

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE ALAGOAS
CAMPUS MACEIÓ
COORDENADORIA DE DESIGN
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN DE INTERIORES**

**DESIGN DE SUPERFÍCIE: AS REFERÊNCIAS ESTÉTICAS DO
GUERREIRO ALAGOANO NO DESENVOLVIMENTO DE UMA LINHA
DE PAPEL DE PAREDE**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

SANDRA EMANUELA PEIXOTO DE RUBIM COSTA

**MACEIÓ, AL, BRASIL
2023**

**DESIGN DE SUPERFÍCIE: AS REFERÊNCIAS ESTÉTICAS DO GUERREIRO
ALAGOANO NO DESENVOLVIMENTO DE UMA LINHA DE PAPEL DE PAREDE**

POR

SANDRA EMANUELA PEIXOTO DE RUBIM COSTA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Superior de Tecnologia em Design de Interiores, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Alagoas (Ifal, AL), referente à Disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso II.

Orientadora Prof.^a Dr.^a Roseane Santos da Silva

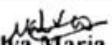
MACEIÓ, AL, BRASIL

2023



Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Instituto Federal de Alagoas
Campus Maceió
Biblioteca Benevides Monte

-
- C838d Costa, Sandra Emanuela Peixoto de Rubim.
Design de superfície : as referências estéticas do guerreiro alagoano no desenvolvimento de uma linha de papel de parede / Sandra Emanuela Peixoto de Rubim Costa. – Maceió, 2023.
123 f. : il.
- Orientação: Prof.ª Dr.ª. Roseane Santos da Silva.
Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnologia em Design de Interiores) - Instituto Federal de Alagoas, Campus Maceió, Maceió, 2023.
- Arquivo no formato digital em PDF do trabalho acadêmico.
1. Design de Interiores. 2. Design de superfície. 3. Guerreiro alagoano. 4. Cultura popular. 5. Papel de parede. 1. Título.
- CDD: 747


Natália Maria Amaral
Bibliotecária – CRB-4/989

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE ALAGOAS
CAMPUS MACEIÓ
COORDENAÇÃO DE DESIGN
CURSO SUPERIOR EM TECNOLOGIA DE DESIGN DE INTERIORES**

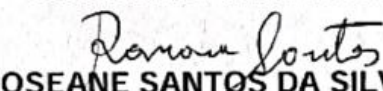
A Comissão Examinadora, abaixo assinada,
aprova o Trabalho de Conclusão de Curso

**DESIGN DE SUPERFÍCIE: AS REFERÊNCIAS ESTÉTICAS DO GUERREIRO
ALAGOANO NO DESENVOLVIMENTO DE UMA LINHA DE PAPEL DE PAREDE**

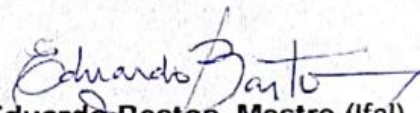
elaborado por
SANDRA EMANUELA PEIXOTO DE RUBIM COSTA

como requisito parcial para obtenção do grau de
TECNÓLOGO EM DESIGN DE INTERIORES

COMISSÃO EXAMINADORA:


ROSEANE SANTOS DA SILVA, DR.^a
(Presidente/Orientador)


Valéria Rodrigues Teles, Especialista (Ifal)


Eduardo Bastos, Mestre (Ifal)

Maceió, 01 de fevereiro de 2023.

À minha tia avó, Antônia Peixoto, mais conhecida como Toinha Pitú, que dedicou parte de sua vida ao Pastoril na cidade de Penedo (AL). Embora minhas lembranças tenham se perdido na infância, ficou o exemplo da luta pela manutenção do folclore e da valorização da cultura.

AGRADECIMENTOS

À minha família, na qual reconheço os desafios da convivência, mas reconheço ainda mais o aprendizado do amor, da cooperação e da construção de vínculos que comprovam a essência divina em cada um de nós;

Ao Denisson, pelo apoio e incentivo que me impulsionam a novos desafios;

Ao corpo docente do curso de Design de Interiores do Instituto Federal de Alagoas (Ifal), em especial à Roseane Santos, Valéria Teles, Taciana Chaves, Juliana Aguiar e Eduardo Bastos, que com esmero e dedicação, dispuseram-se a ensinar para além dos muros do Instituto;

Ao 'Los Equivalentes', amigos que cultivei nos desafios do bumerangue letivo e que me deu um laço para além desta vida;

Ao jornalista, pesquisador e brincante de Guerreiro, João Lemos, pelo auxílio e esclarecimento, mesmo quando ainda se recuperava do Covid-19;

Aos amigos Jonatas Rocha e Ícaro Batista, pelo auxílio e consultoria sobre o uso do Photoshop em meio à ousadia de começar a desenvolver um produto sem saber utilizar este programa.

O design envolve um processo contínuo de aprendizagem e nunca devemos deixar de educar nossa vista através da arte, de viagens, livros, filmes e peças de teatro.

Constanze von Unruh, designer alemã

RESUMO

Trabalho de Conclusão de Curso
Curso Superior de Tecnologia em Design de Interiores
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Alagoas

DESIGN DE SUPERFÍCIE: A ESTÉTICA DO GUERREIRO ALAGOANO APLICADA NO DESENVOLVIMENTO DE UMA LINHA DE PAPEL DE PAREDE

AUTOR: SANDRA EMANUELA PEIXOTO DE RUBIM COSTA

ORIENTADOR: ROSEANE SANTOS DA SILVA

Maceió, 01 de fevereiro de 2023

Este trabalho tem como objetivo desenvolver uma proposta de papeis de parede tendo em vista as cores e os movimentos vibrantes do Guerreiro Alagoano, um folgado da cultura popular, como inspiração e referência estética para o desenvolvimento de uma linha de papel de parede. O Design de Superfície será a ferramenta utilizada para a execução desta proposta, dando forma a um produto que poderá agregar valor a projetos de design de interiores, utilizando-se da sofisticação do papel de parede para dar um toque regional que evidencia elementos da cultura local, contribuindo para que esta identidade não seja esquecida na memória popular. Como a pesquisa se propõe a criar um produto, sua base metodológica será qualitativa, exploratória, bibliográfica, documental e aplicada. Nesse processo, a vivência como telespectador de apresentações irá se restringir ao ambiente virtual, dada à situação de isolamento social deste momento em que enfrentamos a pandemia por Covid-19. O resultado do trabalho traz a proposta de 10 tipos de papeis de parede com a temática guerreiro com ênfase para utilizações em ambientes residenciais, comerciais e institucionais.

Palavras-chaves: Design de superfície, design de interiores, guerreiro alagoano, cultura popular, papel de parede.

ABSTRACT

MONOGRAPH

Superior Course of Technology in Interior Design
Federal Institute of Alagoas

SURFACE DESIGN: THE AESTHETICS OF THE ALAGOAS WARRIOR APPLIED IN THE DEVELOPMENT OF A LINE OF WALLPAPER

AUTHOR: SANDRA EMANUELA PEIXOTO DE RUBIM COSTA

SUPERVISOR: ROSEANE SANTOS DA SILVA

Maceió, - February, 01, 2023.

This work aims to develop a proposal for wallpapers bearing in mind the vibrant colors and movements of the Guerreiro Alagoano, a popular culture merriment, as an inspiration and aesthetic reference for the development of a line of wallpaper. Surface Design will be the tool used to carry out this proposal, shaping a product that can add value to interior design projects, using the sophistication of wallpaper to give a regional touch that highlights elements of local culture, contributing so that this identity is not forgotten in the popular memory. As the research proposes to create a product, its methodological basis will be qualitative, exploratory, bibliographical, documental and applied. In this process, the experience as a viewer of presentations will be restricted to the virtual environment, given the situation of social isolation at this moment in which we face the Covid-19 pandemic. The result of the work brings the proposal of 10 types of wallpapers with the warrior theme with emphasis on uses in residential, commercial and institutional environments.

Keywords: Surface design, interior design, Alagoas warrior, popular culture, wallpaper.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Fases da pesquisa.....	24
Figura 2 - Relação dos folguedos alagoanos.	28
Figura 3 - Metáforas do Guerreiro alagoano.	32
Figura 4 - Hierarquia dos chapéus do folgado Guerreiro.	34
Figura 5 - Artes gráficas com alusão ao Guerreiro.	35
Figura 6 - Peças de arte popular e artesanato inspiradas no folgado.	35
Figura 7 - Arte urbana.	36
Figura 8 - Tatuagens.....	36
Figura 9 - Indicadores alagoanos.	40
Figura 10 - Sistemas Alinhados.....	48
Figura 11 - Sistemas Não Alinhados	48
Figura 12 - Sistema Progressivo	49
Figura 13 - Papéis de parede criados por William Morris (1834-1896).	51
Figura 14 - Motivo sem emparelhamento horizontal.....	53
Figura 15 - Motivo com emparelhamento horizontal.....	53
Figura 16 - Motivo com emparelhamento diagonal.....	54
Figura 17 - Flocked.	54
Figura 18 - Papel de parede.....	55
Figura 19 - Painel de parede.....	55
Figura 20 - Adesivo de parede.....	56
Figura 21 - Fases da pesquisa.....	58
Figura 22 - Perfil da cliente do ambiente residencial.....	62
Figura 23 - Painel semântico e paleta de cores para o ambiente residencial em colagem digital.....	63
Figura 24 - Persona ambiente comercial.....	65
Figura 25 - Painel semântico e paleta de cores para o ambiente comercial em colagem digital.....	66
Figura 26 - Persona ambiente institucional.....	69
Figura 27 - Painel semântico e paleta de cores para o ambiente hospitalar em colagem digital.....	70

Figura 28 - Eric Carle.	73
Figura 29 - Pintura dos papeis de seda, por Eric Carle.	74
Figura 30 - Processo de colagem, por Eric Carle.	74
Figura 31 - Artes de Eric Carle.	74
Figura 32 - Pintura dos papéis base da colagem.	75
Figura 33 - Esboços dos personagens.	76
Figura 34 - Montagem das colagens.	77
Figura 35 - Mestre e Contramestre.	77
Figura 36 - Rainha e Rei.	78
Figura 37 - Palhaço e Mateus.	78
Figura 38 - Figuras.	79
Figura 39 - Alternativa 1 – Modelo Dança Raiz.	80
Figura 40 – Alternativa 2 – Modelo Dança Fitas.	80
Figura 41 – Alternativa 3 – Modelo Dança Chão.	81
Figura 42 - Teste de variação cromática.	81
Figura 43 - Teste de variação cromática (fundo e elementos secundários).	82
Figura 44 – Alternativa 1 – Modelo Palco Show.	83
Figura 45 - Alternativa 2 – Modelo Palco Mistura.	84
Figura 46 - Alternativa 3 – Modelo Palco Explosão.	85
Figura 47 – Modelo Palco Explosão - Testes cromáticos.	86
Figura 48 - Versão única – Linha Alagoano.	87
Figura 49 - Alagoano - Teste cromático.	88
Figura 50 - Módulo em repetição simétrica - Arranjo 1	89
Figura 51 - Módulo em repetição simétrica - Arranjo 2	89
Figura 52 - Módulo em repetição simétrica - Arranjo 3 (aleatório)	90
Figura 53 - 'Zulejo' - Arranjo 1	90
Figura 54 - 'Zulejo' - Arranjo 2	91
Figura 55 - 'Zulejo' - Arranjo 3	91
Figura 56- Residencial, Linha Dança - Projeção 1.	92
Figura 57 - Residencial, Linha Dança - Projeção 2.	93
Figura 58 – Comercial, Linha Palco – Projeção 1.	93
Figura 59 - Comercial, Linha Palco – Projeção 2.	94

Figura 60 – Institucional, Alagoano – Projeção.	94
Figura 61 - Linha Formas – Projeção 1.	95
Figura 62 - Linha Formas – Projeção 2.	95
Figura 63 - Linha Formas – Projeção 3.	96
Figura 64 - Aplicação em camiseta, bolsa e caneca.....	97
Figura 65 – Aplicação em canecas de cerâmica.	97
Figura 66 - Aplicação em moringas de porcelana.	98

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Pesquisa de mercado sobre papel de parede	64
Quadro 2 - Pesquisa de mercado sobre papel par uso em restaurantes	67
Quadro 3 - Pesquisa de mercado sobre papel par uso em hospitais	72

LISTA DE REDUÇÕES

ABCOMM	Associação Brasileira De Comércio Eletrônico
ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas
Asfopal	Associação dos Folgedos Populares de Alagoas
CAF	Comissão Alagoana de Folclore
CESMAC	Centro de Ensinos Superiores de Maceió
FOCUARTE	Fórum de Cultura Popular e do Artesanato Alagoano
IHGAL	Instituto Histórico e Geográfico de Alagoas
PUC	Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
REIA	Revista de Estudos e Investigações Antropológicas
SEFAZ	Secretaria de Estado da Fazenda
SECULT	Secretaria de Estado da Cultura
UCB	Universidade Católica de Brasília
UFAL	Universidade Federal de Alagoas
UFBA	Universidade Federal da Bahia
UFRGS	Universidade Federal do Rio Grande do Sul

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	17
1.1. Contextualização	17
1.2. Delimitação do tema	19
1.3. Objetivos	20
1.3.1. Objetivo Geral	20
1.3.2. Objetivos Específicos	20
1.4. Justificativa	21
1.5. Metodologia Científica e Projetual	23
2. REFERENCIAL TEÓRICO	25
2.1. O folgado alagoano: cultura e tradição.....	25
2.1.1. O Guerreiro.....	28
2.2. Design de Interiores	37
2.3. Design de Superfície.....	42
2.3.1. Sistemas de Reprodução.....	45
2.3.2. Papel de parede.....	49
3. DESENVOLVIMENTO	58
3.1. Método projetual	59
3.1.1. Conceito	59
3.1.2. Etapa 1: Briefing	61
3.1.2.1. Ambiente residencial	61
A) Persona	62
B) Painel semântico	63
C) Pesquisa de mercado	64
3.1.2.2. Ambiente comercial	65
A) Persona	65
B) Painel semântico	66
D) Pesquisa de mercado	67
3.1.2.3. Ambiente institucional	68
A) Persona	69
B) Painel semântico	70

C) Pesquisa de mercado	71
3.1.3. Etapa 2: Processo.....	73
3.1.3.1. Processo criativo	73
3.1.3.2. Geração de alternativas e escolha das opções.....	79
A) Ambiente residencial: Linha Dança.....	79
B) Ambiente comercial: Linha Palco	82
C) Ambiente institucional: Linha Alagoano	86
D) Experimentações: Linha Formas	88
3.1.4. Etapa 3: modelagens virtuais.....	92
3.1.4.1. Papéis de parede.....	92
3.1.4.2. Outras aplicações	96
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	99
5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	101
6. APÊNDICE	106

1. INTRODUÇÃO

Transportar para o papel características do Guerreiro, observando as propriedades estéticas e plásticas que este universo oferece é desafiador devido à diversidade de padrões trazidos pelas formas e multicolorido peculiares a este folguedo. Assim, para direcionar o desenvolvimento deste trabalho para uma releitura que permita o processo de estilização sem, contudo, gerar a perda da identidade cultural base da inspiração, a parte inicial desta pesquisa irá abordar os seguintes tópicos: a) Contextualização; b) Delimitação do tema; c) Justificativa; d) Objetivos; e e) Metodologia.

1.1. Contextualização

Um chapéu multicolorido que, em meio aos movimentos de dança, transforma-se numa poesia viva, deixando marcados os traços do Guerreiro, um folguedo genuinamente alagoano. Tons vibrantes, brilhos, espelhos e fitas esvoaçantes dão aos contornos de igrejas, palácios e catedrais uma identidade única, mas, ao mesmo tempo, coletiva.

Essa vibrante manifestação cultural deriva do Reisado e teve origem na década de 30 (TENÓRIO, 2013, p. 61), período em que mais personagens foram acrescentados, assim como houve a absorção de partes de outros folguedos, a exemplo da Chegança, do Pastoril e os Caboclinhos. Segundo informações disponibilizadas no site da Secretaria de Estado da Cultura (SECULT, 2019, online), o Guerreiro tem uma sequência de cantigas dançadas e possui, em média, 36 personagens entre rei, rainha, mestre, contramestre, Lira, Índio Peri e seus vassalos, Palhaço, Mateus, Sereia, Estrela de Ouro, Estrela Brilhante, Estrela Republicana, Banda da Lua e as “figuras”.

Recentemente, em agosto de 2019, o Guerreiro recebeu o título de patrimônio imaterial de Alagoas, sendo inscrito no Livro de Registro do Patrimônio Cultural de Alagoas - Categoria III “Fontes de expressão, musicais, plásticas, cênicas e lúdicas” (ROCHA, 2019, online). Segundo a Secult (2019, online), esta classificação leva em consideração as formas tradicionais e artesanais com que os diferentes grupos sociais se expressam, sendo relevantes por criarem memórias e identidades culturais.

O patrimônio imaterial é transmitido de geração a geração, constantemente recriado pelas comunidades e grupos em função de seu ambiente, de sua interação com a natureza e de sua história, gerando um sentimento de identidade e continuidade, contribuindo para promover o respeito à diversidade cultural e à criatividade humana. (IPHAN, s.d., online).

Ao mesmo tempo em que representa uma identidade cultural, o folguedo sofre com a dificuldade de patrocínio e muitos grupos acabam recorrendo a rifas, bingos e uma pequena contribuição mensal dos participantes. “(...) precisamos de apoio *pra* (sic) manter viva a nossa tradição. Afinal, o guerreiro não se faz só com a história, se faz também com o apoio, se não, o guerreiro deixa de existir”, já disse o Mestre Benedito Misael da Silva, do Guerreiro Campeão Vencedor (Anadia - AL), em entrevista ao jornalista cultural João Lemos (LEMOS, 2020, online).

O distanciamento dos jovens é outra questão sentida pelos mestres, que temem a falta de continuidade da vida folclórica, o que pode ser sintetizado na fala do Mestre Edivar Vicente Feitosa, do Guerreiro Treme Treme Pilarense.

Eu sinto falta da presença da juventude. Eu brinco com algumas senhoras, mas tenho esperança que os jovens não vão deixar nosso Guerreiro se acabar. Nosso Guerreiro é muito lindo! Ele é da gente e a gente tem que respeitar mais. É o folguedo primeiro do nosso estado. Eu acredito que a juventude ainda vai nos surpreender com o Guerreiro. (LEMOS, 2020, online).

Mas será que a única forma de manter o Guerreiro vivo é compartilhando-o com outras gerações? Será que, com a evolução social e a tecnologia, é possível despertar o interesse somente com a encenação? Talvez nunca se saiba ao certo a resposta a estes questionamentos. Porém, a observação social faz perceber que é preciso muito mais do que manter o que existe: é preciso reinventá-lo! Afinal, se as relações sociais sofrem transformações, adequando-se aos costumes de suas épocas, as formas de fazer cultura também acompanham esse movimento. Algumas pessoas poderiam até argumentar que reinventar o Guerreiro seria extrair dele sua essência. Isso pode fazer sentido no contexto meramente de reprodução artística. Contudo, a perspectiva aqui exposta compreende a reinvenção como uma forma de dar um novo olhar, traduzir os conceitos e figuras num contexto estético que vai além do usualmente utilizado, que é a apresentação folclórica em si.

A ideia é utilizar a estética do guerreiro como referência, sua forte simbologia e representação enquanto marco cultural para traduzi-lo, por meio do Design de Superfície, numa linha de papel de paredes com padronagens nele inspiradas.

1.2. Delimitação do tema

Quando se fala em Design de Superfície, o mais comum é imaginar o segmento têxtil e suas infinitas possibilidades de estampar tecidos nas mais diferentes texturas, indo desde a suave seda ao grosso revestimento de um sofá. Mas este tipo de design vai muito mais além do universo de tecidos, respondendo por coleções de revestimentos cerâmicos, laminados, louças, móveis... e o quanto mais a criatividade flui no desenvolvimento de padrões visuais para serem aplicados nas mais variadas superfícies.

Considerando os ensinamentos de Rubim (RUBIM, 2013), Rüttschilling (RÜTHSCHILLING 2008) e Freitas (FREITAS, 2011), em sua essência, o Design de Superfície faz uso de elementos gráficos que, ao serem dispostos na superfície, criam padrões contínuos ou localizados. Normalmente, esse processo criativo tem como ponto de partida um conceito, o qual pode ser inspirado em referências, linguagens, figuras do cotidiano..., enfim, um ponto central no qual se origina a inspiração.

Nesse contexto, não seria exagero dizer que a pluralidade de padrões que podem ser criados é infinita, uma vez que é atrelada a um processo criativo. Da mesma forma, muitas são as possibilidades de superfícies sobre as quais podem ser gravadas essas coleções de padrões. Assim, dada à diversidade de usos e aplicações do Design de Superfície, o presente estudo traz a oportunidade de aplicar os conhecimentos e técnicas deste ramo na elaboração de uma linha de papel de parede inspirada nos elementos compositivos da estética do Guerreiro Alagoano, suas formas e movimentos, criando padrões que não apenas reforcem uma identidade cultural, mas que também sejam elementos de sofisticação em ambientes projetados por designers de interiores.

Por isso, este trabalho é pautado pela seguinte pergunta: como criar padrões visuais para o desenvolvimento de uma linha de papel de parede como referência estética o folgado Guerreiros?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo geral

- Contribuir com a valorização da cultura alagoana no que se refere ao personagem Guerreiro utilizando expertises do design de superfície no contexto das habilidades do designer de interiores.

1.3.2. Objetivos específicos

- Conhecer o arsenal de literatura e o registro documental sobre folgado e, em específico, sobre o personagem do Guerreiro, bem como sobre o design de superfície e suas potencialidades em relação ao design de interiores;
- Observar, por meio de registros audiovisuais, apresentações de grupos de Guerreiros e, quando possível, avaliar a interação com o público;
- Realizar uma imersão no universo relacionado ao Folgado para reconhecer elementos de formais e visuais relevantes;
- Desenvolver padrões para o projeto de design de superfície aplicado no contexto do projeto de design de interiores.

1.4. Justificativa

O historiador Douglas Apratto (TENÓRIO, 2014, p. 14), no livro *Mestres artesãos das Alagoas*, diz que “Alagoas é um lugar onde a história e a cultura encontram campo fértil para sementeira”. Desde o trabalho desenvolvido no barro pelos artesãos de Muquém (União dos Palmares) e Capela, passando pelo artesanato em palha marcante de Coruripe, pelas esculturas talhadas na madeira na Ilha do Ferro e pela singeleza e o filé de Maceió e Marechal Deodoro, sem contar as diversas manifestações artísticas e folclóricas por todo o Estado, Alagoas é rico em expressões artísticas.

Para cada uma das formas de expressão que encontram no artista a sensibilidade para sair do mundo ideal e ganhar forma no real, certamente é possível desenvolver uma pesquisa à parte. Prova disso é o rico material estudado e catalogado pelo folclorista Théo Brandão¹.

Entretanto, para melhor extrair o potencial de uma pesquisa, é preciso delimitar o seu campo de atuação. E embora muitos de nosso artesanato e arte popular possam representar o Estado, nada é mais simbólico do que o folgado Guerreiro. Além disso, é uma manifestação artística rica, com cores, brilhos, texturas e movimento, estimulando a criatividade e permitindo uma multiplicidade de produções.

Essa multiplicidade também é percebida no design de interiores que, ao considerar as particularidades de cada ambiente, permite um vasto universo criativo, adequando-se às necessidades e finalidades pretendidas. Neste contexto, o design de interiores pode contribuir para disseminar a arte popular, o artesanato e a cultura do povo no qual está inserido, seja por meio das peças em si, como esculturas, quadros ou mobílias, por exemplo, ou com o conceito inspirado em elementos culturais, utilizando-o como referência na escolha dos elementos projetuais. Pensando nisso, a criação de uma linha de papel de parede inspirada neste folgado tipicamente alagoano contribuirá para reforçar esta identidade cultural, uma

¹ Theotônio Vilela Brandão (1907-1981) foi um médico e folclorista brasileiro, um dos fundadores da Comissão Nacional do Folclore. Participou de sociedades e congressos sobre folclore e antropologia no Brasil e no exterior. Com a obra *Folclore Alagoas*, foi premiado pela Academia Alagoana de Letras e pela Academia Brasileira de Letras. Em 20 de agosto de 1975, a Universidade Federal de Alagoas (UFAL) criou o Museu Théo Brandão de Antropologia e Folclore, o qual abriga o acervo do folclorista sobre arte popular.

vez que poderá ser aplicado em diversos ambientes de diferentes fluxos de público, desde áreas de movimentação restrita, como residências, a ambientes de grande circulação, como prédios comerciais e repartições públicas.

Para o desenvolvimento da linha de papel de parede, faz-se necessário delimitar o estudo na área de Design de Superfície. Segundo a designer Renata Rubim (RUBIM, 2013, p. 21), o termo foi introduzido no Brasil em 1980, mas nos Estados Unidos já era amplamente utilizado para definir projetos elaborados por designers tendo como base uma superfície, seja ela industrial ou não.

O Design de Superfície abrange o design de tecidos em todas as especialidades, o de papéis (idem), o cerâmico, o de plásticos, de emborrachados, desenhos e/ou cores sobre utilitários (por exemplo, louças). Também pode ser um precioso complemento ao Design Gráfico quando participa de uma ilustração, ou como fundo de uma peça gráfica, ou em *webdesign*. Na área de Arquitetura, entendo interessante o questionamento: quando um designer projeta pisos ou paredes diferenciados, isso não pode ser considerado Design de Superfície? (RUBIM, 2013, p. 22).

Restringindo este universo ao desenvolvimento de um produto específico (linha de papel de parede), o presente trabalho traz ao ambiente acadêmico a estética de um folgado popular, enriquecendo o campo de pesquisa, uma vez que será preciso estudar, observar e sentir o folgado para melhor representá-lo na composição final do produto. Do ponto de vista do design, contribuirá para a disseminação deste elemento da cultura alagoana, uma vez que, enquanto papel de parede, poderá, como já dito, ser aplicado em diferentes ambientes.

A proposta cumpre um papel de relevância social no sentido de divulgar, ainda que por meio de elementos sutis, a essência do Guerreiro, contribuindo para a manutenção de sua memória e para a compreensão de que, para multiplicar saberes entre gerações, não é preciso 'parar' no tempo, mas sim adequá-los ao presente, mas não percamos de vista a tradição.

Por tudo isso, considerando a importância do folgado para a cultura alagoana, este trabalho se propõe a responder de que forma as referências estéticas do Guerreiro podem ser aplicadas no Design de Superfície por meio do desenvolvimento de uma linha de papel de parede.

1.5. Metodologia Científica e Projetual

O desenvolvimento deste trabalho terá como base metodológica a pesquisa qualitativa, a qual, segundo Denise Tolfo e Fernanda Peixoto (SILVEIRA, 2009, p. 33), dispensa a representação numérica e foca numa compreensão social. Isto porque se propõe a criar um produto, busca explicar o porquê do resultado ao interpretar o objeto de estudo e demonstrar os valores simbólicos que resultaram nesse produto. Ainda de acordo com a classificação proposta por estas autoras, é uma pesquisa aplicada, pois objetiva gerar um produto de aplicação prática que possa contribuir na construção estética de ambientes no Design de Interiores.

Considerando que será preciso, para um real embasamento, ampliar o conhecimento sobre o objeto de estudo para melhor representá-lo no produto, a pesquisa deve ser exploratória, podendo enriquecer o estudo por meio de entrevistas com pessoas que tiveram experiências práticas com o folgado, bem como a experimentação de, ao menos, uma apresentação; salvo impedimentos legais em decorrência da conjuntura atual, na qual ainda enfrentamos a pandemia do Covid-19 e regras sociais de isolamento nos são impostas.

Ainda de acordo com a classificação de Tolfo e Peixoto, a presente pesquisa também se classifica como bibliográfica e documental. Bibliográfica porque o estudo será feito a partir do levantamento de referências bibliográficas, livros, artigos e outros escritos já elaborados (SILVEIRA, 2009, p. 36); e documental porque irá recorrer a fontes mais diversificadas e dispersas, a exemplo de documentos, fotografias, jornais e revistas (Ibidem, p. 37).

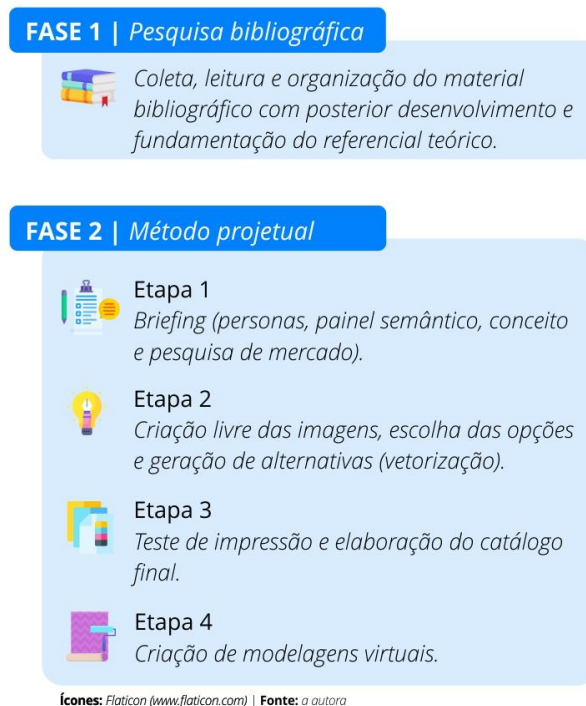
Ao propor a elaboração de um produto, naturalmente se faz necessária a adoção de uma forma sequencial de organização que permita transformar as informações colhidas na fase de pesquisa em, efetivamente, um produto. A análise dos dados subsidiará o conceito e este, por sua vez, guiará o desenvolvimento do produto e todo esse processo pressupõe uma sequência de ações, ou por melhor dizer, uma metodologia projetual.

Considerando que foi realizado um levantamento bibliográfico visando uma melhor compreensão sobre o Guerreiro, será preciso relacionar essas referências ao

universo do design de superfície inovando ao criar um produto para uso no design de interiores. Nesse caminho, devem ser realizadas pesquisas com exemplos de designers brasileiros e seus respectivos produtos, de forma a facilitar a compreensão sobre este universo e do potencial criativo do tema em estudo.

A fase projetual será dividida por etapas: a primeira irá focar na construção do briefing, trazendo informações pertinentes como público-alvo, as necessidades a serem contempladas pelo projeto e a consequente definição conceitual, a qual somada à pesquisa prévia, deverá auxiliar no direcionamento das especificações técnicas do papel de parede; a segunda contemplará o processo de criação por meio de experimentações e possibilidades de *rappports*; a terceira, na qual serão realizados testes de impressão e a criação de um catálogo com as opções selecionadas; e a quarta, na qual os produtos gerados serão aplicados, digitalmente, em possíveis ambientes. O passo a passo deste processo criativo pode ser resumido conforme a Figura 1.

Figura 1 - Fases da pesquisa.



Ícones: Flaticon (www.flaticon.com) | Fonte: a autora

Fonte: A autora, 2021.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Uma vez que as referências visuais para o desenvolvimento deste trabalho encontram-se fundamentadas no Guerreiro Alagoano, esta seção irá apresentar o levantamento bibliográfico da pesquisa, com ênfase na história do folgado e sua importância cultural para o Estado. Estas informações nortearão as decisões de desenvolvimento do projeto, o qual será apresentado na seção 3 deste estudo. Os tópicos da presente seção são: a) O folgado alagoano: cultura e tradição; b) Design de Interiores, e c) Design de Superfície.

2.1. O folgado alagoano: cultura e tradição

Século XIX, nordeste brasileiro. Alagoas. Não diferentemente do que ocorre em outros estados do país, as ruas trazem, seja em fachadas empresariais ou em outdoors e placas de sinalização, um mundo misturado de marcas multinacionais; reflexos da globalização econômica do século XX. As referências visuais também invadem a privacidade dos lares, pois basta um toque na tela do celular para um mundo interconectado surgir.

Em meio a esse cenário moderno, o interesse por questões históricas parece despertar a atenção de poucos. E se a história passa pela cultura, manter viva as expressões artísticas parece trazer aos atores culturais um desafio que passa pela própria essência; uma luta de levar ao conhecimento das atuais gerações a vivência cultural que firma a identidade social. O historiador Douglas Apratto (TENÓRIO, 2013, p. 21), no livro *Alagoas Popular*, observa que até a chegada da globalização, respirava-se folclore em Alagoas, cujas manifestações populares ocorriam o ano inteiro, encantando e dando orgulho a seus habitantes.

Com a preocupação de quem considera os folgados um tesouro que “está em vias de extinção, pois quase não é conhecido pelas novas gerações” (TENÓRIO, 2013, p. 19), o historiador afirma que a valorização do regional é vital para a sensação de pertencimento.

A valorização do regional, do universo local, em contraposição à onda avassaladora da globalização que inunda a economia, o comércio, os costumes, a comunicação, é vital para a afirmação de identidades específicas, da sensação de pertencimento que garante às pessoas o orgulho de suas raízes e a referência de seus lugares. (Ibidem, p. 15).

A importância destas manifestações culturais para a construção de nossa identidade e a preocupação em mantê-las vivas é tamanha que foi criada, em 1985, a Associação dos Folguedos Populares de Alagoas (Asfopal). Com o objetivo de preservar, valorizar e divulgar a riqueza e a diversidade da cultura popular de Alagoas, a associação teve o professor, pesquisador e folclorista Ranilson França² como um dos seus fundadores e presidente.

Em entrevista ao repórter Lelo Macena, do jornal Gazeta de Alagoas, em 27 de julho de 2005, o professor afirmou que “folclore é cultura viva” cuja dinamicidade permite a sobrevivência.

Mesmo com toda a globalização, os guerreiros, os pastoris e os reisados sobrevivem nas periferias. É isso o que a gente acredita que seja o folclore, uma coisa presente e dinâmica. Hoje dificilmente você vai encontrar um guerreiro no qual a sanfona não seja eletrificada. Todos os grupos estão aderindo aos elementos contemporâneos. É a cultura viva do povo que nós não podemos deixar de reconhecer. (MACENA, 2005, online).

Como num paradoxo, se por um lado as facilidades trazidas com o advento da globalização parecem distanciar a transmissão destes conhecimentos populares, dos quais uma das principais características é a passagem da tradição entre gerações por via oral, são as próprias tecnologias e comodidades do mundo moderno que podem contribuir para a sobrevivência da cultura, principalmente dos folguedos.

Prova disso é o trabalho que vem sendo realizado pelo jornalista, pesquisador, brincante, membro do Fórum de Cultura Popular e do Artesanato Alagoano (Focuarte) e embaixador do Guerreiro São Pedro (Maceió AL), João Lemos. Com o intuito de “valorizar, empoderar, dar vez e voz aos nossos Mestres de Cultura Popular” (LEMOS, 2020, online), Lemos resolveu fazer *lives* no Instagram envolvendo os atores da cultura popular e, ao mesmo tempo, inseri-los nas novas mídias, surgindo o Valoriza Alagoas, que logo em seguida ganhou um canal na

² Ranilson França de Souza (1953-2006) foi um dos fundadores da Associação dos Folguedos Populares de Alagoas (Asfopal), presidindo-a por 21 anos. Graduado em Pedagogia e Educação Artística, foi professor de Folclore no Centro de Estudos Superiores de Maceió (CESMAC), do qual foi um dos fundadores. Também foi professor concursado da rede pública estadual de ensino e integrou a Secretaria Estadual de Cultura, tendo sido secretário. Como professor e pesquisador, foi forte defensor das atividades folclóricas e, além de presidir a Asfopal, foi membro do Instituto Histórico e Geográfico de Alagoas (IHGAL), presidente da Comissão Alagoana de Folclore (CAF) e do Conselho Estadual de Cultura.

plataforma YouTube. Como a iniciativa foca na cultura popular, além dos Mestres e brincantes dos folguedos, o canal também abre espaço para poetas, pesquisadores, artistas visuais e artesãos.

Nós somos o Estado com maior número de expressões folclóricas do país. Comecei a trazer ao meu Instagram todos os mestres que estão no anonimato, todos os brincantes com a sua variedade de música, de brincadeiras, de manifestação cultural e artística (...). Eu queria realmente expandir para que mais pessoas passassem a valorizar porque esses homens e essas mulheres trazem na alma a maior riqueza de Alagoas, que é a cultura popular, e merecem ser respeitados, valorizados, serem protagonistas dessa linda história que faz parte, indescritivelmente, da história de Alagoas. Não existe a história de Alagoas sem que não tenha a presença fortíssima da cultura popular. (LEMOS, 2020, online).

Lemos costuma se referir à cultura popular como “brincadeiras populares”, pois considera que ao mesmo tempo em que os grupos de apresentam, eles se divertem. E enquanto o discurso comum passeia pelo desinteresse das novas gerações por estas tradições, ele acredita que é possível um novo olhar sob essas brincadeiras, mantendo a essência, mas as transformando em atração para as novas gerações.

(...) eu tenho procurado caminhar nesse horizonte, levando as novas formas de interação social sem tirar a essência, nem o brilho dessas brincadeiras. E confesso que tenho sentido um retorno bastante positivo dos nossos Mestres. Eles caminham em um ritmo eu venho os conduzindo para esse nosso olhar no mesmo ritmo que os vejo trilhar. Não interrompo, nem me atrevo a adiantá-los. No compasso do Mestre eu sigo e sob as suas orientações nós vamos mudando o jeito da juventude ver essas brincadeiras. (TRIBUNA INDEPENDENTE, 2020, online).

Como citado por Lemos, Alagoas tem um bom número de expressões folclóricas, cujas origens remontam aos entornos dos engenhos, com influências das populações afrodescendente e indígenas. Segundo a Secretaria de Estado da Cultura (SECULT, 2015, online), Alagoas possui 29 manifestações culturais: 24 folguedos populares (natalinos, de festas religiosas e carnavalescos); danças e torés, conforme detalhado na figura abaixo. E é neste rico universo que um deles se destaca: o Guerreiro.

Figura 2 - Relação dos folguedos alagoanos.



Fonte: A autora, 2021

2.1.1. O Guerreiro

Em Alagoas, quando se fala em folguedos, é quase inevitável surgir à mente a imagem de um chapéu de Guerreiro. Esta identidade visual é tão forte que o historiador Douglas Apratto afirmou: “De todos os folguedos, o Guerreiro é o que está em primeiro lugar na preferência dos alagoanos” (TENÓRIO, 2013, p. 61).

A cores, a sonoridade e os passos dão o ritmo ao folgado que surgiu a partir do Reisado, por volta de 1930. De acordo com Apratto, isso aconteceu porque foram feitas inclusões criadas pelos Mestres tendo o incentivo do público, que costumava interagir com as apresentações, mobilizando todas as classes sociais.

Com isso, o entusiasmo do Mestre levava à criação de novas peças, novos passos e personagens. E, aos poucos, a brincadeira foi se distanciando do modelo inicial, a tal ponto que passou a formar outro folgado com “função” própria. (TENÓRIO, 2013, p. 61).

Essa transição de Reisado para Guerreiro não aconteceu repentinamente. Nos estudos do historiador, foi no ano de 1935 que Arthur Ramos³ se tornou o primeiro pesquisador a citar o auto do Guerreiro em seu livro o “O *Folk-lore* Negro do Brasil”, mas foi somente em 1945 que o termo se popularizou, conforme expõe ao citar o folclorista Pedro Teixeira⁴. Isso porque a partir de uma apresentação do Reisado do Engenho Boa Sorte, em São Paulo, além de serem incorporados novos elementos, houve encenação de um episódio de guerra com os “Guerreiros” se digladiando, surgindo daí o nome que o popularizou (TENÓRIO, 2013, p. 63).

Assim como o Reisado, é considerado um folguedo natalino, tendo um cunho religioso ao celebrar o nascimento do menino Jesus. Em média, costuma reunir 36 participantes na composição de diversos personagens que cantam e dançam ao interpretarem histórias escolhidas pelos mestres. Não há um número exatamente fixo destes personagens, uma vez que os grupos podem acrescentá-los ou diminuí-los segundo suas realidades, tanto de volume de componentes quanto de condições financeiras. Mas quando se pesquisa o tema, percebe-se que há um certo consenso de que os seus personagens principais são: Rei, Rainha, Mestre, Contramestre, General, Lira, Índio Peri e seus vassallos, Palhaço, Mateus, Sereia, Estrela de Ouro, Estrela Republicana, Estrela Brilhante, Catirina, Caboclinho, Palhaço, Mateus, Borboleta, Banda da Lua, Boi, os embaixadores e as figuras.

³ Arthur Ramos (Pilar-AL, 07/07/1903|Paris-França, 31/10/1949) foi folclorista, antropólogo e médico formado pela Faculdade de Medicina da Bahia (1926). Especializou-se em psiquiatria e, adepto da corrente culturalista, em antropologia, aplicou a psicanálise ao estudo dos fenômenos sociais. Como professor de Antropologia e Etnografia da Faculdade Nacional de Filosofia (1939), dedicou-se aos estudos da psicanálise e higiene mental, quando passou a pesquisar religiões e folclores negro, sendo um pioneiro do estudo das influências culturais que os negros exerceram no Brasil. Percebendo esta influência nas representações folclóricas, publicou alguns livros sobre o tema, a exemplo de “O Folk-lore Negro no Brasil, Demopsicologia e Psicanálise” (1935); e “Estudos do Folk-lore. Definição e Limites. Teoria da Interpretação” (1951 – póstumo); e artigos como “O Folclore Musical no Brasil”, “Autos de Natal” e “O Folclore do São Francisco”.

⁴ Pedro Teixeira (Chã Preta, atual Viçosa-AL, 12/10/1916|Maceió-AL, 12/06/2000) foi folclorista, historiador e professor, tendo sido membro e presidente da Comissão Alagoana de Folclore, membro da Sociedade de Cultura Artística de Alagoas, do Conselho Estadual de Cultura e do Conselho Consultivo da Fundação Teatro Deodoro (FUNTED) e sócio do Instituto Histórico e Geográfico de Alagoas (IHGAL). Entusiasta, foi patrocinador de um Pastoril em sua terra natal. Entre suas obras estão: Folclore, Dança, Música e Torneio (1978); e Sobrevivência da Lúdica Folclórica em Alagoas (1976). Estes temas também circundaram discursos e artigos, a exemplo de quando recebeu o Título Honorário de Maceió, em maio de 1980, e proferiu o discurso “Turismo do Folclore das Alagoas”, e o artigo “Andanças Pelo Folclore”, publicado em 1998 pela pró-Reitoria de Extensão da Universidade Federal de Alagoas (UFAL). Foi um frequente colaborador do Boletim Alagoano de Folclore.

Em artigo intitulado “Criar, cantar e dançar: as pessoas por trás das figuras e os elementos formadores dos Guerreiros”, de autoria de Juliana Gonçalves⁵ e publicado na Revista de Estudos e Investigações Antropológicas (REIA), em 2017, estudou dois Guerreiros: o Mensageiros de Padre Cícero, localizado no conjunto Santos Dumont, na parte alta de Maceió; e o Vencedor Alagoano, no conjunto Joaquim Leão, também na capital. De sua observação, a antropóloga fala sobre alguns personagens deste folguedo:

MESTRE - organiza o folguedo;

CONTRAMESTRE - auxilia o mestre na organização do grupo;

A RAINHA - ajuda o mestre a organizar os dois cordões, por isso, posiciona-se no meio, sendo responsável por manter os personagens em suas posições. Acompanha o mestre na cantoria;

CONTRAMESTRE - auxilia o mestre na organização do grupo;

PALHAÇOS – animam o auto contando piadas, divertindo as figuras e interagindo com o público e com o mestre, ajudando-o a prender a atenção da plateia. Como são os personagens cômicos do folguedo, a pintura facial torna-se importante para ‘camuflar’ a identidade para que fique claro que, naquele momento, quem fala é o palhaço e não a pessoa do brincante.

EMBAIXADORES – cantam com o mestre e têm como função conduzir os brincantes quando o cordão troca de lugar. Por isso, posicionam-se ao lado do mestre e à frente dos cordões;

FIGURAS – compõem as duas fileiras de pessoas, chamadas de cordões. Devem cantar junto com o mestre, dançar todo o tempo todo e saber fazer

⁵ À época, doutoranda em antropologia pelo Programa de Pós-Graduação em Antropologia, da Universidade Federal de Pernambuco (PPGA-UFPE), e mestre em antropologia pela mesma instituição.

as embaixadas (momento em que empunham as espadas ‘rezando’ a algum santo pedindo proteção). Quanto mais figuras, mais dinâmica a apresentação.

Ainda há personagens que não foram retratados neste estudo. Na dissertação de mestrado “O Guerreiro Alagoano: corpo e pedagogia multirreferencial”, apresentada na Universidade Federal da Bahia (UFBA) pelo pedagogo e dançarino Cláudio Silva⁶, há mais um personagem:

MATEUS - espécies de palhaços ou bobos (palhaço amedrontador), dividem atenção com o mestre. Vestem roupas alegres e pintam o rosto de preto com pó de carvão. Com um aspecto um pouco ‘assustador’, servia de ‘ameaça’ para as crianças desobedientes [ajudando a manter a ordem durante a apresentação].

Além do objeto de pesquisa, tanto a antropóloga Juliana Gonçalves, quanto o dançarino Cláudio Silva têm como ponto comum a observação de que alguns personagens deixaram de ser representados no folguedo, principalmente devido ao tempo das apresentações, que ao longo dos anos foi sendo diminuído. Um destes personagens foi o Índio Peri.

Destaco que a parte do índio Peri não é mais apresentada pela questão do tempo de apresentação que ficou curto e da memória perdida deste conhecimento com a morte dos Mestres que o possuíam, a exemplo, do Mestre Verdellino⁷ e da Mestra Maria Vitória da Silva⁸, ambos falecidos. (SILVA, 2015, p. 50).

⁶ Pedagogo graduado pela Universidade Federal de Alagoas (Ufal), performer, ator e dançarino graduado pela Escola de Dança da Universidade Federal da Bahia (UFBA) e mestre em Artes Cênicas pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, também na instituição baiana. A tese aqui citada foi apresentada em 2015.

⁷ Mário Francisco de Assis, o Mestre Verdellino, nasceu em 1945, e desde os oito anos de idade, acompanhando os pais em feiras, tornou-se como cantador e poeta, fazendo da rima seu meio de sustento. Em 1968, veio morar em Maceió e começou a dançar no guerreiro do professor Pedro Teixeira. Ao substituir o mestre, passou a comandar definitivamente o grupo. Ao lado Teixeira, percorreu o país em festivais e encontros de cultura popular. Com suas rimas e bandeiro, destacou-se no cenário cultural de Alagoas, sendo citado pelo mestre Ariano Suassuna como um dos maiores poetas populares.

⁸ Mestra Vitória nasceu em Viçosa, em 1938, e começou a dançar o guerreiro com seus familiares aos oito anos de idade. Ao vir morar em Maceió, engajou-se no guerreiro Vencedor Alagoano. Tempos depois, criou o afamado guerreiro Leão Devorador, sendo a única mulher em Alagoas a representar o

O mestre Juvenal⁹ ainda fala que antigamente nos grupos de Guerreiros existia o entremeio da Lira, uma índia, que também era rainha, e é morta pelo índio Peri, por causa do ciúme sentido por este. Atualmente, a parte da Lira foi suprimida, pois, além deste entremeio durar mais de uma hora, os atuais brincantes não têm paciência de aprender, e durante as apresentações, como o tempo destinado aos grupos é reduzido, ficaria impossível algum grupo apresentar esta parte na íntegra. (GONÇALVES, 2017, p. 161).

As peças do Guerreiro são estruturadas com partes cantadas e dançadas, tendo as embaixadas, que são as partes declamadas, e os entremeios ou figuras, que são as curtas representações dramáticas. Possuem a guerra como tema central, “a metáfora do poder, da conquista e da luta dentro do espírito que rege as danças populares do tipo chamado Reisados” (SILVA, 2015, p. 46), mas também pode representar a luta dos brincantes e mantedores desta prática. A Figura 3 traz esse contexto:

Figura 3 - Metáforas do Guerreiro alagoano.



Fonte: A autora, 2021.

Índio Peri no guerreiro que, depois do mestre, é uma das mais importantes figuras. Participou do projeto “Sonora Brasil”, do Sesc AL, percorrendo, junto com o mestre Verdellino, o Brasil, do sul ao norte, durante quarenta dias. Faleceu em 2008, deixando o guerreiro aos cuidados de sua filha Anadeje Morais da Silva, que divide a coordenação com o mestre Djalma de Oliveira.

⁹ Juvenal Leonardo Jordão, mais conhecido como Mestre Juvenal, do folgado Guerreiro Vencedor Alagoano, faleceu aos 81 anos em 2015. Nasceu em 1933, em Anadia (AL), e aos 22 anos formou o seu próprio guerreiro e atuou como mestre durante três anos, mas foi quando veio morar em Maceió que conheceu o sargento Wilson e o José Tenório. Juntos, criaram o guerreiro Vencedor Alagoano. Durante três anos, participou como agente cultural do projeto “Mestre vai à Escola”, da Secretaria Estadual de Educação. Em 2005, foi declarado “Patrimônio Vivo” por meio da Lei Estadual de Registro do Patrimônio Vivo.

Ao se analisar imagens de apresentações, percebe-se um certo padrão na composição visual dos trajes. Não necessariamente pelas cores, pois quanto mais colorido, bordado e chamativo, melhor! Mas sim pela distinção entre os personagens. E isso foi demarcado pela antropóloga Gonçalves (2017, p. 166), que observou cinco modelos:

MESTRE - calça comprida, camisa, chapéu e apito. O **contramestre** possui traje semelhante.

RAINHA - um vestido, uma saia de fitas (ou saiote) e um bolero.

PALHAÇO - um macacão feito em tecido de chita devido ao colorido, face pintada.

MATEUS - semelhante à vestimenta do palhaço.

FIGURAS – vestem-se de forma igual, sendo um vestido, saia de fitas de cetim e um bolero. O traje se assemelha ao da rainha.

Um ponto importante na identificação deste folguedo é o chapéu. É por meio dele que se demonstra a hierarquia e posições dos personagens, sendo obrigatórios para o Rei, a Rainha, os dois Embaixadores, o Palhaço e o Mateus. Havendo o Índio Peri, deve utilizá-lo também. Já os Metres e Contramestres não são personagens, mas utilizam o chapéu em formato de igreja para demonstrarem a posição de poder dentro do grupo (GONÇALVES, 2017, p. 168).

Podemos perceber que os significados do Guerreiro são armazenados no chapéu do mestre, símbolo maior do folguedo. Clifford Geertz (2013: 93), escreve que é no símbolo que os significados são armazenados. O sentimento de respeito pelo chapéu dentro do Guerreiro é evidente, principalmente diante do uso deste pelo mestre. Quando eu perguntei ao mestre André, em uma entrevista em sua residência, sobre crença religiosa do seu Guerreiro, ele me disse que pelo formato do chapéu dá para saber que são pessoas católicas e fortemente devotas aos santos da Igreja. (GONÇALVES, 2017, p. 169).

E se o chapéu identifica o personagem na hierarquia do Guerreiro, naturalmente há distinções entre eles, sendo elas demarcadas pelos formatos, conforme ilustrado na Figura 4.

Figura 4 - Hierarquia dos chapéus do folgado Guerreiro.



MESTRE

Chapéu maior e em formato de igreja.

RAINHA

Tem o formato de coroa.

EMBAIXADORES

Possui três torres em formato de igreja, sendo menor do que o do Mestre.

PALHAÇO

Formato quadrangular constituído em três andares.

FIGURAS

Chapéu menor e mais simples.

Observações:

Deve ser colorido em referência ao Natal e ao nascimento de Cristo (época de cores);

Os brilhos e os espelhos fazem alusão à estrela que guiou os três Reis Magos na noite de Natal.

Fonte: Juliana Gonçalves, 2017 | Foto: Prefeitura de Maceió

Fonte: A autora, 2021.

Seja pela alegria dos brincantes, pelos brilhos e cores vibrantes, ou simplesmente pelas metáforas que representam as lutas diárias das pessoas por trás dos personagens, o fato é que o Guerreiro Alagoano acabou se tornado referência de seu povo. Não é raro o chapéu, símbolo forte deste folgado, ser utilizado como ícone para se referir ao Estado, à cultura e ao povo.

Por tudo isso, o Guerreiro traz em si, ao alagoano, uma identidade própria; uma sensação de pertencimento. E isso pode ser percebido por diversas formas de expressão, desde a inspiração de peças artísticas, passando por itens de moda, logotipos e até mesmo tatuagens, como podemos perceber na Figura 5, Figura 6, Figura 7 e Figura 8.

Figura 5 - Artes gráficas com alusão ao Guerreiro.



Fonte: 1. Selo comemorativo dos Correios, série Manifestações Folclóricas – Guerreiros, em 1975 (www.acervodeselos.com.br/2017/02/guerreiros.html); 2. Ícone em nome de espetáculo da companhia O Clã da Dança, 2021 (<https://www.instagram.com/p/CKkxzIbJNxK/>); 3. Uso em logomarca em loja alagoana (<https://www.instagram.com/p/CNpJt-9pjOa/>).

Figura 6 - Peças de arte popular e artesanato inspiradas no folgado.



Fonte: 4. Coreto com Guerreiro, artista Nilson Barbosa, 2021 (<https://www.instagram.com/p/CJtz2xqBg4t/>); 5. Guerreiros, do ceramista Lucas Yguaratã, 2021 (https://www.instagram.com/p/CRE_dMds0vN/); 6. Guirlanda natalina da artesã Larissa Lima, 2020 (<https://www.instagram.com/p/CHtATBPLmLe/>).

Figura 7 - Arte urbana.



Fonte: Painéis de arte urbana dos artistas: Levy Paz (<https://www.instagram.com/p/CRj0vBjXtd/>), 2021; 8. Sagaz (<https://www.instagram.com/p/BwIN10hHTkC/>), 2019; e 9. Yara Pão (<https://www.instagram.com/p/CMVgKnRLKXx/>), 2021.

Figura 8 - Tatuagens



Fonte: Com inspirações no Guerreiro Alagoano, tatuagens de João Morais (nº 10, <https://www.instagram.com/p/COI8MwOJFwI/>), 2021; Thiago Dragon (nº11, <https://www.instagram.com/p/BthXRbFBEnO/>), 2019; e Rob Santos (nº 12, <https://www.instagram.com/p/CEkgbGUgLOf/>), 2020.

Ao se estudar este folguedo, percebe-se que embora tenha surgido por volta de 1930, suas raízes são mais históricas, pois surgem a partir do Reisado e carregam em si a vivência de todos os que foram brincantes desde os primórdios, uma vez que seu conhecimento perpassa de forma oral entre gerações. Mas ao

mesmo tempo em que é tradicional, resistindo ao longo de décadas, é também contemporâneo, sendo revivido por grupos 'deste tempo' atual (SILVA, 2015, p. 128).

2.2. Design de Interiores

O modo como as pessoas decoram seus lares fala muito sobre elas. São gostos e preferências refletidos na escolha dos móveis, cores e objetos. “A casa é um reflexo da nossa história e da maneira como vivemos”, já nos diz Maurício Arruda (ARRUDA, 2018, p. 16). Traduzindo o que é mais significativo a seus moradores, naturalmente é comum se ver mais de um estilo decorativo em um mesmo ambiente, trazendo a identidade do morador ou da família que ali habita.

Encontrar a harmonia desse caminho é a essência do Design de Interiores, “uma atividade multidisciplinar que envolve a criação de ambientes internos que articulam o clima e a identidade por meio da manipulação dos volumes espaciais, da colocação de elementos específicos e mobiliário, além do tratamento de superfícies”, assim definido por Graeme Brooker e Sally Stone (BROOKER, 2014, p. 12). Segundo estes autores, a profissão de decorador de interiores surgiu no século XX, inicialmente de forma amadora, mas com a crescente popularidade e a gradativa emancipação feminina, passou a ser vista como uma possível profissão para as mulheres, já tão habituadas ao coletivo comum de que era delas a obrigação de decorar o ambiente doméstico.

Mas vale ressaltar que, apesar dessa visão, era muito mais comum que o trabalho fosse desempenhado por arquitetos, artesãos e decoradores. Se por um lado estes profissionais eram requisitados pelos “novos ricos” que surgiam na sociedade capitalista e desejavam mostrar seu poder, contratando-os para redecorarem seus lares; por outro, foi esse movimento que fez aumentar a distância entre o projeto arquitetônico e a decoração interior das edificações.

A profissão de decorador de interiores foi, de fato, uma inovação do século XX e a decoração residencial converteu-se em um *hobby* cada vez mais popular. Muitos desses primeiros decoradores de interiores eram membros da aristocracia que vislumbraram a oportunidade de explorar seu bom gosto e sofisticação para ajudar os *nouveaux riches*, que possuíam poder aquisitivo para adquirir decorações luxuosas, mas precisavam de assessoria para obter os efeitos desejados. (GIBBS, 2017, p. 24).

Nesse contexto, pode-se perceber que, da forma como a concebemos, a profissão de designer de interiores é relativamente nova, pois foi somente no século XXI que, o que antes era área de atuação de “amadores talentosos”, passou a ser uma profissão reconhecida e que requer conhecimento técnico, conforme observa Jenny Gibbs, fundadora e diretora *KLC School of Design*, em Londres, ao afirmar que os designers de interiores vivem, hoje, um momento de ascensão “em que esses profissionais estão capacitados a maximizar o uso do espaço, introduzir materiais e acabamentos inovadores e incorporar a tecnologia fundamental para a vida atual” (GIBBS, 2017, p. 26).

Esse conhecimento técnico é o que torna possível diferentes estilos coexistirem pacificamente em um mesmo ambiente, transpirando identidade e criando decorações únicas. Para isso, é necessário observar alguns princípios do Design de Interiores, os quais, segundo Miriam Gurgel (GURGEL, 2018, p. 31), são: equilíbrio, quando os pesos visuais se neutralizam; ritmo, quando a repetição de uma forma ou elemento dá coerência ao projeto; harmonia, quando o conjunto se relaciona e interage; unidade, quando o exterior e o interior conversam entre si; escala e proporção, quando o projeto se adequa ao tamanho do espaço; contraste, como ferramenta de valorização; ênfase e centros de interesse, quando se destaca um elemento; e variedade, quando vários elementos são usados para criar um ambiente dinâmico e particular.

Porém, o fato de haver um ‘norte’ não significa que os projetos acabem se padronizando, pois as diferentes necessidades dos clientes, sejam em ambientes residenciais ou comerciais, exigem que o profissional busque inovar, apresentando soluções criativas.

A maioria dos projetos de interiores baseia-se exclusivamente nos princípios básicos do design, mas alguns dos trabalhos mais inovadores podem surgir quando o designer, considerando esses princípios, rompe barreiras de forma intencional para experimentar diferentes conceitos e formas de harmonização. Esse processo pode incluir a combinação de um design purista com um clássico, a abertura dos espaços, layouts assimétricos, a especificação de materiais pouco habituais ou, inclusive, o uso de acabamentos e cores comuns de formas inovadoras. (GIBBS, 2017, p. 40).

A criação do conceito ajuda nesse processo que, aliado à flexibilidade de ideias e pensamentos, fará com que se tire o melhor proveito do espaço, além de

aliar estética e funcionalidade ao ambiente. E se em ‘tempos normais’ já havia a busca por algo que deixasse a casa com a ‘cara’ de seus moradores, durante a pandemia do Covid-19 esse olhar voltado para o lar foi ampliado.

Nesta nova realidade, se antes a rotina diária fazia com que as pessoas permanecessem mais em ambientes externos, entre trabalhos e compromissos sociais, as necessidades de conforto ou adequações ao próprio estilo de vida acabavam passado despercebidas em sua maior parte. Isto começou a mudar com o advento do isolamento social, quando as pessoas passaram a experimentar mais a vivência de suas casas.

Com isso, os estímulos à mudança, às pequenas adaptações e reformas, principalmente em ambientes voltados ao trabalho on-line, tornaram-se uma realidade tão forte que as vendas de materiais de construções cresceram significativamente no país, tanto no varejo quanto no atacado. Lembrando que o atacadista vende itens como ferragens, ferramentas, materiais elétricos, hidráulicos, pisos e outros a pessoas jurídicas, ou seja, a lojas de materiais de construção, as quais, por sua vez, vendem no varejo ao consumidor final. Em Maceió, enquadraram-se neste último segmento lojas como Leroy Merlin, Carajás, Paragominas e Tupan, que além de oferecerem este tipo de materiais, também comercializam móveis, eletros, utensílios domésticos e itens decorativos. No caso da Leroy, destacam-se ainda os produtos e serviços que possibilitam a realização de projetos do tipo ‘faça você mesmo’, a exemplo dos cortes de madeiras feitos sob medida.

Em Alagoas, a Secretaria de Estado da Fazenda de Alagoas (Sefaz AL) passou a emitir, a partir de maio de 2020, um Boletim Econômico a partir da análise das notas fiscais eletrônicas emitidas a cada mês. O objetivo foi avaliar os efeitos das medidas de isolamento social na economia do Estado e, a partir daí, subsidiar a tomada de decisões do próprio governo.

Em maio de 2020, quando comparado ao mesmo período de 2019, as vendas no atacado de material de construção cresceram 20,03%, mais do que o dobro da venda de medicamentos (9,13%), principalmente considerando o momento pandêmico. Paralelamente, o varejo de vestuário, que em tempos ‘normais’ alavancam as vendas, apresentou queda de -81,55%. No mês seguinte, em junho de 2020 (em relação a junho de 2019), no atacado, houve crescimento de 87% no

comércio de cimento e de 57% no de material de construção, enquanto o varejo de vestuário (-75%), calçados (-74%) e tecidos (-42%) continuavam a cair. Essa tendência de crescimento das vendas de material de construção foi uma constante, como se percebe na tabela abaixo com dados de maio de 2020 ao mesmo mês de 2021.

Figura 9 - Indicadores alagoanos.

VENDAS DE MATERIAL DE CONSTRUÇÃO EM ALAGOAS		
2020	ATACADO	VAREJO
Maio	↑ 20,03%	-
Junho	↑ 57%	-
Julho	↑81%	↑48%
Agosto	↑43%	↑50%
Setembro	↑39%	↑59%
Outubro	-	↑36%
Novembro	↑49%	↑9%
Dezembro	-	-
2021	ATACADO	VAREJO
Janeiro	↑ 19%	-
Fevereiro	↑ 10%	↑ 35%
Março	↑ 60%	↑ 67%
Abril	↑ 115%	-
Maio	↑ 46%	-

Fonte: Tabela desenvolvida pela autora, em 2021, a partir de dados divulgados pela Secretaria de Estado da Fazenda de Alagoas (Sefaz AL).

Embora estes indicadores não contemplem a totalidade, pois a Sefaz não disponibiliza o Boletim Econômico na íntegra, mas sim seleciona alguns indicadores e os divulga por meio de sua assessoria de comunicação, os números sinalizam uma tendência que destacou positivamente a área de Design de Interiores.

Isto porque imersas em suas casas como parte das políticas públicas de enfrentamento visando desacelerar o ritmo de contaminação do coronavírus e com as atividades sociais suspensas, convivendo ainda com as restrições de funcionamento das atividades comerciais não essenciais, as pessoas mudaram o ritmo de consumo: se não há para onde ir, não há motivo para comprar roupas,

calçados e acessórios. Por outro lado, com mais tempo em casa, as pessoas passaram a sentir vontade de organizar e transformar ambientes, fosse devido à necessidade de ocupar a mente, mantendo a serenidade em tempos de incertezas das mais variadas ordens, fosse pela percepção de que aquele cantinho até então perfeito quando utilizados por pouco tempo, agora causava desconforto com o uso prolongado. Ou até mesmo pelo fato de já desejar uma mudança, mas pela falta de tempo para se dedicar acabava sendo adiada. Uma pesquisa do Grupo Consumoteca, agência especializada em levantar tendências de consumo, atestou que 55% das pessoas da classe A e 39% da C promoveram mudanças na decoração de seus lares na pandemia (BRAUN, 2021, online).

Independentemente da motivação, o fato é que o e-commerce de móveis teve alta de 94,4%, em maio de 2020 em relação ao mesmo mês de 2019, com um faturamento total de R\$ 2,51 bilhões, segundo dados da pesquisa realizada pelo Movimento Compre&Confie em parceria com a Associação Brasileira de Comércio Eletrônico (ABComm) (MÓVEIS DE VALOR, 2021, online). O fechamento das lojas físicas, o trabalho em regime de home office e as aulas online contribuíram para este desempenho.

Esse comportamento se refletiu no mercado de Arquitetura e de Design de Interiores. A Archademy, plataforma de negócios de Arquitetura e Design de Interiores do Brasil, desenvolveu o estudo “O impacto comercial da COVID-19 para Arquitetos e Designers de Interiores”. Segundo o levantamento, que envolveu 650 escritórios do país, 59,5% das propostas de segmento residencial foram focadas em reformas de layout. No geral, 77,5% dos escritórios foram consultados para a realização de projetos voltados ao lar, sendo que 50,5% buscavam adaptar espaços para que fosse possível desempenhar as funções do trabalho; 47,5% buscavam melhorias nas áreas de convivência familiar; 21,5% objetivavam adequar espaços para crianças.

Em um artigo intitulado ‘Como será o universo da arquitetura e do design pós-pandemia?’, o arquiteto, professor e membro do Comitê de Arquitetos e Designers da ForMóBILE, Rogério Gaspar, acredita que os novos hábitos irão influenciar uma eventual mudança de comportamento, uma vez que faz parte da

responsabilidade do profissional de arquitetura e de design humanizar os espaços (GASPAR, 2021, online).

2.3. Design de Superfície

Talvez não seja exagero dizer que tudo ao nosso redor é superfície. Salvo algumas características fluidas e gasosas, a exemplo da água e do ar, se algo apresenta firmeza, é possível tornar-se a superfície de comunicação para alguém. E a história nos demonstra isso. Desenhos rupestres, pergaminhos em pedras ou folhas de arroz, mensagens em paredes milenares e até as tatuagens como identidades coletivas comprovam que desde o início da civilização, o homem tem a necessidade de transmitir mensagens.

Com o passar do tempo, naturalmente evoluiu o processo destas comunicações, bem como surgiram novas ferramentas e modos de expressão. Mas há um ponto em comum: salvo o conhecimento replicado de forma oral, ainda é preciso se utilizar de uma superfície como meio de amparo ao que se quer passar, seja em forma de texto, ilustração, registro fotográfico ou desenho. Até mesmo um vídeo precisa de algo que o capture.

Na área de design, muitas são as possibilidades de trazer à superfície cores, desenhos e formas, sendo um campo fértil para a criatividade no desenvolvimento de padrões visuais, campo de estudo do Design de Superfície. Mas há de se destacar que não basta a criatividade do designer, sendo preciso considerar aspectos técnicos, mercadológicos e de produção. É o que ressalta a designer de superfícies e consultora de cores, Renata Rubim, ao buscar uma reflexão que delimite a área de atuação com ênfase na valorização do papel de cada especialidade do design.

No campo do Design de Superfície, alguns empresários têm a visão de que o processo criativo é responsabilidade do artista plástico como, se por exemplo, um cobertor não contivesse em seu projeto várias informações técnicas, mercadológicas e de produção. Um artista não precisa se preocupar com todas essas questões. Por outro lado, é justo, é pertinente um artista plástico ter seu trabalho adaptado para a superfície de um produto têxtil, cerâmico etc.? (RUBIM, 2013, p. 26).

E assim vai questionando se é pertinente ao designer de superfície fazer trabalho gráfico, e vice-versa, ou elaborar projetos de casas, já que arquitetos

costumam efetuar projetos de padronagens, área do designer de superfície. “São questionamentos polêmicos que exigem profundas reflexões por parte dos designers profissionais, para que se possa ter mais claro qual é o nosso papel”, arremata Renata (RUBIM, 2013, p. 27).

Em um artigo intitulado ‘Design de superfície - Uma experiência tridimensional’, a artista plástica e professora adjunta da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Teresinha Barachini, observa que alguns profissionais limitam o design de superfície a áreas que receberão desenhos, cores e texturas, desconsiderando as aplicações e os diferentes suportes destas inserções, não dando atenção ao processo de criação. De acordo com Flávio Anthero dos Santos (BARACHINI *apud* SANTOS, 2000, online), o design não deve ser associado somente à aparência dos produtos. Caso isto ocorra, reflete um processo “mal gerenciado e que nem todas as possibilidades acerca do produto e do mercado foram devidamente levantadas, analisadas e solucionadas adequadamente”.

Considerando que a própria ideia do que vem a ser design de superfície é relativamente nova, tendo sido introduzida no Brasil na década de 1980 (RUBIM, 2013, p. 21), as discussões sobre as particularidades e desdobramentos deste segmento trazem um campo fértil e de boa relevância. Porém, no tocante a este trabalho, iremos nos ater à questão mais técnica relacionada à criação de padronagens, dado ao fato de que o objetivo presente é o desenvolvimento de uma linha de papel de paredes. Neste quesito, é de bom tom conceituar o que vem a ser Design de Superfície.

Pesquisas sobre o tema apontam que a expressão *surface design*, ou design de superfície, surgiu em 1977 a partir da criação da *Surface Design Association*. À época, relacionava-se ao universo têxtil, embora já fosse aplicado em cerâmicas e papelaria. E apesar de ser um termo já adotado no Brasil desde os anos 80, somente em 2005 foi reconhecido pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) como especialidade na área do Design.

Segundo Rüttschilling (2008, p. 23), o design de superfície envolve criatividade e técnica no “desenvolvimento de qualidades estéticas, funcionais e estruturais, projetadas para constituição e tratamentos de superfícies, adequadas ao contexto sociocultural e às diferentes necessidades e processos produtivos”.

Adequando-se a diferentes necessidades e contextos, naturalmente o design de superfície confere características perceptivas, “principalmente por meio de texturas visuais, táteis e relevos, com o objetivo de reforçar ou minimizar as interações sensório-cognitivas entre o objeto e o sujeito” (FETTERMANN *apud* SCHWARTZ, 2008, p. 5).

Renata Rubim (2013, p. 29) aponta algumas considerações além da superfície:

- 1. Design de Superfície não é superficial** – superficial porque é a camada aparente, externa, da superfície; não no sentido de desnecessário, descartável e inútil;
- 2. Design de Superfície não é necessariamente bidimensional** - a bidimensionalidade não é condição para que o design seja considerado de como de superfície. O designer pode projetar para a superfície que quiser, mas deve se aproximar das etapas de produção;
- 3. Design de Superfície não precisa ser uma superfície contínua** - o ideário coletivo associa pensa o design de superfície como uma estampa corrida, mas tanto pode ser um padrão contínuo, como também um padrão, um modelo ou um molde. Para ela, a confusão se dá porque, em português, não existe palavra que traduza corretamente a inglesa *patterns*;
- 4. Cor também é um tratamento** - a cor na superfície, ainda que unitária, não surge de forma aleatória. Alguns processos anteriores aconteceram para que o material adquirisse a cor. Então, deve-se considerar que, muitas vezes, o projeto de cor é um projeto de Design de Superfície;
- 5. Design de Superfície, às vezes, é design de produtos** - algumas superfícies funcionam como produto porque elas não existem para cobrir ou revestir, mas existem por si só, a exemplo de tapetes e laminados.

Embora Rubim (2013, p. 32) ressalte que o design de superfície não se vincule somente a estampas contínuas, o fato é que essa é uma das suas características mais populares. Certamente a ampla utilização na estamparia têxtil tenha contribuído para essa visão, mas não há como negar que algumas especificidades conduzem a isso; afinal, este tipo de design utiliza-se de conceitos como módulo, repetição e *rapport*, de forma que ao olhar o ‘super módulo’, ou seja, a reunião de muitos módulos formando um padrão, fica praticamente impossível afirmar em qual ponto começa a padronagem.

Relembrando os conceitos de plástica, módulo é “a menor área que contém todos aqueles elementos visuais que fazem parte da imagem, ele é a unidade da padronagem” (BONIFÁCIO, 2013, online). Por sua vez, a “padronagem é formada a partir da composição e organização dos elementos presentes no módulo em si e do *rapport* desse módulo”. (Ibidem).

Nesse processo criativo, algumas técnicas ajudam o profissional a compor a imagem, textura ou outro tratamento que irá resultar na superfície trabalhada. A seguir, veremos algumas técnicas do sistema de reprodução.

2.3.1. Sistemas de reprodução

Como sabemos, por mais criativo que seja o designer, há sempre um ponto de partida técnico por detrás de suas escolhas. E para conhecer um pouco deste universo, como na base conceitual sobre Design de Superfície foram utilizadas as reflexões da designer Renata Rubim, a composição desta nova etapa irá recorrer às lições de Evelise Rüttschilling e de Renata Freitas.

Autora do livro Design de Superfície, Evelise Rüttschilling é professora Titular da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, lecionando no curso de bacharelado em Artes Visuais e no Mestrado e Doutorado em Design, além de coordenar o Núcleo de Design de Superfície da (UFRGS). Também abordando a temática, mas com foco nas ações de comunicações táteis no processo criativo, Renata Freitas tem formação em design gráfico e é Doutora e Mestre em Comunicação e Semiótica.

Embora as obras das autoras tenham abordagens diferenciadas, há uma convergência no tocante às técnicas que podem ser aplicadas no desenvolvimento

de padrões com a finalidade de cobrir superfícies. Como o objetivo é a criação de uma linha de papel de parede, a técnica utilizada será a de repetição linear, na qual há o deslocamento do módulo de modo a haver um encaixe perfeito nos pontos de encontro. “Esse é o princípio do pensamento modular têxtil, ainda muito influente nos projetos atuais” (FREITAS, 2011, p. 57). E é o cuidado nessa etapa, somado à qualidade do desenho reproduzido, que irá resultar em um bom elemento visual, já que “a concepção da arte (desenho), ou seja, a criação dos elementos visuais e a maneira como se arranjam sobre o fundo, define o sucesso do trabalho” (RUTSCHILLING, 2008, p. 61). E seguindo com seu pensamento, a designer elenca algumas funções dos elementos visuais:

Figuras ou motivos: formas ou conjunto de formas não interrompidas. Os motivos são recorrentes, apresentando variações de tamanho, posição e, em alguns casos, pequenas alterações.

Elementos de preenchimento: preenche o plano ou a camada, promovendo a ligação visual e tátil. Em geral, correspondem a tratamentos dos fundos, mas também podem interagir com os motivos posicionados sobre ele.

Elementos de ritmo: têm mais força/tensão visual do que os demais elementos da composição e sua repetição confere o sentido de continuidade (propagação do efeito) e contiguidade (harmonia visual).

Uma vez definida a arte e estruturada a disposição dos elementos, surge o módulo. É sua repetição que irá definir o resultado e, a depender do arranjo, apresentar diferentes composições. Considerando isto, não seria exagero dizer que o módulo é a essência da arte/desenho que se deseja criar dentro da dimensão a ser trabalhada no design de superfície. Não à toa as autoras se debruçaram sobre seu conceito.

Para Freitas (2011, p. 66), o módulo é desenvolvido a partir dos motivos dispostos é uma área predeterminada, podendo conter uma figura ou mais elementos. “O significado da palavra módulo indica o objetivo deste em ajustar-se e

reunir-se a outras unidades análogas de modo a formar um todo homogêneo e funcional”.

Com outras palavras, mas com a mesma essência, Rüttschilling (2008, p. 64), define módulo como “unidade de padronagem, isto é, a menor área que inclui todos os elementos visuais que constituem o desenho”. Uma vez constituído o módulo, o designer estuda as possíveis combinações e define o sistema de repetição, etapa que a autora classifica como encaixe dos motivos entre os módulos. Para ela, a noção de encaixe tem como base dois princípios: continuidade e contiguidade (pontos também enfatizados pela autora ao falar sobre os elementos visuais).

Continuidade: sequência ordenada e ininterrupta de elementos visuais dispostos sobre uma superfície, garantindo o efeito de propagação.

Contiguidade: harmonia visual na vizinhança dos módulos, estado de união visual. De maneira que, quando repetidos lado a lado e em cima e embaixo, os módulos formam um padrão. O sucesso é verificado na medida em que a imagem do módulo desaparece, dando lugar à percepção da imagem contínua, revelando outras relações entre figura e fundo, novos sentidos e ritmos. (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 64 - 65).

A harmonia entre os encaixes é fundamental para que o sistema de repetição (*repeat*, em inglês; *rapport*, em francês) se ajuste formando um todo homogêneo ao permitir a continuação do desenho. Do contrário, “se existir algum tipo de obstáculo/*gap* que desarmonize o sistema de repetição, a continuidade é interrompida, afetando a percepção do todo” (FREITAS, 2011, p. 70).

As possibilidades de repetição são múltiplas, uma vez que mudança de disposição ou direcionamento de um ou vários módulos dá origem a uma nova imagem. Do ponto de vista técnico, os arranjos do módulo podem ser organizados por meio de sistemas:

Sistemas Alinhados: as unidades são colocadas lado a lado, acima e embaixo, seguindo uma grade com linhas horizontais e verticais (FREITAS, 2011, p.59). Pode haver variação da posição do desenho dentro da cédula por meio de translação, quando se mantém a direção original, mas o módulo se desloca sobre um eixo; rotação, quando há o deslocamento radial; e reflexão, quando ocorre o espelhamento de um eixo ou de ambos (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 68).

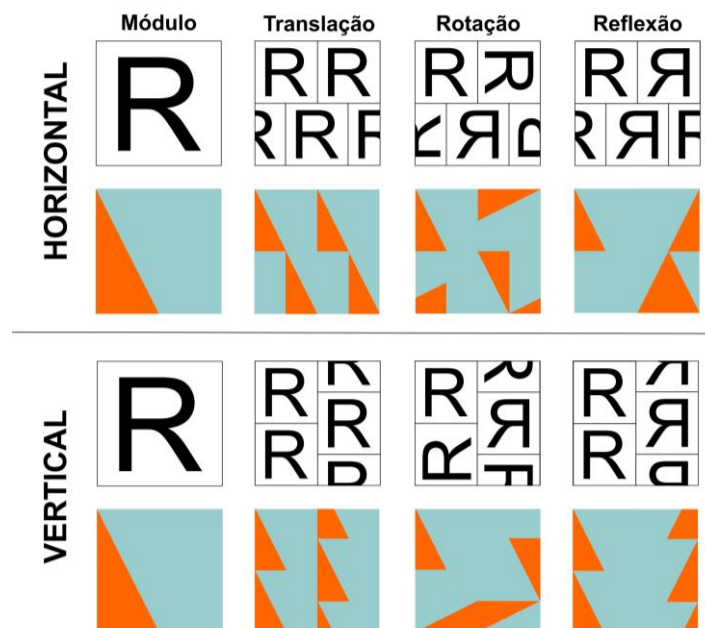
Figura 10 - Sistemas Alinhados.



Fonte: A autora, adaptado de Rüttschilling, 2008.

Sistemas Não Alinhados: ocorre ao se manter um dos alinhamentos, mudando o sentido do outro em espaçamento ou angulação, seja horizontal ou vertical (FREITAS, 2011, p.59). O mais comum é o deslocamento de 50%, criando o efeito 'tijolinho'. Assim como os sistemas alinhados, pode haver translação, rotação e reflexão (RUTSCHILLING, 2008, p. 68).

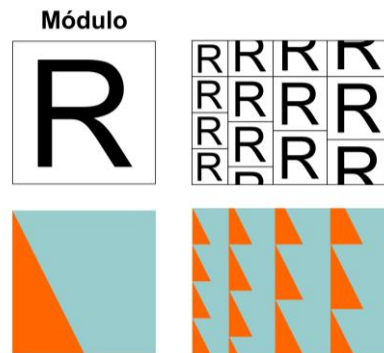
Figura 11 - Sistemas Não Alinhados



Fonte: A autora, adaptado de Rüttschilling, 2008.

Sistemas progressivos: trazem uma mudança gradual do tamanho dos módulos, aumentando ou diminuindo, seguindo uma lógica de expansão (RUTSCHILLING, 2008, p. 68).

Figura 12 - Sistema Progressivo



Fonte: A autora, adaptado de Rüttschilling, 2008.

Essas técnicas oferecem inúmeras possibilidades de arranjos e sua aplicação vai de acordo com a criatividade do designer. Mas esta ferramenta, por si só, não gera um produto: é preciso aliá-la a um conceito. É ele quem irá nortear o processo criativo a partir dos gostos, necessidades e objetivos a serem alcançados. No caso específico desta pesquisa, uma linha de papel de parede inspirada no Guerreiro Alagoano.

Porém, antes de avançarmos para a etapa do processo criativo, convém conhecer um pouco mais sobre a história e sobre a importância do papel de parede.

2.3.2. Papel de Parede

Na composição de seus projetos, o designer de interiores busca a melhor disposição do mobiliário no ambiente e se cerca de produtos e elementos que possam transmitir a atmosfera e o conforto idealizados, criando uma decoração própria aos clientes. A depender da proposta, o designer pode utilizar um recurso milenar: o papel de parede.

No dia a dia, a escolha de um papel de parede como elemento compositivo da decoração pode parecer algo contemporâneo dada à diversidade de marcas, materiais e estilos disponíveis no mercado, mas esse comportamento é tão antigo

que se perde no tempo. Estima-se que esta forma de decoração tenha surgido na China, 200 anos a.C., sendo feita inicialmente com papel de arroz, evoluindo para fibras de linho mais lisas, facilitando o processo de pintura e impressão. A migração da técnica oriental para o Ocidente ocorreu no século XII com a expansão da Rota da Seda (WATSON, 2018, online, *tradução nossa*).

Apesar de o papel de parede ser cada vez mais utilizado nas decorações dos ambientes, foi somente no século 17 que começaram a surgir as indústrias europeias especializadas neste produto, sendo a primeira delas na cidade de Roven, na França, em 1630 (MUDE DESIGN, 2019, online). Em 1634 a Inglaterra inicia a produção em Cambridge e, em 1700, a Alemanha traz impressos com relevos moldados em chapas de cobre, enquanto os primeiros papéis multicoloridos são impressos em 1750, na Inglaterra (CASA4DECOR, 2019, online).

Com o tempo, o processo de fabricação evoluiu e, em 1785, com o surgimento da primeira máquina para imprimir papel de parede, os franceses passaram a dominar a indústria, destacando-se entre eles Jean-Baptiste Réveillon, que tinha um mandado real e produziu papéis luxuosos e caros para a aristocracia parisiense (WATSON, 2018, online, *tradução nossa*).

Durante o reinado de Luís XVI, foi criada a maior empresa francesa de papel de parede Jean-Baptiste Réveillon. Em 1784, receberam o título de Royal Manufactory, abriram um grande depósito perto do Palácio Tuilleries e contrataram um grupo de artistas e ilustradores famosos, incluindo o filho do pintor Boucher, para projetar papel de parede. Eles também desenvolveram um processo para imprimir o papel de parede em rolos longos. Ele também fez o papel colorido que cobria o balão que fez o primeiro voo tripulado em 1783. (HISOUR, 2021, online, *tradução nossa*).

Naturalmente, a industrialização permitiu a redução dos custos de produção e contribuiu para a popularização do produto. Mas, assim como vemos atualmente, não demorou para os produtos serem plagiados e haver perda de qualidade. Some-se a isso, o fato de que métodos industriais mais baratos acabavam por, muitas vezes, negligenciar a fase de produção do design (NOREM, 2021, online).

Foi neste cenário de discussão entre produtos de boa ou má qualidade, quando os designers buscavam uma identidade mais artística para tirar o papel de

parede do posto de imitação de tecidos, que William Morris (1834-1896) destaca-se ao criar padrões planos e bidimensionais tendo elementos naturais de flora e fauna como inspirações para suas criações abstratas.

Frente aos avanços da Revolução Industrial, Morris buscou uma produção artística mais artesanal, feita à mão; ele trabalhou pra que produtos pudessem ter um preço mais acessível, atingindo as classes menos privilegiadas, e serem bonitos ao mesmo tempo. Apesar do Movimento das Artes e Ofícios ter durado pouco tempo, esta deu origem à Art Nouveau, com o seu design industrial e a arquitetura voltados ao modernismo. (PACCE, 2009, online)

Vejamos algumas destas criações que revolucionaram o design do papel de parede mundo afora (Figura 13).

Figura 13 - Papéis de parede criados por William Morris (1834-1896).



Fonte: Lillian Pacce, 2009.

A inovação estética trazida por Morris até hoje é referência quando se fala em papel de parede e estamperia, tendo inspirado muitas gerações. Dos tempos em que o processo, mesmo fabril, ainda se utilizava da força braçal aos dias de hoje, quando impressoras plotters automatizam o processo, cuja etapa de criação também envolve, na maior parte, recursos tecnológicos como softwares de desenho gráfico, o papel de parede traz infinitas opções de padronagens e tamanhos, podendo ser encontrado tanto no tradicional papel quanto em vinil autoadesivo.

Como explicam Chris Grimley e Mimi Love, o papel de parede é, por definição, composto por uma face impressa colada a uma base. “Os papéis de parede e revestimentos vinílicos oferecem muitas vantagens para o designer de

interiores, desde sua durabilidade e capacidade de cobrir imperfeições superficiais ao mero apelo estético” (GRIMLEY, 2018, p. 157). E o mercado é ávido em apresentar produtos que possam, literalmente, cumprir esse papel.

Trocadilhos à parte, vale ressaltar que atualmente existem tipos de papéis de papeis para todos os tipos bolsos e gostos, já que é possível encontrar cinco tipos de produtos:

Papel de parede tradicional - impresso em papel de celulose e aplicado na parede com uma cola especial e o uso de uma trincha, o que, em geral, requer a contratação de um profissional para aplicá-lo;

Papel de parede adesivo - visualmente assemelha-se à estética do tradicional, mas é bem mais prático de ser aplicado, pois como o próprio nome diz, é adesivo. Com isso, é um dos preferidos em projetos do tipo “faça você mesmo”;

Papel de parede vinílico - como é feito de PVC e vinil, o que o torna impermeável. Com isso, tem boa resistência e pode ser utilizado em áreas úmidas. É de fácil limpeza e manutenção;

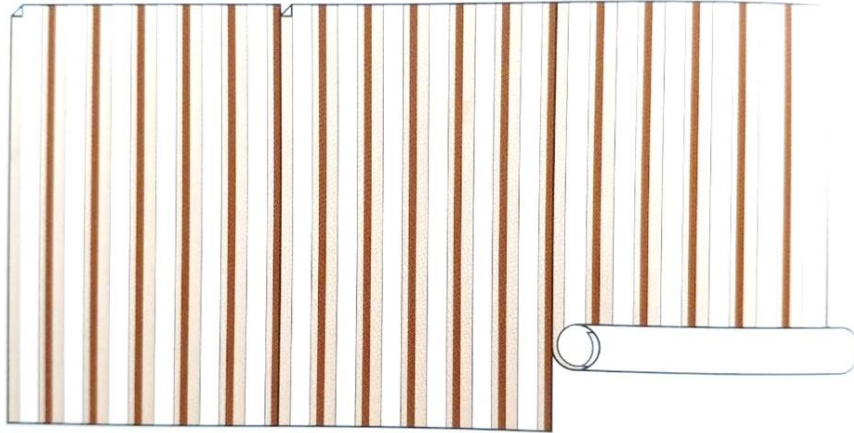
Papel de parede 3D - dá um toque de modernidade ao trazer textura em alto relevo ou uma impressão com efeito visual de relevo, sendo uma boa opção para dar destaque o ambiente;

Papel de parede TNT - por ter como matéria-prima celulose e poliéster, o tecido não tecido (TNT) se tornou mais uma superfície para o papel de parede. Assim como o modelo tradicional, requer o uso de cola específica.

Independentemente do tipo de papel, a forma como os elementos são dispostos na superfície, os chamados motivos decorativos, poderão ser classificados como (GRIMLEY, 2018, p. 158):

Motivo sem emparelhamento horizontal - como não há um emparelhamento horizontal, tornam-se os padrões decorativos mais econômicos, já que os rolos podem ser cortados em qualquer ponto, o que diminui as perdas.

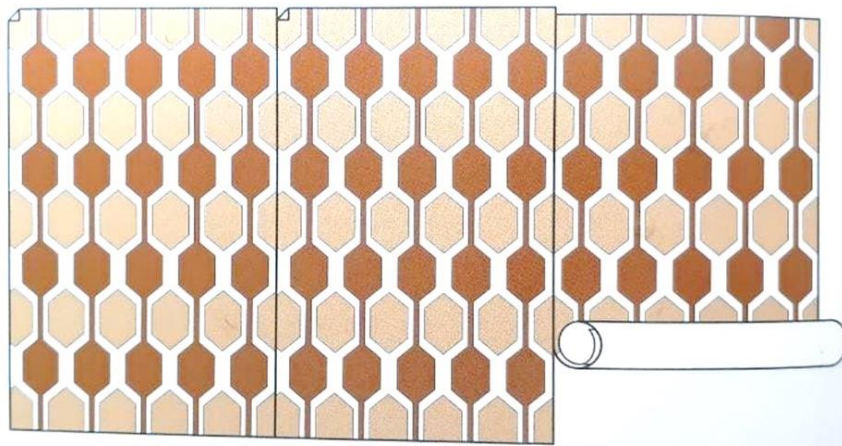
Figura 14 - Motivo sem emparelhamento horizontal.



Fonte: Chris Grimley e Mimi Love, 2014.

Motivo com emparelhamento horizontal - há a repetição dos padrões em intervalos regulares, o que requer atenção na instalação, pois os rolos devem ser cortados na mesma altura em relação ao teto.

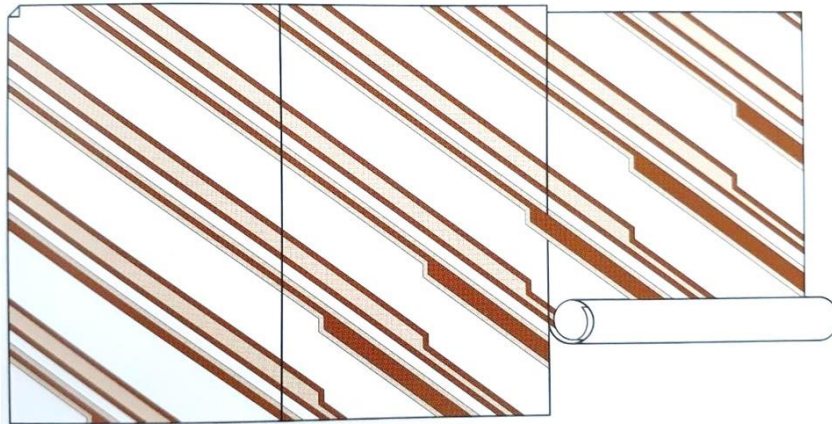
Figura 15 - Motivo com emparelhamento horizontal.



Fonte: Chris Grimley e Mimi Love, 2014.

Motivos com emparelhamento diagonal – é o tipo de padrão que costuma gerar mais perda, pois os desenhos não coincidem à mesma distância do teto, mas sim aos intervalos diagonais regulares.

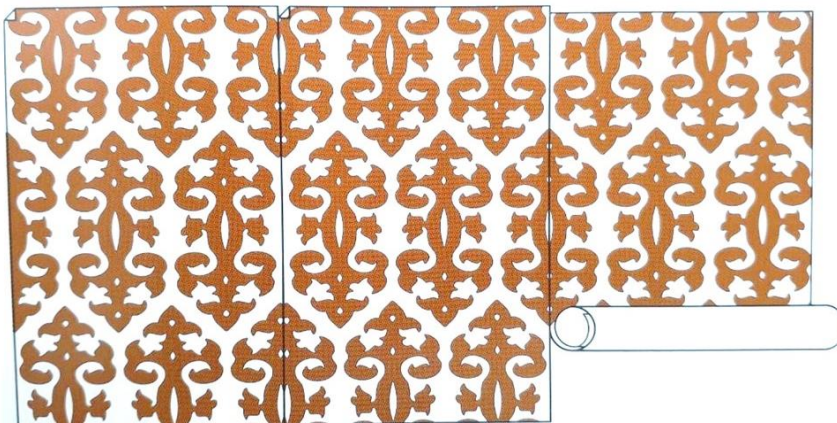
Figura 16 - Motivo com emparelhamento diagonal.



Fonte: Chris Grimley e Mimi Love, 2014.

Flocked – criados originalmente para imitarem cortinas de veludo, têm pequenas fibras são coladas sobre a superfície, tornando-os texturizados.

Figura 17 - Flocked.



Fonte: Chris Grimley e Mimi Love, 2014.

Paralelamente aos papéis de parede, o *surface imaging* (imagem de superfície) vem ganhando adesão no mercado. Trata-se de uma tecnologia gráfica que permite a impressão de desenhos em grande escala para serem aplicados em

paredes, sendo mais conhecido no Brasil como adesivo de parede. Os painéis de parede também vêm conquistando o público, pois atendem as pessoas que querem dar destaque a uma de suas paredes com uma única composição, fugindo da repetição de motivos características dos papéis de parede. Eles podem ter como padrão um desenho ou uma fotografia, sendo impresso em tiras que, quando coladas na parede, irão compor a imagem completa. Como o objetivo deste trabalho limita-se ao papel de parede, não iremos aprofundar nestas outras duas possibilidades de revestimentos de paredes. Para uma melhor compreensão, deixamos abaixo imagens ilustrativas (e comparativas) sobre o papel, o painel e o adesivo de paredes.

Figura 18 - Papel de parede.



Fonte: Programa Decora, com o arquiteto Maurício Arruda (ARRUDA, 2019).

Figura 19 - Painel de parede.



Fonte: Programa Decora, com o arquiteto Maurício Arruda (ARRUDA, 2019).

Figura 20 - Adesivo de parede.



Fonte: Programa Decora, com o arquiteto Maurício Arruda (ARRUDA, 2019).

Os ambientes ilustrados nestas três últimas fotos demonstram o quanto a decoração de interiores ganha quando se utiliza do papel, o painel e o adesivo de paredes. Mas o mais importante: impor a decoração afetiva como recurso de agregar a personalidade do cliente. Salvo os projetos focados somente nas tendências de mercado, o que aumenta consideravelmente as chances de parecer um *showroom*, as pessoas querem se reconhecer em suas residências, encontrando ali o que a sabedoria popular costuma identificar como lar, e não somente casa.

Na busca por essa identidade, os profissionais da área procuram dispor nos ambientes objetos que reforcem a(s) personalidade(s) ali presentes e, nesse ponto, o Design de Superfície contribui, com seus variados produtos, para imprimir essa identidade. Isso se dá através dos padrões com cores, estampas e texturas para as mais diversificadas superfícies, uma vez que, com o desenvolvimento acelerado da tecnologia, o design de superfícies encontra-se em expansão de suas possibilidades, transitando em diferentes meios, suportes, mídias e escalas (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 43).

Em relação ao design de interiores, a interação com o design de superfície ocorre de modo tão intrínseco que, às vezes, não se é percebida. Desde objetos de pequeno porte, como louças, a produtos destinados a revestir pisos e/ou paredes, como tintas, porcelanatos e o próprio papel de parede, o fato é que, geralmente, cada produto traz, em si, uma superfície que foi ou será trabalhada.

Em arquitetura se observa muitos projetos com elementos que podem estar a serviço de cobrir um espaço ou uma base, funcionando como plano divisor ou com função de comunicar. (...) No primeiro caso, quando um projeto precisa cobrir algo, se pensa num piso paginado ou em uma parede, entre outros. O que é um piso paginado? É uma superfície! Com padrão contínuo ou não. (RUBIM, 2013, p. 39).

Nesse processo, como observa Rüttschilling (2008, p. 45), a atenção que se dá à superfície e aos elementos que estruturam os espaços internos podem contribuir para despertar sentimentos em relação ao lugar, fazendo com que o design de superfície e de ambientes trabalhem de forma conjunta.

3. DESENVOLVIMENTO

A criatividade bem direcionada passa pela disciplina da técnica. Isto não seria diferente com o processo de criação desta linha de papel de parede. Para melhor desenvolvê-la, foi preciso compreender a base conceitual do folgado Guerreiro, bem como alguns fundamentos do Design de Interiores e do Design de Superfície. Vencida esta introdução, a pesquisa avança para a Fase 2, qual seja, o desenvolvimento do projeto propriamente dito.

Nesta seção serão explanadas as etapas da Fase 2: a) Etapa 1: briefing (personas, painel semântico, conceito e pesquisa de mercado); b) Etapa 2: Criação livre das imagens, escolha das opções e geração de alternativas (vetorização); c) Etapa 3: teste de impressão e elaboração do catálogo final; e d) Etapa 4: Criação de modelagens virtuais, conforme anteriormente apresentado na Figura 21.

Figura 21 - Fases da pesquisa.

FASE 1 | Pesquisa bibliográfica



Coleta, leitura e organização do material bibliográfico com posterior desenvolvimento e fundamentação do referencial teórico.

FASE 2 | Método projetual



Etapa 1

Briefing (personas, painel semântico, conceito e pesquisa de mercado).



Etapa 2

Criação livre das imagens, escolha das opções e geração de alternativas (vetorização).



Etapa 3

Teste de impressão e elaboração do catálogo final.



Etapa 4

Criação de modelagens virtuais.

Ícones: Flaticon (www.flaticon.com) | Fonte: a autora

Fonte: A autora, 2021.

3.1. Método projetual

Para uma melhor condução do processo criativo, a pesquisa terá como base a elaboração de papel de parede com foco na composição de três ambientes: um residencial, um comercial e um institucional. Naturalmente, para cada um deles, personas diferentes. Como a ideia aqui não é criar projetos de interiores propriamente dito, mas sim um produto que possa ser utilizado como elemento compositivo da decoração, a persona para o ambiente residencial será fictícia. Já para os demais ambientes, as personas serão genéricas, considerando-se as atividades comerciais delas e, conseqüentemente, a diferença de público circulante. As modelagens dos papéis de parede serão realizadas em ambientes já existentes.

Embora as etapas de produção sejam pensadas de forma fragmentada entre briefing, personas, painel semântico, conceito, pesquisa de campo, vetorização, modelagem virtual e outras, este estudo irá agrupar todas as etapas por ambientes e suas respectivas personas, favorecendo, assim, uma melhor percepção entre o início e fim das ideias projetuais.

Seguindo esta lógica, os papéis de parede serão desenvolvidos considerando os seguintes critérios: no ambiente residencial, irá atender a um quarto infantil; no ambiente comercial, atenderá ao salão de um restaurante; e, no ambiente institucional, a opção será o saguão de um hospital.

3.1.1. Conceito

Três ambientes, naturalmente três personas distintas, mas uma narrativa em a vontade de capturar a essência alegre do folgado. Seja pelas vibrações das cores, pela energia dos paetês e espelhos reluzentes ou mesmo pela história cultural que se mantém viva em cada apresentação do Guerreiro Alagoano, a alegria é, de fato, seu traço mais marcante. É arte que pode ser admirada por pessoas de várias idades e formações culturais, pois permite ser percebida de forma diferente por cada olhar sobre si lançado: pode ser apresentação cultural, cenário lúdico, história de uma comunidade, herança entre diferentes gerações e o que mais se permitir imaginar. Mas ainda que a construção dessa percepção seja feita atravessando o olhar do observador, tem-se como pano de fundo a luta de todos os brincantes para

manter viva esta tradição cultural, muitas vezes sem apoio de políticas públicas culturais, sobrevivendo com baixos cachês e em locais de ensaios improvisados. Embora nas apresentações possa ser visto um brilho nos olhos dos mestres, este brilho se esvai, por vezes, ameaçados pelo receio de que o folguedo caia no desinteresse dos mais jovens ao perder espaço devido às facilidades tecnológicas. Ainda assim, a esperança ressurgue a cada criança e adolescente que passa a ensaiar, não sendo incomum isto ser 'herança' familiar. Ante a este cenário de dicotomia dos brincantes, que embora alegres por dançarem, lutam para manterem vivo o folguedo, o conceito é "Guerreiro guerreiro".

Guerreiro guerreiro

Sandra Peixoto

Fitas que o vento leva,
A tradição que conduz.
No brilho do chapéu eleva,
O pensamento a Jesus.

Cores que flutuam no ar,
Alegria que o olhar traduz.
Guerreiro em seu caminhar,
Segue firme na cruz.

A cruz da Fé em Cristo, no auto de Natal.
A cruz da luta de quem persiste, ensaios no quintal.

Gira o corpo na pisada,
Solta as cores no ar.
Do brilho da luz espelhada,
Alegria a contagiar.

Solta guerreiro o grito, o canto, o teu florear.
Bate Guerreiro na dança, a espada a tilintar.
E na estrada da vida, brincante segue a encantar,
Unindo gerações no caminho a trilhar.

Segue vivo a pulsar, Guerreiro dos meus ancestrais.
Que brilhe em contemplação por infinitos natais.

3.1.2. Etapa 1: Briefing

Apresentado o conceito unificado que irá permear a criação dos três ambientes, é chegada a etapa do briefing. Jenny Gibbs, em seu livro *Design de Interiores: guia útil para estudantes e profissionais* afirma que “interpretar as necessidades e ideias do cliente de forma cuidadosa e transformá-las em soluções de design que atendam suas exigências de maneira satisfatória e esteticamente agradável” (GIBBS, 2017, p. 45), é uma das funções do designer. E uma das ferramentas para que esta interpretação seja eficaz e percebida no produto ou serviço criado é o briefing, pois ele reunirá as informações prestadas pelos clientes e as percepções que o designer teve ao conversar com ele, sendo o guia para o projeto a ser desenvolvido.

Para a presente pesquisa, por se tratar de um produto bem específico, o briefing trará o perfil da persona, o painel semântico e a pesquisa de mercado. Como a proposta é criar uma linha de papel de parede inspirada na estética do Guerreiro Alagoano, o conceito será único para os três ambientes, subsidiando a criação de uma coleção pensada de maneira específica para diferentes públicos.

3.1.2.1. Ambiente residencial

Como dito, no ambiente residencial a opção foi por um quarto infantil. Embora o uso de um mesmo modelo de papel de parede possa ser aplicado a vários ambientes, contemplando diversas personalidades que se gostem de seus padrões visuais, para fins práticos da pesquisa será considerado uma persona fictícia, delimitando, assim, a margem referencial, além de direcionar o fluxo criativo.

A) Persona

Figura 22 - Perfil da cliente do ambiente residencial.



Ícone: Flaticon (www.flaticon.com/br/icones-gratis/china)

Fonte: A autora, 2022.

Aos 8 anos de idade, Mariah Nunes parece não ter dúvidas sobre qual profissão irá abraçar: médica. Mas até lá, diz que vai aproveitar para brincar com as amigas e aproveitar as aulas de dança, as quais ela diz amar por serem alegres. Seus pais, José (32 anos, bancário) e Maria Nunes (30 anos, pedagoga), são admiradores de arte e, sempre que possível, levam Mariah a eventos culturais. Em um desses eventos, ela teve contato com os folguedos alagoanos e ficou encantada com os trajes do Guerreiro, por seus brilhos e cores. Desde então, ‘cismou’ que queria ter um quarto bem colorido. De tanto insistir, como presente de aniversário, seus pais resolveram atender ao pedido, mas como já haviam investido em um projeto de interiores para o quarto, pois optaram por economizar fazendo uma decoração que pudesse acompanhar a transição do final da infância e início da adolescência, resolveram apenas inserir na decoração algo alusivo ao folguedo, mas que não cansasse a vista e nem ocupasse espaço, surgindo assim a ideia de intervir em uma parede. Mariah é comunicativa, estudiosa e dedicada a cuidar de seu gatinho. Como toda criança, tem espírito alegre e energia de sobra.

Conciliando o perfil da Mariah com o objetivo dos pais, o papel de parede a ser desenvolvido deverá ser colorido, mas em tons mais puxados para tons pastéis. Isto remete à personalidade sonhadora da cliente e ao seu desejo de ter cores no quarto, mas de uma forma que não provoque desconforto visual, já que ela passa muito tempo no ambiente brincando ou estudando, nem deixe interferir no descanso, afinal, trata-se de um quarto. Outro ponto que levou à escolha de tons suaves foi o fato de que o quarto deve ser atemporal, já que irá acompanhá-la até a adolescência; fato que também sinaliza que os módulos que irão compor o padrão visual não devem ter um ar infantilizado.

B) Painel semântico

Figura 23 - Painel semântico e paleta de cores para o ambiente residencial em colagem digital.



Fonte: A autora, 2022.

O painel semântico partiu da sensação de leveza que se deseja obter por meio das cores, sendo conduzido pela alegria da Mariah e pelo ar de liberdade imaginativa que permeiam o universo infantil. Nele destacam-se as infinitas possibilidades de sonhos que a cliente terá ao longo de seu crescimento (filtros dos sonhos), carregando no presente o desejo de ter as cores do guerreiro (chapéu) e o amor que a rodeia (gatinho de estimação). A base de seu futuro (sol) está representada pela silhueta das brincadeiras infantis. Naturalmente, a paleta de cores a ser trabalhada tem como norte este painel.

C) Pesquisa de mercado

Uma breve pesquisa com produtos semelhantes comercializados no mercado oferece uma ideia de como trabalhar um produto para uso da cliente, em primeiro plano, mas também que possa ser disponibilizado para o público em geral, em segundo plano; afinal, trata-se de um produto de design e, por isso, um atrativo para pessoas de diferentes personalidades, mas que em algum ponto convergem para o mesmo gosto pela arte visual ofertada pelo papel de parede. Seguem algumas referências no Quadro 1:

Quadro 1 - Pesquisa de mercado sobre papel de parede.

PAPÉIS DE PAREDE Pesquisa de mercado para ambiente residencial	
Mooui	
	<p>Descrição</p> <p>O papel de parede infantil Botânica é como um portal da magia: permite que as cores, aventuras e o carinho invadam o quatinho infantil com alegria e encantos. Além de ser um item que transforma a decoração, nosso papel de parede infantil é de base vinílica e impressão de alta definição, para que você tenha um item de alta qualidade para decorar o quarto infantil.</p> <p>Quantidade: 1 Faixa Tamanho: 53cm de largura x 2,80m de altura Material: papel</p>
	<p>Site</p> <p>https://www.mooui.com.br/br/papel-de-parede-botanica</p>
Miúda Móbilía	
	<p>Descrição¹⁰</p> <p>Cores, referências de vida, história, caminhos... Nomeada Coleção São Francisco, a estampa é inspirada no famoso rio brasileiro desde sua nascente original, que fica em Minas Gerais, até sua foz, em Sergipe.</p> <p>Quantidade: 1 rolo Tamanho: 60cm de largura x 3,00 m de altura Material: adesivo fosco vinílico 100% PVC - não tóxico</p>
	<p>Site</p> <p>https://www.miudamobilia.com.br/produto/papel-de-parede-rio-sao-francisco-140</p>
Print Me	
Descrição ¹¹	

¹⁰ Transcrição das informações do site.

¹¹ Transcrição das informações do site.

	<p>Nosso painel¹² de parede com desenhos árvores e montanhas é bem moderno e super tendência, sua parede vai ficar incrível. Material auto colante e lavável, decore sua casa sem sujeira. Tamanho: rolos com 57cm de largura, escolha a altura de acordo com sua parede</p>
<p>Papel de parede Aquarela Floresta</p>	<p>Site https://www.printme.com.br/produtos/painel-de-parede-aquarela-floresta-pp0129/?variant=438606632</p>

Fonte: A autora, 2022.

3.1.2.2. Ambiente comercial

Assim como feito no ambiente residencial, para fins práticos será criada uma persona para o ambiente comercial a ser trabalhado, que no caso será um restaurante.

A) Persona

Figura 24 - Persona ambiente comercial.



Ícone: Flaticon (www.flaticon.com/br/icones-gratis/restaurantes)

Fonte: A autora, 2022.

Antes mesmo do prato chegar à mesa, a ambientação dos restaurantes já está influenciando o julgamento do consumidor. Ambientes mais cuidadosos, pontos

¹² Tecnicamente o termo correto é papel, pois trata-se de repetições de motivos.

positivos. Se tiver uma decoração descolada então, forte candidato a ganhar fotos nas redes sociais. E esse comportamento repercute positivamente no ciclo de vida do empreendimento comercial. Pensando nisso e considerando o fato de Maceió ser uma capital com alto fluxo turístico, o produto a ser desenvolvido será idealizado para poder ser aplicado na decoração de interiores de restaurantes como forma de valorização de um elemento da cultura local. E exatamente por ter essa inspiração, não se prendendo a elementos da gastronomia ou azulejos (algo comum em papéis desenvolvidos para essa área), o produto também poderá ser aplicado em ambientes comerciais de segmentos diferentes, a exemplo de lojas.

A capital alagoana conta com 4.301 estabelecimentos de alimentação fora do lar e, destes, 1.794 são restaurantes e similares, de acordo com a plataforma Data Sebrae (SEBRAE, 2022). Ainda que nem todos os estabelecimentos trabalhem um viés mais regional, é um mercado em potencial para o produto a ser desenvolvido. Levando em conta esse perfil mais regional, os clientes que frequentam esses ambientes são, em geral, pessoas entre 25 e 50 anos, dentre habitantes locais e turistas. Procuram a boa culinária, não se limitando à gastronomia local, e apreciam restaurantes com uma decoração convidativa que proporcione conforto, aconchego e acolhimento. Aos nativos, acrescenta-se a sensação de pertencimento.

B) Painel semântico

Figura 25 - Painel semântico e paleta de cores para o ambiente comercial em colagem digital.




Fonte: A autora, 2022.

Sentir a alegria, as cores, a leveza das fitas dançando e compreender a história cultural do Estado. Isto está representado no painel semântico por meio do registro de duas apresentações: uma na década de 70, em preto e branco; e a outra em 2015, colorida. O contraste entre as duas reforça a existência do Guerreiro Alagoano ao longo de gerações. O restaurante ao fundo e a mesa em primeiro plano foram transformados, respectivamente, em cenário e palco para a apresentação, provando que a exibição de elementos culturais pode ser feita em qualquer lugar e de forma despretensiosa para diferentes públicos. Os elementos da gastronomia, do artesanato e da natureza de Alagoas reforçam sua rica diversidade cultural, apresentando suas faces aos turistas e reforçando a sensação de pertencimento dos moradores locais. O aconchego está representado nas cores quentes (que se harmonizam com as frias) e nas luzes da gambiarra, que também fazem menção às antigas quermesses de festas religiosas, origem do folguedo. O candelabro de fitas simboliza o guerreiro como ponto central do painel.

C) Pesquisa de mercado

Assim como foi realizado para o ambiente residencial (tópico B do item 3.1.1), a breve pesquisa visa identificar produtos similares disponíveis no mercado. O objetivo é ter uma ideia de como eles vêm sendo trabalhado e suas possibilidades de inovação. Seguem três referências, conforme o Quadro 2 a seguir:

Quadro 2 - Pesquisa de mercado sobre papel par uso em restaurantes.

PAPÉIS DE PAREDE Pesquisa de mercado para ambiente comercial	
Decore 3D	
	Descrição¹³ Decore suas paredes com esse lindo papel de parede, usado para decorações de restaurantes. O papel de parede é resistente, lavável e vinílico, perfeito para você deixar suas paredes do jeitinho que sempre sonhou! Quantidade: 1 rolo Tamanho: 48 cm de largura x 3,00m de altura Material: adesivo vinílico lavável e anti-chamas
	Site https://www.decore3d.com/products/papel-de-parede-adesivo-gourmet-restaurante-talheres-cinza
	Papel de parede Restaurante Talheres

¹³ Transcrição das informações do site.

Inove Papéis de Parede	
 <p>Papel de parede Azulejo Hidráulico</p>	<p>Descrição¹⁴</p> <p>O Adesivo de Azulejo Hidráulico Bege, Azul e Verde é uma forma prática e rápida para deixar seu ambiente de forma mais autêntica e com a sua cara. Se seu revestimento estiver velho, não se preocupe, pois o papel de parede tem o poder de transformá-lo e deixá-lo como se fosse novo!</p> <p>Quantidade: 1 folha Tamanho: 50 cm de largura x 1,00 m de altura Material: 100% PVC Vinílico Fosco Auto Colante</p>
	<p>Site</p> <p>https://www.inovepapeisdeparede.com.br/Adesivo-de-Azulejo-Hidraulico-Bege-Azul-Verde</p>
Papel na Parede	
 <p>Papel de parede Menu Comida</p>	<p>Descrição¹⁵</p> <p>Papel de parede adesivo com ilustrações de sobremesas e elementos da confeitaria intercalados com <i>lettering</i>. Cheio de vida e lotado de referências, esta estampa é perfeita para ambientes como sala de jantar, cozinha e até mesmo comércios como lanchonetes e padarias.</p> <p>Tamanho: rolos com 58cm de largura, escolha a altura de acordo com sua parede Material: 100% pvc vinílico, antibacteriano, resistente à água</p>
	<p>Site</p> <p>https://www.papelnaparede.com.br/products/papel-de-parede-adesivo-cozinha-menu-comida-341292902?variant=32217386877065</p>

Fonte: A autora, 2022.

3.1.2.3. Ambiente institucional

O ambiente institucional será um hospital. A persona é fictícia, mas traz características comuns a este tipo de local, marcado pela grande movimentação e pela necessidade de humanizar seus espaços, trazendo acolhimento a um ambiente onde se vê, muitas vezes, momentos de dores e provações.

¹⁴ Transcrição das informações do site.

¹⁵ Transcrição das informações do site.

A) Persona

Figura 26 - Persona ambiente institucional.



Fonte: A autora, 2022.

A disposição arquitetônica de um hospital é pensada de modo a manter sua funcionalidade no atendimento aos pacientes e às atividades rotineiras. Mas se no passado a decoração era minimalista, restringindo-se apenas à recepção e a espaços coletivos de espera, chegando a serem frios de tão básicos, atualmente ganham contornos mais acolhedores. Não entrando no mérito projetual da arquitetura hospitalar, mas sim considerando a decoração de espaços coletivos, a proposta é desenvolver um papel de parede para trazer um pouco de cor a espaços coletivos destas instituições. Por isso, o produto será pensado para ser aplicado em uma área de grande fluxo de pessoas; a recepção. Isto porque imagina-se que seja possível torná-la uma área de descompressão, tendo em vista que as pessoas geralmente chegam tensas ou aflitas nesse local, devido à busca por informações de parentes ou amigos internados ou em atendimento emergencial. Propor um item decorativo que, por algum momento, possa distrair a mente neste cenário emocional é o objetivo.

Assim, considera-se como cliente um Hospital Geral, o qual, de acordo com informações do Ministério da Saúde (DATASUS, 2022, online), destina-se ao atendimento nas especialidades básicas, por especialistas e/ou outras especialidades médicas, de Serviços de Apoio Diagnóstico Terapêutico (SADT) de

média complexidade e dispendo, ou não, de serviços voltados aos atendimentos de urgência e emergência.

Como não há um perfil exato de público-alvo, uma vez que atende a todos que dos serviços dela necessitar, a arte do papel de parede deve ser idealizada para agregar essa diversidade de pessoas. Deve ser colorida, mas sem destoar do ambiente hospitalar, equilibrando os tons para inspirar leveza. Os módulos devem possuir tamanho regular, favorecendo a visualização à uma distância razoável; fato que contribuirá para evitar uma possível poluição visual, o que levaria a um prejuízo estético ao ambiente. Considerando que o hospital recebe pessoas de várias partes do Estado, algumas delas de regiões um pouco mais isoladas, pensar na possibilidade de contar um pouco a história do Guerreiro, mesclando imagens e palavras. Isto pode despertar a curiosidade do frequentador e convidá-lo a uma breve pausa para analisar melhor o que está à sua frente. Assim, ainda que por um curto momento, o foco deixa de ser na situação que o levou ao hospital, trazendo um pouco de relaxamento.

B) Painel semântico

Figura 27 - Painel semântico e paleta de cores para o ambiente hospitalar em colagem digital.



Fonte: A autora, 2022.

Para atender a diversidade dos usuários e visitantes dos hospitais, de forma a não descaracterizar o ambiente hospitalar, o papel de parede irá equilibrar a variedade de cores vindas de sua inspiração, o Guerreiro. No painel semântico, o fundo em tons suaves traz uma composição de comprimidos em alusão ao ambiente em si, um hospital. O clareamento é proposital, assim como seu posicionamento no painel, pois visa representar que o tratamento da saúde física está em segundo plano, já que o papel de parede deverá estimular a contemplação e auxiliar que, ainda que por breves momentos, os pensamentos dos frequentadores deixem de focar na doença. O estetoscópio ligado à fita vermelha que conduz ao grupo de Guerreiro do local representa que a saúde vai além do tratamento da doença física, passando pela harmonia da saúde mental. E o Guerreiro, em si, traz a simbologia da alegria, da união dos brincantes, sendo muitos deles de gerações diferentes de uma mesma família, o que nos remete aos cuidados dos familiares para com seus entes queridos enquanto pacientes. As manchas coloridas em aquarela são alusivas à vida, às diferentes situações e particularidades de cada ser humano que se encontra no local, mas que se equilibram em um desejo comum: resgatar a saúde.

C) Pesquisa de mercado

Como dito anteriormente, a breve pesquisa tem como objetivo identificar produtos similares disponíveis no mercado e, desta forma, observar sua contemporaneidade e possíveis formas de inovação. Para não ficar cansativo, esta pesquisa se restringiu a três referências, de acordo com o Quadro 3.

Quadro 3 - Pesquisa de mercado sobre papel para uso em hospitais.

PAPÉIS DE PAREDE Pesquisa de mercado para ambiente institucional	
GF Casa Deco (Magalu)	
	<p>Descrição¹⁶</p> <p>Prático e fácil de ser instalado, basta destacar e colar na parede! Renove a decoração de sua cozinha, sala, quarto, escritório e demais ambientes internos.</p> <p>Quantidade: 1 rolo Tamanho: 48 cm de largura x 3,00m de altura Material: adesivo vinílico</p> <p>Site</p> <p>https://www.magazineluiza.com.br/papel-de-parede-adesivo-consultorio-medico-hospital-laboratorio-gf-casa-decor/p/eh9630e421/de/ppel/</p>
<p>Papel de parede - Consultório médico, hospital e laboratório</p>	
Royalle	
	<p>Descrição¹⁷</p> <p>A coleção Diplomata, da Bobinex, traz papéis de paredes elegantes, bonitos, com referências coletadas de vários países.</p> <p>Quantidade: comercializados em rolos fechados de 10m por 53 cm.</p> <p>Site</p> <p>Do papel:</p> <p>https://www.royalleindustria.com.br/produto/papel-de-parede-geometrico-boolmerang-bege-e-cinza/</p> <p>Do projeto de arquitetura:</p> <p>http://deboraooliveira.com.br/site/hospital-orthoservice-2/</p>
<p>Papel de parede geométrico boolmerang</p>	
Papel na Parede	
	<p>Descrição¹⁸</p> <p>Você é adepto ao Faça Você Mesmo DIY? Com o Papel de Parede Adesivo Papel na Parede basta remover a película protetora e fixar na parede limpa e lisa, fácil assim... Se você tem habilidades para trabalhos manuais, consegue fazer a instalação. Reforme sua casa sem quebra-quebra.</p> <p>Tamanho: rolos com 58cm de largura, escolha a altura de acordo com sua parede Material: 100% pvc vinílico, antibacteriano, resistente à água</p> <p>Site</p> <p>https://www.papelnaparede.com.br/products/papel-de-parede-adesivo-folhagem-realista-n06261?variant=34829667336358</p>
<p>Papel de parede Folhagem Realista</p>	

Fonte: A autora, 2022.

¹⁶ Transcrição das informações do site.

¹⁷ Idem.

¹⁸ Idem.

3.1.3. Etapa 2: Processo criativo, geração de alternativas e escolha das opções

3.1.3.1. Processo criativo

Conceitualmente baseado no folgado Guerreiro e nos preceitos do Design de Superfície, o processo criativo deste estudo foi inspirado pelo trabalho do americano Eric Carle (1929–2021), ilustrador que encontrou na colagem a sua identidade, deixando suas criações em mais de 70 livros. “Meus papéis pintados são como minha paleta”, dizia (CARLE MUSEUM, online, sem data).

Figura 28 - Eric Carle.



Fonte: Eric Carle Museum, sem data.

Carle pintava papéis de seda e, por meio de recortes, dava vida a diferentes composições, como é possível perceber abaixo por meio das imagens de seu processo criativo:

Figura 29 - Pintura dos papeis de seda, por Eric Carle.



Fonte: Eric Carle Museum, s.d..

Figura 30 - Processo de colagem, por Eric Carle.



Fonte: Eric Carle Museum, s.d..

Figura 31 - Artes de Eric Carle.



Fonte: 1. Penguin Random House LLC. The World of Eric Carle, 2020; 2. "Slowly, Slowly, Slowly Said the Sloth", publicado em 2002, ambos disponíveis em <https://www.instagram.com/officialericcarle/>.

Inspiradas neste processo, foram criados os personagens para a linha de papel de parede. A proposta é utilizar as mesmas colagens no desenvolvimento dos papéis pensados para os três ambientes, quais sejam, residencial, comercial e institucional. As intenções são: dar uma identidade e unidade visual às criações, já que os papéis irão compor uma linha; comprovar a versatilidade da produção, a qual poderá integrar diversos projetos de interiores sem ficar estigmatizada por ambiente; e estimular a liberdade criativa, dando facetas diferentes à arte base.

No desenvolvimento do processo, o primeiro passo foi definir quais personagens do folguedo seriam retratados: o mestre, o contramestre, o rei, a rainha, o palhaço, o Mateus e a figura. A seleção das cores a serem pintadas considerou as que mais se repetiram nos três painéis semânticos. O papel utilizado em quase totalidade das pinturas foi o manteiga, uma vez que o seda, por ser de espessura mais fina, demonstrou mais fragilidade para manipulação, o que poderia dificultar o processo de montagem já que rasgava, amassava e enrugava com facilidade (embora tivesse como ponto positivo um volume menor de relevo em caso de sobreposição de camadas). A imagem seguinte apresenta uma montagem com a técnica sendo utilizada, qual seja, tinta acrílica sobre papel manteiga:

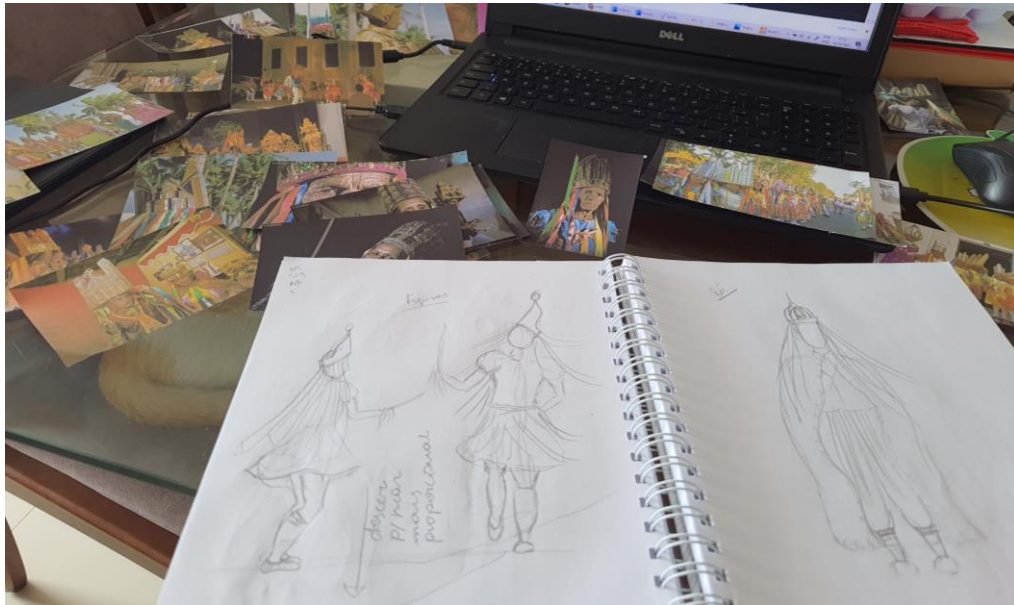
Figura 32 - Pintura dos papéis base da colagem.



Fonte: A autora, 2022.

Após a pintura dos papéis, a etapa seguinte foi definir como os personagens seriam retratados (Figura 33) para, em seguida, iniciar as colagens (Figura 34).

Figura 33 - Esboços dos personagens.



Fonte: A autora, 2022.

A etapa seguinte foi gerar o esboço do desenho e transferi-lo para o papel vegetal (devido à gramatura mais grossa do que o de manteiga, tinha uma melhor estruturação para servir como guia de colagem). Os recortes foram feitos por etapas e, em geral, eram realizados de cima para baixo, mas as fitas coloridas das vestimentas e chapéus ficavam por último. Isto porque foram os movimentos dos cortes livres e os ‘testes’ de melhor sobreposição antes da fixação definitiva das fitas que contribuíam para dar ‘movimento’ às colagens. Particularmente no caso dos chapéus, a sobreposição deles sobre as fitas resultaram em um melhor acabamento. As imagens a seguir demonstram parte desse processo:

Figura 34 - Montagem das colagens.



Fonte: A autora, 2022.

Os processos de colagens resultaram nos seguintes personagens:

Figura 35 - Mestre e Contramestre.



Fonte: A autora, 2022.

Figura 36 - Rainha e Rei.



Fonte: A autora, 2022.

Figura 37 - Palhaço e Mateus.



Fonte: A autora, 2022.

Figura 38 - Figuras.



Fonte: A autora, 2022.

3.1.3.2. Geração de alternativas e escolha das opções

Concluída a etapa de desenvolvimento dos personagens, o próximo passo foi pensar os módulos para, por meio do *rapport*, originar a composição do papel de parede. Esta fase do processo criativo recorreu aos softwares *Photoshop* e *Corel Draw* e foi dividida por ambientes.

A) Ambiente residencial: Linha Dança

Para o ambiente residencial, a composição considerou a persona Mariah Nunes, de 8 anos, cujo quarto foi desenvolvido para acompanhar a transição do final da infância e início da adolescência. A proposta é criar um papel de parede que dê personalidade ao ambiente, mas sem criar um tom infantilizado, além de não cansar a vista.

Para a base do módulo, os elementos escolhidos foram as figuras e o mestre e, visando um melhor equilíbrio no resultado, foram criados dois elementos secundários. A construção do módulo ocorreu com a dimensão de 50 x 50cm, sendo replicado

4x para a geração do *rapport*. A partir da primeira versão desenvolvida e dos testes iniciais de *rapport*, ajustes e adequações geraram três alternativas:

Figura 39 - Alternativa 1 – Modelo Dança Raiz.



Módulo e *rapport* replicado 4x.

Fonte: A autora, 2022.

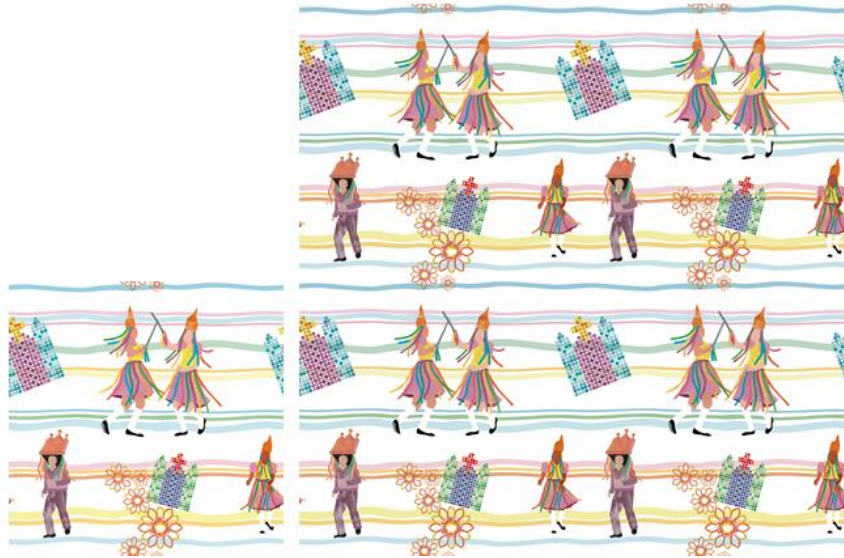
Figura 40 – Alternativa 2 – Modelo Dança Fitas.



Módulo e *rapport* replicado 4x.

Fonte: A autora, 2022.

Figura 41 – Alternativa 3 – Modelo Dança Chão.

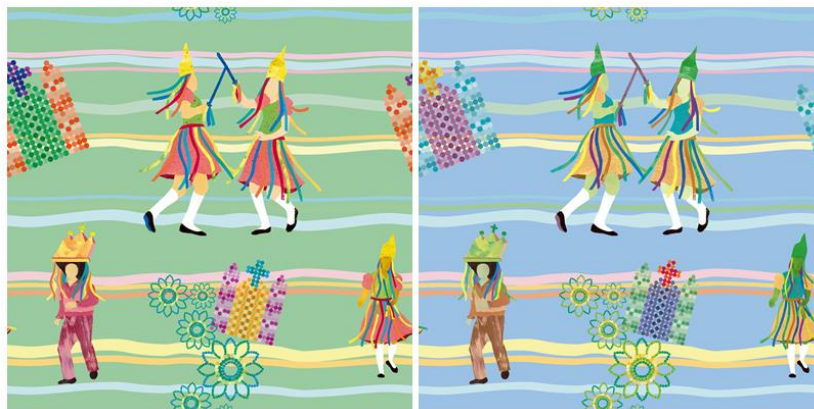


Módulo e rapport replicado 4x.

Fonte: A autora, 2022.

A alternativa 3 foi a escolhida. A partir da definição, foram testadas possíveis variações cromáticas. Porém, considerando que os personagens foram mantidos em seu aspecto natural de colagem com a finalidade de preservar as texturas e cores, não sendo vetorizados, percebeu-se que a manipulação de cor prejudicou consideravelmente a variação dos tons de pele, gerando uma desarmonia, como pode ser vista na imagem abaixo:

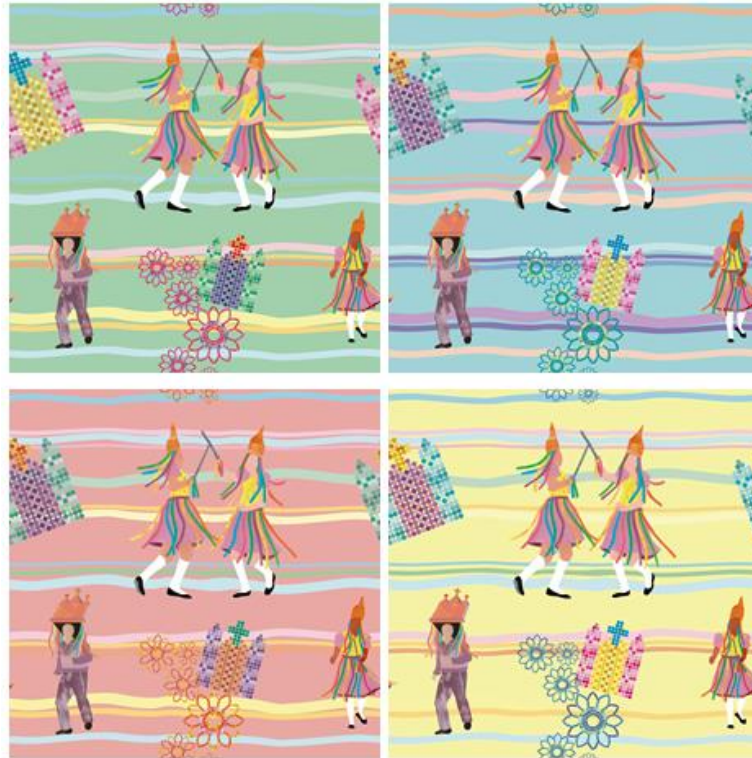
Figura 42 - Teste de variação cromática.



Fonte: A autora, 2022.

Sendo assim, as variações restringiram-se aos elementos secundários e à cor de fundo, chegando às alternativas apresentadas a seguir:

Figura 43 - Teste de variação cromática (fundo e elementos secundários).



Fonte: A autora, 2022.

B) Ambiente comercial: Linha Palco.

A proposta para o ambiente comercial foi idealizada tendo como referência um restaurante que recebe fluxo de turistas e moradores locais. Por isso, pelo desconhecimento de parte do público, a peça foi idealizada de forma a conduzir o observador à ideia de apresentação cultural.

Neste sentido, o módulo traz todos os personagens produzidos, quais sejam, Mestre, Contramestre, Rei, Rainha, Figuras, Palhaço e Mateus (figuras 35 a 38). Para possibilitar um melhor equilíbrio na disposição dos elementos, o módulo foi confeccionado na dimensão 50 x 84 cm, replicando-se 4x para a geração do *rapport*. O processo criativo gerou as alternativas a seguir:

Figura 44 – Alternativa 1 – Modelo Palco Show.



Módulo e rapport replicado 4x.

Fonte: A autora, 2022.

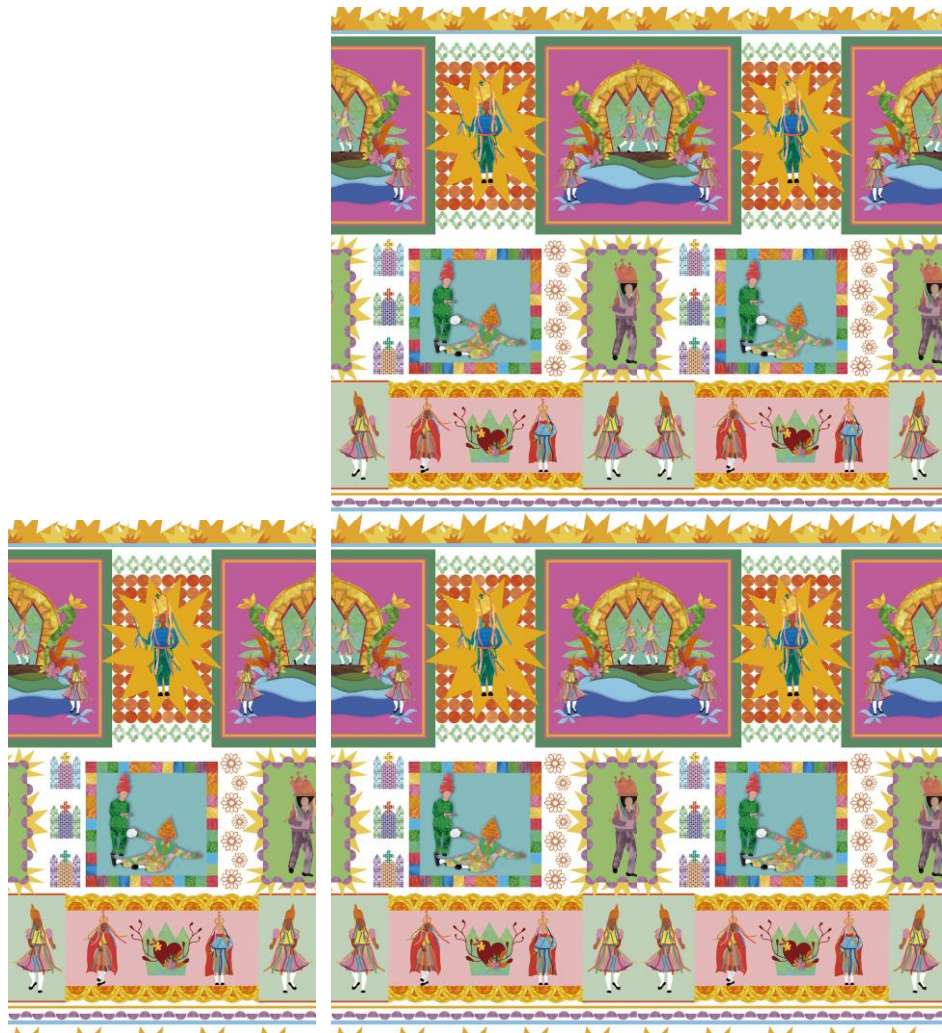
Figura 45 - Alternativa 2 – Modelo Palco Mistura.



Módulo e rapport replicado 4x.

Fonte: a autora, 2022.

Figura 46 - Alternativa 3 – Modelo Palco Explosão.



Módulo e rapport replicado 4x.

Fonte: a autora, 2022.

Pela vivacidade e alegria retratadas, a alternativa 3 foi a escolhida. Por motivos anteriormente explicados, os testes de variações cromáticas limitaram-se aos elementos secundários e às cores de fundo, resultando nestas possibilidades:

Figura 47 – Modelo Palco Explosão - Testes cromáticos.

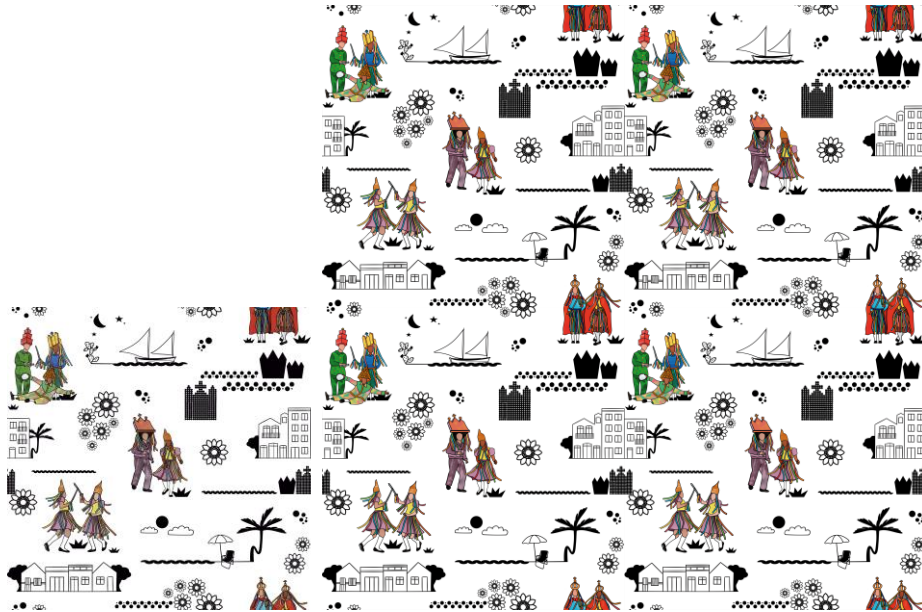


Fonte: A autora, 2022.

C) Ambiente institucional: Linha Alagoano

A referência para o ambiente institucional é um hospital, levando um pouco de cor a espaços coletivos destas instituições. Porém, por ser um local caracterizado pela sobriedade da decoração, a proposta levará as cores do Guerreiro de forma sóbria. O módulo é composto por todas os personagens produzidos (figuras 35 a 38) e foi elaborado na dimensão 50 x 50 cm, replicando-se 4x para a geração do *rapport*. Nesta categoria, o processo criativo gerou uma alternativa, qual seja:

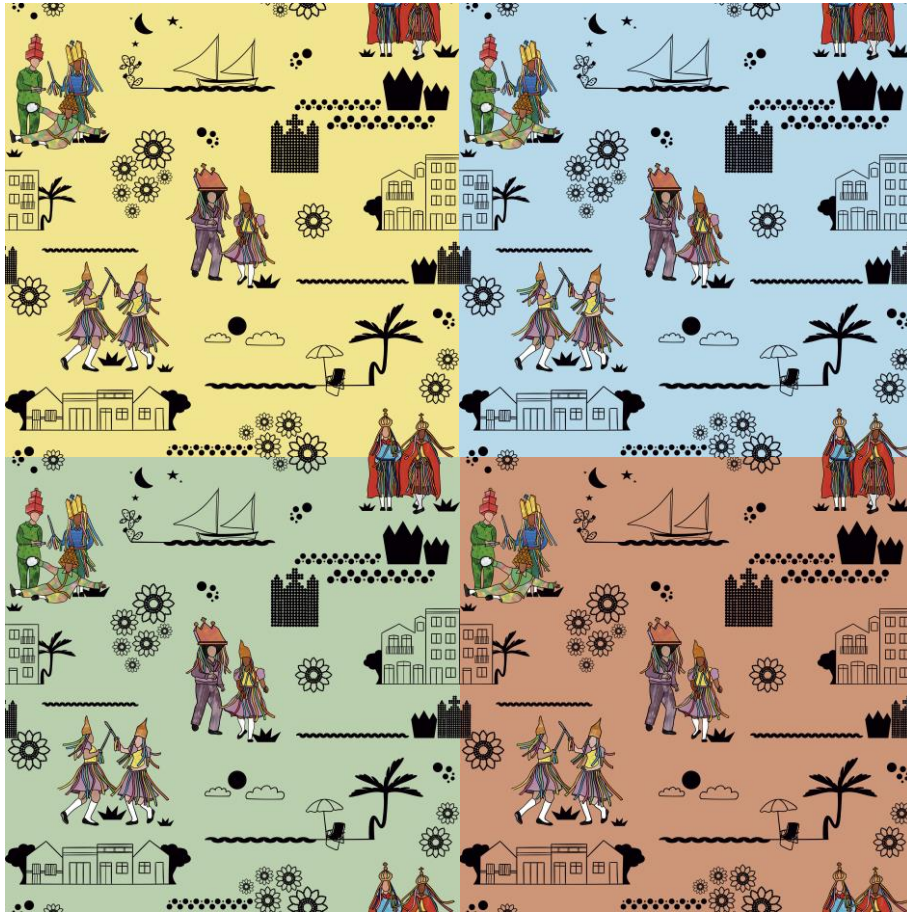
Figura 48 - Versão única – Linha Alagoano.



Fonte: A autora, 2022.

Para esta versão, os personagens foram contornados digitalmente no software *Corel Draw*, mesmo programa que serviu de base para o desenho dos demais elementos (exceto aqueles que já apareceram nos papéis anteriores). Considerando o contorno na cor preta, optou-se por manter os elementos neste tom, realçando assim as cores do Guerreiro, mas de forma sóbria, como é a proposta para o ambiente institucional. Assim, foram geradas mais quatro alternativas em tons claros, de modo que não houve prejuízo à acuidade visual, mantendo em evidência personagens e elementos. Por coincidência, os tons que tiveram um melhor desempenho aproximam-se das escolhas realizada nos testes cromáticos para o ambiente residencial. O resultado foi:

Figura 49 - Alagoano - Teste cromático.

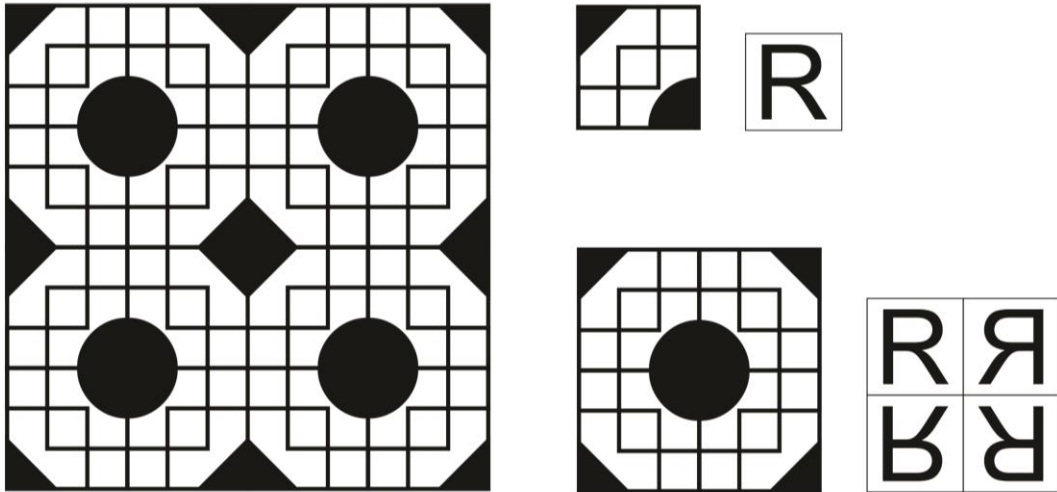


Fonte: A autora, 2022.

D) Experimentações: linha Formas

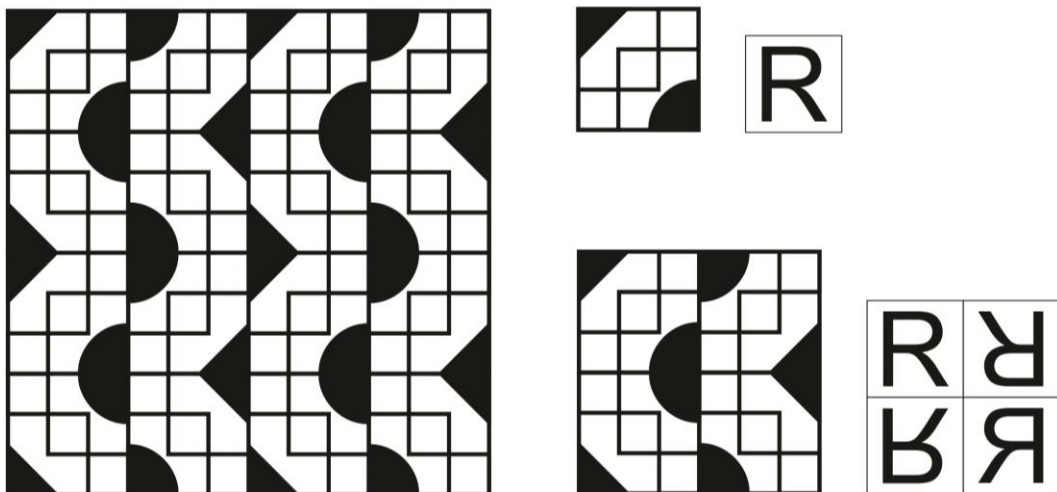
Durante o processo de desenvolvimento da Linha Alagoano, alguns elementos criados foram descartados na composição. Um deles foi um módulo inspirado nas formas geométricas dos chapéus do Guerreiro. Observando que este módulo, uma vez replicado, tinha potencial para estruturar de forma autônoma um novo modelo de papel, optou-se por criar uma linha a mais para a coleção. Os módulos foram repetidos em Sistema Alinhado em três diferentes arranjos (Figuras 50, 51 e 52) que originaram a Linha Formas.

Figura 50 - Módulo em repetição simétrica - Arranjo 1



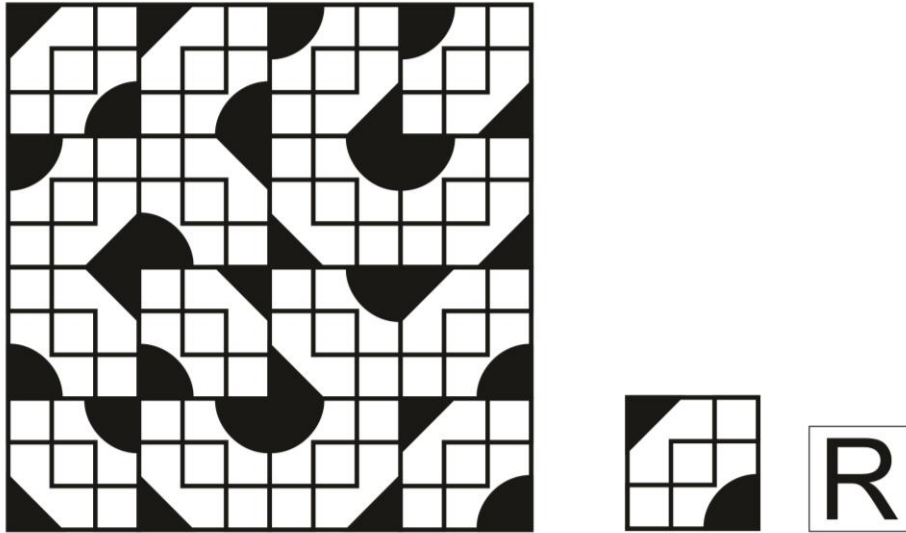
Fonte: A autora, 2022.

Figura 51 - Módulo em repetição simétrica - Arranjo 2



Fonte: A autora, 2022.

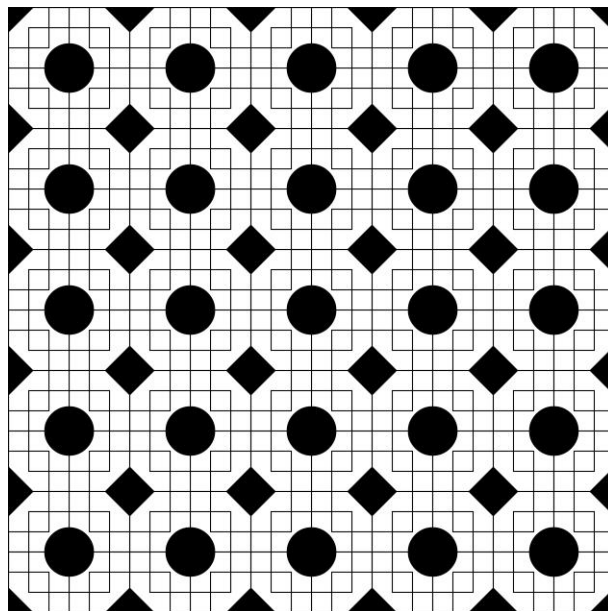
Figura 52 - Módulo em repetição simétrica - Arranjo 3 (aleatório)



Fonte: A autora, 2022.

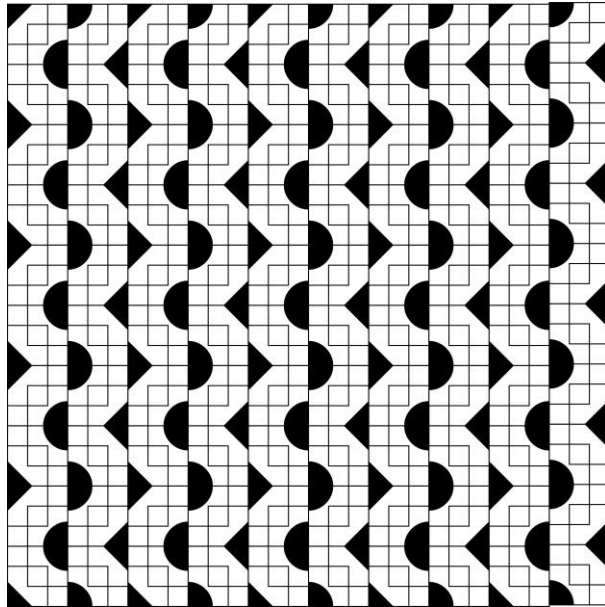
O módulo foi elaborado na dimensão 20 x 20 cm. Nos arranjos 1 e 2 (Figuras 50 e 51), a repetição em 4x deu origem ao *rapport* que originou a forma geométrica estampada pelo papel de parede. Já no arranjo 3 (Figura 52), a repetição aleatória do módulo por 16x gerou um supermódulo que foi utilizado como *rapport*. Visualmente, as criações foram:

Figura 53 - 'Zulejo' - Arranjo 1



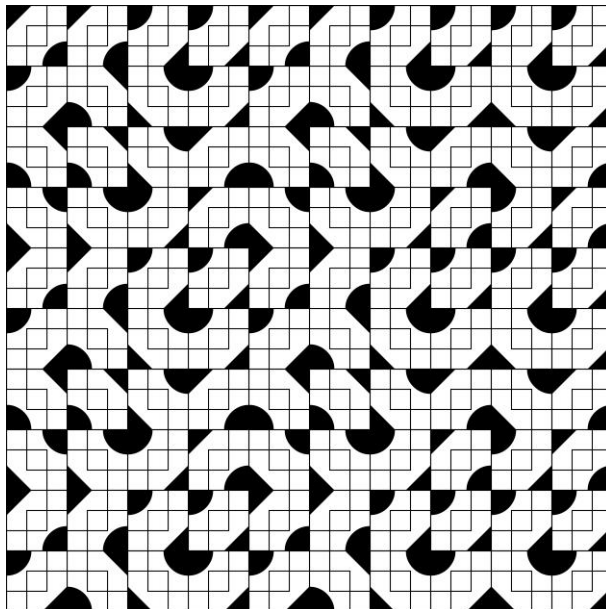
Fonte: A autora, 2022.

Figura 54 - 'Zulejo' - Arranjo 2



Fonte: A autora, 2022.

Figura 55 - 'Zulejo' - Arranjo 3



Fonte: A autora, 2022.

3.1.4. Etapa 3: modelagens virtuais

3.1.4.1. Papéis de parede

Uma vez prontos os módulos, para uma melhor compreensão de sua adequação à funcionalidade enquanto papel de parede, por meio do Photoshop, foi feita uma simulação de como podem ficar as aplicações. Com exceção da simulação do ambiente institucional, cujas dimensões da parede precisavam de uma escala um pouco maior a fim de não fazer com que os motivos 'sumissem' do campo visual do observador, as demais aplicações buscaram escalas reais ao tamanho de cada módulo. As imagens que serviram de base foram dos bancos do Google (Figura 56), Pinterest (Figura 57), FreePik¹⁹ (Figuras 58 e 59) e Pixabay (Figuras 61 a 63), resultando nestes *mockups*:

Figura 56- Residencial, Linha Dança - Projeção 1.



Fonte: A autora, 2022.

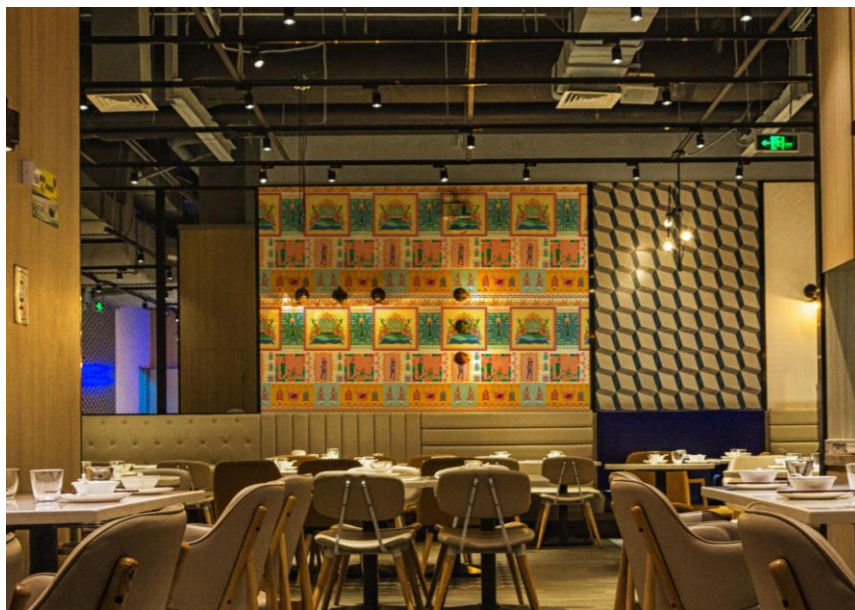
¹⁹ A imagem utilizada do restaurante tem como atribuição necessária esta:
https://www.freepik.com/free-photo/restaurant-interior_1243337.htm#query=RESTAURANTE&position=18&from_view=search&track=sph>Image by evening_tao on Freepik

Figura 57 - Residencial, Linha Dança - Projeção 2.



Fonte: A autora, 2022.

Figura 58 – Comercial, Linha Palco – Projeção 1.



Fonte: A autora, 2022.

Figura 59 - Comercial, Linha Palco – Projeção 2.



Fonte: A autora, 2022.

Figura 60 – Institucional, Alagoano – Projeção.



Fonte: A autora, 2022.

Figura 61 - Linha Formas – Projeção 1.



Fonte: A autora, 2022.

Figura 62 - Linha Formas – Projeção 2.



Fonte: A autora, 2022.

Figura 63 - Linha Formas – Projeção 3.



Fonte: A autora, 2022.

3.1.4.2. Outras aplicações

No decorrer deste trabalho, o tópico dedicado ao Design de Superfície (item 2.2, p. 43) traz, entre as considerações de Renata Rubim (2013, p. 29) acerca do próprio design de superfície, a assertiva de que o designer pode projetar para a superfície que quiser. E, de fato, na prática profissional isto se torna perceptível, pois uma mesma estampa pode cobrir ou revestir diversos produtos; uma versatilidade que valoriza o processo criativo. No sentido de comprovar este ponto de vista, as padronagens desenvolvidas nesta pesquisa foram aplicadas em outros produtos, ampliando as possibilidades de uso e gerando novas combinações, como pode ser visto nas Figuras 64, 65 e 66.

Figura 64 - Aplicação em camiseta, bolsa e caneca.²⁰



Fonte: A autora, 2022.

Figura 65 – Aplicação em canecas de cerâmica²¹.



Fonte: A autora, 2022.

²⁰ Atribuição necessária: Image by Vectonauta on Freepik

²¹ Atribuição necessária: Image by Vectonauta on Freepik

Figura 66 - Aplicação em moringas de porcelana.



Fonte: A autora, 2022.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Há quem acredite que a criação de algo ocorre a partir de uma ideia ou intuição, dando origem a um produto inovador. Mas talvez esta seja uma meia verdade, ou melhor, uma visão simplificada do processo criativo. Isto porque como é possível perceber no cotidiano, as criações surgem a partir de algum ponto já existente; uma espécie de evolução. E esse processo é um misto de ato consciente, por meio da reflexão sobre qual solução será proposta, e inconsciente, baseando-se em algo assimilado pela memória em algum ponto da vida. Ou seja: o processo criativo é resultado da reflexão inicial que evolui por meios de conexões cerebrais e dão origem à solução, conforme pode-se compreender das opiniões de estudiosos e cientistas da área entrevistados pela revista Super Interessante (SUPER INTERESSANTE, 2016, online), em matéria intitulada 'Como surgem as ideias'.

Vivenciamos o desejo de criar algo diferente, inspirador e inovador em meio a itens cuja data de criação 'original' se perde no tempo. Quem pode afirmar, com convicção, quando surgiu a primeira cadeira? No entanto, todos os dias, designers de todo o mundo criam cadeiras com os mais diferentes materiais, formatos e finalidades. Não é o fato de o objeto cadeira existir há séculos que vai tirar a beleza de um bom design e a surpresa de um material inovador. Prova disso é a cadeira Louis Ghost, do designer e arquiteto francês Philippe Starck. Inspirada na clássica poltrona feita em homenagem ao rei Luís XV (Louis, em francês), a cadeira mescla traços clássicos ao moderno policarbonato transparente. "A cadeira Louis Ghost foi produzida pelo nosso subconsciente coletivo e é apenas o resultado natural do nosso passado, nosso presente e nosso futuro", diz o designer ao apresentar o produto em seu site (STARK, online, 2000).

O processo criativo deste trabalho exemplifica bem este cenário. O papel de parede não é, nem de longe, uma novidade, como pôde ser visto em tópico anterior abordando o contexto histórico do produto. Além disso, as cores, os desenhos, a arte em si, embora estejam sendo criados ao longo do processo desta pesquisa, inspiram-se conscientemente no folgado Guerreiro e nos preceitos do Design de Superfície; e, inconscientemente, em inúmeros desenhos, papéis, pinturas e experiências vivenciadas pela autora. Como resultado, surge uma linha de papel de

parede inspirada no Guerreiro Alagoano, sendo composta por dez modelos exclusivos, alcançando os objetivos propostos no início deste estudo.

E, embora estes produtos tenham sido criados pensando em ambientes específicos, sua versatilidade permite que suas estampas permutem entre diferentes projetos de interiores, contribuindo para levar as cores e a alegria do folgado a mais espaços, surpreendendo a quem não o conhece, mas, principalmente, contribuindo para o fortalecimento de uma identidade cultural e do sentimento de pertencimento do alagoano.

REFERÊNCIAS

ARRUDA, Maurício. **Decora**. Rio de Janeiro: Globo Estilo, 2019.

ARAÚJO, Iza Maria Calheiros de. **Conexões com a natureza: os biomas alagoanos como referência para criação de revestimento de ambientes**. Tese (Graduação) – Curso Superior em Tecnologia de Design de Interiores, Instituto Federal de Alagoas de Educação, Ciência e Tecnologia. Alagoas, 2021.

BARACHINI, Teresinha. **Design de superfície** - Uma experiência tridimensional. Vitruvius, 2015. Disponível em: <https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/16.185/5790>. Acesso em: 11 ago. 2021.

BARROS, Francisco Reinaldo Amorim de. **ABC das Alagoas: Dicionário Biobibliográfico, Histórico e Geográfico de Alagoas**. 2ª edição, Tomo III. Brasília: Senado Federal, Conselho Editorial, 2005.

BONIFÁCIO, Bruna. **Estamparia**: rapport, módulo e grid. Revista Clichê, 2013. <http://www.revistacliche.com.br/2013/01/estamparia-rapport-modulo-e-grid/>. Acesso em: 10 ago. 2021

BRAUN, Júlia. **Minha casa, meu mundo: na quarentena, aumentam as reformas no lar**. Revista Veja, 29 de janeiro de 2021. Disponível em <https://veja.abril.com.br/brasil/minha-casa-meu-mundo-na-quarentena-aumentam-as-reformas-no-lar/>. Acesso em: 08 jul. 2021.

BROOKER, Graeme & STONE, Sally. **O que é design de interior?** Tradução: André Botelho. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2014.

CARLE MUSEUM. **Sobre Eric Carle**. Processo artístico. Disponível em: <https://www.carlemuseum.org/about/about-eric-carle>. Acesso em: 12 nov. 2022.

COMPLIANCE COMUNICAÇÃO. **Interesse maior em reforma residencial gera oportunidades para investidores**. São Paulo: 09.jun.2021. Disponível em: <https://www.diariosbo.com.br/noticia/25482/Arquitetura-e-Design/Interesse-maior-em-reforma-residencial-gera-oportunidades-para-investidores>. Acesso em: 01 ago. 2021.

DANTAS, Cármen Lúcia. **Alagoas Popular: folgedos e danças de nossa gente**. Maceió: Instituto Arnon de Melo, 2013.

_____. **Mestres Artesãos das Alagoas: Fazer Popular**. 2ª edição. Maceió: Instituto Arnon de Melo, 2014.

FETTERMANN, Beatriz Feitoza. **O design de superfície como mediador da relação sujeito-objeto**. Brasília, 2016. Disponível em:

<https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/235/9584/1/21309388.pdf>. Acesso em: 10 ago. 2021.

FREITAS, Renata Oliveira Teixeira de. **Design de superfície: ações comunicacionais táteis nos processos de criação**. São Paulo: Blucher, 2011.

GASPAR, Rogério. **Como será o universo da arquitetura e do design pós-pandemia?**. ForMobile Digital, 2020. Disponível em: <https://digital.formobile.com.br/colunistas/como-ser-o-universo-da-arquitetura-e-do-design-ps-pandemia>. Acesso em: 27 jul. 2021.

GIBBS, Jenny. **Design de interiores: guia útil para estudantes e profissionais**. Versão em português: Cláudia Ardións. 1ª edição. São Paulo: Gustavo Gili, 2017.

GONÇALVES, Juliana. **Criar, cantar e dançar: as pessoas por trás das figuras e os elementos formadores dos Guerreiros**. Recife: Revista de Estudos e Investigações Antropológicas, ano 4, volume 4, 2017.

GRIMLEY, Chris & LOVE, Mimi. **Cor, espaço e estilo: todos os detalhes que os designers de interiores precisam saber, mas que nunca conseguem encontrar**. Tradução: Alexandre Salvaterra. São Paulo: Gustavo Gili, 2016.

GURGEL, Miriam. **Projetando espaços: guia de arquitetura para áreas residenciais**. 8ª edição. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2018.

INSTITUTO DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO E ARTÍSTICO NACIONAL – IPHAN. Disponível em <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/234>. Acesso em: 25 set. 2019.

KOCH, Augusta e NUNES, Alexandra Kloeckner Eckert. **O design de superfície inspirado em elementos da fauna e flora rio-grandenses para confecção de lenços femininos**. Universidade Feevale, 2018. Disponível em: <https://biblioteca.feevale.br/Vinculo2/000011/000011c6.pdf>. Acesso em: 10 ago. 2021.

LEMOS, João. **A luta dos cinco Guerreiros do Campeão Vencedor**. Maceió: 26.ago.2020. Disponível em: <https://focuarte.com.br/a-luta-dos-cinco-guerreiros-do-campeao-vencedor-em-anadia/>. Acesso em: 25 jul. 2021.

_____. **Edivar Vicente, o treme terra pilarense!** Maceió: 27.ago.2020. Disponível em: <https://focuarte.com.br/edivar-vicente-o-treme-terra-pilarense/>. Acesso em: 25 jul. 2021.

_____. **Valoriza Alagoas - Um pouco dessa história!** Youtube, 28 maio 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=FJRzjJtRqmw>.

MACENA, Lelo. **Ranilson França: Um mestre guerreiro no meio de tantos mestres.** *In Asfopal.* Disponível em <http://asfopal.blogspot.com/p/ranilson-franca.html>. Acesso em: 25 jul. 2021.

NOREM, Mike. **Breve História: Papel de Parede.** Portugal, 2021. Disponível em <https://pt.design-total.com/quick-history-wallpaper-73721>. Acesso em: 29 jun. 2021.

PACCE, Lílian. **Conheça as estampas de William Morris.** Blog. Disponível em: <https://www.lilianpacce.com.br/moda/fashionteca/william-morris-estampas/>. Acesso em 29 jun. 2021.

ROCHA, Júlya. **Guerreiro recebe título de Patrimônio Imaterial de Alagoas.** Site. Disponível em: <http://www.cultura.al.gov.br/sala-de-imprensa/noticias/2019/setembro/guerreiro-recebe-titulo-de-patrimonio-imaterial-de-alagoas>. Acesso em: 02 set. 2019.

RUBIM, Renata. **Desenhando a superfície: +considerações além da superfície.** 3ª edição. São Paulo: Edições Rosari, 2013.

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

SECRETARIA DE ESTADO DA CULTURA - SECULT. Disponível em: <http://www.cultura.al.gov.br/sala-de-imprensa/noticias/grupos-alagoanos-de-folguedos-e-dancas-comemoram-o-dia-do-folclore>. Acesso em: 25 set. 2019.

_____. Disponível em: <http://www.cultura.al.gov.br/politicas-e-acoes/mapeamento-cultural/cultura-popular/folguedos-dancas-e-tores/folguedos-natalinos/guerreiro/guerreiro>. Acesso em: 25 set. 2019.

_____. Disponível em: <http://www.cultura.al.gov.br/politicas-e-acoes/patrimonio-cultural/principal/textos/patrimonio-imaterial>. Acesso em: 25 set. 2019.

_____. Disponível em: <http://www.cultura.al.gov.br/politicas-e-acoes/mapeamento-cultural/cultura-popular/mestres-dos-saberes/mestres-de-guerreiro/juvenal-leonardo-jordao>. Acesso em: 01 ago. 2021.

_____. Disponível em: <http://www.cultura.al.gov.br/politicas-e-acoes/mapeamento-cultural/cultura-popular/mestres-dos-saberes/mestres-de-embolada/mario-francisco-de-assis-m.-verdelinho>. Acesso em: 01 ago. 2021.

SILVA, Cláudio Antônio Santos da. **O guerreiro alagoano: corpo e pedagogia multirreferencial.** Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) – Escola de Teatro/Escola de Dança, Universidade Federal da Bahia. Bahia, 2015.

SILVA, Tânia Cristina do Ramo; PATRÍCIO, Fabiana dos Santos. Design de superfície têxtil: além da imagem estampada. *In: Entremeios [Revista de Estudos do Discurso], Seção Estudos, Programa de Pós-graduação em Ciências da Linguagem*

(PPGCL), Universidade do Vale do Sapucaí, Pouso Alegre (MG), vol. 13, p. 15-32, jul. - dez. 2016. São Paulo: **Revista Entremeios**, volume 13, 2016.

SILVEIRA, Denise Tolfo & PEIXOTO, Fernando. In: **Métodos de Pesquisa**. [organizado por] Tatiana Engel Gerhardt e Denise Tolfo Silveira; coordenado pela Universidade Aberta do Brasil – UAB/UFRGS e pelo Curso de Graduação Tecnológica – Planejamento e Gestão para o Desenvolvimento Rural da SEAD/UFRGS. – Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

SITE FOCUARTE. Disponível em: <https://focuarTE.com.br/a-luta-dos-cinco-guerreiros-do-campeao-vencedor-em-anadia/>. Acesso em: 10 jun. 2021.

SITE CASA 4 DECOR. Disponível em: <http://www.casa4decor.com.br/a-historia-do-papel-de-parede/>. Acesso em: 29 jun. 2021.

SITE HISOUR. Disponível em: <https://www.hisour.com/pt/louis-xvi-style-29327/>. Acesso em: 29 jun. 2021.

SITE MÓVEIS DE VALOR. Disponível em: <https://www.moveisdevalor.com.br/portal/pandemia-faz-comercio-de-moveis-crescer-94-na-internet>. Acesso em: 29 jun. 2021.

SITE MUDE DESIGN. Disponível em: <https://www.mudedesign.com.br/single-post/2019/10/12/historia-do-papel-de-parede>. Acesso em: 29 jun. 2021.

SITE DATA SEBRAE. Disponível em: <https://datasebrae.com.br/totaldeempresas-11-05-2020/>. Acesso em: 28 ago. 2022.

SITE DATA SUS. http://tabnet.datasus.gov.br/cgi/cnes/tipo_estabelecimento.htm. Acesso em: 28 ago. 2022.

SOARES, Jéssica. **5 tipos de papel de parede para sua decoração**. Curitiba, 2021. Disponível em <https://blog.montacasa.com.br/tipos-de-papel-de-parede/>. Acesso em: 29 jun. 2021.

STARCK. Phillippe. **LOUIS GHOST (KARTELL)**. Disponível em <https://www.starck.com/louis-ghost-kartell-p2520>. Acesso em: 12 nov. 2022.

SUPER INTERESSANTE. **Como nascem as ideias**. Ciência, São Paulo, 31 out. 2016. Disponível em: <https://super.abril.com.br/ciencia/como-nascem-as-ideias/>. Acesso em: 12 nov. 2022.

TICIANELI, Eduardo. **Théo Brandão do Folclore Alagoano**. Disponível em <https://www.historiadealagoas.com.br/theo-brandao-do-folclore-alagoano.html>. Acesso em: 10 dez. 2019.

TRIBUNA INDEPENDENTE DE ALAGOAS. **Dia Nacional do Folclore**: pesquisador destaca necessidade de valorização cultural em AL. Entretenimento, Maceió, 22 ago 2020. Disponível em: <https://tribunahoje.com/noticias/entretenimento/2020/08/22/dia->

nacional-do-folclore-pesquisador-destaca-necessidade-de-valorizacao-cultural-em-al/. Acesso em: 01 ago. 2021.

WATSON, Andrea. **Como um elemento básico da decoração de luxo passou de uma obra de arte a um item obrigatório do designer** - com alguns altos e baixos ao longo do caminho. Londres, 2018. Disponível em: <https://www.bbc.com/culture/article/20181106-the-surprising-story-of-wallpaper>. Acesso em: 29 jun. 2021.

APÊNDICE | Catálogo 'Guerreiro guerreiro – Coleção 2022'

Guerreiro
guerreiro

@sandrapeixotor
sandrapeixotorc@gmail.com
82 99997.5137

Papéis de parede | Coleção 2022
por Sandra Peixoto



Poesia em canto, alegria em cores. O folguedo Guerreiro Alagoano brilha para além dos trajes e se fortalece como herança cultural, sendo agraciado, em 2019, com o título de Patrimônio Imaterial de Alagoas; uma oficialização do que a sabedoria popular já havia balizado.

Por sua representatividade, não é raro o chapéu, símbolo forte deste folguedo, ser utilizado como ícone para se referir ao Estado, à cultura e ao povo. É uma manifestação que traz, ao alagoano, uma identidade própria; uma sensação de pertencimento.

Foi essa identidade própria a inspiração para a coleção Guerreiro guerreiro, desenvolvida como um projeto de design de superfície aplicado no contexto do design de interiores, sendo resultado de uma Tese de Conclusão de Cursos (TCC) para graduação no Curso Superior de Tecnologia em Design de Interiores, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Alagoas (IFAL AL).

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA
E TECNOLOGIA DE ALAGOAS
CAMPUS MACEIÓ

COORDENADORIA DE DESIGN
CURSO SUPERIOR EM TECNOLOGIA DE
DESIGN DE INTERIORES
Prof.ª Esp. **Valéria Rodrigues Teles**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
Orientadora | Prof.ª Dr.ª **Roseane Santos da Silva**
Orientanda | **Sandra Emanuela Peixoto de Rubim Costa**

BANCA EXAMINADORA
Prof.ª Esp. **Valéria Rodrigues Teles**
Prof. Me. **Eduardo Bastos**

PRODUÇÃO, TEXTO E PROJETO GRÁFICO
Sandra Peixoto

IMAGENS
Bancos gratuitos Pixabay e FreePik

FICHA CATALOGRÁFICA

COSTA, Sandra Emanuela Peixoto de Rubim, 1979 -
Design de Superfície: as referências estéticas do Guerreiro Alagoano
aplicadas no desenvolvimento de uma linha de papel de parede -
Maceió, AL: Curso Superior de Tecnologia em Design de Interiores. IFAL,
2021.

II. - (Trabalho de Conclusão de Curso - Curso Superior de Tecnologia em
Design de Interiores, Instituto Federal de Alagoas, IFAL).

1. Design de Superfície 2. Design de Interiores 3. Design de Produto

© 2021

Todos os direitos autorais reservados a Sandra Emanuela Peixoto de
Rubim Costa. A reprodução de partes ou do todo deste trabalho só
poderá ser com autorização por escrito da autora.

Endereço: Av. Amazonas, 29. Prado, Maceió-AL.

Fone: (82) 9 9997.5137

E-mail: sandrapeixotorc@gmail.com

7. CONCEITO

03

3. LINHA PALCO

11

5. LINHA FORMAS

21

7. MENSAGEM FINAL

28

2. LINHA DANÇA

05

4. LINHA ALAGOANO

19

6. OUTRAS APLIAÇÕES

25

8. CRÉDITOS DAS IMAGENS

29

GUERREIRO **GUERREIRO**

Sandra Peixoto

Fitas que o vento leva,
A tradição que conduz.
No brilho do chapéu eleva,
O pensamento a Jesus.

Cores que flutuam no ar,
Alegria que o olhar traduz.
Guerreiro em seu caminhar,
Segue firme na cruz.

A cruz da Fé em Cristo, no auto de Natal.
A cruz da luta de quem persiste, ensaios no quintal.

Gira o corpo na pisada,
Solta as cores no ar.
Do brilho da luz espelhada,
Alegria a contagiar.

Solta guerreiro o grito, o canto, o teu florear.
Bate Guerreiro na dança, a espada a tilintar.
E na estrada da vida, brincante segue a encantar,
Unindo gerações no caminho a trilhar.

Segue vivo a pulsar, Guerreiro dos meus ancestrais.
Que brilhe em contemplação por infinitos natais.

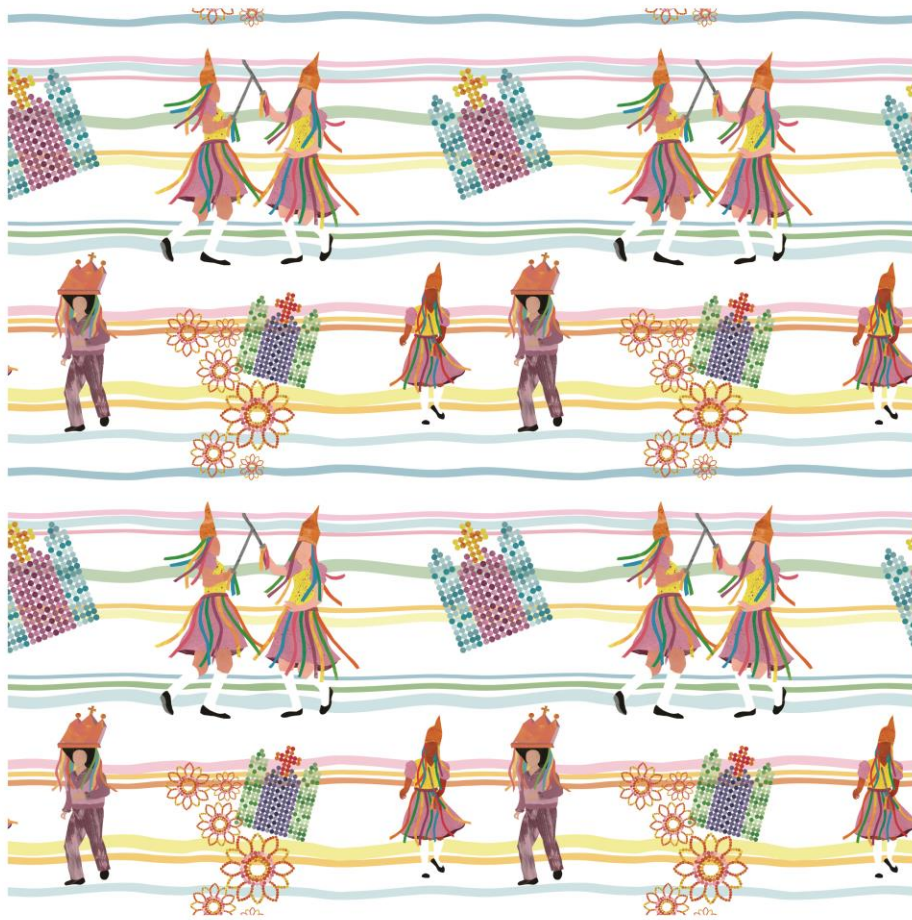
LINHA **DANÇA**



DANÇA
RAIZ



DANCA
FITAS



DANÇA
CHÃO

LINHA **PALCO**



11



PALCO
SHOW

12



13



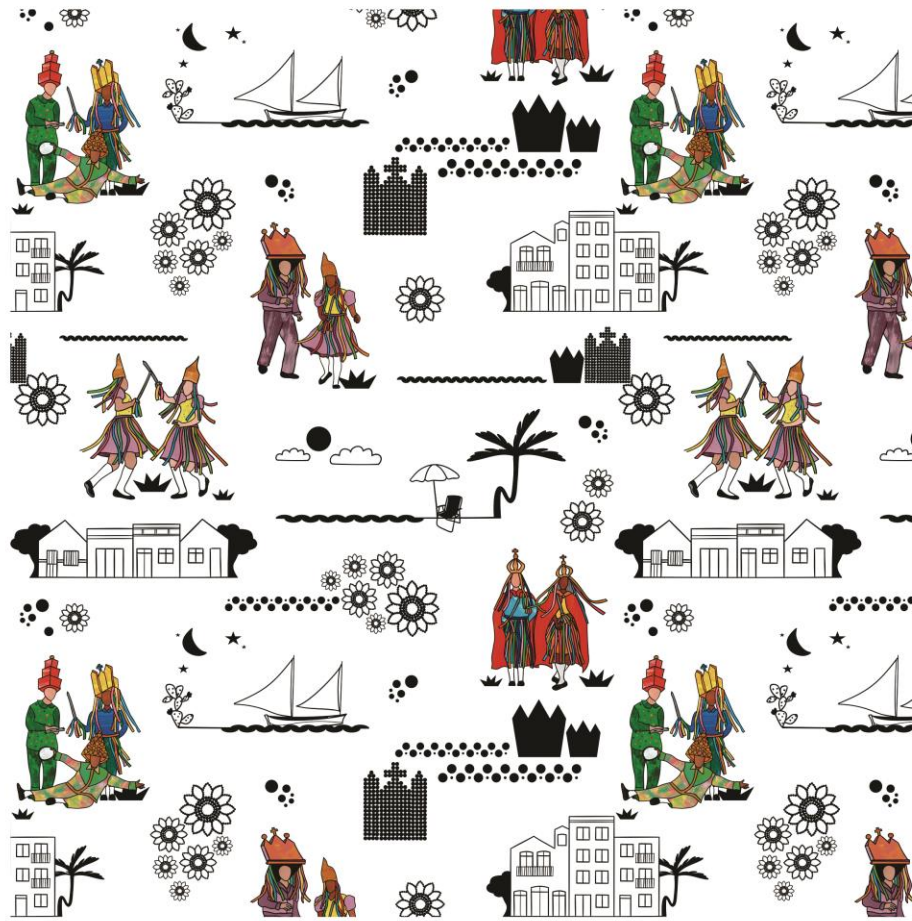
PALCO
MISTURA

14



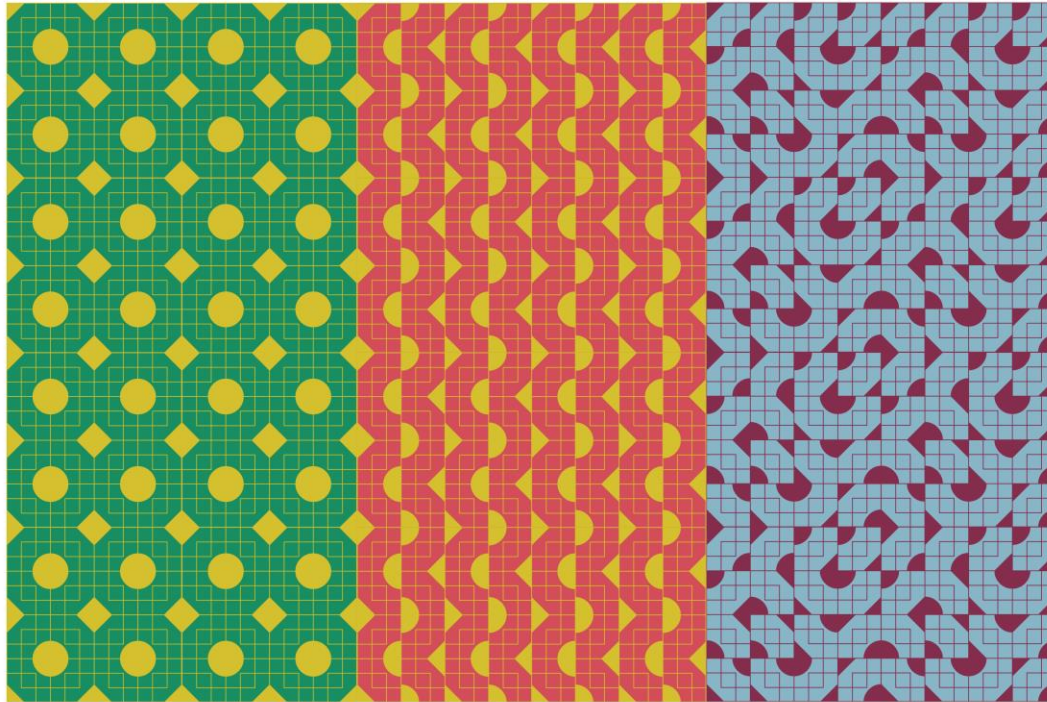
PALCO
EXPLOSÃO





LINHA **ALAGOANO**

LINHA **FORMAS**



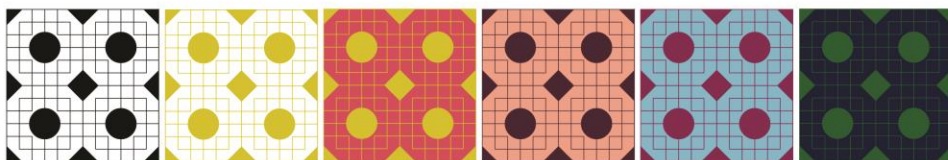
FORMA
'ZULEJO' 1

FORMA
'ZULEJO' 2

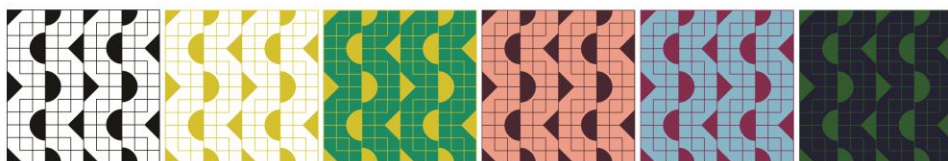
FORMA
'ZULEJO' 3



LINHA **FORMAS** | *Variações*



FORMA **'ZULEJO' 1**



FORMA **'ZULEJO' 2**



FORMA **'ZULEJO' 3**



OUTRAS APLICAÇÕES



7.



2.



3.



4.



5.



6.

7. Boleira estampada com o modelo Raiz, da linha Dança.

2. Poster ilustrado com o motivo central dos papéis da linha Palco.

3. Kit de camiseta, bolsa e caneca ilustrados com personagens e elementos secundários da linha Alagoano.

4. Moringas: linha Alagoano com mescla da linha Formas.

5. Canecas: na preta, personagem da linha Alagoano; na branca, modelo Explosão, da linha Palco.

6. Jogo americano com o modelo Mistura, da linha Palco.

ATT.: Imagens do banco FreePik.com.
(Ver atribuições completas na seção Créditos das Imagens).



27

“Apaixonada por cores, desde criança tinha vontade de pintar e desenhar, mas desanimava com o resultado. Uma das minhas lembranças era uma colcha que ficava em minha cama, retratando um cavalo em um estábulo. Colcha igual forrava a cama da minha irmã e eu imaginava como era possível uma pessoa repetir perfeitamente o mesmo desenho várias vezes. Quando ia a lojas de tecidos com minha mãe, o pensamento era o mesmo. Com o tempo, essa curiosidade foi sendo atropelada por outras vivências, mas a paixão por estampas coloridas e alegres manteve-se. Até que o curso de Design de Interiores me colocou em contato com a arte, os conceitos plásticos, as combinações cromáticas, a aquarela e a possibilidade de criar produto de design para a ambientação de interiores. Pronto! Estava aberto um novo horizonte, o qual clareou ainda mais quando descobri o que era o Design de Superfícies. Ingressei no curso com uma ideia, mas saio dele com algo melhor: a união entre uma veia artística redespertada e a possibilidade de criar estampas e produtos que tragam originalidade e personalidade ao uso ao qual se destinar. É muito gratificante receber além do que se espera. Essa coleção é, sem dúvida, a materialidade desse processo. Obrigada a todos os professores!”

Sandra Peiroto
22.dez.22

CRÉDITOS DAS IMAGENS

Página 06 | Pixabay

<https://pixabay.com/pt/photos/infantil-para-meninas-3368014/>

Página 08 | Pixabay

<https://pixabay.com/pt/photos/infantil-menino-interior-quarto-3368016/>

Página 10 | Pixabay

<https://pixabay.com/pt/photos/infantil-meninas-quarto-de-meninas-4508290/>

Página 12 | Pixabay

<https://pixabay.com/pt/photos/cafeteria-interior-mobili%C3%A1rio-mesas-5635015/>

Página 14 | Pixabay

<https://pixabay.com/pt/illustrations/render-3d-projeto-escrit%C3%B3rio-2001817/>

Página 16 | Pixabay

<https://pixabay.com/pt/photos/vestimenta-boutique-bolsas-sapatos-1850804/>

Página 20 | Pixabay e Secom MT

1. <https://pixabay.com/pt/photos/hotel-corredor-interior-mobili%C3%A1rio-389256/>
2. <https://pixabay.com/pt/photos/cadeiras-sala-de-confer%C3%Aancias-2181980/>
3. <http://www.mt.gov.br/-/14158942-obras-da-ala-antiga-do-hospital-metropolitano-estao-em-fase-de-conclusao> (Carlos Celestino | Secom MT)

Página 22 | Pixabay

1. <https://pixabay.com/pt/photos/quarto-cama-apartamento-416062/>
2. <https://pixabay.com/pt/photos/cadeiras-sala-de-confer%C3%Aancias-2181994/>
3. <https://pixabay.com/pt/photos/interior-sala-de-estar-3575819/>

Página 24 | Pixabay

<https://pixabay.com/pt/photos/elevadores-hall-de-entrada-entrada-1756630/>

Páginas 25 e 26 | Diversos

1. <https://carmesina.store/produto/prato-p-bolo-c-pe-laguna-germer-o-32-5-cm-porcelana-branco/>
2. <https://pixabay.com/pt/photos/poster-muro-maquete-interior-2899098/>
3. https://www.freepik.com/free-psd/set-white-tshirt-tote-bag-mug-mockup_27041161.htm#query=mocukp&position=6&from_view=search&track=sph Image by Vectonauta on Freepik
4. <https://www.casaandrade.com.br/servir/moringa-de-porcelana-com-copo-800-ml-geni>
5. https://www.freepik.com/free-psd/two-mugs-blue-background-mockup_19316579.htm#query=mocukp&position=0&from_view=search&track=sph Image by Vectonauta on Freepik
6. <https://www.magazineluiza.com.br/jogo-americano-ykio-4-pecas-30x40-base-em-borrachada-style-brazil/p/cgle3b87ed/ud/joam/>



