



CEARÁ ESTÁ MPADO

Valor cultural como estratégia de diferenciação

APOIO

POLÍTICA NACIONAL
PNAB
ALDIR BLANC

PNABCE
POLÍTICA NACIONAL ALDIR BLANC CEARÁ

ESTE PROJETO É APOIADO PELO MINISTÉRIO
DA CULTURA E PELA SECRETARIA DA CULTURA
DO CEARÁ, COM RECURSOS PROVENIENTES DA
LEI FEDERAL N.º 14.399 DE JULHO DE 2022



CEARÁ
GOVERNO DO ESTADO
SECRETARIA DA CULTURA

REALIZAÇÃO

MINISTÉRIO DA
CULTURA

GOVERNO DO
BRASIL
DO LADO DO POVO BRASILEIRO

PROJETO SELECIONADO NO 14º EDITAL DAS ARTES - DESIGN da
Secretaria de Cultura do Estado do Ceará (SECULT/CE) - Política
Nacional Aldir Blanc de Fomento à Cultura (PNAB)

CAPA; PROJETO GRÁFICO; DIAGRAMAÇÃO; EDITORAÇÃO;
TRATAMENTO DE IMAGENS;
Sertão Produções Culturais
Mauricio Cesar Santiago

CONSULTOR TÉCNICO
Deglaucy Jorge

Maia, Arlene de Holanda Nunes. *CEARÁ ESTAMPADO - VALOR CULTURAL
COMO ESTRATÉGIA DE DIFERENCIAÇÃO*. Fortaleza: Edição da autora, 2025.

(Edição apoiada pelo PROJETO *CEARÁ ESTAMPADO - VALOR CULTURAL
COMO ESTRATÉGIA DE DIFERENCIAÇÃO*, selecionado no 14º EDITAL DAS
ARTES - DESIGN da Secretaria de Cultura do Estado do Ceará SECULT/CE -
Política Nacional Aldir Blanc de Fomento à Cultura/PNAB - Fortaleza 2025)

1. artes visuais 2. design de superfície 3. estamperia 4. patrimônio cultural

APRESENTAÇÃO

Até a adolescência, quase todas as nossas roupas “nasciam” do cesto de costuras de minha mãe. Meu pai costumava comprar tecidos no fim do ano. Era a roupa nova do Natal, embora não tivéssemos festa nem ceia diferente da comum. Ia à cidade de bicicleta e voltava com um corte para cada uma das quatro meninas, de cores e estampas escolhidas por ele mesmo.

Os cortes de fazenda (era assim que chamávamos os tecidos), especialmente os estampados, sempre me encantaram. Estendidos sobre a mesa, os pedaços de tecido iam ganhando vida sob os recortes precisos da tesoura de minha mãe.

E quem diria que um dia eu iria criar minhas próprias estampas?

Apesar de ter construído uma carreira consistente como escritora, sempre atuei como design, ilustradora e gostei de inventar coisas. Ilustrei vários livros, até ganhei alguns prêmios, desenvolvi uma linha exclusiva de produtos de papelaria personalizados. Anos depois, fiz uma especialização em Artes Visuais, Cultura e Comunicação, de cujo TCC veio a ideia desse projeto.

O PROJETO CEARÁ ESTAMPADO nasceu da crença e missão de que o conhecimento deve ser compartilhado. Que as pessoas e empresas são mais fortes se integradas numa cadeia produtiva de saberes que valorizem as identidades culturais e promovam o pertencimento.

O propósito não é criar uma receita pronta, mas sim apresentar um leque de possibilidades e técnicas para que cada pessoa possa desenvolver suas próprias criações, valorizando as potencialidades do patrimônio cultural e natural das comunidades onde estão inseridos.

Além deste e-book, cujo conteúdo é voltado para o desenvolvimento de produtos com referência cultural e métodos e elaboração de padrões de design de superfície, será disponibilizado Vídeo-tutorial com passo-a-passo para a criação de padrões em variadas técnicas, com baixo grau de dificuldade, sem que seja preciso o domínio de aptidões artísticas.

"A fantasia tem tanto de sentimento quanto de reflexão, e uma parcela idêntica de intuição e de sensação. Todas as funções psíquicas ligam-se, inexoravelmente, umas às outras, sem exceção, através da fantasia. (...) Assim, a fantasia é, acima de tudo, a atividade criativa da qual provêm as respostas para todas as perguntas que podem ser respondidas: ela constitui a origem de todas as possibilidades".

(C. G. Jung)

SUMÁRIO

I – INTRODUÇÃO - 7

II – DESENVOLVIMENTO PRÁTICO E TEÓRICO - 15

BLOCO TEMÁTICO I
Fios e retalhos - 23

BLOCO TEMÁTICO II
Ritos e folgedos - 33

BLOCO TEMÁTICO III
Arquitetura, mobiliário,
artefatos e outras iconografias - 45

III – CONSIDERAÇÕES FINAIS - 69

IV – BIBLIOGRAFIA CONSULTADA - 70

I – INTRODUÇÃO

Nas civilizações antigas, a cultura ornamental foi uma espécie de marca registrada, intimamente associada à identidade cultural dos povos. Cláudio Abramo nos chama a atenção para essa “identidade ornamental”, em contraponto com a atual padronização globalizante no campo da estética e da arquitetura.

Um dos terrenos em que a pasteurização globalizante se manifesta é na ornamentação arquitetônica. Qualquer prédio, seja na Avenida Faria Lima (São Paulo), na Unter den Linden (Berlim), na Quinta Avenida (Nova York), em Kuala Lumpur (Malásia) ou em Xangai (China), poderia ser transplantado para qualquer outro lugar sem que destoasse. No passado não era assim. Toda civilização minimamente desenvolvida produziu um estilo próprio de ornamentação. Embora, obviamente, o contato entre culturas (pelo comércio ou pela absorção mais ou menos violenta dos impérios uns pelos outros) resultasse na transmissão de influências e na apropriação de técnicas, materiais e estilos, o caráter de cada civilização era visível nos ornamentos dos edifícios, monumentos e mausoléus (ABRAMO, 2011).

A arte ornamental de árabes, egípcios, celtas, assírios, gregos, bizantinos, indianos, persas e outros povos foi registrada por Owen Jones (1809-1874) em meados do século XIX, no livro *A Gramática do Ornamento*. Na obra, segundo ABRAMO (2011), “Jones procurou identificar os princípios básicos da criação de padrões repetitivos conforme se manifestavam na ornamentação. Formulou 37 desses princípios”.

Muito antes, na Europa do século XVI, surgiram os livros de padrões, que, segundo LESSA (2003), “consistiam em conjuntos de motivos ornamentais que poderiam ser aplicados em tipos diferenciados de produtos”. Esses livros, que podem ser considerados “ancestrais” dos anuários de design, influenciaram a estética brasileira, sofrendo, naturalmente, processos de apropriação e imbricação com referências culturais dos povos que formaram a matriz cultural do país, entre os quais indígenas e africanos.

A estética ornamental está presente de forma marcante em suportes que expressam a cultura nordestina/brasileira. Os povos indígenas, desde tempos não mensuráveis, fazem uso do ornamento: em lanças, cocares, colares, pinturas corporais, cerâmica. BARROSO (2002) assim se expressou em *Terra de Sol*, no capítulo

“A arte”, no qual descreve os ferros de marcar gado: “Não falarei das cercaduras e arabescos pintados ou entalhados pelo sertanejo nos seus rudes vasos de barro (...), cópia de velhos ornamentos da cerâmica indígena”.

Pode-se afirmar que antes de movimentos artístico-estéticos, como a *art nouveau* e a *art décor*, a “cultura do ornamento” já havia instaurado seu “reinado” no sertão nordestino. “Alimentada” pelos padrões ornamentais dos livros europeus, pelos arabescos da cultura moçárabe, reforçada pelas culturas africanas, materializada nas cores quentes que invadem as padronagens de chitão, na decoração dos potes e vasos feita com toá, em padrões que remetem a pinturas corporais de iorubas e daomeanos.

Influenciada por esses padrões estéticos europeus, a arte ornamental foi disseminada em quase tudo que se produzia: gibões, selas, alforjes, chapéus, reiunas, cadeiras, toalhas, redes de dormir, mosaicos, altares, cerâmica, fachadas, malas, baús, oratórios. Tais marcas são identificáveis tanto na produção artesanal/industrial local como no gosto estético da população, que aponta significativa preferência por produtos “vistosos”, no dizer sertanejo.

Um papel primordial na difusão dessa cultura ornamental foi exercido pelos chamados “mestres”, cuja nomenclatura se remete ao período medieval, quando as atividades artísticas e artesanais eram tidas como artes mecânicas, em oposição às artes liberais. Dos mestres se dizia que tinham uma “arte”, aqui entendida como capacitação para exercer um desses ofícios, uma dessas “artes mecânicas”. Tal como os mestres medievais, os mestres sertanejos também tinham seus ajudantes-aprendizes. No âmbito da oficina se dava a transposição do conhecimento. Eram “mestres” os carpinteiros, seleiros, pedreiros, oleiros e ferreiros. A cultura do ornamento também estava impregnada nas “artes” consideradas femininas: costuras, bordados, rendas, crochê, cerâmica e redes de dormir.

A arquiteta Lina Bo Bardi (1980), em busca pela essência cultural dos objetos e artefatos, propôs “recomeçar pelo princípio, partir de onde a arte funde-se com a antropologia e grita ou reprime sua indignação.” Para Bardi, a compreensão da cultura do patrimônio se dá no âmbito das ciências sociais e humanas – antropologia, sociologia, história –, sendo necessária uma aproximação das “bases mais originais da cultura brasileira”. Essa artista-designer-arquiteta foi pioneira na valorização de materiais e estéticas com referência cultural nordestina.

Compartilhando dessa filosofia, escolhi como tema deste trabalho aspectos do patrimônio cultural, documentados no Estado do Ceará, mas com representatividade nacional. A partir dessas referências, foram desenvolvidos padrões para

design de superfície, aplicáveis preferencialmente a tecidos e materiais planos, que podem ser utilizados para diversos fins: vestuário, bolsas, sacolas, cama mesa e banho, almofadas, carpete, papel de parede, como componentes de objetos: cadeiras, luminárias, biombos.

A tendência de incorporação de elementos culturais ao design tem se consolidado desde as últimas décadas do século XX, como ação afirmativa do patrimônio tangível e intangível. Maria Cecília Fonseca, no artigo *Referências Culturais: base para novas políticas de patrimônio*, considera que se faz necessária uma reavaliação sistemática nos critérios adotados pelo Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – IPHAN para a preservação dos bens culturais:

(...) essas reavaliações partiram de pessoas vinculadas a atividades “modernas” como o design, a indústria e a informática. Entre outras mudanças, foi introduzida, no vocabulário das políticas públicas, a noção de referência cultural, e foram levantadas questões que, até então, não preocupavam aqueles que formulavam e implementavam as políticas de patrimônio (FONSECA, 2002 p. 111).

Em relação ao objeto de abrangência dessas referências culturais e as possíveis intervenções nesse sentido, Fonseca alerta para o olhar multifocal, nas tradições, na cultura inscrita, na dinâmica de ocupação e de uso de um determinado espaço.

(...) Trata-se de levar em conta um ambiente, que não se constitui apenas de natureza – vegetação, relevo, rios e lagos, fauna, flora, etc. – e de um conjunto de construções, mas, sobretudo, de um processo cultural – ou seja, a maneira como determinados sujeitos ocupam esse solo, utilizam e valorizam os recursos naturais existentes, como constroem sua história, como produzem edificações e objetos, conhecimentos, usos, costumes (FONSECA, 2002 p. 113).

Segundo Fonseca (2002), essas informações têm seu processo de apreensão vinculado a manifestações materiais, entendidas nesse contexto como suportes: “sítios, monumentos, conjuntos urbanos, artefatos, relatos, práticas, etc.” No entanto, esses suportes só se constituem em referências culturais quando são considerados e valorizados como tal, quando representam “marcas distintivas por sujeitos definidos”.

Nesta obra, os suportes selecionados para representar essas referências foram divididos em três blocos temáticos. O critério de seleção recaiu sobre

manifestações culturais híbridas, ressaltando, porém, aspectos das culturas formadoras e do processo cultural onde se forjaram tais referências. Essa opção é justificada pelo entendimento de que a cultura dos povos indígenas e africanos, em seus aspectos mais peculiares, é de tão grande dimensão que merece uma abordagem individualizada, que pretendo desenvolver em outros projetos. Para compor os blocos listados a seguir, foram consideradas as afinidades nos meios de produção/reprodução e apropriação/circulação dos devidos suportes.

I – Fios e retalhos

Englobando as produções artesanais, como rendas, bordados, crochê, fuxico, labirinto, filé, richiliê, trabalhos com aproveitamento de retalhos.

II – Ritos e folguedos

Compreendendo suportes produzidos para fins ligados à religiosidade –procissões, finados, salas de santo, oratórios –, bem como a folguedos: reisado, maracatu, bumba-meu-boi, festas juninas.

III – Arquitetura, mobiliário, artefatos e outras iconografias

Neste bloco é enfeixada a iconografia que remete à arquitetura – alvenaria em fachadas, mosaicos, azulejos, ferro, vitrais –, mobiliário, pinturas ornamentais, artefatos de couro, ferros de marcar gado, artefatos de cerâmica.

A proposta deste trabalho, de valorização do patrimônio cultural, vem somar-se às tendências da economia criativa e da valorização das diversidades, entendidas nesse contexto como um fator de diferenciação que se reverte em vantagem competitiva para o setor produtivo, em nível micro e macro. Moraes assim se reporta sobre a dicotomia global x local:

É importante perceber que este modelo de globalização em curso traz, de forma acentuada, para dentro da Cultura do Design, elementos, códigos e conceitos de sentidos múltiplos, plurais, híbridos e sincréticos, mas, ao mesmo tempo, tende a valorizar o lado “sólido” (a essência) da cultura local [...]. O design neste contexto passa a ser entendido como metáfora de um conjunto de significados (conceitos) e de significância (valor), e tudo isto hoje passa a ser considerado ao se desenvolver um novo produto (MORAES, 2006, p.192).

No relatório elaborado pelo Itaú Cultural - Economia Criativa como estratégia de desenvolvimento: uma visão dos países em desenvolvimento – é destacada a criatividade e a diversidade presentes na cultura brasileira como um diferencial competitivo no contexto global. No entanto, para potencializar essa criatividade e diversidade e transformá-las em mais valia, faz-se necessário elaborar estratégias que possam reverter bens culturais em produtos. Em relação às condições que interferem e determinam o sucesso ou insucesso desses “produtos”, Eduardo Barroso assim se reporta:

(...) Porém, na concepção de novas linhas de produtos de maior valor simbólico e orientados ao mercado, é necessário resgatar, nas origens e raízes culturais, os elementos que possam assumir a condição de novos arquétipos orientadores de uma estética própria. No caso latino, esta tarefa assume enormes proporções em virtude da extraordinária diversidade cultural existente no nível regional, obrigando a identificar de modo apropriado cada produto à sua região de origem, para evitar a simplificação reducionista baseada em estereótipos sem valor, resultantes, em sua maioria, de uma visão preconceituosa (BARROSO, 2010, p.3).

Nesse contexto, os diálogos design/cultura têm se aprofundado a partir das últimas décadas do século XX. A apropriação e a reinterpretação de elementos da cultura no design coincidem com a dinamização do processo industrial e tem se consolidado como uma estratégia competitiva, sobretudo para o bloco dos chamados “países emergentes”, no qual se encaixa o Brasil.

No campo do design de superfície, a referência às iconografias culturais é uma tendência determinante. Desde as polêmicas apropriações da caligrafia islâmica, de imagens de Cristo, muitos criadores, ao longo das últimas décadas, têm ancorado seu processo criativo numa diversidade de fontes culturais: árabe, bizantina, egípcia, africana, indígena, persa, indiana, javanesa, etc. Essa tendência é reforçada pela nova realidade midiática, que facilita o conhecimento e o acesso à iconografia de culturas dos mais remotos lugares do planeta.

Como exemplo da utilização da estética nordestina na moda podemos citar coleções inspiradas na iconografia do cangaço, em rendas, bordados, labirinto, fuxico, retalhos e arte coureira. Estilistas como Lino Vilaventura, Ronaldo Fraga, Reinaldo Lourenço e Weider Silveiro estão entre os que já se utilizaram de refe-

rências culturais nordestinas em suas criações. No design de superfície, destaco o trabalho de Wagner Campelo, que desenvolveu padrões de estamparia a partir da iconografia do Maracatu Rural de Pernambuco e de culturas indígenas da Amazônia.



Wagner Campelo: padrão inspirado no Maracatu Rural de Pernambuco.



Weider Silveiros: vaqueiros góticos - 2010



Lino Vilaventura: vestido com renda e saia rodada - 2005.

Esse processo de apropriação, a meu ver, tem contribuído para dar visibilidade e ampliar o conhecimento do grande público acerca da relevância de culturas de povos indígenas e africanos na formação do patrimônio cultural brasileiro.

O uso de referências culturais no processo criativo de produtos, de forma planejada, considerando as implicações socioculturais, mercadológicas e orientado na perspectiva do multiculturalismo, da diversidade, se constitui em ações afirmativas para a elaboração de identidades individuais e coletivas. Em relação a essa dimensão “comercial” da cultura, BARROSO (2010) argumenta que:

(...) Esta cultura multifacetada, não monolítica, mutante, é que conforma o universo contemporâneo em que os criadores de novas realidades devem afrontar. Contudo o paradoxo está na dimensão comercial que a cultura hoje assume, como diferencial competitivo na disputa entre nações, pois com o acirramento da concorrência elevada à escala global, a imagem de um país, refletida em seus produtos, passa a ter valor estratégico na diferenciação competitiva. Esta imagem é, em grande medida, construída com elementos recorrentes em seus produtos e serviços, sejam estes de origem industrial ou artesanal. Através da frequência observada no uso de certos padrões cromáticos, imagens, símbolos, formas, famílias tipográficas, materiais e acabamentos resultantes dos modos distintos de produção, é possível construir um repertório, cujo resultado é um mosaico iconográfico que conforma parte da identidade visual de uma nação (BARROSO, 2010. p. 14).

Nesta obra, cuja finalidade primeira é a formação, me vali de minhas leituras e pesquisas como historiadora e de estudos já desenvolvidos sobre manifestações culturais, entendidas como dinâmicas que se reconstróem e se transformam continuamente no âmbito das relações socioculturais.

Vale ressaltar que as possibilidades de exploração de cada uma das referências contempladas na criação dos padrões são múltiplas e podem render projetos de coleções em torno desses e de outros temas. A intenção é demonstrar o potencial estético dessa iconografia, bem como sua ligação com a materialidade das manifestações culturais pertinentes.



II – DESENVOLVIMENTO PRÁTICO E TEÓRICO

CONCEITOS E MÉTODOS

A metodologia utilizada para pesquisa e seleção da iconografia inspiradora dos padrões apresentados neste trabalho teve anteparo teórico em obras que abordam temas como economia criativa, culturas populares, patrimônio cultural, design cultural, design de superfície, artesanato, história, antropologia e sociologia.

As temáticas são abordadas num texto introdutório sobre cada bloco, seguido de legendas sobre os distintos suportes, de forma individualizada. Em relação à seleção da iconografia visual, foi realizado um levantamento bibliográfico de obras que abordam os fazeres e saberes geradores dos suportes, a partir dos quais foram desenvolvidos os padrões. Além do contexto histórico, foram considerados os modos de produção e circulação. Por último, foram feitos os registros fotográficos, matrizes da criação estética dos padrões.

Após a seleção e catalogação das fotografias, teve início o desenvolvimento de padrões a partir destas imagens. Nesse processo, escolhi como técnica artística a manipulação digital por meio de softwares com múltiplos recursos para trabalho com imagens. A respeito da utilização dos meios tecnológicos para produção artística cultural, vale ressaltar o pensamento de Ernesto Piedras:

Da mesma forma, é importante que os artistas e gestores culturais vejam a convergência tecnológica como uma ferramenta de crescimento e não como uma ameaça à produção cultural. Deve-se chegar a um novo consenso sobre como maximizar as oportunidades oferecidas pela era digital (PIEDRAS, 2008, p. 151).

Entre as referências estéticas vinculadas aos suportes se destacam as estéticas *art nouveau* e *art-décor*, assim como o estilo eclético. A arte ornamental, inspirada pelos livros de padrões europeus (que remete a várias culturas) e fortemente influenciada pela cultura árabe-mourisca (arabescos), está presente em diferentes suportes: bordados, rendas, labirintos, crochê, cerâmica e pinturas ornamentais.

Nas imagens dos padrões de estampa encontramos elementos que remetem ao Impressionismo, *Fauvismo*, Cubismo, Abstracionismo, Concretismo, arte fractal. O processo de criação dos signos e composição das imagens foi baseado no compor/decompor, priorizando elementos básicos que podem ser aprendidos e compreendidos no âmbito da comunicação visual para a criação de mensagens visuais que remetam ao patrimônio cultural, objeto do recorte temático proposto. Em relação aos conceitos teóricos relacionados à área de design de superfície, optei pela taxonomia proposta por COMÉRIO (2010), classificando os procedimentos utilizados para criação de padrões de estampa, como:

APROPRIAÇÃO

Ao fazer uso de uma peça ou representação de uma realidade já existente, criada por um artesão, ou construída por um artífice, que serviu como referência para o desenvolvimento de uma nova imagem, que transformou, mas permite o reconhecimento da fonte de inspiração utilizada para desenvolver a estampa. A proposta desses padrões "interpretados" é de apresentar uma qualidade estético-estilística diferente do original, resignificando ícones culturais.

TRADUÇÃO DE GÊNEROS ARTÍSTICOS

Foram criados, a partir de fotografias, padrões de estampas por meio da manipulação em softwares específicos, processo que também pode ser conceituado como tradução intersemiótica. Em relação ao método de criação no campo da produção em artes visuais, minha escolha recaiu preponderantemente sobre os seguintes conceitos:

FRAGMENTAÇÃO

Processo utilizado para decompor a linguagem pictórica da iconografia representada nas fotografias, extraindo formas elementares para, a partir destas, compor o todo. Algumas sínteses visuais buscam uma aproximação com o Cubismo e o Abstracionismo.

PROFUSÃO

A partir de um processo de síntese, as imagens se agrupam em um conjunto profuso, que deve ser apreciado como um todo. Essa ordenação "desordenada" obedece a configurações nítidas e coerentes, tendo como base modelos identificáveis e estruturas definidas a partir de padrões repetidos, alimentando um fluxo de ordem-desordem.

DISTORÇÃO

Para criar algumas imagens, as fotografias originais sofrerão um processo de distorção, conferindo um caráter diferenciado a algo conhecido, provocando novas interpretações visuais além das experimentadas usualmente. O processo foi utilizado em busca de maior significação e impacto visual, visando potencializar a comunicabilidade sensorial da imagem e conferir-lhe um estilo diferenciado.

SINUOSIDADE

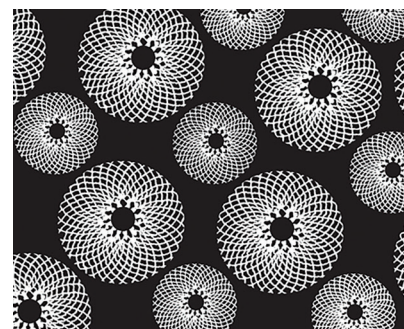
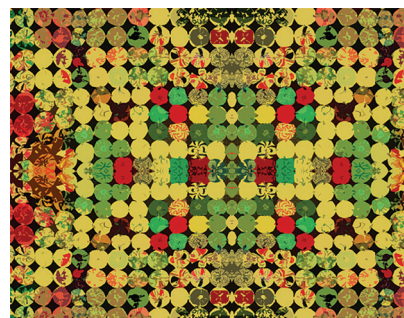
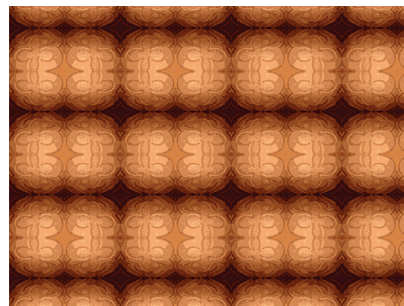
O conceito de sinuosidade demarca espaço singular, visto que está presente na iconografia alinhada com a cultura ornamental. Linhas e superfícies curvas são favoráveis a uma apreensão mais dinâmica do espaço, estabelecendo um maior envolvimento entre os elementos que constituem uma imagem. Sugerem circulação espacial, flexibilidade de limites e maior interação entre as partes envolvidas, conferindo-lhes uma sensação de beleza e liberdade.

GEOMETRIA

A ênfase nas formas geométricas depuradas e sintetizadas na produção das imagens é uma meta a ser atingida. O jogo entre linhas e planos possibilita a padronização desejável nas produções no campo do design e da moda, conferindo-lhes sistematização de movimentos, estruturas e funções.

REPETIÇÃO

A repetição está no cerne do design de superfície voltado para moda: é por meio dessa técnica que o padrão é aplicado aos tecidos, viabilizando a produção em série a partir de um módulo, de uma matriz. Presente no processo de criação dos padrões de estamparia, a repetição enfatiza as experiências humanas, urbanas, coletivas, efêmeras, contemporâneas, processando-as de forma estética. Como resultado estilístico, a repetição está alinhada ao expressionismo abstrato, à pop arte, ao minimalismo e à arte conceitual.



DESENVOLVIMENTO E APLICAÇÕES

A posposta do projeto **CEARÁ ESTAMPADO – valor cultural como estratégia de diferenciação** - é voltada para diversificar e qualificar a produção de artesãos e micro, médios e pequenos empreendedores nos eixos moda e decoração, no tocante ao design de superfície com valor cultural agregado.

Considerando o exposto, optamos por técnicas acessíveis, no tocante ao custo e acesso aos fornecedores, viabilizando pequenas tiragens. Os padrões foram desenvolvidos considerando as especificações técnicas para a sublimação (estampas corridas ou localizadas), serigrafia e impressão DTF.

No eixo VESTUÁRIO, o conceito da modelagem das peças criadas é o de pret-a-portê: roupa pronta para vestir, adequada ao dia-a-dia, valorizada pela diferenciação dos padrões de design de superfície em estampas com referências culturais relacionadas ao patrimônio cultural e natural. No eixo DECORAÇÃO a proposta é optar por suportes e estruturas básicas para valorizar ao máximo os padrões.

É importante observar que o propósito não é criar uma receita, mas sim apresentar um leque de possibilidades e técnicas para que cada usuário possa desenvolver suas próprias criações, levando em conta o nicho de consumidores, as potencialidades das referências locais como fauna, flora, arquitetura, artes, artesanato.

A seguir, apresentaremos alguns exemplos comentados, seguindo o roteiro de produção de um padrão a partir de fotografias - utilizadas como base ou referência - para estampas corridas ou localizadas. Exploramos também estampas criadas a partir de colagens, obras de arte (autorais ou de terceiros, de preferência em domínio público), bancos de dados e afins. Lembrando que é preciso estar atento ao nível de manipulação nas imagens com direitos autorais, criando o que chamamos de uma "arte nova", para que não se incorra em plágio.

As peças onde as estampas serão aplicadas devem nortear a escolha dos padrões, considerando o perfil dos consumidores de cada empresa. Por exemplo: na decoração e em acessórios caem bem estampas multicores e vibrantes, especialmente em bolsas, mochilas, almofadas, pufes, preguiçosa. Já nas peças de vestuário são indicadas estampas de cores mais neutras e harmoniosas.

IMAGENS GERADAS COM PROGRAMAS BITMAP (1,2)

ESTAMPAS GERADAS A PARTIR DE FOTOGRAFIAS

O primeiro passo é definir a temática da coleção e os motivos. Procurar produzir as fotografias-base com resolução de pelo menos 300 dpi, pois isso será determinante para os processos seguintes.

O procedimento técnico adotado na manipulação das imagens utilizadas para criação dos padrões consiste na aplicação de ajustes, efeitos e filtros disponíveis em programas gráficos. A intenção é aproximar a referência fotográfica a uma produção artística modular, que possa ser replicada.

Os exemplos apresentados neste livro foram trabalhados em camadas abertas, extensão PSD. Utilizamos os recursos disponíveis no programa Adobe Photoshop, mas podem ser utilizados outros programas similares.

Após a aplicação dos ajustes e filtros, será definido o módulo a ser replicado, até conseguirmos uma imagem final, que poderá ser duplicada e ajustada ao formato da impressora dos tecidos. Para garantir a qualidade na ampliação é fundamental determinar uma resolução adequada, pois dela dependerá a qualidade da impressão no tecido.

ESTAMPAS GERADAS A PARTIR DE ILUSTRAÇÕES, COLAGENS E AFINS (2)

Essa técnica costumeiramente utilizada nas estampas localizadas, também pode ser utilizada em padrões para estampa corrida. O processo começa pela criação dos módulos, que pode utilizar diferentes técnicas: desenho, pintura, aquarela, xilogravura, carimbo, colagem, gravura digital. A montagem do padrão deve seguir as mesmas exigências quanto à possibilidade de replicação, no caso da sublimação em rolo. As referências culturais valorizam as estampas, agregando valor às ilustrações. Podem ser desenvolvidas coleções inspiradas na fauna, na flora, nas manifestações da cultura tradicional, lendas, mitos, contos populares.

AJUSTES E FILTROS

Nos padrões aqui apresentados foram utilizados ajustes como níveis claro/escuro, meios-tons, brilho/contraste, manipulação de perspectiva, curvas, etc. Feitos estes ajustes, as imagens foram submetidas a um processo de enquadramento visando à composição dos módulos. Foram utilizados ainda recursos como

duplicação, rotação, inversão, filtros e combinação de imagens, até se conseguir uma composição ideal.

Ressaltamos que não pretendemos apresentar uma receita pronta. O processo criativo é individual e intuitivo. Cada produtor deve seguir sua inspiração e usar as técnicas e recursos que julgar adequados para atingir os resultados desejados.

IMAGENS GERADAS COM PROGRAMAS VETORIAIS (3)

Esse tipo de estampa tem como referência a fotografia, com a diferença que os motivos serão reproduzidos em programa vetorial, para posteriormente compor os padrões.

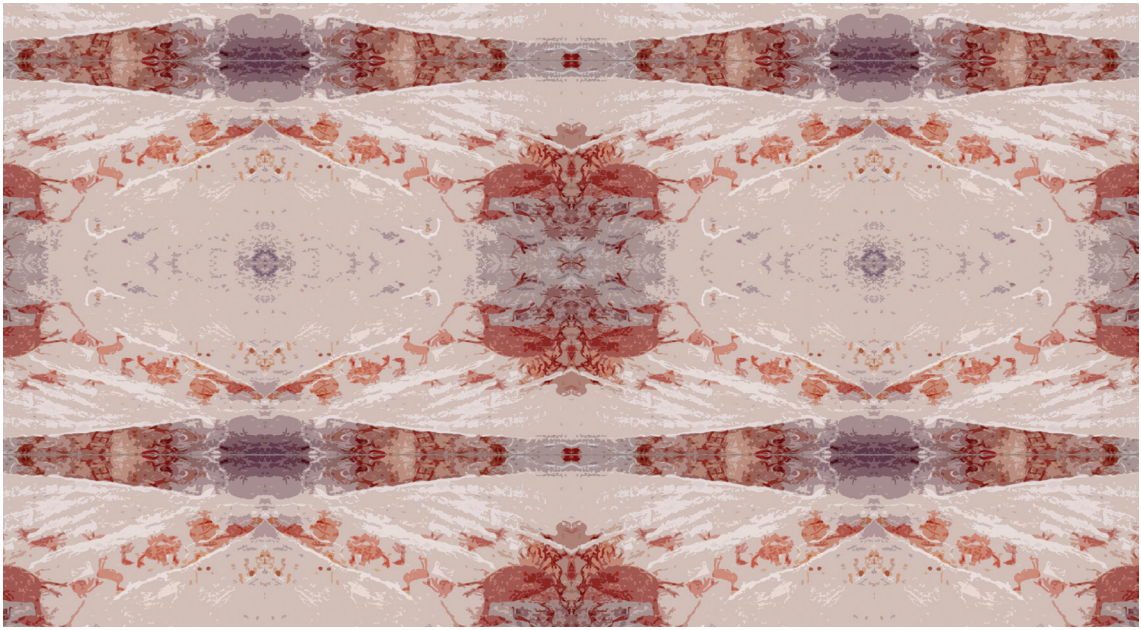
Esse recurso é adequado para elementos de cores sólidas com campos demarcados como, por exemplo, azulejos, mosaicos, cobogó, detalhes de fachadas, fotogravuras, gregas, barras, etc.

Referências com essas características têm a vantagem de permitir a criação de padrões para estampa localizada (barras, detalhes) e estampa corrida. Podem ainda ser criadas composições a partir das formas originais, utilizando recursos como repetição, ampliação, distorção.

IMPORTANTE!

Nos três estilos de criação, os padrões para estampa corrida devem ser desenvolvidos considerando a metodologia modular, viabilizando a reprodução dos mesmos em tecidos, onde as artes podem ser repetidas e encaixadas para se adequar à sublimação em rolo. A organização dos módulos deve levar em conta a área útil da impressora sublimática e a largura do rolo de tecido a ser impresso. É preciso que as imagens possam ser replicadas, espelhadas e ampliadas até alcançar o tamanho ideal. Para tanto deve produzir uma estampa contínua, sem nenhuma marca de junção. Os arquivos em vetor facilitam o processo, por suportarem ampliação sem perda de resolução.

A quantidade de repetições do módulo deve considerar a largura da área útil de impressão e a metragem do tecido. É recomendada uma impressão de teste em papel, para que se possa fazer uma projeção do tamanho desejado para os motivos, o que vai determinar quantas vezes o módulo deve ser replicado.



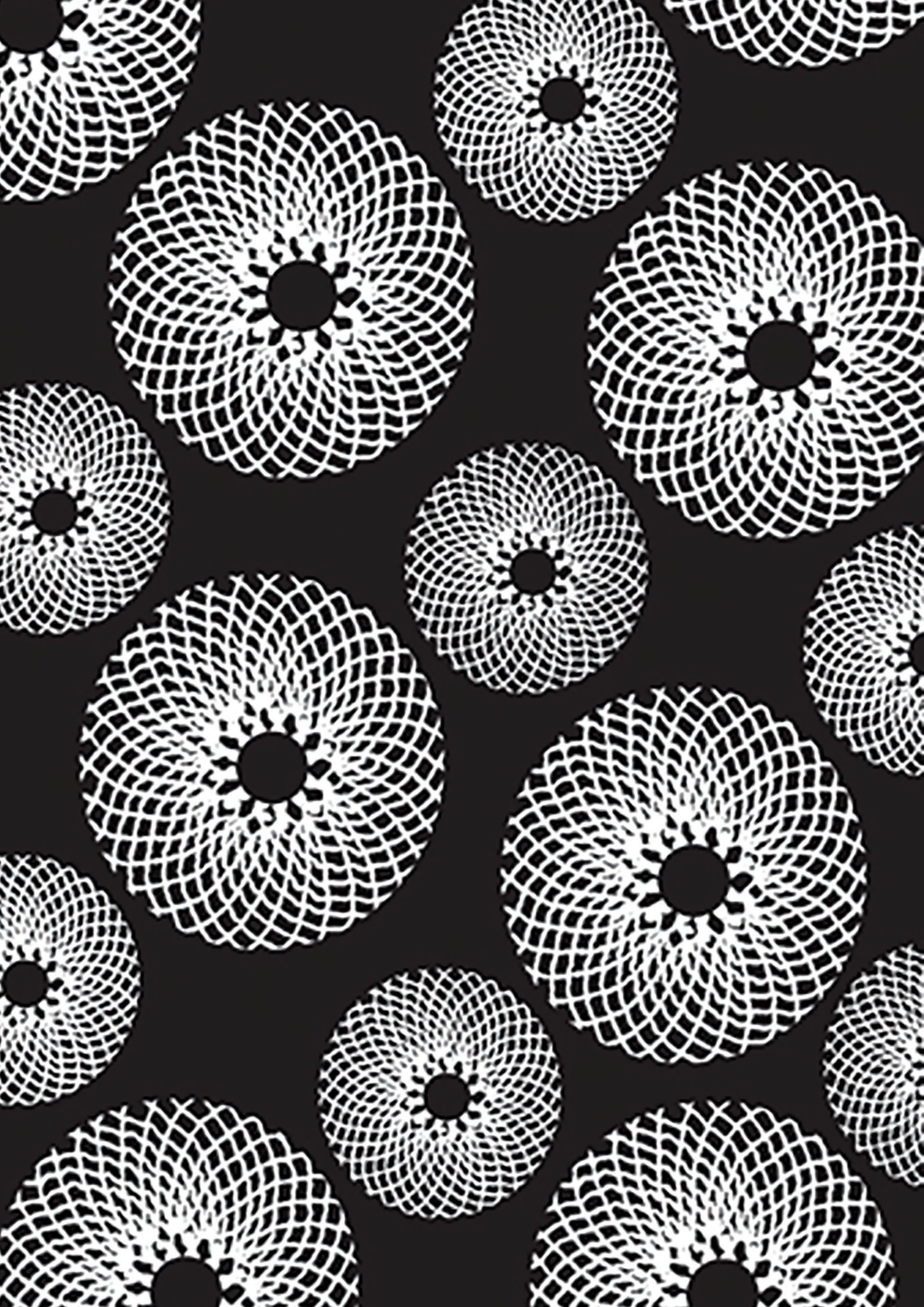
1



2



3



BLOCO TEMÁTICO I: FIOS E RETALHOS

Os fazeres artesanais, como aspectos culturais, estão em constante processo de transformação, de apropriação de novos materiais frente às dinâmicas proporcionadas por novos produtos, pelas sobras industriais e as demandas geradas pelo mercado. Constantemente vítimas de análises redutoras, as atividades artesanais ligadas à feitura de rendas, labirintos, bordados e outros trabalhos do gênero são abordadas do ponto de vista econômico ou folclórico, como uma tradição sobre a qual pesa a ameaça inerente de extinção, confundida muitas vezes pelos puristas com transformação.

Outro equívoco cometido, a meu ver, é tentar inventariar as heranças, as origens de uma determinada tradição, atribuindo-a a uma ou a outra cultura, ignorando as apropriações que se dão no âmbito dos contextos sociais, das ações-interações dos sujeitos produtores. É o caso da renda de bilro, cantada e decantada como herança portuguesa. E o que dizer das artes de trançar, tecer, fiar, presentes nas culturas dos povos indígenas e africanos? Ainda que tenham sido introduzidas via colonizador (e isto parece comprovado) na arte de fazer rendas, bordados e afins, é indiscutível o processo de apropriação por parte dos que aprenderam o ofício e passaram a incorporar seus saberes a este, transformando essas formas de produção artesanal.

Como cultura, essas atividades artesanais permanecem vivas e cambiantes: transformam-se, apropriam-se, modificam-se, adaptam-se. As rendas, o filé, o labirinto, antes branco sobre branco, ganham as tonalidades vivas das linhas coloridas agora disponíveis no mercado. O aumento da atividade da indústria da confecção disponibilizou uma diversidade de sobras de tecidos que fomentou o surgimento de novos fazeres artesanais: aproveitamento de retalhos em fuxico, aplicações, tecelagem com tiras, alimentando, assim, uma cadeia produtiva em constante renovação.

Renda de bilros, crochê, filé, bordados

Na classificação de BARROSO (2010), essas atividades fazem parte do “artesanato tradicional”, com forte expressão e relação com as tradições de uma determinada região ou grupo social. Nos modelos, motivos ou riscos, popularmente chamados, são recorrentes as formas orgânicas, curvilíneas, que podem ser as-

sociadas à tendência *art nouveau*, assim como aos motivos árabes (arabescos): flores, formas e filigranas inspirados em tapeçarias, mosaicos, iluminuras.

A renda de bilros é rotineiramente apresentada na mídia, como uma “atividade símbolo” da cultura cearense. Essas referências, segundo CARVALHO (2008), são por vezes interpretações puristas e românticas. Muitas mulheres-rendeiiras enfrentam dificuldades em se manter com a renda do seu ofício, e em transmiti-lo para as gerações mais jovens. A arte de fazer renda está fortemente associada às comunidades praianas. O mesmo se pode afirmar em relação ao labirinto, cuja trama é obtida com a retirada de fios do tecido, rematado por pontos específicos. O filé tem trama mais aberta. É tecido em grade, com fios rústicos, colorizados ou não. A arte de bordar era considerada prenda doméstica, obrigatória para as moças. Com o surgimento das máquinas de costura, que realizavam pespontos e bordados, o bordado “de máquina” foi popularizado pela dinâmica de produção. Os bordados manuais, na atualidade, estão restritos a produtos mais sofisticados, de grande valor simbólico agregado. Em pesquisa realizada para produção da obra *As delicadas artes da espera - Coleção mestres do povo*, pude constatar que o crochê é considerado menos nobre que a renda, o labirinto e os bordados, e territorialmente mais difundido: para alguns, um passatempo, para outros, uma maneira de complementar a renda. Até os dias atuais, é largamente utilizado no feitiço de varandas para redes de dormir, bicos e peças de cama mesa e banho. A partir da década de 1970, é incorporado à moda, notadamente a de tendência hippie na forma de toucas, camisetas, cintos, bolsas, etc.

Artesanato com retalhos

A pioneira nesse tipo de aproveitamento é a colcha de retalhos, expressão que se transportou para o campo linguístico para denominar diversidade. Décadas depois, os trabalhos com retalhos foram incorporados à moda, com o termo da língua inglesa patchwork. O mesmo aconteceu com o fuxico, feito com pedacinhos redondos de tecido que se fecham ao centro, como uma flor. Os tapetes tecidos com tiras de malha, lycra ou formados por pequenos módulos (triangulares ou de outra forma geométrica) são bem populares. As cores/imagens são definidas pelos vários tons dos retalhos. Assim como o crochê, esses tapetes são feitos para complementar a renda, pela população rural e urbana, notadamente na periferia das cidades, e raramente têm produção sistematizada.

PADRÃO 1 - FUXIQUEIRA



Referência cultural: tapete feito com círculos de retalhos, técnica conhecida como fuxico, muito popular no Nordeste.

Técnica de criação: manipulação digital de fotografia.

Técnicas de reprodução: DTF; sublimação.

Sugestão de aplicação: almofada, pufes, preguiçosa, bolsas, canga, moda praia.



PADRÃO 2 - BEM-VINDA



Referência cultural: tapete feito com retalhos, muito popular no Nordeste.

Técnica de criação: manipulação digital de fotografia.

Técnicas de reprodução: DTF; sublimação.

Sugestão de aplicação: vestuário feminino e masculino, bolsas, canga, moda praia.



PADRÃO 3 - ROSA DOS TEMPOS

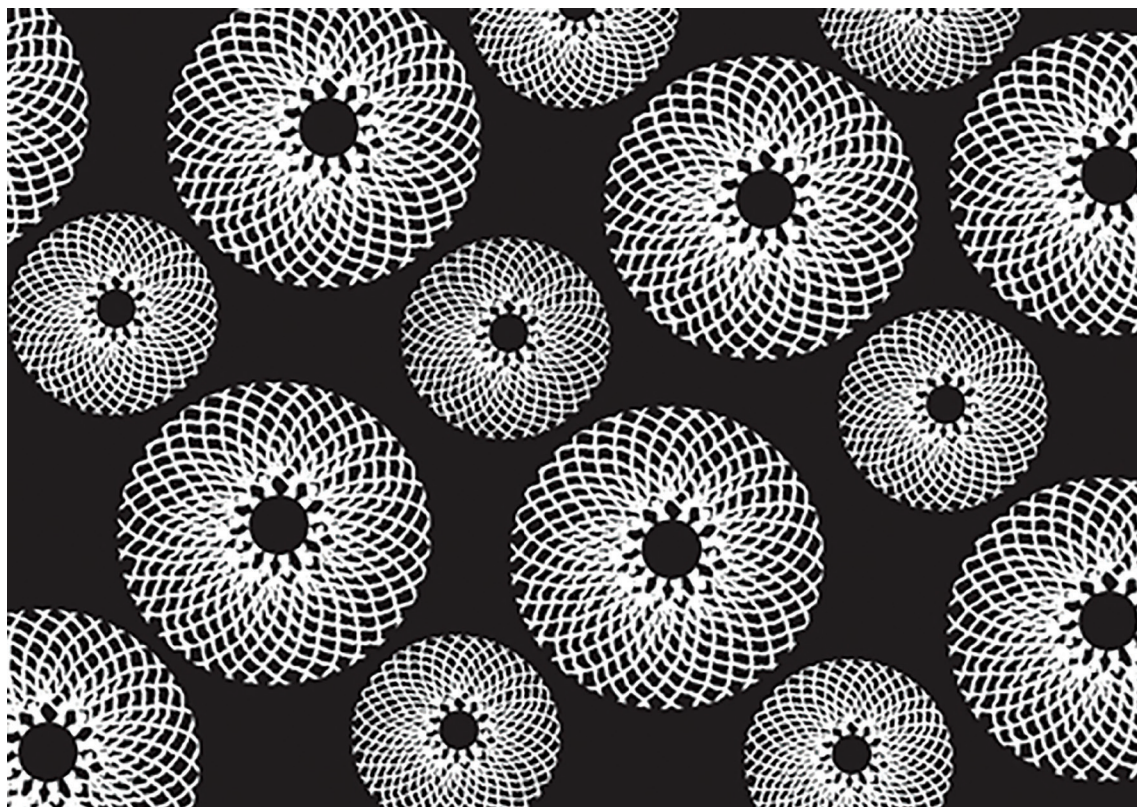


Referência cultural: toalha tipo 'centro de mesa' em crochê.

Técnica de criação: vetorização de padrões iconográficos.

Técnicas de reprodução: DTF; serigrafia; sublimação.

Sugestão de aplicação: bolsas, almofadas, pufes, vestuário feminino e masculino.



PADRÃO 4 - SÓ O FILÉ

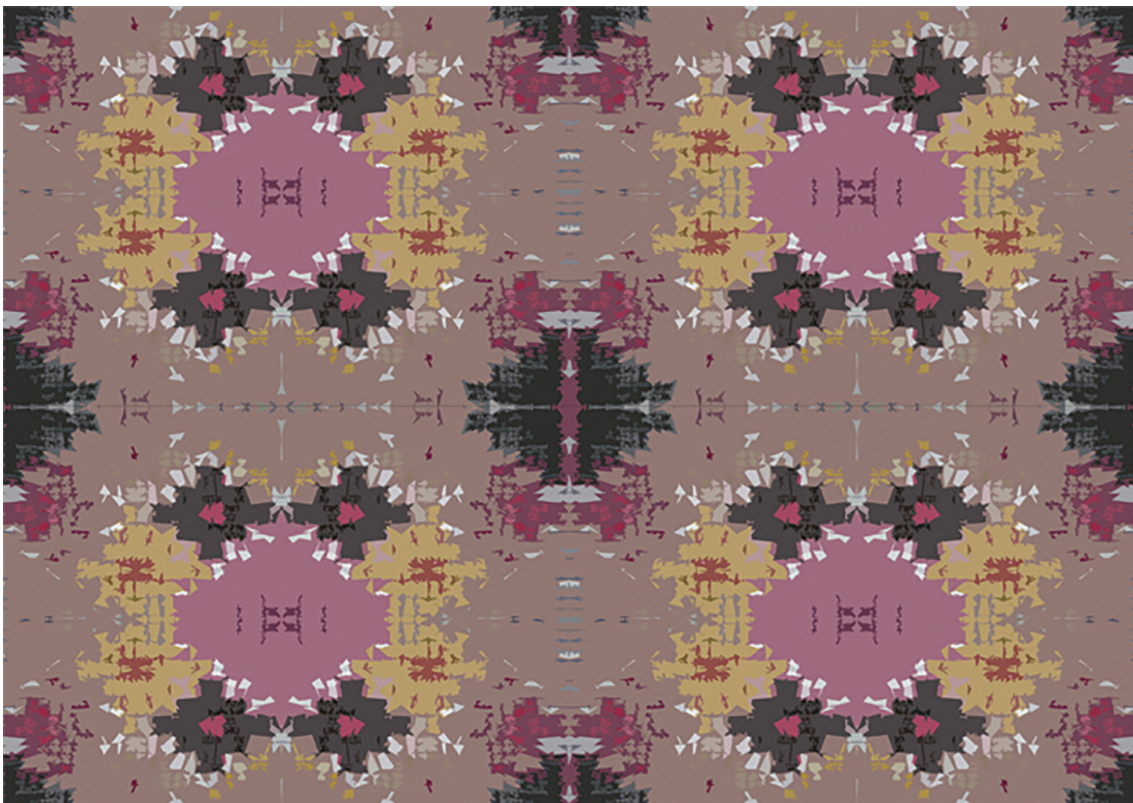


Referência cultural: renda tipo filé, muito popular no Nordeste.

Técnica de criação: manipulação digital de fotografia.

Técnicas de reprodução: DTF; sublimação.

Sugestão de aplicação: vestuário feminino e masculino, bolsas, canga, moda praia.



PADRÃO 5 - MULERRENDÁ



Referência cultural: renda colorida com relevos, feita em almofada.

Técnica de criação: manipulação digital de fotografia.

Técnicas de reprodução: DTF; sublimação.

Sugestão de aplicação: vestuário feminino e masculino, bolsas, canga, moda praia.



PADRÃO 6 - FELICIDADE



Referência cultural: toalha de mesa bordada com motivos florais.

Técnica de criação: manipulação digital de fotografia.

Técnicas de reprodução: DTF; sublimação.

Sugestão de aplicação: vestuário feminino e masculino, bolsas, canga, moda praia.



PADRÃO 6 - ONDINA

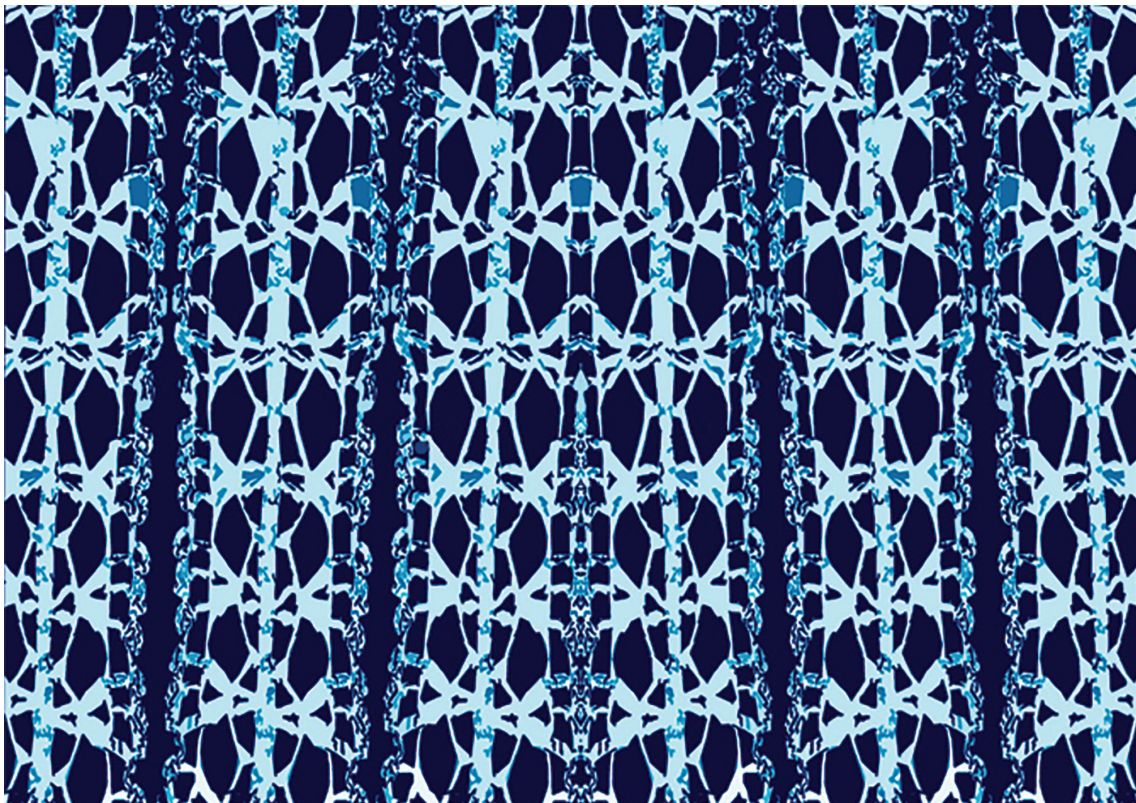


Referência cultural: bico de linha em crochê.

Técnica de criação: manipulação digital de fotografia.

Técnicas de reprodução: DTF; sublimação.

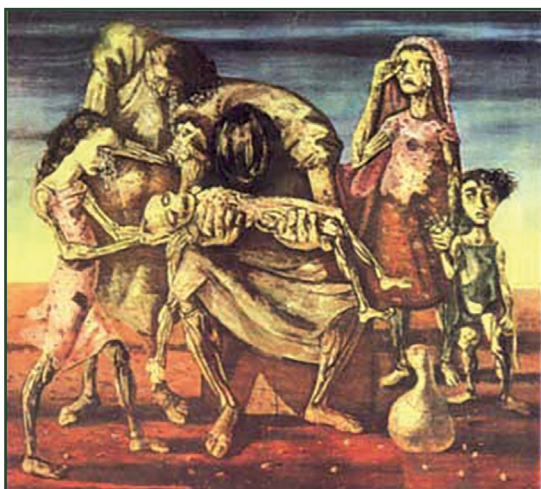
Sugestão de aplicação: vestuário feminino e masculino, bolsas, canga, moda praia.





BLOCO TEMÁTICO II: RITOS E FOLGUEDOS

A estética dos folguedos, das procissões, dos andores recobertos com flores de papel crepom, das asas dos anjos, mantos dos reis, rainhas, bandeirinhas coloridas contrasta com a imagem cristalizada de um Nordeste de penitentes: esqueléticos, perigosamente fervorosos, enlouquecidos pelo sol, representantes de uma estética do sofrimento retratada dramaticamente nas telas de Portinari.



Cândido Portinari: Menino morto, 1944/45 e Retirantes, 1944

Em artigo baseado na obra *Nos destinos da fronteira*, Durval Muniz de Albuquerque Júnior lança reflexões sobre essa construção, na qual o Nordeste é um repositório de tradições que devem ser preservadas – leia-se mumificadas –, em nome da sobrevivência da memória e da “cultura” nacionais.

(...) As diversas historicidades que recortam uma espacialidade seriam unificadas pela atividade sintética do sujeito regional (...). A história é ai memória e promessa de superação do esquecimento das origens em que nos encontramos, de encontro com a nossa face autêntica que foi recalçada pela história, de reencontro com o projeto fundamental que somos. Discursos que ao mesmo tempo que falam de uma distância entre presente e passado, tentam mostrar que este continua bem vivo no presente e assim deve ser. Discursos que fabricam uma tradição a pretexto de reencontrá-la e religá-la ao presente. (ALBUQUERQUE JR., 2008 p. 7).

A despeito das pretensões de alguns pensadores e intelectuais, expostas por Albuquerque Jr. (2008), de manter a cultura intacta, a fé e a festa se reinven-

tam continuamente. A religião “imposta” pelo colonizador não foi simplesmente adotada, mas transformada pelos dominados, a seu dispor, a ponto de pouca semelhança haver, por exemplo, entre um festejo de São Benedito, Nossa Senhora do Rosário, São João e outros tantos santos com um evento similar em Portugal. Essa fusão entre fé e festa, com preponderância da segunda, já era motivo de “queixa” de cronistas portugueses desde o Brasil imperial:

“(…) ninguém se compenetra do espírito das solenidades. (...) os homens mais distintos delas participam apenas por hábito, e o povo comparece como se fosse a um folguedo. (...) olhavam à direita, à esquerda, conversavam antes desse momento solene, a conversar logo depois. (...) as ruas viviam apinhadas de gente, que corria de igreja a igreja, mas somente para vê-las, sem o menor sinal de fervor” (SAINT-HILAIRE, 1822 apud HOLANDA, 2002 p. 151).

A urdidura entre o folgar e a fé aflora como marca identitária da cultura brasileira. Explode numa profusão de cores e experiências estéticas, cuja magia e força de transmutação busquei capturar neste trabalho. Incorporando novos materiais disponíveis no mercado – plástico, laminados, celofane, veludos, lurex, lantejoulas, contas, perolas, E.V.A –, os brincantes, devotos (mais brincantes que devotos), desfilam suas fantasias, mantos reais, cocares, plumas, estandartes, máscaras, escudos, lanças, coroas, asas, andores.

Flores e enfeites decorativos

Indispensáveis na decoração dos altares, andores, as flores de papel crepom tendem a ser substituídas pelas de plástico, porém sem grandes transformações no método de confecção. No meio rural, nas comunidades mais tradicionais, o feitiço das flores e enfeites é uma atividade coletiva, realizada em mutirão. No meio urbano, artesãos já se ocupam dessa atividade e vendem esses produtos já prontos, em bancas. Há uma tendência de uso de flores pré-fabricadas, ficando a intervenção do artesão limitada ao feitiço dos arranjos. As flores artificiais têm ainda função na decoração da casa – pois lugar de flor natural é no jardim –, na ornamentação dos oratórios e nas “coroas de finados”. As bandeirolas, arranjos diversos, balões, também seguem a mesma tendência de substituição do crepom pelo plástico, mais durável e de cores mais firmes.

Indumentárias e acessórios

O manto de santos, reis e rainhas negros do maracatu, índios, guerreiros de congado, rainhas do partido encarnado e azul, pastorinhas, dianas, boi-bumbá, vestes de quadrilha, máscaras, burrinhas, jaraguás, papangus e caretas têm em comum o colorido e o brilho. Para a indumentária da “nobreza” é reservado o luxo do veludo, dos cetins rebordados em pedrarias e lantejoulas, salpicados de contas e purpurinas. Os estandartes e escudos dos guerreiros são ornados com penas, grafismos e franjas. É comum o uso de material sintético na estilização de penas. As “bandeiras de santo” são estampadas com imagens e letreiros, por vezes rebordados de pedraria e enfeitados com fitas coloridas. As máscaras, usadas por papangus e caretas remetem às imagens anímicas africanas; por vezes se utiliza a carcaça de um boi, revestida de palha, chitão – a mesma carcaça que se fixa no alto do portão dos currais para proteger os animais de forças sobrenaturais, ou o roçado do mau-olhado, que se acredita tão mortal como praga.

Medidas, terços, rosários

Em torno da fé e dos folguedos gira uma gama de pequenos negócios: produção de imagens, estampas, santinhos, *souvenirs*, medidas de santo, terços, rosários, patuás, miniaturas de oratórios. A estética desses produtos é similar à decoração das festas e à indumentária dos brincantes: cores vistosas, luminosas, que rivalizam com o azul profundo do céu nordestino – intensas, antropofágicas, *naifs*.

Cores que afirmam uma “cultura insubmissa” – no dizer de Rosemberg Cariri – que são o atestado das transformações do presente e também dos rastros do passado. Uma subversão pela festa, pelo jeito de ser do jeito que se quer ser, e não do modelo desejado pelos que suspiram nostálgicos pela tradição, uma tradição que remete, via de regra, à submissão.

PADRÃO 1 - FESTEIRA



Referência cultural: tiras de papel crepom em cores variadas, utilizados em decoração de festa junina.

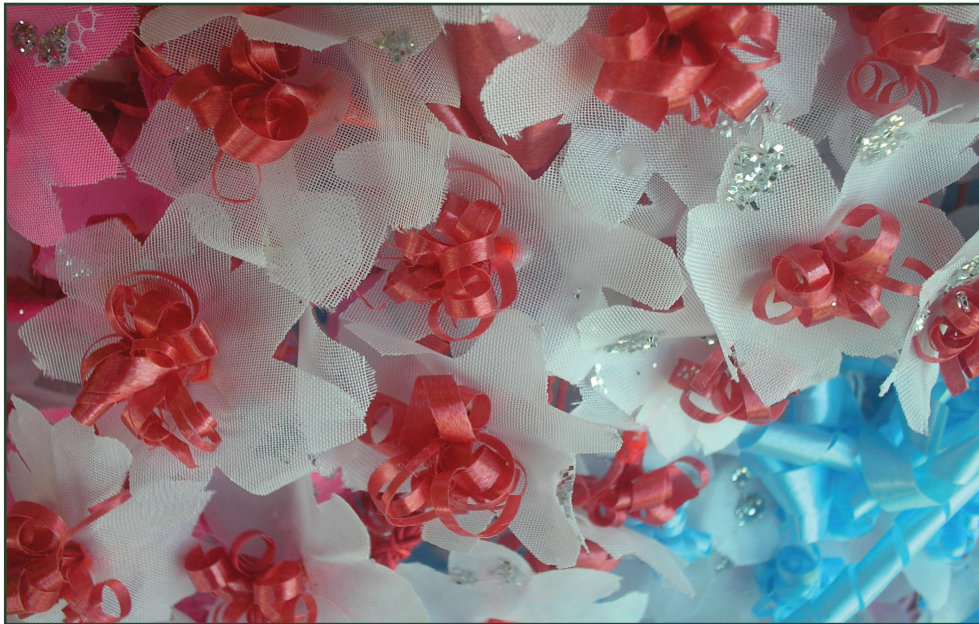
Técnica de criação: manipulação digital de fotografia.

Técnicas de reprodução: DTF; sublimação.

Sugestão de aplicação: almofadas, pufes, bolsas, canga, moda praia.



PADRÃO 2 - ÂNGELA

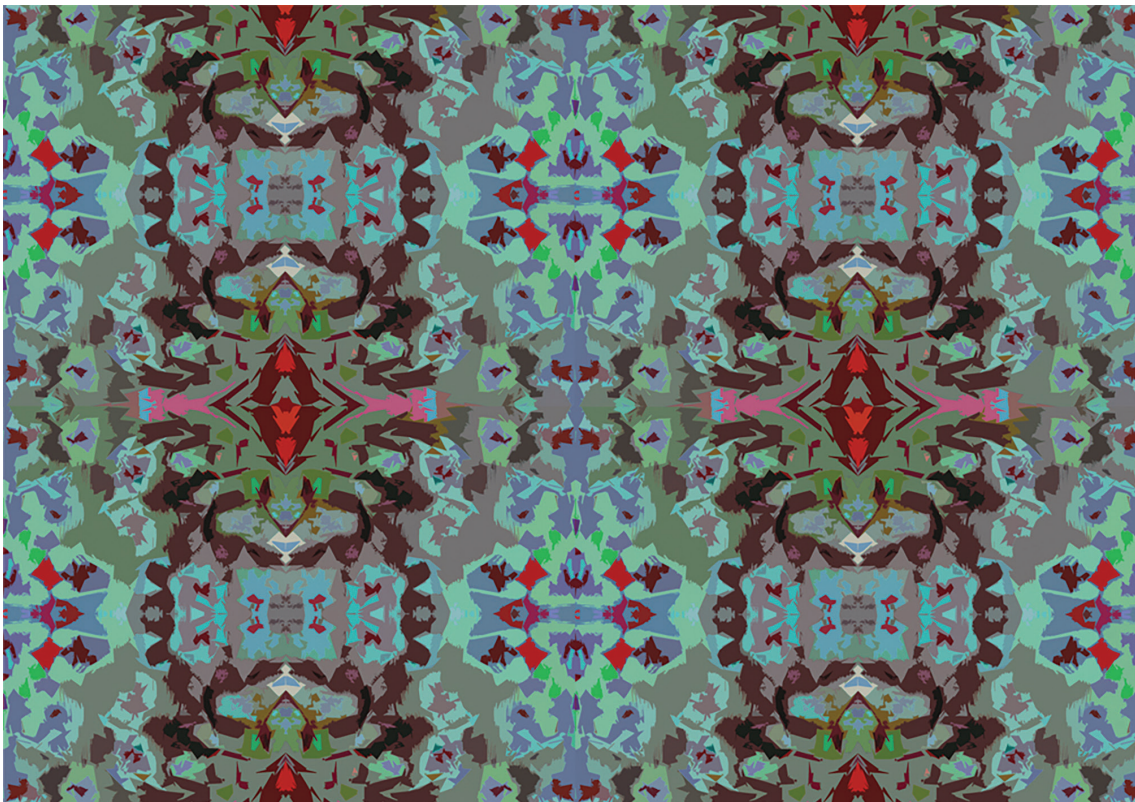


Referência cultural: flores produzidas com fita e tule

Técnica de criação: manipulação digital de fotografia.

Técnicas de reprodução: DTF; sublimação.

Sugestão de aplicação: vestuário feminino e masculino, bolsas, canga, moda praia.



PADRÃO 3 - ROSA

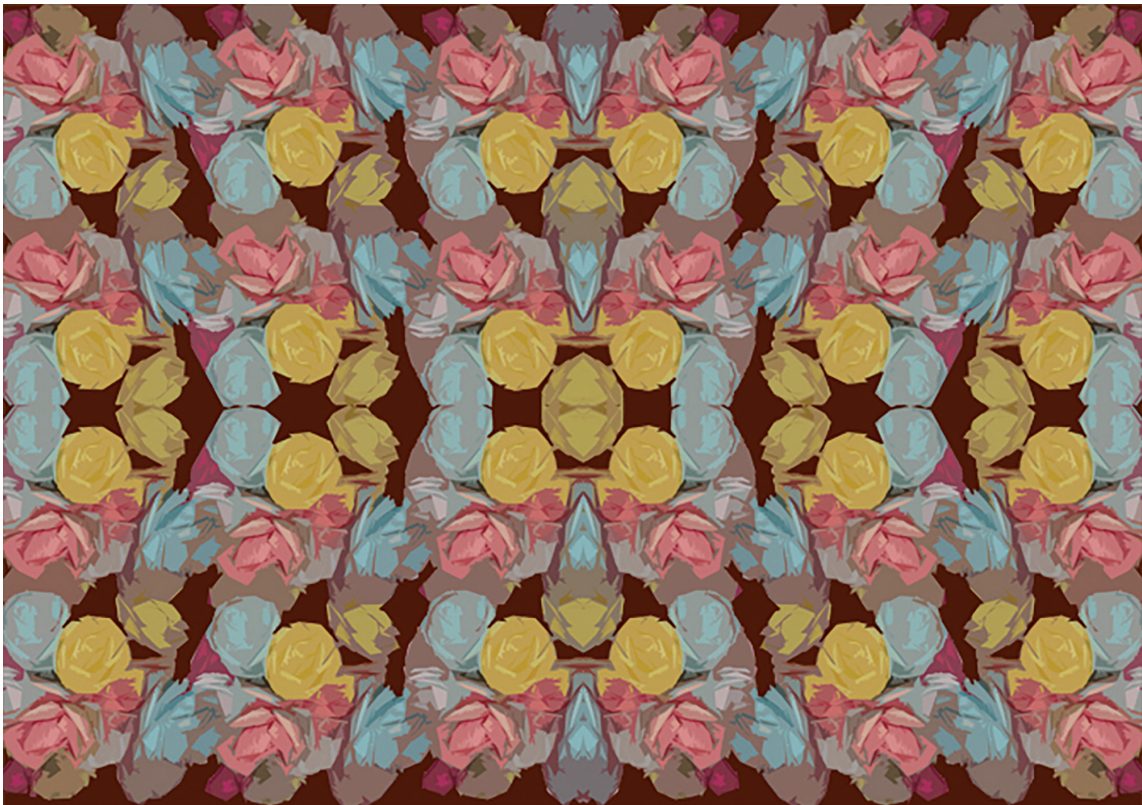


Referência cultural: flores produzidas com papel crepom.

Técnica de criação: manipulação digital de fotografia.

Técnicas de reprodução: DTF; sublimação.

Sugestão de aplicação: vestuário feminino e masculino, bolsas, canga, moda praia.



PADRÃO 4 - CATIRINA



Referência cultural: detalhe de manto de brincante de bumba-meu-boi.

Técnica de criação: manipulação digital de fotografia.

Técnicas de reprodução: DTF; sublimação.

Sugestão de aplicação: vestuário feminino e masculino, bolsas, canga, moda praia.



PADRÃO 5 - IRACEMA



Referência cultural: detalhe de adereço usado por brincante do Maracatu Ás de Paus - Fortaleza/CE

Técnica de criação: manipulação digital de fotografia.

Técnicas de reprodução: DTF; sublimação.

Sugestão de aplicação: almofada, puf, bolsas, canga, moda praia.



PADRÃO 6 - DIVINA

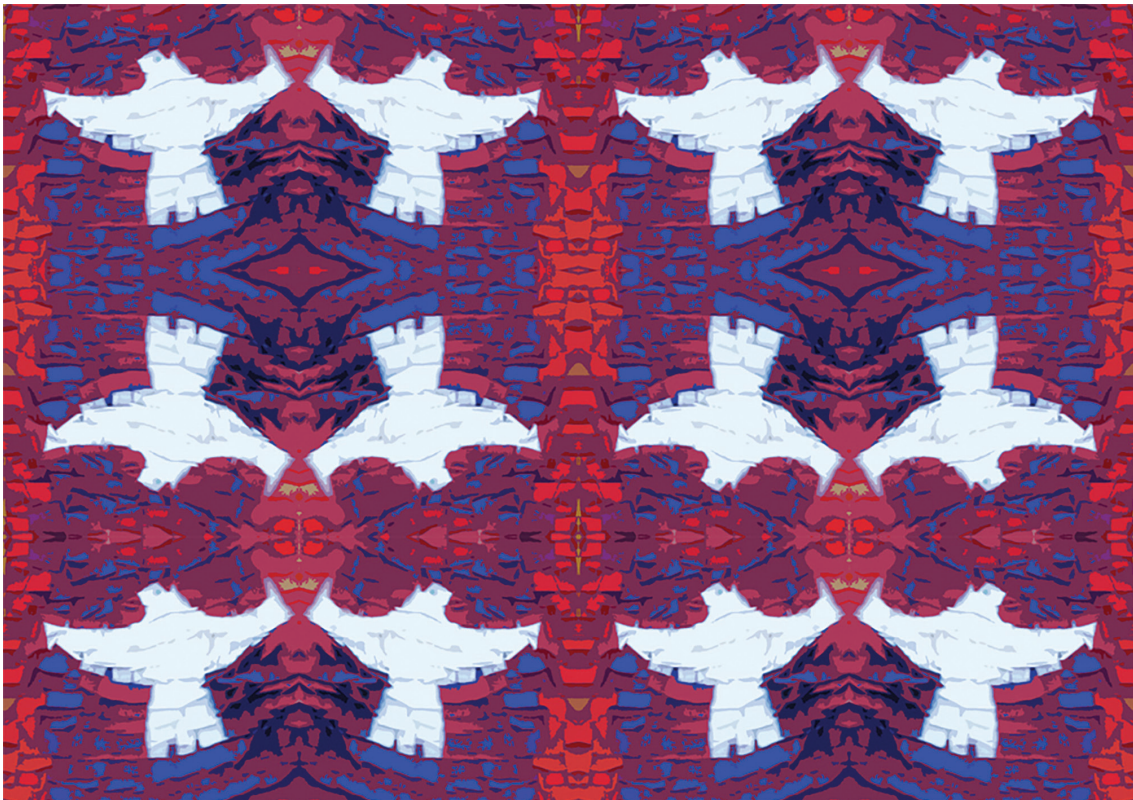


Referência cultural: Capa de brincante de Reisado - Juazeiro do Norte/CE

Técnica de criação: manipulação digital de fotografia.

Técnicas de reprodução: DTF; sublimação.

Sugestão de aplicação: almofadas, pufes, bolsas, canga, moda praia.



PADRÃO 7 - AUXILIADORA



Referência cultural: 'medidas' de São Francisco das Chagas- Canindé/CE

Técnica de criação: manipulação digital de fotografia.

Técnicas de reprodução: DTF; sublimação.

Sugestão de aplicação: almofadas, pufes, bolsas, canga, moda praia.



PADRÃO 8 - ROSÁRIO



Referência cultural: terços de contas vitrificadas coloridas

Técnica de criação: manipulação digital de fotografia.

Técnicas de reprodução: DTF; sublimação.

Sugestão de aplicação: almofadas, pufes, bolsas, canga, moda praia.





BLOCO TEMÁTICO III: ARQUITETURA, MOBILIÁRIO, ARTEFATOS E OUTRAS ICONOGRAFIAS

Segundo SILVA (2002), em fins do século XIX se intensificaram as políticas de urbanização nas cidades brasileiras de maior porte, notadamente as capitais. Cidades que, em muitos casos, haviam crescido ao sabor da informalidade, com espaços públicos “indisciplinados”: ruelas tortuosas, quiosques, botecos, barracas de feira, favelas, cortiços e habitantes não desejáveis a um centro urbano aspirante à modernidade. Esses projetos civilizatórios foram “inspirados” no modelo da reforma urbanística de Paris, protagonizada pelo então prefeito Georges-Eugène Haussmann, a mando de Napoleão III. Esse período de influência da cultura francesa ficou conhecido no mundo ocidental como *Belle Époque* e marcou a estética, sobretudo do patrimônio edificado, nos principais centros urbanos brasileiros de então. As tendências *art nouveau*, *art décor* e eclética, presentes na arquitetura, equipamentos e objetos, vieram a se fundir com a cultura ornamental sertaneja, que já havia demarcado seu território estético muito tempo antes.

Essa “apologia ao ornamento” está expressa em brinquedos populares, malas, copos, toalhas, pintura decorativa de carroças, cafuringas, caminhões, fachadas, circo mambembe: genuína forma de expressão, de reinvenção de uma cultura material associada às elites, incorporando-lhe novas leituras. Uma arte que se mantém viva, dinamizada por novos materiais que surgem com o incremento tecnológico, alimentada em um processo de constante reinvenção.

Estéticas arquitetônicas

Pode-se afirmar que os estilos *art nouveau* e eclético, precedidos pelo neoclássico, inauguraram uma protoglobalização da estética na arquitetura, considerando a Europa Ocidental e as colônias americanas. Tanto que se encontram exemplares semelhantes em muitas cidades brasileiras. CAPELO FILHO e SARMIENTO (2006) ressaltam que em Fortaleza, onde o desenvolvimento urbano deu-se tardiamente, predominam os estilos *art nouveau*, *art décor* e eclético. Vale observar que, na maioria

dos casos, os edifícios são versões simplificadas, sem a suntuosidade de ícones do estilo, como o Hotel Tassel, de Victor Horta. Algumas formas estilizadas, extraídas das fachadas mais rebuscadas, podem ser vistas nas platibandas das moradias populares. Esse estilo se disseminou nas principais cidades do interior cearense, cuja economia era movimentada pelos ciclos do algodão e da cera de carnaúba. Encontramos exemplares em Viçosa, Sobral, Aracati, Icó, Limoeiro do Norte, Barbalha e outros centros urbanos. Em Aracati, temos a peculiaridade dos azulejos portugueses (de origem árabe-magrebina), possibilitada pelo intenso fluxo de embarcações para a Europa, à época do ciclo do couro. As peças de ferro fundido, surgidas na Europa a partir de 1801, integram exemplares do patrimônio histórico edificado no Ceará, como o Teatro José de Alencar e os chamados “mercados de ferro”. Era comum o uso de gradis, trabalhados artisticamente em formas orgânicas, com predomínio do estilo eclético. Os vitrais, fora do âmbito das construções sacras, são menos utilizados. Já os ladrilhos hidráulicos, conhecidos popularmente como “mosaicos”, têm forte influência art déco e serviam como revestimento de piso.

Pinturas ornamentais

Os motivos ornamentais encontrados em impressos, peças de ferro, alvenaria e vitrais eram apropriados e ressignificados em pinturas sobre suportes diversos: malas, objetos decorativos e utilitários, carroceria de caminhão, brinquedos populares. Merece citação as chamadas “malas de retirante” fabricadas com compensado, com detalhes em flandre, pintadas de amarelo e decoradas com arabescos e grafismos em cores, com predomínio do preto, vermelho e verde. Esse tipo de artesanato, agora feito com papelão, ainda é produzido pelos artesãos de Juazeiro do Norte, no Ceará.

Artes do couro

A arte coureira é marcada pelo ornamento: desde o chapéu “de vaqueiro” até a roupa completa de entrar no “mato”, composta por gibão, guarda-peito e perneira. Arabescos e florais também decoram os acessórios – botinas, luvas, alforje, matulão, chinelas – e as selas, arreios e paramentos do animal de montaria. Os detalhes ornamentais são feitos com tiras do próprio couro, vazados, em baixo relevo. Utiliza-se também elementos de metal pré-fabricados e apliques de couro colorizado. Na atualidade, alguns “mestres” coureiros ainda mantêm o seu ofício. Suas peças são consumidas por vaqueiros tradicionais, em menor escala, e em maior escala como “roupa de gala” para se apresentarem nas vaquejadas.

Alguns desses mestres ressignificaram seu fazer artesanal, diversificando a produção e acrescentando estilo próprio, elevando-o ao status de arte, não mais no sentido de ofício, mas no sentido formal, como é o caso de Expedito Seleiro. A estética do couro está ligada ao cangaço e à imagem de artistas como Luiz Gonzaga, que incorporou à sua indumentária o chapéu e o gibão.

Marcas de ferrar

Com ferro e fogo se forja a arte da heráldica sertaneja, ou arte armorial, como pleiteia Ariano Suassuna. A despeito de serem comparadas por MAIA (1992) a “rudes versões de brasões nobiliárquicos”, prefiro considerá-las “avós” dos atuais logotipos, visto que rotulam um produto, o gado, com a marca do fazendeiro.

As marcas de ferrar são criadas pela fusão de letras e números a detalhes ornamentais, como eram os primeiros logotipos. Um puchete, um floreio, dão o toque final e diferenciam uma marca das demais. Em Terra de Sol, Gustavo Barroso descreveu com minúcia e acuidade o processo criativo de uma marca de ferrar, a cargo de um grupo de vaqueiros:

A tarefa de escolher um ferro ou sinal é difícil. Reúnem-se os mais experimentados vaqueiros, discutem, desenham no chão propostas de marcas, comparam com outras, apagam, traçam novamente. Passam horas a fio nisso, até acharem um ferro (marca) ainda não usado, um sinal nunca visto. (...) chocam-se opiniões, acaloram-se teimas. E por fim berram em coro: Essa sim! Essa tá boa! Não tem tacha (defeito)! (BARROSO, 2003, 1ª edição 1912, p. 213).

Depois de feito o desenho, o feitio do “ferro” de marcar ficava a cargo de um ferreiro. Além da marca do fazendeiro, o bovino ainda recebia a marca da Freguesia, região político-administrativa à qual pertencia a fazenda. O evento da ferra do gado está associado à vaquejada. Ao fim da estação chuvosa, conhecida no nordeste como inverno, os vaqueiros se reúnem para campear o gado nas mangas (pastos indivisos) e levar para ferrar os novilhos nascidos na mata. Na ocasião da ferra, a marca era aquecida em um braseiro, até ficar incandescente, e depois decalcada na pele do animal. Do ferrador era exigida perícia, para não danificar o couro da rês. Essa atividade era uma celebração festiva, de conagração social. Havia comida e bebida, e não raro a animação de uma boa peleja de cantadores de viola. As marcas de ferrar se inscrevem como uma apropriação cultural, visto que as primeiras surgiram no Egito, com alto grau de intervenção,

já que os exemplares sertanejos são dotados de visível singularidade.

Artes da madeira

A fabricação de móveis em madeira ficava a cargo de carpinteiros mais especializados. Bancos, tamboretas, cangalhas, caçoas e cambitos não tinham “status” de móveis, mas de equipamentos. A madeira era frequentemente associada ao couro: na forração de baús e malas, decorados com tachas de metal, com as iniciais do proprietário (baú de pregaria), no encosto e assento das cadeiras. Utilizava-se também a técnica do entalhamento de motivos ornamentais e as figuras vazadas. Os trabalhos em madeira estão presentes também na arquitetura: em portas, frisos, forros, portais, molduras, biombos, divisórias.

Artes do barro

A arte de modelar o barro demarca lugar significativo como traço étnico de culturas negras e indígenas no Ceará. Segundo CARVALHO (2002), os principais polos de produção estão localizados nos municípios de Cascavel, Ipú, Viçosa do Ceará, região do Cariri, Amontada e Limoeiro do Norte. Em muitos casos, as comunidades à qual pertencem os produtores são comunidades indígenas ou quilombolas, ainda que algumas não sejam reconhecidas como tal.

No Nordeste, a produção em cerâmica pode ser dividida em dois segmentos: um primeiro, identificado e enquadrado com a arte *naif*, produz peças artísticas tri e bidimensionais com temáticas ligadas ao universo cultural nordestino: ofícios, folgedos. O segundo bloco tem como foco principal a produção de utilitários: potes, quartinhas, panelas, alguidar, gamelas. As artesãs que fazem essas peças são chamadas popularmente de “louceiras”, visto que copos, pratos, tigelas de barro substituíam os de “louça” (porcelana) em muitas residências. Com o incremento no setor artesanal, proporcionado por políticas públicas, muitas peças antes utilitárias ganharam funções decorativas. Os motivos ornamentais, sejam feitos com toá ou tinta, são identificados com padres étnicos de culturas negras e indígenas, com influências de elementos recorrentes na estética ornamental, como as formas orgânicas simulando ramos e folhas.

PADRÃO 1 - CONCEIÇÃO

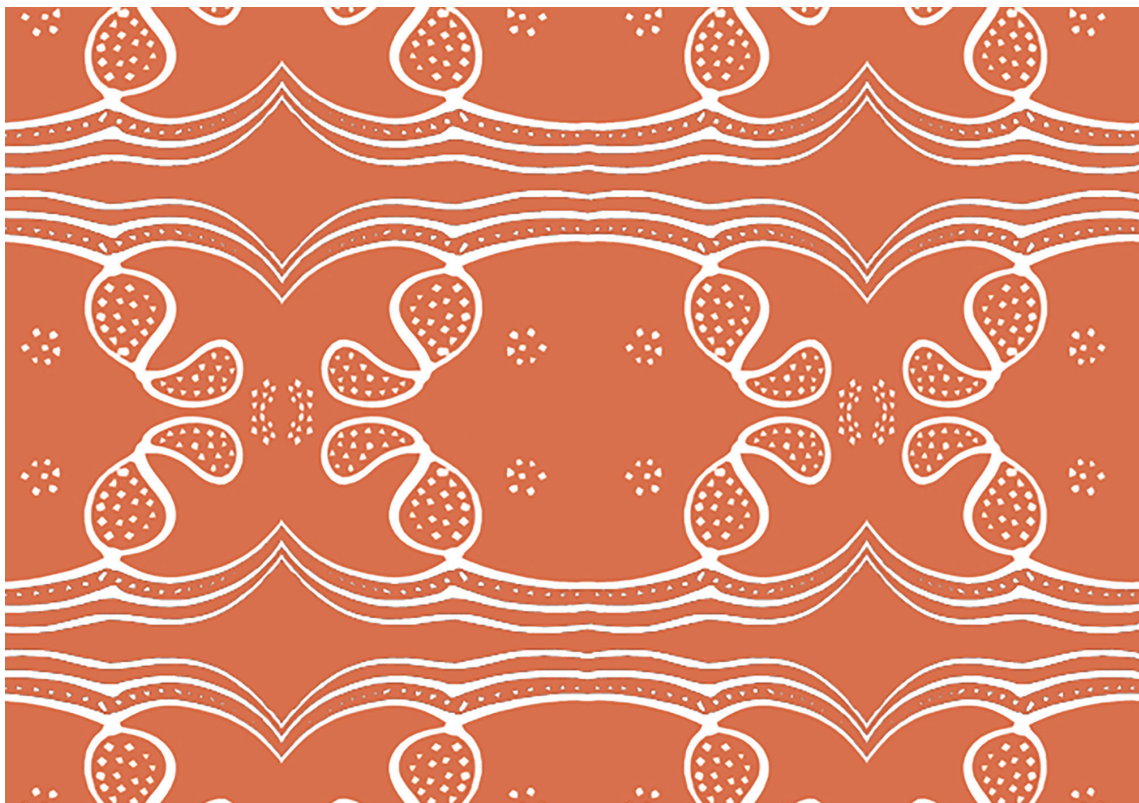


Referência cultural: pote de cerâmica com pintura em toá.

Técnica de criação: manipulação digital de fotografia.

Técnicas de reprodução: serigrafia (barra), DTF ou sublimação (estampa corrida).

Sugestão de aplicação: vestuário feminino e masculino, bolsas, canga.



PADRÃO 2 - PÊDRINHA



Referência cultural: pote de cerâmica com pintura em toá.

Técnica de criação: manipulação digital de fotografia.

Técnicas de reprodução: serigrafia (barra), DTF ou sublimação (estampa corrida).

Sugestão de aplicação: vestuário feminino e masculino, bolsas, canga.



PADRÃO 3 - LONGARINA

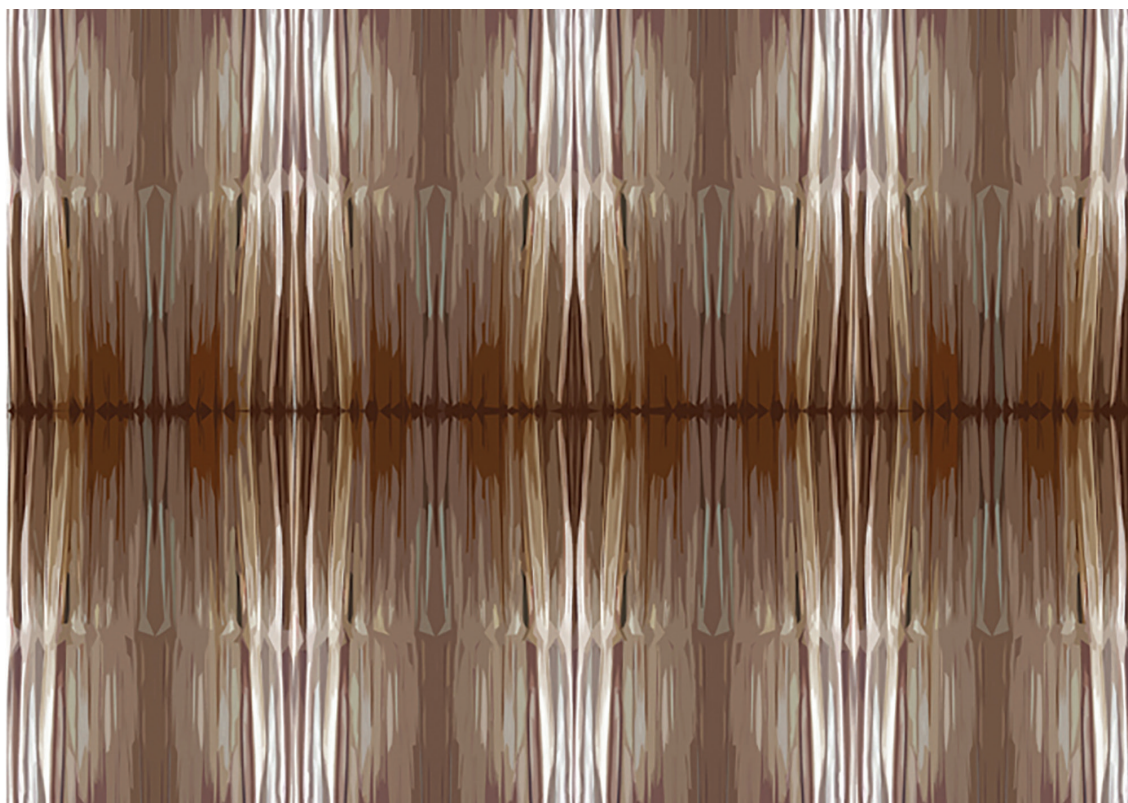


Referência cultural: esteira de palha de carnaubeira.

Técnica de criação: manipulação digital de fotografia.

Técnicas de reprodução: DTF; sublimação.

Sugestão de aplicação: vestuário feminino e masculino, bolsas, canga.



PADRÃO 4 - BRISA

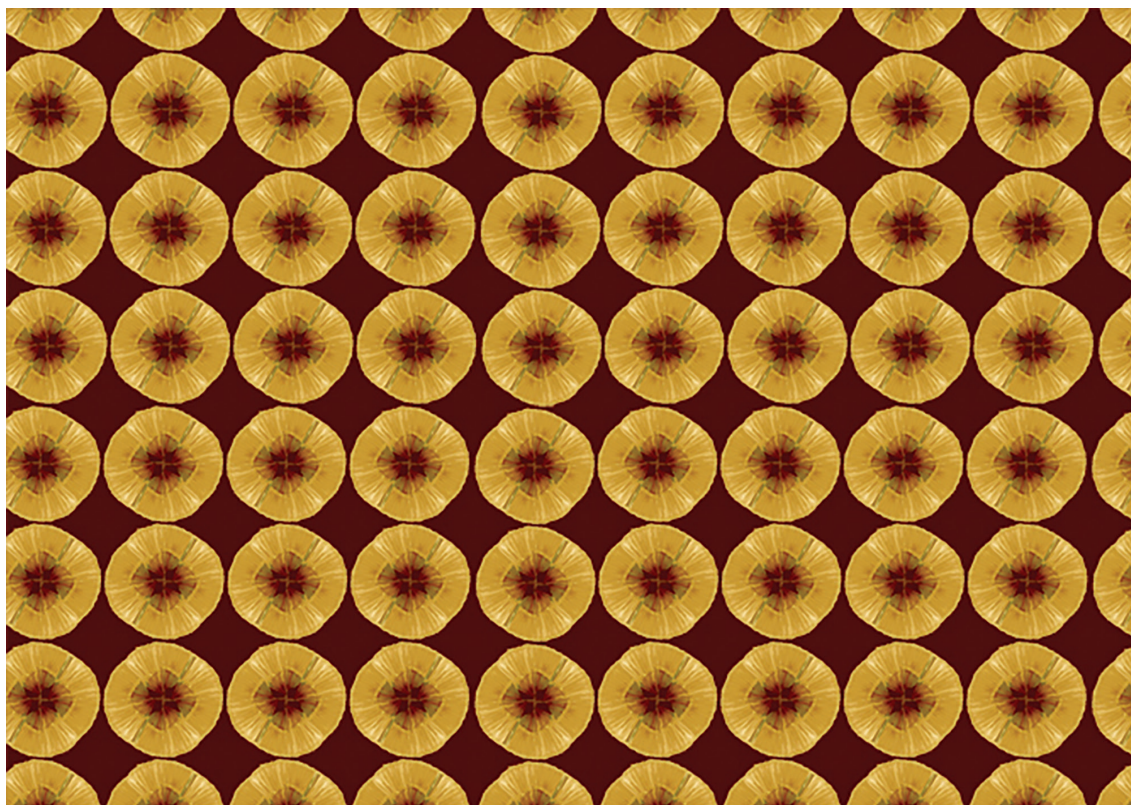


Referência cultural: leque de palha de carnaubeira.

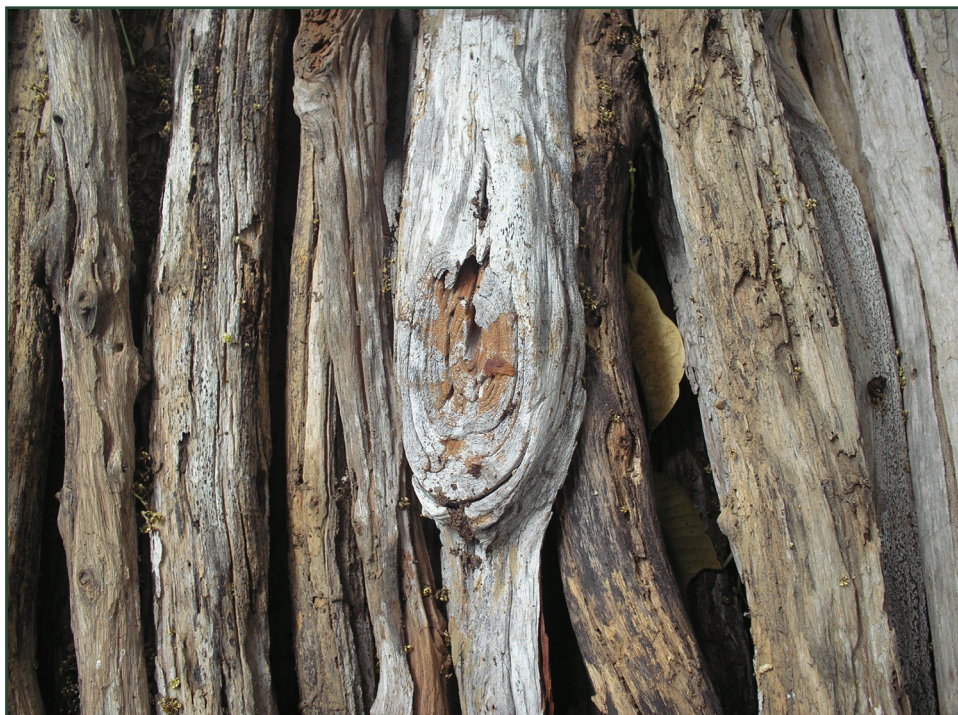
Técnica de criação: manipulação digital de fotografia.

Técnicas de reprodução: DTF; sublimação.

Sugestão de aplicação: vestuário feminino e masculino, bolsas, canga.



PADRÃO 5 - HARMONIA



Referência cultural: cerca de pau-a-pique.

Técnica de criação: manipulação digital de fotografia.

Técnicas de reprodução: DTF; sublimação.

Sugestão de aplicação: vestuário feminino e masculino, bolsas, canga.



PADRÃO 6 - HIRAMISA

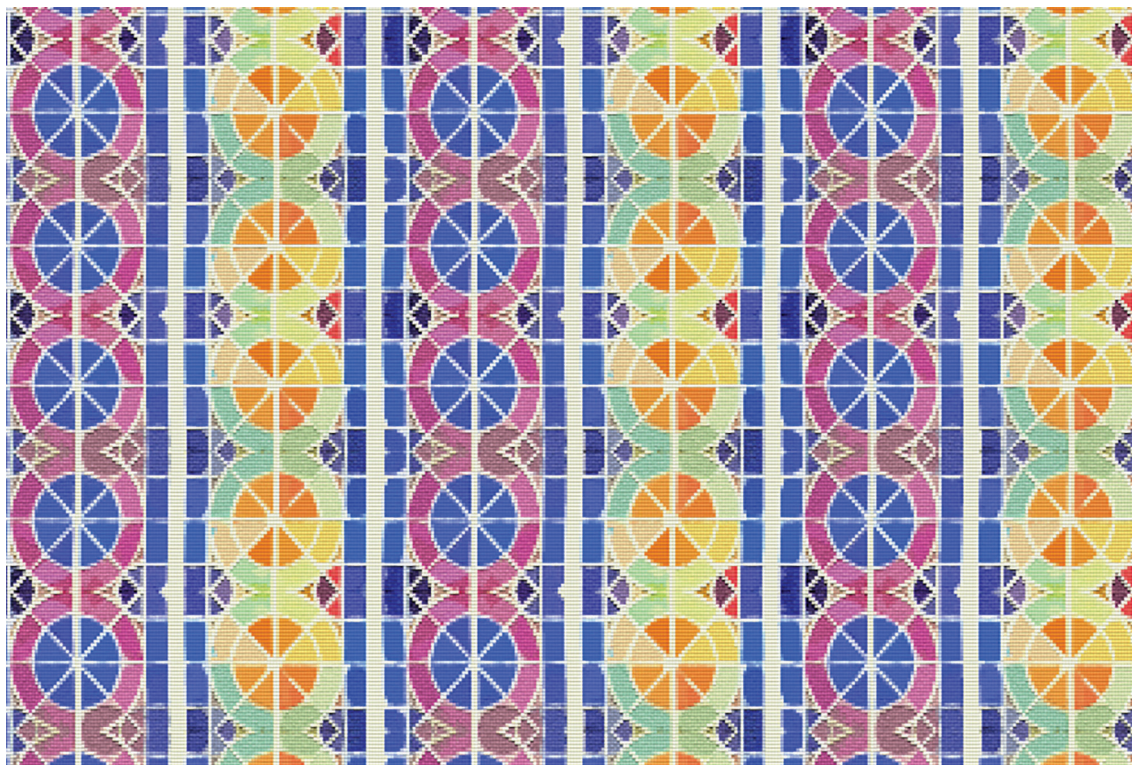


Referência cultural: fachada interna do Teatro José de Alencar, construído na década de 1910 - Fortaleza/CE

Técnica de criação: manipulação digital de fotografia.

Técnicas de reprodução: DTF; sublimação.

Sugestão de aplicação: vestuário feminino e masculino, bolsas, canga.



PADRÃO 7 - ESTÁCIO

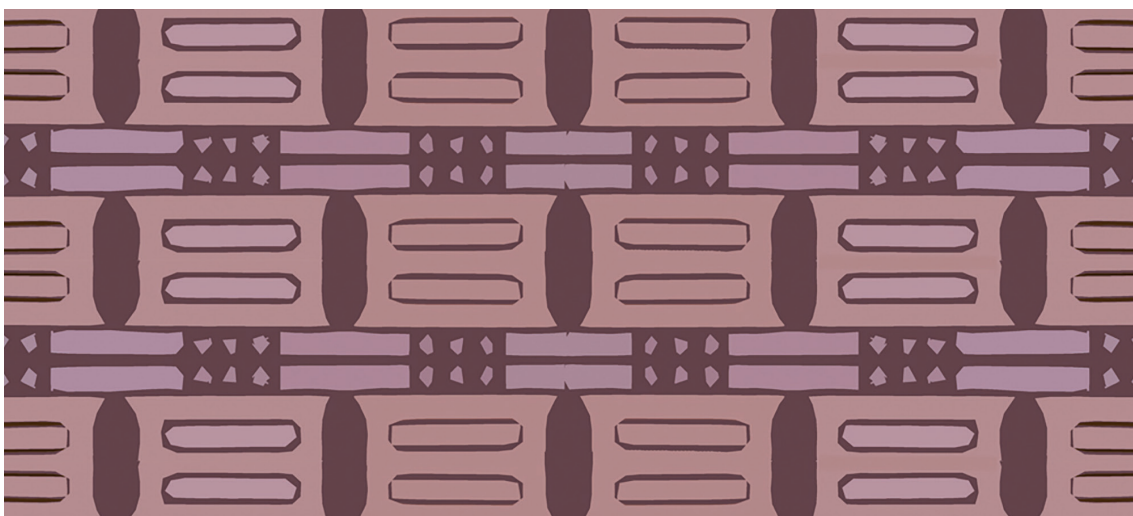
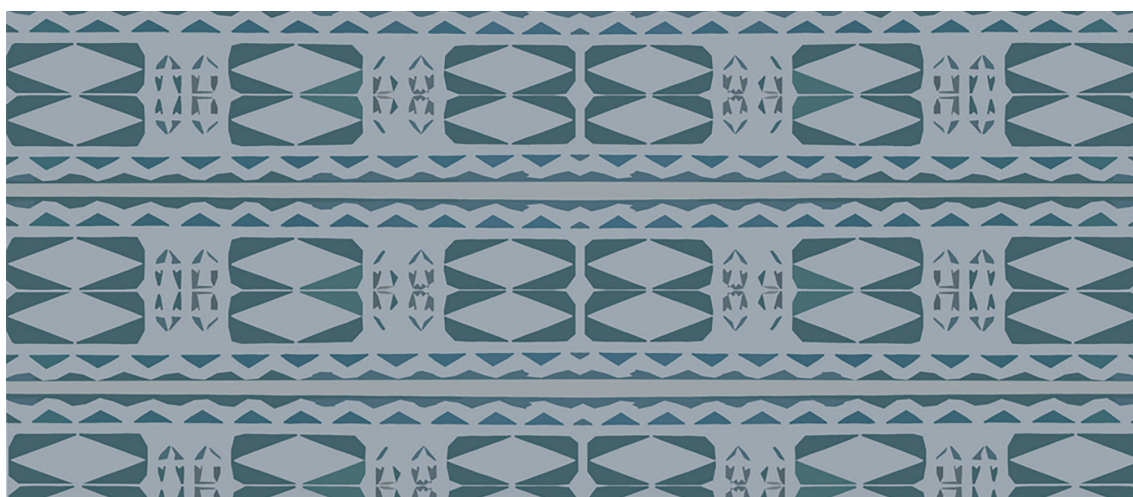


Referência cultural: casarão da década de 1930 - Limoeiro do Norte/CE

Técnica de criação: vetorização de padrões iconográficos.

Técnicas de reprodução: serigrafia (barra), DTF ou sublimação (estampa corrida).

Sugestão de aplicação: vestuário feminino e masculino, moda praia.



PADRÃO 8 - BRASILEIRA



Referência cultural: casa urbana geminada, construída na década de 1920 - Barbalha/CE

Técnica de criação: manipulação digital de fotografia.

Técnicas de reprodução: DTF; sublimação.

Sugestão de aplicação: vestuário feminino e masculino, bolsas, canga.



PADRÃO 9 - LUSITANA

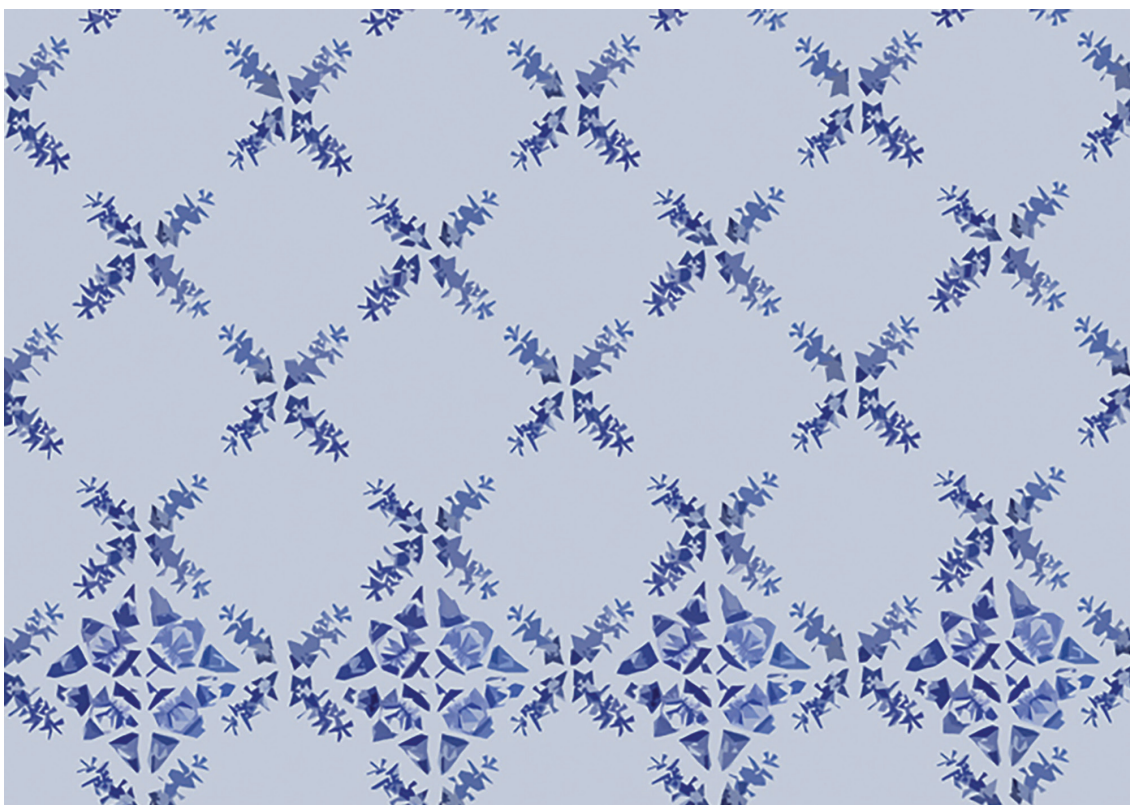


Referência cultural: azulejos usados em revestimento de fachada - Aracati/CE

Técnica de criação: vetorização de padrões iconográficos.

Técnicas de reprodução: DTF; sublimação.

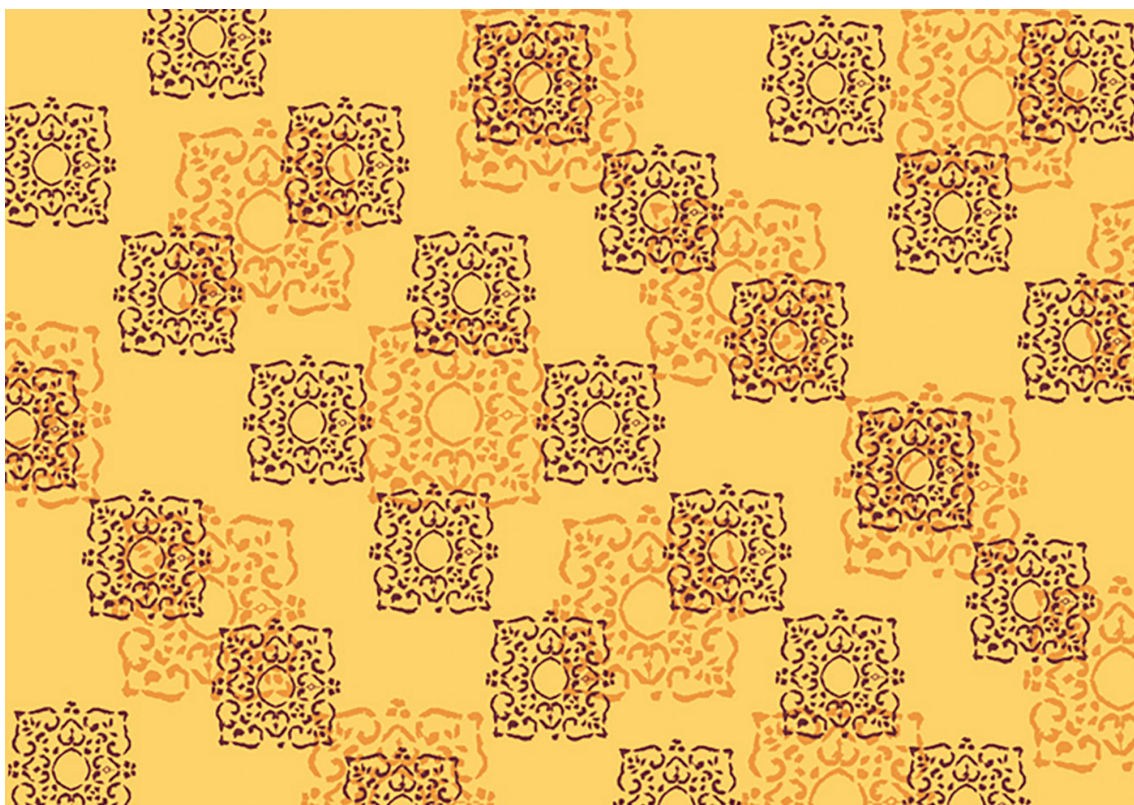
Sugestão de aplicação: cama, mesa e banho, moda praia.



PADRÃO 10 - JARDILINA



Referência cultural: azulejos usados em revestimento de fachada - Aracati/CE
Técnica de criação: vetorização de padrões iconográficos.
Técnicas de reprodução: serigrafia (barra), DTF ou sublimação (estampa corrida).
Sugestão de aplicação: vestuário feminino e masculino, moda praia.



PADRÃO 11 - AMPARO

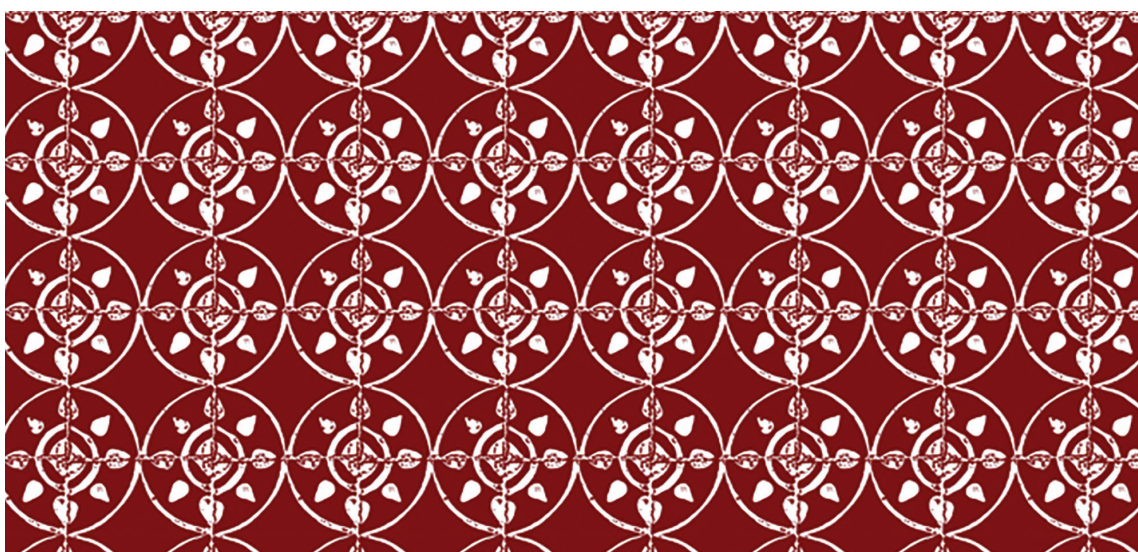
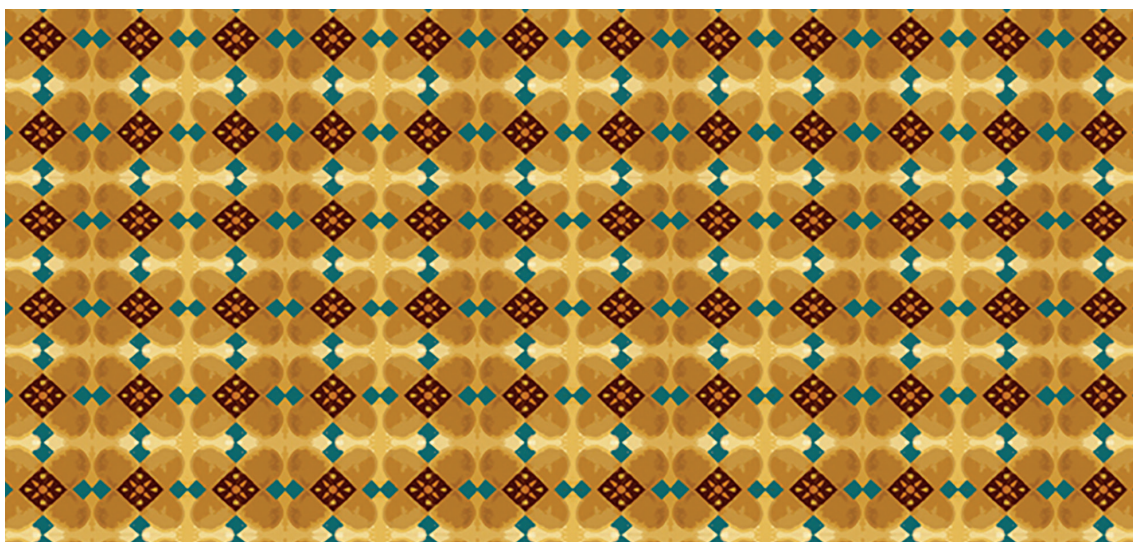


Referência cultural: ladrilho hidráulico piso - Igreja de Nossa Senhora do Amparo, Fortim/CE.

Técnica de criação: vetorização de padrões iconográficos.

Técnicas de reprodução: serigrafia (barra), DTF ou sublimação (estampa corrida).

Sugestão de aplicação: vestuário feminino e masculino, moda praia.



PADRÃO 12 - GREGA

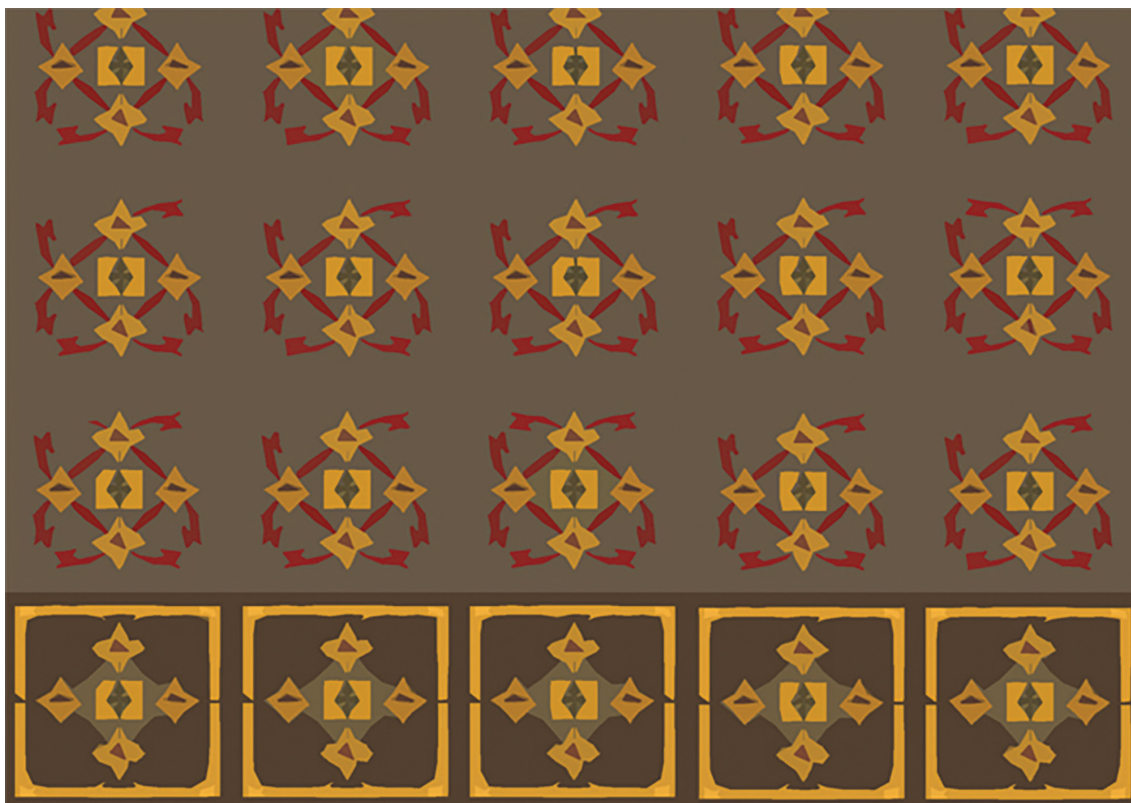


Referência cultural: ladrilho hidráulico utilizado como revestimento de piso - Teatro José de Alencar, construído na década de 1910 - Fortaleza/CE

Técnica de criação: vetorização de padrões iconográficos.

Técnicas de reprodução: serigrafia (barra), DTF ou sublimação (estampa corrida).

Sugestão de aplicação: bolsas, vestuário feminino e masculino.



PADRÃO 13 - LIBERDADE

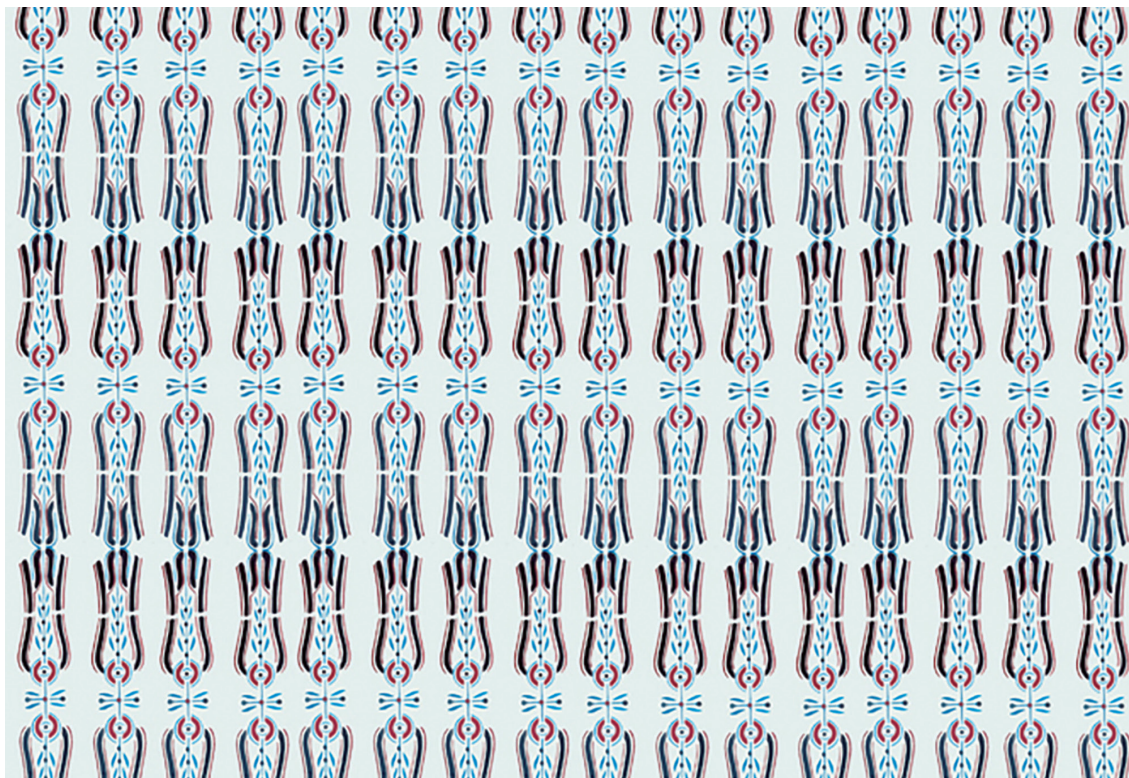


Referência cultural: fitogravura em carroceria de caminhão.

Técnica de criação: vetorização de padrões iconográficos.

Técnicas de reprodução: serigrafia (barra), DTF ou sublimação (estampa corrida).

Sugestão de aplicação: bolsas, vestuário feminino e masculino.



PADRÃO 14 - MARINGÁ

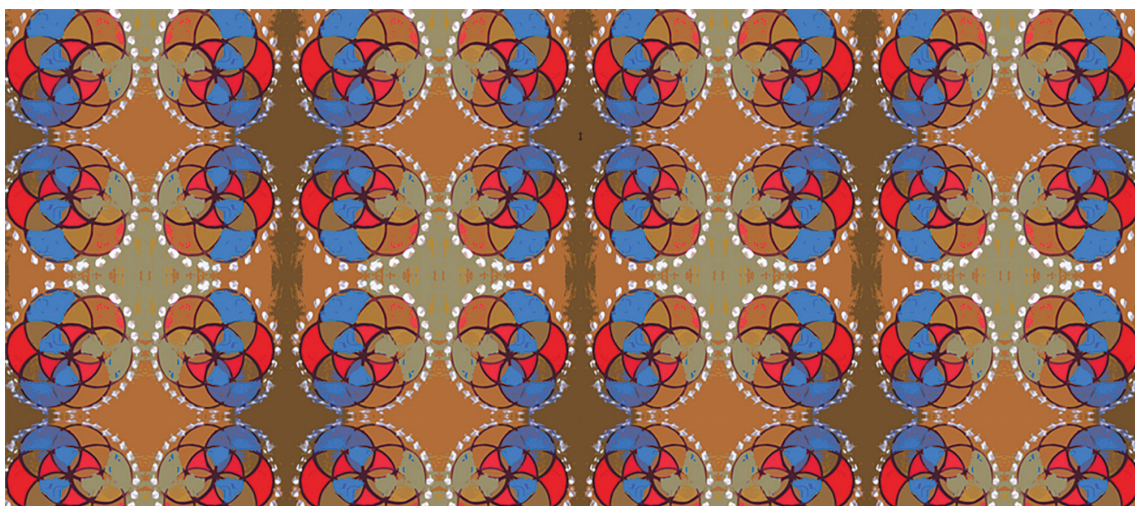


Referência cultural: malas populares feitas com papelão e detalhes de flandre, típicas do migrante nordestino.

Técnica de criação: manipulação digital de fotografia.

Técnicas de reprodução: DTF; sublimação.

Sugestão de aplicação: almofada, pufes, preguiçosa, bolsas, canga, moda praia.



PADRÃO 15 - TERNURA

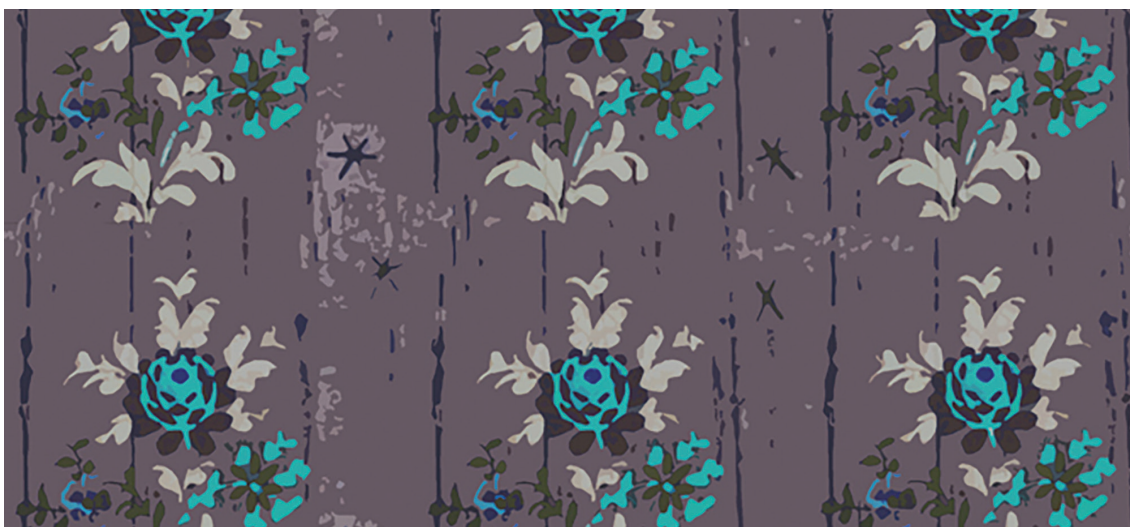


Referência cultural: pintura ornamental na parte interna de uma mala - peça do acervo do Museu Dom José - Sobral - CE

Técnica de criação: manipulação digital de fotografia.

Técnicas de reprodução: DTF; sublimação.

Sugestão de aplicação: bolsas, vestuário feminino e masculino.



PADRÃO 14 - HARMORIAL

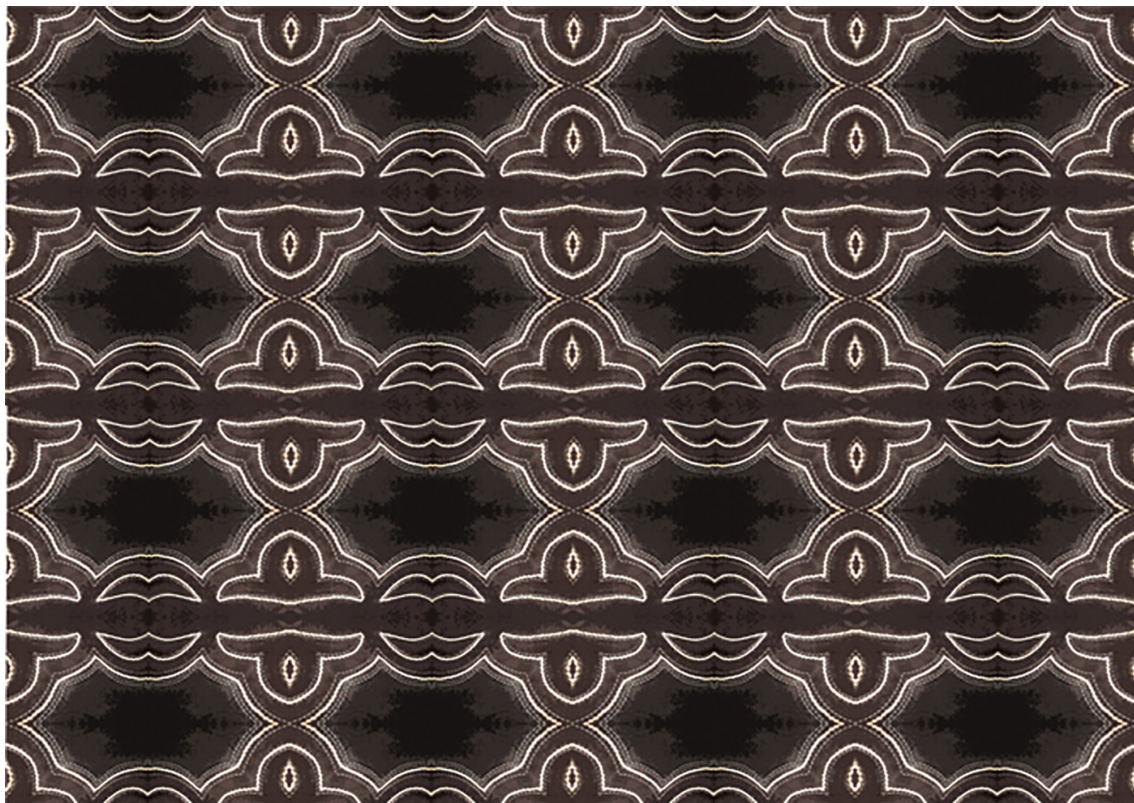


Referência cultural: detalhe de gibão produzido em couro, pespontado com elementos pré-fabricados.

Técnica de criação: vetorização de padrões iconográficos.

Técnicas de reprodução: DTF; sublimação.

Sugestão de aplicação: bolsas, vestuário feminino e masculino.



PADRÃO 15 - VENTANIA

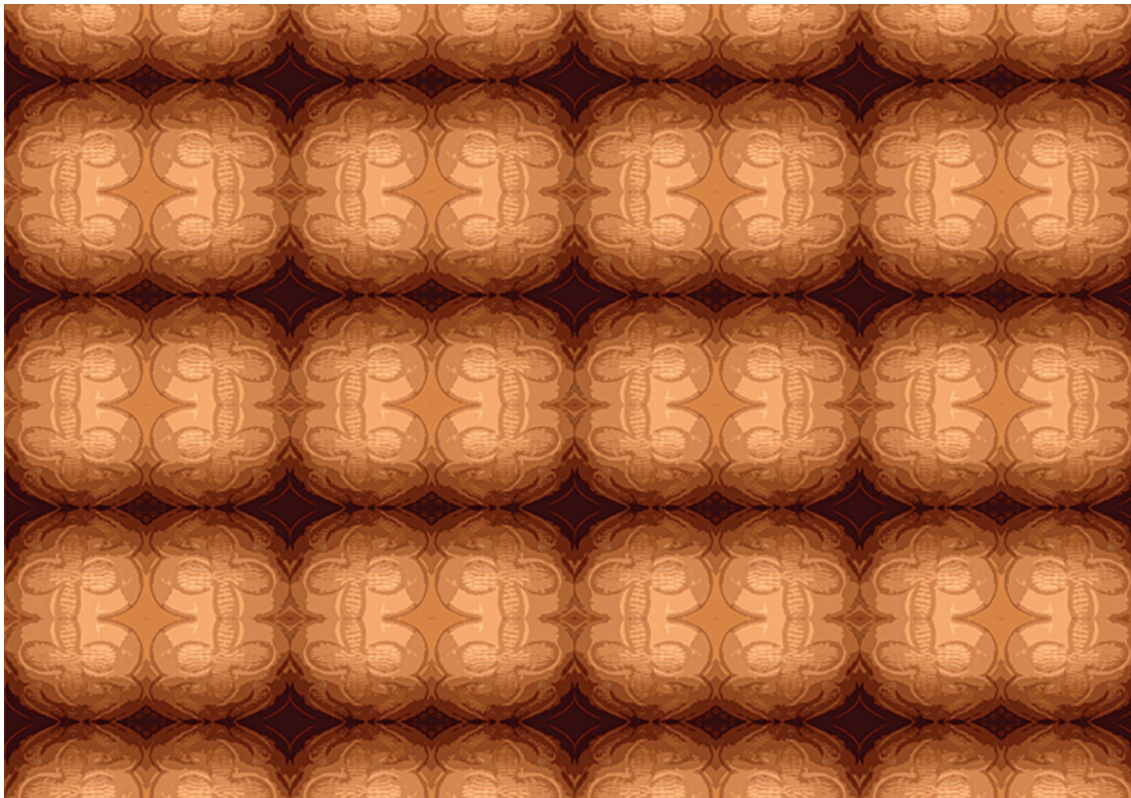


Referência cultural: detalhe em baixo relevo de sela produzida em couro.

Técnica de criação: manipulação digital de fotografia.

Técnicas de reprodução: DTF; sublimação.

Sugestão de aplicação: bolsas, vestuário feminino e masculino.



PADRÃO 16 - PROMETIDA



Referência cultural: marca de ferrar do padre Cícero Romão Batista) decalcada a fogo em suporte de couro cru - Juazeiro do Norte - CE

Técnica de criação: manipulação digital de fotografia.

Técnicas de reprodução: DTF; sublimação.

Sugestão de aplicação: bolsas, vestuário feminino e masculino.



PADRÃO 17 - RIGOLETA

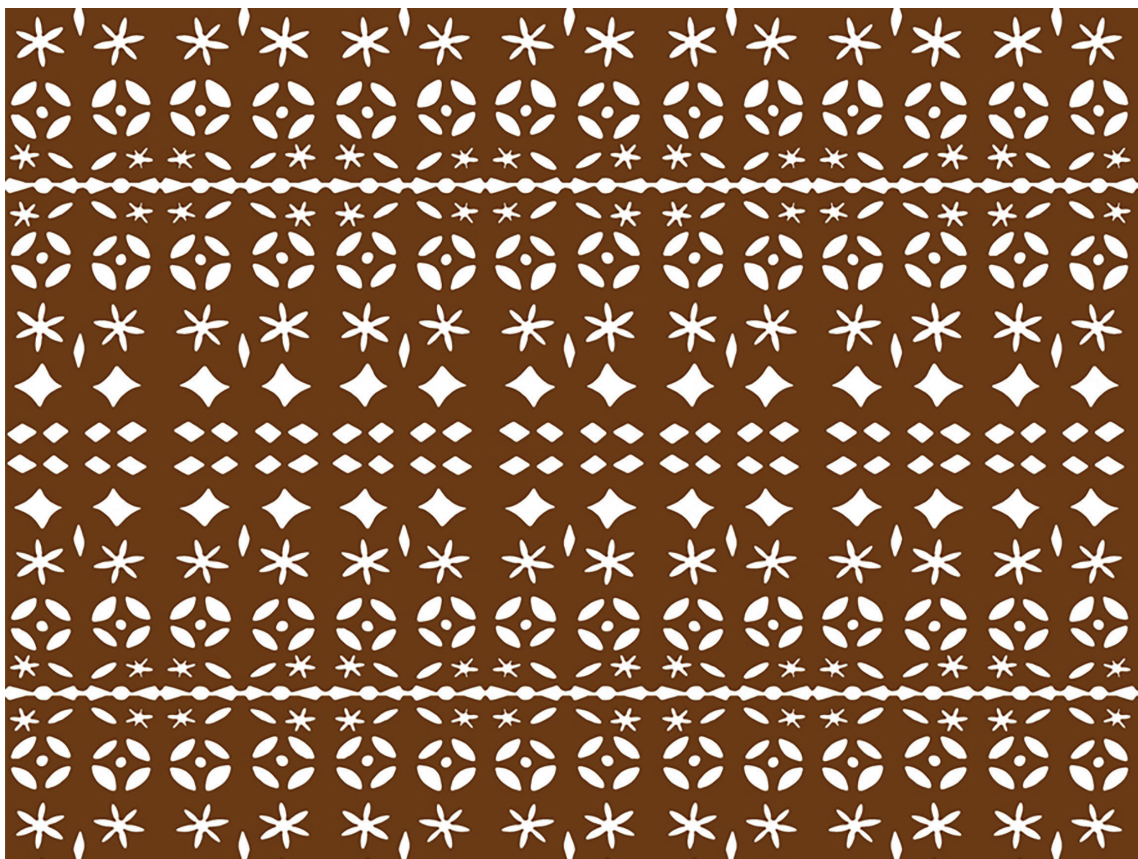


Referência cultural: cadeira em madeira com detalhes ornamentais em técnica vazada - Acervo do Museu do Ceará.

Técnica de criação: vetorização de padrões iconográficos.

Técnicas de reprodução: serigrafia (barra), DTF ou sublimação (estampa corrida).

Sugestão de aplicação: bolsas, vestuário feminino e masculino.



III – CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho apresentou, a meu ver, resultados que corresponderam à expectativa de sua proposta inicial: desenvolver padrões a partir de referências icônicas que afirmassem uma identidade brasileira. As metodologias utilizadas se mostraram eficazes na busca dessas referências visuais e no desenvolvimento técnico do trabalho, apresentando resultados satisfatórios, conceitual e funcionalmente.

As imagens fotográficas de referência, submetidas aos procedimentos artísticos e técnicos resultaram em padrões estéticos aplicáveis em diferentes suportes, capazes de agregar valor simbólico e comercial a esses itens.

A despeito de ter sido motivado por uma demanda acadêmica, este trabalho foi pensado de modo a viabilizar sua aplicação industrial, tanto em séries limitadas – por meio da estamperia digital – quanto em larga escala, por meio de estamperia rotativa de cilindros. Para isto, as estampas foram concebidas segundo a técnica modular, levando em conta as medidas padrões de cilindros e tecidos, assim como os limites de cores nos desenhos. As propostas aqui desenvolvidas não pretendem dar conta do repertório de referências enfocadas, mas, sim, chamar atenção para o potencial que representam essas referências, considerando suas aplicabilidades.

É importante enfatizar o estreito diálogo com a História e as Ciências Sociais, estabelecido desde a concepção até o desenvolvimento deste trabalho. A compreensão plural de cultura, levando em conta pressupostos e conhecimentos produzidos na área dessas ciências, foi decisiva, a meu ver, para a seleção de referências que possam ser reconhecidas como significativas em nível nacional.

A utilização de referências culturais no design se constitui em ação afirmativa de identidades étnicas como as africanas, indígenas, de populações rurais sertanejas. Dar visibilidade a caracteres simbólicos de uma cultura, desde que reconhecidos pelos grupos que os produzem, se faz oportuno no campo da educação, da cultura, da economia. O desenvolvimento de produtos levando em conta associações simbólicas que possam se reverter em afirmações identitárias é uma proposta que permite lançar mão da multiculturalidade brasileira como estratégia competitiva e de diferenciação no contexto da economia mundializada.

IV – BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

ABRAMO, Cláudio. *A Gramática do ornamento*. Disponível em <http://colunistas.ig.com.br/claudioabramo/2009/05/30/gramatica-do-ornamento/> acesso em 08/05/2011.

ALBUQUERQUE JR, Durval Muniz. *Nos destinos de fronteira: História, espaços e identidade regional*. Recife: Bagaço, 2008.

BARDI, Lina Bo. *Tempos de grossura: o design no impasse*. São Paulo: Instituto Lina Bo Bardi, 1980.

BARROSO, Eduardo. *Design, identidade cultural e artesanato*. Primeira Jornada Iberoamericana de Design no Artesanato. Fortaleza: 1999. Disponível em: <http://www.eduardobarroso.com.br/artigos.htm>. Acesso em: 07/05/2010.

BARROSO, Gustavo. *Terra de sol*. Fortaleza: Edições Demócrito Rocha, 2003 (1ª edição: 1912).

CABRAL, Maria Cristina, *Arte e design de interiores*. Rio de Janeiro: SENAC - Curso de Artes Visuais, Cultura e Criação, 2003.

CANCLINI, Néstor García. *Culturas Híbridas – estratégias para entrar e sair da modernidade*. São Paulo: EDUSP, 1997.

CAPELO FILHO, José e SARMIENTO, Lídia. Fortaleza - Centro: guia arquitetônico. Fortaleza: Expressão, 2008.

CARVALHO, Gilmar de. *Artes da tradição – mestres do povo*. Fortaleza: Expressão Gráfica Editora/Laboratório de estudos da oralidade, 2005.

CASTILHO, Kátia e MARTINS, Marcelo M., *Discursos da moda: semiótica, design e corpo*. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2008.

CERTEAU, *A invenção do cotidiano – 1. artes de fazer*. Petrópolis: Vozes, 2009.

COMÉRIO, Maria Nazaré Dalvi, *Design de superfície – estamparia têxtil*. Disponível em <http://dc225.4shared.com/img/DrGAsAhH/preview.html>. Data de acesso 01/06/2010.

CONDURU, Roberto, *Arte e modernidade - entre fins e recomeços*. Rio de Janeiro: SENAC - Curso de Artes Visuais, Cultura e Criação, 2003.

FONSECA, Maria Cecília Londres, *Referências Culturais: bases para novas políticas de patrimônio*. Brasília: Ministério da Cultura, Relatório Políticas Sociais - acompanhamento e análise.

HOLANDA, Arlene (org.) *As delicadas artes da espera*, coleção Mestres do Povo. Fortaleza: Edições Demócrito Rocha, 2009.

HOLANDA, Cristina (org.), *Negros no Ceará – história, memória e etnicidade*, Coleção Outras Histórias. Fortaleza: Museu do Ceará, Secretaria de Cultura e Desporto, 2009.

LESSA, Washington Dias, *O desenvolvimento do design e a questão da estética*. Rio de Janeiro: SENAC - Curso de Artes Visuais, Cultura e Criação, 2003.

MAIA, Virgílio Nunes. *Álbum de iniciação à heráldica das marcas de ferrar*. São Paulo: Lavs, 1992

MARTINS, Clerton (org.). *Antropologia das coisas do povo*. São Paulo: Editora Roca Ltda., 2005.

ORTIZ, Renato, *As Ciências Sociais e a cultura*. São Paulo: Tempo Social; Rev. Sociol. USP 14 (1): 19-32, Maio de 2002.

PEREIRA, Priscila Zavadil, RUTHSCHILLING, Evelise Anicet e SILVA, Régio Pierre. *Design de superfície: cultura iconográfica como referência para a estamparia têxtil*. Disponível em <http://blogs.anhembi.br/congressodesign/anais/artigos/69608.pdf>. Data de acesso 1º/06/2010.

RATTS, Alex, *Traços étnicos – espacialidades e culturas negras e indígenas*, Coleção Outras Histórias. Fortaleza: Museu do Ceará, Secretaria de Cultura e Desporto, 2009.

REIS, Ana Carla Fonseca, *Economia da cultura e Desenvolvimento Sustentável – O caleidoscópio da cultura*. São Paulo: Manole, 2006.

REIS, Ana Carla Fonseca (org.), *Economia criativa: como estratégia de desenvolvimento: uma visão dos países em desenvolvimento*. São Paulo: Itaú Cultural, 2008.

SILVA, Maurício, *Espaço e Vivência: transformações modernizadoras na Primeira República*. SAECULUM – Revista de História – 11, João Pessoa, ago/dez. 2002

SIQUEIRA, Vera Beatriz, *Destino da arte: arte e cultura no mundo moderno e contemporâneo*. Rio de Janeiro: SENAC - Curso de Artes Visuais, Cultura e Criação, 2003.

Sites consultados

<http://www.wagnercampelo.com/perfil.htm>

<http://www.linovillaventura.com.br/>

<http://chic.ig.com.br/moda/noticia/weider-silveiro-verao-2012>

<http://www.ronaldofraga.com.br/port/index.html>

<http://www.reinaldolourenco.com>

<http://estilo.uol.com.br/moda/>

<http://moda.terra.com.br/>

<http://www.portaisdamoda.com.br/>

<http://www.renatarubim.com.br/>

<http://www.texprima.com.br/web/Depoimentos.aspx?idSecao=9>

ARLENE HOLANDA

Graduada em História, especialista em ARTES VISUAIS e METODOLOGIAS DO ENSINO DE HISTÓRIA. Elaborou e coordenou dezenas de projetos culturais nas áreas de livro e leitura, patrimônio cultural e artes, selecionados e apoiados por editais da Secretaria de Cultura do Estado do Ceará, de Fortaleza, Ministério da Cultura. Tem mais de 60 livros publicados, dezenas deles selecionados para compra em editais do MEC (PNBE E PNLD) e outros editais públicos como os das Secretarias de Educação dos municípios de São Paulo, Rio de Janeiro, Belo Horizonte, Recife, Fortaleza.

Atua também como ilustradora e designer, tendo criado coleções de agendas personalizadas e ilustrado obras literárias: COR DE CORDEL, CORRESPONDÊNCIA, CAIXA-PRETA, POSTERS-POESIA PLURAL, O FASTÁSTICO MUNDO DO CORDEL, entre outros.

PROJETO SELECIONADO NO 14º EDITAL DAS ARTES - DESIGN da
Secretaria de Cultura do Estado do Ceará (SECULT/CE) - Política
Nacional Aldir Blanc de Fomento à Cultura (PNAB)