



**Universidade Federal do Ceará**

**Instituto de Cultura e Arte**

**Curso Design-Moda**

**Ana Carla Cavalcante Silva**

**A CRIAÇÃO DE ESTAMPAS ATRAVÉS DA MANIPULAÇÃO DE IMAGENS  
FOTOGRAFICAS**

**FORTALEZA**

**2019**

**Ana Carla Cavalcante Silva**

**A CRIAÇÃO DE ESTAMPAS ATRAVÉS DA MANIPULAÇÃO DE IMAGENS  
FOTOGRAFICAS**

Artigo como Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em Design-Moda da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Design-Moda.

**FORTALEZA**

**2019**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Biblioteca Universitária  
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

S578c Silva, Ana Carla Cavalcante.  
A criação de estampas através da manipulação de imagens fotográficas / Ana Carla Cavalcante Silva. –  
2019.  
20 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de cultura e  
Arte, Curso de Design de Moda, Fortaleza, 2019.  
Orientação: Prof. Dr. Fernando Luís Maia da Cunha.

1. Moda. 2. Design de superfície. 3. Estamparia. 4. Fotografia. I. Título.

CDD 391

---

**Ana Carla Cavalcante Silva**

**A CRIAÇÃO DE ESTAMPAS ATRAVÉS DA MANIPULAÇÃO DE IMAGENS  
FOTOGRAFÍCAS**

Estudo realizado como exigência para conclusão da atividade curricular intitulada Trabalho de Conclusão de Curso- TCC II- ofertada pelo curso Design-Moda, pertencente ao Instituto de Cultura e Arte (ICA) da Universidade Federal do Ceara (UFC).

Aprovada em \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Mestre Fernando Luís Maia da Cunha

Universidade Federal do Ceara (UFC)

---

Profa. Esp. Joelma Damasceno de Matos

Universidade Federal do Ceara (UFC)

---

Profa. Esp. Marina Carleial Fernandes

Universidade Federal do Ceara (UFC)

# A CRIAÇÃO DE ESTAMPAS ATRAVÉS DA MANIPULAÇÃO DE IMAGENS FOTOGRAFICAS

CAVALCANTE SILVA, Ana Carla

Universidade Federal do Ceará - UFC

<carlaana643@gmail.com>

CUNHA, Fernando Luís Maia da

Universidade Federal do Ceará - UFC

<fernandomaiadacunha@gmail.com>

## RESUMO

A estamparia é uma das áreas de design de superfície que se faz mais presente na moda atualmente, e é também nosso objeto de estudo. O uso da imagem no processo de criação de estampas é bastante comum devido a necessidade de material de referência no momento de criação, mas hoje, com o avanço da tecnologia digital e seu suporte à área do design, o uso da imagem se tornou muito mais amplo, devido às novas possibilidades de se lidar com esta imagem e de aplicá-la na superfície têxtil. Através do estudo sobre o campo da estamparia, pensamos o uso da imagem fotográfica na criação de estampas, para além da função de inspiração e coleta de imagens, analisando o seu papel no mercado para entendermos como ela pode se tornar, ou não, uma base de criação para a área de estamparia.

**PALAVRAS-CHAVE:** Moda, Design de superfície, Estamparia, Fotografia.

## ABSTRACT

Stamping is one of the areas of surface design that is most present in fashion today, and it is also our object of study. The use of image in the pattern making process is quite common due to the need for reference material at the time of creation, but today, with the advancement of digital technology and its design support, the use of image has become much more due to the new possibilities of dealing with this image and applying it to the textile surface. Through the study of the field of printing, we think the use of photographic image in the creation of prints, beyond the function of inspiration and image collection, analyzing its role in the market to understand how it can become or not a basis. of creation for the stamping area.

**KeyWords:** Fashion, Surface design, Patterns, Photography.

## 1. INTRODUÇÃO

A moda tem como constante desafio a diferenciação de seus produtos como forma de competição de mercado. O design de superfície entra como um forte aliado

nesse aspecto por apresentar diversas possibilidades de agregar personalidade às peças de moda. A estamparia é a área do design de superfície que pode ser definida como o processo de impressão de imagens sobre um tecido, e esta impressão pode ser feita de diversas formas, utilizando diferentes técnicas e materiais. O uso de imagens ilustrativas no processo de criação de estampas é bastante comum pelo fato da necessidade de material de referência no momento de desenvolver um desenho, por exemplo. Hoje, com o avanço da tecnologia digital e o desenvolvimento de sistemas computacionais com inúmeros recursos para a área do design, o uso da imagem se tornou muito mais amplo, devido às novas possibilidades de tratamento digital desta imagem, da criação de padrões de estampagem e de aplicação na superfície têxtil.

Através de um estudo bibliográfico, pesquisa de campo e entrevistas sobre design de superfície e o campo da estamparia, analisando suas diferentes aplicabilidades, técnicas e possibilidades, pensamos a fotografia para além da função de inspiração e coleta de imagens Abordando o seu uso direto na criação de estampas, atentando para o uso dos softwares no tratamento dessas imagens, a criação de padrões, sem deixar de analisar os melhores procedimentos para alcançarmos o resultado desejado, para assim entendermos como a imagem fotográfica pode se tornar uma base de criação para a estamparia.

## **2. DESIGN DE SUPERFÍCIE E ESTAMPARIA**

“A evolução da estamparia acompanha a dos tecidos, e as duas juntas acompanham a história da humanidade” (MIRÓ, Eva Pascual i, 2008). A impressão de imagens em superfícies, têxteis ou não, é praticada desde a antiguidade, devido a necessidade humana de deixar suas marcas através do tempo. Ao longo dos séculos o que se investigou, para além do processo criativo, foi a forma de fixar essas imagens. A autora define a ação de estampar como o processo de passar ou transferir uma imagem a partir de uma matriz ou molde para uma superfície escolhida. Porém, a dificuldade não está em estampar um desenho sobre uma superfície, e sim garantir a resistência dessa estampa ao desgaste do uso cotidiano, ao contato com o ar, sol e lavagens. É necessário tanto que o tecido seja preparado, quanto que os corantes utilizados sejam constituídos por espessantes e aditivos apropriados e correspondentes ao tecido escolhido.

Para entendermos melhor os avanços da estamparia, fez-se necessário um estudo histórico sobre essa prática. Laura Ayako Yamane (2008) cita que os primeiros tecidos estampados foram produzidos por uma das mais importantes civilizações da antiguidade, a Fenícia, nos séculos V e VI a.C. Usando o método da estamparia em blocos e a tecelagem trabalhada com uma diversidade de fios multicolores, os fenícios criaram desenhos que se tornavam rapidamente muito apreciados. Cita também que eram desenvolvidas técnicas de estamparia na Índia, Indonésia e Egito, ainda na antiguidade. Já Eva Pascual i Miró (2008) analisa o desenvolvimento dessa prática na Europa, e cita o fato de que a estampagem sobre tecido, pelo menos no que se trata da velha Europa, é um processo recente da era moderna. Durante os séculos XVI, XVII e XVIII, foi se consolidando a repartição de novos territórios explorados pelos europeus, e com isso, desde as matérias primas, até os costumes desses novos povos, foram se misturando com os do velho continente. As rotas marítimas iniciadas pelos portugueses pelos mares da Ásia, trazem da China e da Índia, pérolas, marfins, porcelanas, tecidos estampados e pintados a pincel, reproduzindo a flora e fauna desses locais.

A chegada dessas novas mercadorias marcou o início de uma nova produção, devido a necessidade de se descobrir novos processos e implementar novas técnicas. Não bastava importar as novas matérias e corantes, era necessário descobrir como imitar certas tonalidades, garantindo também sua fixação e estabilidade sobre as fibras têxteis. Assim, foi descoberta a importância do uso de alguns sais metálicos, que mais tarde ficaram conhecidos como mordentes, como; o sulfato de ferro, o nitrato de cobre e o de alumínio, que tinham como função específica, manter a durabilidade da cor e garantir resistência (MIRÓ, Eva Pascual i, 2008,p11).

A relação do design de superfície com os têxteis se dá devido ao avanço das configurações de padronagens sobre tecidos, pois como já vimos, o interesse pelo adorno nas vestimentas levou a constantes buscas por evoluções na prática de estamparia. Hoje sabemos que os padrões desenvolvidos pela indústria têxtil passaram a ser utilizados em diversos outros produtos, segundo Schwartz (2008, p2 ).

“Para isso, nota-se que a interferência sobre as superfícies pode ocorrer de maneira controlada, planejada, previsível, e, em última análise, projetada. Elas podem passar a ser um dos elementos em que o designer intervém para buscar

uma relação mais harmoniosa entre o sujeito e o produto que interage com ele.”(Schwartz, Ada Raquel Doederlen, 2008, p2).

O nome design de superfície é a tradução da expressão *surface design* usada em países de língua inglesa. Por muito tempo se utilizou no Brasil as expressões “Design têxtil” e “Desenho industrial de estamparia” que se tornam menos abrangentes justamente por se referirem somente ao setor têxtil, mais especificamente, à prática de estampagem (RUTHSCHILLIG, Evelise Anicet, 2002).

Segundo Evelise Anicet Ruthschilling (2002) pensar o design de superfície é pensar como os elementos visuais se organizam sobre uma superfície, através do pressuposto de que ela será observada de vários ângulos, já que, no caso do tecido, ele acompanhará o volume das formas tridimensionais que estará envolvendo, seja o corpo humano, móveis, estofados, cortinas, etc.

Ruthschilling (2002) apresenta também alguns fundamentos da linguagem visual para o design de superfícies, são eles: a composição dos elementos, a utilidade e o público-alvo do produto que receberá o design, o conhecimento técnico sobre processos e materiais, a repetição ou geração de padrão através de unidades e módulos que se repetem (o sistema de repetição é conhecido como *repeat* em inglês e *rapport* em francês) e as áreas de aplicação, que podem ser desde papelaria, cerâmica e materiais sintéticos até a estamparia, tecelagem, jacquard e malharia, na área têxtil. O presente estudo se concentra na parte de estamparia, que a autora define como a impressão de desenhos sobre tecidos, criados por designers e pensados especificamente para os processos de estampagem.

Miró (2008) fala sobre a importância do desenho na estamparia e da necessidade de analisar aspectos referentes a ele como coloração, técnica adequada de reprodução e formatos. Quanto a formatos, a autora apresenta o formato colocado, que é utilizado em estampas localizadas em uma determinada posição do tecido, e o tirado, utilizado em estampas que se repetem ao longo de uma tiragem de forma corrida. Define também o reporte ou *raport*, o módulo básico de repetição de um desenho desenvolvido para uma estampa corrida, este módulo é criado para se repetir, geralmente em todas as direções do tecido, formando a estampa desejada.



Existem diversos processos de estamperia possíveis, Laura Ayako Yamane (2008) apresenta alguns destes processos de forma detalhada, transitando entre o artesanal e o industrial, são eles: A serigrafia, um processo que trabalha principalmente desenhos em vetores, pois apresenta uma limitação em relação a quantidade de cores. Pode ser trabalhada em quadros ou cilindros, quando trabalhada em quadros ela pode ser feita de forma manual ou industrial. De forma manual, coloca-se o tecido sobre uma mesa e um quadro sobre o tecido, o desenho é gravado nesse quadro, aplica-se uma pasta colorida sobre o quadro e movimenta-se a rasqueta até o lado oposto do quadro, o movimento da rasqueta força a saída do pigmento pela área obstruída do desenho, imprimindo assim a estampa. A diferença do método manual para o industrial é que o segundo é feito através de uma esteira que movimenta diversos quadros sincronizadamente.

Na serigrafia, a arte é separada em cores e para cada cor é utilizado um fotolito, esses fotolitos são utilizados de forma sucessiva até formar exatamente o desenho original. O último passo é aplicar uma emulsão própria para fixar e conservar a tela. Quando trabalhado em cilindros, o tecido é colocado sobre um tapete no qual os cilindros são montados de forma horizontal. Cada cilindro corresponde a uma cor, variando de uma a dez cores, a rasqueta força a saída do pigmento que será impresso cor sobre cor, encaixando os desenhos uns nos outros.

O transfer, ou sublimação, pode ser definido como uma película de tinta seca que é impressa sobre um substrato e depois transferida para o tecido. Para utilizar essa técnica é preciso primeiramente estampar um papel especial, este é estampado através de um cilindro com um corante específico. Em segundo lugar é feita a transferência do conteúdo do papel para o tecido, os dois passam então entre um feltro e um cilindro contendo um óleo aquecido, e ao passar, a estampa do papel é transferida por meio do calor.

O processo de transfer, nesse caso, serve para estampas corridas, mas também se tornou eficiente para estampas localizadas, mudando a arte a ser estampada (que passa a ser menor e não apresentar um *raport*) e o equipamento (que passa a ser constituído por prensas térmicas). A maior vantagem de se trabalhar com transfer é a rapidez da produção e a possibilidade de se trabalhar diversos tipos de desenhos, sem restrições de cores como na serigrafia. E uma de suas desvantagens é o fato de não poder trabalhar

com tecidos naturais, devendo ser utilizados tecidos com no mínimo 60% de poliéster ou poliamida.

A estampa digital surgiu como um meio de produção mais flexível e adaptável às novas exigências do mercado. As imagens são desenvolvidas e impressas através de softwares. O processo de estampa digital é realizado por meio da impressão a jato de tinta, na qual as gotas de pigmento são expelidas por pequenos orifícios e direcionadas para o substrato formando a imagem. O processo permite a estampagem de praticamente todos os tipos de desenhos, principalmente os formados por fotos ou ilustrações detalhadas. Uma das grandes vantagens desse método é a minimização de custos, já que não se faz necessária a gravação de telas, cilindros ou rolos, o desenvolvimento da estampa pode ser enviado diretamente para a estação de estampagem e o custo é constante, independente da metragem que vai ser trabalhada.

Há também o processo de quadricromia, que se encaixa na serigrafia, mas é utilizado para reprodução de imagens altamente detalhadas, como fotografia, nesse processo as cores da imagem original são separadas, fotomecânica ou digitalmente, em retículas com as quatro cores CMYK (ciano, magenta, amarelo e preto). A combinação desses quatro grupos de pontos de pigmento simula as cores do original, através da mistura ótica (BARROS, 2016).

Como podemos ver, os métodos de estampagem em tecido são vários e se faz necessário entender sobre os processos para que possamos pensar o tipo de criação que cabe da melhor forma em cada processo. A imagem fotográfica utilizada em uma estampa, por exemplo, exige um tratamento diferenciado de um desenho vetorizado. Veremos suas especificações a seguir.

### **3. A FOTOGRAFIA E O SEU USO ALÉM DA INSPIRAÇÃO**

Ao apontar as diferenças entre fotografia e outras artes, como a pintura, Susan Sontag (1977) deixa clara sua visão de que o propósito da foto sempre foi mais ambicioso. A fotografia se desenvolveu como um meio de capturar o maior número possível de experiências e tentar traduzi-las. A autora aponta o fato de que com o surgimento da fotografia o homem passou a enxergar o mundo de uma outra forma, julgando e selecionando o que vale a pena e o que precisa ser visto. Aponta também a

foto como um dos maiores mistérios da modernidade, devido a capacidade de capturar experiências e, principalmente, de evocar no homem a sensação de poder reter o mundo na memória, pois, ao contrário de escritos, pinturas e desenhos, uma imagem fotográfica não exerce apenas uma função de manifestação a respeito do mundo, ela acaba sendo vista como um pedaço da realidade que pode ser adquirido por qualquer um.

Para Vilém Flusser (1985) mesmo para um leigo no assunto, a fotografia pode virar mania, e essa mania pode resultar em uma quantidade imensa de imagens fotográficas. Porém, essas imagens não podem ser consideradas como a memória daquele que possui o aparelho fotográfico, pois são antes de tudo, a memória do aparelho. Registros de lugares onde o homem se sentiu atraído a acionar a máquina para captar e eternizar uma imagem.

A mesma lógica vale para as cores, Vilém Flusser (1985) cita o exemplo do verde do bosque, que ao ser fotografado apresenta apenas o conceito do “verde” e não a realidade. O autor fala sobre fotografias em preto e branco e coloridas, apontando que ambas são teorias ópticas a respeito do mundo, sendo que as coloridas são abstrações da realidade, removidas e reconstituídas. O conceito de transcodificar vale tanto para as cores quanto para o restante dos elementos de uma imagem, todos tem como objetivo imprimir a realidade. Antes de entendermos a evolução da fotografia, é importante entender o progresso que a imagem fotográfica representa no nosso cotidiano. O autor recorda o fato de que vivemos em uma época muito mais imagética do que escrita, a linguagem visual hoje se faz necessária, as imagens nos cercam o tempo todo. Aponta também como seria impressionante o cotidiano de gerações anteriores se fossem coloridas como a nossa, já que no século XIX, por exemplo, desde as vestimentas até muros, livros e jornais apresentavam oscilações entre o preto e o branco, criando uma atmosfera cinza. A respeito da nossa habituação com as imagens:

“As cores penetram nossos olhos e nossa consciência sem serem percebidas, alcançando regiões subliminares onde então funcionam... Em nosso universo, o significado mágico foi recodificado para e em função de programas, sem contudo, perder seu poder mágico...A coloração do universo das fotografias funciona pela maneira descrita: vai programando magicamente o nosso comportamento.” Vilém Flusser (1985, P.34)

Após entendermos um pouco a respeito da imagem fotográfica, pensamos como se deu o seu envolvimento com a estamperia, para isso é necessário explorar a respeito de um formato específico de imagem, a imagem digital. A tecnologia foi um fator estratégico para avanços na área da moda e também da fotografia. Lucimar da Silva (2018) aponta o fato de as técnicas computacionais abrirem novos caminhos para a moda, principalmente no que diz respeito ao uso de imagens em suas superfícies, devido ao uso de programas capazes de reformulá-las para criar novos produtos, para o autor "Esses fatores, além de agregar valor ao produto, vem a ser um grande diferencial no gosto do consumidor, que passou a ser exigente em suas escolhas, exigindo sempre o novo," (SILVA, Lucimar da, 2018 p.54)

É necessário sempre investir em inovação no mundo da moda, descobrindo novos processos e apresentando novas soluções. A estamperia têxtil sempre foi um forte recurso de diferenciação para os artigos de moda, ela pode ser realizada de diversas formas, como visto anteriormente, e as técnicas computacionais abrem novos caminhos, para que além dos desenhos manuais, possamos trabalhar também os desenhos e imagens digitais. Antonio Scaño Scuri (1999) define a imagem fotográfica digital como um sinal de cor 2D onde o mundo real é transportado para o computador através de câmeras ou sensores que captam as informações a respeito de uma cena ou situação.

As imagens digitais podem ser formadas por bitmaps ou vetores. Os bitmaps podem ser definidos como o conjunto de pixels de uma imagem digital, cada pixel possui um valor que representa uma característica de cor e luminosidade da imagem. Esse formato funciona bem para imagens com uma maior complexidade de cores e formas, como quadros/frames de vídeos e fotografias. Já os vetores podem formar imagens através de parâmetros e coeficientes matemáticos, com a utilização de pontos, linhas, círculos e outras formas geométricas (MARQUES FILHO, VIEIRA NETO, 1999 p.2044).

Marques Filho e Vieira Neto (1999) apontam como desvantagens da imagem em bitmap o processamento elevado que é necessário para manipulá-la e a perda de qualidade quando se busca ampliar a imagem original ou armazenar em uma versão de arquivo com tamanho reduzido. Apontam também a principal desvantagem da representação vetorizada, que é a sua limitação em relação ao que pode ser representado, não sendo adequada, por exemplo, para o uso de uma foto digitalizada.

As estampas podem ser desenvolvidas de forma parcial ou inteiramente digital, em programas especializados como: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Draw, Paint Tool, entre outros. Sendo os programas que trabalham com pixels (Adobe Photoshop e Paint Tool) os mais indicados para estampas que utilizem fotografia. Quanto aos formatos, os mais utilizados são: o localizado, quando a estampa é batida apenas em um determinado local do tecido, e o corrido, quando a estampa segue um padrão ou *rapport* que se repete ao longo do tecido.

O Adobe Photoshop é um programa bastante utilizado por designers e ilustradores para o desenvolvimento de estampas, por ser um software bastante conhecido pela sua quantidade de recursos de edição de imagens, principalmente para trabalhos profissionais. O Photoshop funciona com a lógica de camadas, possibilitando uma variedade infinita de customizações de tratamento. Tratar uma foto é a atividade de retocar a imagem para corrigir coisas leves como pele, luz, contraste, nitidez. Já a edição é uma tarefa mais complexa, que está mais relacionada com a manipulação de imagens, podendo realizar mudanças como a alteração de cores, retiradas de objetos, modificação de cenários, colagens e sobreposições, por exemplo. Devido a possibilidade de se trabalhar com fotografias, o Photoshop é o programa mais indicado para a criação das estampas com imagens fotográficas.

Podemos ver aqui alguns exemplos de trabalhos de marcas e estilistas que utilizaram fotografias em suas criações, nos dois casos apresentados a seguir, a intenção é ilustrar um pouco de como funciona o trabalho de parceria de um estilista com um fotógrafo. O primeiro exemplo do designer de moda Belga Dries Van Noten, que trabalhou imagens do trabalho intitulado *Lightscapes* de autoria do fotógrafo inglês James Reeve em suas peças estampadas para sua coleção de primavera/verão de 2012. O trabalho do fotógrafo apresenta uma série de imagens de paisagens brilhantes da cidade a noite, que vistas de longe lembram formas geométricas luminosas. Desde prédios da Albert Bridge de Londres à iluminações da tenda do cassino Circus Circus de Las Vegas, foram representadas na coleção de Van Noten em silhuetas da alta costura italiana e espanhola dos anos 50. (Figura1).

**Figura 1**Dries Van Noten Primavera/verão 2012



Fonte: <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2012-ready-to-wear/dries-van-noten>

O outro exemplo vem do trabalho do estilista Raf Simons, que teve a oportunidade de apresentar em 2017 na Pitti Imagine Uomo, um dos mais importantes espaços de lançamento de novos projetos na moda masculina, uma coleção inteira em homenagem ao trabalho de Robert Mapplethorpe, um fotógrafo estadunidense, conhecido pela sensibilidade no tratamento de temas polêmicos e no uso do preto e branco em suas fotografias. Simons afirma ter selecionado cerca de cem fotografias de Mapplethorpe, sendo que apenas 74 conseguiram permissão para serem comercializadas, devido a questões de direitos de imagem. O estilista também aponta que decidiu se concentrar no enquadramento que notou ser frequente no trabalho do fotógrafo, e que isso afetou a forma como projetou suas roupas.

**Figura 2: Raf Simons Primavera/verão 2017**



Fonte: <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2017-menswear/raf-simons>

Para analisar melhor o uso da fotografia além da função de inspiração, foram realizadas desde pesquisas bibliográficas à pesquisa de campo e entrevistas com profissionais da área. A pesquisa, realizada entre designers de Fortaleza (profissionais que trabalham com estamparia, seja exclusivamente ou não) tinha como intuito descobrir qual o nível de familiarização deles com esse tipo de técnica de desenvolvimento de estampas, se eles utilizam ou não em suas criações, e se não, o porquê.

Entre os 14 entrevistados, 6 trabalham exclusivamente com estamparia. A respeito dos métodos de criação que mais costumam utilizar, os mais votados foram: desenho manual, utilizando aquarela, marcador, etc (85,7% disse utilizar); desenho digital (71,4% disse utilizar); banco de imagens e vetores, como freepik, shutterstock, etc (71,4% disse utilizar); e apenas 42,9% respondeu que gosta de experimentar novas técnicas. Quanto aos programas que mais utilizam, 71,4% apontou o Photoshop e 28,6% o illustrator, não havendo citações a outros programas. As perguntas com teor técnico foram feitas para entender um pouco sobre o processo criativo dos entrevistados e os seus métodos mais utilizados no desenvolvimento de estampas, para assim, quando abordamos de forma mais direta sobre a imagem fotográfica na estamparia, possamos entender melhor o porquê da sua presença ou ausência.

Entre os entrevistados, 71,4% respondeu que já utilizou uma fotografia para criar um padrão, editando e desenvolvendo o trabalho em cima dela. Porém, ao serem questionados se conhecem alguém ou alguma marca que utilize fotografia em suas estampas, 57,1% respondeu que não. Os que responderam que sim, citaram como exemplo de marcas: Attualitá, Pimentá, Amaré, Jangadeiro Têxtil, Lá estampa, AK Modas, Deep, Bronze perfeito, entre outras. Ao serem questionados se acreditavam que seria mais difícil de se trabalhar uma imagem fotográfica em uma estampa, 64,3% respondeu que não e 35,7% respondeu que sim, embora 57,1% tenha afirmado não conhecer marcas que façam uso dessa técnica, ficando claro assim que embora já utilizada pela maioria dos entrevistados em algum momento, a fotografia nesse meio não é tão frequente. As razões citadas pelos que acreditam que sim, seria mais difícil, foram: a qualidade da fotografia, que se retirada da internet, por exemplo, poderia apresentar uma qualidade muito baixa, fazendo com que a estampa fique com efeito pixelado na hora da impressão; a criação do rapport, pois seria difícil desenvolvê-lo sem que ficasse um efeito de espelhado na estampa; e por último foi citada a dificuldade de editar cores e luz.

Até aqui podemos ver que a fotografia é sim utilizada, inclusive por marcas de moda locais, mas que é pouco usual, segundo os designers entrevistados, devido a dificuldade técnicas na hora do desenvolvimento de padrões. Para adquirir um panorama mais amplo sobre o assunto, foi realizada uma entrevista individual e exclusiva com o designer Rafael Monteiro.

Rafael Monteiro é um designer de estampas cearense, trabalhou por dez anos na água de Coco, uma das maiores grifes de moda praia brasileira, sendo seis desses anos desenvolvendo estampas exclusivas. Rafael aponta que há alguns anos atrás, de 70 à 80% das estampas da marca eram criadas a partir de fotografias, ele cita viagens que a equipe de estilo da marca realizava durante o desenvolvimento das coleções, nas quais eram fotografadas paisagens, texturas, arquitetura, culinária, entre outros aspectos que posteriormente seriam utilizados em estampas.

Uma das estampas desenvolvidas utilizando esse método esteve presente na coleção de primavera/verão 2019, inspirada nos 90 anos do selo *The Leading Hotels of the World*, que atesta a excelência de grandes hotéis ao redor do mundo. Um dos hotéis escolhidos foi o Emiliano, no Rio de Janeiro. O designer conta que a paisagem da cidade



em si é uma foto de domínio público que foi tratada e ilustrada no Photoshop, já a parte geométrica foi inspirada no famoso hotel de luxo de Copacabana. A equipe fotografou a fachada, mas acabou não utilizando a foto em si e optando por reproduzir o efeito de sua estrutura arquitetônica digitalmente, por meio do Illustrator. Por se tratar do uso da imagem de um prédio privado, foi fechada uma parceria entre o hotel e a marca para a autorização do uso da imagem.

**Figura 3** Água de coco Primavera/verão 2019



Fonte: <https://ffw.uol.com.br/desfiles/sao-paulo/verao-2019/agua-de-coco/1707212/colecao/1/>

Ao longo da entrevista é possível identificar a simpatia e inclinação do designer em utilizar imagens fotográficas em suas criações, ele aponta o fato de a fotografia envolver inúmeras histórias, que na maioria das vezes não chega ao consumidor final, devido a riqueza de informações envolvidas no percurso do processo.

Rafael ressalta que antes trabalhava estampas puramente fotográficas, apenas manipuladas no Photoshop, depois passou a usar fotos mescladas a elementos gráficos. Ele cita como exemplo a estampa inspirada no hotel Emiliano, que foi criada a partir de fotografias, mas utilizando elementos que são ilustrados por cima da imagem.

Um dos impasses ao uso da imagem fotográfica apontado por Rafael é a questão dos direitos de imagem, ele aponta que a marca já teve problemas anteriormente com estampas por estas apresentarem elementos ligados a religião, por exemplo, e desde

então ele busca eliminar esses elementos sempre que eles se apresentam em alguma fotografia.

A partir da visão de mercado que possui hoje, e por atender diversas marcas de moda atualmente, além da água de Coco, Rafael aponta que o que vem apresentando uma maior procura no mercado nos últimos anos são as estampas com traços mais artísticos, e por isso suas criações tem se tornado mais ilustrativas.

#### 4. CONCLUSÃO

A estamparia, desde seu surgimento, se tornou um fator de diferenciação para a moda, tendo como base estudos sobre a história do vestuário podemos ver que as peças de roupa estampadas sempre foram as mais exclusivas, e por conseguinte, as mais desejadas. Vários foram os métodos de estampagem que se desenvolveram ao longo dos anos, desde os processos de tecelagem com fios multicolores, tingimentos utilizando telas, placas de linóleo, batiks, até chegar em processos inteiramente digitalizados, foi preciso muitos estudos a respeito de cor, fixação de corantes, fibras e tecidos e o seu comportamento diante de cada técnica.

Diante de tantas possibilidades de processos de estampagem, os métodos de desenvolvimento dessas estampas evoluíram em paralelo. Os padrões presentes em estampas, desde os mais simples aos mais complexos, exigem criatividade e inovação por parte de quem os cria. Antes mesmo da criação do que entendemos hoje como rapport, a organização dos elementos em uma estampa já era uma preocupação. Os desenhos presentes nos tecidos persas, por exemplo, foram base de inspiração para diversos povos, podemos ver também as tradições da cultura chinesa expressas em suas ricas sedas. As criações de todos esses povos serviram de base para o desenvolvimento da prática na Europa, onde se aprimoraram os métodos de reprodução e conservação que possibilitaram um grande avanço para a área.

A estamparia, por muito tempo, foi trabalhada de forma quase que inteiramente manual, o avanço da tecnologia e dos softwares de criação, mais especificamente, foi primordial. O que antes levava muito mais tempo, esforço físico, e até mesmo matéria prima para ser feito passou a ser mais rápido em relação ao desenvolvimento, e até mesmo facilitado no que diz respeito a sua reprodução.

O desenvolvimento de padrões através de softwares é amplo, apresenta diversas possibilidades de execução, como citado anteriormente, esses padrões podem ser desenvolvidos tanto em forma de vetor, quanto em pixels, cada um sendo executado em um software específico. Por muito tempo, a estamparia esteve diretamente ligada aos desenhos em sua forma visualmente bidimensional e simplificada, a computação auxiliou justamente na evolução da complexidade desses desenhos. Os desenhos passam

a ganhar aparências tridimensionais, de acordo com o surgimento da possibilidade de se trabalhar de forma mais detalhada, formas, cores, luz e sombra.

Ao estudarmos o papel do desenho na estampa estudamos sobre como, de certa forma, criar uma imagem ilustrada. Já ao utilizarmos uma imagem fotográfica em uma estampa, estamos lidando com a possibilidade de tornar a fotografia uma ilustração para indústria têxtil.

Apesar de todo o avanço envolvendo os processos de criação de estampas, da possibilidade de se trabalhar de forma cada vez mais realista e específica, a valorização do trabalho manual é fato. Apesar do uso da imagem fotográfica ter sido difundido e bastante presente em estampas por um tempo, o mercado passou a exigir mais de trabalho manual ilustrativo. A valorização de trabalhos mais orgânicos e menos realistas fez com que a fotografia perdesse um pouco do espaço nesse mercado, como pudemos constatar com a pesquisa realizada, apesar de a maioria dos designers entrevistados já terem feito uso de imagens fotográficas em suas estampas em algum momento, esse uso não é frequente, o que é apontado por eles como consequência das dificuldades técnicas de se trabalhar dessa maneira. Já a entrevista com Rafael Monteiro, nos trouxe uma outra visão de mercado, pudemos ver o ponto de vista de alguém que acompanhou a evolução dessa área durante os anos e pode ver que as exigências realmente mudaram e foi preciso uma adaptação por parte dos profissionais.

Essa adaptação pode ser encarada de diversas formas, hoje podemos ver uma forte valorização de técnicas manuais como aquarela, marcador, entre outras, nas quais o designer tem a liberdade de expressar o seu traço de forma mais artística e ilustrada. Por outro lado, vemos trabalhos como o de Rafael Monteiro, entre outros designers, que buscam ressignificar técnicas e desenvolver novos processos. Até aqui, pudemos ver que a imagem fotográfica pode sim ser uma base de criação para a estampa, funcionando como um elemento de apoio além da inspiração, a partir dela podemos sim desenvolver padrões e aplicar na estampa, porém, faz-se necessário uma reinvenção desse processo. Uma das possibilidades, já apresentada no presente estudo, é a de mesclagem de técnicas, na qual trabalhamos a imagem fotográfica em parceria com outras técnicas ilustrativas, criando imagens novas de formas lúdicas. É necessário um estudo a parte acerca do mercado e suas atuais exigências, para chegarmos a novas conclusões, tendo como base que a real preocupação seria o que poderia ou não ser

absorvido pelo mercado. Em um cenário de constante avanço tecnológico, e mudanças de estilos de vida em geral, faz-se necessário continuar refletindo e buscando novas formas de atuação do design de superfície na indústria têxtil.

## 5. REFERÊNCIAS

BLANKS, Tim. Spring 2012 ready to wear Dries Van Noten. **VOGUE**, 2011. Disponível em: <<https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2012-ready-to-wear/dries-van-noten>>. Acesso em: 01 de Dez. de 2019.

FURY, Alexander. Raf Simons Gets Candid About His Collaboration With the Robert Mapplethorpe Foundation. **VOGUE**, 2016. Disponível em: <<https://www.vogue.com/article/raf-simons-alexander-fury-interview>>. Acesso em: 01 de Dez. de 2019.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**. São Paulo: Editora Hucitec, 1985.

MARQUES FILHO, Ogê; VIEIRA NETO, Hugo. **Processamento Digital de Imagens**. Rio de Janeiro: Brasport, 1999.

MIRÓ, Eva Pascual i. **Estampagem**. Lisboa: Editorial Estampa, 2008.

RUTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de superfície: práticas e aprendizados mediadas pela tecnologia digital**. Porto Alegre: UFRGS 2002.

RUTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de superfície**. Porto Alegre: editora da UFRGS, 2008.

SCHWARTZ, Ada Raquel Doederlein. **Design de superfície: por uma visão projetual geométrica e tridimensional**. São Paulo: UNESP, 2008.

SCURI, Antonio Escaño. **Fundamentos da Imagem Digital**. Rio Janeiro: Tecgraf/PUC, 1999.

SILVA, Lucimar da. **A fotografia na estamperia**. UBERLÂNDIA-MG 2018.

SONTAG, Susan. **Ensaio sobre a fotografia**. São Paulo: Companhia das letras, 2004.

YAMANE, Laura Ayako. **Estamperia têxtil**. São Paulo, 2008.

SIMMONDS, Charlotte. James Reeve: Lightscares. **It's Nice That**, 2012. Disponível em: <<https://www.itsnicethat.com/articles/james-reeve-lightscares>>. Acesso em: 01 de Dez. de 2019.

FFW, Verão 2019 São Paulo ÁGUA DE COCO, **Fashion For Ward**. 2018. Disponível em: <<https://ffw.uol.com.br/desfiles/sao-paulo/verao-2019/agua-de-coco/1707212/>>. Acesso em: 01 de Dez. de 2019.