

ALTO DO MOURA E O TRIPÉ DO BARRO: INSPIRAÇÃO PARA CRIAÇÃO DE COLEÇÃO DE ESTAMPAS

Alto do Moura and the Barro Tripod: Inspiration for Creating a Collection of Prints

Santana, Laís; Designer; Universidade Federal de Pernambuco, lais.vitoria@ufpe.br¹
Camargo, Andréa; Doutora; Universidade Federal de Pernambuco, andrea.camargo@ufpe.br²

Resumo: O mundo contemporâneo, globalizado, difunde uma conexão de povos diversos, corroborando a mistura de costumes, culturas. Neste cenário, cresce uma demanda pelo fortalecimento da cultura local, e o Alto do Moura, situado em Caruaru PE, enquadra-se nesse contexto de preservação da sua identidade por meio de projetos de design, visto que se trata de um importante centro de artes figurativas do barro da América Latina. A metodologia usada para o desenvolvimento projetual foi a de Bruno Munari (1998). E, o projeto resultou em uma coleção de 10 estampas, aplicadas na área têxtil.

Palavras-chave: design de superfície; tripé do barro; moda.

Abstract: The contemporary, globalized world spreads a connection between diverse peoples, corroborating the mixture of customs and cultures. In this scenario, there is a growing demand for strengthening local culture, and Alto do Moura, located in Caruaru PE, fits into this context of preserving its identity through design projects, as it is an important arts center clay figures from Latin America. The methodology used for project development was that of Bruno Munari (1998). And, the project resulted in a collection of 10 prints, applied in the textile area.

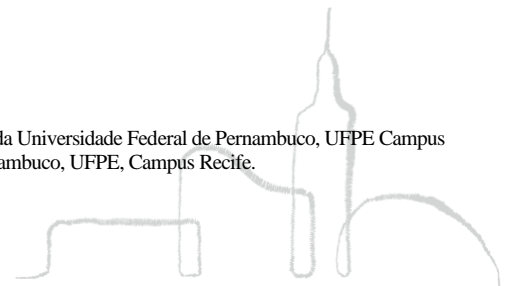
Keywords: surface design; clay tripod; fashion.

1. Introdução

Após o fenômeno de mudanças chamado “globalização”, houve uma conexão de diversas pessoas e lugares do mundo todo, o que fez com que os seus costumes e características sociais, econômicas, culturais e até políticas, se misturassem. Esse processo facilitado de circulação de informações, bens e pessoas, por vezes, ocasiona um cenário em que a individualização perde o seu lugar para a massificação. Como uma das várias consequências, tem-se a perda de identidades culturais, principalmente locais, pois “A medida em que as culturas nacionais se tornam mais expostas a influências externas, é difícil conservar as identidades culturais intactas ou impedir que elas se tornem enfraquecidas” (Hall, 1992, p. 74).

¹ Bacharel em Design, Universidade Federal de Pernambuco, UFPE, Campus Caruaru.

² Doutora em Design, Universidade Estadual Paulista, UNESP, Campus Bauru. Professora Adjunta do curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco, UFPE Campus Agreste. Professora colaboradora do Programa de Pós-graduação em Design, PPGDesign, Universidade Federal de Pernambuco, UFPE, Campus Recife.



De acordo com Hall (1992) a identidade cultural é uma associação de traços que ao se unirem são capazes de identificar um determinado grupo. Esses traços são responsáveis por gerar um sentimento de pertencimento que ligam as pessoas a um determinado local. Eles compreendem: língua, religião, ritos, festas, manifestações artísticas, costumes, culinária etc., e podem ser passados pelas pessoas, de geração para geração, por meio da literatura e das mídias, por exemplo. A construção dessa identidade, se embasa em aspectos simbólicos ligados a um território e a sua história, no entanto, quanto mais a vida social se torna mediada pelo mercado global, mais as identidades se tornam desvinculadas de tempos, lugares, histórias e tradições específicas e parecem flutuar livremente (Hall, 1992). Diante deste cenário de tensão entre o global e o local que impacta e transforma identidades, cresce uma demanda pelo fortalecimento da cultura local, para que essa não se corrompa diante da global, necessitando de uma preservação para que seus traços e tradições não se percam. Nesse viés, o design de superfícies, pode contribuir para essa causa ao desenvolver projetos que resgatem elementos que expressam referências culturais ligadas a um território, no intuito de valorizar e perpetuar a sua identidade cultural. Além disso, projetos desse cunho criam artefatos exclusivos e regionalmente personalizados, que se destacam em meio a imensidão de produtos de caráter global, frutos desse mundo globalizado.

Nesse sentido, o território do Alto do Moura se enquadra nesse contexto de preservação da sua identidade por meio de projetos de design - para que não sejam esquecidos em meio a globalização - visto que se trata de um importante centro de artes figurativas do barro na América Latina, que se tornou um território de grande relevância cultural e importância socioeconômica, principalmente para os moradores da região. A produção da cerâmica garante o sustento de muitas pessoas, sejam artesãs, pintoras das peças ou as que retiram o barro manualmente do terreno, segundo a Associação de Moradores e Artesãos do Alto do Moura (Abmam). Mais do que um sustento, é um costume, uma tradição. A arte é o próprio Alto do Moura (Lourenço, 2021).

No Alto do Moura não existe só a arte figurativa do barro, mas também há outras expressões culturais e artísticas que estão presentes, como; as bandas de pífanos, as atividades práticas ligadas à utilização desse instrumento, a mazurca (dança de roda), o bacamarte (muito usado nas festas Juninas), o reisado (manifestação popular que celebra o nascimento do menino Jesus e rememora a visita dos três reis magos a Belém), poetas, poetisas, violeiros, compositores, sanfoneiros e até a encenação da Paixão de Cristo no período da Páscoa cristã. Os participantes dessas expressões são, na maioria, artesãos e artesãs. Há também figuras importantes como Vitalino Pereira de Souza, conhecido como Mestre Vitalino, que segundo Onildo Almeida, em seu poema, declara "Vitalino foi embora, mas deixou sua arte, seus bonecos, seu valor. Morre o homem fica a fama". A poesia de Onildo Almeida immortalizou o renomado mestre do barro, pois, por causa de Vitalino, o Alto do Moura hoje é um celeiro de artistas que vivem do artesanato (Rodrigues, 2015). Além de Vitalino, outros dois nomes importantes se ligam ao Alto do Moura; Manuel Eudócio e Zé Caboclo, que juntos, são considerados o tripé do barro que deu o ponta pé inicial à cultura de barro no local, potencializando ainda mais o território. Ao perceber a relevância dessas expressões, a influência desse território,

bem como os seus impactos econômico, social e artístico; evidencia-se a importância de se aliar o design de superfície à preservação e valorização da sua identidade cultural, a fim de contribuir para que essa seja cada vez mais fortalecida e não enfraquecida pelo fenômeno da globalização.

Quando se fala em preservar a identidade cultural de um território como o Alto do Moura, tornam-se necessários meios de expressão que consigam realizar esse trabalho. O design de superfície, por sua vez, logo se mostra uma ferramenta aliada, pois a superfície é um importante meio de comunicação que dialoga diretamente com as pessoas através do poder de transmissão de mensagens e que tem capacidade de provocar uma interação usuário - objeto. Nesse sentido, carregadas de desenhos, grafismos, simbologias, cores e texturas; as estampas podem comunicar singularidades de uma região e paralelamente, perpetuar suas tradições, despertando também um sentimento de orgulho e pertencimento, que contribui para fortalecer a identidade cultural desse território em âmbito local e até global. Portanto, desenvolver uma coleção de 10 (dez) estampas inspirada em um importante centro de artes figurativas terá uma grande relevância cultural, pois, além de contribuir para manter viva a tradição sócio-artístico-cultural do barro, o projeto também fará uma homenagem aos artesãos considerados o tripé, de forma que tanto o legado referente ao Alto do Moura quanto aos seus principais mestres, alcancem muitas pessoas e lugares através das estampas, devido os diversos usos e aplicações que lhes serão dadas.

Quanto a metodologia do projeto, esse tomou como base a gerada por Bruno Munari, em seu livro “Das coisas nascem coisas” (1998), desenvolvida para resolver problemas do campo de design. Esta metodologia foi trilhada com algumas adaptações baseadas em Silva (2018), para otimizar o desenvolvimento da coleção de design de superfícies.

2. Alto do Moura: Conhecendo o Território e o Tripé do Barro

Bairro do município de Caruaru, localizado na capital do Agreste pernambucano e a 7km do centro da cidade, é considerado pela Unesco o maior centro de arte figurativa das Américas. Esse território concentra várias casas que se transformaram ao longo do tempo em ateliês do barro, sendo conhecido sobretudo, como uma comunidade de artesãos populares.

Esse povoado concentra mais de 1.000 artesãos, que em seus trabalhos, representam o dia a dia e diversos costumes do homem nordestino e sertanejo, levando a sua cultura para diversos lugares do mundo. Dentre algumas figuras específicas dessa representação estão: o bumba-meu-boi, o maracatu, as bandas de pífano, os retirantes da seca, o cangaço e os cangaceiros, principalmente os famosos Lampião e Maria Bonita, o vaqueiro, a vaquejada, o casamento e o enterro na zona rural. Hoje, o artesanato de barro do Alto do Moura ultrapassou as fronteiras do país, retratando os costumes de uma terra, sua cultura e o seu povo.

De acordo com Gonzaga (2019) foi na metade do século XX que a produção do artesanato das famílias do bairro – com uma considerável parte descendente de Kariri (etnia indígena) - começou a se transformar em uma fonte

de renda para os moradores, que encontraram na feira de Caruaru, um escoamento das suas produções. O bairro também é um dos principais polos para celebrar a festa de São João no mês de junho, que se torna um grande arraial e um lugar ideal para quem quer apreciar os festejos durante o dia.

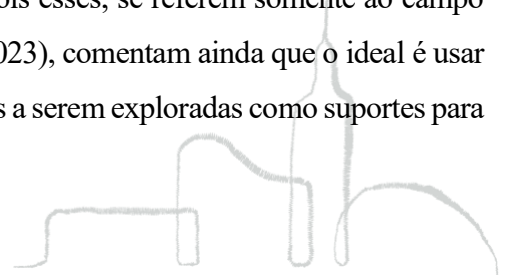
No ano de 1948, a chegada de Vitalino Pereira dos Santos - Mestre Vitalino - para o bairro, trouxe uma perspectiva para a comunidade, já que a sua fama em âmbito nacional contribuiu para facilitar bastante a comercialização dos artesanatos produzidos. Foi, então, em 1971 que a casa de Vitalino foi transformada em uma espécie de museu, onde estão arquivadas suas principais produções, itens pessoais e algumas de suas fotografias (Gonzaga, 2019).

Além de Vitalino, grandes nomes como Mestre Zé Caboclo e Mestre Manuel Eudócio o acompanharam, formando uma tríade que foi o pilar original do que é o Alto do Moura hoje. Foi com a forte influência desse movimento iniciado por essas três importantes figuras que se desenvolveu e cultivou-se a aptidão pelo barro na região Alto do Moura.

3. Design de Superfície

“Design de superfície ou Surface design, é uma designação amplamente utilizada nos Estados Unidos para definir todo projeto elaborado por um designer, no que diz respeito ao tratamento e cor utilizados em uma superfície, industrial ou não” (Rubim, 2004, p. 21). Em complemento, Rutschilling (2008, pág. 23) afirma que “Design de superfície é uma atividade criativa e técnica que se ocupa com a criação e o desenvolvimento de qualidades estéticas, funcionais e estruturais, projetadas especificamente para constituição e/ou tratamentos de superfícies”. Em outras palavras, tais conceitos resumem o design de superfície à criação de texturas visuais e táteis, usadas para revestir e adornar superfícies, com o objetivo de se obter composições estéticas decorativas, simbólicas e funcionais, que podem ser aplicadas em diversos suportes, como: papelaria (papeis de embrulho, embalagens, produtos descartáveis, agenda, blocos, cadernos, papel de parede, etc), têxtil (tecidos, não tecidos, carpetes, tapetes, rendas pelos processos de estamparia, malharia, tecelagem e jacquard), cerâmica (azulejos, lajotas, louças e outros artefatos decorativos), área digital (layouts de páginas de internet, jogos e animações) e materiais sintéticos como a fórmica, que é um plástico laminado.

Rutschilling (2002, pág. 39) ressalta que se opta por usar o nome “design de superfície” - que é uma tradução do “Surface Design”, usado em países de língua inglesa - por ser um termo mais abrangente do que os termos brasileiros conhecidos como “Design Têxtil” e “Desenho (industrial) de estamparia”, pois esses, se referem somente ao campo têxtil e a impressão de desenhos sobre tecidos. Consoante, Silva e Menezes (2023), comentam ainda que o ideal é usar o nome no plural: Design de Superfícies, visto que existem várias possibilidades a serem exploradas como suportes para aplicação do(s) design(s) desenvolvido(s).



O Design de Superfícies, segundo Schwartz (2008), pode ainda influenciar as primeiras sensações e percepções que o indivíduo adquire sobre um produto, despertar emoções, atitudes, reforçar os potenciais do objeto dentro de um contexto, além de servir como ferramenta para renovar ou inovar um produto.

4. Metodologia de Design

A metodologia usada neste estudo foi desenvolvida por Munari (1998) e é composta por 12 etapas. No entanto, “O método de projeto, para o designer, não é absoluto nem definitivo; pode ser modificado caso ele encontre outros valores objetivos que melhorem o processo” (Munari, 1998, p. 11). Nesse viés, foram feitas adaptações, baseadas em Silva (2018), no qual das 12 etapas, algumas foram descartadas e outras foram agrupadas, sintetizando a metodologia em 4 etapas para otimizar o desenvolvimento da coleção de design de superfícies.

Em relação as etapas que se referem ao problema, optou-se por simplificá-las e abordar o tópico de definição do problema, que apresenta informações suficientes para iniciar o desenvolvimento da coleção. Essa etapa compreende a contextualização do projeto mediante a sua problemática; em sequência, é elaborado um briefing com diretrizes práticas para o desenvolvimento do projeto com base na solução que se objetiva para a problemática levantada e por último, é feito um levantamento e análise do público-alvo.

As etapas de coleta e análise de dados foram agrupadas por se complementarem. Nessa fase, primeiro é realizado uma pesquisa de similares para buscar projetos de estampas que abordem uma temática igual ou parecida com a desse projeto, a fim de entender como eles já foram explorados graficamente. Em seguida, será feita uma visita ao Alto do Moura para fazer um estudo imagético acerca do que será fotografado e percebido durante a visita e elaborar um painel temático que agrupe essas informações e direcione o processo criativo a seguir.

As etapas de criatividade e experimentação foram agrupadas por se tratar de fases que se completam e acontecem simultaneamente. De início, será feita uma delimitação do tema, com base nas diretrizes do briefing para afunilar a coleção definindo quais obras e referências - a partir do estudo imagético e painel temático - serão usadas para representar e homenagear cada artesão e o território abordado. Em seguida, inicia-se a criação das estampas, por meio da geração de alternativas que compreende três fases. A primeira captará os elementos das obras escolhidas através de esboços manuais; a segunda irá definir quais desses elementos tem mais coerência com as delimitações do tema, para refiná-los no computador e aplicar cores coerentes e na terceira, serão gerados os módulos e os sistemas de repetição de cada estampa.

Na etapa de modelo e solução final objetiva-se apresentar uma solução para a problemática da contextualização, isto é, o resultado da coleção proposta como solução. Nessa fase, avalia-se as alternativas desenvolvidas por meio de ajustes (se necessário), testes de impressão e redução das estampas para conferir a

legibilidade dos elementos, especifica-se as medidas mínimas dos módulos para os casos de sua aplicação nas superfícies e, por fim, são mostradas as aplicações das estampas na superfície escolhida.

5. Desenvolvimento Projetual

Neste tópico serão discorridas as etapas comentadas anteriormente de forma prática, seguindo a metodologia adaptada para direcionar o processo do projeto, executando-o desde as etapas de pesquisa até a solução final.

5.1 Definição do Problema

5.1.2 Contextualização

Conforme Munari (1998) é a partir de uma necessidade que pode surgir um problema de design. Nesse sentido, como apontado anteriormente, por causa da sua riqueza cultural, principalmente por sua tradição do barro, há uma necessidade de valorizar e fortalecer, bem como preservar a identidade do território do Alto do Moura, para manter viva a cultura de artes figurativas e o legado do tripé do barro. Logo, isso pode ser considerado um problema, no qual o design de superfícies, por meio da criação de uma coleção de estampas inspirada nessa temática, poderá contribuir para uma solução. Dessa forma, a proposta desse projeto enquanto solução, é retratar o Alto do Moura como protagonista de uma coleção de estampas, ressaltando elementos representativos da sua identidade cultural, por meio de obras do importante tripé (Vitalino, Eudócio e Zé Caboclo), a fim de comunicar o seu legado ao mundo e evitar que o local e os artesãos sejam esquecidos.

5.1.3 Briefing

Perante a contextualização do problema de design exposto acima, o briefing trata das diretrizes práticas para então desenvolver a coleção apontada como a solução desse projeto. Sendo assim, objetiva-se a criação de 10 estampas que tragam referências temáticas do Alto do Moura, com foco no tripé do barro. Para isso, a coleção irá se subdividir para homenagear o território e os três artesãos escolhidos. Assim, foram separadas 3 estampas para representar o Mestre Vitalino, 3 para prestigiar o Mestre Manuel Eudócio, 2 para homenagear o Mestre Zé caboclo, 1 para retratar o local e uma para homenagear os três artesãos juntos. Desse modo, a coleção deve evidenciar obras importantes desses artesãos, cores, texturas e símbolos que lhes representem e possam ser reconhecidos, principalmente pelo seu público-alvo. Decidiu-se imprimir as estampas no tecido para confeccionar camisas, por ser uma aplicação que conversa diretamente com a proposta do projeto, de “vestir” a sua cultura para comunicá-la e perpetuá-la através do seu uso, quando vestidas pelas pessoas para ir a vários lugares.

5.1.4 Público-alvo

Para criar a coleção das estampas inspirada no Alto do Moura, foi imprescindível como parte do processo, procurar o perfil dos consumidores que se adequariam à essa temática para determinar o seu público-alvo, a fim de nortear o projeto e torná-lo mais assertivo. Essa etapa busca então entender características pessoais, como estilo de vida, de consumo e de comportamentos, com o intuito de refletir um pouco dessa essência nas padronagens.

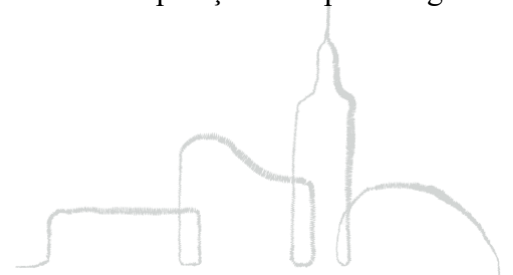
Nesse viés, observou-se que o público desse projeto são pessoas consideradas “bairristas”, que são aquelas que possuem um forte sentimento de amor e lealdade à sua cidade, bairro ou região. Essas pessoas costumam valorizar e defender as características e peculiaridades do local onde vivem, muitas vezes, mostrando um orgulho excessivo. Para esse perfil, não tem tanta restrição de gênero ou idade, apenas gostos em comum, que estão ligados pelo fanatismo à cultura de um local e o sentimento de pertencimento a ele. Essas pessoas tendem a consumir produtos que ressaltam e valorizam essa identidade territorial, que vão desde vestimentas à produtos utilitários e decorativos. Em seu estilo de vida, costumam exaltar a culinária, música, arte e artistas regionais, apreciam tradições, participam de festejos populares como o São João e o Carnaval e apoiam o comércio local, consumindo marcas que carregam esse regionalismo em sua identidade. Também buscam entender a história e a cultura da região e se interessam em frequentar pontos turísticos de importância para a cidade. Esse perfil pode abranger pessoas bairristas que moram no território do Alto do Moura, Caruaru e regiões próximas, mas também pessoas de fora, que moram em outros lugares do país, ou até mesmo em outros países, mas que apreciem e se identifiquem com a cultura do Alto do Moura. Abaixo está um painel que sintetiza e representa esse público-alvo.

5.1.5 Coleta e Análise de Dados

Nesse tópico, são abordadas informações essenciais para o norteamo do projeto, por meio de uma pesquisa na internet para buscar projetos similares a temática trabalhada; uma visita ao Alto do Moura; um estudo imagético e um painel temático que reúne elementos representativos do local e dos artesãos escolhidos, para nortear o processo criativo e minimizar a probabilidade de incoerências visuais das estampas ao tema trabalhado.

5.1.5.1 Estudo imagético

O painel abaixo, sintetiza um pouco do que é encontrado no Alto do Moura. A partir dele, serão feitos recortes para analisar o artesanato, cores, tipografias e outros elementos mais recorrentes. Essa análise servirá para direcionar a geração de alternativas, na escolha dos elementos que estarão nas composições das padronagens desenvolvidas na fase de criatividade e experimentação.



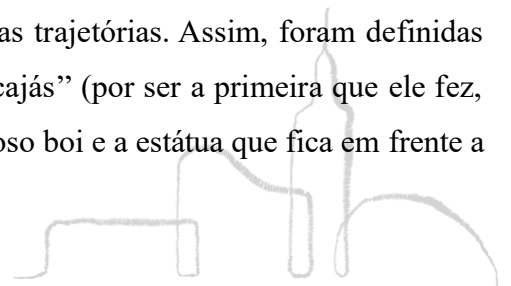
A partir do quadro criado, pode-se perceber algumas características protagonistas no Alto do Moura e que são recorrentes no artesanato do barro dos autores abordados. As peças se repetem na forma e no estilo de representar o tema central das obras, que geralmente mostram o Nordeste através de bois, carroças, vasos utilitários, cachorros, gatos, adultos, crianças, trouxas de roupa na cabeça, malas, além de figuras importantes como Lampião e Maria Bonita. As peças são bastante coloridas e o acabamento das pinturas geralmente é brilhoso. Além do barro, a madeira é outro material muito usado nos artesanatos vendidos no Alto do Moura, sendo comum encontrar dentre muitas coisas, plaquinhas com frases talhadas na própria madeira, artefatos com mensagens regionais e brinquedos infantis.

Nas cores, percebe-se um protagonismo das primárias (amarelo, azul e vermelho), presentes na maioria das obras, em detalhes grandes, como as roupas dos bonecos. As secundárias (verde e laranja), também estão destacadas em boa parte do acervo que se encontra no local e são muito usadas nos ornamentos decorativos das peças. Já os tons de marrom, estão nas partes que evidenciam o barro, que geralmente, simulam a cor da pele, sendo encontrados nos rostos, mãos, pernas e pés das pessoas representadas e, também, em alguns bichos que estão sem pintar. O cinza é encontrado em esculturas que estão no local e em detalhes menores que compõem as cenas. Por fim, o preto é muito usado nos cabelos dos personagens, em acessórios, cachorros e em rostos de boi.

Nas peças que são pintadas, existe um certo padrão de grafismos usados, principalmente nas roupas, acessórios (como os chapéus) e na ornamentação dos bichos. Bolinhas de tamanhos variados (uma dentro da outra), flores, laços, estrelas e pontinhos pequenos, são desenhos característicos usados para enfeitar as peças de barro. As tipografias que estão espalhadas pelo Alto do Moura, geralmente não têm serifas, seguem um padrão de letras mais alongadas, são maiúsculas, algumas misturam tamanhos diferentes de letras na mesma palavra, trazem um estilo regional, traços manuais, sendo talhadas na madeira, coladas sob a madeira ou até mesmo pintadas na madeira. A partir do estudo imagético realizado com as informações obtidas e percebidas, pôde-se dar início às etapas de criação e experimentação, para dar vida as estampas.

5.1.5.2 Criatividade e Experimentação

O objetivo dessa fase é testar a criatividade e gerar o maior número de opções. Para isso, foi necessário - a partir das diretrizes do briefing e do estudo imagético - definir quais as características do local e as obras do tripé do barro que seriam usadas como referências, para separar os elementos que seriam importantes destacar e usar para compor cada uma das estampas da coleção. Nesse sentido, decidiu-se usar obras importantes de cada um desses artesãos, por terem tido alguma relevância ou destaque em suas trajetórias. Assim, foram definidas para as estampas do Mestre Vitalino, as obras: “o caçador de gatos maracajás” (por ser a primeira que ele fez, aos 6 anos de idade para usar como brinquedo em sua infância); o seu famoso boi e a estátua que fica em frente a



sua casa museu, que o homenageia tocando pífano (uma outra coisa que lhe representava e que deixou em sua história, além do artesanato de barro). Para as estampas do Mestre Manuel Eudócio, foram escolhidas as obras “capitão Marinho” (por ser também uma simbologia do reisado, uma festividade cultural que acontece na região relacionada ao Dia de Reis), a família de retirantes (por ter também relação com a literatura brasileira com o tema da seca do sertão nordestino) e as bolinhas bastante características das roupas dos seus personagens, que ele pintava para simular uma estampa. Para as estampas do Mestre Zé Caboclo, foram usadas as obras Lampião e Maria Bonita, por serem personagens conhecidos e ter uma referência histórico-cultural ligada a região Nordeste, tema central de muitas de suas obras. Para a estampa tripé do barro, foram usadas fotos dos três mestres com idades parecidas e para a estampa do Alto do Moura, foi escolhida a estrutura da entrada principal.

5.1.5.3 Geração de alternativas

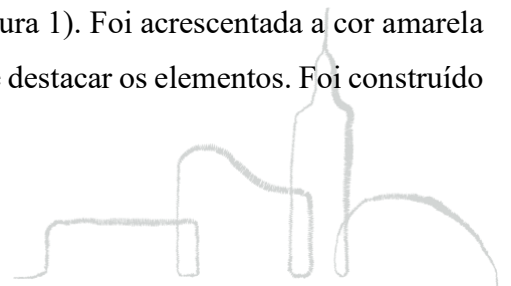
Após reunir todas as referências necessárias para a criação das estampas, foi pensado em algumas ideias a partir do painel construído para decidir qual(is) caminho(s) criativo(s) tomar na geração de alternativas. Decidiu-se então, seguir por uma abordagem na qual os elementos fossem desenhados de forma figurativa, que é um estilo artístico que representa as formas da realidade, preservando as suas características. Esse estilo também foi escolhido para fazer referência à arte “figurativa” do barro, a fim de trazer uma coerência conceitual, visual e eternizar as características das obras e dos autores. A partir disso, seguiu-se para a geração de alternativas, que foi dividida em três etapas; a primeira foi a fase de captar os elementos, a segunda etapa definiu os elementos para aprimorá-los no computador com o programa Adobe Illustrator por meio da vetorização e aplicar suas cores e na terceira etapa, foram gerados o módulo e o *rapport* de cada estampa.

5.1.5.4 Geração de módulos e *rapport*

Após definir os elementos de cada estampa, foram realizados vários testes para escolher os módulos e *rapports*. As estampas foram criadas usando o software Adobe Illustrator pelo método “padrão” e seus sistemas de repetição se basearam nas simetrias combinadas de Schwartz (2008), conforme detalhado abaixo em cada estampa. Devido ao número restrito de figuras a ser contida neste artigo (máximo de 5), iremos apresentar as 5 estampas que mais representam o legado dos 3 artesãos do Alto do Moura.

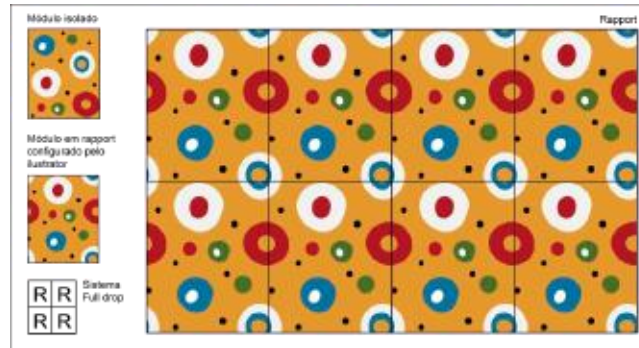
5.1.5.4.1 Estampa Bolinhas

Esse padrão apresenta círculos de vários tamanhos e cores, dispostos de forma dinâmica, para remeter a estampa que Manuel Eudócio pintava nas roupas de seus personagens (Figura 1). Foi acrescentada a cor amarela (hexadecimal: #d4982c) no fundo, para harmonizar com a paleta existente e destacar os elementos. Foi construído



a partir do sistema de repetição *Full drop*, que é baseado na translação e tem suas linhas e colunas totalmente alinhados.

Figura 1 - Módulos, rapport e sistema (Bolinhas)

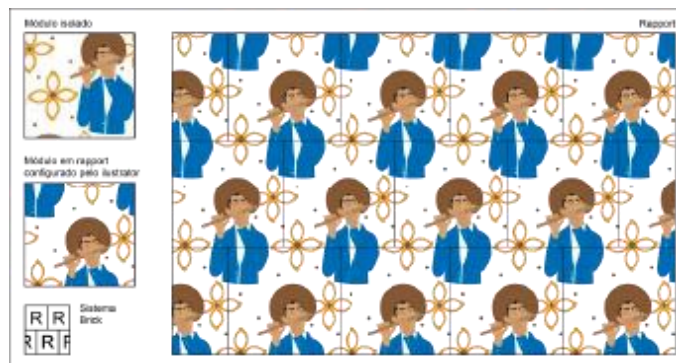


Fonte: Desenvolvido pela autora para o projeto (2024).

5.1.5.4.2 Vitalino

A estampa homenageia o Mestre Vitalino de forma rítmica (Figura 2), evidenciando a estátua que fica em frente a sua casa museu. Para a sua construção, foi usado o Brick (tijolo), sistema de repetição não-alinhado, baseado na translação e que tem suas linhas deslocadas uma em relação a outra pela medida da metade do módulo. A estampa manteve o branco no fundo para destacar os elementos presentes.

Quadro 21 - Módulos, rapport e sistema (Vitalino)



Fonte: Desenvolvido pela autora para o projeto (2024).

5.1.5.4.3 Estampa Maria Bonita

O padrão homenageia o Mestre Zé Caboclo (Figura 3), e representa a personagem Maria Bonita ao lado de estrelas que trazem um pouco do regionalismo nordestino presente na obra. Para a sua construção, foi usado o sistema de repetição *Half drop*, do tipo não-alinhado baseado na translação, no qual suas colunas se deslocam

uma em relação a outra pela medida da metade do módulo. No fundo foi acrescentado um bege (hexadecimal: #d3a966) para harmonizar com o restante da paleta de cores dos elementos presentes e trazer unidade à coleção.

Quadro 22 - Módulos, rapport e sistema (Maria Bonita)



Fonte: Desenvolvido pela autora para o projeto (2024).

5.1.5.4 Estampa Tripé do Barro

A padronagem homenageia os três artesãos juntos e traduz a temática do tripé do barro, destacando seus rostos para enfatizar os traços singulares de cada um (Figura 4). Para remeter ao conceito de tripé, os artesãos foram posicionados de forma hierárquica, trazendo Vitalino em cima, como a ponta do triângulo (por ser o mais velho e ter vindo primeiro) e em baixo (por terem vindo depois) estão Eudócio e Zé Caboclo lado a lado, compondo a base do triângulo. Em seu sistema de repetição, usou o *Half drop*, tipo não-alinhado que se baseia na translação e tem suas colunas se deslocando uma em relação a outra pela medida da metade do módulo. A cor bege (hexadecimal: #d3a966) foi aplicada no fundo para harmonizar com o barro, contrastar com os marrons dos elementos e continuar a harmonia da coleção.

Quadro 24 - Módulos, rapport e sistema (Tripé do barro)



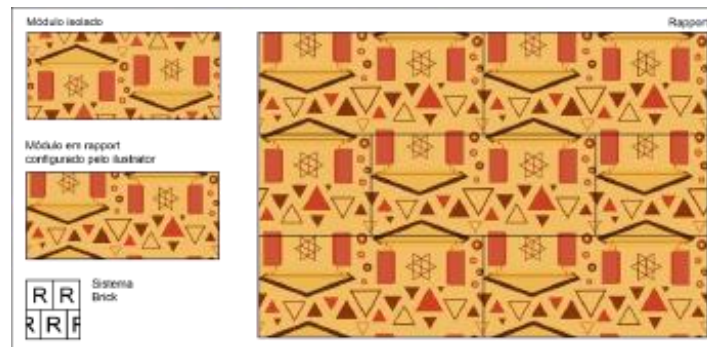
Fonte: Desenvolvido pela autora para o projeto (2024).



5.1.5.4.5 Estampa Alto do Moura

O padrão retrata o elemento arquitetônico característico da entrada do Alto do Moura em uma composição que o explora de forma geométrica e espelhada (Figura 5). Os triângulos, estrelas e as bolinhas de Eudócio, completam a sua identidade e fazem referência as outras estampas, trazendo unidade para a coleção. Seu sistema de repetição é o *Full drop*, que se baseia na translação, com as linhas e colunas totalmente alinhados. Foi acrescentado um amarelo (hexadecimal: #e5bd62) no fundo para harmonizar com a paleta de cores dos elementos e se assemelhar ao tom de bege usado nas outras estampas, visando a harmonia da coleção.

Quadro 25 - Módulos, rapport e sistema (Alto do Moura)

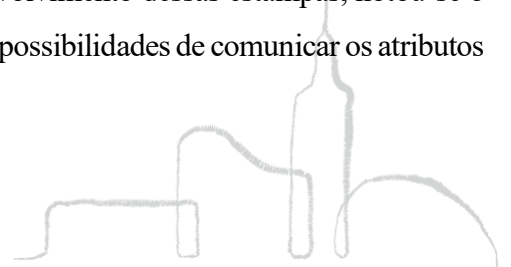


Fonte: Desenvolvido pela autora para o projeto (2024).

A última etapa da metodologia discorrida até agora, referente a “Definição do Modelo e da Solução Final” que contempla as fases: 1. Avaliação das alternativas; 2. Especificações técnicas; 3. Aplicação; foi desenvolvida para o trabalho de conclusão de curso, mas aqui não foi apresentado por ser esse meio de publicação ser conciso.

Considerações Finais

Como resultado deste projeto, tem-se uma coleção de estampas inspiradas no Alto do Moura com recorte para o tripé do barro, formado por Vitalino, Manuel Eudócio e Zé Caboclo, que surgiu da necessidade de contribuir para valorizar e preservar a tradição do artesanato de barro em meio a esse mundo globalizado. Em sua construção, o trabalho buscou transmitir um pouco da essência do Alto do Moura, identificando elementos significativos, que melhor representassem a tradição da arte figurativa do barro, pelo legado de artesãos que contribuíram para que esse local tivesse a importância socio-artístico-cultural que tem hoje. Por meio do desenvolvimento dessas estampas, notou-se o quanto o Design de Superfícies é uma ferramenta valiosa, que oferece inúmeras possibilidades de comunicar os atributos de um determinado local para o mundo.



A metodologia utilizada e adaptada, trouxe objetividade para o desenvolvimento dessa coleção, com etapas que proporcionaram um direcionamento completo, principalmente durante o processo criativo, que ao fim, possibilitou cumprir com as expectativas almejadas para o tema abordado. Também se mostrou um método que pode servir como referência e ser aplicado para viabilizar projetos parecidos, com outras temáticas. Apesar da metodologia não ter contado com nenhuma etapa de feedback das estampas, o resultado foi apresentado para algumas pessoas que conhecem o local e foi percebido uma aceitação por parte delas, que conseguiram enxergar e identificar a temática nos padrões criados. Vale ressaltar que a base teórica, que foram as pesquisas sobre o território e sobre os artesãos, o entendimento sobre a área de Design de Superfícies, com seus princípios básicos e algumas técnicas, além da visita ao Alto do Moura; também se tornaram essencial para nortear a criação dessa coleção.

Mediante o exposto, o projeto foi concluído de forma satisfatória, atendendo aos objetivos propostos inicialmente e como desdobramentos futuros, pretende-se (1) continuar utilizando o design de superfícies como ferramenta para criar mais projetos de cunho regional, sobre a cidade de Caruaru e outras regiões e (2) Aplicar as estampas desenvolvidas em outras superfícies, que beneficiem os artesãos homenageados, como embalagens personalizadas para entregar as suas obras (ver simulações no apêndice C). Futuramente, pretende-se também aplicar as estampas em artefatos decorativos e utilitários, como papel de paredes, louças e lençóis.

Referências

- GONZAGA, Vanessa. **História do Alto do Moura é contada com a ajuda do artesanato caruaruense**. Disponível em: <https://www.brasildefatope.com.br/2019/01/24/historia-do-alto-do-moura-e-contada-com-a-ajuda-do-artesanato-caruaruense>. Acesso em: 20.11.2023.
- HALL, S. **A identidade Cultural na Pós-Modernidade**. DP&A Editora, 6ª edição, 1992.
- MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- SILVA, Márcia, MENEZES, Marizilda. **Design de Superfícies: da teoria à práxis**. Bauru: Canal 6 editora, 2023.
- NETO, Carlos. **Identidade cultural**. Disponível em: <https://www.significados.com.br/identidade-cultural/>. Acesso em: 23/11/2023.
- RODRIGUES, Géssika. **Produção de arte figurativa do Alto do Moura comemora centenário em 2015**, Tv Asa branca. Disponível em: <https://g1.globo.com/pe/caruaru-regiao/noticia/2015/07/producao-de-arte-figurativa-do-alto-do-moura-comemora-centenario-em-2015.html>. Acesso em: 20.11.2023.
- RUBIM, Renata. **Desenhando a superfície**. São Paulo: Edições Rosari, 2004 (Coleção texto de Designers).
- RUTHSCHILLING, Evelise. **Design de superfície: prática e aprendizagem mediadas pela tecnologia digital**. 186 p. Tese (Doutorado) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Educação Porto Alegre, 2002.
- RÜTHSCHILLING, Evelise. **Design de Superfície**. ed. da UFRGS. Porto Alegre: UFRGS. 2008.

SCHWARTZ, Ada Raquel Doederlein. **Design de superfície: por uma projetual geométrica e tridimensional**. Bauru, SP, 2008. Dissertação (mestrado Desenho industrial) - faculdade de arquitetura, artes e comunicação - Universidade Estadual Paulista.

SILVA, B. **O design de superfície aplicado ao universo cinematográfico: A criação de uma coleção de estampas inspiradas no filme pantera negra**. 93 pág. Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru (PE), 2018.

