCHILLING, 2008).

Em seu livro *Desenhando a Superfície*, Renata Rubim (2005), destaca que, na época anterior a década de 1980, falar sobre a área profissional do Design de Superfície no Brasil era quase que inusitado. Nos Estados Unidos esta denominação era aplicada para “definir todo projeto elaborado por um designer, no que diz



respeito ao tratamento e cor utilizados numa superfície industrial, ou não” (RUBIM, 2005, p. 21). Além de traduzir o termo utilizado pelos americanos, as profissionais buscaram expandir o campo de atuação do Design de Superfície, abrangendo outras áreas além do têxtil, “[...] aqui estendido a todas as superfícies, de quaisquer materiais, concretas e virtuais” (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 13).

Rüthschilling e Rubim foram responsáveis por organizar o primeiro Encontro Nacional de Design de Superfície, realizado em 1991. O evento durou um mês e envolveu diferentes cidades do Rio Grande do Sul, Porto Alegre (UFRGS), Santa Maria (UFSM) e Caxias do Sul (UCS). O Encontro contou com importantes personalidades da área, além de atividades como cursos, exposições e palestras. O acontecimento foi de grande valia para estabelecer e delimitar a área nestas universidades, no estado e no país (RÜTHSCHILLING, 2008).

De acordo com Minuzzi (2012), a área foi estabelecida na UFSM em 1970. Este começo foi marcado pelo estudo realizado por professores que resultou em estampas têxteis feitas em *batik*<sup>3</sup>. Os produtos da pesquisa foram expostos na Feira Nacional da Indústria Têxtil no Rio de Janeiro. Este fato contribuiu para que, em 1975, cursos voltados para empresas têxteis e para professores e alunos do Centro de Artes e Letras fossem projetados. Na década de 1980 foi estabelecido o Polo de Design Têxtil, tornando-se referência em pesquisa e permitindo que os estudos na área do Design de Superfícies fossem fortificados.

Outra indagação levantada no livro de Rubim (2005) é a de que se os projetos de Design de Superfície devem ser necessariamente bidimensionais. A autora destaca que, mesmo que a maior parte dos trabalhos seja bidimensional, a tridimensionalidade também pode ser explorada, como exemplos disso são citados os tapetes emborrachados de automóveis e porcelanas que apresentem relevos, podendo contar com cores ou não (RUBIM, 2005).

Ainda na obra de Rubim (2005), mais uma questão é abordada, a de que alguns profissionais entendem que o termo Design de Superfície poderia ser atrelado apenas a projetos em que a estrutura da superfície é planejada. Sendo

---

<sup>3</sup> De acordo com Briggs-Goode (2014), *Batik* é uma antiga técnica javanesa de estamparia. Este método de tingimento de tecidos utiliza materiais naturais em seu processo, como a cera, por exemplo.

assim, a estrutura a ser desenvolvida para o produto é vista como a peça principal do projeto, o que exclui os trabalhos onde estampas, texturas, desenhos ou ornamentos são aplicados diretamente sobre produtos já projetados e produzidos, com que a autora discorda. Para ela “design de superfície é sempre um projeto para uma superfície, seja ela de que natureza for” (RUBIM, 2005, p. 34).

De acordo com os conceitos levantados pelas autoras, a área pode ser definida 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 sócio-cultural e às diferentes necessidades e processos produtivos (RÜTHSCHILLING 2008, p. 23).

Atualmente, com a expansão do conceito, as principais áreas de aplicação de projetos de Design de Superfície são: o setor têxtil, a papelaria, a cerâmica e os materiais sintéticos. Sendo o setor têxtil apontado como “[...] a maior área de aplicação do Design de Superfície e com maior diversidade de técnicas” (RÜTHSCHILLING, 2002, p. 44). Dentre estas técnicas se pode citar a estamperia, a tecelagem e a malharia (RÜTHSCHILLING, 2002).

Ainda dentro das especialidades que a área proporciona, Rubim (2005) complementa que o Design de Superfície pode ser um adicional em projetos de Design Gráfico, Web-Design e até mesmo de Arquitetura (RUBIM, 2005). Com o passar dos anos e o aprimoramento de técnicas, materiais e tecnologias, o ato de projetar superfícies também se diversificou. Esta é uma área de constante expansão que sempre se fez presente na vida do ser humano.

## 2.1 FUNDAMENTOS DO DESIGN DE SUPERFÍCIE

Cabe aqui, apresentar algumas noções e fundamentos existentes nos estudos e projetos de Design de Superfície. A partir de questões como o público que se deseja atingir com o trabalho, as ferramentas possíveis para uso ou o procedimento necessário para a execução da proposta é que se começa a delinear como se dará a realização do projeto. Um projeto de Design de Superfície necessita de uma metodologia projetual a ser seguida, além de domínio dos fundamentos da

linguagem visual por parte do profissional, como em todas as áreas do design porém, cada uma com sua particularidade (RÜTHSCHILLING, 2008).

Para Schwartz (2008), a superfície é constituída de três aspectos diferentes, o primeiro tem característica representacional e está ligado à representação gráfica, o segundo apresenta ênfase constitucional e se refere aos materiais e procedimentos técnicos e, por fim, o terceiro se apresenta de forma mais abrangente e tem propriedade relacional, representando relações existentes entre o sujeito, o objeto e o meio. A associação semântica, cultural e mercadológica são algumas das possíveis conexões, levantadas pela autora, entre estes três elementos.

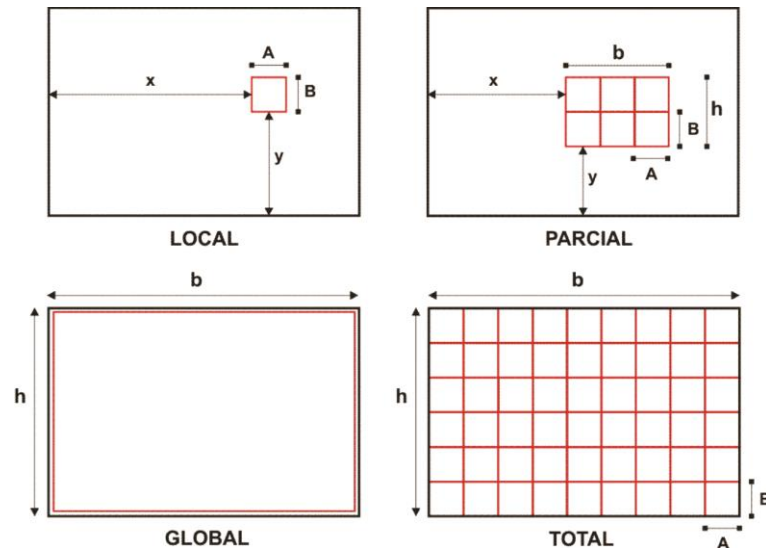
Independente de se tratar de projetos para superfícies contínuas ou não, Rüttschilling (2002) destaca alguns pontos que devem ser de entendimento do designer. Um deles, a composição, que trata da forma como os elementos são dispostos no arranjo, visto que, apesar da superfície ser plana ou não, permite diferentes interpretações levando em conta variações nos ângulos de visão, de acordo como ficará disposta, assim como a influência da forma tridimensional que esta superfície envolverá, ou até mesmo pensando nos movimentos que a peça poderá sofrer.

Além da composição, o profissional deverá definir a utilidade do projeto. Um dos pontos a se definir é o público-alvo, como já citado no início desta seção, assim como o propósito para que o trabalho é destinado, bem como as características de comercialização dos produtos desenvolvidos. Em seguida, o terceiro ponto levantado é do conhecimento técnico que o profissional deverá dominar. Este domínio abrange os processos e materiais necessários na produção das peças para que o resultado esperado seja alcançado (RÜTHSCHILLING, 2002).

Para melhor compreensão das possibilidades de estampas, a Figura 1 exemplifica diferentes classificações de acordo como os elementos são aplicados na superfície. Estampas reconhecidas como local ou global não são contínuas, elas são caracterizadas por um desenho singular localizado em um espaço específico do objeto (local) ou cobrindo toda sua extensão (global). Em contrapartida, estampas classificadas como parcial ou total utilizam do recurso da repetição. Seguindo a lógica da classificação local e global, as estampas parciais, mesmo apresentando repetições, são projetadas para ocupar uma parte preestabelecida da superfície. Já

a estampa intitulada de total é contínua e engloba toda extensão do produto. (SCHWARTZ, 2008).

Figura 1 – Classificações de diferentes aplicações de estampas em relação à Superfície.



Fonte: Schwartz (2008).

Agora, levando em conta os projetos de superfície contínua, há outras habilidades a serem coordenadas pelo profissional que trabalha com a repetição. Rüttschilling (2008) aponta alguns elementos que constituem um projeto de superfície, sendo eles táteis ou não. Dentre eles, a autora cita as figuras ou motivos que se repetem no arranjo, podendo haver variações em suas estruturas. Estas formas são percebidas em primeiro plano, sendo possível a percepção de figura e fundo, as figuras também são determinadas a partir do tema específico atribuído à estampa (RÜTHSCHILLING, 2008).

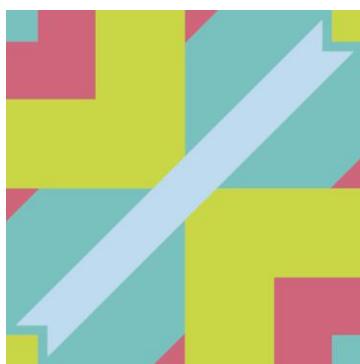
Os elementos de preenchimento, são definidos pela autora como as texturas ou os grafismos empregados aos planos ou camadas existentes na composição. Estes elementos são muitas vezes utilizados como recurso para trabalhar os planos de fundo, porém também podem atuar como característica principal da superfície, utilizando apenas texturas no arranjo, não contando com figuras ou motivos (RÜTHSCHILLING, 2008).

Em seguida, Rüttschilling (2008) destaca os elementos de ritmo, estes apresentam maior potência visual que os outros elementos, seja por sua cor, disposição ou demais questões possíveis de serem trabalhadas. Os elementos de ritmo atuam de forma a transmitir a configuração visual dada à superfície. Pode-se dizer que “as ondas visuais conferem o sentido de continuidade (propagação do efeito) e contiguidade (harmonia visual na vizinhança dos módulos) de toda superfície gerada e/ou tratada” (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 62).

Rubim (2005) esclarece que, para projetos de superfícies contínuas que trabalham com “[...] essa forma de representação – um desenho em repetição, modulado –, se utiliza, na grande maioria das indústrias brasileiras, o termo *rapport*, originário do francês. A denominação em inglês é *repeat*” (RUBIM, 2005, p. 36).

Tendo em vista as noções apresentadas, Rüttschilling (2008) aborda os princípios fundamentais da área que devem ser de conhecimento do profissional. São estes: o módulo (Figura 2), o encaixe e o sistema de repetição. O módulo é uma fração da composição que contém todas as informações que constituem a estampa, sendo assim, quando repetido, tem-se o resultado da padronagem. Este resultado então, dependerá dos elementos que compõem o módulo e de como ele será repetido (RÜTHSCHILLING, 2008).

Figura 2 – Exemplo módulo.



Fonte: A autora.

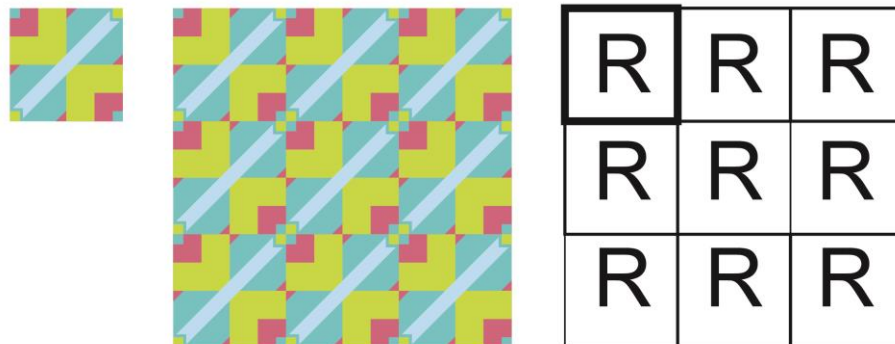
O segundo fundamento apresentado é o encaixe dos elementos que ficarão entre os módulos. Necessita-se de planejamento para calcular como as formas que sangram o módulo irão se comportar quando aplicado o sistema de repetição

escolhido e os demais módulos encontrarem seus limites. O encaixe é diretamente ligado com a continuidade, uma forma coerente e contínua de organizar os elementos, prezando pela sensação de uma reprodução regrada (RÜTHSCHILLING, 2008).

Assim como a continuidade, a contiguidade também deve ser trabalhada no encaixe. Ela permite que, quando repetidos, os módulos tenham concordância nas conexões com os demais que o rodeiam, em todas suas margens. Tal qualidade faz com que a forma inicial do módulo torne-se imperceptível, assim, dando ênfase ao arranjo total (RÜTHSCHILLING, 2008).

Para projetar superfícies contínuas, é essencial compreender o sistema de repetição (Figura 3). O designer deverá definir a forma como a repetição do módulo será trabalhada na composição, de modo que siga um raciocínio uniforme, podendo apresentar movimentos de translação, reflexão, rotação, dentre outros. Segundo Rüttschilling (2008), estes sistemas podem ser divididos entre alinhados, não-alinhados e progressivos.

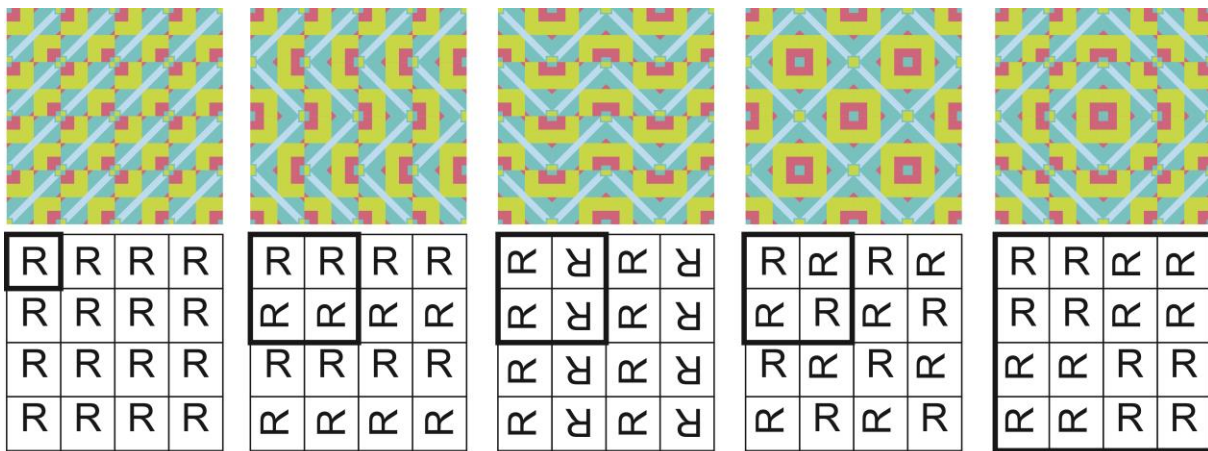
Figura 3 – Exemplo repetição de módulo.



Fonte: Adaptação de Rüttschilling (2008).

Os sistemas alinhados não apresentam deslocamento na repetição dos módulos, como mostra a Figura 4. Todos são posicionados respeitando uma malha, no sentido horizontal e vertical. Sendo assim, neste tipo de sistema os módulos são posicionados lado a lado, permitindo variações no sentido em que eles são situados. Desta forma, os sistemas alinhados podem apresentar movimentos de translação, rotação e reflexão (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 68).

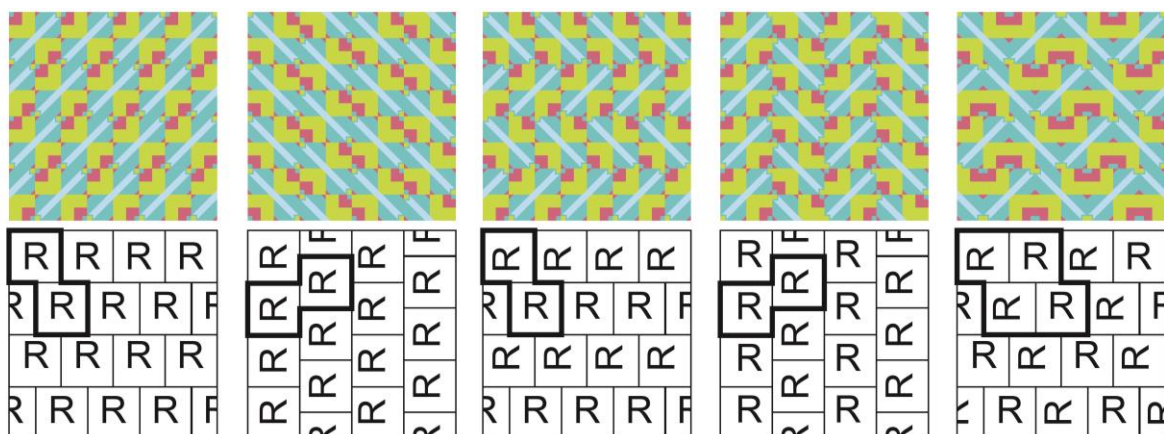
Figura 4 – Exemplo de sistemas alinhados.



Fonte: Adaptação de Rüttschilling (2008).

Já os sistemas não alinhados (Figura 5) permitem o deslocamento do módulo, podendo alterar o grau da variação do movimento em relação ao ponto inicial do arranjo. Além disso, neste sistema também pode haver a mudança de sentido do módulo, como nos sistemas alinhados. Os sistemas progressivos, por sua vez, possibilitam uma alteração no tamanho inicial do módulo, de forma que possam expandir-se ou reduzir-se progressivamente (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 68)

Figura 5 – Exemplo de sistemas não alinhados.



Fonte: Adaptação de Rüttschilling (2008).

Rüthschilling (2008) ainda ressalta a existência do multimódulo. Este elemento é resultado de um conjunto de módulos sistematizados que juntos formam um módulo maior que se repete igualmente ao longo da estampa, permitindo múltiplas possibilidades. O exemplo do multimódulo pode ser visto nas Figuras 4 e 5, representado pela linha de maior espessura (RÜTHSCHILLING, 2008).

Após expor os sistemas e como os módulos podem se comportar quando aplicada a repetição, Rüthschilling (2008) também descreve como composições podem ser feitas sem apresentar encaixe. Dentro das possibilidades do Design de Superfície, o profissional pode eleger sua própria linguagem e metodologia, atendendo os objetivos do projeto. A opção da não delimitação do encaixe é um deles, mesmo abdicando desta característica, os projetos podem apresentar harmonia e continuidade em sua aparência.

Segundo a autora, um exemplo disso é a produção de Athos Bulcão (Figura 6), em que o artista propõe para o público a autonomia de criar composições a partir de módulos desenvolvidos por ele. A possibilidade de não utilizar padrões preestabelecidos para desenvolver uma composição pode incentivar propostas criativas e, por consequência, resultados interessantes e inesperados.

Figura 6 – Obra de Athos Bulcão (1998).



Athos Bulcão | Instituto Rio Branco, Brasília | 1998 |  
Arquiteto Luis Antonio Reis |  
Acervo da Fundação Athos Bulcão.

Detalhe da foto ao lado.

Fonte: Rüthschilling (2008).



Após a exposição dos conceitos e fundamentos que constituem a área do Design de Superfície, foi possível compreender as etapas de um projeto destinado à superfície, assim como o entendimento das partes que o compõem. Sendo assim, cabe ao profissional dominar estas técnicas, escolher a metodologia mais apropriada e, assim, desenvolver o trabalho de modo a atingir o objetivo esperado da melhor forma.

## 2.2 O SETOR TÊXTIL

Sendo o segmento têxtil escolhido para o desenvolvimento desta pesquisa, cabe aqui, um maior aprofundamento do tema. Sobre esta área, Rubim (2005) exalta que,

no setor têxtil [...] a riqueza de aplicações é fascinante. Temos os estampados, os tecidos (ou tramados), malharia, tricô, bordados. No caso dos estampados, há uma gama enorme de possibilidades, que vai desde um simples xadrezinho, até os caríssimos e requintados florais utilizados para ornamentação de ambientes luxuosos. Um pijama de bebê pode abrigar um bom projeto de Design de Superfície ou Design Têxtil tanto quanto uma padronagem sofisticada e intrincada (RUBIM, 2005, p. 48).

De acordo com Rüttschilling (2008) os primeiros registros de vestimentas são de 10.000 anos atrás, quando o ser humano utilizava gravetos e rabo de animais para costurar. Essa logística que foi aprimorada durante os anos com experiência e invenções tecnológicas, possibilitava a confecção e decoração das vestimentas.

Já a tecelagem é uma técnica desenvolvida há mais de 5.000 anos que agrega cada vez mais conhecimentos ao mesmo tempo que mantém suas raízes “as estruturas têxteis básicas permanecem inalteradas nos sistemas produtivos de tecnologia avançada contemporâneos” (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 15).

O Peru é destacado como o país berço das técnicas têxteis, havendo riqueza na diversidade de métodos empregados abrangendo a tecelagem, o bordado, o tricô e os tecidos de padronagem xadrez. Tal feito pode ser atribuído à fartura de fibras vegetais e animais existentes no país. A estamparia e o setor têxtil tiveram grande valia na industrialização, sendo o segmento têxtil precursor na fabricação de artefatos em grandes proporções (RÜTHSCHILLING, 2008).

Em 1804, a invenção do francês Joseph Marie Jacquard proporcionou grande desenvolvimento para a área têxtil. A novidade possibilitava facilitar o trabalho de repetição manual feito pelo artesão, tornando-o um sistema automatizado. A ideia baseava-se em:

Um conjunto de cartões perfurados ligados uns aos outros por aros metálicos [...]. O sistema avançava, cartão a cartão, sobre uma “estação de leitura”, onde um conjunto de agulhas metálicas caía sobre os cartões. A combinação de agulhas que passavam ou não através de uma perfuração correspondia a um código binário para execução de uma operação. Estava assim inventado, não só um método de fabricação de tecidos, mas o fundamento de toda tecnologia computacional também binária (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 17).

Esta criação (Figura 7), que leva o nome do inventor, possibilitou maior liberdade para trabalhar diferentes formas e variedade de cores nos tecidos, já que o sistema anterior limitava-se aos padrões axadrezados.

Figura 7 – Tear Jacquard e máquina de perfurar cartões.



Fonte: Rüttschilling (2008).

Outras ações relatadas pela autora, durante a história, marcam a evolução do Design de Superfície. Uma delas, o movimento do século XIX na Inglaterra, *Arts and*

*Crafts*<sup>4</sup>, onde ocorriam oficinas nas quais os aprendizes eram incentivados a criar padronagens distintas das já existentes. Já nas primeiras décadas do século XX, as pinturas abstratas influenciavam as criações têxteis, inovando além dos padrões florais comuns na época (RÜTHSCHILLING, 2008).

Também neste período, muitas influências agregaram neste âmbito. Assim como a pintura modernista a partir dos ateliês de tecelagem da escola Bauhaus<sup>5</sup>, “várias influências étnicas foram incorporadas pelo design têxtil e por diversos movimentos das artes plásticas e decorativas. Tem grande importância os têxteis russos [...] inspirados no movimento construtivista<sup>6</sup>” (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 21).

Durante o decorrer dos anos, os estilos e possibilidades trabalhadas no Design Têxtil acabaram demonstrando a existência de grupos de estampas que carregavam características em comum (Figura 8), desta forma, possibilitando a relação destes padrões em grupos. A designer de estamparia Amanda Briggs-Goode, classifica em sua obra, *Design de Estamparia Têxtil*, as categorias:

O floral apresenta flores e/ou outros tipos de plantas; o geométrico se refere a imagens não orgânicas ou abstratas (estilizadas sem explicitar a fonte do material original); os estilos étnicos podem ser ligados a locais específicos ou a um grupo antropológico; e os figurativos podem ser descritos como imagens que fazem referências a ícones populares de uma determinada época ou estação, ou imagens que são únicas e que de certa forma desafiam nossas percepções (BRIGGS-GOODE, 2014, p. 16).

---

<sup>4</sup> Importante movimento do design moderno guiado pelas ideias do professor e poeta John Ruskin que reprovava a precária situação que os operários eram sujeitados na industrialização. O arquiteto William Morris, pioneiro no movimento, lutava pela democratização da arte, assim como acreditava na qualidade do artesanato e a produção manual, caminhando em via oposta à industrialização (BRAGA, 2011).

<sup>5</sup> Escola de arte, design e arquitetura fundada em Weimar na Alemanha em 1919. A escola contava com aulas como tecelagem, tipografia, escultura, encadernação, dentre muitos outros temas. A Bauhaus é um marco na história do design e contribuiu com seu estilo de formas e linhas objetivas, centradas na função do objeto (HISTÓRIA DA ARTE, 2012).

<sup>6</sup> Movimento de cunho revolucionário surgiu na fase de guerras, onde o analfabetismo e a pobreza atingiam grande parte da população da Rússia. Restrições eram encontradas para divulgação das ideias revolucionárias, então os construtivistas viram na arte e na tecnologia um potencial para produção e divulgação social destas mensagens. Cartazes, panfletos e revistas são alguns exemplos gráficos utilizados na época pelos construtivistas, deixando um legado para a arte e o design (BRAGA, 2011).

Figura 8 – (1) Estampa floral, (2) Estampa geométrica, (3) Estampa figurativa, (4) Estampa étnica.



Fonte: 1, 2, 3 - A autora. 4 - lepsen (2015).

As autoras Ellen Lupton e Jennifer Cole Phillips (2008) também abordam a importância histórica das estampas, levando em conta a contribuição das diferentes culturas para o desenvolvimento dos ornamentos. Os estilos e elementos que constituem padrões enriquecem através da troca entre culturas diversificadas, de forma que “entrando e saindo de moda, eles viajam de um lugar a outro, carregados como vírus pelas forças do comércio e pelo incansável desejo humano por variedade” (LUPTON; PHILLIPS, 2008, p. 185).

A escolha do tecido a ser utilizado no projeto influencia de forma direta o resultado. A escolha deve ser feita considerando a função e condições do produto. Levando em conta a confecção, tem-se que,

os tecidos, por sua natureza, originam-se de uma matéria-prima que pode ser uma fibra natural de origem vegetal, como o algodão; uma fibra de origem animal, com a lã; uma fibra sintética à base de petróleo; ou uma fibra sintética regenerada a partir de materiais naturais, como celulose (BRIGGS-GOODE, 2014, p. 123).

Além da estética, questões éticas também são ponderadas na escolha do material. De acordo com Briggs-Goode (2014), estes fatores implicam na decisão da matéria-prima até o processo de confecção do produto. O gasto de água, a emissão de carbono e o uso de poluentes são pontos que devem ser considerados.

Nota-se que desde os primórdios da existência do ser humano, o Design Têxtil e o Design de Superfície se fazem presente em sua vivência. As obras e experiências desenvolvidas no passado construíram noções e estilos para que fosse possível o entendimento de Design de Superfície que se tem atualmente e, certamente, continuarão contribuindo para a expansão do campo que, como dito anteriormente, cresce de forma contínua.

### 2.3 ESTAMPARIA DIGITAL A JATO DE TINTA E MÉTODOS DE IMPRESSÕES

Dentre as diversas possibilidades do Design de Estamparia, julgou-se interessante abordar mais profundamente o método escolhido para desenvolvimento do projeto prático desta pesquisa, a estamparia digital em jato de tinta.

Briggs-Goode (2014) aponta alguns dos procedimentos possíveis de serem trabalhados no setor têxtil. O primeiro deles, o *Batik*, antiga técnica javanesa que conta com uma matéria natural, como a cera, para isolar áreas do tecido e impedir o contato com o pigmento na hora do tingimento. Após o procedimento, a cera é retirada e as partes cobertas conservam a cor inicial do tecido. O processo pode ser repetido para que novas cores possam ser agregadas à estampa.

De acordo com Liliana Vieira (2014), outra técnica utilizada no passado é o estêncil. Com registros em vestes fenícias, este método milenar percorreu diferentes povos e culturas durante a história, sendo desenvolvido e aperfeiçoado. O estêncil consiste em formas cortadas ou perfuradas podendo utilizar a base de diferentes materiais. O molde com os elementos vazados é colocado em cima do tecido e,

quando aplicada a tinta com pincel, o pigmento entra em contato apenas com a parte vazada.

Já a estamperia em bloco de madeira tem grande contribuição da China e Índia para sua evolução. Primeiramente a estampa é gravada na madeira, logo, a tinta é aplicada ao material e transferida para o tecido através de pressão, assim, imprime-se o desenho a partir dos relevos projetados. A gravura em metal também é uma possibilidade. Criada na Europa, o processo consiste em gravar o desenho em placa de metal, passando a tinta e retirando o excesso da superfície, permanecendo apenas nos espaços de baixo relevo e, também por pressão, a tinta é aplicada ao tecido (BRIGGS-GOODE, 2014).

Com a contribuição da tecnologia, o método da gravura em metal foi desenvolvido para a estamperia rotativa com cilindro, que carrega os mesmos princípios, mas possibilita mais agilidade e precisão. Outra possibilidade, a serigrafia, conhecida como *silkscreen* (tela de seda em inglês), é praticada através da gravação do desenho em uma tela (Figura 9) para que, quando aplicada a tinta com ajuda do rodo, a cor penetre apenas nas áreas gravadas que ficam vazadas (BRIGGS-GOODE, 2014).

Figura 9 – (1) Tela de serigrafia, (2) Processo manual de serigrafia.

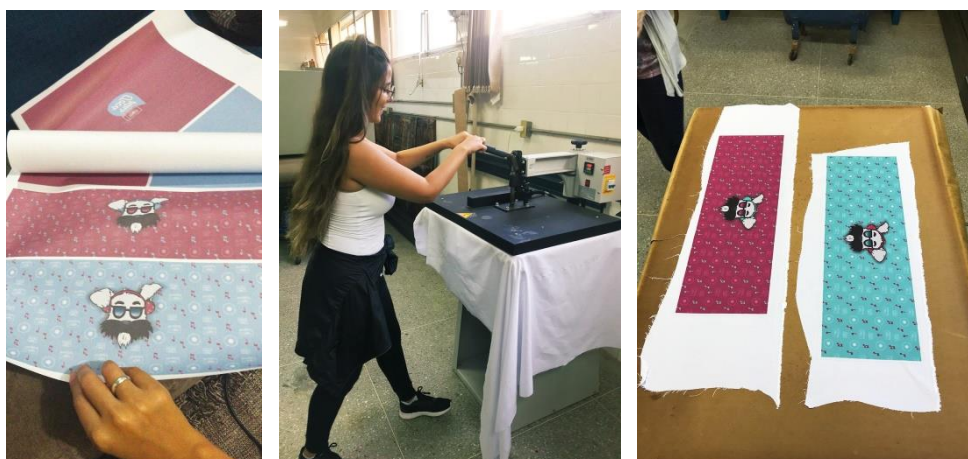


Fonte: A autora.

Com o passar do tempo a serigrafia também foi moldada para um sistema cilíndrico feito de níquel, cobre ou inox e, seria hoje, o método mais veloz e eficaz para impressões de tecido em grandes volumes. As perfurações feitas no cilindro podem variar de tamanho de acordo com a demanda, neste processo, a tinta atravessa estas aberturas, assim, estampando o tecido e podendo alcançar até doze cores (VIEIRA, 2014).

De acordo com Briggs-Goode (2014), a termo transferência é uma alternativa digital, assim como a impressão a jato de tinta. Este método conta com um papel específico, no qual são impressos os desenhos e, quando aplicado sobre determinados tecidos, a transferência dos elementos do papel para o tecido é realizada através do calor (Figura 10).

Figura 10 – Processo de impressão por termo transferência.



Fonte: A autora.

Vieira (2014) ressalta o processo químico utilizado neste método: a sublimação. O fenômeno ocorre quando a matéria passa diretamente do estado sólido para o gasoso, sem se transformar em líquido. Este recurso necessita de alto calor, com temperaturas acima de 160º centígrados. O tecido exigido para a impressão por sublimação necessita de pelo menos 60% de poliéster, e sua tinta é à base de água, sem metais pesados.

Levando em conta os objetivos desta pesquisa, é necessário abordar aqui, também, o método de estamperia digital a jato de tinta (Figura 11). Técnica

consideravelmente recente trabalha à medida que “cabeçotes de jato de tinta inserem microgotas de tinta no tecido em uma estampa controlada por um programa de desenho com auxílio do computador [...] eliminando a necessidade de marcar telas separadas para cada cor” (BRIGGS-GOODE, 2014, p. 28).

Figura 11 – Processo de impressão digital.



Fonte: Briggs-Goode (2014).

Apesar de não ser um método de baixo custo, devido ao valor das máquinas e tintas, a impressão digital possibilita a aplicação de qualquer combinação de cor e imagens precisas, tornando-se um recurso capaz de explorar inúmeras propostas. As imagens originais são impressas no tecido de forma fiel, conservando seus atributos. Muitos efeitos podem ser explorados através desta técnica (BRIGGS-GOODE, 2014).

Vieira (2014) acrescenta algumas qualidades do processo a jato de tinta. O método digital contribui para criação de tecidos com estampas contínuas, já que o processo de encaixe do *rapport* ocorre de maneira mecanizada, apresentando mais precisão do que quando feito com técnicas manuais ou não digitais. Desta forma, grandes áreas de estampa corrida podem ser impressas com maior velocidade.

Outro importante fator é a impressão sem necessidade de gravação de telas ou cilindros. Já que não contam com esta etapa, se torna um processo mais rápido. Por esse mesmo motivo, o método a base de jato de tinta possibilita a confecção de menores remessas de tecido (VIEIRA, 2014).



Como neste tipo de impressão o desenho é desenvolvido ou tratado no computador, é preciso levar em conta que as cores se apresentam de diferentes formas em meio físico e digital. Um dos conhecimentos do designer são os sistemas de cores, visto que existem as cores aditivas e subtrativas.

De acordo com Nobu Chinen (2011), as cores aditivas são criadas a partir da energia de luz, como vimos na televisão, computador ou celular. O vermelho, o verde e o azul integram o grupo das cores aditivas primárias, conhecidas como RGB, em inglês, *red*, *green* e *blue*.

Já as cores subtrativas são compostas a partir da absorção de energia de luz. Estas cores são utilizadas em métodos que envolvem pigmentação e, em relação às cores aditivas, são mais opacas. As cores subtrativas primárias são vermelho, azul e amarelo. As cores transparentes subtrativas são utilizadas para impressões e seu sistema é o CMYK. As cores primárias do sistema CMYK são o ciano, o magenta, o amarelo e o preto. Em inglês, *cyan*, *magenta*, *yellow* e *black*. Sendo assim, uma cor específica é resultado dos valores adicionados a cada componente do seu grupo primário (CHINEN, 2011).

A partir da abordagem destes diferentes métodos de impressão para têxtil, é notável que muitas técnicas criadas e aperfeiçoadas no passado por nossos antecessores ainda são utilizadas atualmente. Com o avanço do conhecimento humano aliado à tecnologia, novos processos são criados, desta forma, permitindo que a estamperia se enriqueça cada vez mais de possibilidades de criação e aplicações.

### 3 O CENÁRIO *PETE* SUAS DIFERENTES FACES

Neste capítulo são apresentados dados que ajudam no entendimento da conjuntura que o cenário *pet* se encontra no Brasil. Dois lados opostos são abordados nesta oportunidade: o crescimento do número de animais abandonados e a expansão do mercado de produtos e serviços para animais de estimação.

Nas ruas do país são encontrados muitos animais sem abrigo enfrentando difíceis situações para sobreviver. Apesar de muitas instituições não medirem esforços para tentar mudar ou, ao menos, minimizar esta realidade, o abandono e a reprodução descontrolada vão contra este objetivo.

Em face oposta a esta situação, mas também em crescimento, tem-se a área do mercado destinada aos animais de estimação ganhando cada vez mais espaço, não só no cenário nacional, mas também mundial. Dentro desse setor, novos segmentos surgem à medida que o campo é ampliado, proporcionando diferentes formas de atuações.

As seções a seguir mostram mais detalhadamente como se apresentam estes números e temas que, apesar de serem relacionados, apresentam realidades divergentes.

#### 3.1 A REALIDADE DOS ANIMAIS SEM RAÇA DEFINIDA NO BRASIL

Os dados da pesquisa nacional de saúde realizada em 2013 pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) mostram que 44,3% dos lares brasileiros possuem pelo menos um cachorro, correspondente a 28,8 milhões de unidades domiciliares. O número referente à população canina presente em domicílios seria de 52,2 milhões. (IBGE, 2013).

De acordo com a Agência de Notícias de Direitos Animais (ANDA) uma pesquisa realizada pela Organização Mundial da Saúde (2014) estimou que há mais 20 milhões de cães abandonados no Brasil. Apesar do número de animais domésticos ser superior, de acordo com a pesquisa do IBGE, nota-se que o número de cães em situação de abandono também é muito grande. Uma das possibilidades para amenizar esta situação é o incentivo à adoção destes cães por quem está à procura de um animal de estimação. O problema é que muitas pessoas preferem

comprar um animal ao invés de adotar, incentivando a comercialização destes (ARAUJO, 2017).

Instituições que ajudam estes animais têm grande dificuldade financeira, pois geralmente contam apenas com doações e os gastos são inúmeros. A Associação Piauiense de Proteção e Amor aos Animais (APIPA), por exemplo, com sua lotação máxima de 360 animais, acarreta dívidas altíssimas (UCHÔA, 2017).

Em entrevista para o portal O Dia do Piauí, a diretora da instituição Jane Haddad explica: “Funcionamos por doação, mas hoje temos uma dívida de R\$ 31 mil, que já fizemos de tudo e não conseguimos sanar. É difícil manter nossa Associação, porque a demanda só cresce e os recursos são cada vez mais escassos” (UCHÔA, 2017). Alguns animais por não terem encontrado alguém para adotá-los moram na APIPA, dentre estes a maioria são animais mais velhos e que apresentam alguma deficiência física (UCHÔA, 2017).

Segundo matéria da Folha de São Paulo (2016), foi desenvolvida pela agência de comunicação Fess’Kobbi uma pesquisa com donos de cães nos estados de São Paulo e Rio de Janeiro. Os resultados deste estudo mostram que a maior parte das pessoas que procuram por um cão de estimação opta por comprá-lo, apenas 41% dos cães domésticos foram adotados. Dentre os entrevistados, 70% relatou que seus cães têm raça definida. (FOLHA DE SÃO PAULO, 2016).

Com a análise destes dados, os números tornam visível a forte presença dos cães nos lares dos brasileiros, assim como a grande quantidade destes em situação de rua. As organizações lutam para reverter o quadro de abandono e minimizar o sofrimento destes animais. Na contramão, há o comércio de animais de raça, fomentado por uma significativa parcela da população que opta por comprar os *pets* ao invés de adotar, o que pode contribuir para os resultados destas pesquisas.

### 3.2 INICIATIVAS ARTÍSTICAS EM PROL DOS ANIMAIS ABANDONADOS

Como visto anteriormente, existem diversas Organizações Não Governamentais (ONG’s) e associações de voluntários que trabalham para melhorar a vida dos animais abandonados. São diferentes iniciativas que buscam um mesmo objetivo, encontrar um lar para os animais que vivem nas ruas do nosso país. Cabe

aqui apresentar algumas destas propostas desenvolvidas por artistas que envolvem ilustrações, fotografias e pinturas.

O ilustrador e designer gráfico francês Nicolas Amiard desenvolveu uma série de dez ilustrações chamada *Summer Adventures* (Aventuras de Verão). Nas obras produzidas (Figura 12) o ilustrador representa famosos personagens de desenhos animados e histórias em quadrinhos abandonando seus animais de estimação, alguns dos personagens escolhidos foram Mickey Mouse, Os Simpsons e Scooby-Doo. A iniciativa tem o intuito de conscientizar a população do grande número de animais abandonados, especialmente no verão, quando as famílias viajam e, por não ter com quem deixar os animais, abandonam (ZEE DOG, 2019a).

Figura 12 – Aventuras de Verão, Nicolas Amiard.



Fonte: Nicolas Amiard (2019).

Outro projeto que merece destaque é o *Help dogs with images* (Ajude cães com imagens) da designer de joias húngara Sarolta Bán, que descobriu uma paixão pela manipulação de fotos digitais, tornando-se sua atividade principal. No projeto ela manipula imagens dos animais abandonados colocando-os em ambientes incríveis e criando situações inusitadas (ADDICTABLE, 2014). Alguns exemplos podem ser vistos na Figura 13.

Figura 13 – Ajude cães com imagens, Sarolta Bán.



Fonte: Addictable (2014).

Uma campanha importante em prol dos animais é a desenvolvida pela americana Guinnevere Shuster, que trabalha como fotógrafa na Sociedade Humana de Utah, Estados Unidos, uma ONG que acolhe e trata os animais abandonados. A Sociedade tem o objetivo de unir animais e humanos, para isso desenvolve campanhas, programas e oferece serviços (HUFFPOST, 2015).

A iniciativa realizada pela Guinnevere foi pensada a partir da dificuldade enfrentada pelos cachorros com pelos pretos de encontrarem um lar. Pessoas relataram que os cães com a coloração escura não saiam bem nas fotos, então Guinnevere fez um ensaio fotográfico com estes animais (Figura 14) enfeitando-os com flores e exaltando sua beleza (HUFFPOST, 2015).

Figura 14 – Cães e flores, fotografias Guinnevere Shuster.



Fonte: Huff Post Brasil (2015).

Por fim, um projeto onde os próprios animais atuaram na ação. A agência AKQA e a ONG Procure 1 Amigo se uniram para colocar em prática uma iniciativa onde quatro cães vira-latas, que estavam a procura de um lar, foram os pintores de quadros abstratos. Todo o processo foi registrado em vídeo, uma tinta comestível e não tóxica foi derramada sobre os animais e, com os movimentos feitos por eles, a tinta respingava nas telas posicionadas ao redor dos cães (Figura 15). A iniciativa foi chamada de 'Projeto Canismo', e resultou em quadros coloridos que foram à exposição. Foram vendidas fotos e pinturas realizadas na ação e, felizmente, todos os animais foram adotados. Segundo a agência responsável pelo projeto, as diferentes cores das tintas representam as variadas raças presentes nos animais vira-latas. Já o movimento feito pelos cães para repelir a tinta simboliza o despreendimento do preconceito que estes sofrem (FOLLOW THE COLOURS, 2016).

Figura 15 – Projeto Canismo.



Fonte: Follow The Colours (2016).

As iniciativas apresentadas aqui demonstraram diferentes casos onde a soma de arte e solidariedade gerou resultados eficientes. Junto a ONG's espalhadas pelo mundo, diversos voluntários que atuam e desenvolvem um importante trabalho em prol dos animais e da sociedade. Estes profissionais designers, fotógrafos, ilustradores e publicitários mostraram que em toda área de atuação é possível desenvolver um projeto para ajudar os necessitados.

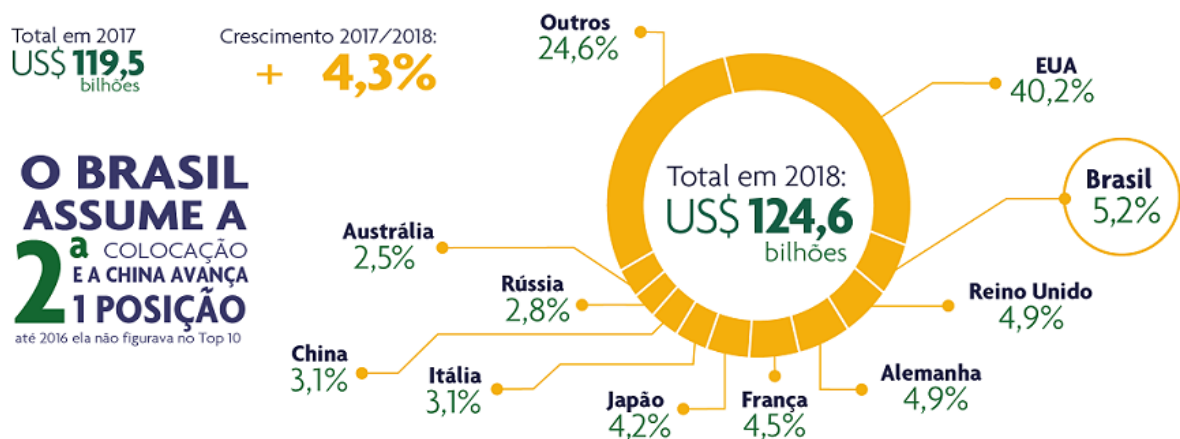
### 3.3 O MERCADO DE PRODUTOS PARA ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO

De acordo com uma matéria divulgada em fevereiro de 2019 pelo jornal Gazeta do Povo, apesar da crise enfrentada pelo país, o mercado *pet* continua em alta. O setor de venda de produtos para animais de estimação movimentou mais 20 bilhões de reais no ano de 2018. Uma porcentagem de 9,8% maior do que no ano de 2017 (SILVEIRA, 2019).

A reportagem relata que na pesquisa realizada pela Euromonitor, fornecedora de pesquisas de mercado estratégicas, os hábitos dos brasileiros mudaram. Tais hábitos podem ter influenciado no aumento do consumo de produtos *pets*, são destacados o crescimento do número de pessoas morando sozinhas, a diminuição da taxa de natalidade e a escolha de grande parte da população por ter filhos tardiamente. O efeito dessas mudanças valoriza cada vez mais a figura do *pet* como parte da família, por consequência, aumentando o consumo de produtos deste ramo (SILVEIRA, 2019).

A Associação Brasileira da Indústria de Produtos para Animais de Estimação (ABINPET) ilustrou os dados, a partir de pesquisas da Euromonitor (Figura 16), e destacou a quantia que o mercado *pet* movimentou mundialmente em 2018, 124,6 bilhões de dólares, aproximadamente 5 bilhões a mais que em 2017. Acompanhando este crescimento, o Brasil se encontra em segundo lugar, ficando atrás apenas dos Estados Unidos (ABINPET, 2019).

Figura 16 – Faturamento mundial do mercado *pet*.



Fonte: ABINPET (2019).

O setor encontra-se junto aos demais que não são afetados pela crise econômica, como os segmentos de cosméticos e saúde. Visto que, de acordo com consultores especializados, havia uma carência de produtos diversificados neste meio, assim, justificando o aumento das vendas mesmo com a instabilidade financeira do país (SILVEIRA, 2019).



Os serviços oferecidos estão apostando em diferenciais para suprir a necessidade dos consumidores. Já é possível encontrar lojas que oferecem serviços de adestramentos, hotelaria e creche além de banho e tosa, visando proporcionar praticidade aos seus clientes. Fato que é apontado pela Euromonitor como uma megatendência, chamada de *Experientie More*. O ato de unir diferentes funções em um local proporciona um espaço social onde circulem pessoas com os mesmos interesses fomentando o movimento nas lojas (SILVEIRA, 2019).

Para 2019 a estimativa é que o mercado de produtos e serviços destinados a animais de estimação cresça ainda mais. De acordo com dados do Instituto Pet Brasil (IPB) a estimativa é que este ano o setor deva lucrar 36,2 bilhões de reais, se confirmado, o crescimento chegará a 49% levando em conta a análise dos últimos sete anos. Neste meio, o segmento que tem maior destaque de faturamento é o setor de comidas para animais de estimação que deverá faturar 16,14 bilhões de reais, representando 44,6% do total (IPB, 2019).

### **3.3.1 O mundo estampado dos produtos *pet***

Sabe-se que os animais estão presentes na vida de grande parcela da população, como mostram as pesquisas. Levando em conta o grande consumo de produtos específicos para estes animais de estimação, a necessidade de investimentos para criar produtos diferenciados e modernos é uma questão enfrentada pelas marcas.

É interessante que estes objetos possam expressar a personalidade dos tutores dos animais, já que muitas vezes estes produtos ficam expostos nos lares contribuindo com a decoração do ambiente. Assim como a vasta possibilidade de temáticas a serem trabalhadas, a variedade de produtos também é grande, são camas, cobertores, vasilhas, almofadas, roupas, dentre muitos outros. Um universo de cores, formas e texturas a ser explorado para atender o gosto dos consumidores.

É possível citar diferentes marcas que trabalham com produtos e estampas criativas. A Zee Dog, empresa especializada em artigos para cães, tem o intuito de conectar pessoas e cachorros e vê os produtos como uma extensão do estilo de seus tutores, desta forma, a empresa busca criar objetos com estilo e expressão. Além de estampas clássicas como o listrado, o xadrez e o floral, a Zee Dog conta

com coleções que exploram temas especiais para fãs de filmes e séries, como Toy Story<sup>7</sup>, Star Wars<sup>8</sup> e Game of Thrones<sup>9</sup>, como mostra a Figura 17 (ZEE DOG, 2019b).

Figura 17 – Gravata Paisley (A), Gravata Toy Story (B), Gravata Star Wars (C), Coleira Xadrez (D), Peitoral Poá (E), Peitoral Star Wars (F), Cama Toy Story (G), Guia Game of Thrones (H).



Fonte: Zee Dog (2019b).

Além da inspiração em obras de ficção e estampas clássicas, a Zee Dog tem uma coleção de produtos com estampa produzida apenas pelas mulheres da empresa, chamada “Donna. Donna de si, do seu corpo e do que quiser”. A estampa busca celebrar a representatividade feminina e apresenta cores e símbolos que traduzem este objetivo. De acordo com a descrição da marca, o vermelho transmite força e intensidade, o lilás representa o feminismo e a ilustração dos seios busca mostrar a diversidade e singularidade que todas as mulheres carregam (ZEE DOG,

<sup>7</sup> Filme de animação americano lançado em 1995 produzido pela empresa de animação digital Pixar, atualmente contabiliza quatro longas-metragens (SANCHEZ; PORTINARI, 2015).

<sup>8</sup> Filme de ficção científica desenvolvido pelo cineasta George Lucas e lançado em 1977, atualmente conta com nove obras cinematográficas (GONÇALVES, 2019).

<sup>9</sup> Série televisiva norte-americana transmitida pela emissora HBO com uma sequência que soma oito temporadas (FABRO, 2017).

2019). Na Figura 18 é possível ver algumas estampas e produtos da marca desenvolvidos a partir destas inspirações.

Figura 18 – Coleira Donna (A), Gravata Donna (B), Peitoral Donna (C), Guia Donna (D).



Fonte: Zee Dog (2019).

Com esta estampa a marca busca atingir pessoas que se identifiquem com a causa e acreditem nas questões levantadas. Além disso, é interessante ressaltar que todo o custo obtido com a venda das peças será designado ao Fundo Elas, único fundo brasileiro independente destinado às mulheres. O Fundo Elas foi criado no ano 2000 e tem como objetivo fortalecer a liderança e os direitos das mulheres investindo recursos em seus projetos. Para ajudar os animais, a Zee Dog doa parte do valor das demais vendas realizadas no Brasil para ajudar cães abandonados, além de outras campanhas feitas em parceria com diferentes marcas, mas todas com o intuito de beneficiar os animais encontrados em abrigos (ZEE DOG, 2019c).

Já a marca My Boo, é uma empresa de produtos especiais apenas para cães. Com o objetivo de conectar o estilo dos tutores aos seus animais, a marca produz pensando na personalidade das pessoas. Os produtos são feitos a mão e confeccionados a fim de se parecerem com as roupas dos humanos (Figura 19). A maioria das estampas são em preto e branco com estampas clássicas como póá, listrado, *pie d poule*, floral e *tie dye* (MY BOO, 201-).

Figura 19 – Jardineira Listrada (A), Cama Iglu (B), Moletom *Tie Dye* (C), Camisa Floral (D), Cobertor Xadrez (E), Camisa Pied Poule (F).



Fonte: My Boo (201-).

Por fim, a Lata Virada é uma marca que, como as outras apresentadas anteriormente, busca passar o estilo dos consumidores para seus animais. De acordo com a empresa, a inspiração para criação das estampas é extraída da música, do cinema e da cultura popular internacional. A marca tem um movimento chamado “Da Lata” onde um percentual do lucro obtido com as vendas é destinado à ONGs que cuidam de animais necessitados. A proposta das estampas é colocar os cães no lugar de famosos ícones do cinema e da música, como Harry Potter<sup>10</sup>, Vingadores<sup>11</sup>, The Rolling Stones<sup>12</sup>, Pink Floyd<sup>13</sup>, dentre outros (LATA VIRADA, 201-). Alguns destes itens podem ser vistos na Figura 20.

<sup>10</sup> Série de livros e filmes escritos por J. K. Rowling. A história gira em torno Hogwarts, uma escola de bruxaria, e conta com sete obras (FRAZÃO, 2017).

<sup>11</sup> Criado por Stan Lee e Jack Kirby, a história reúne personagens da editora Marvel como Capitão América, Thor, Hulk, dentre outros. O Universo Cinematográfico Marvel começou em 2008 com o filme Homem de Ferro e conta com 22 filmes de super-heróis das histórias em quadrinhos (FOLEY, 2019).

Figura 20 – Regata Jeff Side of The Moon (A), Regata Veneza Bowie (B), Regata Stones (C), Jaqueta Harry Cocker (D), Jaqueta Star Dogs (E), Jaqueta Spider Dog (F), Jaqueta Dumbledog (G), Jaqueta Vingadogs (H).



Fonte: Lata Virada (201-).

Com a análise destas marcas, seus produtos e estampas, foi possível identificar diferentes maneiras de criação no mesmo segmento, pois mesmo se tratando de produtos similares, a forma como é trabalhado o conceito das peças e o Design de Superfície faz com que estes produtos tenham características singulares, podendo atingir diferentes públicos.

<sup>12</sup> Banda britânica de rock, criada em 1962 por uma ideia inicial dos músicos Mick Jagger e Keith Richards (ALTMAN, 2014).

<sup>13</sup> Banda britânica de rock, criada em 1965 por Syd Barrett, Nick Mason, Roger Waters e Richard Wright (OLIVEIRA, 2018).

## 4 PROCESSO PROJETUAL

A revisão de literatura realizada por meio de obras que abordam o tema Design de Superfície e a coleta de informações sobre os animais de estimação e o mercado *pet* agregaram conhecimento para a fase de realização da proposta prática que se inicia aqui.

A estrutura utilizada para o desenvolvimento do projeto é guiada pela metodologia projetual proposta por Bernd Löbach (2001), na qual o processo se divide em quatro fases: Análise do Problema, Geração de Alternativas, Avaliação das Alternativas e, por fim, Realização da Solução. Entende-se que, de acordo com o projeto que se pretende realizar, a metodologia escolhida pode ser moldada e construída para atender as necessidades específicas de cada estudo.

### 4.1 ANÁLISE DO PROBLEMA

Na primeira fase, de análise do problema, faz-se necessário a busca de dados para delinear suas necessidades e aprofundar o conhecimento sobre o que se pretende solucionar. Nesta etapa “é muito importante recolher todas as informações que se possam conseguir e prepará-las para a fase posterior de avaliação. Para isto é essencial a coleta de conhecimentos sobre o problema sem censuras” (LÖBACH, 2001, p. 143).

Para dar início às análises, definiu-se como importante a realização de uma Análise do mercado (Figura 21) para que seja possível conhecer os produtos já existentes que apresentam funções similares, sendo assim prováveis concorrentes. Visto que existem distintos modelos de camas para cães, é interessante verificar as diferentes particularidades de design atribuídas a cada modelo.

Figura 21 – Análise de mercado: cama para cães.

					
Marca	Zee Dog	Zee Dog	My Boo	Woof Pet	Design 4 Patas
Estilo	Almofada	Colchonete	Iglu	Cabana	Com suporte
Preço	P R\$ 319,00 G R\$ 429,00	M R\$ 219,00 G R\$ 259,00	R\$ 518,00	De R\$ 260,90 até R\$ 399,90	R\$ 411,90
Diferencial	Embalada com nano-compressão	Fácil transporte	Formato reversível	Acompanha almofada	Madeira de reflorestamento + acessórios
Tamanho	P 63 x 56 x 12 cm G 81 x 71 x 14 cm	M 85 x 65 cm G 115 x 73 cm	Medidas não disponíveis	Único 57 x 57 x 66 cm	P 60 x 40 x 20 cm M 70 x 50 x 20 cm G 85 x 55 x 20 cm

Fonte: A autora.

A partir da análise realizada é possível notar a variedade e as possibilidades de modelos do produto selecionado. Como a área de produtos para animais de estimação se expande ao decorrer dos anos, é considerável que cada vez mais novos produtos surjam no mercado, apresentando novidades e características para se diferenciar dos demais. De acordo com o tamanho da cama, os materiais utilizados para confecção e atributos do produto, o preço pode variar significativamente.

Sendo o Design de Superfície o eixo principal desta pesquisa, além da Análise do mercado focada nos modelos dos produtos, é igualmente importante realizar uma análise centrada nas estampas (Figura 22). Esta análise, chamada de Análise da configuração “estuda a aparência estética dos produtos existentes, com a finalidade de se extrair elementos aproveitáveis a uma nova configuração” (LÖBACH, 2001, p. 147). Logo, uma pesquisa para averiguar as opções de camas e almofadas com estampas figurativas de cães foi feita, possibilitando conhecer melhor as opções disponíveis no mercado.

Figura 22 – Análise da configuração de camas/almofadas com estampas de cães. Cama Emporium Distripet (A), Cama Emporium Distripet (B), Cama Emporium Distripet (C), Cama Design 4 Patas (D), Cama Emporium Distripet (E), Cama Emporium Distripet (F), Almofada Oh My Pet (G), São Pet (H), Cama Emporium Distripet (I) e Cama São Pet (J).



Fonte: A autora.

Durante a realização desta análise foi perceptível uma carência de estampas figurativas de cães no segmento de camas para *pets*, em especial a representação do vira-lata já que, dentre as encontradas, a maioria retrata animais de raça definida. Além da escassez de estampas deste gênero em camas, colchonetes, cabanas e almofadas, notou-se que alguns padrões se repetiram em diferentes produtos de marcas concorrentes. A partir destes apontamentos, é possível considerar esta temática de padronagem um campo a ser explorado.

Após a pesquisa acerca dos modelos de camas existentes no mercado e suas particularidades individuais, definiu-se que a cama estilo colchonete seria a mais apropriada ao projeto. Tal escolha se deu à medida que este estudo tem como tema os animais sem raça definida e, além de inspiração para as estampa, é interessante que o produto também atenda as suas necessidades, apesar do objeto ser pensado para uso de todos os cães, independente de raça.



Levando em conta que os vira-latas são resultado da mistura de diferentes raças, é difícil estabelecer um padrão de tamanho específico para eles. Quando os animais sem raça definida são adotados, especialmente quando filhotes, é complexo prever o tamanho que o animal ficará quando adulto. Sendo assim, entende-se que o modelo colchonete é o que melhor se adapta a diferentes medidas que o animal pode apresentar. Além do mais, foi o modelo que apresentou preços mais acessíveis, podendo assim, atingir um público mais amplo.

A realização das análises permitiu uma aproximação ao tema e uma ampliação do conhecimento sobre produtos do segmento disponíveis no mercado. Através desta etapa “se vai progressivamente tendo uma visão global do problema em toda a sua extensão, o que torna possível defini-lo com precisão” (LÖBACH, 2001, p. 147-148).

Para melhor entendimento das partes que compõem o modelo escolhido é significativo fazer uma Análise estrutural, como ilustra a Figura 23. A partir deste gênero de análise “[...] pode ser decidido se o número de peças poderá ser reduzido, se peças podem ser juntadas e racionalizadas” (LÖBACH, 2001, p. 147).

Figura 23 – Análise estrutural camas estilo colchonete.

					
■ Marca	■ Zee Dog	■ Fábrica Pet	■ Pet Bamboo	■ Woof Pet	■ My Boo
■ Alças	■ Sim	■ Sim	■ Sim	■ Sim	■ Não
■ Acabamento alças	■ Botões	■ Velcro	■ Velcro	■ Velcro	■ -
■ Estampa	■ Não	■ Contínua chevron	■ Contínua xadrez	■ Contínua listras	■ Não
■ Fechamento					■ -

Fonte: A autora.

Dentre os produtos observados é perceptível que a maioria dos modelos de colchonete utiliza as alças para fechamento do produto, possibilitando uma

facilidade no seu transporte. O velcro e os botões são algumas das possibilidades para o acabamento das alças. Além disso, como verificado na Análise da configuração, os produtos deste modelo dificilmente apresentam estampas figurativas.

Após detalhar as partes estruturais que constituem o produto, uma Análise dos materiais utilizados para sua confecção (Figura 24) permite compreender os diferentes tipos de materiais têxteis e, neste caso, os tipos de enchimento que podem ser usados na fabricação de peças similares.

Figura 24 – Análise dos materiais e processos de fabricação.

					
■ Marca	■ Zee Dog	■ Fábrica Pet	■ Pet Bamboo	■ Woof Pet	■ My Boo
■ Material	■ Moletom	■ Não especificado	■ 100% algodão reciclado	■ Sarja 100% algodão	■ Nylon e lona
■ Enchimento	■ Não especificado	■ Espuma	■ Não especificado	■ Não especificado	■ Espuma
■ Acabamento	■ Botões e costura	■ Velcro e costura	■ (?) e costura	■ Velcro e costura	■ Costura

Fonte: A autora.

Neste caso, um empecilho encontrado para a realização da análise foi a falta de informações disponíveis por parte das marcas sobre os materiais e processos que constituem seus produtos. Com os dados encontrados, nota-se que o tecido de algodão é a opção de algumas marcas para desenvolvimento do produto, assim como a espuma para o enchimento.

Através das análises julgadas relevantes e realizadas pela autora, foi possível observar os produtos similares oferecidos pelas marcas do segmento, assim como verificar suas características visuais e estruturais. Neste caso, o problema da pesquisa gira em torno da criação de estampas que representem cães sem raça definida para posterior aplicação em camas de uso animal. Como visto no decorrer desta seção, poucas marcas de produtos *pet* investem nesta temática, já que uma

significativa quantidade dos produtos encontrados apresentavam estampas de cães com raça definida ou padronagens não figurativas.

Após as pesquisas realizadas e definição do objetivo do problema, é necessário traçar as exigências para com o novo produto. A Figura 25 ilustra as condições e intenções que se deseja exercer com o projeto.

Figura 25 – Exigências para com o novo produto.

<i>Como deve ser</i>	<i>Como se deseja</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Apresentar um projeto de estampas de acordo com o tema proposto.</li> <li>■ Conter no mínimo quatro estampas distintas.</li> <li>■ Retratar cães sem raça definida.</li> <li>■ Utilizar fundamentos do Design de Superfície.</li> <li>■ Aplicar estampas em camas para <i>pets</i> estilo colchonete.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Padronagem contínua, classificada de estampa total.</li> <li>■ Apresentar os cães de forma alegre e divertida.</li> <li>■ Utilizar linhas finas e orgânicas.</li> <li>■ Produto prático e funcional.</li> <li>■ Utilizar texturas.</li> </ul>

Fonte: A autora.

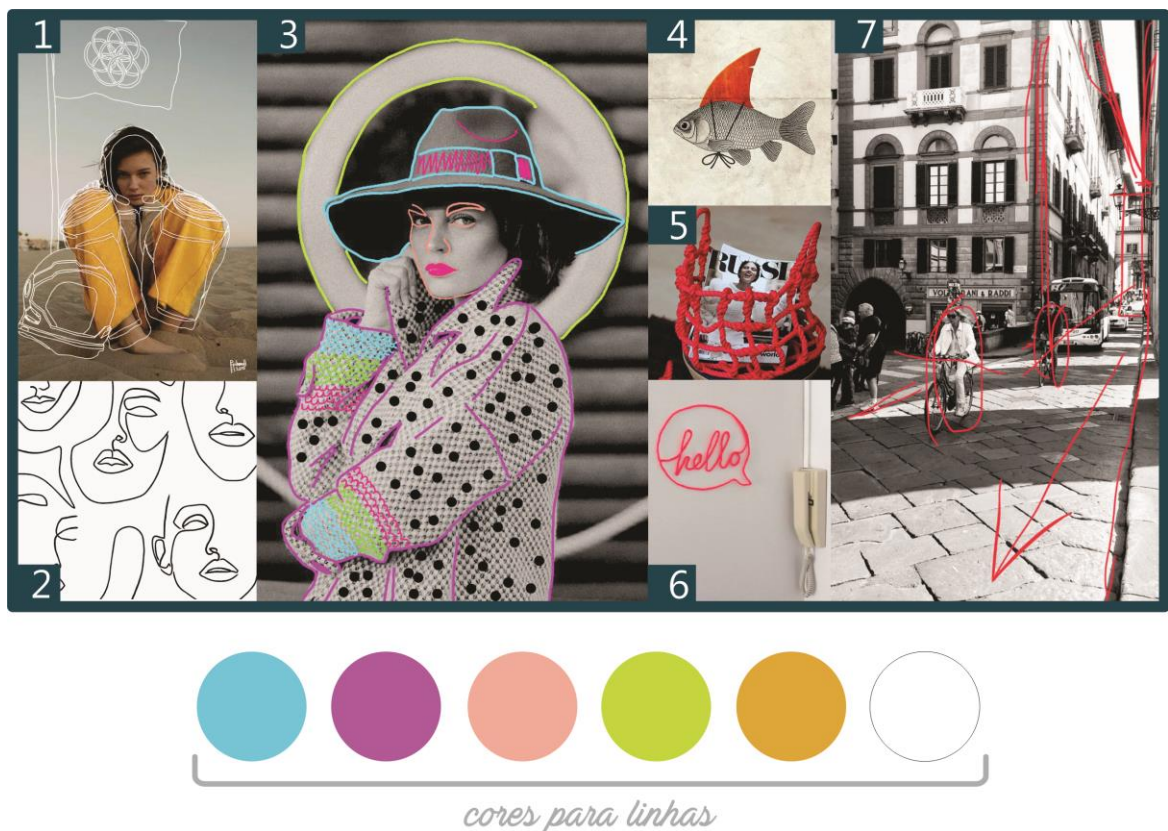
As exigências listadas são trabalhadas nas fases seguintes para que se alcancem os propósitos da pesquisa e assim, solucionar o problema. A próxima etapa é destinada à geração de alternativas onde serão consideradas as informações obtidas nesta seção para produção das estampas.

## 4.2 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

Nesta fase definiu-se importante desenvolver painéis visuais para melhor idealizar o conceito que se pretende passar com o projeto. Estabelecer um estilo, assim como um público-alvo, ajuda a nortear e organizar as ideias de criação.

Segundo Pazmino (2015), o painel visual do produto (Figura 26) é um compilado de imagens que representam o significado do produto em diversos objetos a partir do levantamento de elementos estéticos, como cor, material, forma, entre outros, e serve para auxiliar o designer durante a geração de alternativas.

Figura 26 – Painel visual do produto.

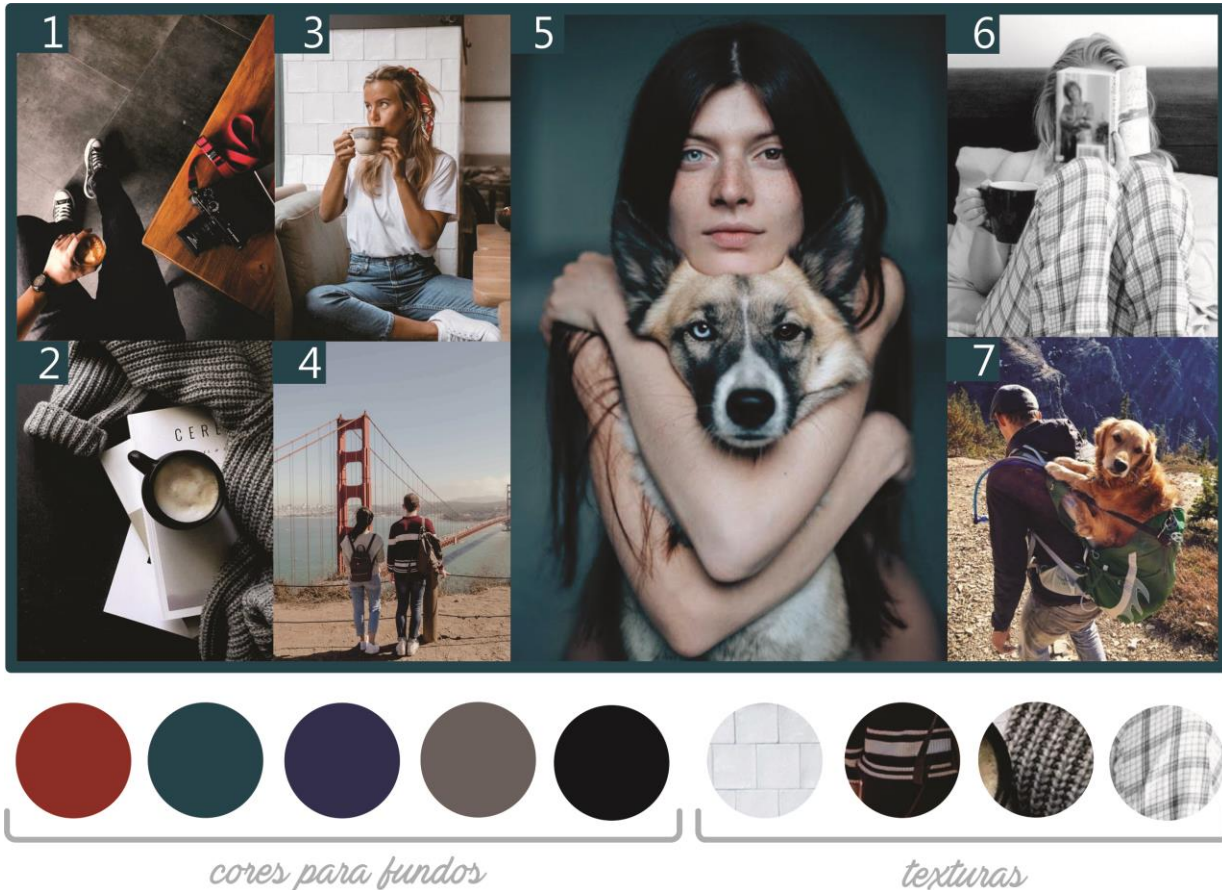


Fonte: 1 Domestika (2016), 2 Pinterest (2019a), 3 Ghulyan (2016), 4 Society6 (2019), 5 A Refinaria (2013), 6 Romano (2015), 7 Pinterest (2019b).

Assim como o painel visual do produto, foi construído um painel do estilo de vida do público-alvo (Figura 27). Nesta ocasião, além das cores selecionadas para

composição da paleta cromática, algumas texturas foram extraídas a fim de enriquecerem as possibilidades de composições na geração de alternativas.

Figura 27 – Painel visual do estilo de vida do público-alvo.



Fonte: 1 Setiawan (2018), 2 Sletmo (2016), 3 Galassi (2019), 4 Scott (2018), 5 Beloklova (2015), 6 Brown (2017), 7 Giakas (2015).

Com o desenvolvimento dos painéis foi possível definir a linguagem trabalhada nas estampas, extrair elementos para agregar nesta fase criativa e, ainda, construir a paleta de cores utilizada na coleção de estampas.

Um dos fatores que podem dificultar a representação dos vira-latas é a ampla variedade do conjunto de características físicas que podem compor a visão estética de um animal que carrega a mistura de raças, gerando inúmeras particularidades, o que pode tornar complexo criar uma estampa que possa representar todos estes seres únicos.

Para melhor visualizar estas características, optou-se por fotografar diretamente os cães com o intuito que servissem de modelos para criação dos desenhos. Foram fotografados animais do Projeto Quatro Patas de Santa Maria que estavam para adoção ou que foram adotados. Os cães que vivem no Campus I da Universidade Federal de Santa Maria e animais em situação de rua também tiveram imagens registradas. A Figura 28 apresenta algumas dessas fotografias.

Figura 28 – Painel Fotografia Cães.



Fonte: A autora.

A partir de algumas fotografias selecionadas foram feitos esboços manuais trabalhando apenas com papel, lápis e caneta nanquim (Figura 29). As imagens de referência foram importantes para traduzir alguns detalhes e formas que se tornaram mais claras a partir de sua observação. Além das figuras dos cães, alguns elementos foram incorporados nas imagens de forma lúdica, como óculos, flores, entre outros.

Figura 29 – Esboços.



Fonte: A autora.

Seguindo esta lógica de produção, foram desenvolvidos vinte e oito desenhos de cães diferentes (Figura 30). Decidiu-se por preservar as formas e posições dos animais fotografados para conservar seus traços e características, adaptando objetos e elementos a eles de acordo com sua configuração.

Figura 30 – Desenhos alternativas cães.

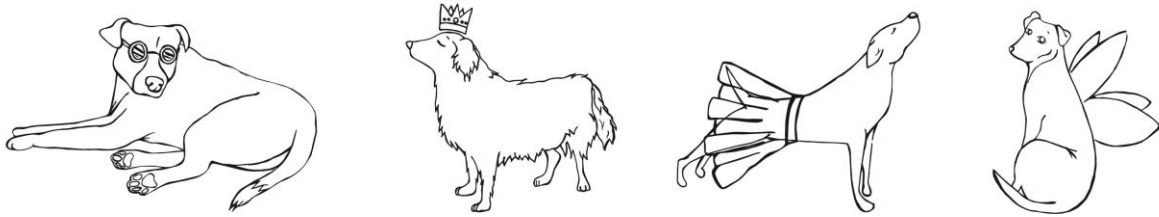


Fonte: A autora.

Dentre estas alternativas foram selecionadas vinte opções para compor as estampas. A coleção chamada Virando Latas & Colorindo Superfícies conta com cinco composições diferentes. As figuras 31 a 35 mostram as fotografias dos cães e os desenhos escolhidos para criação de cada estampa.



Figura 31 – Cães selecionados para estampa 1.



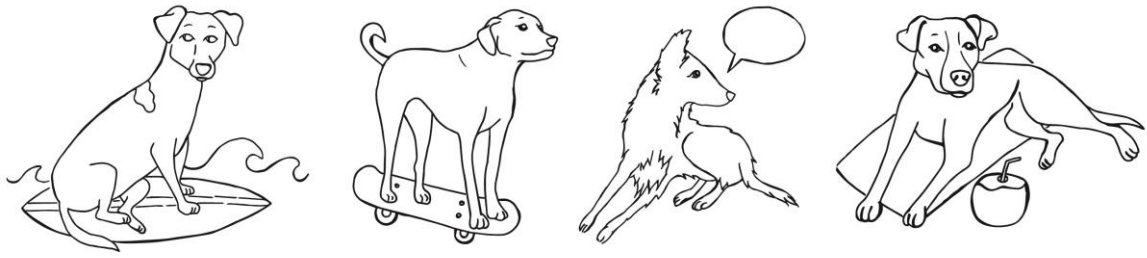
Fonte: A autora.

Figura 32 – Cães selecionados para estampa 2.



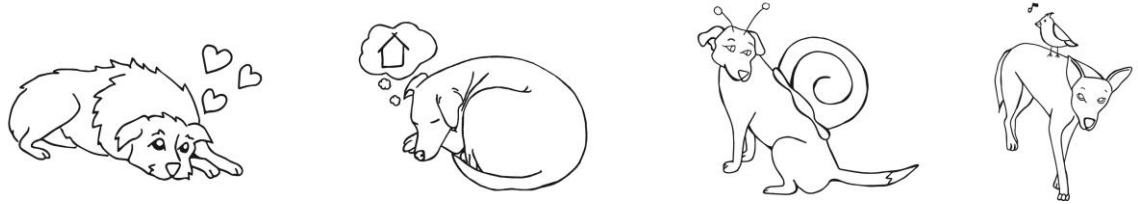
Fonte: A autora.

Figura 33 – Cães selecionados para estampa 3.



Fonte: A autora.

Figura 34 – Cães selecionados para estampa 4.



Fonte: A autora.

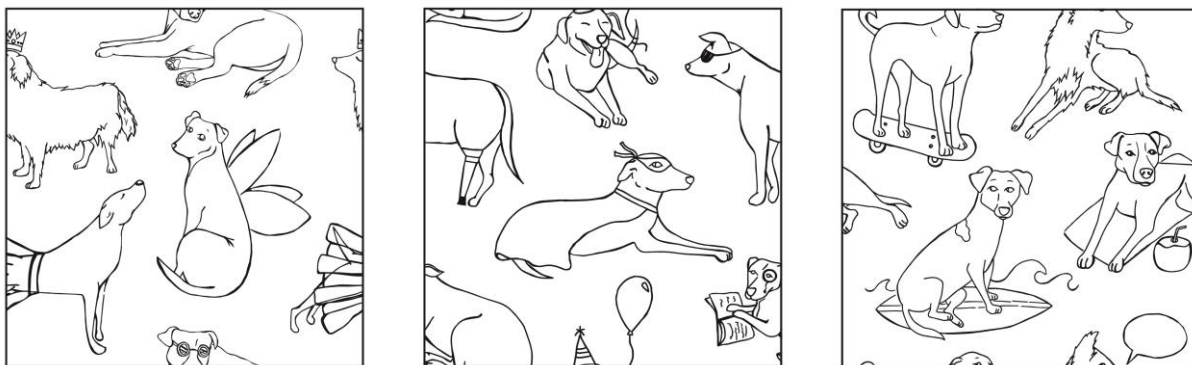
Figura 35 – Cães selecionados para estampa 5.



Fonte: A autora.

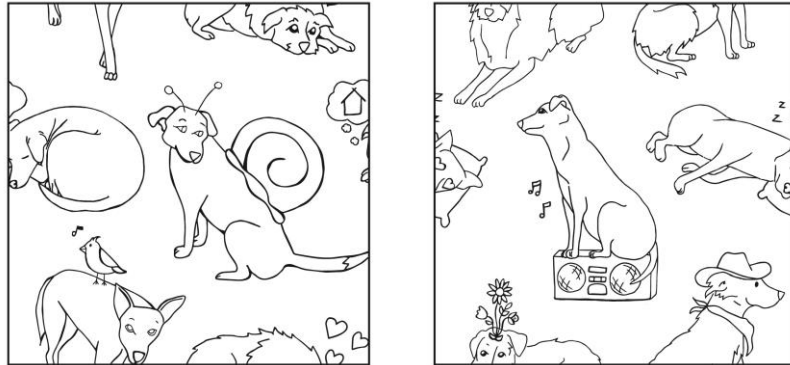
Após selecionar os elementos, iniciou-se o desenvolvimento das composições. Os módulos (Figuras 36 e 37) foram produzidos digitalmente. Este processo foi idealizado para que se criasse uma estampa total, repetindo o módulo utilizando o recurso da translação.

Figura 36 – Módulos 1, 2 e 3.



Fonte: A autora.

Figura 37 – Módulos 4 e 5.



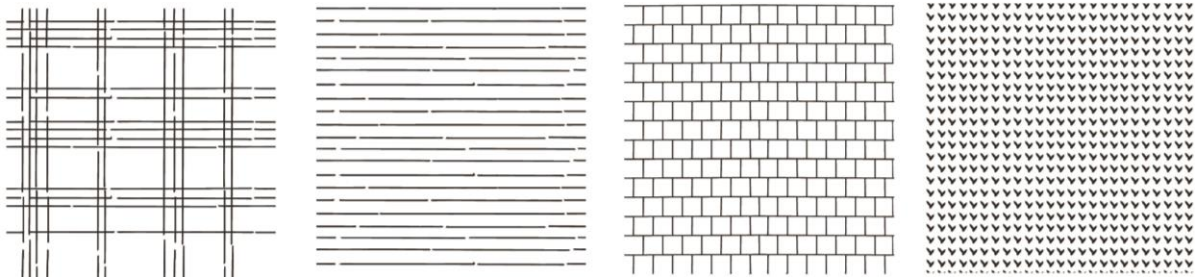
Fonte: A autora.

Percebe-se que os elementos que compõem cada módulo são projetados de modo que quando colocados em repetição, o *rapport* se encaixe em todos os lados, permitindo a visualização contínua do desenho.

Para trabalhar diferentes alternativas, foram elaborados padrões inspirados no xadrez, listrado, quadriculado e tricô, de acordo com os painéis visuais. Com a intenção de complementar a composição, as texturas foram desenvolvidas manualmente e, posteriormente editadas em meio digital.

Estes elementos também devem seguir uma estrutura para que, quando incorporados no módulo, mantenham o sentido contínuo da estampa. Na Figura 38 é possível visualizar como estas texturas foram estruturadas.

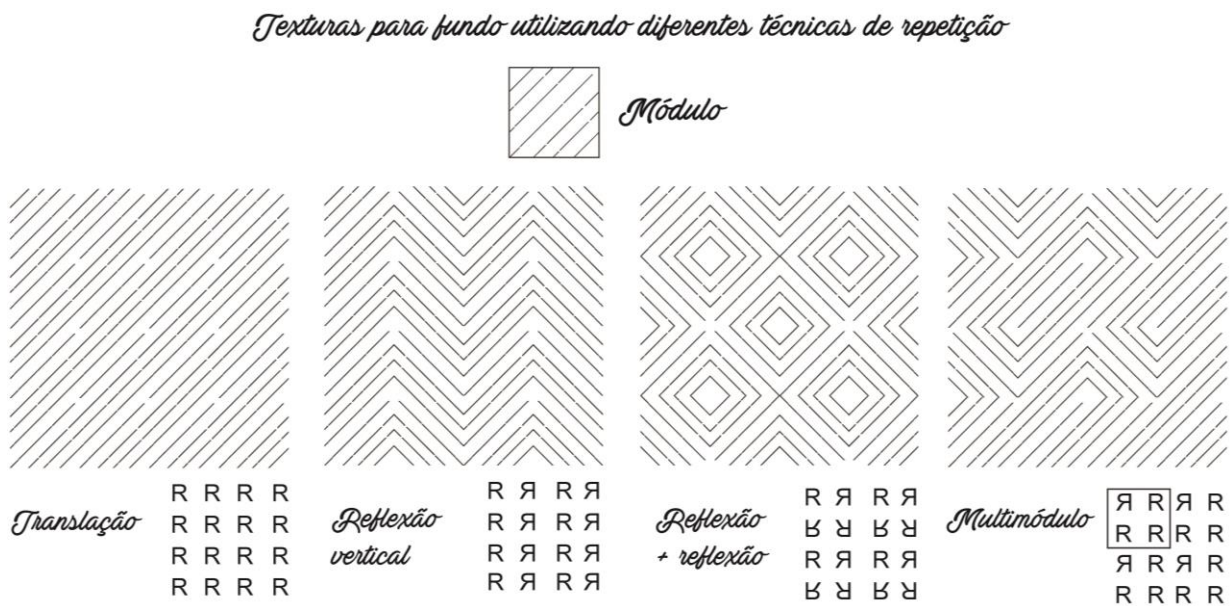
Figura 38 – Texturas I.



Fonte: A autora.

Além destas texturas, as linhas foram exploradas de modo a exercitar diferentes formas de repetições, resultando em padrões distintos e, assim, expandindo o leque de possibilidades. Primeiramente foi projetado um módulo com linhas diagonais, a seguir foram explorados os recursos da translação, reflexão vertical, reflexão + reflexão e, ainda, o multimódulo (Figura 39), como visto no capítulo de Design de Superfície.

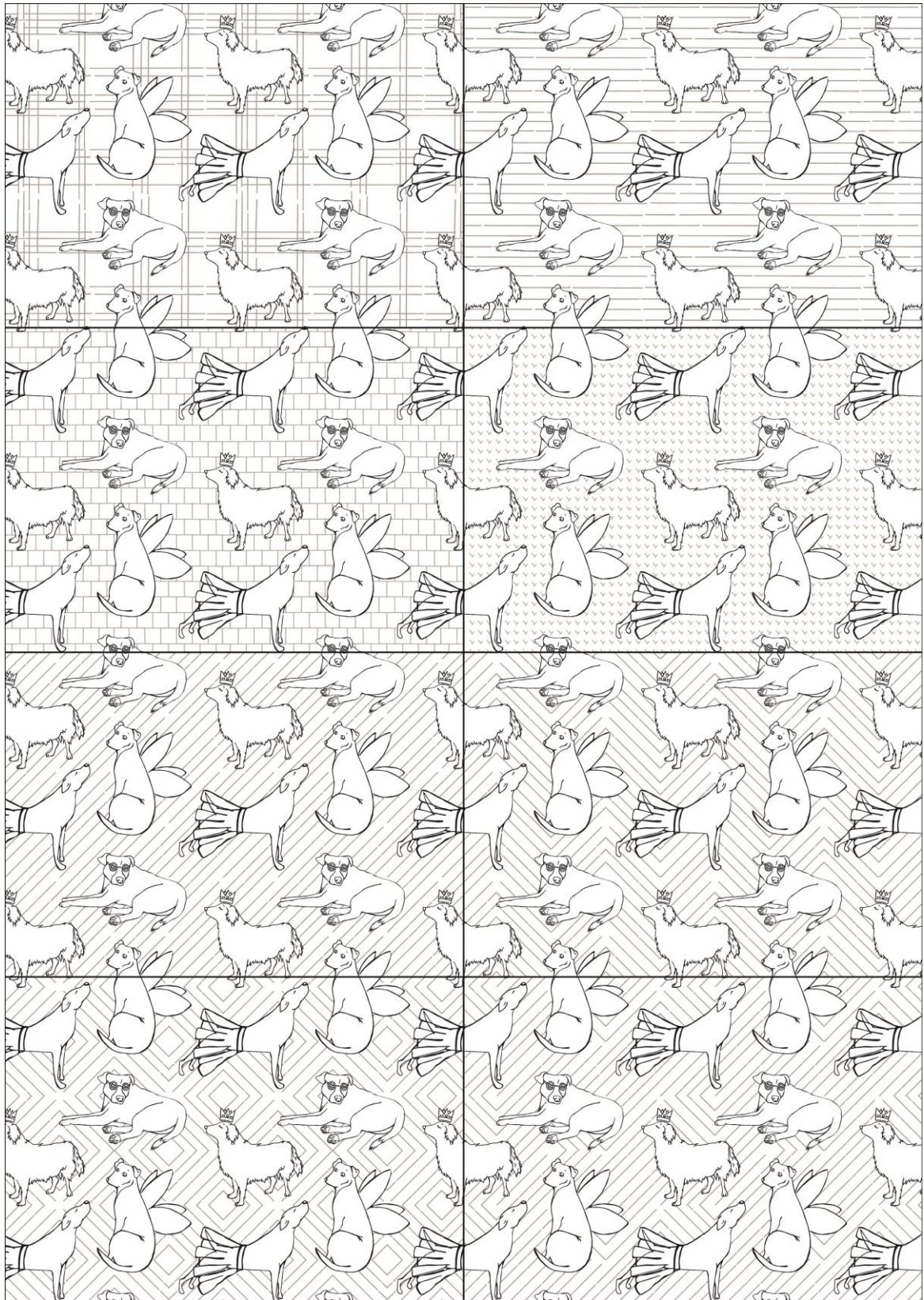
Figura 39 – Texturas II.



Fonte: A autora.

As diferentes opções de texturas foram empregadas nos módulos iniciais, unindo as imagens dos cães com as padronagens feitas a partir de linhas. Desta forma, criou-se uma variedade de estampas com combinações de figuras e fundos distintos. As Figuras 40 a 44 apresentam o resultado das cinco composições de estampas com fundo xadrez, listrado, quadriculado, tricô, translação, reflexão vertical, reflexão + reflexão e multimódulo, respectivamente.

Figura 40 – Geração de alternativas - Estampa 1.



Fonte: A autora.

Figura 41 – Geração de alternativas - Estampa 2.



Fonte: A autora.

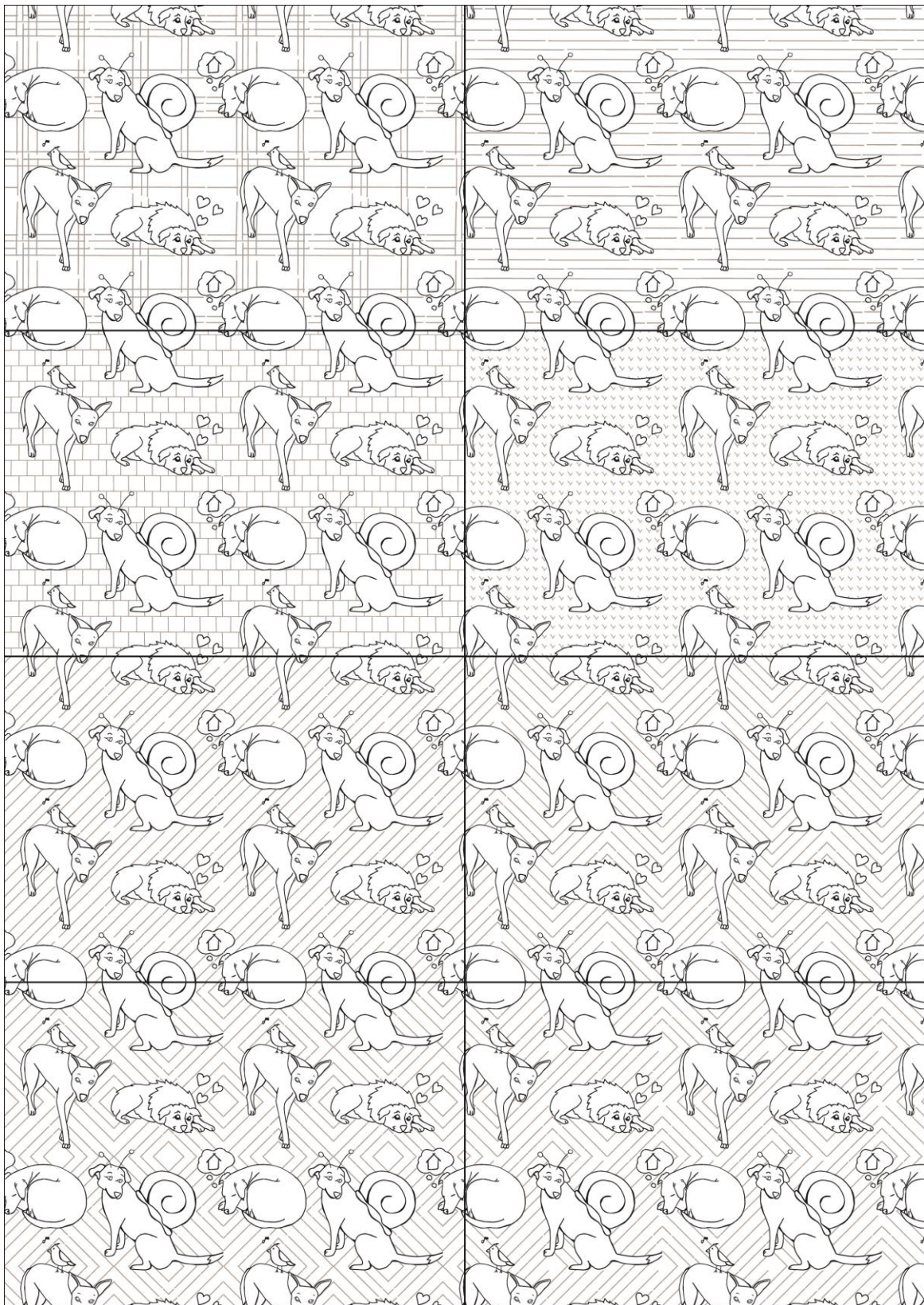
Figura 42 – Geração de alternativas - Estampa 3.



Fonte: A autora.

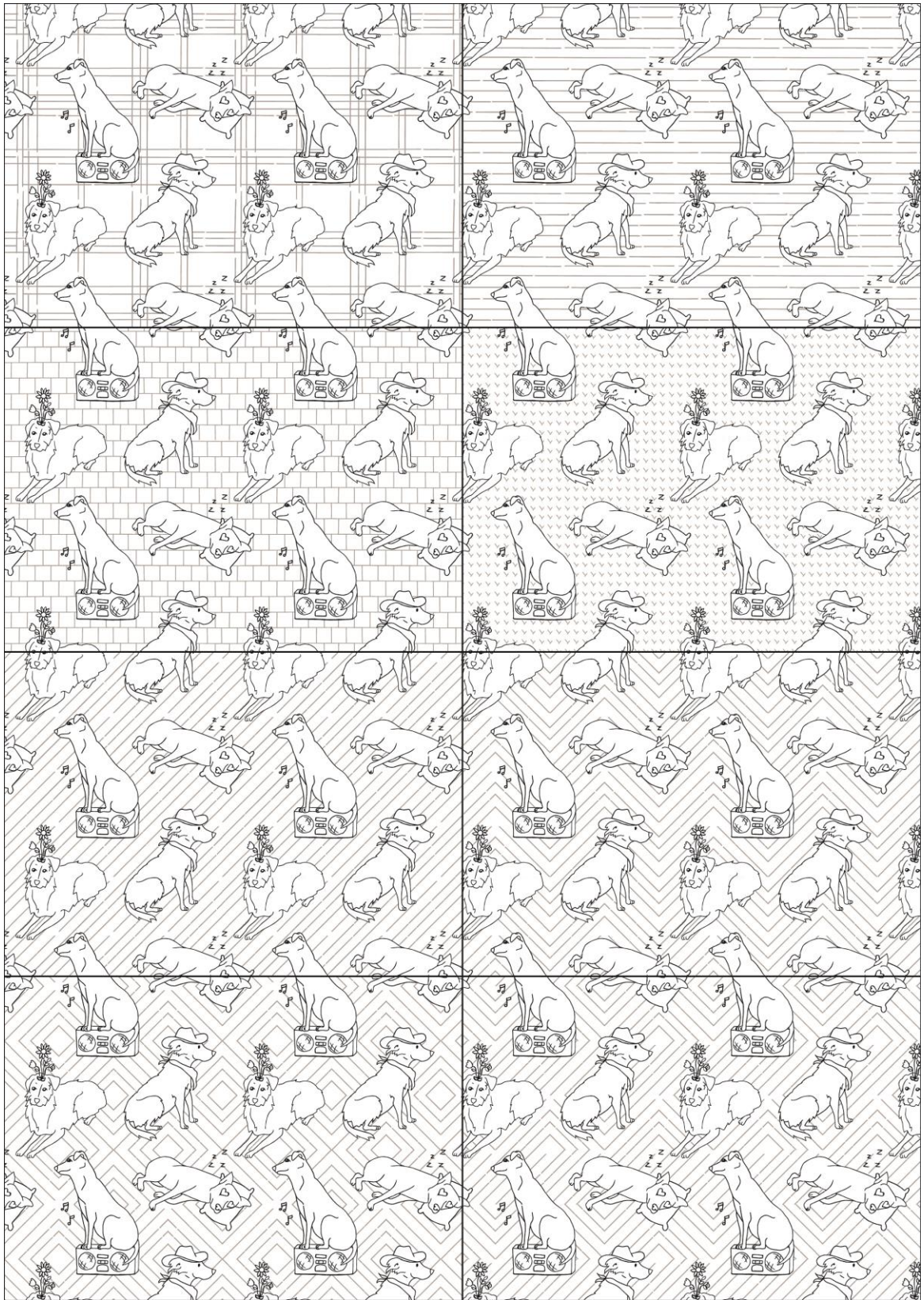


Figura 43 – Geração de alternativas - Estampa 4.



Fonte: A autora.

Figura 44 – Geração de alternativas - Estampa 5.



Fonte: A autora.

Considerando estas opções, uma estampa de cada modelo foi selecionada. A escolha se deu pela apreciação das estampa e julgamento de qual textura se adequaria melhor a cada arranjo. Desta forma foram eleitas as estampas 1 translação, 2 multimódulo, 3 tricô, 4 listrada e 5 xadrez.

Com paleta cromática e desenhos definidos, a geração de alternativas de cores foi realizada. Foram desenvolvidas quatro possibilidades para cada composição, como mostram as Figuras 45 a 49.

Figura 45 – Variação de cores Estampa 1.



Fonte: A autora.

Figura 46 – Variação de cores Estampa 2.



Fonte: A autora.

Figura 47 – Variação de cores Estampa 3.



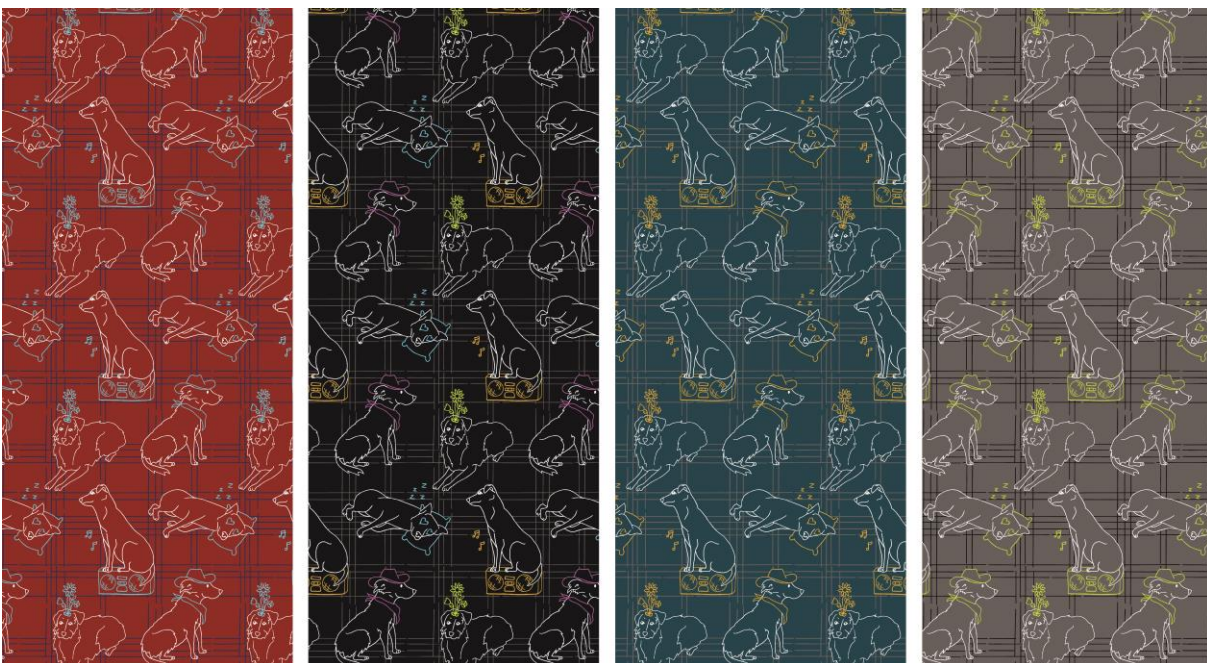
Fonte: A autora.

Figura 48 – Variação de cores Estampa 4.



Fonte: A autora.

Figura 49 – Variação de cores Estampa 5.



Fonte: A autora.

Além das alternativas de estampas, foram estudadas as possibilidades do tecido a ser utilizado. A empresa escolhida para impressão das estampas no tecido foi a Be Diff, localizada em São Paulo. A definição da empresa foi feita levando em conta a possibilidade da produção do tecido corrido de acordo com a demanda específica da estampa e metragem necessárias. Visto isso, foram encomendadas amostras dos tecidos que a Be Diff trabalha (Figura 50) para tornar a escolha do suporte mais precisa.

Figura 50 – Amostras tecido.



Fonte: A autora.

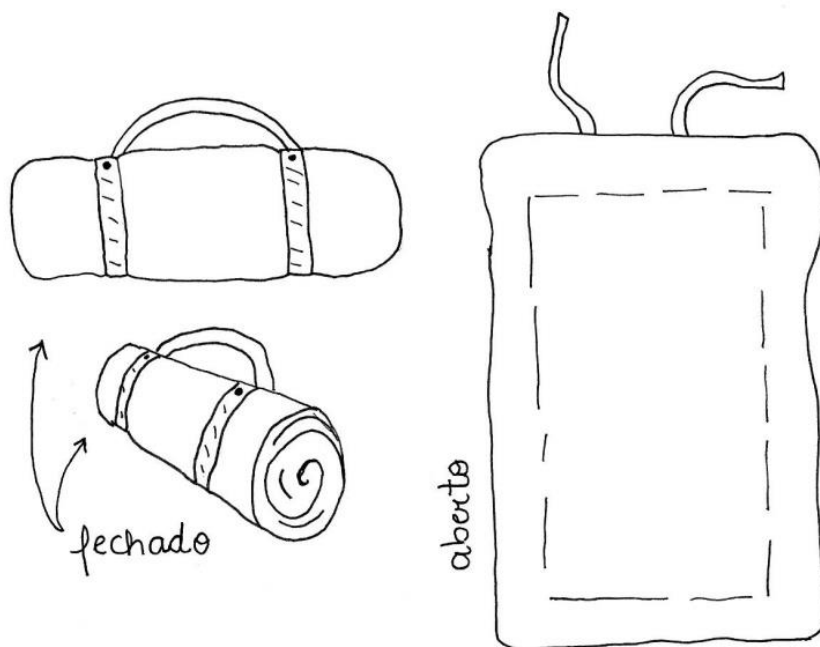
Nesta etapa de geração foi possível realizar diferentes experimentações e combinações com os desenhos elaborados. Assim, com as alternativas desenvolvidas, se encerra esta fase para que as possibilidades sejam analisadas e definidas para a próxima fase do projeto.

### 4.3 AVALIAÇÃO DAS ALTERNATIVAS

Após a definição do problema, o desenvolvimento de análises e geração de alternativas apresentadas nas seções anteriores, torna-se possível a definição de diferentes aspectos do produto.

Primeiramente, como já discutido a partir da análise de mercado, o modelo de cama *pet* escolhido para aplicação das estampas é o colchonete (Figura 51). Optou-se por este formato levando em conta a possibilidade de adaptação a diferentes tamanhos de cães. O tamanho do colchonete aberto é de 81cm x 68 cm, permitindo o uso por animais maiores. Outro atributo valorizado neste modelo é a facilidade para transporte do produto. Por ser um objeto leve e, com a adaptação de alças, a locomoção da cama se torna simples e prática, especialmente para atividades como passeios e viagens.

Figura 51 – Esboço do modelo.

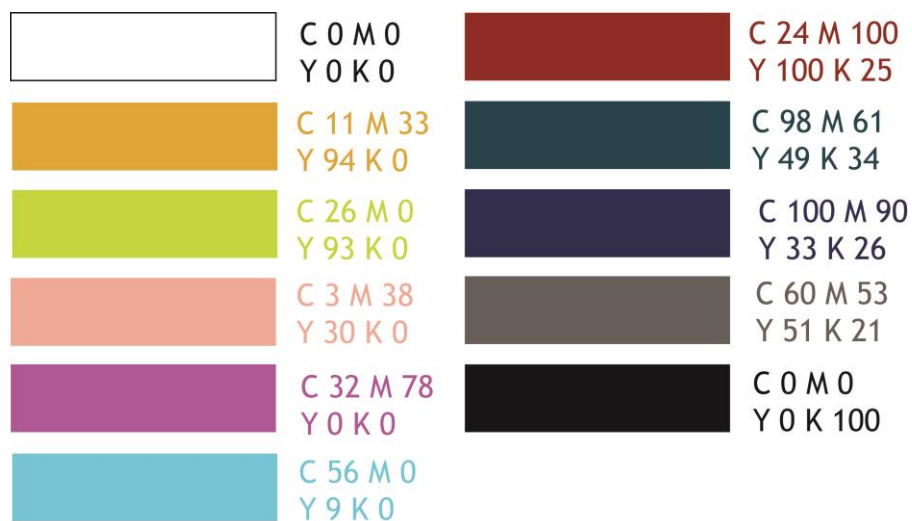


Fonte: A autora.

A impressão digital a jato de tinta, também abordada anteriormente, foi o método de definido para impressão das estampas no tecido. Para isso, dentre as amostras de tecido, optou-se pelo tricoline 100% algodão. As análises realizadas na etapa de definição do problema colaboraram para a escolha, visto que, muitos dos produtos similares são confeccionados com este material. A oportunidade de comparar as diferentes amostras pessoalmente também foi essencial para esta decisão, já que o material apresenta textura lisa e toque macio, além da gramatura de 130 g/m<sup>2</sup> ser considerada adequada para a proposta.

Como definido, a partir da construção dos painéis visuais, a paleta cromática do projeto conta com 11 cores, porém em cada estampa é utilizada uma combinação de 3 a 6 cores dentro da cartela. A Figura 52 ilustra as cores que compõem a paleta e seus respectivos valores CMYK.

Figura 52 – Paleta cromática CMYK.



Fonte: A autora.

A seleção das alternativas de estampas desenvolvidas teve como propósito a escolha de cinco composições diferentes, apresentadas na seção anterior, compostas por figuras de cães distintas. Além das opções de fundo liso, foram construídas texturas que, quando incorporadas no *rapport*, resultaram em diferentes arranjos. Após a observação da variação de cores foram selecionadas as cinco estampas finais (Figuras 53 a 57).



Figura 53 – Estampa selecionada 1.



Fonte: A autora.

Figura 54 – Estampa selecionada 2.



Fonte: A autora.

Figura 55 – Estampa selecionada 3.



Fonte: A autora.

Figura 56 – Estampa selecionada 4.



Fonte: A autora.

Figura 57 – Estampa selecionada 5.



Fonte: A autora.

Com as alternativas de cores, tecido, modelo e estampas selecionadas, a fase seguinte é classificada de Realização da solução do problema, onde são ilustrados os passos para a confecção do produto.

#### 4.4 REALIZAÇÃO DA SOLUÇÃO DO PROBLEMA

A primeira ação realizada foi encaminhar as variações cromáticas e a estampa escolhida para impressão do tecido na empresa Be Diff. As alternativas de cores foram impressas em bandeiras de aproximadamente 35,3cm x 35,3cm, permitindo a repetição do módulo quatro vezes (Figura 58).

Figura 58 – Bandeiras de cor.



Fonte: A autora.

Já para as estampas selecionadas o pedido feito foi de 1 metro de comprimento para cada uma (Figura 59). A largura é predefinida pela empresa já que cada tecido conta com uma medida específica, neste caso, 1 metro e 40 centímetros.

Figura 59 – Tecidos.



Fonte: A autora.

Os tecidos e o modelo desejado foram encaminhados a um profissional para confecção dos colchonetes (Figura 60). Em comum acordo, os materiais utilizados para desenvolvimento das peças foram: Manta acrílica de 5cm para o enchimento, linha de costura, viés para o acabamento e, para as alças de fechamento, fita de gorgurão e botões de pressão. Todos os materiais foram escolhidos pelo profissional de acordo com as cores disponibilizadas nas lojas para acompanhar e ornar com as cores utilizadas nas estampas.

Figura 60 – Confecção das peças.



Fonte: A autora.

Com as impressões dos tecidos e confecção das cinco peças, a fase de Realização da solução do problema é finalizada, encerrando as fases da metodologia projetual proposta por Löbach (2001). No capítulo seguinte é apresentada a coleção gerada a partir das etapas abordadas anteriormente.



## 5 COLEÇÃO VIRANDO LATAS & COLORINDO SUPERFÍCIES

Os resultados práticos obtidos através do desenvolvimento desta pesquisa são expostos aqui com o intuito de apresentar a coleção Virando Latas & Colorindo Superfícies. O nome da coleção é inspirado na expressão utilizada para definir os animais sem raça definida: vira-latas. Como a intenção é transmitir uma imagem alegre destes animais, o complemento referente a colorir superfícies une esta ideia com a área em questão do Design.

A coleção de estampas para colchonetes de uso *pet* conta com cinco linhas diferentes, nomeadas de: Afinidade, Lealdade, Amizade, Felicidade e Originalidade. Cada nome foi escolhido com o intuito de traduzir as qualidades observadas nos cães sem raça definida. Os desenhos foram feitos a partir da observação e contato com cães de projetos sociais, adotados e abandonados, o que proporcionou transmitir de forma mais fiel suas características.

Acredita-se que um dos fatores que incentivam o mercado de compra e venda de animais, são as características físicas dos cães com raça definida. Tal fato pode ser visto quando realizadas as pesquisas e análises sobre produtos estampados com figuras de cachorros.

Além dos vira-latas, os cães com raça definida muitas vezes também sofrem com o comércio de animais, pois em alguns casos os comerciantes exploram os cachorros para reprodução e venda. A questão estética, sendo um contribuinte para esta realidade, deve ser tratada de forma que este paradigma seja quebrado. Levando em conta que todos os animais têm encantadoras características individuais, esta coleção busca enaltecer as formas e identidade dos cães sem raça definida.

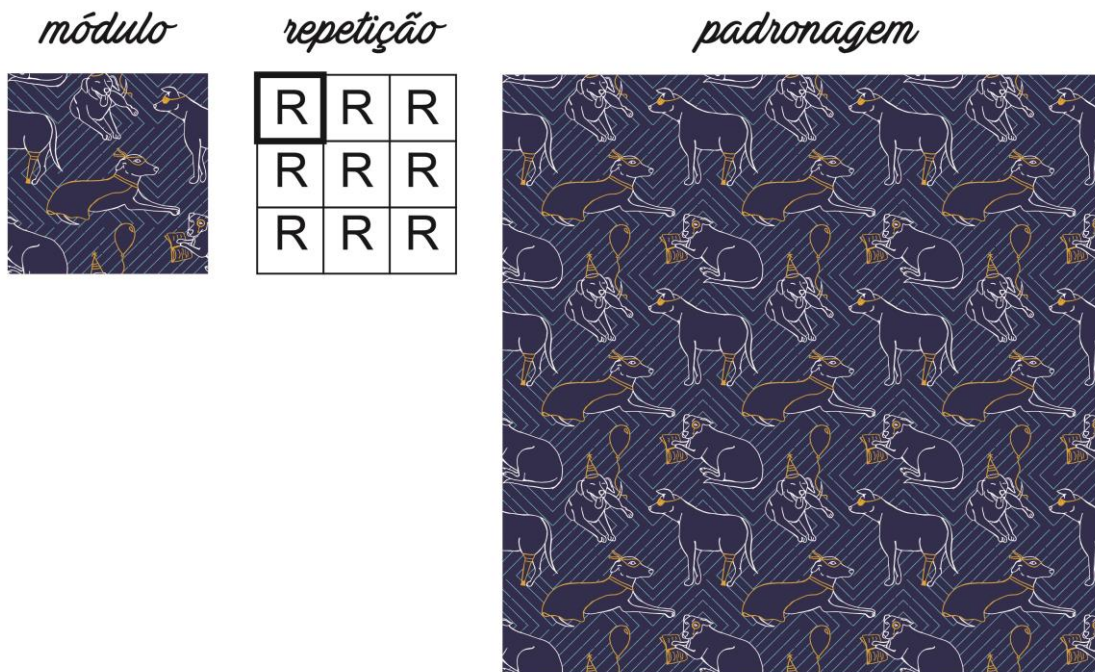
As cinco estampas desenvolvidas para a coleção seguem um conceito de estilo para que conversem entre si e possam ser entendidas como uma coleção. Estes atributos são trabalhados através do estilo das linhas, do tratamento do desenho, da paleta cromática, das texturas e dos materiais utilizados para confecção.

Os padrões desenvolvidos apresentam linhas orgânicas e preservam os traços dos desenhos feitos manualmente. As texturas aplicadas ao fundo dos arranjos também foram feitas manualmente e trabalhadas para que, quando

repetidas, resultassem em formatos mais geométricos, assim, contrastando com as linhas fluidas dos desenhos.

Como todos os arranjos apresentam imagens de cães no tema central, as estampas podem ser classificadas como figurativas. As padronagens que cobrem toda a superfície do produto, através da repetição, são identificadas como total. O *rapport* foi projetado levando em conta os fundamentos do Design de Superfície para que, através da repetição, forme uma estampa contínua como ilustra a Figura 61.

Figura 61 – Módulo e sistema de repetição.



Fonte: A autora.

O módulo mede 17,7cm x 17,7cm em escala real e foi projetado a partir do tamanho estabelecido para o produto final. As medidas foram pensadas a partir da visibilidade das estampas e proporção de acordo o objeto. Pelo tamanho do módulo ser grande, sua apresentação aqui, em proporção real, se torna inviável. Para ser possível visualizar este resultado, a seguir são apresentadas imagens parciais das estampas a fim de idealizar seu tamanho real (Figuras 62 a 66).

Figura 62 – Estampa afinidade tamanho real.



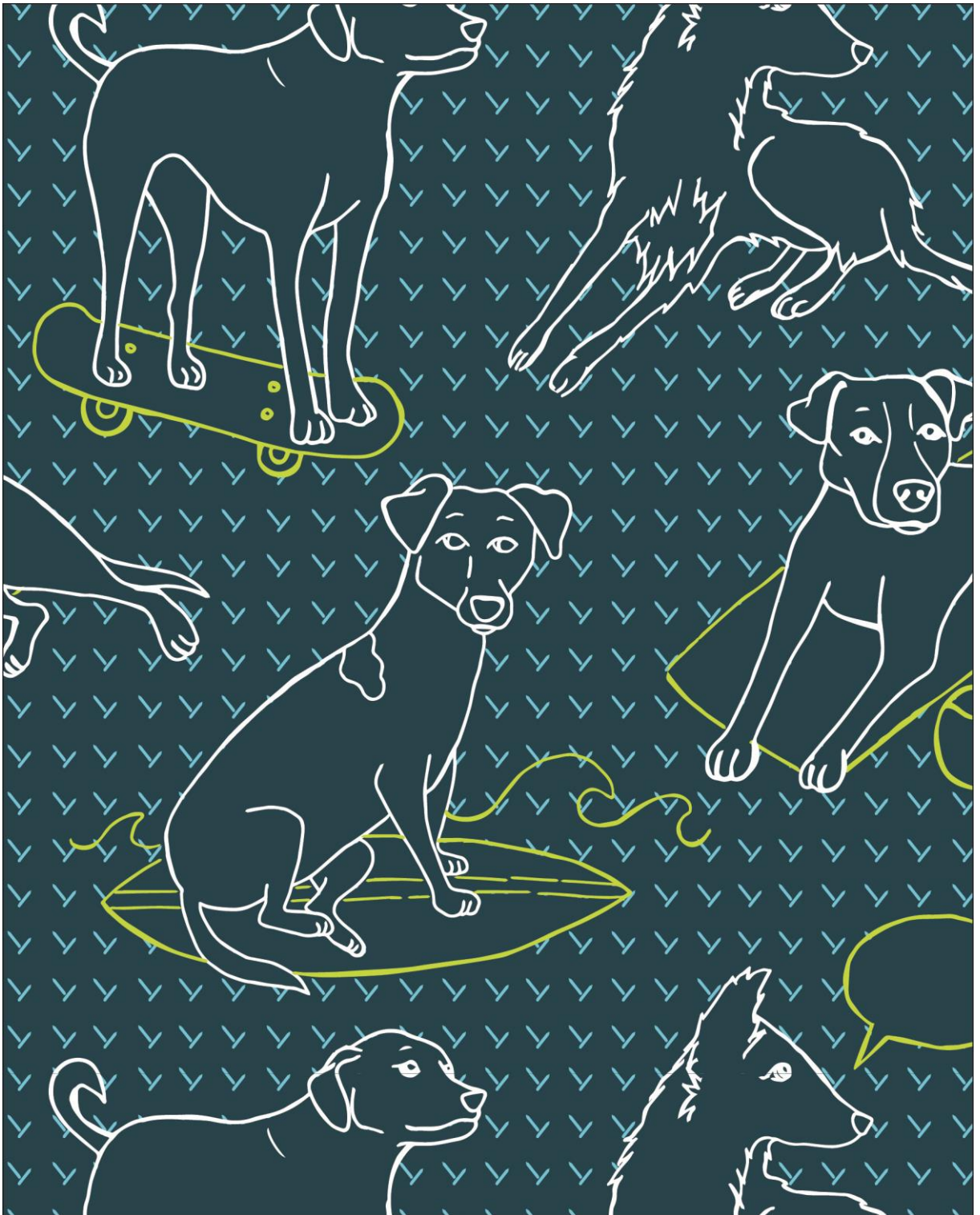
Fonte: A autora.

Figura 63 – Estampa Lealdade tamanho real.



Fonte: A autora.

Figura 64 – Estampa Amizade tamanho real.



Fonte: A autora.

Figura 65 – Estampa Felicidade tamanho real.



Fonte: A autora.

Figura 66 – Estampa Originalidade tamanho real.



Fonte: A autora.

Para embalar o produto foram produzidos sacos em algodão cru e fechamento com amarração. As embalagens (Figura 67) são identificadas com etiquetas impressas digitalmente em tricoline 100% algodão. Cada etiqueta contém as cores e textura correspondente de cada composição, assim, sendo possível distinguir facilmente a estampa de cada colchonete. Os sacos foram pensados para melhor conservação e apresentação da peça.

Figura 67 – Embalagens



Fonte: A autora.

As imagens a seguir (Figuras 68 a 77) apresentam os produtos finalizados e as linhas da coleção Virando Latas & Colorindo Superfícies, assim como as possibilidades de variações de cores de cada estampa.

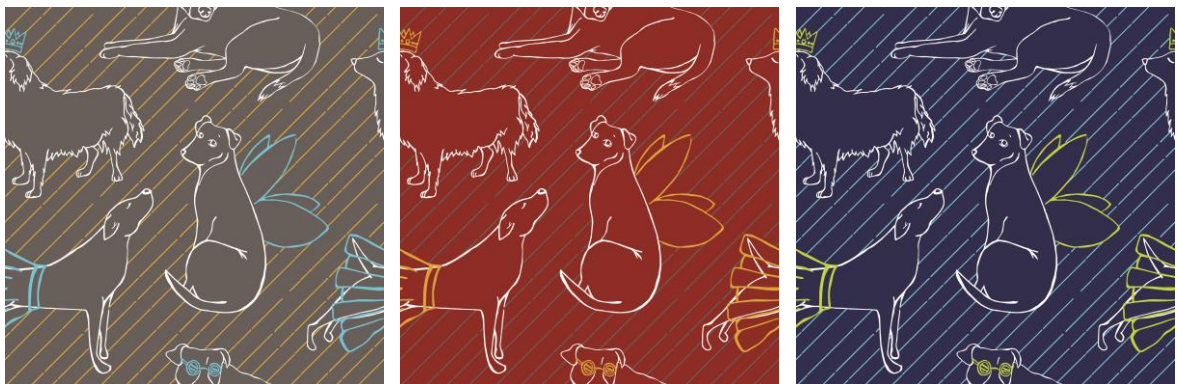


Figura 68 – Linha Afinidade.



Fonte: A autora.

Figura 69 – Variações de cores estampa Afinidade.



Fonte: A autora.

Figura 70 – Linha Lealdade.



**Leal**  
**dade**

Fonte: A autora.

Figura 71 – Variação de cores estampa Lealdade.



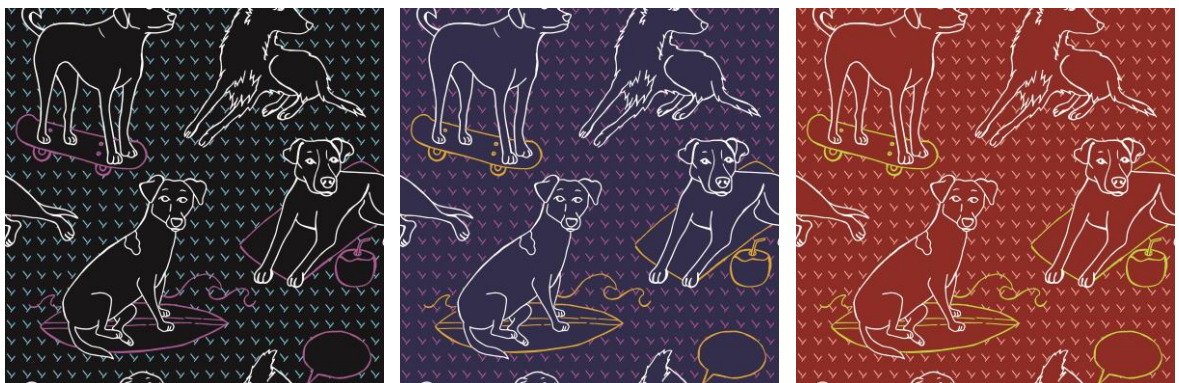
Fonte: A autora.

Figura 72 – Linha Amizade.



Fonte: A autora.

Figura 73 – Variações de cores estampa Amizade.



Fonte: A autora.

Figura 74 – Linha Felicidade.



Fonte: A autora.

Figura 75 – Variações de cores estampa Felicidade.



Fonte: A autora.

Figura 76 – Linha Originalidade.



Fonte: A autora.

Figura 77 – Variação de cores estampa Originalidade.



Fonte: A autora.

O produto final, no qual as estampas foram aplicadas, foi pensado para ser um objeto prático para os tutores de animais. O tecido de tricoline 100% algodão estampado pelo método de impressão a jato de tinta e utilizado na confecção permite um toque suave, proporcionando conforto para o animal. A peça aberta (Figura 78) mede 81cm x 68cm permitindo que cães de diferentes portes possam utilizar o produto.

Figura 78 – Colchonete aberto.



Fonte: A autora.

O colchonete pode ser facilmente enrolado e carregado para diferentes lugares, desta forma, tornando possível desfrutar da companhia do seu cão em vários momentos. Todos os produtos apresentados formam a coleção Virando Latas & Colorindo Superfícies e são frutos do conhecimento obtido durante esta pesquisa.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da pesquisa realizada foi possível aprofundar e aprimorar os conhecimentos acerca do Design de Superfície. Assim como o conceito, história e fundamentos da área, o setor têxtil e seus métodos de impressão também foram abordados, sendo de grande importância para o desenvolvimento prático do estudo.

Notou-se que o Design de Superfície, apesar de ser uma área de especialização relativamente nova no Brasil, sempre esteve presente na vida do ser humano. Por ser uma prática tão antiga, a bagagem de conhecimento é enorme, são valiosas heranças de técnicas e estilos.

Com o passar dos anos as técnicas foram refinadas, surgindo novas possibilidades a serem exploradas no campo do Design de Superfície, o que só tem a contribuir para os projetos da área. Mesmo como o avanço tecnológico é notório que muitas técnicas e estilos se conservam na atualidade, o que é extraordinário já que possibilita o contato com hábitos desenvolvidos por nossos antepassados.

Além do Design, foco principal desta pesquisa, outros temas relativos ao estudo também foram tratados, como a situação dos animais abandonados no Brasil. Entende-se que este assunto é válido de ser tratado, pois é um problema atual presente no nosso país e, a partir da pesquisa, notou-se que diferentes áreas de atuação podem operar para ajudar na solução deste problema.

O mercado de produtos e serviços para animais de estimação também foi tópico do estudo e, através da pesquisa, foi possível descobrir que este é um ramo em ascensão onde muitos comerciantes estão investindo, sendo assim, um possível mercado para a atuação do designer de superfície.

O desenvolvimento prático deste trabalho foi essencial para exercer os conhecimentos obtidos através da pesquisa. A partir desta etapa foi possível compreender como um projeto para superfície têxtil pode ser construído, desde seu planejamento até a sua confecção final.

O produto resultante desta pesquisa tem o objetivo de atingir o público nacional de consumidores de produtos para animais de estimação. O projeto prático, com a possibilidade de ser produzido futuramente para comercialização, buscará alcançar diferentes perfis de compradores. Apesar de almejar despertar o interesse dos tutores de cães vira-latas através das estampas produzidas, estima-se abranger

um público amplo de consumidores, independente da faixa etária e de terem ou não animais sem raça definida. O produto pretende atender as necessidades de pessoas que buscam um produto prático, versátil e esteticamente harmonioso.

Entende-se que os objetivos específicos delimitados para esta pesquisa foram atingidos à medida que os assuntos propostos foram abordados nos capítulos deste trabalho. O objetivo geral também foi alcançado a partir dos resultados materiais produzidos nesta oportunidade.



## REFERÊNCIAS

- A REFINARIA. Nós. [s.l.]: 2013. Disponível em: <http://arefinaria.blogspot.com/2013/03/nos.html>. Acesso em: 1 dez. 2019.
- ABINPET. **Dados de Mercado**. Disponível em: <http://abinpet.org.br/mercado/>. Acesso em: 12 nov. 2019.
- ADDICTABLE. In: Surreais fotos de cachorros abandonados para ajudá-los na adoção. [s.l.]: 2014. Disponível em: <http://adct.com.br/surreais-fotos-de-cachorros-abandonados-para-ajuda-los-na-adoacao/>. Acesso em: 15 jul. 2019.
- ALTMAN, Max. Hoje na História: 1962 – É fundada a banda de rock britânica The Rolling Stones. **Opera Mundi**, [s.l.], 25 mai. 2014. Disponível em: <https://operamundi.uol.com.br/historia/35407/hoje-na-historia-1962-e-fundada-a-banda-de-rock-britanica-the-rolling-stones>. Acesso em: 20 dez. 2019.
- ARAUJO, Bruna. “Mais de 30 milhões de animais abandonados estão esperando uma chance”, diz especialista. **Agência de Notícias de Direitos Animais**, [s.l.], 20 maio 2017. Disponível em: <https://www.anda.jor.br/2017/05/mais-de-30-milhoes-de-animais-abandonados-estao-esperando-uma-chance-diz-especialista/>. Acesso em: 26 abr. 2018.
- BELOKLOKOVA, Marina. Pandora. **Mood Good**, [s.l.], 5 out. 2015. Disponível em: <https://moodgood.ru/sobaki/pandora/>. Acesso em: 1 dez. 2019.
- BRAGA, Marcos da Costa et al. **O papel social do design gráfico: história, conceitos & atuação profissional**. São Paulo: Senac, 2011. Organização: Marcos da Costa Braga.
- BRIGGS-GOODE, Amanda. **Design de Estamparia Têxtil**. Porto Alegre: Bookman, 2014. 208 p. Tradução: Claudia Buchweitz.
- BROWN, Rachel. The 10 best ways to drink hot chocolate. **Odyssey**, [s.l.], 23 jan. 2017. Disponível em: <https://www.theodysseyonline.com/the-10-besy-ways-to-drink-hot-chocolate>. Acesso em: 17 nov. 2019.
- BUENO, Silveira. **Minidicionário da língua portuguesa**. São Paulo: FTD, 2000.
- CHINEN, Nobu. **Curso Básico - Design Gráfico**. São Paulo: Escala, 2011. 176 p.
- DESIGN 4 PATAS. **Produtos**. Disponível em: <https://www.design4patas.com.br/caminhas-de-madeira>. Acesso em: 15 jul. 2019.
- DOMESTIKA. Dr. Propolus “viste” fotos com sus ilustraciones. [s.l.]: 2016. Disponível em: [https://www.domestika.org/es/blog/424-dr-propolus-viste-fotos-con-susilustraciones?utm\\_source=facebook.com&utm\\_medium=referral&utm\\_content=post\\_blog&utm\\_campaign=propolus\\_blog](https://www.domestika.org/es/blog/424-dr-propolus-viste-fotos-con-susilustraciones?utm_source=facebook.com&utm_medium=referral&utm_content=post_blog&utm_campaign=propolus_blog). Acesso em 1 dez.: 2019.

EMPÓRIUM DISTRIPET. **Produtos**. Disponível em: <https://emporiumdistripet.com.br/colecoes/>. Acesso em: 15 jul. 2019.

FÁBRICA PET. **Produtos**. Disponível em: <https://www.fabricapet.com.br/colchonetes>. Acesso em: 15 jul. 2019.

FABRO, Nathalia. 5 fatos para começar a entender (e gostar) de ‘Game of Thrones’. **Revista Galileu**, [s.l.], 17 ago. 2017. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Game-of-Thrones/noticia/2017/08/5-fatos-para-comecar-entender-e-gostar-de-game-thrones.html>. Acesso em: 20 dez. 2019.

FOLEY, Rachel. ‘Vingadores – Ultimato’: Tudo o que você precisa saber antes da estreia do novo filme da Marvel. **BBC News Brasil**, [s.l.], 23 abr. 2019. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-48027401>. Acesso em: 20 dez. 2019.

FOLHA DE SÃO PAULO. Gatos adotados são maioria no Brasil; donos de cães ainda preferem comprar. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 18 ago. 2016. Disponível em: <http://f5.folha.uol.com.br/bichos/2016/08/gatos-adotados-sao-maioria-no-brasil-donos-de-caes-ainda-preferem-comprar.shtml>. Acesso em: 26 abr. 2018.

FOLLOW THE COLOURS. In: Canismo: Vira-latas viram artistas e pintam quadros para estimular a adoção de animais abandonados. [s.l.]: 2016. Disponível em: <https://followthecolours.com.br/art-attack/canismo-vira-latas-viram-artistas-e-pintam-quadros-para-estimular-a-adoacao/>. Acesso em: 16 jul. 2019.

FRAZÃO, Dilva. Harry Potter. **E biografia**, [s.l.], 31 jul. 2017. Disponível em: [https://www.ebiografia.com/harry\\_potter/](https://www.ebiografia.com/harry_potter/). Acesso em: 20 dez. 2019.

GALASSI, Madeline. 6 Different ways to style mom jeans. **The Every Girl**, [s.l.], 7 mar. 2019. Disponível em: <https://theeverygirl.com/6-ways-to-style-mom-jeans/>. Acesso em: 1 dez. 2019.

GHULYAN, Tatev. **Pics Art**. Disponível em: <https://picsart.com/i/216995178001202>. Acesso em: 17 nov. 2019.

GIAKAS, Melina. 24 Signs you and your dog are completely and utterly inseparable. **Bark Post**, [s.l.], 2015. Disponível em: <https://barkpost.com/life/signs-inseparable/>. Acesso em: 17 nov. 2019.

GONÇALVES, Anderson. O que explica o sucesso da franquia “Star Wars”. **Gazeta do Povo**, Curitiba, 13 dez. 2019. Disponível em: <https://www.gazetadopovo.com.br/cultura/star-wars-ascensao-skywalker/>. Acesso em: 20 dez. 2019.

**HISTÓRIA DA ARTE**: arquitetura, pintura, escultura, artes gráficas, design. Tradução, revisão e adaptação da edição portuguesa: BookBug-Edição e Imagem, Lda. 1. ed. Paragon Books Ltda, 2012.

HUFF POST. In: Gorgeous photo series helps often-overlooked black dogs get adopted. [s.l.]: 2015. Disponível em: [https://www.huffpostbrasil.com/2015/02/09/black-dogs\\_n\\_6629888.html](https://www.huffpostbrasil.com/2015/02/09/black-dogs_n_6629888.html). Acesso em: 17 jul. 2019.

IEPSEN, Renata Diógenes. **A arte têxtil da civilização Inca como referencial na criação de estampas para mochilas femininas**. 2015. 130 f. Monografia (Especialização) - Curso de Especialização em Design de Superfície, Centro de Artes e Letras, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2015.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. In: PESQUISA nacional de saúde: 2013: acesso e utilização dos serviços de saúde, acidentes e violências : Brasil, grandes regiões e unidades da federação. Rio de Janeiro: Centro de Documentação e Disseminação de Informações, 2015. 100 p. Disponível em: <https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv94074.pdf>. Acesso em: 24 abr. 2018.

INSTITUTO PET BRASIL. In: Mercado pet estima faturar R\$ 36,2 bilhões em 2019, alta de 5,4%. [s.l.]: 2019. Disponível em: <http://institutopetbrasil.com/semcategoria/mercado-pet-estima-2019/>. Acesso em: 12 nov. 2019.

LATA VIRADA. **Produtos**. Disponível em: <https://www.latavirada.com.br/collections>. Acesso em: 15 jul. 2019

LÖBACH, Bernd. **Design Industrial: Bases para a configuração dos produtos industriais**. São Paulo: Edgard Blücher, 2001. Tradução de: Freddy Van Camp.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos Fundamentos do Design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008. 248 p. Tradução: Cristian Borges.

MINUZZI, Reinilda de Fátima Berguenmayer. **Interação entre Arte x Design na formação em Design de Superfície**. Actas de Diseño, Buenos Aires; v. 7, n. 13, p. 79-84, jul. 2012.

MY BOO. **Produtos**. Disponível em: <https://myboo.dog/collections/all>. Acesso em: 15 jul. 2019.

NICOLAS AMIARD. **Personal Projects**. 2019. Disponível em: <https://www.nicolasamiard.com/personal-projects>. Acesso em: 15 jul. 2019.

OH MY PET. **Produtos**. Disponível em: <http://www.ohmypet.com.br/pd-6356d2-capa-para-almofada-vira-lata-pet-head.html?ct=15a14e&p=1&s=1>. Acesso em: 15 jul. 2019.

OLIVEIRA, Helena. Todas as músicas do Pink Floyd em ordem cronológica. **Revista Bula**, [s.l.], 2018. Disponível em: <https://www.revistabula.com/14642-todas-as-musicas-do-pink-floyd-em-ordem-cronologica/>. Acesso em: 20 dez. 2019.

PAZMINO, Ana Verônica. **Como se cria: 40 métodos para design de produtos**. São Paulo: Blucher, 2015.

PET BAMBOO. Produtos. Disponível em: <https://www.petbamboo.com.br/dogs/colchonetes>. Acesso em: 15 jul. 2019.

PINTEREST. **Fotografia cidade com linhas**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/177258935320739978/>. Acesso em: 20 nov. 2019b.

PINTEREST. **Ilustração de rostos em linhas**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/649081365022671072/>. Acesso em: 20 nov. 2019a.

ROMANO, Andrea. 16 neon DIY projects to make your home look brighter. **Mashable**, 18 abr. 2015. Disponível em: <https://mashable.com/2015/04/18/diy-neon-home-decor/>. Acesso em 1 dez. 2019.

RUBIM, Renata. **Desenhando a superfície**. São Paulo: Rosari, 2005. 95 p.

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

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de Superfície: prática e aprendizagem mediada pela tecnologia digital**. 2002. 186 f. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-graduação em Informática da Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2002.

SANCHEZ, Leonardo; PORTINARI, Natália. Nos 20 anos de ‘Toy Story’, veja 10 brinquedos reais que inspiraram personagens do filme. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 22 nov. 2015. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/asmais/2015/11/1708183-nos-20-anos-do-filme-veja-10-brinquedos-reais-que-inspiraram-personagens-de-toy-story.shtml>. Acesso em: 1 dez. 2019.

SÃO PET. **Produtos**. Disponível em: <https://www.saopet.com.br/camas-e-bolsas>. Acesso em: 15 jul. 2019.

SCHWARTZ, A. R. D. **Design de superfície: por uma visão projetual geométrica e tridimensional**. 2008. 200 p. Dissertação (Mestrado em Desenho Industrial) - Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2008.

SCOTT, Michael David. The City of San Francisco. **Mile in My Glasses**, [s.l.], 4 out. 2018. Disponível em: <https://mileinmyglasses.com/2018/10/visiting-san-francisco-california-road-trip/>. Acesso em: 1 dez. 2019.

SCOTTINI, Alfredo. **Dicionário português – inglês: inglês – português: 600 verbetes** / Scottini. Blumenau: Todolivre, 2017.

SETIAWAN, Alex. **Instagram**. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/BqBRrmJAxPL/>. Acesso em: 17 nov. 2019.

SILVEIRA, Flávia. Brasil fecha 2018 como segundo maior mercado pet do mundo. **Gazeta do Povo**, Curitiba, 05 fev. 2019. Disponível em:

<https://www.gazetadopovo.com.br/economia/brasil-fecha-2018-como-segundo-maior-mercado-pet-do-mundo-2vhq0n3uempvkgdcm8arh382j/>. Acesso em: 20 jun. 2019.

SLETMO, Jessica. These coffee alternatives will make you more productive. **Bloglovin'**, [s.l.], 10 ago. 2016. Disponível em: <https://blog.bloglovin.com/blog/these-coffee-alternatives-will-make-you-more-productive>. Acesso em: 1 dez. 2019.

SOCIETY6. **Goldfish with a shark fin art print by Vin Zzep**. Disponível em: [https://society6.com/product/goldfish-with-a-shark-fin\\_print?sku=s6-7760422p4a1v45](https://society6.com/product/goldfish-with-a-shark-fin_print?sku=s6-7760422p4a1v45). Acesso em: 20 nov. 2019.

UCHÔA, Glenda. Abandono animal acontece por motivos banais, aponta defensora. **Portal O Dia**, Teresina, 16 jun. 2017. Disponível em: <https://www.portalodia.com/noticias/piaui/abandono-animal-acontece-por-motivos-banais,-aponta-defensora-300544.html>. Acesso em: 27 abr. 2018.

VIEIRA, Liliana Bellio. **A estamparia têxtil contemporânea**: produção, produtos e subjetividade. 2014. 226 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós-graduação em Têxtil e Moda, Escola de Artes, Ciências e Humanidades, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

WOOF PET. **Produtos**. Disponível em: <https://woofpet.com.br/produtos/camas>. Acesso em: 15 jul. 2019.

ZEE DOG. Ilustrador cria desenhos para conscientizar sobre abandono de animais. **Blog Zee Dog**, [s.l.], 05 jul. 2019a. Disponível em: <https://blog.zeedog.com.br/artista-cria-desenhos-contra-o-abandono-de-animais/>. Acesso em: 15 jul. 2019.

ZEE DOG. **Marca**. 2019c. Disponível em: <https://www.zeedog.com.br/institucional/marca>. Acesso em: 16 jul. 2019.

ZEE DOG. **Produtos**. 2019b. Disponível em: <https://www.zeedog.com.br/cachorros>. Acesso em: 16 jul. 2019.