

VALORIZAÇÃO DO PATRIMÔNIO EDIFICADO: UMA APROXIMAÇÃO ENTRE DESIGN DE SUPERFÍCIE E MODA

Enhancement of built heritage: an approach between surface design and fashion

Bairros, Amanda da Silveira; Mestranda; Universidade do Estado de Santa Catarina,
amanda.sbairros@hotmail.com¹

Rech, Sandra Regina; Doutora; Universidade do Estado de Santa Catarina, sandra.rech@udesc.br²

Silveira, Icléia; Doutora; Universidade do Estado de Santa Catarina, icleiasilveira@gmail.com³

Grupo de Pesquisa Design de Moda e Tecnologia⁴

Resumo: O presente artigo objetiva traçar um paralelo entre design de superfície, patrimônio edificado e moda, ilustrando suas relações e conexões, bem como a utilização de elementos patrimoniais como referência criativa em projetos em DS, a fim de auxiliar na valorização patrimonial. Para o desenvolvimento, optou-se pela metodologia de pesquisa básica, qualitativa e bibliográfica. Como estrutura, o texto aborda o design de superfície e moda, o patrimônio edificado e ilustra sobre as relações entre as áreas supracitadas.

Palavras chave: Design de superfície; patrimônio edificado; moda.

Abstract: *This article aims to draw a parallel between surface design, built heritage and fashion, illustrating their relationships and connections, as well as the use of heritage elements as a creative reference in DS projects, in order to assist in heritage enhancement. For the development, we opted for the methodology of basic, qualitative and bibliographic research. As a structure, the text addresses surface design and fashion, built heritage and illustrates the relationships between the aforementioned areas.*

Keywords: *Surface design; built heritage; fashion.*

Introdução

Percebe-se o design de superfície presente em todos os lugares e como uma vertente da área do design vai além da criação e aplicação de estampas. Seus meios simbólicos e práticos complementam seus processos criativos e o conceito amplo em que o design de superfície se baseia

¹ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Moda da Universidade do Estado de Santa Catarina, Especialista em Design de Superfície pela Universidade Federal de Santa Maria (2019) e graduada em Tecnologia em Design de Moda pela Universidade Franciscana (2017).

² Doutora em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina (2006), mestre em Engenharia de Produção pela mesma instituição (2001), docente associada da Universidade do Estado de Santa Catarina e professora permanente do Programa de Pós-Graduação em Moda, atuante na linha de pesquisa Design, Moda e Tecnologia.

³ Doutora em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (2011), mestre em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina (2003), docente efetiva dos cursos de Moda – Bacharelado e do Programa de Pós-Graduação em Moda da Universidade do Estado de Santa Catarina.

⁴ O objetivo principal do grupo é a realização de estudos e pesquisas sobre as diversas relações entre Design, Tecnologia, Gestão do Conhecimento e Inovação, tendo por foco a interação com a Sociedade e o Meio Ambiente.

é capaz de proporcionar a usuários diversas sensações, podendo até ser representativo em determinadas circunstâncias.


As necessidades de adornar e colorir ambientes foram o fio condutor para a criação de estampas pelo ser humano e a arte de estampar percorreu caminhos longos desde as formas artesanais até o que se conhece na contemporaneidade (PEZZOLO, 2012). Logo, parte das condições evolutivas dos seres humanos foram pensadas para configurar seu habitat, modificando e influenciando a aparência final de objetos e artefatos (SCHWARTZ, 2008).

Com relação à moda, o design de superfície se destaca na estamparia têxtil, definida por Rütshilling e Laschük (2015) como conjuntos de processos associados ou individuais que contribuem para o tratamento das superfícies envolvendo técnicas diversas, bem como texturas, cores, grafismos e outros. No entanto, apesar da estamparia têxtil ser a mais tradicional, o design de superfície abarca diversos suportes, como cerâmica, papelaria, ambientes virtuais, entre outros.

Isto posto, inspirações para a criação do design de superfície podem vir de quaisquer estímulos que despertem processos criativos, assim, nota-se que aspectos identitários e culturais são comumente utilizados como referência, podendo abranger desde elementos da natureza até o patrimônio cultural, que consiste no conjunto de expressões culturais, artísticas ou sociais de uma sociedade, presente de forma física, sensorial ou natural no meio em que se vive (CRUCIOL; SUZUKI, 2020). Difunde-se, ainda, o patrimônio cultural em patrimônios imateriais e materiais, onde os imateriais se manifestam por meio de ideias e valores transmitidos entre gerações e os materiais em móveis e imóveis. Desta forma, os bens móveis são definidos como artefatos, objetos, obras, entre outros e os imóveis em patrimônios naturais, urbanos e arquitetônicos (ROCCA, 2009).

À vista disso, dentre as vertentes do patrimônio cultural, destaca-se o patrimônio edificado que pode ser configurado tanto em construções arquitetônicas que possuam a estrutura preservada pelo tombamento, quanto edificações representativas de uma sociedade (CHIAROTTI, 2005). Neste conjunto de bens culturais produzidos pela humanidade, a arquitetura traçou formações excepcionais na formação da memória histórica das sociedades e sua preservação é primordial para que se mantenha a memória viva.

Diante do exposto, este estudo objetiva traçar um paralelo entre design de superfície, patrimônio edificado e moda, de modo a ilustrar suas relações e conexões, bem como a utilização de



elementos patrimoniais como referência criativa em projetos de design de superfície, a fim de auxiliar na valorização patrimonial. Para o desenvolvimento, optou-se pela metodologia de pesquisa básica, qualitativa e bibliográfica. Como estrutura, o texto aborda brevemente a respeito do design de superfície e moda, seguido por apontamentos sobre o patrimônio edificado e ilustra sobre as relações entre design de superfície, patrimônio edificado e moda. Por fim, apresentam-se as considerações finais e referências utilizadas na construção do estudo.

Design de superfície e moda


A superfície pode ser considerada como o ponto interativo principal entre objetos e usuários e desde as mais antigas civilizações até a atualidade sofre interferências proporcionadas pelo ser humano (SILVA; MENEZES, 2019; SCHWARTZ, NEVES, 2009). Flusser (2007) menciona o termo superfície em alusão à imagem e, em consonância, Munari (2001, p. 11) o complementa indicando que “tudo o que o olho vê tem uma estrutura superficial própria e, cada tipo de sinal [...] tem um significado bem claro [...]”. Desta forma, percebe-se a superfície em toda a parte, como um receptáculo para a percepção e expressão humana (FREITAS, 2011).

Freitas (2011) elucida que a superfície não é apenas um suporte material, pois a ela também se atribuem formas de comunicação entre objetos e usuários e possibilita-se que informações sígnicas sejam percebidas pelo uso de texturas, cores, formas e grafismos.

Percebe-se, então, que a relação entre a superfície e o design não é recente e se destaca por intermédio do design de superfície. Considerado como uma vertente do design, o DS se encontra presente em todos os lugares e abrange meios práticos e simbólicos que proporcionam aspectos únicos relacionados a processos criativos. Levinbook (2008, p. 372) indica que no design de superfície é possível deparar-se com:

[...] corpo ou objeto, que será trabalhado para atender necessidades, independentemente de ser uma produção em série que visa satisfazer um grupo de consumo, ou uma peça única produzida artesanalmente. Em qualquer dos casos, parte-se de um projeto que transformará, através de seu desenvolvimento técnico-estético, a área de suporte disponível para tratamento.

Logo, o DS consiste em unir, explorar, tratar e também ressaltar a interface comunicativa de objetos, incorporando características estéticas e funcionais (FREITAS, 2011). Em conformidade, Schwartz (2008) complementa que transformar o meio em que se está inserido faz parte do ser humano, como uma



forma de expressão conectada à cultura da sociedade, enquanto para Rütshilling (2008) esta necessidade de expressão concebeu o desenvolvimento e aperfeiçoamento de técnicas para produção de objetos.

Diante disso, Rubim (2004, p. 21) define o design de superfície em ‘todo projeto elaborado por um designer, no que diz respeito ao tratamento e cor utilizados numa superfície, industrial ou não’, já Rütshilling (2008, p. 23) observa o exercício do DS como ‘[...] uma atividade criativa e técnica que se ocupa com a criação e desenvolvimento de qualidades estéticas, funcionais e estruturais, projetadas especificamente para constituição e/ou tratamentos de superfícies [...]’. A partir desta conceituação, nota-se o diálogo entre as linguagens visuais existentes nos processos criativos para o tratamento das superfícies, bem como os métodos de desenvolvimento que versam a procura por soluções para determinadas necessidades (LEVINBOOK, 2008).

Com relação ao campo de atuação do design de superfície, Rütshilling (2008) indica que, em seus primórdios, restringia apenas o design têxtil, no entanto, no Brasil, o termo foi tomado para determinar projetos de tratamentos de superfície de maneira ampla, sem vínculos a um material ou outro. Assim, aborda suportes como papelaria, têxteis, materiais sintéticos, cerâmica, interfaces visuais, além de aplicações no design de produto e moda (Figura 1).

Figura 1: Exemplos de atuação do design de superfície



Fonte: (a) Wool and the Gang; (b) Lisa Mishima (2017); (c) Acervo da autora (2019); (d) Amy Nguyen (2022); (e) Sherman Fuchs (2019); (f) Acervo da autora (2022).

Desta forma, a atuação do design de superfície oportuniza a realização de diversas experimentações, em áreas variadas. No entanto, é indicado por Rütshilling (2008) que podem ocorrer algumas restrições acerca desta atuação, como surgimento de possíveis limitações, acesso a tecnologias disponíveis, bem como o público alvo. Neste contexto, embora exista a aplicação de métodos adequados para projetos é com o desenvolvimento dos elementos visuais que o sucesso do trabalho é definido.

Com isso, o design de superfície '[...] ocupa um espaço singular dentro da área do design, uma vez que possui elementos, sintaxe da linguagem visual e ferramentas projetivas próprias [...]' (RÜTSCHLLING, 2008, p. 25). Estes elementos são retratados por meio de módulos, postos através de sistemas de repetição (RÜTSCHLLING, 2008). Assim, para Freitas (2011, p. 62), a procura por 'ritmo através dos padrões de repetição [...] é, além de um recurso técnico, [...] um recurso criativo de expressão'. Na perspectiva da autora (2011) os meios simbólicos e práticos atrelados ao design de superfície se relacionam de forma singular com o processo criativo, ao tratar, investigar e realçar a interface dos objetos, aliando características estéticas e funcionais.

Acerca da aplicação do design de superfície na moda, percebe-se que parte da premissa da estamparia têxtil, deliberada como um conjunto de processos responsável pela superfície, que abrange técnicas distintas, assim como formas e texturas (RÜTSCHLLING; LASCHUK, 2015). Os princípios de tratamento do design de superfície, dispostos nos módulos e sistemas de repetição são comumente utilizados na estamparia/design têxtil, enfatizando a harmonia entre cores e elementos composicionais (Figura 2).

Figura 2: Exemplo de módulo, repetição e aplicação



Fonte: Acervo da autora (2022).

Diante disso, é salientado por Rubim (2004, p. 48) que ‘a riqueza de aplicações é fascinante’, pois existem os tecidos estampados, malharia, bordados e demais aplicações. Desse modo, com o passar do tempo, grupos de estampas com características em comum começaram a ser distinguidos. Briggs-Goode (2014) classifica alguns dos grupos de estampas em: I) florais, referindo-se a flores, plantas e folhagens diversas; II) geométricos, envolvendo imagens não orgânicas; III) étnicos, ligados à locais específicos; IV) figurativos, abrangendo ícones e elementos distintos. Em concordância, Chantaignier (2010) complementa a classificação indicando a existência de estampas clássicas, listradas e abstratas.


Além da estamparia bidimensional, retratada na forma de corrida ou localizada, na moda, o design de superfície também trata da superfície de forma tridimensional. Schwartz (2008) conceitua estes formatos em superfície-envoltório e superfície objeto. Na superfície-envoltório, os objetos podem ser revestidos a partir de volumes previamente existentes e não sofrem alteração na configuração inicial, enquanto na superfície-objeto a forma é constituída a partir de sua própria estrutura (SCHWARTZ, 2008).

Na perspectiva do design de superfície na moda, a concepção da superfície-envoltório e superfície-objeto é benéfica, pois amplia a variedade de técnicas e métodos que podem ser utilizados na criação de produtos. À vista disso, evidencia-se que uma forma relativamente simples pode se tornar uma composição interessante, a depender da forma como é trabalhada.

Rubim (2004) salienta que é pertinente compreender que qualquer superfície é capaz de receber e carregar um projeto, além disso, a concepção do design de superfície na área supracitada pode ainda ser um vetor de símbolos e significados, quanto utilizado para tal (FREITAS, 2011), de modo que existe a possibilidade de desenvolver o DS com foco na valorização do patrimônio. Assim, peças de vestuário, acessórios e demais artefatos conseguem ser criados a partir de formas simples, com a utilização de elementos específicos como referência criativa. Na sequência a esta seção, apontamentos a respeito do patrimônio cultural edificado serão ilustrados.

Patrimônio cultural edificado

O patrimônio cultural é explicado por inúmeras definições que possuem semelhanças, no entanto, consiste em tudo o que possui importância significativa para a história de uma sociedade e abrange memórias e significados produzidos através do tempo. A Organização Mundial das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO, 1972, p. 2), durante a Convenção para a



Proteção do Patrimônio mundial, Cultural e Natural, definiu o patrimônio cultural, na esfera mundial da seguinte maneira:

[...] Os monumentos – Obras arquitetônicas, de escultura ou de pintura monumentais, elementos de estruturas de caráter arqueológico, inscrições, grutas e grupos de elementos com valor universal excepcional do ponto de vista da história, da arte ou ciência;
Os conjuntos – Grupos de construções isoladas ou reunidos que, em virtude da sua arquitetura, unidade ou integração na paisagem têm valor universal excepcional do ponto de vista da história, da arte ou da ciência;
Os locais de interesse – Obras do homem, ou obras conjugadas do homem e da natureza [...], incluindo os locais de interesse arqueológico, com um valor universal excepcional do ponto de vista histórico, estético, etnológico ou antropológico.

Esta definição se deu primariamente pela preocupação de países componentes da UNESCO ao perceberem a falta de interesse na preservação do patrimônio cultural, em razão do progresso e modernização dos países. Assim, formulou-se o documento que previa a preservação e cuidado dos bens culturais pertencentes às nações, garantindo que cada país adotasse medidas de proteção e educação para com seu patrimônio. Em âmbito nacional, a Constituição Brasileira de 1988, no Art. 216, delibera o patrimônio cultural brasileiro em,

[...] bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem:
I – as formas de expressão;
II – os modos de criar, fazer e viver;
III – as criações científicas, artísticas e tecnológicas;
IV – as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais;
V – os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico (Brasil, 2022).

Posto isso, ressalta-se que o patrimônio cultural divide-se em material e imaterial e, desta forma, faz-se necessário ilustrar suas diferenças. Para o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN, 2014a), o patrimônio cultural material é composto pelos bens culturais classificados conforme o Livro do Tombo, que consistem em: arqueológico, paisagístico e etnográfico; histórico; belas artes; e artes aplicadas. Os bens culturais materiais são divididos ainda em móveis, englobando acervos bibliográficos, documentais, fotográficos, entre outros, bem como

coleções arqueológicas; e imóveis, estipulados por cidades históricas, sítios paisagísticos e arqueológicos, além de bens individuais (IPHAN, 2014a).


Já o patrimônio cultural imaterial é classificado pelo IPHAN (2014b) como manifestações de saberes, celebrações e formas de expressão, assim como lugares que abrigam práticas culturais coletivas da sociedade. Concomitantemente, o patrimônio cultural imaterial pode ser difundido nos seguintes campos: ‘tradições e expressões orais [...]; expressões artísticas; práticas sociais, rituais e atos festivos; conhecimentos e práticas relacionados à natureza e ao universo; técnicas artesanais tradicionais’ (UNESCO, 2003, p. 5).

A partir destas especificações, salienta-se o patrimônio edificado, advindo das vertentes do patrimônio cultural material imóvel, e percebe-se que, no conjunto dos bens materiais imóveis, a arquitetura compôs uma parte importante na formação da identidade e memória histórica da sociedade (TRENTIN, 2005; BAIRROS; MELLO, 2021). É observado por Oliveira e Lopes (2018, p. 14), que:

[...] o patrimônio edificado pode ser pensado enquanto suporte do imaginário e da memória social de uma localidade, ou seja, os edifícios e áreas urbanas possuidoras de valor patrimonial podem ser tomados como um ponto de apoio e construção da memória, de valor e poder como um estímulo externo que ajuda a reativar e reavivar os traços arquitetônicos na formação sócio territorial. Nesse viés, a memória coletiva moldada pelo transpor do tempo não é mais de que um passeio através da história, revisitada e materializada no presente pela arquitetura, reforçando a ligação de identidade e pertencimento do ser humano em certo tempo e espaço.

Nesta perspectiva, Oliveira, Mussi e Engeroff (2020, p. 24) consideram a constituição do patrimônio edificado no coletivo, por intermédio de grupos diversos e de interesse para a sociedade, uma vez que ‘a salvaguarda da arquitetura é importante quando associada à coletividade e à preservação da memória urbana’. Para os autores (2020), a memória é considerada uma aliada para a construção identitária e contribui com o entendimento da trajetória humana. Logo, ‘o patrimônio arquitetônico preserva a história da cidade em que está situado, pois tudo que é mantido intacto possui finalidade de contribuir em algo do presente e para o futuro’ (OLIVEIRA; MUSSI; ENGEROFF, 2020, p. 25).

Portanto, Oliveira, Mussi e Engeroff (2020) e Oliveira e Lopes (2018), ressaltam a importância da preservação e valorização do patrimônio, em virtude do papel fundamental deste para



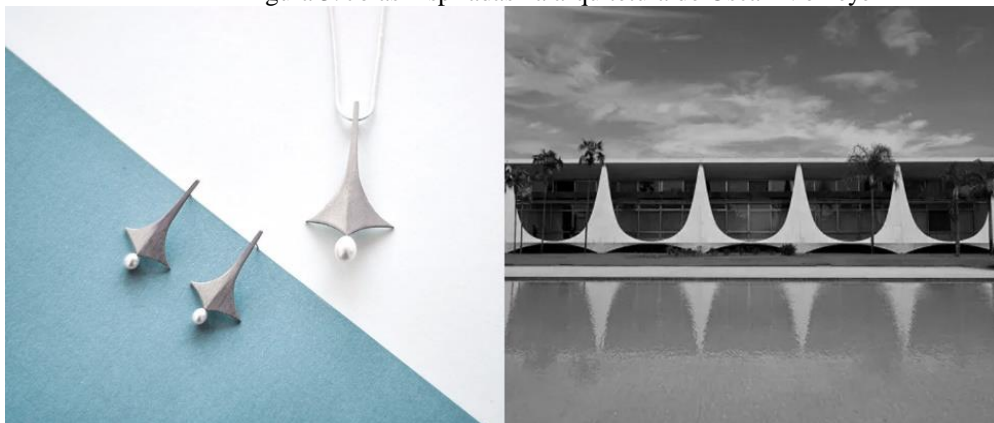
as gerações futuras, na compreensão da história de seus antepassados. Para continuidade, considerações a respeito do patrimônio edificado, design de superfície e moda, serão elucidadas.

Relações entre patrimônio edificado, design de superfície e moda

As relações entre o patrimônio edificado, o design de superfície e a moda se dão, usualmente, pelas estampas, aplicadas a suportes diversos, junto à concepção de objetos representativos e identitários. O design de superfície atua primariamente como o fio condutor, enquanto a moda confere os suportes, traduzidos em peças de vestuário, acessórios e demais artefatos, já o patrimônio edificado concede referências criativas, que posteriormente auxiliam em sua valorização e preservação.

Oliveira, Mussi e Engeroff (2020, p. 25) ressaltam que o patrimônio edificado ‘traz, desperta e proporciona um sentimento de identidade e de pertencimento para quem o olha. [...] visto que o patrimônio é símbolo que promulga grande valor para a coletividade, podendo ser visto, sentido e vivido’. Então, ao se utilizar de elementos para a construção do design de superfície, contribui-se para que estes símbolos de valor sejam expressados (Figura 3).

Figura 3: Joias inspiradas na arquitetura de Oscar Niemeyer



Fonte: Ivi Pivetta Viero (2020).

Niemeyer (2010) e Soares e Cuniko (2019) elucidam que é preciso considerar o contexto cultural quando se trata do desenvolvimento do design de superfície para o propósito de valorização patrimonial e cultural, já Mello e Amadori (2021) reforçam, sob uma perspectiva relacionada ao artesanal, que enriquecem a imagem do território por este meio proporciona estratégias que corroboram a imagem do território e este enriquecimento também se aplica ao design de superfície e

a moda, em razão destes utilizarem os elementos visuais e táteis para este feito. Na Figura 4, ilustra-se um processo⁵ de utilização de elementos do patrimônio edificado como referência para a construção de uma estampa.

Figura 4: Processo de utilização de referência do patrimônio edificado no desenvolvimento do DS



Fonte: Acervo da autora (2019/2022).

Por conseguinte, Freitas (2011) esclarece que o DS carrega formas de perceber um mesmo objeto e lhe confere valores que podem resultar em produtos diferenciados, envolvendo os sentidos de futuros usuários com amplitude, ao passo que Rütshilling (2008, p. 88) especifica que ‘a superfície, na sua concepção de espaço interativo, tende a funcionar como receptáculo de muitos significados’. Desta forma, Choay (2001) ratifica que a preservação e valorização patrimonial englobam aspectos distintos do que é considerado monumento histórico, posto que, no contexto de bens arquitetônicos a relação se dá sumariamente pelo uso, pois a arquitetura é singular e o uso faz parte de sua essência, mantendo relações complexas com as finalidades estéticas e simbólicas.

⁵ Para mais informações a respeito deste processo consulte: Bairros, Amanda da Silveira. Arquitetura Art Decó em Santa Maria: design de superfície para cerâmicas utilitárias 2019. 127 f. Monografia (Especialização) - Curso de Especialização em Design de Superfície, Centro de Artes e Letras, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2019. Disponível em: <http://repositorio.ufsm.br/handle/1/21215>.

À vista disso, ao explorar a utilização de elementos existentes no patrimônio edificado no desenvolvimento do design de superfície e moda, consegue-se refletir a respeito da valorização patrimonial, contribuindo para sua preservação e proporcionando apreço e visibilidade pelo patrimônio, bem como pela criação de peças únicas, que se aliam a demanda por produtos significativos.

Considerações Finais

Percebe-se que o design de superfície aliado à moda pode contribuir para a valorização do patrimônio cultural edificado, visto que é capaz de utilizar elementos presentes em edificações como referência criativa para a concepção de estampas e artefatos identitários. Este artigo, portanto, considerou observar as relações entre DS, patrimônio edificado e moda. O texto, baseado em pesquisa básica, qualitativa e bibliográfica, apresentou três seções, sendo a primeira destinada ao design de superfície e moda, a segunda ao patrimônio cultural edificado e a terceira indicando as relações entre as áreas supracitadas.

Com isso, as pesquisas realizadas a respeito do design de superfície e moda proporcionaram a ampliação do conhecimento na área, abordando brevemente o papel de atuação do DS de modo geral, bem como na moda, além disso, exemplos de aplicações também foram ilustrados. Com relação ao patrimônio cultural edificado, as pesquisas colaboraram para uma melhor compreensão a seu respeito, indicando seu papel na construção da identidade da sociedade e a importância de sua valorização e preservação.

Sobre as relações entre design de superfície, patrimônio edificado e moda, observou-se que se dão primariamente a partir da criação de objetos e estampas tratadas como identitárias, *i.e.*, que transmitem a identidade de determinado local e sociedade. Percebe-se que o DS trabalha como comunicador principal, enquanto a moda concede o suporte a ser tratado e o patrimônio edificado cede as referências criativas para os projetos.

Desta maneira, reflexões a respeito da valorização patrimonial conseguem ser geradas a partir desta união e contribuem para que se proporcione um novo olhar ao patrimônio. Para mais, sugere-se, em pesquisas futuras, aprofundar a busca a respeito dos assuntos supracitados, aprimorando conhecimentos e experimentações entre as áreas visando a contribuição para a valorização patrimonial.

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio da Fundação de Amparo à Pesquisa e Inovação do Estado de Santa Catarina – FAPESC – Edital N°48/2021.

Referências

- BAIRROS, Amanda da Silveira; MELLO, Carolina Iuva de. **Coleção santa déco**: patrimônio edificado como referência criativa para o design de superfície. *Plural Design*, [S.L.], v. 4, n. 1, p. 29-38, 1 jun. 2021. Fundação Educacional da Região de Joinville - Univille. <http://dx.doi.org/10.21726/pl.v4i1.1362>. Disponível em: <http://periodicos.univille.br/index.php/PL/article/view/1362>. Acesso em: 15 ago. 2022.
- BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Presidência da República, [2022]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 17 jun. 2022.
- BRIGGS-GOODE, Amanda. **Design de Estamparia têxtil**. Porto Alegre. Bookmam, 2014.
- CHANTAIGNIER, Gilda. **Fio a fio**: tecidos, moda e linguagem. 2^a ed. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2010
- CHOAY, Françoise. **A alegoria do patrimônio**. 3^a ed. São Paulo: Estação Liberdade; UNESP, 2001.
- CHIAROTTI, Tiziano Mamede. O patrimônio histórico edificado como um artefato arqueológico: uma fonte alternativa de informações. **Revista Habitus** v. 3, n. 2, p 301-319, jul/dez. Goiânia, 2005. Disponível em: <http://revistas.pucgoias.edu.br/index.php/habitus/article/viewFile/61/61>. Acesso em: 28 jul. 2022.
- CRUCIOL, Isabela; SUZUKI, Juliana Harumi. Considerações sobre patrimônio histórico e cultural. **Revista Terra & Cultura: Cadernos de Ensino e Pesquisa**, [S.l.], v. 22, n. 42, p.25-35, mar. 2020. ISSN 2596-2809. Disponível em: <http://periodicos.unifil.br/index.php/Revistateste/article/view/1254>. Acesso em: 28 jul. 2022.
- FUCHS, Sherman. **Serie azul**. Behance, 2019. Disponível em: <https://www.behance.net/gallery/85670857/Serie-Azul-Pottery/modules/496151683>. Acesso em: 31 ago. 2022.
- FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.
- FREITAS, Renata Oliveira Teixeira de. **Design de Superfície**: ações comunicacionais táteis nos processos de criação. São Paulo: Blücher, 2011.
- IPHAN. **Patrimônio material**. 2014a. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/276>. Acesso em 17 jun. 2022.

IPHAN. **Patrimônio imaterial**. 2014b. Disponível em:
<http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/234>. Acesso em 17 jun. 2022.

LEVINBOOK, Miriam. Design de superfície têxtil. In: PIRES, Dorotéia Baudy. **Design de moda: olhares diversos**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2008.

MISHIMA, Lisa. **Jane tea**. Behance, 2017. Disponível em:
<https://www.behance.net/gallery/47580527/Jane-Tea/modules/283853939>. Acesso em 7 set. 2022.

MUNARI, Bruno. **Design e comunicação visual: contribuição para uma metodologia didática**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

NIEMEYER, Lucy. **Elementos da semiótica aplicados ao design**. 4 ed. Rio de Janeiro: 2ab, 2010.

NGUYEN, Amy. **Shibui collection**. Disponível em:
<https://www.amynguyentextiles.com/index.php/collections/category/shibui>. Acesso em 1 set. 2022.

OLIVEIRA, Tarcisio Dorn de; LOPES, Caryl Eduardo Jovanovich. Monumento, monumentalidade, valor e poder. **Metagraphias**, [S.L.], v. 3, n. 3, p. 1-17, 19 out. 2018. Biblioteca Central da UNB. <http://dx.doi.org/10.26512/mgraph.v3i3.19762>. Disponível em:
<https://periodicos.unb.br/index.php/metagraphias/article/view/19762>. Acesso em: 25 ago. 2022.

OLIVEIRA, Tarcisio Dorn de; MUSSI, Andréa Quadrado; ENGERROFF, Franciele Zientarski. A preservação do patrimônio arquitetônico e suas relações com o planejamento e desenvolvimento urbano. **Revista Missioneira**, [S.L.], v. 22, n. 1, p. 23-34, 15 ago. 2020. Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missoes. <http://dx.doi.org/10.31512/missioneira.v22i1.204>. Disponível em: <https://san.uri.br/revistas/index.php/missioneira/article/view/204>. Acesso em: 25 ago. 2022.

PEZZOLO, Dinah Bueno. **Tecidos: histórias, tramas, tipos e usos**. 3 ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.

ROCCA, Luisa Durán. **Patrimônio Edificado: Orientações para sua preservação**. 2 Ed. Porto Alegre: IPHAE, 2009.

RUBIM, Renata. **Desenhando a superfície**. São Paulo: Rosari, 2004.

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

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. LASCHUK, Tatiana. Adequação dos processos de estamperia nas etapas produtivas de produtos de moda e vestuário. In: **11^o Colóquio de moda**. 8^o edição internacional. Curitiba, 2015. Disponível em:
<http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202015/ARTIGOS-DE-GT/GT04-DESIGN-E-PROCESSOS-DE-PRODUCAO-EM-MODA/GT-4-ADEQUACAO-DOS-PROCESSOS-DE-ESTAMPARIA.pdf>. Acesso em: 28 jul. 2022.

SCHWARTZ, Ada Raquel Doederlein. **Design de superfície**: por uma visão projetual geométrica e tridimensional. 2008. 200 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Bauru, 2008. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/89726>. Acesso em 8 jul. 2022.

SCHWARTZ, Ada Raquel Doederlein; NEVES, Aniceh Farah. Design de superfície: abordagem projetual, geométrica e tridimensional. In: MENEZES, Marizilda dos Santos; PASCHOARELLI, Luis Carlos. **Design e planejamento**: aspectos tecnológicos. São Paulo: Editora UNESP, 2009. Disponível em: <https://static.scielo.org/scielobooks/mw22b/pdf/menezes-9788579830426.pdf>. Acesso em: 8 ago. 2022.

SILVA, Dailene Nogueira; MENEZES, Marizilda dos Santos. **Design de superfície e design de moda**: estudo e experimentação para a criação de padronagens. ModaPalavra e-periódico, v. 12, n. 24, 2019, p. 124-174. Universidade do Estado de Santa Catarina. Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/5140/514059075006/514059075006.pdf>. Acesso em: 8 ago. 2022.

SOARES, Monike Genuíno; CUNICO, Letícia. Ode à identidade: o design de superfície como interface entre indivíduo-leitor e símbolos. **Educação Gráfica**, Bauru, v. 23, n. 2, p. 274-291, ago. 2019. Disponível em: <http://www.educacaografica.inf.br/artigos/ode-a-identidade-o-design-de-superficie-como-interface-entre-individuo-leitor-e-simbolos-ode-to-identity-surface-design-as-an-interface-between-individual-and-symbols>. Acesso em: 19 jul. 2022.

TRENTIN, Patrícia. O patrimônio cultural edificado e sua gestão: a preservação e conservação do patrimônio histórico na cidade moderna. **Drops**. São Paulo, v. 6, n. 012.05, ago. 2005. Disponível em: <https://vitruvius.com.br/revistas/read/drops/06.012/1660>. Acesso em 15 ago. 2022.

UNESCO. **Convenção para a salvaguarda do patrimônio cultural imaterial**. 2003. Disponível em: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000132540_por. Acesso em: 17 jun. 2022.

UNESCO. **Convenção para a proteção do patrimônio mundial, cultural e natural**. 1972. Disponível em: <https://whc.unesco.org/archive/convention-pt.pdf>. Acesso em 17 jun. 2022.

VIERO, Ivi Pivetta. **Niemeyer collection**. Behance, 2020. Disponível em: <https://www.behance.net/gallery/90130527/Niemeyer-Collection/modules/521089561>. Acesso em 31 ago. 2022.

WOOL AND THE GANG. **Full moon jumper**. [s.d]. Disponível em: https://www.woolandthegang.com/en/products/full-moon-jumper-knitting-kit?taxon_id=3. Acesso em 22 jun. 2022.