



UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR

Engenharia

Design de Padrões
Criação, Metodologia e Implementação
de Padrões em Tecido

Renata Matias Paulo

Projeto para obtenção do Grau de Mestre em
Branding e Design de Moda
(2º ciclo de estudos)

Orientador: Professor Doutor Fernando Oliveira
Co-orientadora: Professora Doutora Theresa Lobo

Covilhã, junho de 2016

Folha em branco

Agradecimentos

Agradeço aos meus professores, que sempre estiveram disponíveis para me esclarecer. Ao Professor Fernando Oliveira, pelas orientações e pelo profissional que é; à Professora Theresa Lobo, pela orientação de ideias e ajuda na realização da produção de moda; à Professora Rita Salvado, pela resposta a algumas dúvidas que iam surgindo e, à Professora Madalena Pereira, coordenadora de curso, pela sua disponibilidade e dedicação.

Agradeço ao Magnus Riise, à Keren McConnell, e à Joana Lapa pela simpatia e por disponibilizarem um pouco do seu tempo para responderem às minhas questões por email.

Agradeço ao Técnico de Laboratório de Tinturia e Estampagem da UBI, Sr. Machado, pela disponibilidade e simpatia na resposta às minhas questões e dúvidas.

Agradeço à Sandrina Francisco, da Fashion Studio Agency, pela modelo para a produção de moda, e à respetiva modelo, Alina Malai que realizou um óptimo trabalho.

Agradeço às minhas amigas por estarem sempre disponíveis para me ajudarem neste projeto, agradeço à Sau Lee, Sónia Mota e Margarida Minas por emprestarem peças de roupa que foram essenciais para a produção de moda.

Agradeço em especial à Raquel Esagui por entender as minhas ausências, as minhas questões à pressa e ouvir os meus desabafos.

Agradeço em especial à Mariele Oliveira por se oferecer para ser a maquilhadora da minha produção de moda, e por ter feito um trabalho fantástico.

Agradeço também à Alda Silvestre por me ajudar com as palavras.

Pelo suporte diário de motivação, faço um agradecimento muito especial à minha mãe, Isabel Paulo, por me acompanhar, ajudar na confecção dos lenços, a sua inexplicável paciência por me apoiar em tudo.

Agradeço a todos aqueles que possam divulgar o meu trabalho, bem como a minha marca, tornando o meu projeto de padrões realidade, de maneira que passem a existir de uma forma física, conseguindo assim alcançar o meu principal objetivo - colocar os meus padrões em várias peças e em vários lugares, nacionais e internacionais.

Folha em branco

Resumo

O foco deste trabalho de investigação é a área do Design de Padrões. Tem a particularidade de abordar o plano teórico e pragmático pois orienta-se pelos caminhos da cultura de projeto e não de dissertação. Tem como objetivo dar contributos para a temática e segue etapas que exploram o tema, focando-o no universo da moda em que se destaca o tecido como arte final, contribuindo para o processo criativo na criação de padrões.

Deste modo, através da revisão da literatura, formou-se uma base cronológica do conhecimento construído sobre a criação de arte/design para aplicação em tecido, nas vertentes do tingimento, desenho e estampanaria, mostrando diversos meios do processo de design, de implementação da cor e do desenho como imagem. A realização de uma história sobre os processos de impressão de tecido e algumas das suas tendências, serve como guia para o designer ter conhecimento do que existe e as evoluções que ocorreram. Estudando casos de designers que abordam a temática e analisando o seu procedimento, foi possível confrontar a teoria e a prática e posteriormente responder gerar conteúdos para responder à questão desta Investigação. Extraído o conteúdo do Estado da Arte procedeu-se com o projeto de criação de uma pequena coleção de lenços estampados, detalhando os métodos usados, definição do tema da coleção, o procedimento da criação do desenho, definindo tamanho, cores e resolução adequada das imagens.

A metodologia usada é uma metodologia não interventiva para a revisão da literatura, uma metodologia mista para o estudo de casos, e uma metodologia interventiva que direciona o projeto.

Palavras-chave

Design de Moda, Design Gráfico, Design de Padrões, padrão, processo de criação.

Folha em branco

Abstract

The focus of this research is the area of Design Patterns. It has the particularity to address the theoretical and pragmatic plan, as it is guided by the project of culture ways and not as dissertation. It aims to provide input to the topic and follows steps, which explore the theme, focusing on the world of fashion, which highlights the fabric, as final artwork, contributing to the creative process in patterns conception.

Thus, through the literature review, it was formed a chronological knowledge base built on the creation of art / design for use on fabric, in dyeing sheds, design and printing, showing various means of the design process, color implementation and design as an image. The story performing about the fabric printing process and some of its trends, serves as a guide for the designer have knowledge of what exists and developments that have occurred. Studying designers cases, which addresses the topic -and analyzing its procedure, it was possible to confront theory and practice and then answer and generate contents to answer the question of this research. Drawn the State of the Art content, it has proceeded with the creation project of a small collection of printed scarves, detailing the used methods, theme definition of the collection, the design creation procedure by setting the size, colors and the proper resolution of the images.

The methodology used is a non-interventionist approach to the literature review, a mixed methodology for the case studies, and an interventional methodology that directs the project.

Keywords

Fashion Design, Graphic Design, Design Patterns, pattern, and creation process.

Folha em branco

Índice

1. Capítulo I - Introdução (p. 1)

2. Capítulo II - Revisão da Literatura (p. 3)
 2. 1. Definições Gerais (p. 3)
 2. 1. 1. Design de Padrões (p. 5)
 2. 1. 2. O Processo de Design (p. 7)
 2. 1. 3. O Padrão (p. 9)
 2. 1. 4. O Tingimento Têxtil (p. 11)
 2. 1. 5. A Estamparia Têxtil (p. 13)

 2. 2. História, Tendências, Processos de Produção e Implementação em Tecido (p. 14)
 2. 2. 1. *Batik* (p. 16)
 2. 2. 2. *Tie Dye (Itashime, Arashi e Shibori)/ Adiré* (p. 18)
 2. 2. 3. Carimbos/Blocos de Madeira (p. 20)
 2. 2. 4. Marmorização (p. 21)
 2. 2. 5. Chapas de Cobre ou Metal e Impressão com Cilindros (p. 22)
 2. 2. 6. Litografia/*Transfer* Litográfico (p. 24)
 2. 2. 7. Serigrafia (p. 25)
 2. 2. 8. Padrões Florais (p. 28)
 2. 2. 9. *Animal Print* (p. 30)
 2. 2. 10. Padrões Riscados, Xadrezes e Imagens (p. 31)
 2. 2. 11. *Paisley* (p. 33)
 2. 2. 12. *Katazome/Pochoir/Stencil* (p. 35)
 2. 2. 13. Padrões Indianos (p. 37)
 2. 2. 14. *Arts and Crafts* (p. 39)
 2. 2. 15. *Belle Époque* (p. 41)
 2. 2. 16. Modernismo e Arte Nova (p. 42)
 2. 2. 17. Arte Decó (p. 44)
 2. 2. 18. Padrões Geométricos (p. 46)
 2. 2. 19. Padrões Digitais Minimalistas e Geométricos (p. 47)
 2. 2. 20. Impressão Digital (p. 48)
 2. 2. 21. Processo de Transferência ou Sublimação (p. 51)

3. Capítulo III - Estudo de Casos (p. 53)

3. 1. Entrevistas (p. 53)

3. 2. Os Designers de Padrões

3. 2. 1. Magnus Riise (p. 55)

3. 2. 2. Keren McConnell (p. 57)

3. 2. 3. Joana Lapa (p. 59)

3. 3. Experiência da Candidata (p. 61)

3. 3. 1. Trabalho como Freelancer para a MORENA JAMBO (p. 62)

3. 3. 2. Trabalho como Freelancer para a I LOVE TEXTILE (p. 66)

4. Capítulo IV - Hipótese (p. 69)

5. Capítulo V - Projeto (p. 75)

5. 1. Lenços (p. 76)

5. 2. Conceito da Coleção (p. 77)

5. 3. Desenvolvimento e *Moodboard* (p. 79)

5. 4. Métodos de Criação e Preparação do Desenho (p. 85)

5. 5. Guia pelo ADOBE ILLUSTRATOR na Criação de um Padrão (p. 94)

5. 6. Padrões Finais (p. 101)

5. 7. Tipo de Impressão (p. 106)

5. 8. Produção de Moda (p. 108)

5. 9. Editorial da Coleção (p. 122)

6. Capítulo VI - Conclusões e Recomendações (p. 131)

6. 1. Conclusões Finais (p. 131)

6. 2. Recomendações para Investigações Futuras (p. 132)

7. Glossário (p. 133)

8. Referências Bibliográficas (p. 150)

8. 1. Livros (p. 150)

8. 2. Artigos e Teses (p. 152)

8. 3. Referências On-Line (p. 153)

9. Bibliografia (p. 158)

9. 1. Livros (p. 158)

9. 2. Artigos e Teses (p. 166)

9. 3. Referências On-Line (p. 167)

10. Anexos (p. 169)

10. 1. Anexo nº 1 - Processo Serigráfico (LANG, 2012) (p. 169)

10. 2. Anexo nº 2 - Entrevista realizada a designers, no Trabalho de Investigação Exploratória e Descritiva apresentado ao Professor Santos Silva na disciplina de Macrotendências e Investigação no 1º ano do Mestrado de Branding e Design de Moda (2015) (p. 172)

10. 3. Anexo nº 3 - Resposta de Magnus Riise à Entrevista (2015) (p. 174)

10. 4. Anexo nº 4 - Resposta de Keren McConnell à Entrevista (2015) (p. 176)

10. 5. Anexo nº 5 - Entrevista realizada ao técnico do Laboratório de Tinturaria e Estampagem da UBI, no Trabalho de Investigação Exploratória e Descritiva apresentado ao Professor Santos Silva na disciplina de Macrotendências e Investigação no 1º ano do Mestrado de Branding e Design de Moda (2015) (p. 177)

10. 6. Anexo nº 6 - Resposta do Sr. Machado à Entrevista (2015) (p. 178)

10. 7. Anexo nº 7 - Trabalho Redigido de Investigação Exploratória e Descritiva apresentado ao Professor Santos Silva na disciplina de Macrotendências e Investigação no 1º ano do Mestrado de Branding e Design de Moda (2015) (p. 180)

10. 8. Anexo nº 8 - Entrevista a Designers de Padrões (2016) (p. 184)

10. 9. Anexo nº 9 - Resposta de Keren McConnell à Entrevista (2016) (p. 186)

10. 10. Anexo nº 10 - Resposta de Magnus Riise à Entrevista (2016) (p. 187)

10. 11. Anexo nº 11 - Resposta de Joana Lapa à Entrevista (2016) (p. 188)

10. 12. Anexo nº 12 - Cronologia (p. 190)

Folha em branco

Lista de Figuras

Capítulo II

Fig. 01: Imagem de fios. Fonte:

<<http://www.upc.edu/saladeprensa/fotos/monografics/textil>> [Consultado a 28 de Abril de 2016].

Fig. 02: Imagem de tecidos estampados. Fonte:

<https://leedsunicareers.files.wordpress.com/2013/10/dsc_1624.jpg> [Consultado a 28 de Abril de 2016].

Fig. 03: Fotografia de uma designer de padrões no seu ambiente de trabalho. Fonte:

<http://blog.fashionlearn.com.br/wp-content/uploads/2016/01/Dollarphotoclub_59764886.jpg> [Consultado a 28 de Abril de 2016].

Fig. 04: Fotografia de uma designer de moda. Fonte: <<http://www.alux.com/wp-content/uploads/2014/06/Most-Expensive-Fashion-Designers-in-the-World-coveer.jpg>>

[Consultado a 28 de Abril de 2016].

Fig. 05: Fotografia de tecidos estampados. Fonte: <[http://2.design-milk.com/images/2015/09/](http://2.design-milk.com/images/2015/09/Raleigh-Denim-Bernhardt-Design-Collaboration-1a.jpg)

[Raleigh-Denim-Bernhardt-Design-Collaboration-1a.jpg](http://2.design-milk.com/images/2015/09/Raleigh-Denim-Bernhardt-Design-Collaboration-1a.jpg)> [Consultado a 28 de Abril de 2016].

Fig. 06: Tecidos tingidos. Fonte: <<http://hubpak.com/wp-content/uploads/2014/02/Textile-Dyeing-Grade2.jpg>>

[Consultado a 28 de Abril de 2016].

Fig. 07: “*Wax Printing cloth of Bai minority*” (Pano de impressão de cera da minoria de Bai).

Fonte: <<http://www.chinahighlights.com/travelguide/culture/batik.htm>> [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Fig. 08: “*People draw pictures on the white cloth to make patterns*” (Pessoas a desenhar

imagens sobre o pano branco para fazer padrões). Fonte: <<http://www.chinahighlights.com/travelguide/culture/batik.htm>> [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Fig. 09: “*Tie Dye Shibori + Cores e feitos!*”. Fonte:

<<http://www.andreavelame.com.br/tag/tie-dye-shibori/>> [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Fig. 10: “*Shibori An Ancient Japanese Dye Technique*”. Fonte:

<<https://www.wgsn.com/blogs/shibori-an-ancient-japanese-dye-technique/>> [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Fig. 11 e 12: “*Indian Pattern*” Fonte: <<http://blockwallah.com/collections/indian-patterns/products/floral-paisley-056>>

[Consultado a 10 de Maio de 2016].

Fig. 13: “*Floating Pigments*” (Pigmentos flutuantes). Fonte:

<<http://moodsandappetites.com/tag/textiles/>> [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Fig. 14 e 15: “*Oguz Uygur, paper marbling*” (marmorização de papel). Fonte: <<http://www.themethodcase.com/oguz-uygur-paper-marbling/>> [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Fig. 16, 17 e 18: “*Belfry Historic*” (Campanário Histórico). Fonte: <http://www.belfryhistoric.com/lim_rollers.htm> [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Fig. 19: Exemplo de uma ilustração realizada em litografia. Fonte: <<http://formulasretro.blogspot.pt/2012/03/tinta-para-litografia-para-escrever-ou.html>> [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Fig. 20: “*Abel Martín serigrafando. Imagen cortesía de Javier Martín*”. Fonte: <<http://www.makma.net/tag/litografia/>> [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Fig. 21: “Estampas”. Fonte: <<http://estamps.blogspot.pt>> [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Fig. 22: Ilustração do Imperador Song Taizu (927-976). Fonte: <http://www.adivinario.com/i_ching_16_din_08.php> [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Fig. 23 e 24: Exemplos de trabalho serigráfico. Fonte: <<http://thefontanastudios.com/kenny-blogs/lexicon-connection-hand-finished-serigraph-print-series>> [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Fig. 25: “*Classic Florentine Italian Paper with floral patterns*” (Papel clássico italiano florentino, com padrões florais). Fonte: <<http://www.paperboogie.com/en/buy-italian-paper/53-classic-florentine-italian-paper-floral-patterns.html>> [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Fig. 26: “*Crafting with Italian Florentine Papers*” (Crafting com papeis florentinos italianos). Fonte: <https://thishandcraftedlife.wordpress.com/2012/06/24/paper-crafting-with-italian-florentine-papers/>. [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Fig. 27: Padrão geométrico. Fonte: <<http://www.freevector.com/geometric-pattern>>. [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Fig. 28: “Pre-Fall Tendência: casacos estampados de leopardo: No verdadeiro estilo Diana Vreeland, outono/inverno 16-17 tem abraçado o seu lado selvagem com casacos de pele de leopardo negrito. Do elegante casaco felino ainda ético de Stella McCartney a imprimir streetwear stand-out de Alexander Wang aos detalhes python luxuosos da Maison Margiela, adicionando a vantagem para o seu guarda-roupa com esta tendência forte e versátil.” Fonte: <<http://en.vogue.fr/fashion/fashion-inspiration/diaporama/pre-fall-winter-2016-2017-trend-leopard-print-coats/25300>> [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Fig. 29: “*SS13 Fashion Trends: Stripes*”. Fonte: - <<http://www.mycelebrityfashion.co.uk/2013/01/ss13-fashion-trends-stripes/>> [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Fig. 32: Padrão Paisley. Fonte: <http://randomwallpapers.net/paisley-patterns_w351748> [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Fig. 33: “*Vintage Paisley Shirt*”. Fonte: <<http://www.prettygreen.com/shop/product/aw14-ls-vintage-paisley-cotton-shirt/>>

[Consultado a 10 de Maio de 2016].

Fig. 34: “*Nautilus Fiberarts - Authentic Katazome*”. Fonte: <<http://www.nautilus-fiberarts.com/NewNFA/01AboutKatazome/>> [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Fig. 35: “*The Silksational Blog: Katazome*” (O Blog Silksational: Katazome). Fonte: <<https://silksationalblog.wordpress.com/2012/10/26/katazome/>> [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Fig. 36: Demonstração de Stencil “*Caribbean feeling*”. Fonte: <<http://www.marabu.com/creative/idee/karibik-feeling-2/>> [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Fig. 37: Exemplo de padrão indiano. Fonte: <<http://www.easyfreepatterns.com/indian-churidars-patterns.html>> [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Fig. 38: Tecido indiano. Fonte: <<http://www.pxleyes.com/photography-picture/4bc84e791eae6/Indian-Sari-.html>> [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Fig. 39: Jasmine (1872). Fonte: <<http://collections.vam.ac.uk/item/O248505/jasmine-wallpaper-morris-william/>> [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Fig. 40: Willow Bough (1887). Fonte: <<https://br.pinterest.com/pin/99501472992973806/>> [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Fig. 41: Tecido da *Belle Époque*. Fonte: <<https://pt.pinterest.com/pin/130745195404702374/>> [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Fig. 42: Padrão decorativo de Rene Beauclair (1900). Fonte: <<https://pt.pinterest.com/pin/546342998515465105/>> [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Fig. 43: Padrão decorativo de Rene Beauclair. Fonte: <<https://pt.pinterest.com/pin/398709373236042387/>> [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Fig. 44, 45, 46 e 47: Padrões decorativos de Eugene Alain Seguy. Fonte: <<http://www.studiosjoesjoe.com/2013/04/ea-seguy-flower-patterns.html>> [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Fig. 48, 49, 50 e 51: Padrões decorativos de M. P. Verneuil. Fonte: <<https://pt.pinterest.com/sparrowprince/kaleidoscope-verneuil-mp/>> [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Fig. 52: Imagem de Crisântemos. Fonte: <<http://www.floreswiki.com/imagens-crisantemos-de-cores-jpg>> [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Fig. 53: Padrões geométricos aplicados à decoração. Fonte: <<http://www.alineluccini.com.br/tendencias/ver/98-padroes-geometricos>> [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Fig. 54: Padrão digital e geométrico em tecido aplicada a uma almofada. Fonte: <<https://pt.pinterest.com/pin/37365871885873206/>> [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Fig. 55: Fotografia de uma máquina de impressão digital em tecido. Fonte: <<http://infosign.net.br/impressao-de-grande-formato-sublimacao-ou-impressao-direta-em-tecidos/>> [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Fig. 56: Fotografia de uma máquina de impressão para sublimação. Fonte: <<http://fremplast.com.br/impressora-profissional-para-sublimacao/>> [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Fig. 57: Fotografia de uma máquina de sublimação. Fonte: <<http://portuguese.uv-flatbed-printer.com/sale-5170428-roller-sublimation-heat-transfer-press-machine-cy-003.html>> [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Capítulo III

Fig. 58 e 59: Modelos da marca SHARK SWIMWEAR, design por Magnus Riise. Fonte: <<http://www.magnusriise.no/Shark-Swimwear>> [Consultado a 5 de Abril de 2016].

Fig. 60, 61 e 62: Design por MCCONNELL DESIGN e Fotografia de Mark & Spencer.

Fig. 63, 64 e 65: Comunicação da Marca TYPE com Padrões criados por Joana Lapa. Fonte: <<http://jldesignuk.com/en/portfolio/type/>> [Consultado a 5 de Abril de 2016].

Fig. 66: Padrões criados por Joana Lapa. Fonte: <<http://jldesignuk.com/en/portfolio/type-summer-2016/>> [Consultado a 5 de Abril de 2016].

Fig 67, 68, 69 e 70: *Moodboards* para o Design de Padrões de uma coleção de *beachwear*.

Fig 71 a 91: Comunicação de Renata Paulo para visualização dos padrões realizados. Fonte: <<https://www.behance.net/gallery/36536631/Charm-of-the-Sea-Pattern-Design-MJ-Collection>> [Consultado a 5 de Abril de 2016].

Fig 92: *Moodboard* a explicar a inspiração e o nome da coleção. Fonte: <<https://www.behance.net/gallery/36554341/Nature-and-Geometry-Pattern-Design-Collection?>> [Consultado a 5 de Abril de 2016].

Fig 93 a 94: Comunicação de Renata Paulo para visualização dos padrões realizados. Fonte: <<https://www.behance.net/gallery/36554341/Nature-and-Geometry-Pattern-Design-Collection?>> [Consultado a 5 de Abril de 2016].

Capítulo V

Fig. 95: Logótipo da marca Renata Paulo. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 96: Comunicação que representa a coleção. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 97. *Black and Violet*. Fonte: <<http://www.wassilykandinsky.net/work-234.php>> [Consultado a 1 de Março de 2016].

Fig. 98. *Merry Structure*. Fonte: <<http://www.wassilykandinsky.net/work-374.php>> [Consultado a 1 de Março de 2016].

Fig. 99. *Dark Freshness*. Fonte: <<http://www.wassilykandinsky.net/work-364.php>> [Consultado a 1 de Março de 2016].

Fig. 100 e 101. Esboços e Ideias em Papel. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 102 e 103: Amarelo como tendência P/V 2017 Fonte:
<<https://www.weconnectfashion.com/articles/fashion-interiors-s-s-2017-power-color-yellow>> [Consultado a 5 de maio de 2016].

Fig. 104: “Paraíso Perdido” P/V 2017. Fonte:
<<https://www.weconnectfashion.com/articles/color-forecast-s-s-2017-all-markets-part-2>> [Consultado a 5 de maio de 2016].

Fig. 105: “*Nature Watch*” (Guarda da Natureza) P/V 2017. Fonte:
<<https://www.weconnectfashion.com/articles/color-forecast-s-s-2017-all-markets-part-2>> [Consultado a 5 de maio de 2016].

Fig. 106: “*Couture Club*” P/V 2017. Fonte:
<<https://www.weconnectfashion.com/articles/color-forecast-s-s-2017-all-markets-part-2>> [Consultado a 5 de maio de 2016].

Fig. 107, 108 e 109: *Moodboard* e Seleção de Cores. Fonte: Autoria da Candidata.

Fig. 110, 111 e 112: Paleta de Cores Final e Primeiros Desenhos em ADOBE ILLUSTRATOR. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 113: Representação do módulo. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 114: Representação da grelha na montagem do módulo. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 115: Representação da montagem do módulo criando o padrão. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 116 e 117: Exemplos de erros que podem acontecer e tem que averiguar ao pormenor. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 118: Representação de uma forma de criar o padrão. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 119: Representação de maior visibilidade do padrão. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 120: Representação de uma forma de criar o padrão. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 121: Representação de uma forma de criar o padrão. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 122: Representação de uma forma de criar o padrão. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 123: Representação do módulo. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 124: Representação de uma forma de criar o padrão. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 125: Representação de uma forma de criar o padrão. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 126: Representação de uma forma de criar o padrão. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 127: Representação de uma forma de criar o padrão. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 128 e 129: Exemplo de guias que ajudam no encaixe do módulo. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 130: Representação do módulo. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 131: Representação de maior visibilidade do padrão. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 132 e 133: Logótipo do programa. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 134 e 135: Capturas de ecrã do programa ADOBE ILLUSTRATOR. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 136: Captura de ecrã do programa ADOBE ILLUSTRATOR. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 137: Captura de ecrã do programa ADOBE ILLUSTRATOR. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 138 e 139: Capturas de ecrã do programa ADOBE ILLUSTRATOR. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 140: Captura de ecrã do programa ADOBE ILLUSTRATOR. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 141 a 145: Capturas de ecrã do programa ADOBE ILLUSTRATOR. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 146 e 147: Capturas de ecrã do programa ADOBE ILLUSTRATOR. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 148 e 149: Capturas de ecrã do programa ADOBE ILLUSTRATOR. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 150: Captura de ecrã do programa ADOBE ILLUSTRATOR. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 151: Padrão Black&V.1. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 152: Padrão DFreshness.1. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 153: Padrão Black&V.2. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 154: Padrão DFreshness.2. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 155: Padrão MStructure.1. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 156: Padrão MStructure.2. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 157: Padrão DFreshness.3. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 158: Padrão Black&V.3. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 159: Padrão MStructure.3. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 160 e 161: Impressora Mimaki TS34-1800A e Impressora Mimaki TS300P-1800
Fonte: Imagem de autor.

Fig. 162: Amostras de pantones em tecido. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 163 a 172: Os 9 tecidos sublimados, e fotografias de cada lenço.
Fonte: Imagem de autor.

Fig. 173: Capturas de ecrã do *instagram* das mulheres que são o público-alvo da marca.
Fonte: *Instagram*.

Fig. 174 e 175: Imagens usadas como inspiração para maquilhagem. Fonte:
<<http://bocarosablog.com>>; <<https://www.instagram.com/makeupbydenise/>>
[Consultado a 10 de maio de 2016].

Fig. 176 a 177: Imagens de referência para as poses e energia da modelo.
Fonte: <<https://pt.pinterest.com/pin/75224256251533199/>>;
<https://dvic4s0y3qk6b.cloudfront.net/theline/2013/12/02/large_Editorial_Chapter_Three_Essential_Tee.jpg>; <<http://www.backstyle.net/magazine/delicately-power-fashion-editorial-alexs-varjao>> [Consultado a 10 de maio de 2016].

Fig. 178, 179 e 180: Capturas de ecrã do Instagram. Fonte: *Instagram*.

Fig. 181, 182 e 183: Capturas de ecrã do Instagram. Fonte: *Instagram*.

Fig. 184 a 185: Fotografias da Produção por trás da câmara. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 186 a 189: Fotografias finais editadas do primeiro coordenado. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 190 a 193: Fotografias finais editadas do segundo coordenado. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 194 a 197: Fotografias finais editadas do terceiro coordenado. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 198 a 201: Fotografias finais editadas do quarto coordenado. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 202 a 205: Fotografias finais editadas do quinto coordenado. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 206 a 209: Fotografias finais editadas do sexto coordenado. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 210 a 213: Fotografias finais editadas do sétimo coordenado. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 214 a 217: Fotografias finais editadas do oitavo coordenado. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 218 a 221: Fotografias finais editadas do nono coordenado. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 222: Imagem de editorial montado para revista. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 223: Imagem de editorial montado para revista. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 224: Imagem de editorial montado para revista. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 225: Imagem de editorial montado para revista. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 226: Imagem de editorial montado para revista. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 227: Imagem de editorial montado para revista. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 228: Imagem de editorial montado para revista. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 229: Imagem de editorial montado para revista. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 230: Imagem de editorial montado para revista. Fonte: Imagem de autor.

Fig. 231: Imagem da cronologia. Fonte: Imagem de autor.

Folha em branco

Lista de Acrónimos

UBI	Universidade da Beira Interior
IADE-U	Instituto de Artes, Design e Empresa - Universitário
NDS-UFRGS	Núcleo de Design de Superfície da Universidade Federal do Rio Grande do Sul
IDEO	Empresa Global de Design Premiada
WGSN	<i>World Global Style Network</i>
CMYK	Cyan, Magenta, Yellow and Black, the key (Cian, Magenta, Amarelo e Preto, a cor chave)
BA	<i>Bachelor</i> (Bacharelato)

Folha em branco

2. 1. 5. A Estampagem Têxtil

Segundo J. Neves (2000, p. 17), este método designado de Estampagem Têxtil, é um dos diversos processos tecnológicos para introdução de cor em tecido, este é um dos mais importantes ao lado da tinturaria ou tingimento. Enquanto a tinturaria apenas introduz uma cor por fibra, a estamperia permite obter desenhos a várias cores sobre o mesmo tipo de fibra, o que torna-a muito específica, e é esse o seu duplo aspeto - artístico e tecnológico.

Desde a pré-história, o ser humano procura superfícies melhores, com maior qualidade, por onde andar, onde sentar, deitar, pôr as mãos, os olhos, e a mente. Nesta pesquisa, a humanidade deixa os seus vestígios cada vez mais belos e significativos (RUBIM, 2013).

2. 2. História, Tendências, Processos de Produção e Implementação em Tecido

Segundo o livro *“The Chronology of Pattern”* (A Cronologia do Padrão), Chelsea von Hasseln⁹ relata que a arte decorativas e os motivos repetidos - os padrões - têm impregnado todas as épocas, culturas e religiões, desde os tempos pré-históricos até à atualidade.

“A maravilhosa mistura de formas de arte, motivos, ideias vindas de todos os continentes e as mudanças que surgiram através dos processos e evolução, traduz-se numa abóbada intemporal de inspirações para os designers” (VON HASSELN, 2014).

A história é uma boa base cronológica de observação do conhecimento construído sobre a matéria. E esta base oferece aos criativos inspirações para criações novas, como mencionado anteriormente, o velho é sempre novo, com o tratamento adequado do artista. Esta história engloba no seu geral a criação de arte e a arte de passá-la para os tecidos, através de diversas técnicas, que foram desenvolvidas pelo Homem através dos anos, oferecendo à estamparia cada vez mais formas de tingir os tecidos, desenhar neles e de passar para os tecidos qualquer criação, desenho ou fotografia. A tinturaria e a aplicação de design de padrões em tecido são atividades expressivas, emocionantes, e ricamente recompensadoras, pois existem uma imensidão de técnicas que permitem criar cores únicas e efeitos, transformar os suportes, adicionar profundidade e complexidade, e que possibilitam a alteração e mudança das superfícies têxteis (BRACKMANN, 2006).

Quando é referida a palavra ‘tendências’, é com o objetivo de proclamar os tipos de inspirações que a história oferece ao designer/criador da atualidade, com uma base histórica onde se pode ir retirar tendências para se construir novos projetos, transformando uma inspiração antiga numa ideia nova.

A evolução do padrão formou-se de forma gradual, no início ainda pouco certo, era uma arte puramente decorativa, e nas várias fases do progresso e de decadência, que todos os projetos são sujeitos, como um princípio aos estudos mais especializados, desde o desenho da natureza às imagens abstratas. Tendo como exemplo, os padrões florais, com estes existem projetos pictóricos e geométricos, e noutros projetos juntam-se os dois, onde

⁹ Chelsea von Hasseln: É uma designer têxtil, de Missoula, Montana, estudou Design de Superfície Têxtil em FIDM em Los Angeles, e ganhou um BFA em Dança da Universidade de Montana. Criar padrões e ajuda a gerenciar a comunidade TEXTILE DESIGN LAB. Fonte: <<https://patternobserver.com/about/>>.

observamos meramente peças do desenho isoladas espalhadas sem aparente relação umas com as outras (CHRISTIE, 1969, p. 1).

Na remota antiguidade, o homem pré-histórico foi adequando as suas primeiras necessidades vitais, e o seu trabalho foi florescendo através de figuras estranhas, bastante simples sem aperfeiçoamentos técnicos, ao surgir com cada vez mais habilidade, o Homem acrescentou deliberadamente a imaginação a um trabalho feito para uma função (CHRISTIE, 1969, p. 11).

Na China, 3 mil anos a.C., pensa-se que a prática do tingimento com corantes naturais já existia, como demonstra um regulamento hierárquico do tempo das primeiras dinastias, que estabelecia a cor amarela para as vestes do Imperador e da Imperatriz, a cor roxa para as outras damas da família Imperial, o azul para os cavaleiros do 1º grau e o vermelho e preto para respetivamente, os 2º e 3º graus. A utilização de corantes naturais é, ainda hoje, muito frequente no Irão, pode-se afirmar que os Persas não só utilizavam corantes para os acabamentos têxteis, mas também conheciam produtos e operações de qualidade e de acabamento.

Na Índia e nos países vizinhos localizou-se o berço da estampagem de tecidos, tendo-se como certo que o tingimento antecedeu a estampagem e que ambos estavam intimamente ligados (FIADEIRO, 1993, p. 10-11). Muitos garantem que os carimbos de madeira, foram as ferramentas tradicionais da estamparia têxtil da Índia, Indonésia e China, e estes constituem o método mais antigo de impressão em tecido que se tem conhecimento, conforme afirma Marchese (2012).

2. 2. 1. *Batik*

A arte do *batik* tem pelo menos 2000 anos, ninguém sabe exatamente quando é que se começou a aplicar cera em tecido para, desta forma, fixar o corante à fibra. Foram descobertos fragmentos deste processo, provavelmente de origem indiana ou persa, em túmulos antigos egípcios, afirma-se também que o *batik* foi praticado na China, por volta de 500 anos a.C., depois devido ao comércio da seda, este processo, espalhou-se por todo o Extremo Oriente. No museu em Nara, Japão, podem ser visto exemplos do *batik* que datam do início do século VIII, e na Índia, existem evidências de que o *batik* foi realizado sobre algodão, em vez de seda como na China. Estipula-se, que foram os colonos indianos que introduziram o *batik* em Java, durante o século XII, pois este desde cedo se tornou um passatempo para senhoras aristocráticas, e ao longo dos seguintes 100 anos, tornou-se parte da história e da cultura javanesa. No século XVII em Java, um tecido em *batik* tinha-se tornado sinônimo de aristocracia e uma parte integrante das celebrações religiosas; os *sarongues* de *batik*, usados por homens e mulheres, tornaram-se o traje nacional de Java.



Fig. 07: “People draw pictures on the white cloth to make patterns” (Pessoas a desenhar imagens sobre o pano branco para fazer padrões). Fonte: <<http://www.chinahighlights.com/travelguide/culture/batik.htm>.> [Consultado a 10 de Maio de 2016].



Fig. 08: Exemplo de *sarongues* e como é usado. Fonte:

<<http://archive.aramcoworld.com/issue/200403/sarongs.from.gajah.duduk.to.oey.soe.tjoe.n.htm>> [Consultado a 20 de Maio de 2016].

A tradição conhecida era, que as mulheres javanesas sentavam-se de pernas cruzadas num banco baixo com um pedaço de pano no colo para suportar quaisquer pingos, encerrando os desenhos noutra tecido suspenso sobre uma moldura de madeira. A cera era aquecida sobre um fogo aberto, numa panela de cobre, ferro ou barro; a ferramenta usada chamava-se *canting* - originalmente escrito *tjanting*, ferramenta de pequeno bico de cobre e um reservatório fixado num cabo de madeira ou bambu - para desenhar linhas finas e pontos a cera quente, exigindo uma grande habilidade ao desenhar e segurar a ferramenta.

“Este método, que se realiza através do desenho à mão, é designado batik tulis, cada peça muitas das vezes leva vários meses para ser concluída.” (ROBINSON, 2007, p.10).

2. 2. 2. *Tie Dye (Itashime, Arashi e Shibori) / Adiré*

No Japão desenvolveu-se o processo *Tie Dye*, este data de 552-794 anos a.C., consiste em porções de tecido que são amarradas firmemente e depois são imergidas num banho de tinta. Nesta técnica nunca se sabe qual é ao certo o resultado, é característico neste processo o aspeto de manchas nas roupas, com efeitos aleatórios e coloridos (NDS-UFRGS, 2005). Esta técnica atravessou muitos continentes, este processo tornou-se muito popular nos Estados Unidos da América, no final dos anos 60 e fortemente na década de 70, com o movimento hippie. Durante as décadas de 80 e 90, se escondeu através das novas tendências néon escandalosas, mais tarde, voltou a ser moda na época da cultura Pop. Basicamente todos os métodos tradicionais, técnicas e práticas do movimento *Tie Dye* foram trazidos da arte tradicional africana (BERMEA, 2015).



Fig. 09: “*Tie Dye Shibori + Cores e efeitos!*”.

Fonte: <<http://www.andreavelame.com.br/tag/tie-dye-shibori/>.>

[Consultado a 10 de Maio de 2016].



Fig. 10: “*Shibori An Ancient Japanese Dye Technique*”.

Fonte: <[https://www.wgsn.com/blogs/shibori-an-ancient-japanese-dye-technique/.](https://www.wgsn.com/blogs/shibori-an-ancient-japanese-dye-technique/)>

[Consultado a 10 de Maio de 2016].

A cultura zen, no Japão, produziu vários métodos de *Tie-Dye*: *Itashime*, *Arashi* e *Shibori*, que durante o período *Edo* (1603-1871), decoravam as vestimentas de luxo dos *Xoguns* e *Samurais*, “a devoção, paciência e virtuosidade ficaram gravados em colossais *kimonos* de *linho* e *seda*” (URIBARRI, 2003).

O *Tie Dye*, também conhecido como *Adiré* africano, é um processo muito antigo de produzir padrões em tecido, a partir de áreas expostas à tinturaria, e outras escondidas, o tecido era manipulado fisicamente, através de torções, dobras, amarrações e costuras, que impediam que o corante atingisse certas zonas do tecido, desta maneira, revelava formas e padrões curiosos; conseguia-se produzir linhas, círculos, quadrados, losangos, texturas mescladas, raiados, e desenhos enigmáticos. Este processo, *Adiré Tie Dye*, pode ser efetuado em quase todo o tipo de tecido, tanto de fibras naturais como sintéticas (URIBARRI, 2003).

2. 2. 3. Carimbos/Blocos de Madeira



Fig. 11 e 12: “Indian Pattern”

Fonte: <<http://blockwallah.com/collections/indian-patterns/products/floral-paisley-056.>>

[Consultado a 10 de Maio de 2016].

Este tipo de implementação de cor e desenho em tecido, é uma simples técnica, onde a tinta é aplicada no carimbo, e em seguida, o carimbo é pressionado contra a superfície do tecido, e deste modo transfere a imagem pretendida para o suporte (SCRIVANO, 2002, p. 88).

A impressão de tecidos a partir de blocos de madeira, é conhecida como japonesa, tendo as suas origens na China, e posteriormente é que foram introduzidas no Japão, juntamente com a fabricação do papel no século VIII por missionários budistas, esta técnica de impressão era inicialmente realizada para a criação de textos religiosos e devocionais (SALTER, 2002, p. 9). Os chamados blocos de madeira (*‘woodblock printing’*), originalmente, eram um processo da produção industrial em massa. Este método de gravar a matriz é semelhante ao da xilogravura¹⁰, desta forma, é possível a reprodução de um desenho mais elaborado e obtendo resultados formais muito bons, beneficiando da gravação de matrizes voltadas para a estampagem de padrões, isto é, o desenho que se repete por igual no tecido (MAGANO, 2010).

¹⁰ Xilogravura: técnica que consiste em executar uma gravura em relevo sobre madeira; gravura obtida por esta técnica (MAGANO, 2010).

2. 2. 4. Marmorização

Mais uma técnica antiga de dar cor a tecidos é a marmorização, que se estima a origem na China no século VIII, esta técnica abrange a criação de efeitos de veios, curvas e linhas semelhantes à pedra mármore. Para obter-se este resultado são misturadas várias cores com aguarrás ou outro tipo de base, a aparência de mármore é conseguida através da utilização de pentes, pincéis, entre outros materiais com o objetivo de movimentar as tintas. Esta técnica é improvável e aleatória na apresentação final (NDS-UFRGS, 2005).



Fig. 13: “*Floating Pigments*” (Pigmentos flutuantes).

Fonte: <<http://moodsandappetites.com/tag/textiles/>>. [Consultado a 10 de Maio de 2016].

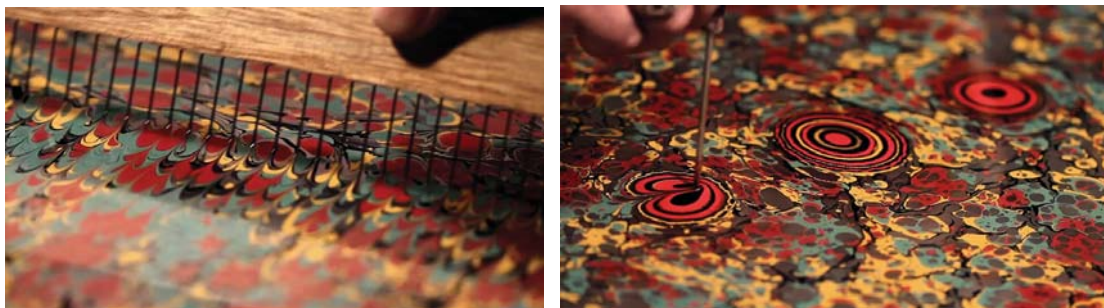


Fig. 14 e 15: “*Oguz Uygur, paper marbling*” (marmorização de papel).

Fonte: <<http://www.themethodcase.com/oguz-uygur-paper-marbling/>>.

[Consultado a 10 de Maio de 2016].

2. 2. 5. Chapas de Cobre ou Metal e Impressão com Cilindros

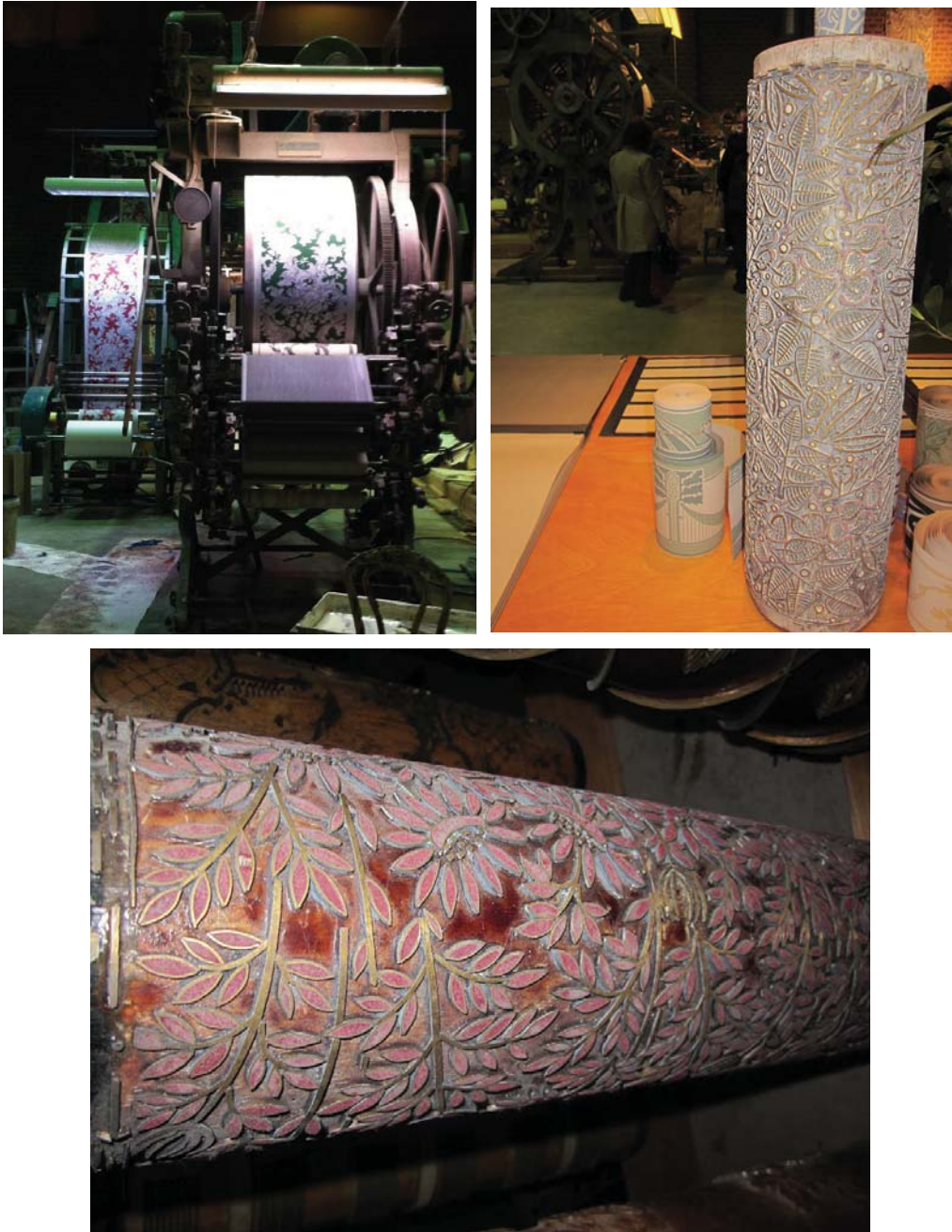


Fig. 16, 17 e 18: “Belfry Historic” (Campanário Histórico).

Fonte: <http://www.belfryhistoric.com/lim_rollers.htm.> [Consultado a 10 de Maio de 2016].

No ocidente, a partir do século XVIII, as empresas importantes do sector têxtil eram motivadas pelo ponto de vista económico, estas começaram a se interessar pela produção mais rápida de estampagem têxtil. Com base nos carimbos de madeira, novos processos foram surgindo para aprimorar os desenhos gravados, de forma a que ficassem cada vez

mais detalhados. Acompanhando o desenvolvimento dos processos das artes gráficas, as matrizes passaram a ser realizadas em placas de metal, nas quais uma ferramenta de ponta afiada proporcionava a impressão de desenhos muito finos e delicados, desta maneira, a tinta ficava depositada em menor quantidade, e de aparência mais perfeita, nas incisões da placa de metal. Aliado à utilização de chapas flexíveis adaptadas a um cilindro impressor, este método de gravação, exibiu a forma mais prática e económica de estampar de modo contínuo em grandes quantidades de tecido de forma constante. Este processo de estampagem com cilindros rotativos, desde o uso dos carimbos de madeira até ao uso dos mais modernos processos fotoquímicos de gravação das matrizes, desenvolveu-se na indústria química e têxtil, tornam-se a invenção que acompanhou a grande evolução do mercado dos tecidos estampados (MAGANO, 2010).

Os ingleses foram os primeiros a usar o processo de impressão em chapas de cobre, mas foi com a impressão com cilindros, que revolucionou a indústria têxtil. Nesta época, destacou-se um nome de um francês, Christophe-Philippe Oberkampf (1738-1815), operário numa fábrica em *Jouy-en-Josas*, perto de Verailles, este é considerado o pai da impressão têxtil francesa, conhecido e toda a Europa. Desde o início do século XIX, os compradores têxteis de todo o mundo têm realizado visitas regulares a França, para pesquisarem os melhores e mais elegantes padrões, tanto no tecido como no papel (MELLER & ELFFERS, 1991, p. 21).

As impressoras europeias foram prejudicadas pelas falhas nas cor, a lentidão do processo, blocos de madeira pesados e aplicação da força, mas com o desenvolvimento da impressão em chapas de cobre, dramaticamente, a produção cresceu a um ritmo cada vez maior. No início do século XVIII, a Europa estava a produzir dezenas de milhares de padrões por ano, nesta época deu-se o início dos têxteis impressos produzidos em massa (Idem, Ibidem, p. 24).

2. 2. 6. Litografia/*Transfer* Litográfico



Fig. 19: Exemplo de uma ilustração realizada em litografia. Fonte: <http://formulasretro.blogspot.pt/2012/03/tinta-para-litografia-para-escrever-ou.html>. [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Senefelder diz ter tropeçado na descoberta acidental da litografia¹¹, por escrever um bilhete de lavanderia numa pedra *calcária de grão*, em 1796 (BIEGELEISEN, 1963, p. 1). O checo Aloysius Senefelder (1771-1834), recebeu o mérito de ter analisado e organizado os princípios básicos da impressão a partir da pedra. “*Esta técnica de impressão utiliza uma pedra calcária de grão muito fina e baseia-se na repulsão entre a água e as substância gordurosas (...), o desenho é feito através da gordura aplicada sobre a superfície da matriz...*” (HEITLINGER, 2007).

Atualmente, na colocação de desenhos em tecido, é realizado o *Transfer* Litográfico, este processo oferece alta definição à imagem impressa e qualidade ao produto final, pois este é impresso em máquinas *off-set*¹². Depois da impressão, a transferência da imagem impressa para o tecido é realizada através de uma prensa térmica, esta apresenta uma qualidade superior à serigrafia, mas é mais sensível, pois não se pode passar a ferro. Esta técnica, é sobretudo usada na comunicação gráfica de marcas, devido ao seu baixo custo e grande impacto visual (WLA, 2015).

¹¹ Litografia: O termo litografia, *lithos* (pedra) e *graphein* (escrever), foi criado por Mitterer em 1805, em Munique (HEITLINGER, 2007).

¹² Impressão *off-set*: É uma impressão usada para papel, em grandes e médias quantidades, este processo oferece uma boa qualidade e é feito com grande rapidez. A expressão “*offset*” vêm de “*offset lithography*” (litografia fora-do-lugar), fazendo menção à impressão indireta (CANHA, 2014).

2. 2. 7. Serigrafia



Fig. 20: “Abel Martín serigrafiando. Imagen cortesía de Javier Martín”.

Fonte: <<http://www.makma.net/tag/litografia/>>. [Consultado a 10 de Maio de 2016].

A serigrafia, conhecida como ‘*silk screen*’, não se sabe exatamente onde foi a sua origem, sem registo de data de nascimento, este processo de passar um desenho para tecido, é geralmente conhecido e usado nas principais artes gráficas, juntamente com a tipografia¹³, litografia e rotogravura¹⁴ (BIEGELEISEN, 1963, p. 1). Apesar de não se saber ao certo a origem da serigrafia, sabe-se que este processo foi desenvolvido durante o decorrer de vários séculos. Os primeiros exemplos de serigrafia registados, foram descobertos na Índia, no século V a.C., e também foram encontrados vestígios de alguns tecidos em túmulos egípcios que datam do século III.

As primeiras impressões realizadas com tela, não sendo designadas como serigrafia mas sendo um processo muito idêntico, foram produzidas por habitantes da Polinésia, usando folhas de bananeiras, dessa forma, eram capazes de imprimir num tecido especial, chamado ‘*tapa*’, esta ideia, de realizar a técnica, surgiu da observação da chuva a cair pelos buracos feitos por insetos nas folhas (CARNEVALE, 2013).

¹³ Tipografia: É considerada uma disciplina de criação de tipos de letra, dando nome à oficina onde se realiza o sistema de impressão com formas em relevo (os tipos), para configuração e arranjo do texto.

¹⁴ Rotogravura: processo de impressão que permite a tiragem de heliogravuras (reprodução por decalque) numa máquina rotativa; gravura assim obtida.



Fig. 21: Exemplo de estampa. Fonte: <<http://estamps.blogspot.pt>>. [Consultado a 10 de Maio de 2016].



Emperador Song Taizu (927 - 976)

Fig. 22: Ilustração do Imperador Song Taizu (927-976).
Fonte: <http://www.adivinario.com/i_ching_16_din_08.php>. [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Durante a Dinastia Song (960-1279), a serigrafia espalhou-se pela China e o povo chinês atingiu grande perícia no artesanato de fazer máscaras, as chamadas matrizes, estas são a base de realização da serigrafia, nos modernos quadros ou telas, estas eram formadas por pequenos pedaços de fios de cabelo humano reunidos e colados. O processo de realização das matrizes, tornou-se evidentemente, lento e complexo, mas nessa época foram produzidas matrizes com longa duração e com uma perfeita passagem da tinta para o papel de arroz.

A serigrafia era usada na Inglaterra para impressão de papéis de parede, com o processo criado pelos chineses, até ao início do século XVIII. Mas com o uso do cabelo humano era impossível obter-se padrões mais elaborados, prontamente se começou a usar a seda em vez do cabelo, tornando-se o primeiro material de longa duração, e este material deu o nome ao processo - *'silk screen'* (tela de seda) - a serigrafia.

Até ao início do século XIX, os Estados Unidos da América, guardavam a serigrafia como um segredo, até que depois da invenção da fotografia e a sua evolução, Joseph Ulano, na década de 30, melhorou o processo, desenvolvendo uma mistura característica para se espalhar sobre um suporte rígido, que com o uso de ferramentas especiais, a fotografia era gravada sobre a mistura, e posteriormente, separada do suporte e aplicada na malha de seda da tela. Descobrimo que a mistura líquida de cola, clara de ovo e geleia, quando apanhava luz se tornava sólida, dessa maneira, proporcionou a criação de matrizes mais complexas (CARNEVALE, 2013).

O processo de serigrafia, como o conhecemos hoje, foi desenvolvido apenas na primeira década do século XX. Escritores da área, atribuem o processo, do uso da tela de seda, aos antigos chineses e egípcios, pois estes empregavam stencil para a aplicação de decorações ornamentais nos tecidos, papéis de parede e nas próprias paredes (BIEGELEISEN, 1963, p. 1). Atualmente, este processo é usado com mais frequência para estampar t-shirts, *sweatshirts*, jeans, etc. Esta técnica prevalece na indústria de impressão têxtil, devido às imensas possibilidades que ela permite. Em anexo, colocou-se o processo serigráfico por etapas para se compreender melhor como funciona, ver Anexo nº 2.



Fig. 23 e 24: Exemplos de trabalho serigráfico. Fonte:

<<http://thefontanastudios.com/kenny-blogins/lexicon-connection-hand-finished-serigraph-print-series.>>

[Consultado a 10 de Maio de 2016].

2. 2. 8. Padrões Florais

Segundo Yamane (2008, p.11), Veneza era uma cidade da Europa que se preocupava com a prioridade da importação de seda e tecidos estampados. A partir do ano 1000, Veneza determinou a sua posição como porto para difusão de mercadorias entre o Leste e o Oeste, e deste modo os tecidos estampados começaram a ganhar relevância na moda europeia. Em meados do século XIII, Regensburg e Colônia, Alemanha, demonstravam nas tecelagens a influência de certos padrões orientais, que progressivamente se adequavam ao gosto europeu, quebrando assim o padrão estabelecido. Em Itália, no século XIV, começaram a aparecer os padrões florais, esta moda nos tecidos generalizou-se nas regiões de Genova e Florença, tornando-se tendência.



Fig. 25: “*Classic Florentine Italian Paper with floral patterns*” (Papel clássico italiano florentino, com padrões florais). Fonte: <<http://www.paperboogie.com/en/buy-italian-paper/53-classic-florentine-italian-paper-floral-patterns.html>>.

[Consultado a 10 de Maio de 2016].



Fig. 26: “*Crafting with Italian Florentine Papers*” (Crafting com papeis florentinos italianos).

Fonte: <<https://thishandcraftedlife.wordpress.com/2012/06/24/paper-crafting-with-italian-florentine-papers/>> [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Na indústria têxtil, os padrões ricamente coloridos, como os florais, de espinhos, rosas e pétalas, são englobados numa categoria de padrões, a categoria floral, que reúne todos os padrões de todo o tipo de flores e plantas. Os padrões florais são considerados os mais populares em tecido, e uma das tendências que aparece todas as primaveras (MELLER & ELFFERS, 1991, p.25).

2. 2. 9. *Animal Print*

As peles dos animais já serviu de decoração como tecidos há mais de 5 mil anos. Depois de cinco milénios, desde da pele do animal até ao padrão, conhecido como *Animal Print*, ainda se destaca atualmente, estação após estação, tanto na sua cor e no seu desenho original, ou até reprodução fotográfica, estilização e/ou desenho. A tendência do *Animal Print*, vai desde a própria pele ou pelo do animal à impressão e recriação desse padrão (PRADO, 2012).



Fig. 28: “Pre-Fall Tendência: casacos estampados de leopardo: No verdadeiro estilo Diana Vreeland, outono/inverno 16-17 tem abraçado o seu lado selvagem com casacos de pele de leopardo negro. Do elegante casaco felino ainda ético de Stella McCartney a imprimir streetwear stand-out de Alexander Wang aos detalhes python luxuosos da Maison Margiela, adicionando a vantagem para o seu guarda-roupa com esta tendência forte e versátil.”
Fonte: <<http://en.vogue.fr/fashion/fashion-inspiration/diaporama/pre-fall-winter-2016-2017-trend-leopard-print-coats/25300>>. [Consultado a 10 de Maio de 2016].

2. 2. 10. Padrões Riscados, Xadrezes e Imagens

Os padrões riscados são um clássico, simples ou não, existem inúmeras variações deste padrão. No ocidente, até ao século XV, as riscas eram, unicamente, utilizadas para identificar criminosos, loucos e doentes; os considerados de alguma forma delinquentes à sociedade cristã, como condenados, prostitutas, e até músicos e malabaristas, usavam este padrão. Foi durante o Renascimento que o destino deste padrão começou a mudar, as riscas foram transportadas para o meio doméstico, para uso em pijamas e roupas de banho, durante os séculos XV e XVI, eram considerados padrões secundários, os empregados e escravos também o usavam, para evidenciar a sua classe. No início do século XIX, com a chegada da era romântica, este padrão ficou associado a novas ideias: juventude, liberdade e humor. Os padrões riscados tornaram-se uma moda elegante, no início do século XX, devido à ousadia das personalidades, consideradas referências de estilo, Gerald Murphy, Pablo Picasso e Coco Chanel, que utilizaram as riscas fora do universo que se conhecia - atividades desportivas, trajes de banho e de marinheiros - e usaram-nas em ocasiões formais e quotidianas (PRADO, 2012).



Fig. 29: “SS13 Fashion Trends: Stripes”.

Fonte: <<http://www.mycelebrityfashion.co.uk/2013/01/ss13-fashion-trends-stripes/>>.

[Consultado a 10 de Maio de 2016].



Fig. 30: Padrão de conceito, neste caso carros e autocarros. Fonte:

<<https://pt.pinterest.com/pin/290411875943501230/>> [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Nos séculos XIV e XV, como refere Yamane (2008, p. 11), a Espanha considerava a seda

muito cobiçada, pois esta espelhava uma distinção que os atraía devido a sua maneira de ser entusiasta. Devido a este entusiasmo pelas estampas, surgiram uma variedade imensa de padrões com riscas, quadrados, xadrezes e figuras; estes começaram a decorar as roupas casuais e de cerimónia com bordados e aplicações. Apesar das grandes produções têxteis europeias, continuavam a manter-se com enorme atração os países orientais pelos seus trabalhos com musselina de seda e ouro de Mossul; pelos tecidos adamascados¹⁵; pelas sedas *baldacchino*¹⁶ decoradas com figuras pequenas; pelos tecidos da Antioquia com pequenos pássaros dourados ou azuis sobre campos vermelhos ou pretos. Por toda uma variedade e perfeição técnica os tecidos orientais eram muito apreciados.



Fig. 31: Padrão composto por figuras, neste caso borboletas. Fonte:

<<https://pt.pinterest.com/pin/167266573638488658/>.> [Consultado a 10 de Maio de 2016].

¹⁵ Tecidos adamascados: Os tecidos adamascados eram os mais belos da renascença, que foram utilizados para confeção de peças da realeza, trazidos da China no século XII pelo aventureiro Marco Polo, este produto se tornou um dos principais produtos comercializados entre o ocidente e o oriente. Este tecido, chamado de adamascado ou damasco, tem como característica uma elaborada combinação de formas e fios que fazem desenhos com elementos da natureza. O nome provem de Damasco, a capital da Síria, onde famílias nobres do ocidente encomendavam o tecido desigual e rico (ORLEAN, 2013).

¹⁶ *Baldacchino*: é uma seda ricamente ornamentada e ouro brocado (FARLEX INC., 2012).

2. 2. 11. Paisley

O nome deste padrão - *paisley* -, segundo Lima (2009), é '*safavidia*', e este surgiu na Pérsia, no século XIV, durante a dinastia Safavid (1501-1736), a sua forma de semente ou lágrima era usada em composições florais. *Paisley*, ou *Kashmir*, é um tipo de padrão muito conhecido, esta forma de gota cadente rendada e floreada, tem a sua origem gráfica remota a tempos muito antigos e tem diversos significados, que lhe foram atribuídos ao longo das épocas. Lima (2009) pensa não existir outro desenho que tenha uma história tão complexa como o *Kashmir*, o nome vem da região que o criou e tornou popular, no norte da Índia, a partir do século XVI.



Fig. 32: Padrão Paisley. Fonte: http://randomwallpapers.net/paisley-patterns_w351748.
[Consultado a 10 de Maio de 2016].

A origem do grafismo que compõe o *Paisley*, remonta ao surgimento do zoroastrismo, no século VI a.C., para a cultura persa, onde este símbolo remetia para a forma de gota e inspirado pela árvore cipreste, que representa vida e eternidade, da natureza e dos seres vivos (FYLYK, BONIFÁCIO, DAMAZIO, 2015). Transportada para a Índia e para o Paquistão por persas zoroastristas, que se estabeleceram nessa região, por volta do século XV, este grafismo adquire o nome de '*buta*', que significa "com flores", e tem uma forma de folha, pontiaguda numa das laterais e arredondada na outra, fazendo lembrar uma semente. Num formato considerado idêntico ao de uma semente ou uma manga (fruta), o '*buta*' adquire a sua forma fixa, como a conhecemos hoje, e passa a ser realizado em conjunto com ornamentos de flores e folhas, que representam abundância e prosperidade (LIMA, 2009).



Fig. 33: “Vintage Paisley Shirt”. Fonte: <http://www.prettygreen.com/shop/product/aw14-ls-vintage-paisley-cotton-shirt/>. [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Curiosidade:

As bandanas com o padrão ‘*buta*’ eram usadas pelos soldados ingleses durante os tempos coloniais na Índia, esses padrões serviram de inspiração para a produção escocesa (FYLYK, BONIFÁCIO, DAMAZIO, 2015).

Os tecidos começaram a ser fabricados com este padrão na cidade escocesa de *Paisley*, a partir do século XVIII, que registou o nome do padrão produzido na Europa, este foi um verdadeiro ‘*hit*’ da moda na altura da *Belle Époque*, ornamentando desde vestidos e bolsas femininas, lenços e gravatas masculinos (LIMA, 2009). Durante as décadas de 60 e 70, o padrão *Paisley* foi muito utilizado pela contracultura, com o objetivo de retomar valores de paz, amor e harmonia (FYLYK, BONIFÁCIO, DAMAZIO, 2015).

2. 2. 12. *Katazome*/*Pochoir*/Stencil

Segundo a Professora Magano (2010), em meados do século XIX, em França, como incentivo ao desenvolvimento, difundiu-se um interesse pelas ilustrações japonesas e o modo de produção era o *pochoir*. Esta técnica de estampar tecidos foi desenvolvida depois da segunda metade do século XVII, no Japão, consistia no uso de um molde feito de folhas laminadas de papel do líber da amoreira, endurecido com sumos de tâmaras e impermeabilizado com óleo. O desenho que se pretendia estampar era recortado no molde (*katagami*), cujas partes salientes eram ligadas e presas por fios de seda ou até de cabelo. Denominada *katazome*, a técnica foi desenvolvida pelos japoneses para produção de tradicionais desenhos têxteis de incomparável sofisticação. A imagem era reproduzida a partir de um estudo da constituição das cores e confeção de várias máscaras desenhadas e alinhadas para impressão de cada cor, e criavam texturas consoante a maneira de aplicar a tinta.



Fig. 34: “*Nautilus Fiberarts - Authentic Katazome*”. Fonte: <<http://www.nautilus-fiberarts.com/NewNFA/01AboutKatazome/>>. [Consultado a 10 de Maio de 2016].



Fig. 35: “*The Silksational Blog: Katazome*” (O Blog Silksational: *Katazome*).
Fonte: <<https://silksationalblog.wordpress.com/2012/10/26/katazome/>>.
[Consultado a 10 de Maio de 2016].

Magano (2010) afirma, em Paris, que a técnica do *pochoir* foi muito popular na aplicação das cores em ilustrações de figurinos de moda, desenhos têxteis, elementos de arquitetura, e na impressão de produtos gráficos que documentaram e promoveram o movimento Arte Déco. O *pochoir*, também conhecido com stencil, era um processo manual, lento e dispendioso para a impressão gráfica, como resultado disso foi-se procurando um aperfeiçoamento da técnica, e criou-se um sistema de montagem das matrizes presas a uma malha de seda resultando nos primeiros modelos de equipamento semelhantes aos da técnica de serigrafia.



Fig. 36: Demonstração de Stencil “*Caribbean feeling*”.

Fonte: <<http://www.marabu.com/creative/idee/karibik-feeling-2/>>.

[Consultado a 10 de Maio de 2016].

2. 2. 13. Padrões Indianos

Na segunda metade do século XVII, os franceses trouxeram para a Europa das colônias na costa leste da Índia amostras de impressões indianas, que compreendiam as cores azul e branco, e o conhecimento relativo aos processos de fabrico destas impressões, com a possibilidade de se poder lavar. Segundo afirma Yamane (2008, p. 12), considera-se a Índia como a melhor na arte da estampagem, sendo esta zona, onde os produtos ultrapassam a qualidade dos muitos trabalhos realizados pelos persas e egípcios.



Fig. 37: Exemplo de padrão indiano. Fonte: <<http://www.easyfreepatterns.com/indian-churidars-patterns.html>>. [Consultado a 10 de Maio de 2016].



Fig. 38: Tecido indiano.

Fonte: <<http://www.pxleyes.com/photography-picture/4bc84e791eae6/Indian-Sari-.html>>.

[Consultado a 10 de Maio de 2016].

A Companhia das Índias Orientais, em 1630, estava a trazer algodão estampado e liso para o mercado inglês. Na década de 1660, os ingleses já fabricavam o próprio algodão estampado e liso para venda. Na segunda metade do século XVII, haviam muitas tinturarias na Inglaterra, os processos de branqueamento prolongado que preparavam o material para receber e manter a cor exigiam uma grande quantidade de água de rios que se encontravam próximos das fábricas, este processo melhorou muito a durabilidade da cor no algodão (YAMANE, 2008).

2. 2. 14. *Arts and Crafts*

O movimento nascido de ideias e preocupações sobre os efeitos da industrialização no design, nas competências tradicionais e sobre a vida das pessoas comuns, que influenciou bastante os movimentos de design dos tempos modernos, foi designado por - Movimento *Arts and Crafts*. Este iniciou-se na Grã-Bretanha por volta de 1880 e rapidamente se espalhou por toda a América e Europa. O Movimento *Arts and Crafts* estabeleceu um novo conjunto de princípios para se viver e trabalhar, defendeu a reforma da arte em todos os níveis e numa ampla visão social. Os trabalhos que podem ser vistos desta época são muito diferentes, mas estão unidos pelos mesmos ideais (V&A, 2015).

William Morris é considerado como o maior designer e uma das figuras mais notáveis do Movimento *Arts and Crafts*. Ele também era poeta, artista, filósofo, tipógrafo e teórico político. Em 1861, começou um negócio de decoração com um grupo de amigos, *Morris, Marshall, Faulkner and Co.*, este foi impulsionado pelo seu entusiasmo sem limites e a produção da empresa abrangeu todas as artes decorativas (MORRIS & CO).

Em 1874, por desagregação da empresa, Morris criou o atelier *Morris and Co.*, onde existia a colaboração de artistas plásticos e mestres artesãos para a produção de obras no campo da arquitetura, do mobiliário, da tapeçaria, do papel de parede, dos vidros, da joalheria e até da encadernação e ilustração de livros (PINTO, MEIRELES, CAMBOTAS e LAMBERT, 2009, p. 136). O que se destaca mais no seu trabalho são os seus desenhos para papéis de parede e tecidos (MORRIS & CO). Os seus padrões realizados à mão compreendiam desenhos de flores, folhas, caule e vagem, abrangiam uma visão de formas que se encontram fora de casa, para as colocar na decoração dentro de casa, com o objetivo de trazer o exterior para o interior (RAVEN, 1988, p. 4).

Seguindo as Artes Aplicadas, pois estas privilegiavam os critérios da simplicidade e da pureza formais, associando-os aos motivos decorativos inspirados em plantas, pássaros e noutros animais, compostos em densos e complexos padrões de desenho plano e linear (PINTO, MEIRELES, CAMBOTAS e LAMBERT, 2009, p. 138, parágrafo 5).



Fig. 39: Padrão desenhado por Morris, intitulado *Jasmine* (1872). Fonte: <<http://collections.vam.ac.uk/item/O248505/jasmine-wallpaper-morris-william/>>. [Consultado a 10 de Maio de 2016].



Fig. 40: Padrão desenhado por Morris, intitulado *Willow Bough* (1887). Fonte: <<https://br.pinterest.com/pin/99501472992973806/>>. [Consultado a 10 de Maio de 2016].

Foram recolhidas influências formais e estéticas do Gótico flamejante, com a sua expressividade de linhas curvas, e do Rococó, o naturalismo e o requinte decorativo, das pinturas japonesas, os seus desenhos gráficos, a bidimensionalidade, o naturalismo e o decorativismo, e do folclore tradicional inglês de inspiração celta (PINTO, MEIRELES, CAMBOTAS e LAMBERT, 2009, p. 142). Estes princípios estilísticos, podem ser observados no desenho linear de inspiração naturalista, este mantém recordações no seu denso enlaçado da iluminura, da ourivesaria celtas e de grande tradição na Inglaterra. Simultaneamente, pela característica da sinuosidade, transmite a linha fluida da Arte Nova (PINTO, MEIRELES, CAMBOTAS e LAMBERT, 2009, p. 139).

2. 2. 15. *Belle Époque*



Fig. 41: Tecido da *Belle Époque*.

Fonte: <<https://pt.pinterest.com/pin/130745195404702374/>>.

[Consultado a 10 de Maio de 2016].

Nos finais do século XIX e inícios do século XX, mais precisamente entre 1890 e 1914, decorreu o período da *Belle Époque*, teve o seu termino com o começo da Primeira Guerra Mundial. A expressão *Belle Époque* surgiu após o conflito armado, designando um período considerado de expansão e progresso, nomeadamente a nível intelectual e artístico. Nesta época surgiram inovações, como o telefone, o telégrafo sem fio, o cinema, o automóvel e o avião, que deram origem a novos modos de vida e de pensamento, com repercussões práticas no quotidiano, esta foi uma fase de grande desenvolvimento na Europa, favorecida pela presença de um longo período de paz, esta ficou conhecida como uma época de otimismo entre a população que passou a acreditar no futuro. Durante a *Belle Époque* surgiram três correntes artísticas a nível da pintura: o fauvismo, o cubismo e o impressionismo (INFOPÉDIA, 2015). As correntes artísticas servem muitas vezes como inspiração para a criação e desenvolvimento de trabalhos de design.

2. 2. 16. Modernismo e Arte Nova

Com um clima otimista e de confiança no futuro, que proporcionou inovações no campo da Arte, nasceu e instalou-se o Modernismo. Este movimento cultural e artístico, atingiu todas as artes e ficou marcado pela ruptura com a tradição na procura de novas expressões formais, técnicas e estéticas, que correspondessem da melhor maneira ao progresso e aos novos gostos que a sociedade ocidental tinha desenvolvido. Esses gostos beneficiaram a questão da sensibilidade e da fantasia, do refinamento estético e da imaginação, num forte desejo pelo decorativo e pelo pitoresco (PINTO, MEIRELES, CAMBOTAS e LAMBERT, 2009, p. 140).

O Modernismo teve saliente uma grande corrente - a Arte Nova. Segundo William Hardy, a essência da Arte Nova é uma linha extensa e curva, que se encontra em cada design deste estilo, esta arte rejeitava a linha reta e o ângulo reto, a favor de um movimento mais natural. Esta linha preocupa-se com o linear, constrói-se compondo solidez, volume, continuidade, qualquer ligação com o peso, estabilidade ou paz opunham-se ao estilo da Arte Nova (PINTO, MEIRELES, CAMBOTAS e LAMBERT, 2009, p. 142).

René Beauclair, é um dos nomes que ficou na história da Arte Nova, no livro *Art Nouveau Patterns and Designs R. Beauclair*, Laura Suffield afirma que ele produzia padrões com a intenção de serem aplicados em vários objetos, incluindo papéis de parede, têxteis, cerâmica e em bordados (SUFFIELD, 1988, p. 4). Segundo Suffield (1988, p. 4), Beauclair exigiu uma rejeição decisiva da imitação direta da Natureza, que ele via como sendo responsável pelo declínio geral da arte decorativa daquele tempo, ele não queria que rejeitassem a Natureza por completo, mas queria que a esta dependência de inspiração indica-se para um novo estado de espírito, e nesse onde a criação toma como ponto de partida as harmonias doces e leves e não tolera-se o resultado vulgar e antigo (SUFFIELD, 1988, p. 5). Muitas das preferências dos designers da Arte Nova eram as flores exóticas da Natureza, os padrões de Beauclair eram desenvolvidos a partir de formas de orquídeas, lírios, *passionflowers* e outras, mais fantásticas, e possivelmente flores inventadas e criadas por ele (SUFFIELD, 1988, p. 6).



Fig. 42: Padrão decorativo de Rene Beauclair (1900).
Fonte: <<https://pt.pinterest.com/pin/546342998515465105/>>.
[Consultado a 10 de Maio de 2016].



Fig. 43: Padrão decorativo de Rene Beauclair.
Fonte: <<https://pt.pinterest.com/pin/398709373236042387/>>.
[Consultado a 10 de Maio de 2016].

2. 2. 17. Arte Decó

Após a *Art Nouveau* (Arte Nova), surge a *Art Déco*, um movimento artístico desenvolvido nas décadas de vinte e trinta, no século XX, a Arte Déco descobriu a expressão na área do design industrial, assim como na produção de pequenas produções, e nas artes gráficas. Este movimento apresentou-se um estilo altamente decorativo, interferindo no desenho de interiores, de espaços comerciais e de fachadas, também se revelou em contextos culturais e geográficos. Neste estilo destaca-se o gosto pelas superfícies brilhantes, polidas ou cromadas, pelas formas curvas e simples, pela construção cuidada e pelo uso de materiais luxuosos. A Arte Déco abandonou o excesso formal e ornamental da Arte Nova, e substituiu a composição da linha curva pela geometrização e rigidez do desenho e das composições de inspirações históricas e culturais. A simplificação formal e a racionalização ornamental dos produtos realizados eram indicados para procederem para a fabricação em série (INFOPÉDIA, 2015).

Eugene Alain Seguy foi um dos mais importantes franceses no início do século XX, ele trabalhou com as duas correntes, a Arte Déco e a Arte Nova, produziu onze álbuns de ilustrações e desenhos que refletiam estas influências. Seguy trabalhava com a técnica *pochoir*, esta era um processo de impressão que utiliza uma série de *stencils* para colocar a cor densa e viva (TEXTILE DESIGNERS, 2015).



Fig. 44, 45, 46 e 47: Padrões decorativos de Eugene Alain Seguy.

Fonte: <<http://www.studiosjoesjoe.com/2013/04/ea-seguy-flower-patterns.html>>.

[Consultado a 10 de Maio de 2016].

Conhecido pela sua contribuição para o movimento Arte Déco, é Maurice Pillard Verneuil, este foi um artista, designer e decorador francês muito conhecido. Os seus trabalhos abrangeram tanto o período da Arte Nova como o da Arte Déco, Verneuil é lembrado e valorizado pelo seu uso de negrito, dos seus desenhos florais em telhas de cerâmica, papéis de parede e outros tecidos de decoração e posteriormente pelos seus padrões geométricos. Os designs de M. P. Verneuil formam um elo muito importante entre as obras e estilo

manual dos grandes ornamentistas dos meios e finais do século XIX e os manifestos ousados do design vanguardista (CALLOWAY, 1988, p. 3).



Fig. 48, 49, 50 e 51: Padrões decorativos de M. P. Verneuil. Fonte:

<<https://pt.pinterest.com/sparrowprince/kaleidoscope-verneuil-mp/>>.

[Consultado a 10 de Maio de 2016].

Durante o século XVIII, conforme cita Yamane (2008), cada vez mais começaram a ser encontrados exemplos de flora exótica nos padrões que eram criados, estes exibiam flores e frutos que não eram conhecidos naquela época na Europa. Destaca-se muito o crisântemo¹⁷, uma flor que aparecia muito nos padrões florais exóticos. A moda mudou no final deste século e voltou as origens ocidentais com padrões simples, com margaridas, papoilas e rosas. No século seguinte, XIX, os padrões florais realísticos mantiveram-se muito populares, mas entretanto, surgiram padrões florais formais e estilizados em algodão acetinado que foram desenvolvidos durante o período da Arte Decó.



Fig. 52: Imagem de Crisântemos. Fonte: <<http://www.floreswiki.com/imagens-crisantemos-de-cores-jpg>>. [Consultado a 10 de Maio de 2016].

¹⁷ Crisântemo: é considerada a flor nacional do Japão, tem como simbologia o outono e o sol, tem uma aparência única, distinta e elegante, a sua cor original é o amarelo, os gregos a nominaram “flor de ouro”.

2. 2. 18. Padrões Geométricos

Os padrões geométricos, eram mais um dos motivos que estavam nas preferências dos consumidores europeus nos séculos XVII e XVIII, estes padrões sofreram grande valorização, acompanhados com a tendência da Arte Déco, no início do século XX. Quando chega a Arte Nova, valorizando um estilo mais puro, dá espaço aos motivos geométricos. As formas geométricas utilizadas, na criação de padrões para tecidos, são muito populares porque permitem uma infinidade de combinações harmoniosas, de cores, formas e estilos, sendo uma forte tendência (PRADO, 2012).

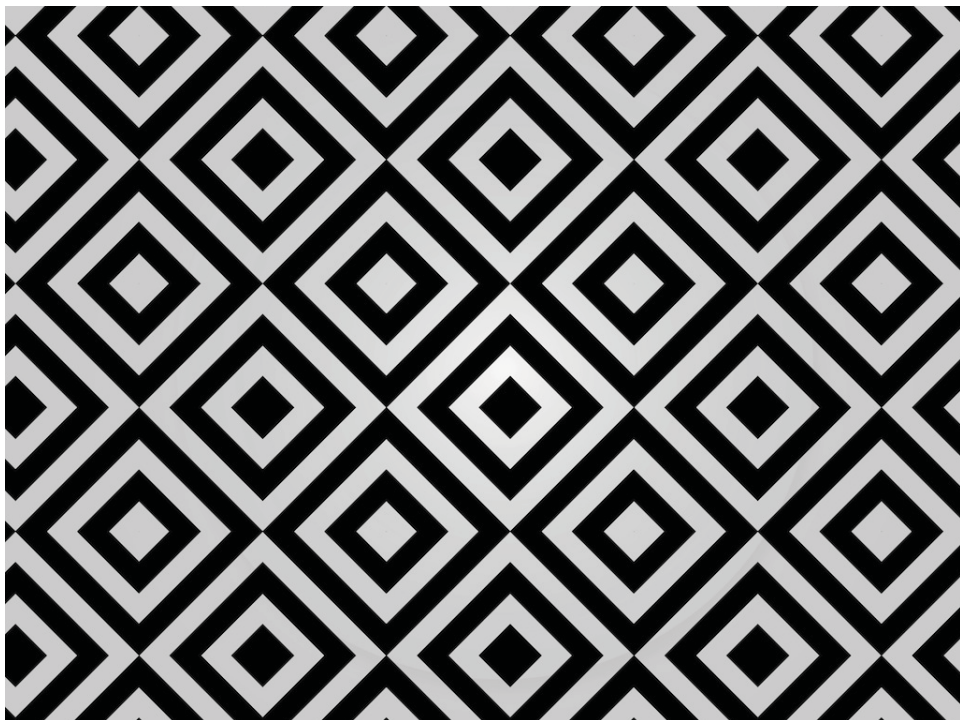


Fig. 27: Padrão geométrico. Fonte: <<http://www.freevector.com/geometric-pattern>>. [Consultado a 10 de Maio de 2016].

2. 2. 19. Padrões Digitais Minimalistas e Geométricos

Nos anos seguintes à Segunda Guerra Mundial, o acesso aos computadores deixou de ser restrito apenas aos militares, ao tornarem-se acessíveis em laboratórios e universidades, um grupo de cientistas e programadores reuniram-se com artistas e designers, e começaram a entender o potencial criativo para a evolução da tecnologia. Os computadores ofereceram a oportunidade de explorar formas inovadoras de criação de imagens que demonstrariam uma autenticidade até então imprevisas nos padrões naturais, simetria e ordem.

Ben Lapsky era um artista que manipulava as formas de ondas eletrônicas exibidas no ecrã, fotografava os resultados, criando assim alguns dos primeiros gráficos para os pioneiros digitais, que o seguiam. Muitos dos primeiros computadores geravam imagens criadas por pessoas que estudavam ciências e matemática, como Herbert W. Franke, Frieder Nake e Georg Nees, estes cientistas e matemáticos desenvolveram programas cuidadosamente construídos (DOUGLAS, 2009, p. 1).



Fig. 53: Padrões geométricos aplicados à decoração. Fonte: <<http://www.alineluccini.com.br/tendencias/ver/98-padroes-geometricos>>. [Consultado a 10 de Maio de 2016].



Fig. 54: Padrão digital e geométrico em tecido aplicada a uma almofada. Fonte: <<https://pt.pinterest.com/pin/37365871885873206/>>. [Consultado a 10 de Maio de 2016].

2. 2. 20. Impressão Digital

Segundo o técnico responsável pelo Laboratório de Tinturaria e Estampagem da Universidade da Beira Interior, o processo de impressão digital é usado sempre com os mesmos pigmentos para todas as composições. Enquanto noutros processos de estampagem, tem de se passar por um procedimento minucioso e demorado de preparação, separação de cores e gravação de quadros ou rolos, na impressão digital, é muito mais fácil o processo, pois não se necessita de qualquer separação de cores, porque este opera como uma impressora de papel convencional, mas com um software próprio, deste modo, qualquer imagem ou fotografia pode ser impressa em tecido. No processo digital não existem muitas limitações, o *rapport* pode ter qualquer medida, até ao limite que corresponde à medida da largura total do tecido ou da própria impressora.

"A tecnologia digital está a mudar a imagem do design têxtil, de métodos de criação e apresentação de projetos para as maneiras pelas quais são realizados."

(BOWLES & ISAAC, 2012, p.7).

O digital trás com o seu desenvolvimento, a mudança dos métodos de impressão e remoção das restrições que os designers têxteis tinham enfrentado, desta forma, libertando-os de preocupações sobre o padrão de repetição e a separação das cores sobre a tela e impressão com rolos, assim os designers eram capazes de trabalhar com milhares de cores e criarem os projetos com um alto nível de detalhe, havendo assim, uma maior liberdade para a experimentação, a grande produção era possível, como também a produção de pequenas tiragens e de gravuras projetadas para peças de vestuário (Idem, 2012, p.7).

Softwares como o ADOBE PHOTOSHOP e o ADOBE ILLUSTRATOR apresentam uma plataforma perfeita para o design têxtil, estes programas tornaram-se as ferramentas padrão da indústria para os designers têxteis, oferecendo a liberdade de trabalhar com *bitmap*¹⁸ e imagens baseadas em vetor, manipulando desenhos e fotografias, e criando detalhes definidos e efeitos gráficos (Idem, 2012, p.7).

Consoante o avançar da tecnologia da impressão em tecido, da tela de seda, e da impressão digital têxtil, provocando uma revolução no design têxtil. Procurando inspiração em locais inexplorados, os designers desenvolvem uma nova linguagem visual para o design de

¹⁸ Bitmap: (Mapa de bits) Imagem formada geralmente por uma grelha rectangular de *pixels* ou pontos de cor. É atribuído um valor a cada pixel, a partir de um bit de informação. Fonte: <<http://www.priberam.pt/dlpo/bitmap>>.

padrões, que se está a tornar muito evoluído. O software gráfico, da fotografia digital, do vídeo e dos efeitos especiais, são usados pela geração de jovens designers híbridos, criando uma nova visão aos tecidos estampados. Designers de moda, como Issey Miyake, Hussein Chalayan e Comme des Garçons, continuam a usar e a adaptar as tecnologias do design e da produção digital, ganhando terreno com a criação e utilização de impressões altamente inovadoras, os padrões florais têm sido reinventados através do uso da fotografia e de desenhos geométricos; o ponto de foco de uma peça de vestuário tem tido uma abordagem futurista pelos designers, como Jonathan Saunders. O processo da produção digital é agora bastante utilizado em coleções de moda atualmente, através da utilização de grandes impressões ou colocação de pormenores na estrutura da peça. Os designers que trabalham noutras áreas, como traje, teatro, interior, design de produto, também estão a descobrir a simplicidade de envolver na criação dos trabalhos, o designs de padrões. A impressão digital tem muito rápido se estabelecido no âmbito da moda e do design têxtil, embora os elevados custos de produção. Já existem áreas, como têxteis, moda e design de interiores, a mudar a maneira como os designers trabalham, pois, cada vez mais, naturalmente, o designer tem uma visão da integração da impressão como a forma da peça ou do produto em si, devido à sua facilidade e rapidez de implementação (Idem, 2012, p.11).

Ao surgirem as impressoras têxteis digitais de grande formato, como a Mimaki em 1998, e posteriormente a liberação de impressoras à escala industrial, em 2003, pelas empresas como a Konica, Minolta, Reggiani, Robustelli, e Dupont, neste momento existe um potencial para grandes mudanças nas indústrias têxteis e da moda, no que diz respeito ao aumento da velocidade e da capacidade a longo prazo. A introdução da impressora Isis por Osiris em 2008, significou que a velocidade das máquinas de impressão a jato de tinta podiam começar a competir com a tradicional impressão serigráfica rotativa (Idem, 2012, p.12).

A utilização do computador, facilita em muitas áreas o desenvolvimento de projetos, no design de padrões, desenvolveu novos estilos de design digital. Muitos designers jovens, que estão agora a começar na industria têxtil, estes já nascidos na era digital, começaram a usar impressões digitais nas suas coleções, já representa uma base natural na conceção dos trabalhos para alguns designers (Idem, 2012, p.16).



Fig. 55: Fotografia de uma máquina de impressão digital em tecido.

Fonte: <<http://infosign.net.br/impressao-de-grande-formato-sublimacao-ou-impressao-direta-em-tecidos/>>. [Consultado a 10 de Maio de 2016].

2. 2. 21. Processo de Transferência ou Sublimação

Segundo o técnico do Laboratório de Tinturaria e Estampagem da Universidade da Beira Interior, o processo de transferência, é onde a impressão é realizada antecipadamente em papel e depois transferida, posteriormente, para o tecido através de uma prensagem de alta temperatura.

A UFRGS refere a sublimação, como uma técnica relativamente económica, em que as moléculas passam de um estado sólido para um estado gasoso, sem que o objeto se torne líquido. A estamperia por sublimação consiste na transferência por decalque de uma película de tinta seca, impressa sobre papel, que é transferida para o tecido através de vapor, o tempo, a temperatura e a pressão são condições que tem de ser controladas ao pormenor (NDS-UFRGS, 2005).



Fig. 56: Fotografia de uma máquina de impressão para sublimação.

Fonte: <<http://fremplast.com.br/impressora-profissional-para-sublimacao/>>.

[Consultado a 10 de Maio de 2016].



Fig. 57: Fotografia de uma máquina de sublimação. Fonte: <<http://portuguese.uv-flatbed-printer.com/sale-5170428-roller-sublimation-heat-transfer-press-machine-cy-003.html>>. [Consultado a 10 de Maio de 2016].

A Sublimação requer uma impressora com tinta de sublimação onde imprime o padrão para o papel de transferência, depois esse papel, sobre uma temperatura, pressão e tempo certo, o corante é transferido para o tecido. As empresas optam por este tipo de processo, por ser considerada de alta velocidade e máquinas de baixo custo, que produzem imagens nítidas e de cores vivas (BUBBA, 2016).

Comparando a sublimação como a impressão digital direta em tecido, a sublimação tem mais vantagens, estas são: o tempo de impressão é mais reduzido; o processo técnico é encurtado, o tecido está pronto quando sai da sublimação; as imagens podem ser facilmente personalizadas; e existe uma abundante variedade de cores e possibilidades. Na sublimação não existe a necessidade de se criar uma tela de malha com a impressão, deste modo se poupa tempo, o projeto pode ser alterado em computador rapidamente, deste modo se economiza dinheiro em materiais e mão de obra. A Sublimação é também considerada impressão verde, porque reduz a poluição, por sei realizada por computador reduz a poluição da água e do ruído associado às formas antigas de imprimir têxteis. Este é um processo relativamente fácil de se operar em comparação com métodos antigos, o computador controla todo o processo de impressão (BUBBA, 2016).

3. Capítulo III - Estudo de Casos

O estudo de casos trata, com uma abordagem metodológica de investigação, a exploração e descrição de factos sobre o contexto do design de padrões e a relação com os universos teóricos e pragmáticos. Procurando resposta sobre como criar e implementar padrões em tecido, o estudo favorece uma conclusão que o investigador procura. Com esse objetivo, descrevendo e analisando os trabalhos realizados por outros designers, recorrendo às entrevistas para obtenção de informação, tendo como base um trabalho sobre Estudo de Caso da Universidade do Minho (2008).

3. 1. Entrevistas

Para se obter informação sobre que técnicas e tendências que os designer utilizam no seu processo de trabalho de forma a realizarem padrões. Entrevistas foram realizadas a vários designers com experiências variadas na temática numa perspetiva nacional e internacional. Estas oferecem informação relevante na conceção de padrões para implementação em tecido e conhecimento de processos de trabalhos usados e adaptados pelos indivíduos.

Existiu a necessidade de planear as questões para atingirem os objetivos pretendidos. A entrevista é importante para este estudo, pois de outra forma seria difícil obter tal informação sobre o tema (MANZINI, 2004). O foco principal da entrevista é saber como os designers de padrões realizam o seu processo de criação e implementação de padrões em tecido. O intuito é ter informação capaz de permitir uma reflexão sobre a relação entre a teoria e a prática, que compõe o estado da arte (OLIVEIRA, 2014).

A entrevista é dirigida a designer de padrões, podem eles ser designers têxteis como designer de moda ou designers gráficos. Este público e o tema desta investigação transporta a coerência tórica para a construção apropriada da entrevista e das suas perguntas. Tem de existir adequação nas perguntas, clareza e precisão, as palavras usadas não podem ser vagas, tem de ser específicas. Não se deve usar perguntas demasiado longas, elaborá-las da melhor forma e tentar causar impacto e manipular a uma resposta assertiva ao que pretendemos (MANZINI, 2004).

Para a realização da entrevista/questionário, de formato aberto, abordamos o assunto dividindo didaticamente as questões pretendidas para obter a informação que se necessitava. Existem questões variáveis que afetam certos dados, pois podem não ser

totalmente objetivas, é necessário um tratamento e análise da informação advinda das entrevistas. Derivando a necessidade de adequação, em primeiro lugar perguntou-se como o designer se chamava, que idade tinha e qual é a sua formação; em segundo lugar pôs-se a questão - à quanto tempo trabalha com a criação de padrões para tecido? - para saber-se enquadrar a pessoa nesta área de estudo; durante a entrevista questiona-se para que tipo de produtos têxteis realiza padrões; se o designer tem marca própria ou trabalha com outras marcas; à quanto tempo realiza este tipo de trabalho; se segue tendências e onde; qual é o seu processo de criação; que programas digitais usa; e qual o processo de implementação de padrões em tecido que usa e considera melhor. Pode-se visualizar as entrevistas que foi elaborada e as respectivas respostas dos designers em anexo.

A criação de desenho com um função específica compete a um designer mas a questão de se trabalhar com têxteis pode depender de onde ou como se trabalha e o que se pretende fazer. O designer de moda cria toda a coleção com todos as partes que a completam, um designer de padrões, dependendo do que é pretendido para a sua coleção, ele só cria o padrão ou coleção de padrões para os tecidos. Por outro lado oposto, um designer gráfico esta preparado para criar grafismos adequados a uma infinidade de coisas, mas neste caso, o designer tem um trabalho específico, que é aplicar grafismos em tecido. Noutro caso completamente díspar, está o designer têxtil, foca o seu conhecimento sobre o tecido, e pode ter as aptidões para executar a tarefa de criar padrões dependendo da sua aprendizagem e funções.

3. 2. Os Designers de Padrões

3. 2. 1. Magnus Riise

Magnus Riise, um dos designers entrevistados pela candidata, é norueguês, concluiu com um BA a Comunicação Visual pela *Bergen Academy of Art and Design*, na Noruega em 2008, e *Kolding School of Design* na Dinamarca, trabalha com ilustração, design gráfico e design de padrões e superfície, realiza projetos como *freelancer*¹⁹ no seu estúdio em Oslo, Noruega, onde traduz os seus pensamentos criativos e ideias em padrões vibrantes, ilustrações e grafismos. Ele inspira-se pela natureza, cultura asiática, música de todos os cantos do mundo e por personagens queridas e inocentes. O seu estilo é caracterizado por luminosidade, divertimento, frescura e sentimento retro.

Este designer trabalha principalmente com capas de livros, mas também trabalha com têxteis, em alguns projetos com marcas de moda. O designer realizou padrões para uma pequena coleção para a marca SHARK SWIMWEAR²⁰ em Londres. Para um cliente no Brasil efetuou bolsos para acessórios de homem e também trabalhou com uma designer de Hong Kong desenhando padrões para cachecóis, malas, carteiras e outros acessórios deste tipo para a coleção outono/inverno 15/16. Desde o seu curso de Ilustração e Design Gráfico, que ele está interessado em criar padrões, mas no ano 2015, é o terceiro ano que ele trabalha como freelancer e nesse momento é que ele começou realmente a focar-se no design de padrões e a entrar em contacto com clientes nesta área. Começou por trabalhar a criar padrões e a perceber deste tipo de negócio, quando realizou o módulo 2 e 3 num curso online de 10 semanas, chamado “*The Art and Business of Surface Pattern Design*”²¹ em 2012, em 2013 tendências, só quando é necessário para o cliente. Na pesquisa inicial do trabalho a realizar usa muito o GOOGLE, o PINTEREST e as reportagens de tendências que o cliente envia. Magnus Riise considera o seu trabalho gráfico e com estilo limpo, abrange formas gordas e muitas cores. Ele trabalha principal e preferencialmente em ADOBE

¹⁹ *Freelancers*: “*Freelance* (palavra inglesa) Diz-se de um profissional (fotógrafo, jornalista, publicitário, arquitecto, etc.) que executa a sua actividade de forma independente, prestando serviços a vários empregadores com os quais não tem um vínculo de trabalho permanente” (PRIBERAM, 2016).

²⁰ SHARK SWIMWEAR: Uma pequena marca de swimwear londrina, especializada em swimwear para homem. Fonte: <<http://www.shark-swimwear.com>>.

²¹ “*The Art and Business of Surface Pattern Design*”: É um curso de guia para se tornar um designer de padrões e superfícies. Fonte: <<http://makeitindesign.com/design-school/>>.

ILLUSTRATOR, usa por vezes a caneta e o papel, mas normalmente começa logo digitalmente.

O designer cria alguns padrões de autoria própria, nos quais as empresas entram em contacto para usarem nos seus produtos. Quando um cliente quer usar um padrão que já está criado, diz Riise, que tem sempre que certificar-se através de um acordo que o designer, criador do padrão, pode usar o padrão sem implementação da exclusividade. No geral, as empresas entram em contacto e requisitam padrões novos, criados de raiz para a marca especificamente, e nestes casos os padrões são exclusivos para a marca ou empresa em questão. Em todos os projetos têxteis, o processo de impressão é sempre da responsabilidade do cliente, Riise só vê algumas amostras de cor e do produto acabado para compreender mais sobre o produto, entender a qualidade e a aparência final, para realizar um melhor trabalho.

Riise, quis mostrar e evidenciar o seu primeiro trabalho nesta área do design de padrões, destacando o seu trabalho com a marca londrina SHARK SWIMWEAR. Esta pequena empresa britânica queria produzir *swimwear* de natação para homens, requisitaram ao designer que desenha-se uma pequena coleção de 3 padrões diferentes para um número limitado de produtos. A marca queria algo corajoso, vibrante, e um gráfico com uma cor de base escura. O designer criou várias ideias diferentes, e a marca escolheu uma das ideias, uns padrões geométricos simples. Depois que a marca decidiu qual era a direção que pretendiam, tornou-se fácil para Riise fazer os próximos padrões.



Fig. 58 e 59: Modelos da marca SHARK SWIMWEAR, design por Magnus Riise.

Fonte: <<http://www.magnusriise.no/Shark-Swimwear>> [Consultado a 5 de Abril de 2016].

3. 2. 2. Keren McConnell

Keren McConnell começou em 1985 na criação de design têxtil, trabalhou extensivamente tanto no Reino Unido como nos EUA. A sua experiência em Nova Iorque inspirou o seu próprio estúdio em Londres - MCCONNELL DESIGN - quis espelhar a abordagem que viu nos estúdios americanos, onde se trabalha lado a lado com a impressão e a parte gráfica, onde trabalha com experientes e talentosos designers têxteis.

McConnell, tem 49 anos de idade e desenha padrões à 27, trabalha com a sua própria marca e também com outras marcas, como BHS, TOPSHOP, EVANS, ARCADIA GROUP, KOOVS e BOUX AVENUE. Começou a desenhar padrões para um amigo que tinha um estúdio de impressão, ele desenha estampas para *jersey* de mulheres e homens, para malhas, *beachwear*, lingerie e tecidos. McConnell pesquisa tendências em lojas, lojas *vintage* e mercados em Londres, também em *blogs*, revistas e no WGSN, para começar a desenvolver o seu projeto, usa como método de processo criativo a colocação de ideias no Pinterest e depois escolhe várias imagens para construir a inspiração. Na primeira fase do projeto, começa por desenhar à mão e depois digitalizar para o computador, onde trabalha com o ADOBE PHOTOSHOP²² e ADOBE ILLUSTRATOR²³, usando a WACOM *Tablet*²⁴. O processo de impressão em tecido que a designer usa e considera dar-lhe melhor resultado é a serigrafia, que é comparado mais a frente.

²² ADOBE PHOTOSHOP: é um aplicativo de imagens e design que serve para desenvolver projetos criativos, criar e aprimorar fotografias, designs, incluindo websites, aplicativos para dispositivos móveis, ilustrações 3D e muito mais. Fonte: <<http://www.adobe.com/pt/products/photoshop.html>>. [Consultado a 23 de Maio de 2016].

²³ ADOBE ILLUSTRATOR: é um aplicativo padrão do sector de gráficos vetoriais, este permite criar logótipos, ícones, esboços, tipografia e ilustrações complexas para impressão, web, conteúdo interativo, vídeos e dispositivos móveis. Fonte: <<http://www.adobe.com/pt/products/illustrator.html>>. [Consultado a 23 de Maio de 2016].

²⁴ WACOM *Tablet*: *Gadget* que permite desenhar direto no computador através de uma tablet e pen. Fonte: <<http://www.wacom.com/en-us/products/pen-tablets>>. [Consultado a 23 de Maio de 2016].



Fig. 60, 61 e 62: Design por MCCONNELL DESIGN e Fotografia de MARK & SPENCER.

3. 2. 3. Joana Lapa

Joana Lapa, uma designer freelancer portuguesa, de 26 anos, que trabalha com a criação de padrões à cerca de 3 anos, desde 2013. Com o evoluir do seu trabalho, foi recebendo propostas de marcas já reconhecidas para a realização de padrões exclusivos para as suas peças. Esta designer cria padrões para marcas de *beachwear* e outras, mas também realizou padrões e grafismos para *merchandising*, trabalha, essencialmente, para outras marcas, mas também desenvolve para a sua marca para variadas utilidades. Neste momento, várias marcas recorrem à JLDESIGN (a marca de Joana Lapa) todos os anos para a criação das coleções de padrões.

“sendo que todos os padrões são exclusivos das mesmas e criados por mim de raiz”
(LAPA, 2016)

Os clientes ao requisitarem um trabalho antecipadamente trazem ideias já pensadas, no entanto, Lapa ajuda a definir o tema da coleção e oferece outras sugestões, segundo ela focando-se ou não nas tendências. A designer inicia o seu processo de design pela pesquisa, procurando referências que pensa serem importantes, tais como saber se o que vai realizar ainda não existe no mercado, Lapa considera fundamental que haja destaque nos padrões que são desenvolvidos, perante um mundo de moda que é muito competitivo. Depois da pesquisa, Lapa começa por realizar alguns esboços mostrando ao cliente o processo, depois do cliente ver e dar as suas indicações, a designer vai alterando e adaptando de forma a que se obtenha o pretendido para o cliente e para a marca. Lapa trabalha sempre digitalmente, para começar usa o ADOBE ILLUSTRATOR e na fase final recorre ao ADOBE PHOTOSHOP.

“Criar padrões passa muito pela conjugação de vários elementos diferentes, criando harmonia entre eles.” (LAPA, 2016)

No caso da Joana Lapa, o processo de implementação dos padrões em tecido, diz respeito aos clientes que têm os seus próprios fornecedores. Um exemplo de um projeto realizado por esta designer é a coleção da marca de *beachwear* TYPE:



Fig. 63, 64 e 65: Comunicação da Marca TYPE com Padrões criados por Joana Lapa.
 Fonte: <<http://jldesignuk.com/en/portfolio/type/>> [Consultado a 5 de Abril de 2016].



Fig. 66: Padrões criados por Joana Lapa.
 Fonte: <<http://jldesignuk.com/en/portfolio/type-summer-2016/>>
 [Consultado a 5 de Abril de 2016].

3. 3. Experiência da Candidata

Perante a experiência da candidata, são apresentados estudo de casos de carácter descritivo, expondo parcerias realizadas. Estas parcerias compreendem a realização de uma coleção de moda, uma dentro da área da moda praia e outra dentro da área da decoração.

A candidata recorre a um processo de design que envolve os três espaços, dois de criação e um de implementação, descritos por Brown (2008, p. 88). Pois o processo é a busca pela inspiração, já tendo definido antecipadamente que tipo de produto e coleção se vai realizar, fazendo a pesquisa previa sobre o tipo de produto, que neste caso são os lenços, procurando uma inspiração e desenvolvendo um tema para a coleção. Segunda fase do processo é a idealização, a candidata cria um *moodboard* com o tema da coleção e define ideias para a criação, passando-as para o programa digital, o Adobe Illustrator, onde cria os padrões segundo o *moodboard* e a paleta de cores realizados. Por fim, a implementação, cria os desenhos finais, tendo os padrões finalizados é só enviar para a impressão. No caso fulcral, a sublimação em tecido, que depois fornece o produto final que é costurado e colocado no mercado.

3. 3. 1. Trabalho como Freelancer para a MORENA JAMBO

O trabalho de *freelance* realizado para a marca MORENA JAMBO, *Beachwear & Fitness*, consistiu na criação dos padrões para a Coleção S/S 2016 intitulada “*Charm of the Sea*”. Este projeto compreendeu o desenvolvimento de um *moodboard* com o tema da coleção - a paixão pelo mar, segundo as diretrizes que a marca queria para esta coleção.

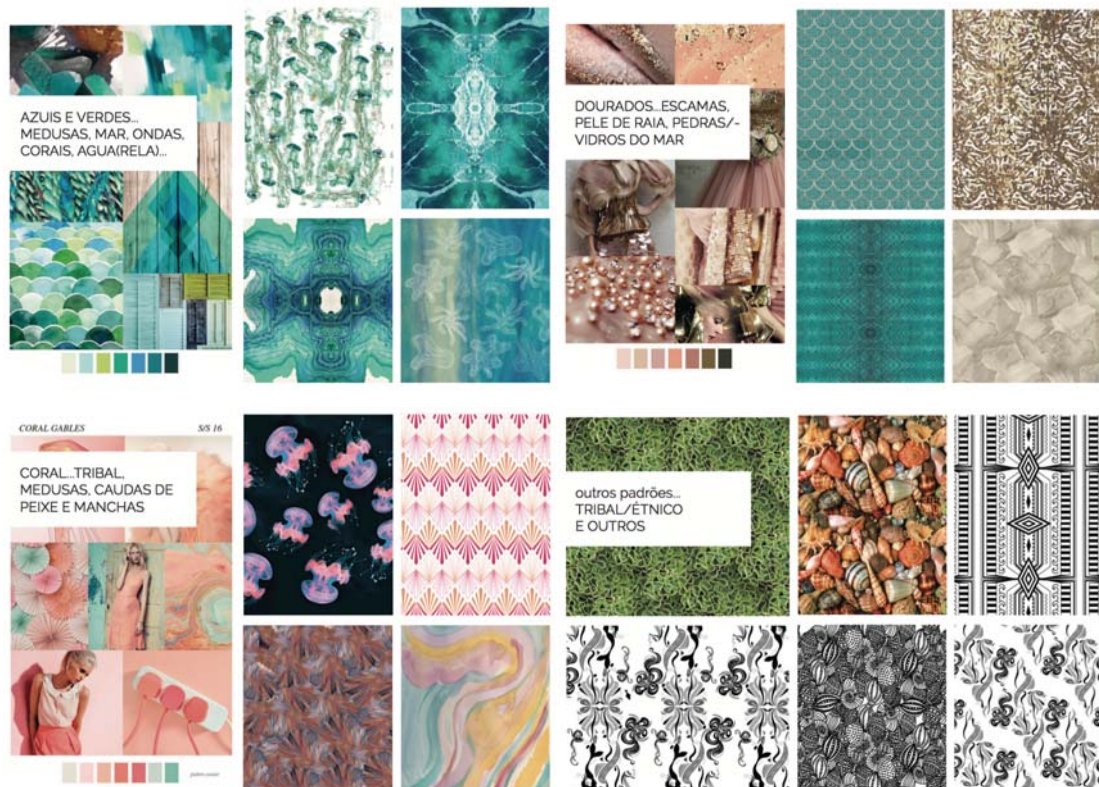


Fig 67, 68, 69 e 70: *Moodboards* para o Design de Padrões de uma coleção de *beachwear*.

A candidata desenvolveu padrões com base em fotografias, algumas delas sem manipulação de imagem e outras com fotomontagem. Produziu padrões geométricos; e para a criação de alguns dos modelos, realizou especificamente a adaptação do padrão ao formato exato da peça, como podemos ver no modelo, em baixo, só a preto e branco, muito geométrico no qual o desenho contorna o decote.

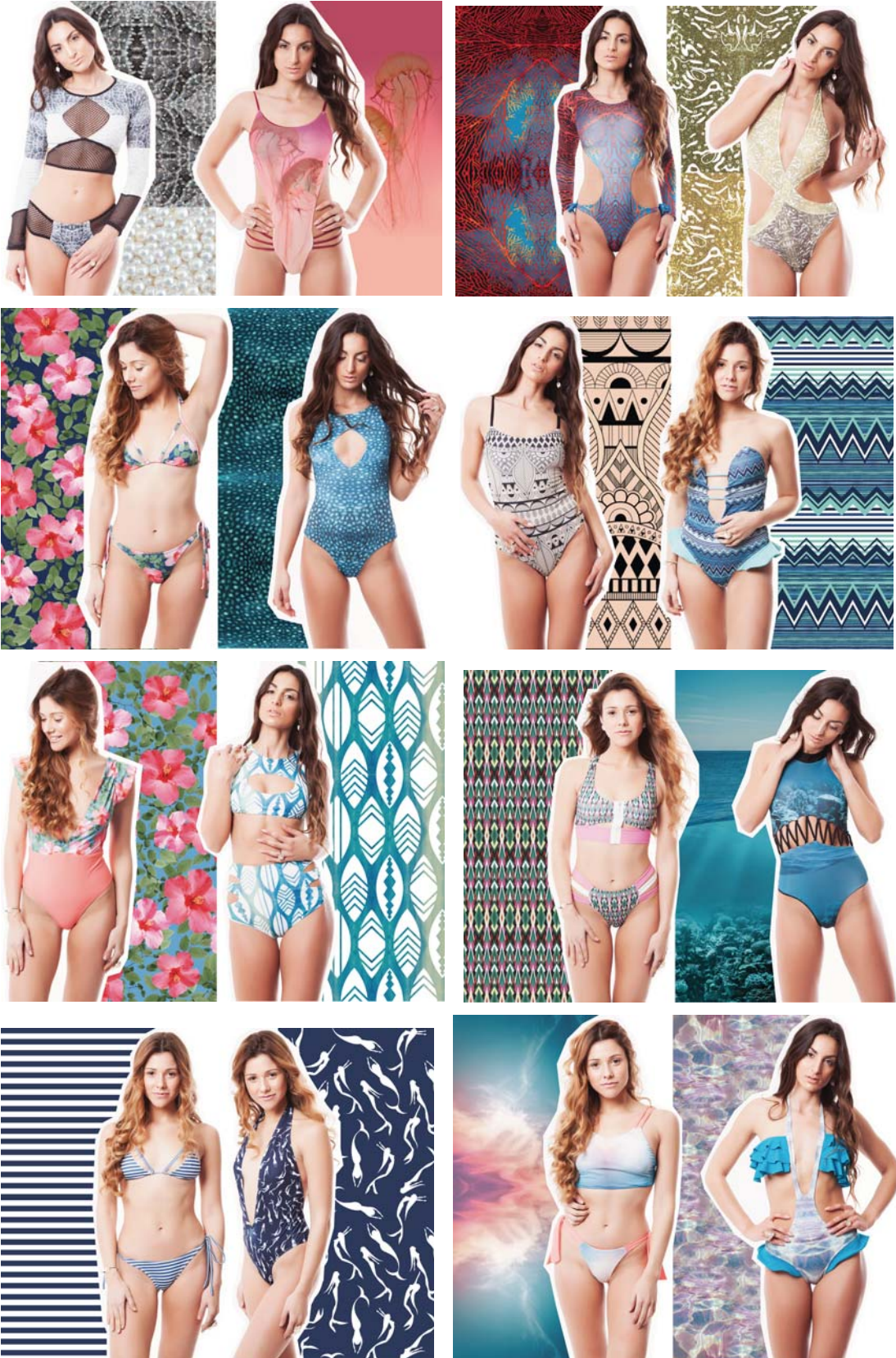






Fig 71 a 91: Comunicação de Renata Paulo para visualização dos padrões realizados. Fonte: <<https://www.behance.net/gallery/36536631/Charm-of-the-Sea-Pattern-Design-MJ-Collection>>

[Consultado a 5 de Abril de 2016].

3. 3. 2. Trabalho como Freelancer para a I LOVE TEXTILE

Outra das coleções que a candidata lançou este ano foi uma parceria com a marca I LOVE TEXTILE²⁵, esta coleção é composta por almofadas, logo dedicada à decoração de interiores e exteriores. A coleção criada teve como base a inspiração da natureza e a geométrica, podemos ver a inspiração nos tons e nas formas usadas nas peças.

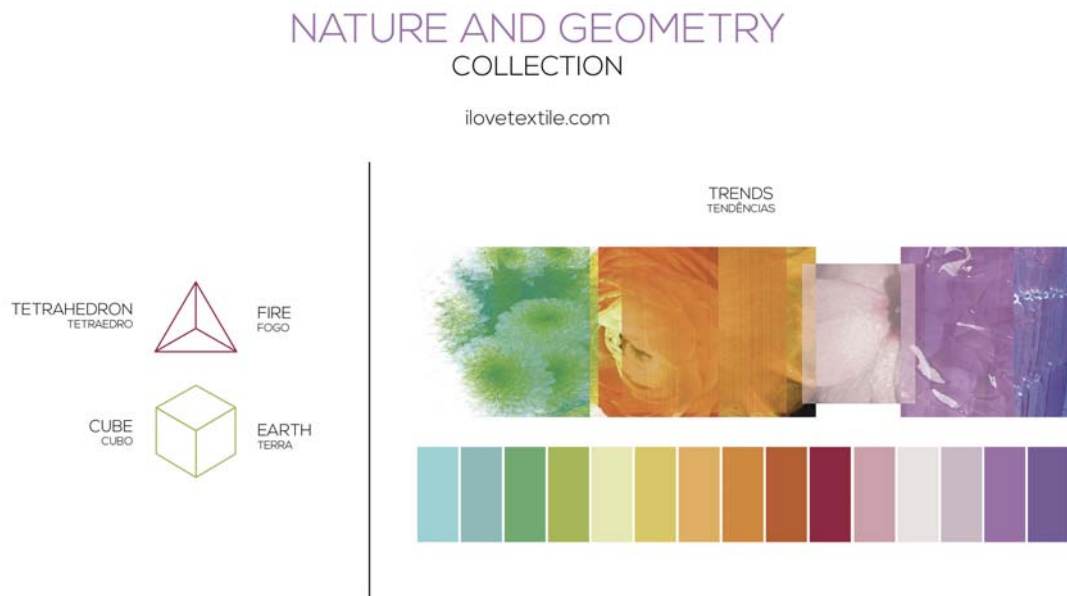


Fig 92: Moodboard a explicar a inspiração e o nome da coleção.

Fonte: <<https://www.behance.net/gallery/36554341/Nature-and-Geometry-Pattern-Design-Collection?>>. [Consultado a 5 de Abril de 2016].

²⁵ I LOVE TEXTILE: “É um projeto que surge com um novo conceito de boutique online de produtos de impressão digital têxtil de luxo. Desde almofadas a capas de iPad/Mac, oferece a possibilidade de utilizar padrões e imagens únicas concebidas por Designers Nacionais e Internacionais.” Disponível em: <<http://ilovetextile.com/designers/about/Renata-Paulo>>. [Consultado a 23 de Maio de 2016].



Fig 93 a 94: Comunicação de Renata Paulo para visualização dos padrões realizados.
Fonte: <<https://www.behance.net/gallery/36554341/Nature-and-Geometry-Pattern-Design-Collection?>> [Consultado a 5 de Abril de 2016].

4. Capítulo IV - Hipótese

A indústria têxtil e de vestuário é uma grande e diversificada indústria global, embora a tecnologia tenha tido um enorme impacto sobre alguns aspetos da produção têxtil, existem ainda processos de que pouco se alteraram em relação aos primórdios. Existem muitos designers empregados neste sector, numa ampla variedade de posições diferentes e com uma vasta gama de funções e responsabilidades. As empresas que produzem tecidos impressos, dão preferência aos designers cuja principal função é pensar, fazer e implementar projetos, neste caso padrões, colocando-os no tamanho correto requisitado e realizando a repetição perfeita para o uso final pretendido (WILSON, 2001, p. 2).

Os processos de criação e implementação funcionam lado a lado com a criatividade e conhecimento do designer e com a produção, que está diretamente relacionada com a preparação do padrão final para implementação no tecido. Alguns dos processos que o designer pode escolher para utilizar na implementação ou na própria criação do tema do projeto são: o *batik*, onde cada trabalho é original e feito à mão; o *tie dye*, este oferece um trabalho final aleatório; os blocos de madeira, ou carimbos, proporcionam uma técnica simples de estampagem; a marmorização, idêntica ao *tie dye* em termos de resultados inesperados e aleatórios; as chapas de cobre ou metal e a impressão em cilindros proporcionam um padrão mais consciente e perfeito no seu encaixe; a litografia ou *transfer* litográfico facultam alta definição à imagem impressa oferecendo grane qualidade ao produto final; a serigrafia, um processo que proporciona resultados diferentes dos outros processos, este processo permite a passagem de uma única cor de cada vez sobre o suporte; o stencil é um processo manual, lento e dispendioso para a impressão gráfica; a sublimação, designada como uma técnica relativamente económica; e a impressão digital, é um processo mais direto do computador para o tecido, onde são usados sempre os mesmos pigmentos para todas as composições.

Segundo Lupton (1998, p. 230): “*Os ‘meios de produção’ são o coração da cultura humana e deve ser de propriedade coletiva*”, isto para justificar que os meios de implementação de cor em tecido apresentados são inteiramente para uso de todos, e que podem ser usufruídos como meio de inspiração e produção para o designer.

Como já foi referido anteriormente, para uma boa realização de um projeto existe a parte da criação que envolve a procura de uma inspiração ou tendência do tipo de padrão. A inspiração é uma das fases do processo de design segundo Brown (2008), então para o processo de criação é necessário perceber as tendências e inspirações.

Os padrões florais abrangem uma vasta gama de possibilidades, pois a partir desta base pode recriar e desenhar qualquer folha ou flor através de qualquer técnica de desenho à mão ou digital, ou mesmo a combinação destes dos aspetos; o *animal print* é uma tendência que utiliza a imagem da pele ou pelo do animal na criação em desenho ou outros métodos, como por exemplo a fotografia; os padrões riscados, as chamadas ‘às riscas’, e os xadrezes são padrões simples que oferecem uma vasta possibilidade de combinações de cores e formas; as imagens/fotografias podem ser usadas por si só para criarem o padrão como podem sofrer manipulações através de fotomontagens para outras linguagens gráficas; o *paisley*, o famoso desenho de gota, este pode também ser recriado e manipulado de diversas maneiras dependendo do estilo que o designer pretende; os padrões indianos, com o seu rigor e a sua beleza exótica; o *Arts and Crafts*, a *Belle Époque*, o Modernismo, a Arte Nova e a Arte Déco, todos eles são movimentos que oferecem tendências para possíveis criações na área do design de padrões, por isso referidos neste projeto; os padrões geométricos derivando da observação do que nos rodeia, a criatividade do designer é que dita a direção que é seguida no desenvolvimento do padrão, pois o designer pode criar uma imensidão de possibilidades geométricas que mudam consoante a montagem do padrão no seu todo; por último, os padrões digitais minimalistas e geométricos, são um forma de trabalhar o padrão, a forma digital possibilita diversas maneiras de criar padrões.

Perante todos estes processos de produção e inspiração, anteriormente referidos, juntamos os processos de criação de design, que completam a procura de inspiração e que necessitam dos processos de produção, para que a criação se torne objeto. Os processos de criação de design são os seguintes:

- o sistema de espaços, descrito por Brown (2008), inspiração, idealização e implementação;
- e o processo de design, criado pela empresa IDEO, entender, observar, visualizar, avaliar e aperfeiçoar, e implementar.

O estudo de casos transportou a experiência pragmática dos designers de padrões, no seu meio, é maioritariamente de produzir o padrão para a reprodução (LUPTON, 1998, p. 233), não tendo qualquer interação com a implementação dos mesmos em tecido. Em alguns casos, o designer gosta e prefere a realização manual pois considera que permite mais criatividade, como é o caso da serigrafia. Este é um processo permite que os artistas criei *nuances* de cor e efeitos manualmente na hora da criação, motivo pelo qual este processo é muito utilizado pelos designers de várias áreas.

Analisando as entrevistas realizadas, pode se afirmar que os designers que criam padrões, normalmente, são formados em design gráfico ou design de moda (designers gráficos, ilustradores, designer têxteis, ou designers de moda). Usando as entrevistas para entender

o fenômeno estudado, chegou-se à conclusão que os designers recebem o projeto para realizarem por parte do cliente já com pesquisa de tendências incluída, se isto não acontecer, os designers procura as tendências no GOOGLE (motor de pesquisa na internet), PINTEREST²⁶, reportagens, lojas, mercados, blogs, revistas, WGSN²⁷, entre outros meios. Alguns designers utilizam como método de processo criativo a colocação de ideias no PINTEREST ou criação de um *moodboard* e depois escolhem várias imagens para construir a inspiração. Na maioria, o que mais inspira os artistas é a natureza, a cultura, e a música. Este método de processo criativo, ou seja, a inspiração, compreende a primeira fase do processo de design referido por Brown (2008), que se refere à pesquisa que é realizada para se conseguir e se decidir a inspiração para o projeto, definindo o tema e conceito do mesmo, prestando atenção ao que já existe no mercado para gerar diferenciação, considerando o mundo competitivo da moda (LAPA, 2016).

Todos os designers entrevistados, têm e dirigem a sua própria marca, na qual trabalham com criações de autoria própria, que podem ser usadas para produtos próprios ou venda do padrão acabado a um cliente. Paralelamente trabalham com pedidos de criação de padrões especificamente para clientes/marcas, trabalhando como *freelancers*.

Nas entrevistas também foi possível obter algumas informações sobre opiniões e percepções sobre alguns assuntos como definições e denominações utilizadas ou partilha de processos da formação com o mundo de trabalho, clarificando assim o conhecimento de todos em torno deste assunto na área do design.

Na segunda fase do processo de design, que compreende à idealização, realiza-se o desenvolvimento, muitos dos designers começam por desenhar à mão, esboços ou até desenho finais que vão ser parte integral do padrão, e depois digitalizar para o computador, onde trabalham com o ADOBE ILLUSTRATOR posteriormente.

²⁶ PINTEREST: “É uma rede social que permite a partilha de fotos e vídeos em diferentes murais, de acordo com os gostos de cada utilizador. Aliás, o próprio nome pin + interest remete-nos para isso mesmo, uma parede virtual onde cada pessoa pode pendurar aquilo que mais lhe interessa” (VIEGAS, 2012).

²⁷ WGSN: “A WGSN é a maior autoridade em previsão de tendências do mundo, inteiramente voltada para as indústrias da moda e criativa.” Fonte: <<https://www.wgsn.com/pt/>>.

“A WGSN é líder mundial em tendências e previsões. Suas soluções incluem: previsão de tendências de moda e estilo de vida, análise de dados, validação de produtos por fontes colaborativas online e serviço de consultoria especializada. A WGSN se foca em ajudar seus clientes a conquistarem um sucesso ainda maior.” Fonte: <<https://www.wgsn.com/pt/wgsn/>>.

À terceira fase do processo de design, a implementação, abrange a finalização do ficheiro final para impressão no suporte, neste caso o tecido. O ficheiro final pode ser feito em ADOBE ILLUSTRATOR e/ou ADOBE PHOTOSHOP, este ficheiro que vai para impressão normalmente é um JPEG²⁸, em CMYK²⁹ com 300ppi³⁰. Pode-se ver mais à frente, neste projeto, o “Guia pelo ADOBE ILLUSTRATOR na Criação de um Padrão”, onde é especificado como se realiza um padrão e finaliza o ficheiro em alguns passos chave.

Este processo de criação, é um dos mais usados, modificando-se consoante a pessoa, pois cada um tem a sua forma de trabalhar e de se organizar para expor a sua criatividade e absorver a sua inspiração, a candidata aplica o processo criativo de uma maneira intuitiva, complementado com a sua organização ao longo de todas as fases do processo. Em relação aos métodos de implementação de padrões em tecido, o que a candidata utiliza na maior parte dos seus projetos é a sublimação, muitos dos designers entrevistados não tem conhecimento de qual meio de impressão os seus clientes usam, pois é uma parte do processo que alguns designers não acompanham.

Os processos de impressão em tecido mais usados são aqueles que envolvem a utilização do computador, pois estes facilitam o desenvolvimento de projetos, até a possibilidade de desenvolvimento de novos estilos de design e revelam-se úteis na visualização de várias ideias em menor espaço de tempo. As técnicas digitais são hoje um suporte fixo na conceção dos trabalhos (BOWLES & ISAAC, 2012, p.16). Assim, os processos de implementação de padrões em tecido oscilam nos meios digitais, como a impressão digital e a sublimação. Como comparado, anteriormente, a sublimação tem mais vantagens sobre a impressão digital, e também considerada mais económica e ecológica (BUBBA, 2016).

²⁸ JPEG: “É o termo para qualquer arquivo de imagem gráfica produzida usando um padrão JPEG” (ROOSE, 2005).

Curiosidade: “Formalmente, o formato de arquivo JPEG é especificado na norma ISO 10918. O esquema JPEG inclui 29 processos de codificação distintas embora um implementador JPEG pode não usar todos eles. Também é o termo para Joint Photographic Experts Group, este é o grupo de especialistas que desenvolve e mantém padrões para um conjunto de algoritmos de compressão de arquivos de imagem de computador” (ROOSE, 2005).

²⁹ CMYK: Abreviatura do sistema de cores subtrativas formado por cian (*cyan*), magenta, amarelo (*yellow*) e preto (*black (key)*). Na impressão digital, este modelo de cor que engloba as quatro cores básicas da tinta, são combinados numa matriz de pontos através da qual se cria todas as outras cores que serão impressas (BOWLES & ISAAC, 2012, p.187).

³⁰ ppi: Este termo significa o número de pixels por polegada na imagem, afeta o tamanho de impressão e a qualidade de impressão (DACEY).

Dando a hipótese de resposta a pergunta crucial do projeto - Quais os processos de criação e implementação do design de padrões em tecido? - os processos de criação podem ser vários, específicos e por etapas, como o sistema de espaços de Brown (2008) ou o processo de design da IDEO, pois cada pessoa tem a sua forma de criar e se organizar na produção de padrões; em relação aos processos de implementação, estes são basicamente os digitais os mais privilegiados atualmente, a impressão digital e a sublimação, mas ainda se sugere a serigrafia como uma boa sugestão, devido às suas possibilidades técnicas e criativas.

5. Capítulo V - Projeto

Como apoio à realização deste Capítulo vai-se demonstrar o processo de design, que envolve os três espaços (inspiração, idealização e implementação), dois de criação e um de implementação, descritos por Brown (2008, p. 88), que orienta na conceção de padrões, para a criação do produto final.

Reunindo o conhecimento base sobre estamparia têxtil é iniciada a criação de uma coleção de lenços femininos, para a primavera/verão 2017. Em primeiro lugar desenvolve-se uma ideia de tema para proceder à criação da coleção de padrões; em segundo lugar, através de uma pesquisa que nos leva à inspiração e ao conceito da coleção, seguindo com a criação de um *moodboard* com base nas tendências para a temporada, observando as inspirações e explorando-as, passando para o computador e criando os desenhos finais. Estes são desenhados num programa específico de criação em vetor - ADOBE ILLUSTRATOR -, e finalizados para impressão através do mesmo.

No final, criado através de uma produção de moda, apresenta-se um editorial de moda como comunicação para venda da coleção, associando a mesma à marca da candidata.



Fig. 95: Logótipo da marca Renata Paulo. Fonte: Imagem de autor.

O logótipo e o seu símbolo representa as siglas do nome da designer e a relação direta com a realização de padrões, pois o símbolo representa o módulo de repetição, adiante exemplificado e explicado no projeto.

5. 1. Lenços

Escolheu-se realizar uma coleção de lenços, pelo fator de importância que o lenço tem na história, este é uma parte importante do guarda-roupa do século XX como um par de luvas ou mala (ALBRECHTSEN & SOLANKE, 2011), e por isso tratar este acessório que pela sua simplicidade pode ter infinitas decorações.

O lenço é talvez a única peça que se manteve constante no vestuário ao longo da história e a mais antiga. Homens e mulheres tem usado lenços, por milhares de anos, em praticamente todas as culturas para diversas funções, como para o calor, para absorver o suor, por razões cerimoniais ou religiosas, como proteção contra o vento ou poeira, como objeto de status, ou simplesmente para se parecer atraente. Como se pode definir o lenços como peça? Definindo o lenço como um quadrado³¹ de seda impressa. Esses lenços só existem desde o final do século XIX e início do século XX, mas para o esclarecermos como um pedaço de tecido usado à volta do pescoço para fazer calor ou para compensar um decote, certamente nos remontam para o século XVII. Se o definirmos como um pedaço de tecido amarrado ao redor ou em volta de todo o corpo, remete-nos para muito mais longe no tempo (TASARAM, 2016).

³¹ O lenço conhecido como 'lenço' é quadrado, pois em comparação com outro tipo de chamados de lenços erroneamente, por exemplo um *echarpe*, esta já não é quadrado mas sim retangular. (ver também *Kerchief*, no glossário)

5. 2. Conceito da Coleção

A inspiração para o design de padrões pode ser tudo o que nos rodeia, pode vir a partir de uma foto numa revista, um padrão de folhas na calçada, um padrão de sombras nas paredes da cozinha, ou num pedaço de pano bonito, como refere Holly Brackmann (2006). Em nosso redor está a inspiração, em cores, formas, motivos, padrões e texturas, estas presentes na natureza e em ambientes artificiais. Identificando-as como potenciais fontes de inspiração, só o tempo toma o poder e o controlo de observar. “Padrões interessantes e incomuns, motivos, texturas e combinações de cores podem ser encontrados em quase toda a parte!”. Uma simples folha ou flor tem muitas características de linha, forma, cor e textura (DRURY, 2010, p. 10).

Day (1845-1910), no seu livro “*Pattern Design*”, sugeriu que o sucesso na conceção depende em grande parte de como o projeto funciona e que se deve perceber que a beleza do padrão não é tanto devido á natureza dos seus elementos quanto ao uso correto deles como unidades num esquema rítmico (HOME, 2000, p. 7).

Os designers de padrões para tecido tem como base de orientação, quatro famílias de padrões: os florais, os geométricos, os figurativos, e os étnicos, tal como Meller & Elffers (1991, p. 20) referem. Se acrescentam a estes movimentos de arte e estilos de época, apesar deste não ser considerado uma família por não ter motivos próprios. Segundo Meller & Elffers (1991, p. 20), o motivo é o fator mais importante de qualquer padrão, este determina a que família o padrão pertence.

Perante uma imensidão de possíveis inspirações e conceitos, foi escolhida para a criação de uma coleção de lenços a arte abstrata de Wassily Kandinsky (1866-1944), um artista plástico russo, professor na Bauhaus (escola de design, artes plásticas e arquitetura da vanguarda alemã do início do século XX) e introdutor da abstração no campo das artes visuais. Kandinsky desenvolveu estudos não figurativos e, por esse facto, foi considerado o primeiro pintor ocidental a produzir uma tela abstrata dando difusão ao abstracionismo pelo ocidente. Este pintor foca as suas composições, como se fossem música, constrói-as a partir do ritmo dos círculos, ovais, triângulos, riscas, pintas, ascendentes, descendentes e rotativos, usando cores vividas que tencionam sensações e emoções, aliadas a formas, criam uma harmonia que se alinha com o corpo humano (LOBO, 1990). Kandinsky examinava cuidadosamente “os vários poderes dinâmicos e emocionais de cada cor” (HENRY, 2009, p. 11).

Num artigo, Maria Popova afirma que, lamentando a tendência do público em geral para reduzir a arte à técnica e à habilidade, Kandinsky declara as mais belas definições da

história da arte: “Em cada imagem existe uma vida inteira presa, toda uma vida de medos, dúvidas, esperanças e alegrias. Para onde é o caminho nesta vida? Qual é a mensagem do qualificado artista? (...) Harmonizar o todo é a tarefa da arte.” (KANDINSKY, 1914). Kandinsky era um autor que refletia sobre a arte, e como ela surgia, e descreve a noção de liberdade de criação, afirmando que a obra de arte nasce do artista, de uma forma misteriosa e secreta, e que a partir dele, ganha vida e se torna num ser. Este líder na arte *avant-garde*, inspirada à criação da coleção de lenços, pelas suas obras e conceitos próprios de cor e arte.

A inspiração abstrata e os trabalhos de Wassily Kandinsky, foram das primeiras influências da candidata para a sua decisão pela formação nas Artes Visuais, e por esse motivo, quis transmitir o seu crescimento e paixão pelo mundo do Abstracionismo, envolvendo a arte, no design e na moda. O tema escolhido, designa os padrões como geométricos, mas classificando-os como movimentos de arte.

Os desenhos geométricos oferecem um efeito visual agradável, equilíbrio e ordem, fornecendo simultaneamente um elemento de intriga e fascínio através do qual as propriedades geométricas e quadro estrutural são analisados sucessivamente (HOME, 2000, p. 7).

O nome pensado e desenvolvido para coleção, através de um *brainstorming*, é: *Abstart - Kandinsky Inspiration*. O termo criado para definir a coleção foi criado com base na junção das palavras *Abstract* e *Art*, surgindo a palavra *Abstart*, seguida da *baseline* que explica a base e tema da coleção de padrões - *Kandinsky Inspiration* (Inspiração de Kansinsky).

Para a marca foi criada a imagem de comunicação da coleção, apresentada a seguir e depois demonstrada no editorial de moda.

The logo features the word 'ABSTART' in a large, bold, black, uppercase sans-serif font. Below it, the words 'kandinsky inspiration' are written in a black, lowercase, cursive script font. The two text elements are centered and overlap slightly.

Fig. 96: Comunicação que representa a coleção. Fonte: Imagem de autor.

5. 3. Desenvolvimento e *Moodboard*

Para esta coleção, em específico, foram selecionados 3 quadros do pintor, estes são:
- “*Black and Violet*” de 1923, “*Merry Structure*” de 1926 e “*Dark Freshness*” de 1927.



Fig. 97. *Black and Violet*. Fonte: <<http://www.wassilykandinsky.net/work-234.php>>
[Consultado a 1 de Março de 2016].



Fig. 98. *Merry Structure*. Fonte: <<http://www.wassilykandinsky.net/work-374.php>>
[Consultado a 1 de Março de 2016].



Fig. 99. *Dark Freshness*. Fonte: <<http://www.wassilykandinsky.net/work-364.php>> [Consultado a 1 de Março de 2016].

Para iniciar o projeto, foi-se utilizando papel vegetal para decompor partes gráficas das pinturas, e criando-se aleatoriamente composições individuais.

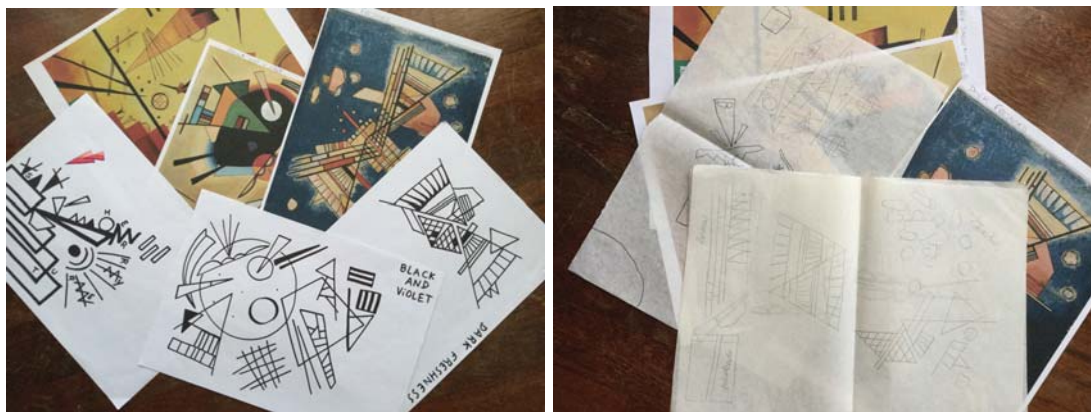


Fig. 100 e 101. Esboços e Ideias em Papel. Fonte: Autoria da candidata.

Observando as tendências para a temporada de primavera/verão 2017, temos como indicações para esta coleção, que é para uma mulher contemporânea, cores vibrantes e outras menos, o amarelo, esta cor quente destaca-se, é uma cor emergente nas tendências (CECIL, 2016).



Fig. 102 e 103: Amarelo como tendência P/V 2017 Fonte:

<<https://www.weconnectfashion.com/articles/fashion-interiors-s-s-2017-power-color-yellow>> [Consultado a 5 de maio de 2016].

“Paraíso Perdido” uma tendência, *“morango selvagem e tons escuros glicínios a inspirar noções de esperança de redescoberta; azul ultramarino e trevo de profundo verde, perspectiva para o esplendor encantado; azuis reais e colorações acentuadas com brilho numa tela de tesouros de seda; vermelho e violeta indicam a perfeição desenfreada, virtuosa e vívida”* (DESIGN OPTIONS INC, 2016).



Fig. 104: “Paraíso Perdido” P/V 2017. Fonte:

<<https://www.weconnectfashion.com/articles/color-forecast-s-s-2017-all-markets-part-2>> [Consultado a 5 de maio de 2016].

“Nature Watch” (Guarda da Natureza), mais uma tendência que transpira o ar livre, a camuflagem na natureza, tons verdes florestais, manchas de azul bebê num cenário de castanho claro, *viridian* e tons azeitona, indicam uma tendência que transmite resistência e tenacidade, sendo-se discreto e atencioso (DESIGN OPTIONS INC, 2016).



Fig. 105: “Nature Watch” (Guarda da Natureza) P/V 2017. Fonte: <https://www.weconnectfashion.com/articles/color-forecast-s-s-2017-all-markets-part-2> [Consultado a 5 de maio de 2016].

Também a tendência do personalizado feito para a perfeição, “Couture Club” transborda de tons salmão, profundos e luxuosos, que indicam prestígio e destaque, uma paleta de damasco e luz taupe, tons tangerina e rosa coral misturando a sensualidade, “impecável e sem falhas” (DESIGN OPTIONS INC, 2016).



Fig. 106: “Couture Club” P/V 2017. Fonte: <https://www.weconnectfashion.com/articles/color-forecast-s-s-2017-all-markets-part-2> [Consultado a 5 de maio de 2016].

Definindo de início uma paleta de cores, neste caso, com base nas pinturas abstratas de Kandinsky, pois este é o tema que inspira a coleção, e retirando o global das tendências. É bom ter-se uma paleta de cores bem variada para conseguirmos conjugar mais facilmente e termos mais opções disponíveis para as conjugações.



Fig. 107, 108 e 109: Moodboard e Seleção de Cores. Fonte: Imagem de autor.

De início, com as imagens das pinturas como base, foi-se desenvolvendo os desenhos através do programa ADOBE ILLUSTRATOR, já com base em algumas ideias criadas antes em papel vegetal, os desenhos obtidos foram os seguintes:



Fig. 110, 111 e 112: Paleta de Cores Final e Primeiros Desenhos em ADOBE ILLUSTRATOR.

Fonte: Imagem de autor.

Com a vantagem de obtermos logo os desenhos em vetor, podemos construir como pretendemos os padrões e da maneira que achamos que resulta melhor.

5. 4. Métodos de Criação e Preparação do Desenho

Após os desenhos já digitalizados, inicia-se o processo de transformação em vetor, no programa ADOBE ILLUSTRATOR. Existem diversos métodos de criar padrões e implementá-los em tecido, como observados e explicados anteriormente na Revisão da Literatura e Estudo de Casos.

Desta maneira, é transmitindo esse saber e esses métodos que são utilizados na criação, desenvolvimento e, neste caso, para a implementação em tecido com a função de fazerem parte de uma coleção de lenços, num âmbito *fashion* e aberto a novas criações. Para se proceder à criação de algum tipo de trabalho, identifica-se o objetivo principal do mesmo com clareza e tendo esse foco durante todas as etapas do planejamento. “*Cada etapa do trabalho pode ajudar a alcançar o resultado criativo pretendido*” (SEDDON, p. 10).

Os designers tem de se adaptar às necessidades do projeto. Os desenhos podem ser realizados à mão e em computador. À mão, podem ser realizados com diversos materiais, tudo depende da perícia e conhecimento do designer. As técnicas de expressão podem ser o preto e branco, que pode ser conseguido através de lápis de carvão, tinta da china ou canetas permanentes; pode ser também a técnica com cor, que se consegue através de lápis de cor, aguarela, pastéis, guaches, lápis de cera ou canetas de feltro. Digitalmente, algumas das técnicas antes referidas conseguem ser reproduzidas mediante a capacidade do desenhador. O digital classifica outra técnica de expressão completamente diferente das anteriores desenvolvidas em papel, este pode ser a criação de vetores ou imagens com pixel. A fotografia também é um método bastante interessante, que se pode usar para a exploração de padrões, a fotografia no geral com ou sem manipulação em computador, a criação de fotomontagem, a própria mistura do digital com manual pode ser uma boa opção. Resumindo, existem inúmeras maneiras diferentes de criar padrões, tudo depende de qual é o objetivo final e o conceito que queremos transmitir.

Existem alguns projetos, que requerem a criação de um desenho, um módulo, mas onde o objetivo é estampar só esse módulo sem repetição alguma, mas a maior parte dos projetos que se realiza sobre tecido são os padrões ‘*allover*’ (CORWIN, 2008), que o padrão criado é realizado com o objetivo de ser continuo infinitamente por um espaço indefinido mas real.

Para compor um padrão é necessária a repetição de uma imagem, este processo é baseado em conceitos como *rapport*, módulo e grelha, segundo a designer Bruna Bonifácio (2013). O *rapport* é um termo francês, em português ‘repetição’. Este é usado para denominar um

desenho que se repete sucessivamente. O módulo é a unidade que se repete do padrão, é a composição e organização dos elementos presentes no módulo em si e do *rapport* desse mesmo módulo. Existem infinitas maneiras de se repetir o módulo, o encaixe pode ser feito a partir de um eixo, rodar, refletir, entre outros. Pode-se usar o módulo e encaixar nele o mesmo módulo só que noutra posição e daí deriva outro módulo mais complexo. Para além de todos estes encaixes, existem padrões que são realizados através de módulos que não se encaixam. A maneira como o designer decide fazer a repetição tem por base o seu conhecimento sobre a superfície e a intenção que quer dar ao padrão. A grelha é um recurso do design gráfico, que permite ao designer ter maior e melhor visibilidade do módulo através da estrutura que engloba e guia a criação do *rapport*. Desta maneira, é muito fácil e rápido observar e criar alternativas, visualizar cores e testar sentidos e ritmos. Para uma boa realização de um padrão é necessário a compreensão da imagem como sendo contínua, a harmonia nos encaixes sequencial e sem interrupções ou quebras, conseguir-se perder a visualização do módulo e oferecer à superfície um efeito de continuidade (BONIFÁCIO, 2013). O sistema de repetição que se cria, é caracterizado pela sua força, ordem e simplicidade (PROCTOR, 1969, p.10).

Módulo de Repetição (a imagem que compreende o “R” serve para se entender e visualizar melhor as diversas formação do *rapport* ao longo do projeto):



Fig. 113: Representação do módulo. Fonte: Imagem de autor.

Grelha:

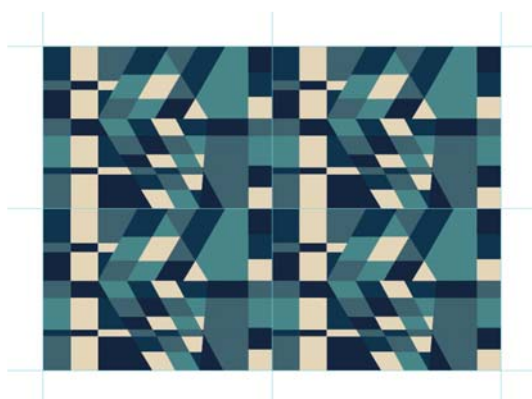


Fig. 114: Representação da grelha na montagem do módulo. Fonte: Imagem de autor.

Padrão (“*side repeats*”):



Fig. 115: Representação da montagem do módulo criando o padrão.

Fonte: Imagem de autor.

Deve-se ter muita atenção e cuidado a todos os pormenores presentes no desenho, como este pormenor por exemplo, as junções das cores, como se pode ver nas imagens - existe uma abertura de branco onde não devia existir e uma deslocação. Podem acontecer erros inicialmente, por isso deve-se averiguar com cuidado e corrigir para que não existam erros no ficheiro final:



Fig. 116 e 117: Exemplos de erros que podem acontecer e tem que averiguar ao pormenor.

Fonte: Imagem de autor.

Os padrões compreendem diversos tipos, o tipo mais básico do padrão de repetição é o chamado de repetição lado a lado. Este compreende o encaixe do módulo de repetição só colocado lado a lado - “*side repeats*” -, onde o desenho se repete numa grelha de linhas horizontais e verticais (CORWIN, 2008). Como podemos observar na imagem anterior designada “padrão”.

Outro tipo de repetição, com um design menos óbvio, é a chamada repetição “drop”. Esta envolve uma ligeira descida da coluna em relação à anterior (CORWIN, 2008).

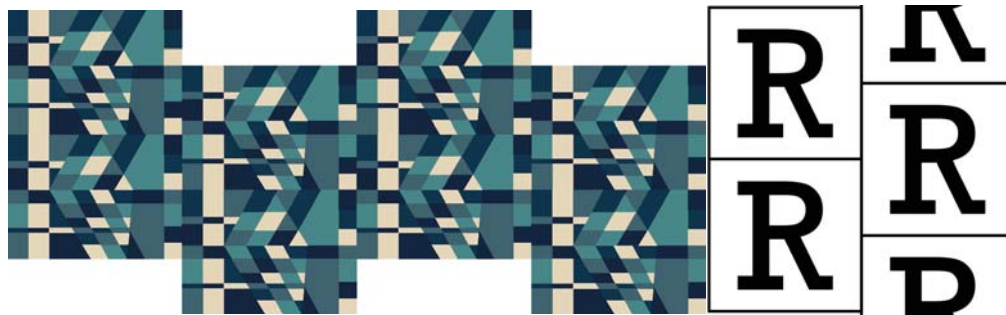


Fig. 118: Representação de uma forma de criar o padrão. Fonte: Imagem de autor.

Padrão completo, mais amplo para se observar melhor o efeito de continuidade e deslize do módulo de repetição:



Fig. 119: Representação de maior visibilidade do padrão. Fonte: Imagem de autor.

Existe outro tipo de repetição idêntico ao anterior, onde o desenho é a chamada repetição “brick” (tijolo). Esta envolve um ligeiro deslocamento da linha em relação à anterior (WILSON, 2001, p. 144).



Fig. 120: Representação de uma forma de criar o padrão. Fonte: Imagem de autor.

O *rapport*, referido anteriormente, no caso do padrão anterior é o próprio módulo. Mas com a mesma imagem, desenho ou ilustração se consegue criar *rapports* totalmente diferentes.

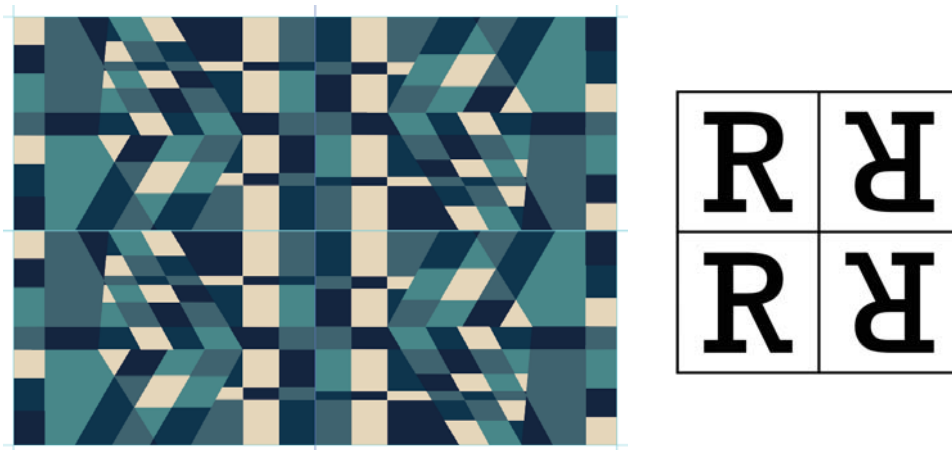


Fig. 121: Representação de uma forma de criar o padrão. Fonte: Imagem de autor.

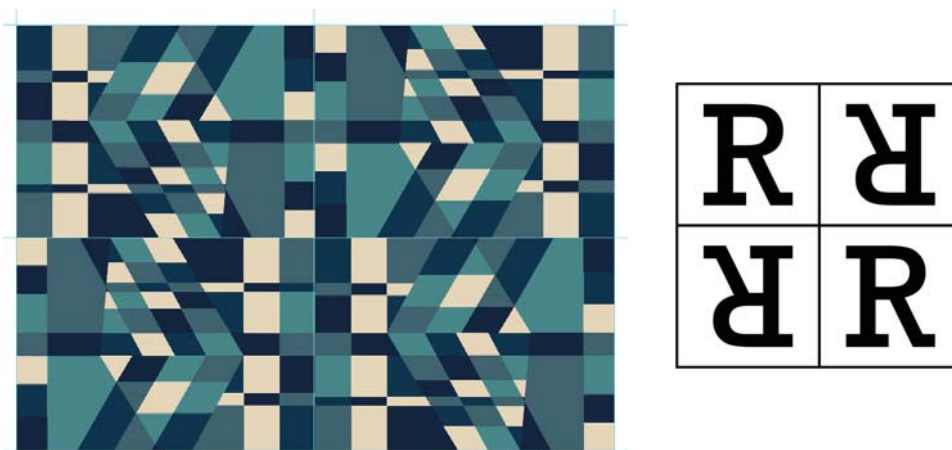


Fig. 122: Representação de uma forma de criar o padrão. Fonte: Imagem de autor.

Realizar padrões oferece uma infinidade de criações, mostrando mais um caso da coleção, com as suas possíveis variantes de criação do módulo de repetição.

Módulo de Repetição:

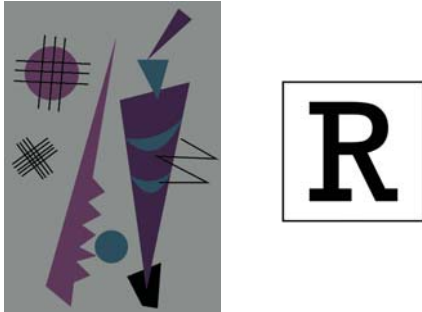


Fig. 123: Representação do módulo. Fonte: Imagem de autor.

Rapports:

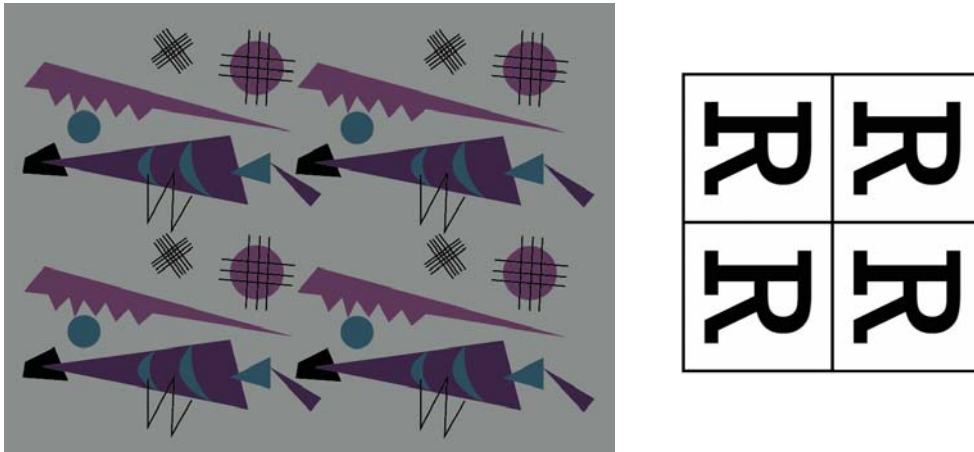


Fig. 124: Representação de uma forma de criar o padrão. Fonte: Imagem de autor.

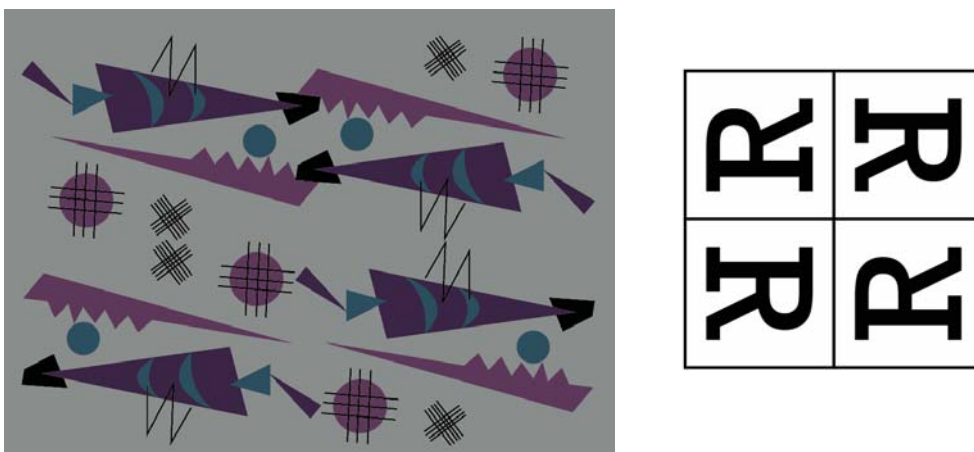


Fig. 125: Representação de uma forma de criar o padrão. Fonte: Imagem de autor.

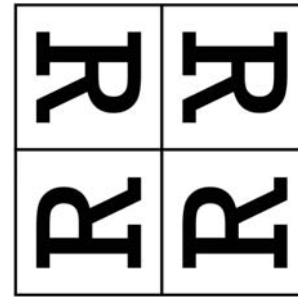
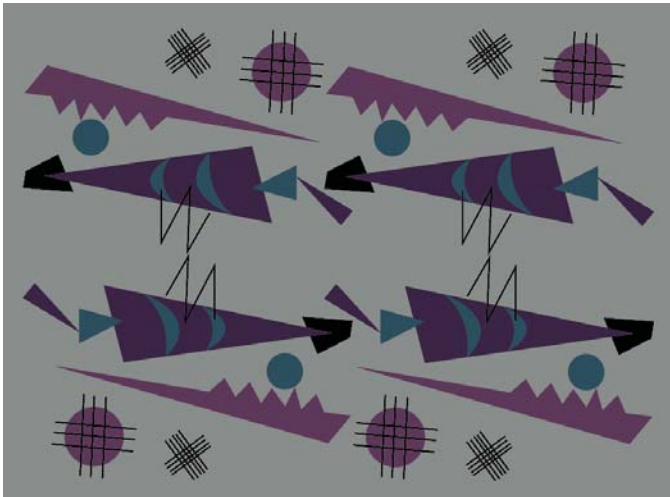


Fig. 126: Representação de uma forma de criar o padrão. Fonte: Imagem de autor.

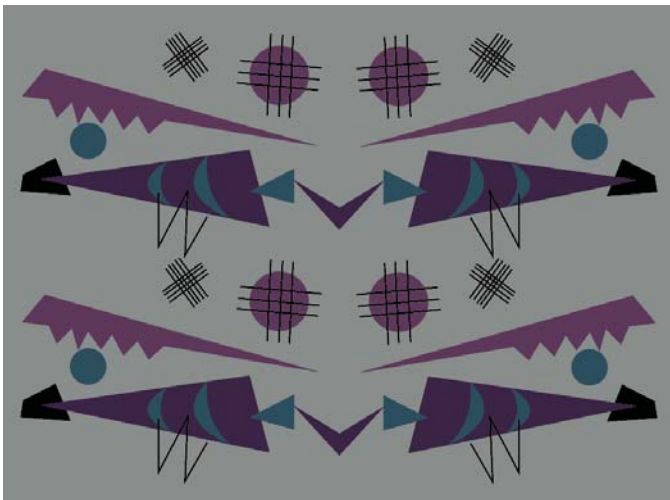


Fig. 127: Representação de uma forma de criar o padrão. Fonte: Imagem de autor.

A repetição pode tornar-se um pouco mais complicada quando o projeto não for feito de formas isoladas dentro dos “quadrados” da grade (pode não ser exatamente a forma de um quadrado), mas em vez disso, o próprio desenho é que se une e cria o padrão (CORWIN, 2008, p. 16). Cria-se uma guia de cada lado do desenho para se criar o encaixe da maneira que se pretende criar o padrão.

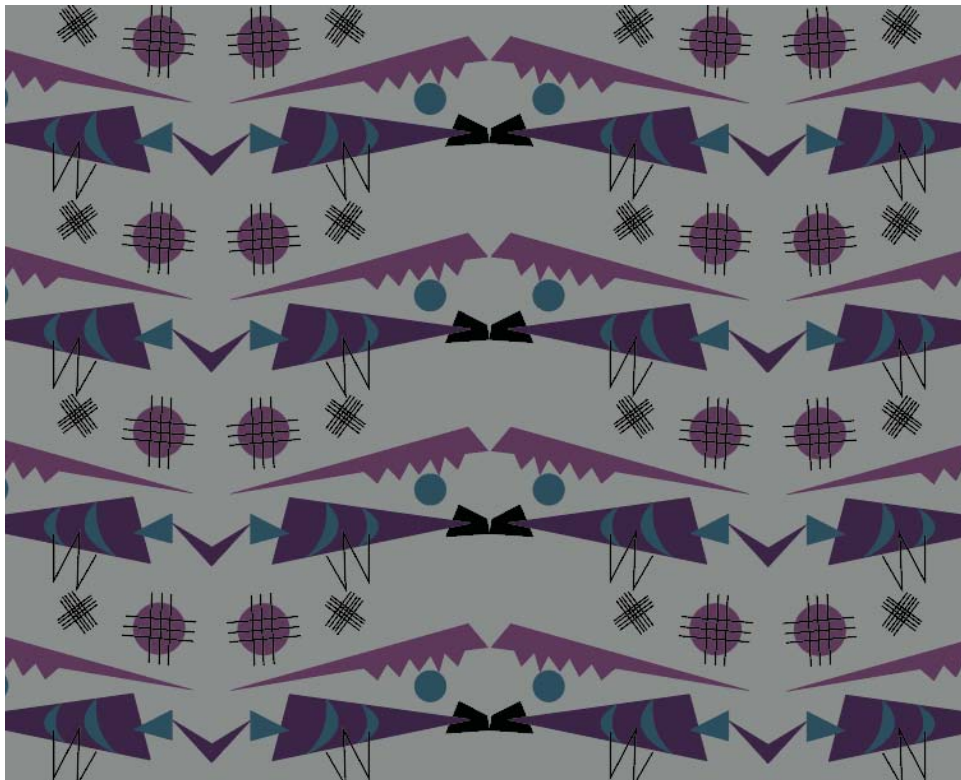
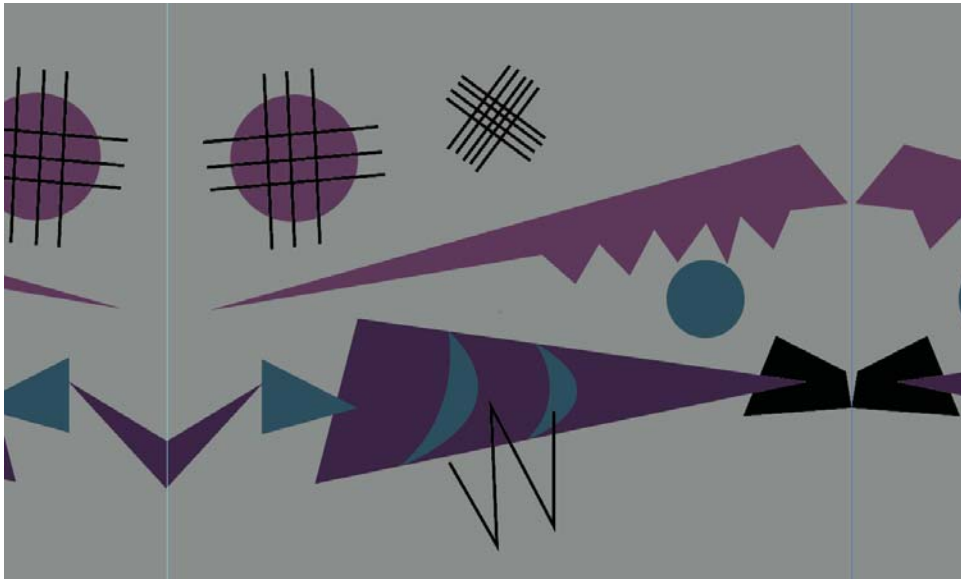


Fig. 128 e 129: Exemplo de guias que ajudam no encaixe do módulo.

Fonte: Imagem de autor.

Existem muitas formas de realizar a repetição como já observámos. Uma delas é designada *“repeat mirrored vertically and horizontally”* - este faz com que o módulo seja espelhado vertical e horizontalmente (WILSON, 2001, p. 40) tal como podemos ver neste exemplo de mais um dos padrões que compreendem a coleção:



Fig. 130: Representação do módulo. Fonte: Imagem de autor.

Na imagem seguinte se apresenta o padrão completo, de forma mais ampla para se observar melhor o efeito de continuidade e o que o efeito de espelho cria.



Fig. 131: Representação de maior visibilidade do padrão. Fonte: Imagem de autor.

5. 5. Guia pelo ADOBE ILLUSTRATOR na Criação de um Padrão

Para melhor compreensão na criação de um padrão, vai se efetuar passo a passo a criação de um padrão, como exemplo, no programa ADOBE ILLUSTRATOR.

Passo 1: Abrir o programa ADOBE ILLUSTRATOR.

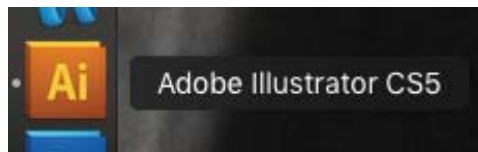


Fig. 132 e 133: Logótipo do programa. Fonte: Imagem de autor.

Passo 2: Abrir um novo documento, onde se vai trabalhar. Na barra superior, carrega-se em “File” (Arquivo) e depois em “New...” (Novo).

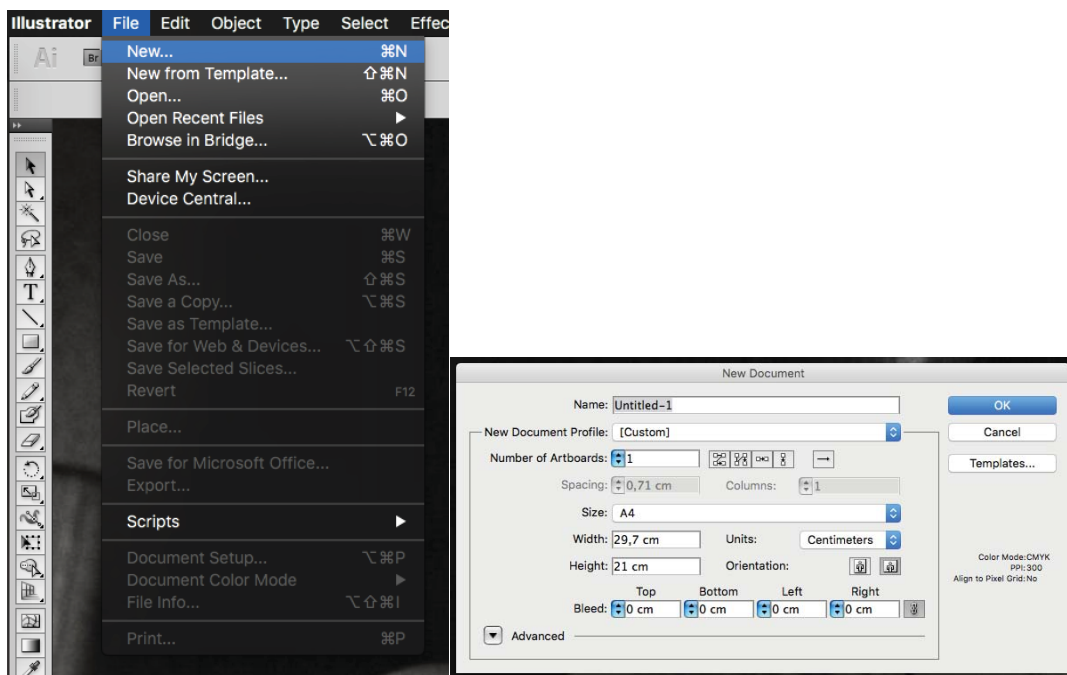


Fig. 134 e 135: Capturas de ecrã do programa ADOBE ILLUSTRATOR. Fonte: Imagem de autor.

Passo 3: Abre-se uma janela na qual se designa principalmente o nome do documento, em “Name” (Nome) e as medidas que pretendemos, em “Width” (Largura) e “Height” (Altura), que devido à largura possível que se pode imprimir pela impressora Mimaki, sabe-se serem 147 centímetros de largura e, como o lenço é quadrado, colocamos 147 por 147, no fim confirma-se “OK”.

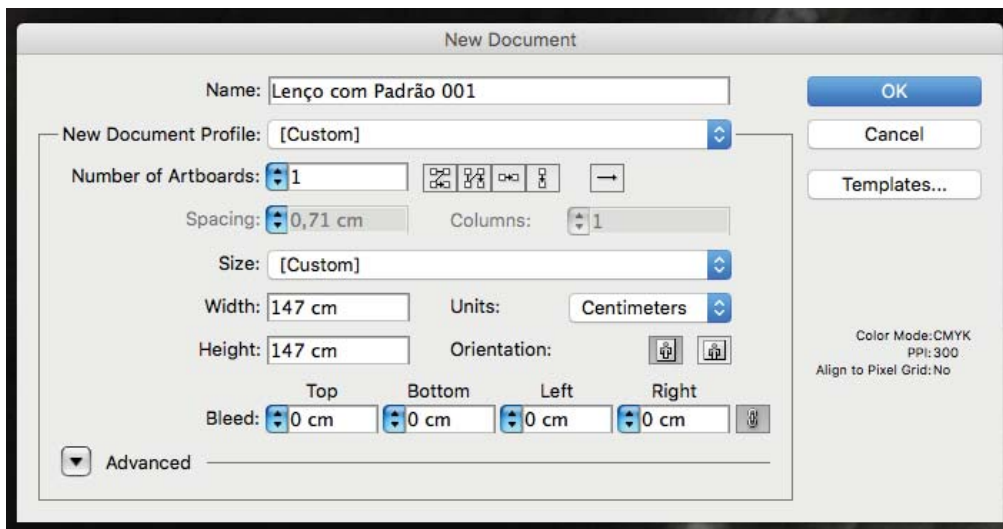


Fig. 136: Captura de ecrã do programa ADOBE ILLUSTRATOR. Fonte: Imagem de autor.

Passo 4: Abre-se o documento novo, e vai-se importar o desenho que foi realizado, este desenho pode ser o que se pretender, mas neste caso é o desenho já em vetor realizado neste mesmo programa consoante a coleção que se está a desenvolver.

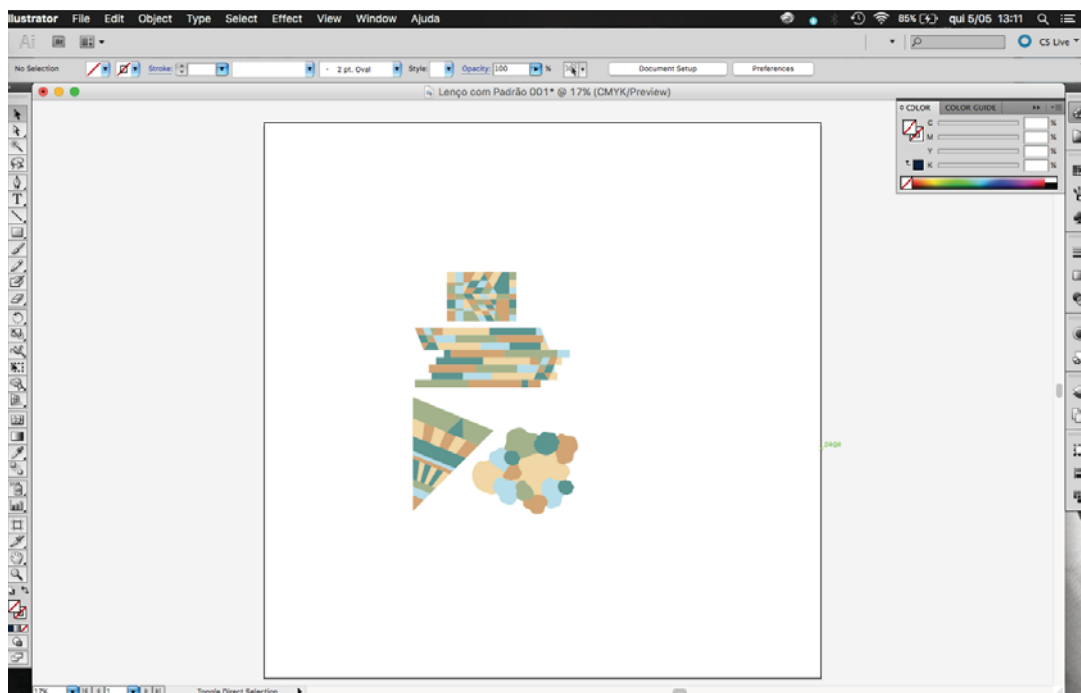


Fig. 137: Captura de ecrã do programa ADOBE ILLUSTRATOR. Fonte: Imagem de autor.

Nota: É importante salvar o trabalho assim que se começa e durante todo o processo de criação, desenvolvimento, deve ser um acto contínuo. Para este efeito é só carregar nas teclas “command” e “S”, em MAC, ou “control” e “S”, em WINDOWS, realizar os passos através do comando “OK”.

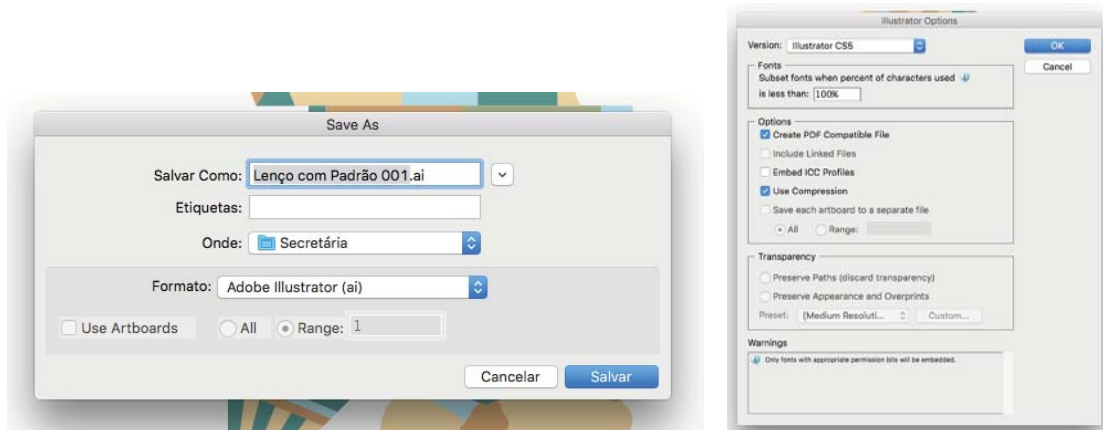


Fig. 138 e 139: Capturas de ecrã do programa ADOBE ILLUSTRATOR. Fonte: Imagem de autor.

Passo 5: Desenvolve-se o desenho como se pretende ou quer conjugar as peças ou partes do desenho para a criação de um módulo de repetição.

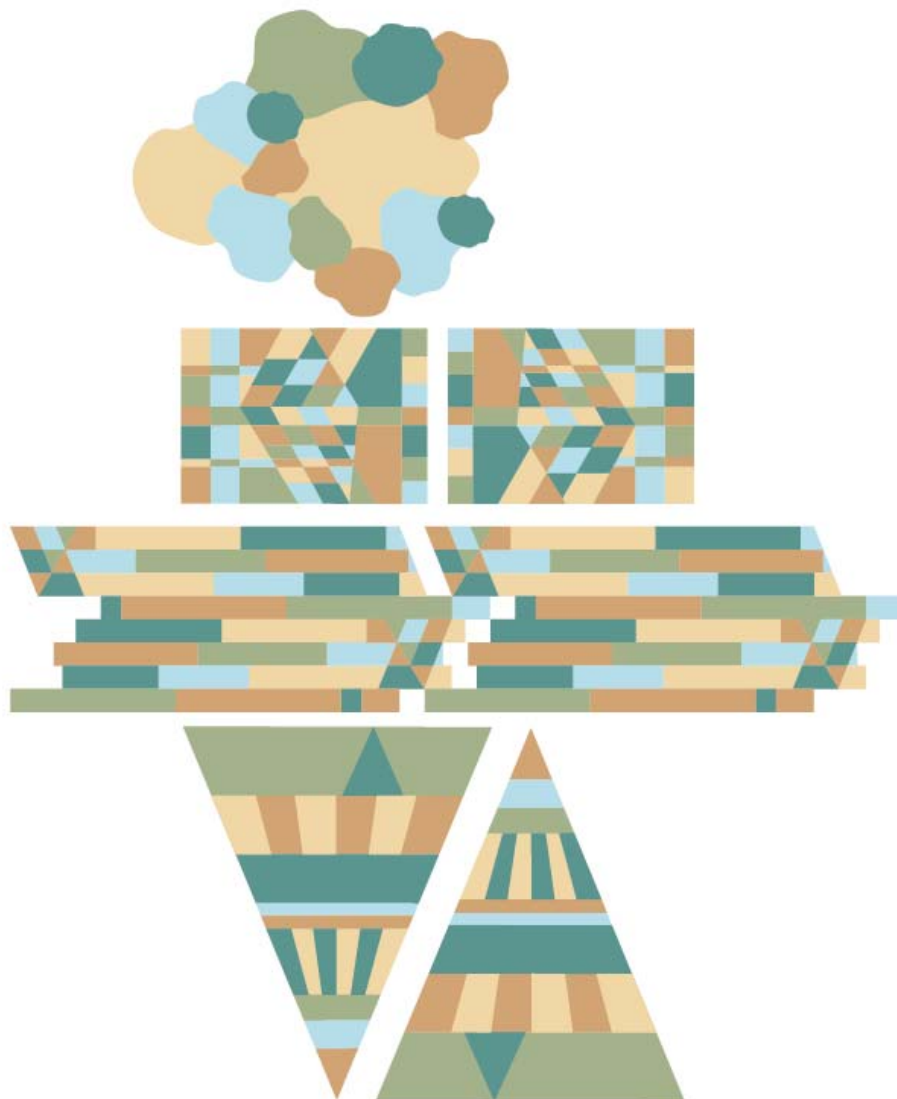


Fig. 140: Captura de ecrã do programa ADOBE ILLUSTRATOR. Fonte: Imagem de autor.

Passo 6: Alterando ou não elementos, neste caso esta criação foi alterada, cria-se um módulo de repetição de uma das partes do pretendido padrão final. Para se criar o módulo, cria-se um quadrado ou retângulo que cobre a imagem na zona onde se quer que a imagem apareça, clica-se com o rato do lado direito, e carrega-se em “*Make Clipping Mask*” (Criar máscara de recorte), ficando-se com a imagem pretendida para o encaixe e a repetição.

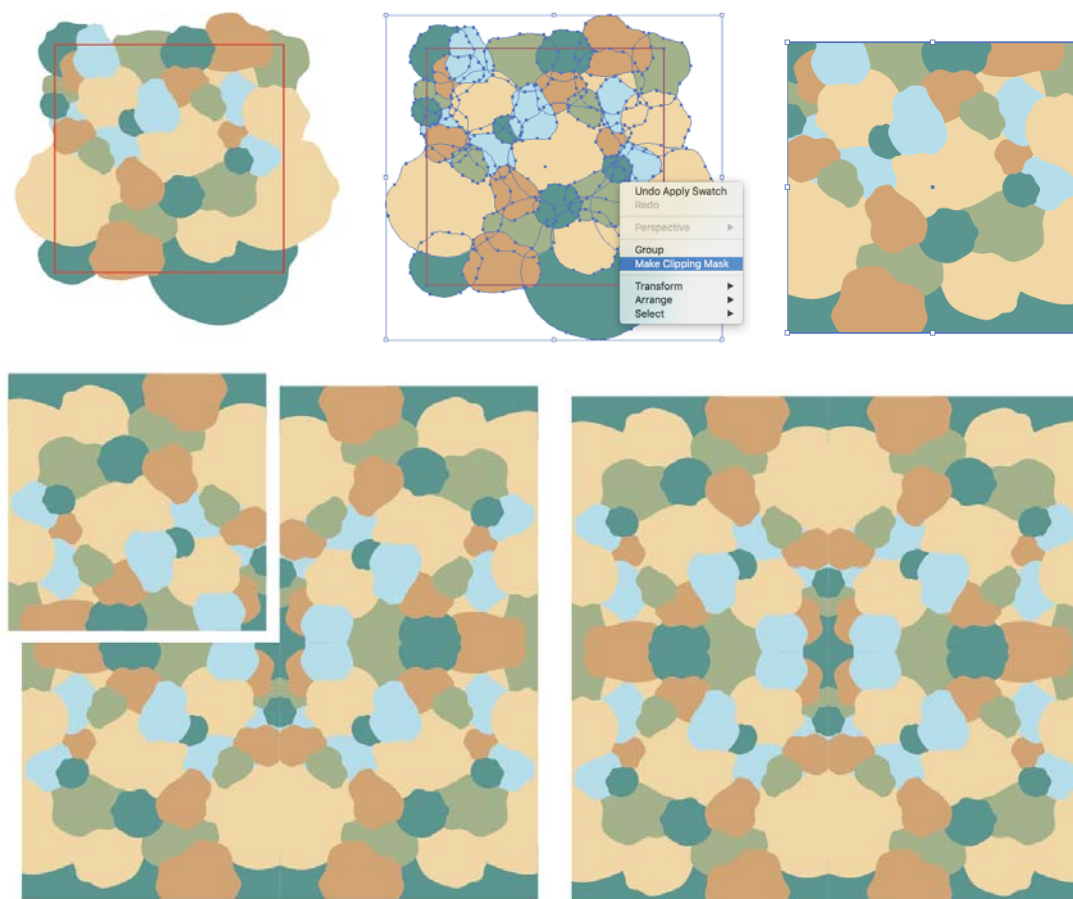


Fig. 141 a 145: Capturas de ecrã do programa ADOBE ILLUSTRATOR. Fonte: Imagem de autor.

Passo 7: Para se criar um padrão tem que se ter em atenção a criação de linhas guias ou mesmo de uma grelha, neste caso podemos apenas usar as réguas que o *Illustrator* disponibiliza. Na barra superior clica-se em “*View*” (Exibir em português) e depois em “*Rulers*” (Réguas) e clica-se em “*Show Rulers*” (Mostrar réguas), depois é só arrastar da régua para o ponto onde se quer medir e ter a guia.

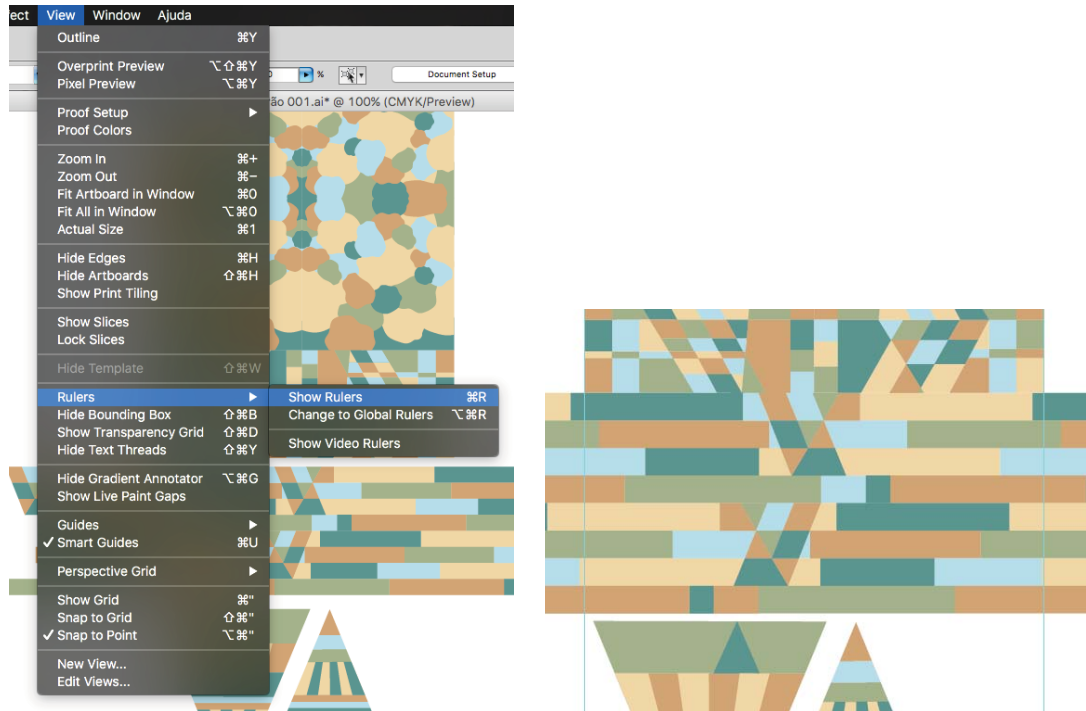


Fig. 146 e 147: Capturas de ecrã do programa ADOBE ILLUSTRATOR. Fonte: Imagem de autor.

Passo 8: Do módulo conseguido cria-se o *rapport* da maneira que se pretende.

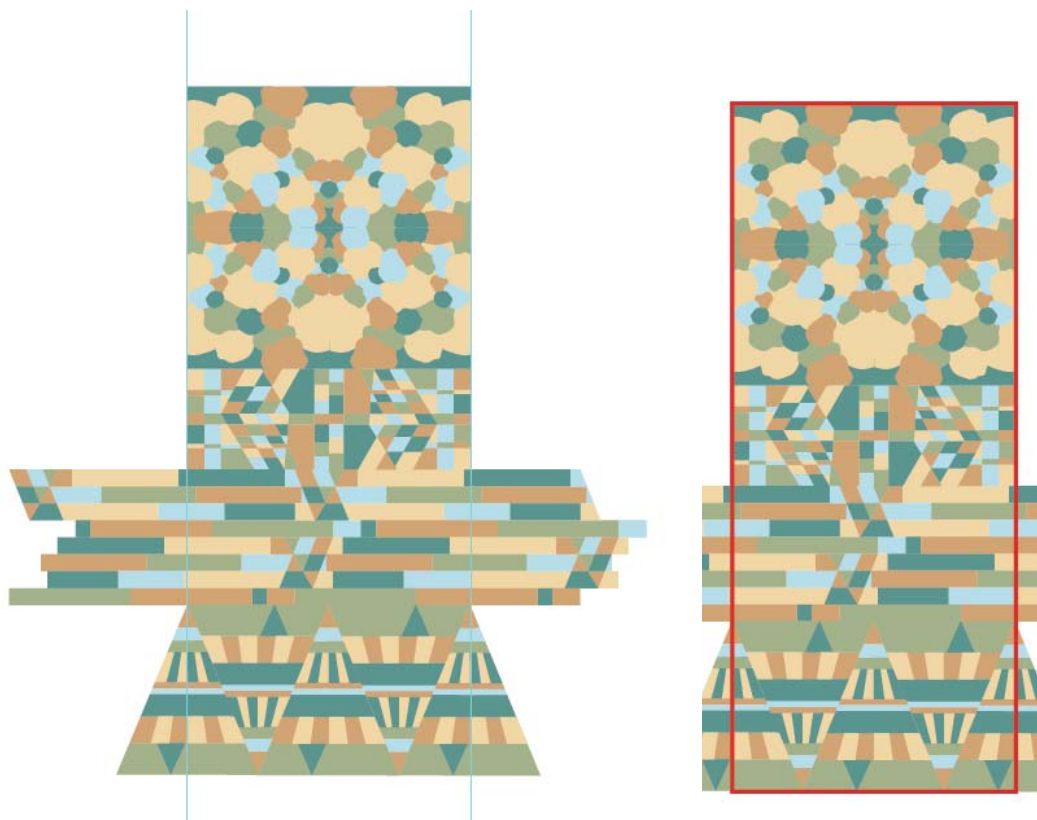


Fig. 148 e 149: Capturas de ecrã do programa ADOBE ILLUSTRATOR. Fonte: Imagem de autor.

Passo 9: Compõe-se o *rapport* como pretendemos, tendo em atenção todos os encaixes. Para se confirmar que o *rapport* está bem feito e está pronto a ser impresso, realiza-se uma cópia do mesmo, para este efeito é só carregar nas teclas “command” e “C” e depois “command” e “V”, em MAC, ou “control” e “C” e depois “control” e “V”, em WINDOWS.

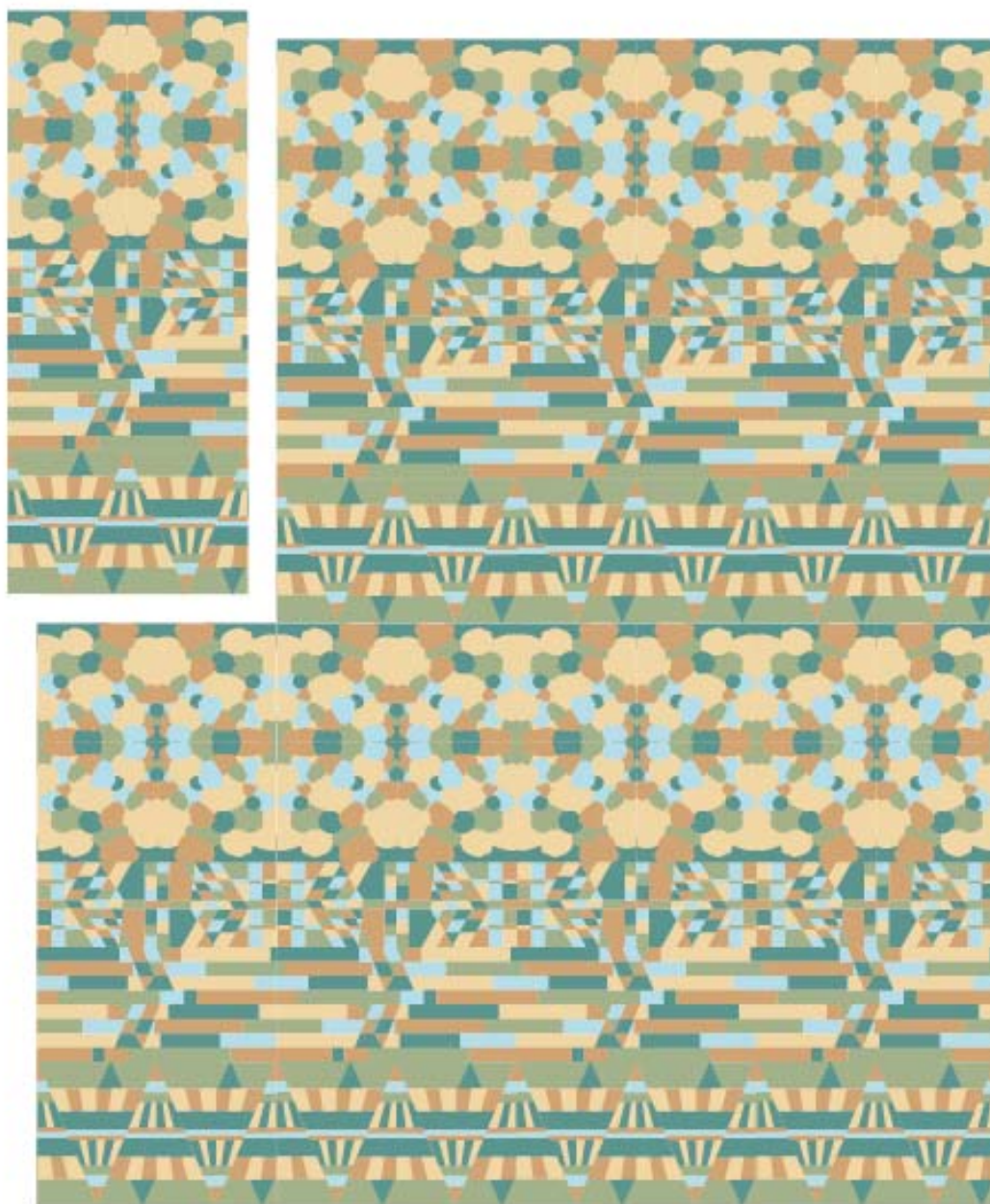


Fig. 150: Captura de ecrã do programa ADOBE ILLUSTRATOR. Fonte: Imagem de autor.

Passo 10: Por último, é só confirmar se o encaixe está perfeito para que o padrão venha contínuo e não se perceba a junção do *rapport* que constrói o mesmo.

5. 6. Padrões Finais

Como solução final apresentam-se de seguida os padrões finais desenvolvidos para a coleção. Cada solução tem base numa paleta cromática que resulta do contexto pretendido, bem como da inspiração que para ele foi projetada. A combinação de todas as variáveis é fruto de intervenção criativa e técnica da candidata na procura da melhor resolução para o problema proposto.



Fig. 151: Padrão Black&V.1. Fonte: Imagem de autor.



Fig. 152: Padrão DFreshness.1. Fonte: Imagem de autor.



Fig. 153: Padrão Black&V.2. Fonte: Imagem de autor.

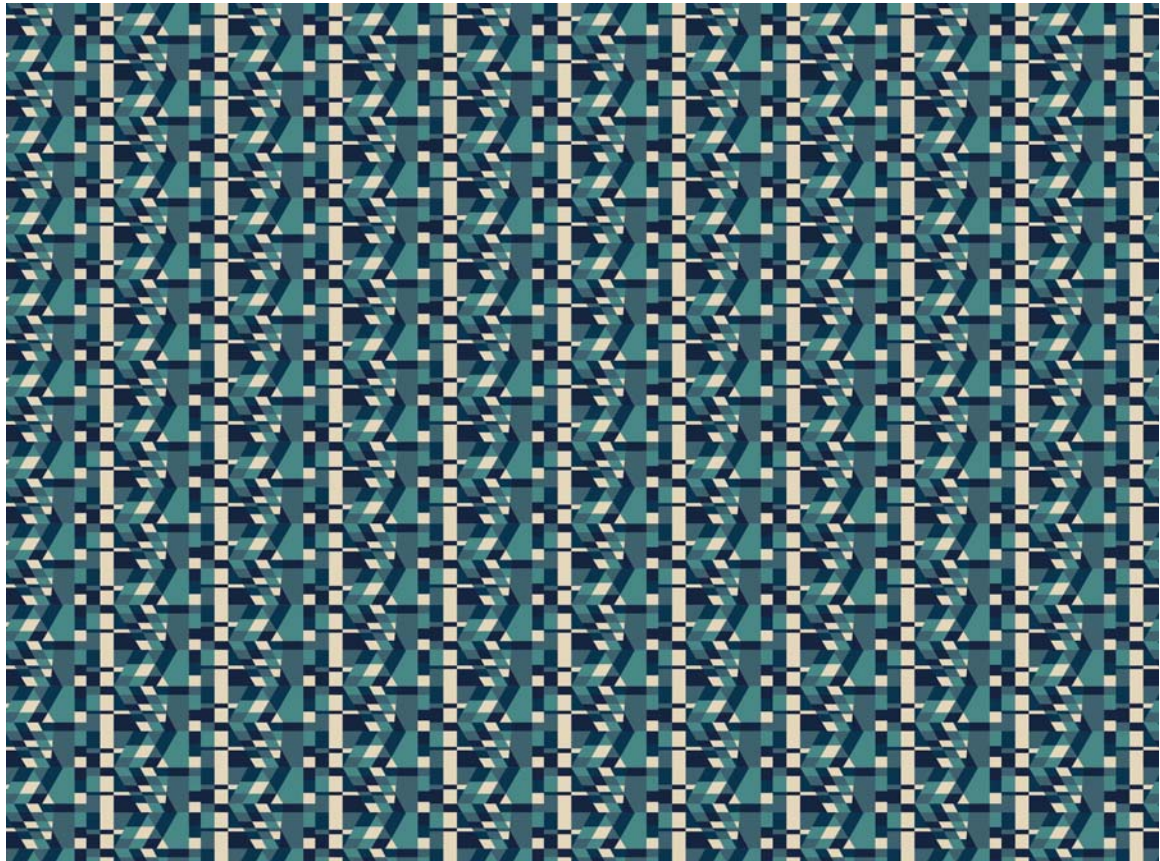


Fig. 154: Padrão DFreshness.2. Fonte: Imagem de autor.

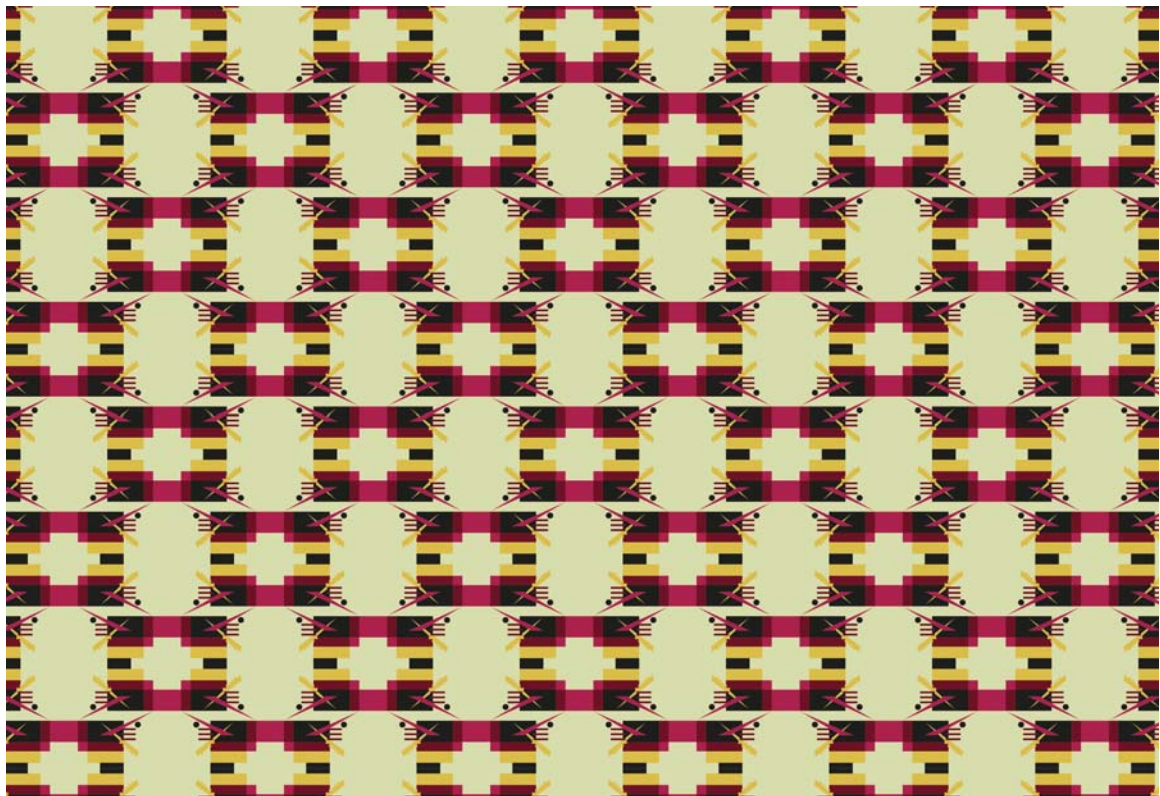


Fig. 155: Padrão MStructure.1. Fonte: Imagem de autor.



Fig. 156: Padrão MStructure.2. Fonte: Imagem de autor.



Fig. 157: Padrão DFreshness.3. Fonte: Imagem de autor.



Fig. 158: Padrão Black&V.3. Fonte: Imagem de autor.

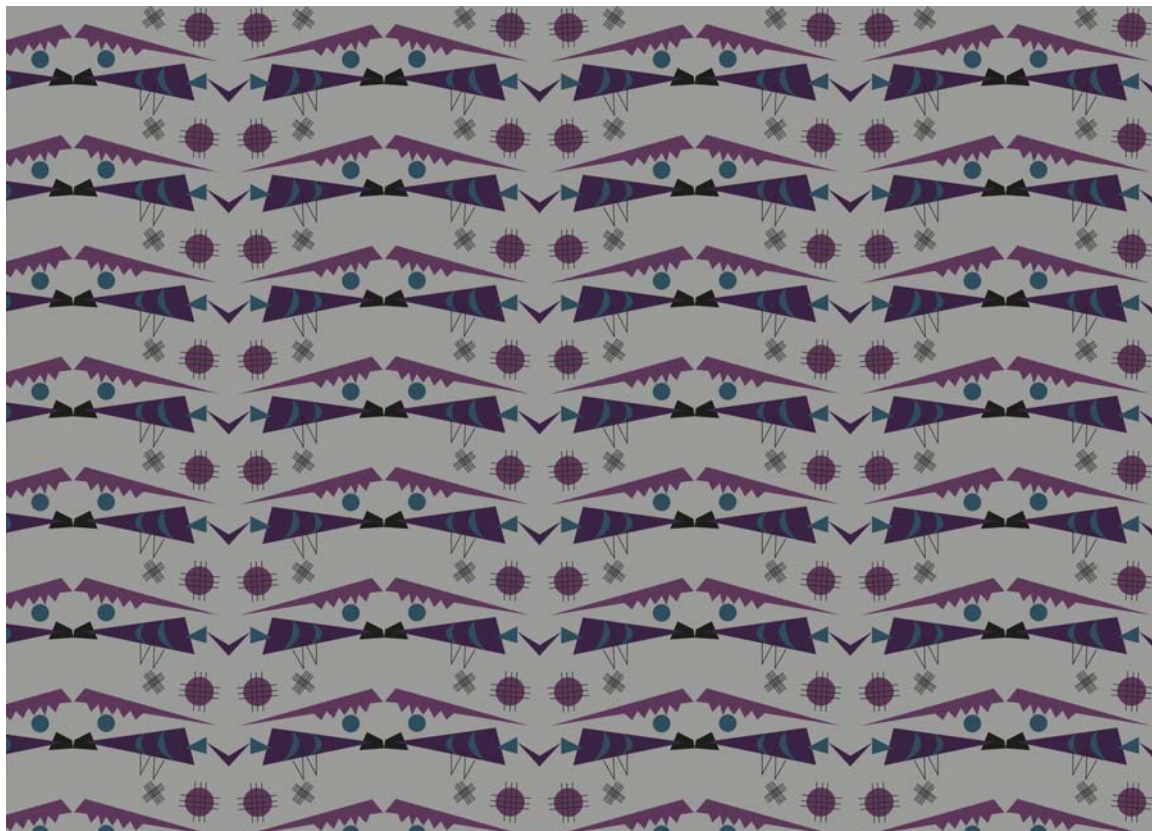


Fig. 159: Padrão MStructure.3. Fonte: Imagem de autor.

5. 7. Tipo de Impressão

Para implementar o padrão no tecido na peça final, podem-se usar diversos métodos, como os mencionados ao longo do Capítulo I. Neste caso, os padrões vão ser impressos em tecido através do processo de sublimação.

Um apontamento a acrescentar é a questão de cuidado com a qualidade que pretendemos, pois se não realizarmos provas de cor e qualidade com a empresa com quem vamos imprimir, podem ocorrer erros, convém sempre conhecer a empresa, conhecer o processo que usam para a impressão em tecido, e realizar sempre um teste para confirmar as cores, tamanhos e qualidade do nosso trabalho.

É na fase de impressão que já temos de saber exatamente que tecido queremos e se esse se classifica para a estampagem no método que escolhemos. Os tecidos podem variar de naturais e sintéticos, com malha apertada para malha elástica, brilhante para mate e suaves para texturados. Os tecidos com muito pouca textura proporcionam uma superfície mais fácil de se imprimir. A impressão em tecidos escorregadios, como seda e cetim, pode ser um desafio porque o tecido pode escorregar e deformar a impressão. Mas o algodão e o linho são os tecidos mais indicados para principiantes na área da impressão em tecido. Para se iniciarem estes são muito mais fáceis de trabalhar (CORWIN, 2008).

Para este projeto, definiu-se o *chiffon* como tecido leve e fresco, que nos oferece a possibilidade de sublimar de um só lado e se ver dos dois com a mesma força da cor, ficando o tecido sem frente nem verso. A sublimação vai ser efetuada numa impressora Mimaki, esta tem a possibilidade de imprimir até 147 centímetros de largura de tecido, e desta forma esta medida nos guia na construção da criação do padrão para impressão.



Fig. 160 e 161: Impressora Mimaki TS34-1800A e Impressora Mimaki TS300P-1800
Fonte: Imagem de autor.



Fig. 162: Amostras de pantones em tecido. Fonte: Imagem de autor.

5. 8. Produção de Moda

A candidata compõe os seus produtos com a sua marca registada, RENATA PAULO, colocando a sua comunicação nas peças e a comunicação da marca na própria produção de moda. Esta coleção de lenços estampados foi designada “*Abstract Art - Kandinsky Inspiration*”, este é o nome da coleção.



Fig. 163 a 172: Os 9 tecidos sublimados, e fotografias de cada lenço.

Fonte: Imagem de autor.

Um editorial de moda tem como função principal divulgar a marca através dos seus produtos, e os produtos através de um conjunto de fotografias com um conceito (SANT'ANA, 2012). As imagens são realizadas dentro duma mesma ideia e tema de coleção que se quer transmitir nesta comunicação específica, através da produção de um ambiente e dos *looks* da modelo. Este meio artístico e conceptual de moda são pequenas exposições de novas tendências a entrar no mercado. Sendo assim, este é um dos mais poderosos instrumentos de divulgação no mundo da moda (SANT'ANA, 2012).

Os *looks* para esta sessão foram inspirados e direcionados para o público-alvo da marca, que é definido como uma mulher portuguesa internacional que gosta de moda, aprecia maquilhagem, é uma pessoa com energia, irreverente e elegante, contemporânea, cidadina e de personalidade forte. As mulheres que inspiraram a definição do público-alvo da marca foram as *blogger* e *instagramers*: Mafalda Beirão (ummalmequer.com); Daniela Inácio; Bárbara Inês (banging.pt); Peggy Von Baklajan; Joana Clara (ascavalitasdovento.blogspot.pt); Sofia Reis (mexiquer.blogspot.pt); Renata Conceição (@kruellla); Inês Vanconcelos (@catchmylook); Ana Sousa; Carolina Flores (lastminutedreams.net); e Cristina Calatrava (@criscalatrava).

Público-alvo

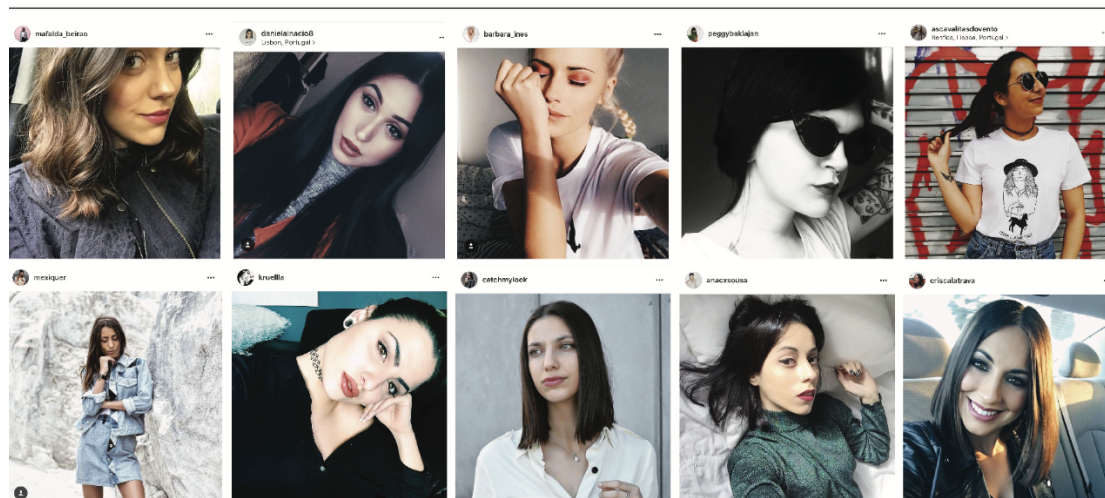


Fig. 173: Capturas de ecrã do *instagram* das mulheres que são o público-alvo da marca.

Fonte: *Instagram*.

A produção, ou *styling*, é realizada pela candidata, coordenando todo o grupo de pessoas envolvidas, organizando as ideias e finalizando num conceito de produção final para o editorial de moda, como arte final do projeto.

O *Styling* é considerado uma profissão, mas a candidata vai desempenhar este papel essencial e integrante à produção de moda. Este tem como funções: coordenar todo o trabalho de todos os profissionais e servir de elo de ligação entre todos os membros da

equipa; definir quem e quantos são os profissionais necessários; procurar elementos, modelos, roupa e acessórios para a realização da produção fotográfica; pré-estabelecer um conceito escolhido para o trabalho em causa e, o mais importante, ter como objetivo corresponder ao desejo da marca e mostrar o produto em questão da melhor forma (CREATIVE ACADEMY, 2016).

A produção de moda compreende:

- Produção/Styling: Renata Paulo
- Data da Realização: 16 de Maio de 2016
- Orientadora: Professora Theresa Lobo
- Estúdio: IADE-U
- Fotografia e Edição: Paulo Andrade
- Maquilhadora: Mariele Oliveira
- Modelo: Alina Malai
- Agência da modelo: Fashion Studio Agency
- Assistência: Raquel Esagui, Sau Lee e Margarida Minas.

O conceito chave desta produção, é a construção de um editorial de moda, que comunique o produto e a marca, mostrando da melhor forma o produto e o estilo de vida, bem como a energia que o envolve. Descreve-se a modelo como a mulher “público-alvo” - cheia de energia, irreverente e elegante. Esta mulher contemporânea usa um lenço que transforma o seu *look* forte, que demonstra a personalidade da mulher.

O editorial compreende uma fotografia de cada lenço, num total de nove. A maquilhagem é básica natural, com marcação do rosto e dos olhos em tons castanhos, um simples preenchimento das sobrancelhas e nos lábios batons em tons nude. O fundo da fotografia, que cria o cenário de estúdio, é cinzento, trabalhando com uma iluminação direta e difusa causando um efeito de contraste não muito marcante, e ainda realçando o foco da fotografia - o lenço.



Fig. 174 e 175: Imagens usadas como inspiração para maquilhagem. Fonte: <<http://bocarosablog.com>>; <<https://www.instagram.com/makeupbydenise/>> [Consultado a 10 de maio de 2016].



Fig. 176 a 177: Imagens de referência para as poses e energia da modelo.

Fonte: <<https://pt.pinterest.com/pin/75224256251533199/>>; <https://dvic4s0y3qk6b.cloudfront.net/theline/2013/12/02/large_Editorial_Chapter_Three_Essential_Tee.jpg>; <<http://www.backstyle.net/magazine/delicately-power-fashion-editorial-alexs-varjao>> [Consultado a 10 de maio de 2016].

As referências usadas para ajudar na inspiração e guias para a produção foram as fotografias das *instagramers* em cima demonstradas que serviram de inspiração para as poses, maquilhagem e vestuário.

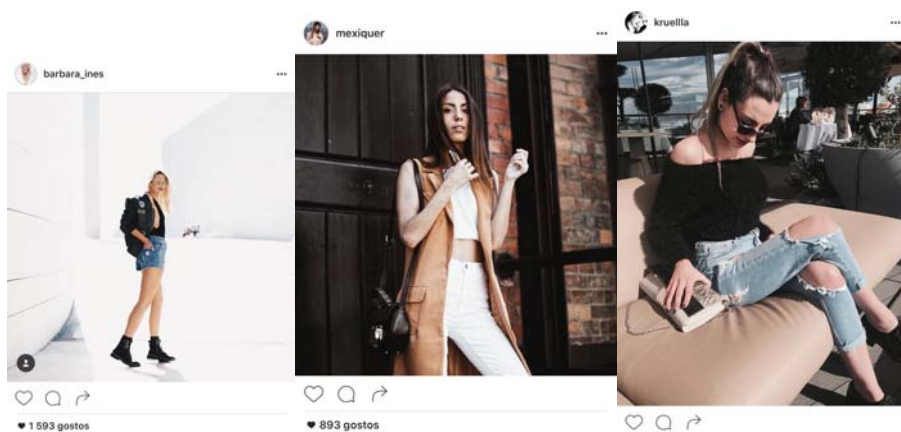


Fig. 178, 179 e 180: Capturas de ecrã do Instagram. Fonte: *Instagram*.



Fig. 181, 182 e 183: Capturas de ecrã do Instagram. Fonte: *Instagram*.

Reportagem de todo o processo de realização do editorial através de fotografias:



Fig. 184 a 185: Fotografias da Produção por trás da câmara. Fonte: Imagem de autor.

Todo o processo desenvolvido dá fruto a um editorial de moda, apresentado de seguida, já com a realização da pós-produção e design gráfico, desenvolvendo a comunicação gráfica da coleção e associando-a a marca registada da candidata, de forma a apresentá-la. Foram escolhidas de cada coordenado quatro fotografias, duas que compreendem o corpo inteiro da modelo e outras duas de meio corpo. Em suma, a sessão fotográfica correu muito bem, a modelo adotou a naturalidade e descontração das referências apresentadas sendo assim acrescentada criatividade a todo o processo.



Fig. 186 a 189: Fotografias finais editadas do primeiro coordenado. Fonte: Imagem de autor.



Fig. 190 a 193: Fotografias finais editadas do segundo coordenado. Fonte: Imagem de autor.



Fig. 194 a 197: Fotografias finais editadas do terceiro coordenado. Fonte: Imagem de autor.



Fig. 198 a 201: Fotografias finais editadas do quarto coordenado. Fonte: Imagem de autor.



Fig. 202 a 205: Fotografias finais editadas do quinto coordenado. Fonte: Imagem de autor.



Fig. 206 a 209: Fotografias finais editadas do sexto coordenado. Fonte: Imagem de autor.



Fig. 210 a 213: Fotografias finais editadas do sétimo coordenado. Fonte: Imagem de autor.



Fig. 214 a 217: Fotografias finais editadas do oitavo coordenado. Fonte: Imagem de autor.



Fig. 218 a 221: Fotografias finais editadas do nono coordenado. Fonte: Imagem de autor.

5. 9. Editorial da Coleção



Fig. 222: Imagem de editorial montado para revista. Fonte: Imagem de autor.

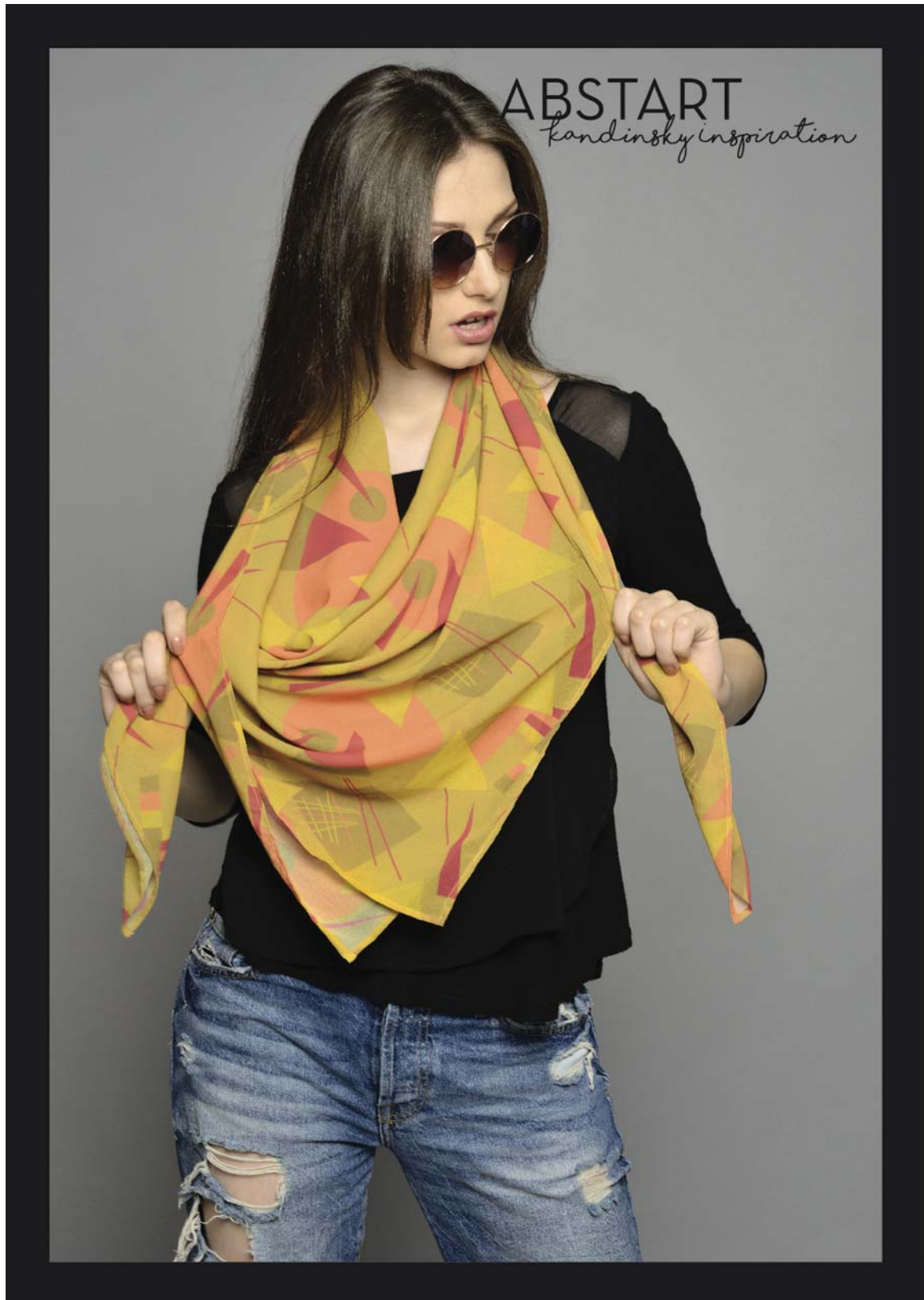


Fig. 223: Imagem de editorial montado para revista. Fonte: Imagem de autor.



Fig. 224: Imagem de editorial montado para revista. Fonte: Imagem de autor.



Fig. 225: Imagem de editorial montado para revista. Fonte: Imagem de autor.



Fig. 226: Imagem de editorial montado para revista. Fonte: Imagem de autor.



Fig. 227: Imagem de editorial montado para revista. Fonte: Imagem de autor.



Fig. 228: Imagem de editorial montado para revista. Fonte: Imagem de autor.



Fig. 229: Imagem de editorial montado para revista. Fonte: Imagem de autor.



Fig. 230: Imagem de editorial montado para revista. Fonte: Imagem de autor.

6. Capítulo VI - Conclusões e Recomendações

6. 1. Conclusões Finais

Todo este projeto forneceu informação sobre diversos processos e tendências usadas na criação de padrões para implementação em tecido. Constatou-se que os profissionais na área do Design de Padrões são principalmente Designers Gráficos, Designers Têxteis ou Designers de Moda.

Perante toda a pesquisa realizada, descobriu-se uma grande variedade de técnicas de aplicação de cor e imagem em tecido e uma grande variedade de inspirações que podem ser utilizadas pelos criativos para desenvolverem padrões, com base no objetivo do projeto. Sobre o processo de implementação em tecido, o designer escolhe o que melhor se adapte ao resultado final pretendido para a uma determinada peça e, neste âmbito, emerge a possibilidade dos resultados das próprias técnicas poderem servir de inspiração para outros padrões.

No contexto histórico, registou-se a eficácia dos processos mais antigos em que os mesmos proporcionavam bons resultados para o tecido. Todavia, os processos atualmente utilizados também oferecem muito boa qualidade de cor e um maior leque de possibilidades de exploração, possibilitando inúmeras criações e novas abordagens gráficas. O processo que se deduziu como mais utilizado atualmente foi o processo de sublimação, por ser uma tecnologia mais rápida e de fácil uso, que proporciona a impressão direta em qualquer tecido (com melhor qualidade em fibras sintéticas), oferecendo a alternativa de criação de peças únicas e a possibilidade de se realizar produções pequenas e variadas.

No projeto realizado é condensado o conhecimento absorvido no campo pragmático em que se explica e demonstra o processo de construção de uma coleção, bem como o processo de conceção e produção de padrões passo a passo. Este projeto fez com que a candidata conjugasse melhor os seus conhecimentos dentro da área, e fez com que avançasse para novos projetos com mais confiança e sabedoria.

Por fim, salienta-se que este trabalho de investigação cumpre o objetivo de fornecer contributos ao conhecimento sobre a área do Design de Padrões em várias das sua dinâmicas.

6. 2. Recomendações para Investigações Futuras

O Design de Padrões é uma área que pode ser explorada abordando outras perspectivas. Desde o foco na técnica, aos processos de concepção ou à ligação das novas tecnologias na recuperação de património visual e na exploração de novos limites de representação, que o conhecimento sobre esta temática pode ser aprofundado.

Com muito mais para saber, esta área de estudo, Design de Padrões, ainda pode ser explorada por mais e diferentes ângulos. Cada ponto falado na Revisão da Literatura pode ser aprofundado, no qual poderia ser realizada uma coleção de padrões inspirada e focada naquele tipo de tendência ou meio de implementação em tecido. Com o decorrer da pesquisa para o projeto, conheceu-se outros tipos de tendências e meios que não foram aqui apresentados, e que podem ser explorados também - ver no glossário e na bibliografia.

Na pesquisa sucederam outros temas que se ligavam ao Design de Padrões, como os avanços tecnológicos na área, a própria criação de moda, e outros tipos de impressões mais avançadas, como a impressão 3D. As indústrias de vestuário global introduziram avanços tecnológicos relacionados com a produção e distribuição de produtos de vestuário, bem como o aumento da produção *off-shore* e da expansão do comércio (MACDONALD, 2009, p. 2).

Antigamente, os processos de criação, desenvolvimento e implementação eram realizados exclusivamente à mão, ou à mão e máquina. Agora com a tecnologia avançada, as grandes empresas tem a capacidade de implementar as funções 3D em computador (Idem, Ibidem, p. 2-3). A produção em impressões 3D permite muito mais exploração e criatividade e, é uma possível ideia e tema a considerar para uma futura pesquisa e futuros projetos.

7. Glossário

Abstract (Resumo): Na indústria têxtil a palavra "resumo" é usada para descrever um motivo não-objetivo que não pode ser descrito de qualquer outra maneira (ARTLANDIA).

Adaptação: Um projeto baseado noutro projeto, mas significativamente modificado e alterado para ser considerado novo e diferente (ARTLANDIA).

Aesthetician: "Às vezes, *aesthetician* (esteticista). Uma pessoa que é perito em estética, o ramo da filosofia que lida com noções como o belo, o feio, o sublime, a banda desenhada, etc., conforme aplicável às artes plásticas, com vista a estabelecer o significado e a validade da crítica, decisões relativas à obras de arte, e os princípios subjacentes ou que justificam tais decisões." (Fonte: <<http://www.dictionary.com/browse/aesthetician>>).

Allover: Um padrão criado é realizado com o objetivo de ser contínuo infinitamente por um espaço indefinido mas real.

Animal Print: Um padrão que imita a pele ou pelo de um animal (ARTLANDIA).

Anthemion: Um motivo clássico baseado numa planta madressilva estilizada ou uma irradiação, uma folha de palmeira em forma de leque comumente encontrada na arte antiga grega, egípcia, assíria, e outras (ARTLANDIA).

Arabesque: Um design ornamental floral elaborado, curvilíneo onde são entrelaçadas as flores ou motivos geométricos. Habitualmente vem da arte ou é inspirado pelo estilo ou arquitetura islâmica (ARTLANDIA).

Argyle (ou Argyll): Um padrão composto de retângulos em forma de diamante num arranjo diagonal alternado (xadrez), normalmente utiliza um pequeno número de duas ou três cores. Este é usado principalmente em tecidos de malha (ARTLANDIA).

Arte Déco (Art Deco): Um estilo de arte decorativa típica dos anos 1920 e 1930, nome derivado da Exposição Internacional de 1925, em Paris, que mostrou "*des Arts Decoratifs*" (ARTLANDIA).

Arte Nova (Art Nouveau): Um estilo de design do final do século XIX caracterizado pela dinâmica e curvas, sugerindo motivos de *foliate* (forma de folha) fluído (ARTLANDIA).

Arte Primitiva: Arte simples, ingénuo, contra sofisticados estilos, com aparência de arte popular, e muitas vezes parece infantil (ARTLANDIA).

Assimetria: A ausência de simetria num motivo ou padrão (ARTLANDIA).

Background (Fundo): A parte de um projeto que parece ser mais distante do espectador e se localiza por trás dos objetos de interesse; pode ser uma cor sólida, uma textura, objetos aleatórios, ou até outro padrão (ARTLANDIA).

Balanced Design: Um projeto equilibrado sem linhas, becos, ou buracos (ARTLANDIA).

Balanced Stripes: Linhas equilibradas dispostas de forma assimétrica, onde faixas coloridas são organizadas em volta de um centro (ARTLANDIA).

Baldacchino: é uma seda ricamente ornamentada e ouro brocado (FARLEX INC., 2012).

Bandana: Um pedaço quadrado de pano estampado geralmente colorido usado na cabeça ou usado como um lenço de pescoço ou um acessório de fantasia (ARTLANDIA).

Basketweave: Um padrão que se parece com a estrutura de um cesto ou de um tecido (ARTLANDIA).

Batik: Uma técnica de coloração à base de cera, que é aplicada num tecido, a fim de delinear a concepção criando uma máscara antes do tingimento (BOWLES & ISAAC, 2012, p.187).

Bayadère: Estampa de linhas coloridas de várias larguras dispostas, com efeitos de cor que geralmente variam de animado para bizarro; muitas vezes realizadas com teias em preto e costelas transversais; na maioria estes tecidos são produzidos na Índia (ARTLANDIA).

Bead (conta) and Reel (rolo): Um motivo decorativo que consiste na forma oval ou redonda (as contas) alternando com formas alongadas ou cilíndricas (os rolos) (ARTLANDIA).

Becos (Alleyways): São linhas não intencionais formadas por espaços negativos, isto é, espaços vagos de motivos num projeto (ARTLANDIA).

Bitmap: (Mapa de bits) Imagem formada geralmente por uma grelha rectangular de *pixels* ou pontos de cor. É atribuído um valor a cada pixel, a partir de um bit de informação.

Fonte: <<http://www.priberam.pt/dlpo/bitmap>>.

Blending (Misturar): A técnica de produção de testes padrões sem emenda, suavizando e afastado as fronteiras entre as repetições (ARTLANDIA).

Bloco de Impressão: Um tipo de impressão em relevo, onde motivos são impressos com blocos de madeira, um dos primeiros métodos de impressão têxtil (ARTLANDIA).

Bloco de Repetição: Uma disposição na qual a unidade de repetição aparece diretamente sobre uma linha horizontal para a esquerda ou para a direita da unidade de desenho original (ARTLANDIA).

Blotch (Mancha): Uma área irregular no primeiro plano ou cor de fundo em volta de um motivo (ARTLANDIA).

Border Design (Design de Fronteira): Um padrão projetado para rodar no sentido do comprimento ao longo da borda do tecido ou papel de parede (ARTLANDIA).

Botânico: Um padrão que mostra a representação realista de ervas, flores, plantas de jardim e outros objetos botânicos (ARTLANDIA).

Boteh: Um design estilizado em forma de lágrima, originalmente usado em xales de Caxemira e em *Paisley* (ARTLANDIA).

Brainstorming: “Técnica para desenvolvimento de novas ideias ou resolução de problemas, baseada numa discussão em que várias pessoas fazem muitas sugestões para que sejam escolhidas as melhores ou uma fusão delas” (Fonte: <<http://www.priberam.pt/dlpo/brainstorming>>).

Brocatelle: Uma variante do damasco, que incorpora um cetim ou sarja imaginando que é contrastado com um terreno plano (ARTLANDIA).

Bull’s Eye: Um padrão de olho de boi, isto é, de círculos concêntricos, muitas vezes criando efeitos ópticos, como movimento ou pulsação (ARTLANDIA).

Buracos: Aberturas desiguais entre os motivos num projeto (ARTLANDIA).

Calico: Uma pequena escala de design floral em cores brilhantes originalmente da Índia, associado mais tarde ao estilo *country* americano (ARTLANDIA).

Cartouche: Uma figura decorativa oblonga (alongado, cuja largura é menor que o comprimento) semelhante a um quadro, usado autonomamente ou como parte de um motivo padrão; usado em antigos monumentos egípcios (ARTLANDIA).

Celtic Knot: Um nó formado por fitas que se entrelaçam e que se unem perfeitamente um no outro (ARTLANDIA).

Chevron (Espinha de Peixe): Um design tradicional, tecido ou impressão de ziguezagues num layout de linhas (ARTLANDIA).

Chinoiserie: Qualquer interpretação ocidental de um design oriental (ARTLANDIA).

Chintz: Um tecido normalmente impresso com desenhos florais brilhantes e linhas, usado principalmente em cortinas e estofos, mas também para fatos (ARTLANDIA).

CMYK: Abreviatura do sistema de cores subtrativas formado por cian (*cyan*), magenta, amarelo (*yellow*) e preto (*black (key)*). Na impressão digital, este modelo de cor que engloba as quatro cores básicas da tinta, são combinados numa matriz de pontos através da qual se cria todas as outras cores que serão impressas (BOWLES & ISAAC, 2012, p.187).

Colagem: Um padrão feito a partir de colagem, é um desenho montado por colagem de pedaços de papel, fotografias, pano, ou outros objetos sobre uma superfície plana (ARTLANDIA).

Composite Overlay: Composição de dois ou mais padrões sobrepostos em cima uns dos outros (ARTLANDIA).

Composite Repeat: Uma combinação de dois ou mais tipos de simetria num só padrão (ARTLANDIA).

Computer Aided Design (CAD): Um padrão com o uso da aplicação do software CAD, este é uma ferramenta para a criação de padrões de repetição em computador (ARTLANDIA).

Contemporâneo: Um projeto com motivos simples, extremamente estilizados (ARTLANDIA).

Contorno: Um padrão de contornos destacando ou sugerindo formas ou figuras do motivo (ARTLANDIA).

Conversational: Um projeto com objetos reconhecíveis no padrão, também chamado de “impressão de objetos” (ARTLANDIA).

Coordenadas: Dois ou mais desenhos relacionados um com o outro na cor, objeto, e/ou técnica que se destinam a ser utilizados em conjunto (ARTLANDIA).

Coral: Um padrão orgânico *allover* sugerindo o crescimento de corais (ARTLANDIA).

Counterchange: Um projeto em que uma determinada cor do padrão e o seu fundo são revertidos noutra parte do projeto para equilibrar os elementos (ARTLANDIA).

Crisântemo: é considerada a flor nacional do Japão, tem como simbologia o outono e o sol, tem uma aparência única, distinta e elegante, a sua cor original é o amarelo, os gregos a nominaram “flor de ouro”.

Croquis: A obra de arte original de um design destinado a ser impresso em tecido, antes de se repetir e tornar um padrão (BOWLES & ISAAC, 2012, p.187).

Damasco: Ornamento reversível e tecido geralmente numa cor, originalmente produzido a partir de seda ou lã (ARTLANDIA).

Devoré (“Burn-out”): Um método de impressão em tela, com mais do que um tipo de fibra. As áreas de desenho são impressas com um produto químico onde se queima um dos tipos de fibra do tecido para deixar uma área translúcida (BOWLES & ISAAC, 2012, p.187).

Diamante: Um padrão cujos elementos estão dispostos ao longo das linhas diagonais (ARTLANDIA).

Direcional: Um projeto em que os motivos são orientados ao longo de uma ou várias direções, um design que parece correto a partir de uma só direção (ARTLANDIA).

District Check: O modelo de verificação que tem origem nos uniformes que identificam propriedades específicas (ARTLANDIA).

Ditsies: A *ditzzy* é um padrão de pequenos botões, círculos, zigzagues, e outros elementos que são simples, excentricamente bobo, e pode ser engraçado (ARTLANDIA).

DOD (Drop on Demand): Um dos dois tipos de tecnologia de impressão a jato de tinta e um dos mais comumente usados na impressão digital têxtil. Este método é usado para imprimir em têxteis e é conhecido como piezoelétrico (BOWLES & ISAAC, 2012, p.187).

Dog's Tooth (Dente de Cão): Um padrão de pequenos encaixes quebrados ou irregulares criados por estrelas de quatro pontas (ARTLANDIA).

Dotted Swiss (Pontilhado Suíço): Um padrão de pequenos pontos uniformemente espaçados em relevo (ARTLANDIA).

Drybrush (escova seca): Empregam ou imitam efeitos produzidos com uma escova aplicando uma pequena quantidade de tinta, caracterizado por uma aparência áspera e texturada (ARTLANDIA).

Eccentrics (Excêntrico): Um padrão de linhas finas que geram uma ilusão duma distorção ou *op-art (optical art)* - efeitos óticos (ARTLANDIA).

Efeitos Airbrush: Efeitos produzidos com pistola de ar de pulverização de um pintor. Muitas vezes cria padrões com um olhar leve, suave e moderno (ARTLANDIA).

Egg and Dart (Ovo e Dardo): Um design clássico que consiste num elemento oval alternando com um elemento em forma de seta (ARTLANDIA).

Emulsão: Mistura de duas substâncias que não se misturam; são substâncias sensíveis à luz e são muitas vezes utilizados na preparação de mão seda tela (BOWLES & ISAAC, 2012, p.187).

Espaço Negativo: É a área entre o motivo e o *layout* (ARTLANDIA).

Estampar: É imprimir ou gravar em tecido um determinado padrão ou imagem. (Fonte: <<http://www.priberam.pt/dlpo/estampar>>)

Estamparia: É o termo usado, que designa estampar algo sobre um suporte. (Fonte: <<http://www.priberam.pt/dlpo/estamparia>>)

Fall-on: Uma cor transparente a cair noutra produzindo uma terceira cor (ARTLANDIA).

Field (Campo): A área de um projeto que não é a fronteira (ARTLANDIA).

Figurativo: Um tipo de padrão "*conversational*" que usa figuras humanas ou animais, muitas vezes de origem histórica, mitológica, ou poética (ARTLANDIA).

Figure-Ground Reversal (Reversão Figura-Fundo): Outro nome para padrões positivos-negativos fechados. Esta reversão pode ser enfatizada em volta de uma parte de um padrão com motivos de uma cor e vazios restantes cercadas por outra (ARTLANDIA).

Flor-de-lis: A estilizada flor de três pétalas ou de quatro pétalas de lírio, originalmente um símbolo de pureza, desde a Idade Média tem sido frequentemente usado em ornamentos heráldicos (ARTLANDIA).

Floral: Um padrão de flores e outros elementos da natureza, como sementes, folhas e plantas marinhas (ARTLANDIA).

Foreground (Primeiro Plano): A parte de um padrão que parece ser o que está mais próximo do espectador e na frente de outros objetos, faz um contraste com o fundo (ARTLANDIA).

Fotomontagem: Uma técnica de produção de uma imagem composta pela combinação de uma série de fotografias (BOWLES & ISAAC, 2012, p.188).

Foulard: Um padrão de pequena escala com repetição de um bloco básico, também chamado de um padrão definido ou um padrão adaptado, originalmente o termo *foulard* referia-se a um pano de seda macia e leve, usado em lenços clássicos de pequena escala, geométricos regulares (ARTLANDIA).

Four-Way Layout: Um projeto em que os motivos enfrentam todas as quatro direções, isto é, para cima, baixo, esquerda e direita (ARTLANDIA).

Fralda (Diaper): Um padrão geométrico em pequena escala num *layout* conjunto de formas de bloqueio ou alinhados (ARTLANDIA).

Freelancers: *Freelance* (palavra inglesa) Diz-se de um profissional (fotógrafo, jornalista, publicitário, arquiteto, etc.) que executa a sua atividade de forma independente, prestando serviços a vários empregadores com os quais não tem um vínculo de trabalho permanente.

Fret Pattern (Padrão de Fricção): Um padrão geométrico ou um motivo de bloqueio numa fronteira, que consiste em linhas que se encontram em ângulos retos. Também conhecido como padrão chave grego, muitas vezes usado como um projeto de beira ornamental (ARTLANDIA).

Fretwork: Um trabalho ornamental, criado a partir de um desgaste, muitas vezes usado em móveis de decoração de metal (ARTLANDIA).

Frieze Pattern (Padrão de Friso): Um padrão que se repete numa só direção, este tipo de padrões têm exatamente dezassete tipos matemáticos (ARTLANDIA).

Geométrico: Um padrão que descreve formas abstratas de representação, como linhas, círculos, elipses, triângulos, retângulos e polígonos (ARTLANDIA).

Gingham Check: Um padrão de *allover* de quadrados de cores sólidas feitas pela sobreposição de bandas da mesma largura (ARTLANDIA).

Glen Check (Príncipe de Gales): Um dos padrões de verificação de distrito que normalmente inclui o dente de cão e áreas de interseções de linhas alternadas mais escuras e mais leves (ARTLANDIA).

Graph Check: O modelo de verificação criado pelo cruzamento de linhas sobre um terreno sólido que se assemelha a papel quadriculado (ARTLANDIA).

Guilloche: Uma repetição decorativa de entrelaçamento de faixas curvas, às vezes formando círculos (ARTLANDIA).

Half-drop: Um esquema no qual o motivo é repetido até à metade do lado na direção vertical (ARTLANDIA).

Hand (Mão): O estilo de desenho manual de um artista (ARTLANDIA).

Harlequin: Um padrão de diamantes dispostos numa estrutura de losango, designada de impressão *harlequin* (ARTLANDIA).

Herati: Uma roseta estilizada, dentro de um diamante, com "folhas de acanto" serrilhada ao longo de cada lado, muitas vezes usado como um motivo nos desenhos de tapete da região do Cáspio. O nome vem da cidade de Herat, no noroeste do Afeganistão (antigo império persa) (ARTLANDIA).

Herringbone Pattern: Um tecido tradicional ou desenho impresso de ziguezagues num *layout* de linhas, também chamado de *Chevron* ou Espinha de peixe (ARTLANDIA).

Idealização: Ato ou faculdade de idealizar; concepção fantástica (PRIBERAM, 2016).

Implementação: Ato ou efeito de implementar, de pôr em prática, em execução ou assegurar a realização de algo (PRIBERAM, 2016).

Impressão a Jato de Tinta: Uma forma específica de impressão digital que funciona lançando gotas de vários tamanhos de líquido, ou tinta derretida, sobre o substrato. Os dois principais tipos de tecnologia de impressão a jato de tinta são o fluxo DOD e o fluxo contínuo (BOWLES & ISAAC, 2012, p.187-188).

Impressão Digital Têxtil: Um termo geral que inclui todas as formas de impressão digital, como a tecnologia laser e a jato de tinta (BOWLES & ISAAC, 2012, p.187).

Impressão *off-set*: É uma impressão usada para papel, em grandes e médias quantidades, este processo oferece uma boa qualidade e é feito com grande rapidez. A expressão “*offset*” vêm de “*offset lithography*” (litografia fora-do-lugar), fazendo menção à impressão indireta. (CANHA, 2014)

Inspiração: Ideia ou pensamento que surge, ou algo que é usado como meio de criação (PRIBERAM, 2016).

Jato de Tinta de Fluxo Contínuo (CIJ): Um dos dois tipos de tecnologia de impressão a jato de tinta. Neste processo, uma bomba de alta pressão conduz tinta líquida a partir de um reservatório através de um espaço microscópico, criando assim um fluxo contínuo de tinta (BOWLES & ISAAC, 2012, p.187).

JPEG: “É o termo que designa qualquer arquivo de imagem gráfica produzida usando um padrão JPEG. Formalmente, o formato de arquivo JPEG é especificado na norma ISO 10918. O esquema JPEG inclui 29 processos de codificação distintas embora um implementador JPEG pode não usar todos eles. Também é o termo para Joint Photographic Experts Group, este é o grupo de especialistas que desenvolve e mantém padrões para um conjunto de algoritmos de compressão de arquivos de imagem de computador” (ROOSE, 2005).

Kerchief: Um lenço triangular ou um lenço quadrado que é dobrado em forma de triângulo e usado sobre a cabeça ou sobre o pescoço para fins de proteção ou fins decorativos (ARTLANDIA).

Latticework (Malha de Trabalho): Um padrão de bloqueio, cruzando linhas que formam uma rede (ARTLANDIA).

Linhas Bengala (Linhas de Tigre): Linhas que aparentam ter a mesma largura, de luz alternada e cores escuras. Estas linhas são geralmente mais largas do que delicadas, mas

mais estreitas do que as “linhas toldo”. Comumente usadas em papel de parede, estofos e tecidos para camisas. Este original da Índia, tornou-se popular durante a Era *Regency* no Reino Unido (ARTLANDIA).

Linhas Toldo: Um padrão relativamente amplo de linhas, geralmente verticais de cor sólida num fundo mais leve; assemelha-se ao padrão em tecidos usados nos toldos (ARTLANDIA).

Litografia: O termo litografia, *lithos* (pedra) e *graphein* (escrever), foi criado por Mitterer em 1805, em Munique (HEITLINGER, 2007).

Logo Patterns: Padrões criados a partir de logótipos, usados em estacionário, tecido e outros itens de identidade (ARTLANDIA).

Madras: É um design característico pelas suas linhas coloridas, xadrez, contas irregulares, ou outros elementos de design, normalmente com um fundo de cor lisa (ARTLANDIA).

Medaliion (Medalhão): É uma parte circular do desenho, na forma de disco, oval, diamante, hexágono, ou outra figura de rotação, com simetria de espelho, frequentemente utilizado no centro como ponto focal (ARTLANDIA).

Meio-Tom: No contexto da impressão digital, a sombra de cor que se forma da falta de luz à luz numa imagem, como uma aguarela (BOWLES & ISAAC, 2012, p.187).

Millefleurs: Palavra francesa para “mil flores”. Este é um padrão com flores, originalmente usado em tapeçarias pictóricas medievais (ARTLANDIA).

Mongrel: é um padrão de xadrez, no qual o *layout* orla a trama e onde o enchimento é diferente (ARTLANDIA).

Monocromático: Uma imagem cuja gama de cores é realizada de tons de uma única cor, geralmente o mais usual é o preto (BOWLES & ISAAC, 2012, p.188).

Mosaico: É um padrão construído a partir de pequenas peças coloridas (ARTLANDIA).

Naturalista: É um projeto com representações realistas de formas orgânicas ou não-orgânicas (ARTLANDIA).

Neats: É um padrão contínuo, numa escala pequena com motivos florais ou geométricos, normalmente impressos numa ou duas cores sobre um fundo branco ou colorido (ARTLANDIA).

Olho de Faisão: É uma trama que constrói formas de diamantes que são um pouco maiores do que o olho de um pássaro (ARTLANDIA).

Ombre: É um efeito sombreado com mudanças graduais da sombra à luz (ARTLANDIA).

One-way Layout: É um padrão no qual todos os motivos são orientados da mesma maneira (ARTLANDIA).

Optical Art: Uma obra de arte abstrata óptica que cria a ilusão de movimento, efeitos de vibração, moiré padrões (ver moiré), sentido exagerado de profundidade, ou outros efeitos visuais (ARTLANDIA).

Orgânico: É um projeto inspirado com base em plantas ou na questão da origem animal. É o contraste com geométrico (ARTLANDIA).

Overall: É um *layout* em que os motivos são bastante estreitos e uniformemente distribuídos ao contrário das riscas (ARTLANDIA).

Padrão Assimétrico: Um padrão sem sinais visíveis de simetria, como a rotação ou a reflexão (ARTLANDIA).

Padrão de Camuflagem: Um padrão que esconde o objeto, misturando-o no ambiente ou fornecendo uma falsa impressão das características do objeto. Os padrões de camuflagem digitais são pixelizados, sem formas perceptíveis ou recursos (ARTLANDIA).

Padrão Digital: Um padrão que consiste em elementos gerados por computador, como formas pixelizadas ou fracturadas (ARTLANDIA).

Padrão Étnico: Arte étnica típica de uma nacionalidade específica ou um projeto baseado em arte popular (ARTLANDIA).

Padrão Graduado: Um padrão com diferentes tamanhos e/ou em cores e/ou tons de elementos (ARTLANDIA).

Padrão Ikat: Um padrão criado por *tie-dye*, através dos fios de uma trama de tecido, ou um desenho que simula uma técnica (ARTLANDIA).

Padrão Islâmico: Um padrão baseado em formas geométricas simples que usa a simetria e repetição para criar uma impressão do infinito; que enfatiza a beleza, o fluxo e a ilimitação com conexões culturais ou históricas da arte islâmica (ARTLANDIA).

Padrão Moiré: Um padrão onde o design ou a textura do tecido cria um efeito de onda (BOWLES & ISAAC, 2012, p.188).

Padrão Positivo-Negativo: É um padrão no qual tanto o motivo (o espaço positivo) e a área circundante (o espaço negativo) têm formas reconhecíveis (ARTLANDIA).

Padrão Sem Direção: É um padrão que tem a mesma aparência de qualquer direção, é o oposto de um padrão com direção (ARTLANDIA).

Padrão Sem Objetivo: É um padrão sem objetos, figuras ou cenas naturais reconhecíveis (ARTLANDIA).

Padrões de Animais de Estimação: Padrões que se caracterizam por serem composto por animais de estimação ou geralmente sobre um tema de animais de estimação (ARTLANDIA).

Palmette: É um motivo clássico baseado numa irradiação estilizada duma folha de palmeira em forma de leque comumente encontrada na arte antiga grega, egípcia, assíria, e outras (ARTLANDIA).

Patchwork: É um padrão que simula o efeito de conjunto de diferentes elementos de design (ARTLANDIA).

Pigmento: Uma substância que confere cor a outras matérias. Ao contrário dos corantes, pigmentos não estão concebidos para penetrar no tecido do substrato e conectam unicamente na sua superfície (BOWLES & ISAAC, 2012, p.188).

Plaid (Xadrez): É um padrão que consiste no cruzamento de bandas ou riscas de cor, quase sempre em ângulos retos (ARTLANDIA).

Plain Weave (Tafetá): No qual a trama é simples realizada por cada fio que passa sobre e sob cada fio do enredo (ARTLANDIA).

Polka Dots (Padrão de Bolinhas): É um teste padrão de círculos preenchidos, geralmente do mesmo tamanho e cor, dispostos a distâncias iguais uns dos outros num *layout* (ARTLANDIA).

Pop Art: É um movimento de arte, que decorreu na década de 1960, que contou com imagens gráficas de figuras e objetos do quotidiano (ARTLANDIA).

ppi: Este termo significa o número de pixéis por polegada na imagem, afeta o tamanho de impressão e a qualidade de impressão (DACEY).

Protótipo: O modelo original no qual um projeto de um produto é baseado ou formado (BOWLES & ISAAC, 2012, p.188).

Quatrefoil: É uma flor de quatro pétalas estilizada ou uma folha com quatro folhetos usados como um motivo padrão onde um ornamento muitas vezes tem um significado heráldico ou simbólico (ARTLANDIA).

Rapport: é um termo francês, em português ‘repetição’, este é usado para denominar um desenho que se repete sucessivamente (BONIFÁCIO, 2013).

Raster: A imagem *raster* ou *bitmap* é uma estrutura de dados que representa uma grade geralmente retangular de pixels, ou pontos de cor, ao contrário de uma imagem com base em vetor que é baseado em geometria (BOWLES & ISAAC, 2012, p.188).

Rasterização: Conversão de uma imagem numa matriz de pixels (BOWLES & ISAAC, 2012, p.188).

Recall: É um padrão de uso repetitivo dos mesmos ou semelhantes motivos dentro de um croquis ou esboço, envolvendo variações nos motivos que podem incluir cor, forma, peso, ou escala (ARTLANDIA).

Rendilhado: É uma estrutura ornamental de intertravamento de pedra, madeira ou costelas de ferro que servem de apoio ao vidro numa janela gótica (ARTLANDIA).

Repeat: Um método de repetir uma unidade de imagem para criar um padrão contínuo (BOWLES & ISAAC, 2012, p.188).

Repetição Irregular: Um padrão cuja base são os mesmos princípios que se repetem na *half-drop* e *brick layout*, mas no qual as unidades consecutivas nem sempre são movidas por uma fração do tamanho de repetição (ARTLANDIA).

Resolução: Termo usado para medir o nível de detalhe de uma imagem digital; esta é determinada pelo ppi (pixels por polegada) dentro de uma determinada matriz de imagem de ponto digital (BOWLES & ISAAC, 2012, p.188).

RGB: Um modelo de cor aditivo composto de três cores básicas - vermelho (*red*), verde (*green*) e azul (*blue*) - emitida como luz e esta combinação cria uma ampla gama de cores. Câmaras digitais, monitores de computador e todos os televisores usam o sistema RGB, em oposição ao sistema CMYK que é usado na impressão digital, no qual os pigmentos não são

emitidos como luz, mas como tinta a ser absorvida pelo substrato (BOWLES & ISAAC, 2012, p.188).

Riscos de Lápis: É um padrão de riscas produzido por linhas que são quase tão grossa quanto as desenhadas pelo lápis. A distância entre as linhas é muitas vezes mais larga do que as linhas (ARTLANDIA).

Rotogravura: Um processo de impressão em que a imagem a ser impressa é gravada em uma placa de metal (BOWLES & ISAAC, 2012, p.187); processo de impressão que permite a tiragem de heliogravuras (reprodução por decalque) numa máquina rotativa.

Sateen Repeat (Padrão Acetinado): É um padrão não-direccional no qual os motivos estão dispostos numa grelha rectangular de tal modo que cada "linha" e "coluna" da unidade repetida contém apenas um exemplo do motivo. Além disso, os motivos podem ser rodados e/ou reflectidos de forma a produzir um padrão mais uniforme (ARTLANDIA).

Scroll: É um motivo em fita na forma de um rolo parcialmente laminado de papel (ARTLANDIA).

Seamless Patterns: Repetição de padrões, sem limites visíveis entre motivos. Criado por elementos que aparecem de forma regular no motivo ou artisticamente se estendem para além das fronteiras geométricas da região repetitiva (ARTLANDIA).

Serigrafia: Um método de impressão no qual um tecido de malha porosa fina (muitas vezes seda) é esticado sobre uma moldura. O desenho é então delineado mascarando as áreas que não vão ser impressas, deixando áreas abertas para cada cor, através das quais a tinta passa através com a pressão de um rodo (BOWLES & ISAAC, 2012, p.188).

Serpentine Stripes: É um padrão disposto ao longo de linhas onduladas, uma reminiscência de movimentos répteis (ARTLANDIA).

Sprig (Raminho): É um padrão de pequenos brotos, galhos, ou folhas de uma planta, comumente num fundo pastel (ARTLANDIA).

Square Repeat (Quadrado de Repetição): É uma disposição na qual a unidade de repetição aparece diretamente sobre uma linha horizontal para a esquerda ou para a direita da unidade de desenho original. Também chamado de bloco de repetição (ARTLANDIA).

Stencil: Uma técnica de impressão onde as áreas abertas definem a forma a ser impressa, estas áreas são cortadas num material fino, tal como uma folha metálica ou de papel

encerado, através do qual o corante é empurrado para o suporte (BOWLES & ISAAC, 2012, p.188).

Straight Repeat: É uma disposição na qual a unidade de repetição aparece diretamente sobre uma linha horizontal para a esquerda ou para a direita da unidade de desenho original (ARTLANDIA).

Straight-across Repeat: É um padrão no qual a unidade de repetição aparece diretamente numa linha horizontal para a esquerda ou direita da unidade de design original (ARTLANDIA).

Striae: É um padrão feito de riscas que mudam sutilmente de cor e/ou textura numa direção (ARTLANDIA).

Stylized (Padrão Estilizado): É um padrão com elementos modificados ou abstraídos que dão ao padrão um olhar mais decorativo (ARTLANDIA).

Sublimação: A transparência de uma substância a partir do seu estado sólido para o estado gasoso sem passar através da fase líquida. (BOWLES & ISAAC, 2012, p.188).

Substrato: Neste contexto, pode designar qualquer material cujo objetivo seja ser a superfície da impressão. (BOWLES & ISAAC, 2012, p.188).

Tapestry (Tapeçaria): Uma trama colorida de linhas visíveis horizontais, geralmente descrevendo um design floral, geométrico, ou motivo pictórico histórico ou outro. Comumente utilizado para tapeçarias, cortinas e estofados (ARTLANDIA).

Tartan: É um tecido em xadrez, que consiste em linhas de diferentes larguras e cores que formam originalmente estampados para designar um clã escocês (ARTLANDIA).

Tattersall: É um modelo de verificação de escala relativamente pequena produzida pelo espaçamento regular, uniformemente colorida de linhas finas sobre um terreno geralmente leves (ARTLANDIA).

Tecidos adameados: Os tecidos adameados eram os mais belos da renascença, que foram utilizados para confecção de peças da realeza, trazidos da China no século XII pelo aventureiro Marco Polo, este produto se tornou um dos principais produtos comercializados entre o ocidente e o oriente. Este tecido, chamado de adameado ou damasco, tem como característica uma elaborada combinação de formas e fios que fazem desenhos com elementos da natureza. O nome provem de Damasco, a capital da Síria, onde famílias

nobres do ocidente encomendavam o tecido desigual e rico (ORLEAN, 2013).

Tela Plana de Serigrafia: Uma tela de seda que é esticada sobre uma moldura retangular (BOWLES & ISAAC, 2012, p.187).

Termocrômico: Uma substância que muda de cor consoante a temperatura (BOWLES & ISAAC, 2012, p.188).

Tessellations (Pavimentações): É um padrão de repetição composto por formas de bloqueio que podem ser estendidas indefinidamente (ARTLANDIA).

TIFF (Tagged Image File): Um formato popular para salvar fotografias digitalizadas e imagens (BOWLES & ISAAC, 2012, p.188).

Tipografia: É considerada uma disciplina de criação de tipos de letra, dando nome à oficina onde se realiza o sistema de impressão com formas em relevo (os tipos), para configuração e arranjo do texto.

Toile de Jouy: É um padrão decorativo com um tema cénico, pastoral, ou floral normalmente impresso numa cor sobre um fundo branco. Este teve a sua origem na França no século XVIII (ARTLANDIA).

Tossed: É um padrão no qual os elementos são dispersos aleatoriamente no interior da unidade de repetição. Também chamado disposição aleatória (ARTLANDIA).

Transitional: É um padrão naturalista de transição que é altamente estilizado, mas ainda mostra alguns elementos reconhecíveis (ARTLANDIA).

Trapping (Prendendo): É um padrão onde uma cor semi-transparente cai noutra para produzir uma terceira cor. Também chamado de *queda-on* (ARTLANDIA).

Trellis: É um padrão que se caracteriza numa estrutura suporte de peças entrelaçadas de madeira ou metal (treliça), por vezes adornado com trepadeiras ou flores (ARTLANDIA).

Trompe l'oeil: Expressão francesa que significa truque d'olho, esta expressão é usada para descrever imagens extremamente realistas criando a ilusão de que os objetos descritos realmente existem, em vez de ser o que eles realmente são - uma imagem bidimensional. Este é um estilo que se presta especialmente bem para design digital (BOWLES & ISAAC, 2012, p.187).

Turnover (Volume de negócio): É um padrão no qual o motivo é invertido horizontalmente ou verticalmente (ARTLANDIA).

Two-directional Pattern (Bi-Padrão): É um padrão direccional que tem características nas duas direcções, tipicamente a entre 90° ou 180°, este é reversível nas direcções superior e inferior, também chamado um padrão de duas vias (ARTLANDIA).

Unidireccional: É um padrão com uma direcção, que tem uma parte superior e inferior distintas (ARTLANDIA).

Unidireccional: É um padrão que tem a mesma aparência de qualquer direcção, mesmo que o design não-direccional (ARTLANDIA).

Vector Gráfico: Um desenho que é baseado em linhas e geometria, e não em pixéis individuais em programas baseados em quadrícula, permitindo-lhe assim ser manipulado em termos de escala sem afectar a sua resolução (BOWLES & ISAAC, 2012, p.188).

Vermicular: É um padrão de linhas torcidas irregulares (derivado do latim "verme"). Também chamado de *vermiculate* e *vermiculated*, algas, rabisco, labirinto, e o padrão de rede. Pode ser também formado por pontos (ARTLANDIA).

Woodblock (Bloco de Madeira): Um bloco esculpido usado para transferir um desenho para o tecido (BOWLES & ISAAC, 2012, p.188).

Wreath (Grinalda): Ramos entrelaçados em forma de anel de flores ou folhas, muitas vezes com fitas e/ou outras decorações (ARTLANDIA).

Xilogravura: Técnica que consiste em executar uma gravura em relevo sobre madeira; gravura obtida por esta técnica.

Zalij: O intrincado geométrico padrão de azulejos em mosaico criado a partir de conjuntos de formas características, tipicamente corte de praças de terracota esmaltadas. Padrão usado como decoração de exterior e interior de edifícios (ARTLANDIA).

8. Referências Bibliográficas

8. 1. Livros

ALBRECHTSEN, Nicky & SOLANKE, Fola - **Scarves**. Thames & Hudson: 14 de março de 2011. ISBN: 978-0500515648

BIEGELEISEN, J. I. - **The Complete Book of silk Screen Printing Production**. Nova Iorque: Dover Publications Inc., 1963. ISBN: 486-21100-2

BOWLES, Melanie; ISAAC, Ceri - **Digital Textile Design**. 2ª ed. Londres: Laurence King Publishing, 2012. ISBN: 978-1-78067-002-7

BRACKMANN, HOLLY - **The Surface Designer's Handbook - Dyeing, Printing, Painting And Creating Resists On Fabric**. USA: Interweave Press LLC, 1 de outubro de 2006. ISBN: 978-1-931499-90-3

BRIGGS-GOODE, Amanda - **Design de Estamparia têxtil**. Brasil: Bookman 2014. ISBN: 9788582601785

CALLOWAY, S. - **Abstract and Floral Designs, E. A. Seguy**. Inglaterra: Bracken Books London, 1988. ISBN: 1-85170-157-5

CHRISTIE, Archibald H. - **Pattern Design: An Introduction to the study of formal ornament**. 1ª ed. New York: Dover Publications, Inc., 1969. ISBN: 486-22221-7

CORWIN, Lena - **Printing by Hand: A Modern Guide to Printing with Handmade Stamps, Stencils, and Silk Screens**. Stewart, Tabori and Chang, 1 de agosto de 2008. ISBN: 978-1584796725

DOUGLAS, Dodds - **V&A Pattern: Digital Pioneers**. Londres: Victoria and Albert Museum, 2009. ISBN: 978-1-851-77-5873

DRURY, Rebecca & Yvonne - **Printed Pattern: Printing by Hand from Potato-Prints to Silkscreens**. A&C Black Publishers Limited, 15 de agosto de 2010. ISBN: 978-1408106259

FODDY, William - **Constructing Questions for Interviews and Questionnaires: Theory and Practice in Social Research**. Cambridge University Press, 1993. ISBN: 0-521-46733-0

HENRY, Michel - **Seeing the Invisible: On Kandinsky**. 1ª ed. França, junho de 2009. ISBN: 9781847064462

JONES, Sue Jenkyn - **Fashion Design - O manual do estilista**. 2ª ed. Portugal: Gustavo Gili, SA, 2005. ISBN: 85-252-2038-6

KANDINSKY, Wassily - **The Art of Spiritual Harmony 1914**. Isha Books: 2013. ISBN: 978-9332884052

KELLEY, Tom & LITTMAN, Jonathan - **The Art of Innovation - Lessons in Creativity from IDEO, America's Leading Design Firm**. 1ª ed. Crown Business, 16 de janeiro de 2001. ISBN: 978-0385499842

MACDONALD, Nora M. - **Principles of Flat Pattern Design**. 4ª ed. Fairchild Books, 1 de dezembro de 2009. ISBN: 978-1563678516

MELLER, Susan, ELFFERS, Joost - **Textile Designs: Two Hundred Years of European and American Patterns Organized by Motif, Style, Color, Layout, and Period**. Nova Iorque: Harry N. Abrams Inc., 1991. ISBN: 0-8109-3853-7

NEVES, Jorge - **Manual de Estamparia Têxtil**. Portugal: Escola de Engenharia Universidade do Minho. julho de 2000. ISBN: 972-8600-003

PINTO A., MEIRELES F., CAMBOTAS M. e LAMBERT M. - **História da Cultura e das Artes, 2ª Parte, 11º Ano**. 2ª ed. Portugal: Porto Editora, 2009. ISBN: 978-972-0-01325-5

PROCTOR, Richard - **Principles of Pattern Design**. Dover Publications, Inc. New York, 1 de julho de 1969. ISBN: 0-486-26349-5

RAVEN, A. - **Giftwraps by artists: Designs by William Morris**. Nova Iorque: Harry N. Abrams, Inc., 1985. ISBN: 0-8109-2950-3

ROBINSON, ROSI - **Creative Batik**. 4ª ed. London: Search Press Ltd, 2007. ISBN: 978-0-85532-892-4

SALTER, Rebecca - **Japanese Woodblock Printing**. América do Norte: University of Hawai'i Press, 2002. ISBN: 0-8248-2553-5

SEDDON, Tony - **Imagens: Um fluxo de trabalho digital criativo para designers gráficos**. São Paulo: RotoVision S.A., 2007. ISBN: 978-2-940361-47-2

STEVENS, Peter S. - **Handbook of Regular Patterns: An Introduction to Symmetry in Two Dimensions**. The MIT Press, 1981. ISBN: 026-2690-888

SUFFIELD, L. - **Art Nouveau, Patterns and Designs, R. Beauclair**. Inglaterra: Bracken Books London, 1988. ISBN: 1-85170-156-7

WILSON, Jacquie - **Handbook of Textile Design - Principles, Processes and Practice**. 1ª ed. England: Woodhead Publishing Ltd, 2001. ISBN: 1-85573-573-3

8. 2. Artigos e Teses

FADEIRO, José Miguel F. P. - **O Tingimento de Materiais Têxteis: De Arte a Ciência.** Oração de Sapiência, proferida no Dia da Universidade, em 30 de abril de 1993. Universidade da Beira Interior.

FERNANDES, Solange Rosa - **Técnicas Criativas para a Criação de Design Têxtil e de Superfície.** Dissertação para obtenção do Grau de Mestre em Design de Moda, em junho de 2013. Covilhã: Universidade da Beira Interior.

LOBO, Theresa - **Wassily Kandinsky (1979), Point and Line to Plane.** Revista Moda & Moda nº23, Portugal, Publicado a setembro de 1990, p.21-23

MANZINI, Eduardo José - **Entrevista Semi-Estruturada: Análise de Objetivos e de Roteiros.** Brasil: Depto de Educação Especial, Programa de Pós Graduação em Educação, Unesp, Marília, 2004.

OLIVEIRA, Fernando - **Diagramas e Marcas - Metodologias e Métodos.** Portugal: Doutoramento em Design. 2014.

UNIVERSIDADE DO MINHO - **Estudo de Casos.** 2008. Disponível em: <<http://grupo4te.com.sapo.pt/mie2.html>>.

YAMANE, LAURA AYAKO - **Estamparia Têxtil.** São Paulo: 2008.

8. 3. Referências On-Line

ARTLANDIA - **Artlandia Glossary of Pattern Design** [Em linha]. [Consultado a 15 de março de 2016]. Disponível em: <<http://artlandia.com/wonderland/glossary/>>.

BIOGRAPHY.com - **Wassily Kandinsky Biography**. The Biography.com. [Em linha] A&E Television Networks. [Consultado a 1 de Março de 2016] Disponível em: <<http://www.biography.com/people/wassily-kandinsky-9359941>>.

BERMEA, Molly - **The History of tie-Dye & The Art of Digital Tie-Dye**. [Em linha] Publicado a 5 de junho de 2015. [Consultado em 5 de janeiro de 2016] Disponível em: <<http://www.colourlovers.com/fashion/blog/2015/06/05/the-history-of-tie-dye-the-art-of-digital-tie-dye>>.

BONIFÁCIO, Bruna - **Estamparia: Rapport, Módulo e Grid**. Cliché [Em linha]. Brasil, Publicado a 21 de janeiro de 2013. Disponível em: <<http://www.revistacliche.com.br/2013/01/estamparia-rapport-modulo-e-grid/>>.

BROWN, Tim - **Design Thinking**. Harvard Business Review [Em linha]. Publicado em junho de 2008. [Consultado a 28 de Abril de 2016] Disponível em: <https://www.ideo.com/images/uploads/thoughts/IDEO_HBR_Design_Thinking.pdf>.

BUBBA, Quality Logo Products - **What is Digital Sublimation?** [Em linha]. Illinois, EUA. [Consultado em 29 de abril de 2016] Disponível em: <<https://www.qualitylogoproducts.com/lib/what-is-digital-sublimation.htm>>.

CANHA - **O que é uma impressão offset?**. Choco La Design [Em linha]. Irlanda, Publicado a 16 de maio de 2014. [Consultado em 20 de maio de 2016]. Disponível em: <<http://chocoladesign.com/o-que-e-uma-impressao-offset>>.

CARNEVALE, Massimiliano - **History of Screen Printing**. Mismatic [Em linha]. Itália, Publicado a 11 de janeiro de 2013. [Consultado em 7 de janeiro de 2016]. Disponível em: <<http://www.mismatic.com/history-of-silk-screen-printing/>>.

Cit. por AMAZON, Publicado a 24 de junho de 1999. [Consultado em 2 de janeiro de 2016] Disponível em: <<http://www.amazon.com/Pattern-Design-Dover-Art-Instruction/dp/0486407098>>.

CECIL, Caroline - **Fashion & Interiors S/S 2017 Power Color Yellow**. We Connect Fashion [Em linha]. [Consultado a 5 de maio de 2016]. Disponível em: <<https://www.weconnectfashion.com/articles/fashion-interiors-s-s-2017-power-color-yellow>>.

CEZZAR, Juliette - **What is Graphic Design?** AIGA - The Professional Association for Design [Em linha]. [Consultado a 28 de Abril de 2016]. Disponível em: <<http://www.aiga.org/what-is-design/>>.

CORRIGAN, Gina, et al. - **World Textiles - A Sourcebook** [Em linha]. Londres: The British Museum Press, 2012. ISBN: 978-0-7141-5093-2 [Consultado em 7 de janeiro de 2016]. Disponível em: <http://www.britishmuseumshoponline.org/content/ebiz/britishmuseumonline/resources/books/World_Textiles/files/assets/seo/page6.html>.

CREATIVE ACADEMY, Amsterdam's International Allure - Perguntas Frequentes Fashion Styling. **Fashion & Styling** [Em linha]. [Consultado a 5 de maio de 2016]. Disponível em: <<http://www.creativeacademy.pt/perguntas-frequentes-fashion-styling>>.

DACEY, Andrew - **DPI and PPI Explained** [Em linha]. Disponível em: <<http://www.andrewdaceyphotography.com/articles/dpi/>>.

DESIGN OPTIONS INC - **Color Forecast S/S 2017 All Markets Part 2. We Connect Fashion** [Em linha]. [Consultado a 5 de maio de 2016]. Disponível em: <<https://www.weconnectfashion.com/articles/color-forecast-s-s-2017-all-markets-part-2>>.

FARIA, Caroline - **Período Edo. InfoEscola** [Em linha]. Brasil [Consultado em 3 de fevereiro de 2016]. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/japao/periodo-edo/>>.

FYLYK, Anelise; BONIFÁCIO, Bruna; DAMAZIO, Marillyn - **A História do Paisley** [Em linha]. Publicado a 28 de outubro de 2015 [Consultado em 5 de janeiro de 2016]. Disponível em: <<http://siicolab.com/post/132096269321/a-história-do-paisley>>.

GABRIELIAN, Emin - **The Basics of Line Moiré Patterns and Optical Speedup** [Em linha]. Switzzernet Sàrl, Scientific Park of Swiss Federal Institute of Technology, Lausanne (EPFL) [Consult. 15 de março de 2016]. Disponível em: <<https://docs.switzzernet.com/people/emin-gabrielyan/070306-paper-moire-basics/paper-eps.pdf>>.

HEITLINGER, Paulo - **A Litografia (1796 - hoje)** [Em linha]. 2007 [Consultado em 6 de janeiro de 2016]. Disponível em: <<http://tipografos.net/tecnologias/litografia.html>>.

INFOPÉDIA - **Arte Déco.** [Em linha] 2015. [Consultado em 4 de dezembro de 2015] Disponível em: [http://www.infopedia.pt/\\$arte-deco](http://www.infopedia.pt/$arte-deco).

INFOPÉDIA - **Belle Époque.** [Em linha] 2015. [Consultado em 4 de dezembro de 2015] Disponível em: [http://www.infopedia.pt/\\$belle-epoque](http://www.infopedia.pt/$belle-epoque)

JIROUSEK, Charlotte, 1995 - **Art, Design, and Visual Thinking: Pattern** [Em linha]. [Consultado em 2 de janeiro de 2016]. Disponível em <<http://char.txa.cornell.edu/language/element/pattern/pattern.htm>>.

LANG, Marco - **O processo de serigrafia silk-screen.** [Em linha]. Publicado em 2012 [Consultado em 20 de maio de 2016]. Disponível em: <<http://estampaweb.com/2011/06/o-processo-de-serigrafia-silk-screen/>>.

LIMA, Celso - **Kashmir, a história de um clássico** [Em linha]. Publicado a 9 de abril de 2009 [Consultado em 5 de janeiro de 2016]. Disponível em: <http://celsolima.zip.net/arch2009-04-05_2009-04-11.html>.

LUPTON, Ellen - **The Designer as Producer.** The Education of a Graphic Designer, ed. Steven Heller [Em linha]. New York: Allworth Press, 1998 [Consultado em 28 de abril de 2016]. Disponível em: <<http://elupton.com/2010/10/the-designer-as-producer/>>.

MAGANO, Marina - **Block Printing** [Em linha]. 2010 [Consultado em 6 de janeiro de 2016].

Disponível em: <<http://www.eba.ufrj.br/estamparia/block-printing-processo.html>>.

MARCHESE, Aline B. - **Estamos no Rajastão, norte da Índia. Vamos comprar um tecido!**. Propaganda de Bolsa [Em linha]. Publicado a 28 de Junho de 2012. Disponível em: <<http://www.propagandadebolsa.com/2012/06/estamos-no-rajastao-norte-da-india.html>>.

MORRIS & CO, The Original - **History** [Em linha]. 2015 [Consultado em 4 de dezembro de 2015]. Disponível em: <<https://www.william-morris.co.uk/about/history>>.

MUSÉE virtual du PROTESTANTISME - **CHRISTOPHE-PHILIPPE OBERKAMPF (1738-1815)** [Em linha]. 2014 [Consultado em 20 de Maio de 2016]. Disponível em: <<http://www.museeprotestant.org/notice/christophe-philippe-oberkampf-1738-1815/>>.

NDS-UFRGS - **Processos para Tratamento de Superfície - Tie Dye** [Em linha]. Brasil, 2005. Disponível em: <<http://www.nds.ufrgs.br/processos/>>.

NDS-UFRGS - **Processos para Tratamento de Superfície - Marmorizado** [Em linha]. Brasil, 2005 [Consultado em 20 de dezembro de 2015]. Disponível em: <<http://www.nds.ufrgs.br/processos/>>.

NDS-UFRGS - **Processos para Tratamento de Superfície - Sublimação** [Em linha]. Brasil, 2005. Disponível em: <<http://www.nds.ufrgs.br/processos/>>.

ORLEAN - **Um pouco de história: adamascados e arabescos**. 12 de agosto de 2013 [Consultado em 16 de maio de 2015]. Disponível em: <<http://www.orlean.com.br/blog/index.php/2013/08/um-pouco-de-historia-adamascados-e-arabescos/>>.

POPOVA, Maria - **Kandinsky on the Spiritual Element in Art and the Three Responsibilities of Artists**. Brain Pickings, Publicado a 2 de junho de 2014. Disponível em: <<https://www.brainpickings.org/2014/06/02/kandinsky-concerning-the-spiritual-in-art/>>.

PRADO, Amanda - **Curiosidades sobre Padronagens**. Revista Cliché [Em linha]. São Paulo, Publicado a 4 de julho de 2012 [Consultado em 6 de janeiro de 2016]. Disponível em: <<http://www.revistacliche.com.br/2012/07/curiosidades-sobre-padronagens-e-motivos-texteis-classicos/>>.

PRIBERAM - **Adamascados**. Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [Em linha]. 2008-2013. [Consultado a 4 de maio de 2016]. Disponível em: <<http://www.priberam.pt/dlpo/Adamascados>>.

PRIBERAM - **Bitmap**. Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [Em linha]. 2008-2013. [Consultado a 20 de maio de 2016]. Disponível em: <<http://www.priberam.pt/dlpo/bitmap>>.

PRIBERAM - **Brainstorming**. Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [Em linha]. 2008-2013. [Consultado a 4 de maio de 2016]. Disponível em: <<http://www.priberam.pt/dlpo/brainstorming>>.

PRIBERAM - **Freelance**. Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [Em linha]. 2008-2013. [Consultado a 4 de maio de 2016]. Disponível em: <<http://www.priberam.pt/dlpo/freelance>>.

PRIBERAM - **Idealização**. Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [Em linha]. 2008-2013.

[Consultado a 4 de maio de 2016].

Disponível em: <<http://www.priberam.pt/dlpo/Idealiza%C3%A7%C3%A3o>>.

PRIBERAM - **Inspiração**. Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [Em linha]. 2008-2013.

[Consultado a 4 de maio de 2016].

Disponível em: <<http://www.priberam.pt/dlpo/Inspira%C3%A7%C3%A3o>>.

PRIBERAM - **Implementação**. Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [Em linha]. 2008-2013. [Consultado a 4 de maio de 2016].

Disponível em: <<http://www.priberam.pt/dlpo/Implementa%C3%A7%C3%A3o>>.

PRIBERAM - **Rotogravura**. Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [Em linha]. Porto Editora, 2003-2016. [Consultado a 3 de fevereiro de 2016].

Disponível em: <<http://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/rotogravura>>.

PRIBERAM - **Tipografia**. Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [Em linha]. Porto Editora, 2003-2016. [Consultado a 3 de fevereiro de 2016].

Disponível em: <<http://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/tipografia>>.

PRIBERAM - **Xilogravura**. Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [Em linha]. Porto Editora, 2003-2016. [Consultado a 3 de fevereiro de 2016].

Disponível em: <<http://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/xilogravura>>.

PRINCETON UNIVERSITY - **Baldacchino**. FARLEX INC [Em linha]. 2012 [Consultado em 16 de maio de 2015]. Disponível em: <<http://www.thefreedictionary.com/baldacchinos>>.

ROOSE, Margaret - **JPEG (Joint Photographic Experts Group)** [Em linha]. Publicado em setembro de 2005. Disponível em: <<http://searchsoa.techtarget.com/definition/JPEG>>.

RUBIM, Renata - **Linha do Tempo do Design de Superfície** [Em linha]. Brasil, Publicado em setembro de 2013. Disponível em: <<http://renatarubim.com.br/>>.

RYCROFT, Elizabeth - **Lewis Foreman Day (1845-1910) and the Society of Arts**. Royal Society for the Encouragement of Arts, Manufactures and Commerce, 1992. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/41375825?seq=1#page_scan_tab_contents>.

SANTANA, Melck - **Tingimento Têxtil**. Blog Têxtil [Em linha]. 2011 [Consultado em 5 de janeiro de 2016]. Disponível em: <http://blogtextil.xpg.uol.com.br/Art_Tint_01.html>.

SANT'ANA, Maiara - **Editorial de Moda - O que é? Como fazer?** [Em linha]. Choco La Design, 2012 [Consultado em 28 de abril de 2016]. Disponível em: <<http://chocoladesign.com/editorial-de-moda-o-que-e-como-fazer>>.

SCRIVANO, Sandy - **Creative Surface Design** [Em linha]. The Taunton Press, Inc., 2002. ISBN: 1-56158-486 [Consultado em 7 de janeiro de 2016]. Disponível em: <http://issuu.com/jamuss/docs/scrivano_-_creative_surface_design>.

TASARAM - **A History of Scarves - Introduction**. All About Scarves [Em linha]. [Consultado em 10 de março de 2016]. Disponível em: <<http://www.tasaram.com/history-of-scarves.html>>.

TEXTILE DESIGNERS - **Eugene Alain Seguy** [Em linha]. 2015 [Consultado em 4 de dezembro de 2015]. Disponível em: <<http://belovedlinens.net/textdesign/eugene-alain-seguy.php>>.

URIBARRI, Susana - **Adiré e Tie-Dye**. Spaço Susana Uribarri Cursos [Em linha]. São Paulo,

2003 [Consultado em 5 de janeiro de 2016]. Disponível em: <<http://www.nds.ufrgs.br/processos/>>.

VICTORIA AND ALBERT, Museum - **The Arts & Craft Movement** [Em linha]. 2015 [Consultado em 4 de dezembro de 2015]. Disponível em: <<http://www.vam.ac.uk/content/articles/t/the-arts-and-crafts-movement/>>.

VIEGAS, Rita - **O Pinterest de A a Z: O que é, para que serve e como funciona.** Marketing Tecnológico [Em linha]. Publicado a 8 de maio de 2012 [Consultado em 4 de abril de 2016]. Disponível em: <<http://www.marketingtecnologico.com/Artigo/o-pinterest-de-a-a-z-o-que-e-para-que-serve-e-como-funciona>>.

VON HASSELN, Chelsea - **Book Review: The Chronology of Pattern.** Pattern Observer [Em linha]. Montana, Publicado a 1 de abril de 2014 [Consultado em 7 de janeiro de 2016]. Disponível em: <<http://patternobserver.com/2014/04/01/21980/>>.

WLA, CAMISETAS - **Sublimação e Litografia** [Em linha]. São Paulo, 2015 [Consultado em 6 de janeiro de 2016]. Disponível em: <http://www.wlacamisetas.com.br/servicos/sublimacao-e-litografia/wp-content/uploads/2013/09/tempo_superficie.pdf>.

9. Bibliografia

9. 1. Livros

ALBRECHTSEN, Nicky - **The Printed Square: Vintage Handkerchief Patterns for Fashion and Design**. Harper Design: 15 de maio de 2012. ISBN: 978-0062123381.

ANNA, Brumer - **V&A Pattern: Liberty's**. V&A Publishing, Londres: 2 de abril de 2012. ISBN: 978-1851776795.

ASPELUND, Karl - **The Design Process**. 3ª ed. Fairchild Books. 18 de dezembro de 2014. ISBN: 978-1609018382.

AUDSLEY, W. and G. - **Designs and Patterns from Historic Ornament**. Dover Publications: 1 de junho de 1968. ISBN: 978-0486219318.

BASEMAN, Andrew & CARLTON, Harold - **The Scarf**. Stewart, Tabori & Chang Inc: 3 de julho de 1989. ISBN: 978-1556700613.

BELFER, Nancy - **Batik and Tie Dye Techniques**. Dover Publications: 27 de agosto de 1992. ISBN: 978-0486271316.

BELLOS, Alex - **Patterns of the Universe: A Coloring Adventure in Math and Beauty**. Experiment: dezembro de 2015. ISBN: 978-1615193233.

BENNETT, Audrey & HELLER, Steven - **Design Studies: Theory and Research in Graphic Design**. Princeton Architectural Press: 1 de agosto de 2006. ISBN: 978-1568985862.

BLEASE, Gillian - **Pattern and Palette Sourcebook 3: A Complete Guide to Choosing the Perfect Pattern and Color for Any Design**. Rockport Publishers: 31 de dezembro de 2008. ISBN: 978-1592534944.

BOOQS - **Patterns: Motifs, Muster, Patronen**. Booqs: 5 de novembro de 2009. ISBN: 978-9460650000.

CAHIER, Charles & MARTIN, Arthur - **376 Decorative Allover Patterns from Historic Tilework and Textiles**. Dover Publications: 1 de dezembro de 1989. ISBN: 978-0486261461.

CHEN, Jinming - **Patterns for Textiles**. Gingko Pr Inc: março de 2008. ISBN: 978-1584232674

CHRISTIE, Archibald H. - **Pattern Design: An Introduction to the Study of Formal Ornament**. Dover Publications, Inc., Nova Iorque: 30 de novembro de 2011. ISBN: 0-486-22227-1.

COLE, Drusilla - **Patterns: New Surface Design**. Laurence King Publishing: 3 de maio de 2007. ISBN: 978-1856695053.

COLE, Drusilla - **Textile Now**. Laurence King Publishing: 13 de outubro de 2008. ISBN: 978-1856695727.

COLE, Drusilla - **The Pattern Sourcebook: A Century of Surface Design**. Laurence King Publishing: 19 de outubro de 2009. ISBN: 978-1856696210.

COLLECTIF - **Extrême Orient Motifs**. Éditions Place des Victoires, França: 2 de fevereiro de 2012. ISBN: 978-2809903966.

COLLECTIF - **Motifs Art Déco**. Éditions Place des Victoires, França: 24 de janeiro de 2012. ISBN: 978-2809903980.

COLLECTIF - **Motifs Orient**. Éditions Place des Victoires, França: 24 de janeiro de 2012. ISBN: 978-2809903973.

COLLECTIF - **Motifs William Morris**. Éditions Place des Victoires, França: 24 de janeiro de 2012. ISBN: 978-2809903959.

CORFEE, Stephanie - **Creative Doodling & Beyond: Inspiring exercises, prompts, and projects for turning simple doodles into beautiful works of art**. Walter Foster Publishing, E.U.: 1 de dezembro de 2011. ISBN: 978-1600582479.

DAWBBER, Martin - **New Fashion Print**. Batsford: 7 de outubro de 2008. ISBN: 978-1906388072.

DAY, Lewis F. - **Pattern Design**. 2ª ed. Dover Publications, Inc., Nova Iorque: 24 de junho de 1999. ISBN: 0-486-40709-8.

DRANSART, Penelope & WOLFE, Helen - **Textile from the Andes**. British Museum Press, U.K.: 7 de novembro de 2011. ISBN: 978-1566568593.

FENN, Amor - **Abstract Design and How to Create it**. Dover Publications: 18 de outubro de 2010. ISBN: 978-0486276732.

FERNÁNDEZ, Angel & QUARTINO, Daniela Santos & HIDALGO, Marta Rodríguez - **Diseño de Estampados: de la idea al print final**. Parramón: 1 de abril de 2009. ISBN: 978-8434233775.

FOGG, Marnie - **The Fashion Swatch Book**. Thames & Hudson, Londres: 14 de abril de 2014. ISBN: 978-0500291337.

FOGG, Marnie - **Vintage Patterns 1950s: A Classic Scrapbook of 1950s Design, Fashion and Style**. Batsford Ltd: 8 de agosto de 2013. ISBN: 978-1849940948.

FOGG, Marnie - **Vintage Patterns: 1950s**. Batsford: 3 de setembro de 2013. ISBN: 978-1849940948.

GABER, Susan - **Treasury of Flower Designs for Artists, Embroiderers and Craftmen**. 1ª ed. Dover Publications, Estados Unidos: 1 de fevereiro de 1981. ISBN: 978-0486240961.

GADSBY, Chet - **Victorian Paisley Shawls**. Schiffer Publishing: 1 de julho de 2007. ISBN: 978-0764315701.

GILLOW, John - **African Textiles: Colour and Creativity Across a Continent**. Thames & Hudson: 20 de julho de 2009. ISBN: 978-0500288009.

FISHER, Richard & WOLFFHAL, Dorothy - **Textile Print Design: A How to do it Book of Surface Design**. Fairchild Books & Visuals, Londres: 1 de janeiro de 1987. ISBN: 978-0870055133.

GILLOW, John & BARNARD, Nicholas - **Indian Textiles**. Thames & Hudson, Londres: 1 de abril de 2014. ISBN: 9780500291184.

GILLOW, John & DAWSON, Barry - **Traditional Indonesian Textiles**. Thames & Hudson, Londres: 17 de abril de 1995. ISBN: 978-0500278208.

GLESER, Virginia - **Tie Dye! The How-to Book**. Book Publishing Company (TN): 26 de janeiro de 1999. ISBN: 978-1570670718.

HAECKEL, Ernst - **Art Forms in Nature: The Prints of Ernst Haeckel**. Prestel Publishing, Nova Iorque e Londres: 1 de janeiro de 1998. ISBN: 9783791319902.

HAGAN, Keith - **The Complete Pattern Library**. Harry N. Abrams, Nova Iorque: 1 de julho de 2005. ISBN: 978-0810958999.

HANN, Michael - **Symbol, Pattern & Symmetry**. Bloomsbury Publishing Plc, Londres: 21 de novembro de 2013. ISBN: 9781472503121.

HARDY, Alain-René - **Art Deco Textiles: The French Designers**. Thames & Hudson: 26 de junho de 2006. ISBN: 978-0500285992.

HARVEY, Janet - **Traditional Textiles of Central Asia**. Thames & Hudson, Londres: 15 de setembro de 1997. ISBN: 978-0500278758.

HERALD, Jackie - **Experimental Pattern Sourcebook**. Rockport Publishers: 1 de maio de 2010. ISBN: 1592535933.

HERNANDEZ, M. A. - **Barcelona Tile Designs**. The Pepin Press, Amsterdão: 23 de julho de 2008. ISBN: 978-9057681233.

HERNANDEZ, M. A. - **Havana Tile Designs**. The Pepin Press, Amsterdão: 29 de janeiro de 2008. ISBN: 9057681153.

HOME, Clare E. - **Geometric Symmetry in Patterns and Tilings**. 1ª ed. Woodhead Publishing, Inglaterra: 6 de novembro de 2000. ISBN: 1 85573 492 3.

HORNUNG, Clarence - **Traditional Japanese Stencil Designs**. Dover Publications: 1 de janeiro de 1985. ISBN: 978-0486247915.

HOWELL, Khristian - **Color + Pattern: 50 Playful Exercises for Exploring Pattern Design**. Rockport Publishers: 15 de julho de 2015. ISBN: 978-1631590412.

IRWIN, Kimberly - **Surface Design: for Fabric**. 1ª ed. Bloomsbury Publishing Plc. Inglaterra: 26 de março de 2015. ISBN: 9781501395277.

JACKSON, Lesley - **Twentieth-Century Pattern Design**. Princeton Architectural Press: 13 de junho de 2002. ISBN: 978-1568983332.

JACKSON, Lesley - **20th Century Pattern Design: Textile & Wallpaper Pioneers**. Mitchell Beazley: 11 de novembro de 2011. ISBN: 978-1845336745.

JERSTOP, Karin & KOHLMARK, Eva - **The Fabric Design Book: Understanding and Creating Patterns Using Texture, Shape & Color**. Lark Books: dezembro de 2000. ISBN: 978-1579901202.

JOHNSON, Ingrid & COHEN, Allen C. & SARKAR, Ajoy K. - **J.J. Pizzuto's Fabric Science**. 11ª ed. Bloomsbury Publishing Plc. Inglaterra: 26 de novembro de 2015. ISBN: 9781501395369.

JONES, Sue Jenkyn - **Fashion Design: O Manual do Estilista**. 2ª ed. Editorial Gustavo Gili, SA, Portugal: 2005. ISBN: 84-252-2038-6.

JOYCE, Carol - **Textile Design: The Complete Guide to Printed Textiles for Apparel and Home Furnishing**. Watson-Guptill: 1 de setembro de 1997. ISBN: 978-0823053261.

JUSTEMA, William - **Pattern: A Historical Panorama**. 1ª ed. Van Nostrand Reinhold Inc., U.S.: 1968. ISBN: 0821206656.

JUSTEMA, William - **The Pleasures of Pattern**. 1ª ed. Van Nostrand Reinhold Inc., U.S.: 1968. ISBN: 0442245319.

KANDINSKY, Wassily - **Point and Line to Plane**. Dover Publications: 1 de setembro de 1979. ISBN: 978-0486238081.

KANDINSKY, Wassily - **Kandinsky: Russian and Bauhaus Years, 1915-1933**. Solomon R Guggenheim Museum: dezembro de 1983. ISBN: 978-0892070442.

KANDINSKY, Wassily - **Wassily Kandinsky: Concerning the Spiritual in Art**. CreateSpace Independent Publishing Platform: 11 de junho de 2010. ISBN: 978-1453627426.

KERLOGUE, Fiona G. & SOSROWARDOYO, Tara - **Batik Design, Style & History**. Thames & Hudson, Londres: 15 de novembro de 2004. ISBN: 978-0500284773.

KETTLEY, Sarah - **Designing with Smart Textiles**. 2ª ed. Bloomsbury Publishing Plc. Inglaterra: 2 de junho de 2016. ISBN: 9781472569158.

KIELY, Orla - **Pattern**. Conran: 1 de setembro de 2011. ISBN: 978-1840915815.

KRAWCZYK, Lynn - **Intentional Printing: Simple Techniques for Inspired Fabric Art**. Interweave, Fort Collins: 7 de abril de 2014. ISBN: 978-1620330562.

KÜHLHORN, Lotta - **Designing Patterns for Decoration, Fashion and Graphics**. 1ª ed. Gestalten, U.S.: 14 de março de 2014. ISBN: 3899555155.

LINCOLN, Frances - **Pocket Patterns: Over 100 Designs to Colour on the Go**. Frances Lincoln Limited Publishers, U.K.: 1 de maio de 2014. ISBN: 978-0711235571.

LINDSAY, Kenneth C. & VERGO, Peter - **Kandinsky: Complete Writings on Art**. Da Capo Press: 22 de março de 1994. ISBN: 978-0306805707.

MACKRELL, Alice - **Shawls, Stoles and Scarves**. Drama Pub: fevereiro de 1986. ISBN: 978-0713448764.

MCCALLUM, Graham Leslie - **5000 Flower & Plant Motifs**. Batsford: 4 de outubro de 2011. ISBN: 978-1906388928.

MELLER, Susan & ELFFERS, Joost - **Textile Designs: 200 Years of Patterns for Printed Fabrics Arranged by Motifs, Colour, Period and Design**. Thames & Hudson Ltd: 29 de abril de 2002. ISBN: 978-0500283653.

MELLER, Susan, et al. - **Russian Textiles: Printed Cloth for the Bazaars of Central Asia**. Harry N. Abrams, Nova Iorque: 1 de setembro de 2007. ISBN: 978-0810993815.

MENDOZA, D. Hurtado de - **Decorative Patterns from Portugal**. The Pepin Press, Amsterdão: 15 de março de 2007. ISBN: 978-9057680991.

NAKAMURA, Shigeki - **Pattern Sourcebook: Around the World: 250 Patterns for Project**. Rockport Publishers: 1 de setembro de 2008. ISBN: 978-1592534968.

NAKAMURA, Shigeki - **Pattern Sourcebook: Chinese Style: 250 Patterns for Project and Designs**. Rockport Publishers: 1 de setembro de 2008. ISBN: 978-1592534975.

NAKAMURA, Shigeki - **Pattern Sourcebook: Japanese Style 2: 250 Patterns for Project and Designs**. Rockport Publishers: 1 de junho de 2009. ISBN: 978-1592535606.

NAKAMURA, Shigeki - **Pattern Sourcebook: Japanese Style: 250 Patterns for Project and Designs**. Rockport Publishers: 1 de setembro de 2008. ISBN: 978-1592534982.

NAKAMURA, Shigeki - **Pattern Sourcebook: Nature 1: 250 Patterns for Project and Designs**. Rockport Publishers: 1 de julho de 2009. ISBN: 978-1592535583.

NAKAMURA, Shigeki - **Pattern Sourcebook: Nature 2: 250 Patterns for Project and Designs**. Rockport Publishers: 1 de julho de 2009. ISBN: 978-1592535590.

NEWALL, Diana & UNWIN, Christina - **The Chronology of Pattern**. Bloomsbury Publishing Plc, Londres: 21 de novembro de 2011. ISBN: 9781408126417.

NOBLE, Marty - **Thai Decorative Designs**. Dover Publications: 24 de julho de 2008. ISBN: 978-0486465616.

NOBLE, Marty - **Traditional Designs from India**. Dover Publications: 24 de março de 2006. ISBN: 978-0486448152.

O'MEARA, Kristi & KEIFFER, Audrey Vistoria - **The Pattern Base: Over 550 Contemporary Textile and Surface Designs**. Thames & Hudson Ltd: 16 de março de 2015. ISBN: 978-0500291795.

ORBAN-SZONTAGH, Madeleine - **Japanese Floral Patterns and Motifs**. Dover Publications: 1 de maio de 1990. ISBN: 978-0486263304.

OUCHI, Hajime - **Japanese Optical and Geometrical Art**. Dover Publications: 1 de junho de 1977. ISBN: 978-0486235530.

PARRY, Linda - **Textiles of the Arts & Crafts Movement**. Thames & Hudson: 17 de abril de 2005. ISBN: 978-0500285367.

PEPIN® - **1950s Floral Graphic**. The Pepin Press, Amesterdão: 31 de janeiro de 2012. ISBN: 978-9057681615.

PEPIN® - **1960s Paisley**. The Pepin Press, Amesterdão: 16 de março de 2012. ISBN: 978-9057681639.

PEPIN® - **Art Nouveau Designs: Vol. 1 Gift & Creative Papers**. The Pepin Press, Amesterdão: 16 de março de 2011. ISBN: 9789460090134.

PEPIN® - **Baroque Patterns**. The Pepin Press, Amesterdão: 1 de maio de 2006. ISBN: 978-9057680335.

PEPIN® - **Batik Patterns**. The Pepin Press, Amesterdão: 1 de novembro de 2005. ISBN: 978-90-5768-004-5.

PEPIN® - **Chinese Patterns: Vol. 35 Gift & Creative Papers**. The Pepin Press, Amesterdão. ISBN: 9789460090479.

PEPIN® - **Decorative Patterns from Italy**. The Pepin Press, Amesterdão: 8 de outubro de 2008. ISBN: 978-9057681257.

PEPIN® - **Embroidery**. The Pepin Press, Amesterdão: 5 de julho de 2002. ISBN: 978-9057680380.

PEPIN® - **Fancy Designs 1920**. The Pepin Press, Amesterdão: 1 de fevereiro de 2005. ISBN: 978-9057680601.

PEPIN® - **Floral Patterns**. The Pepin Press, Amesterdão: 29 de junho de 1999. ISBN: 978-1570624780.

PEPIN® - **Gothic Patterns**. The Pepin Press, Amesterdão: 1 de novembro de 2006. ISBN: 978-9057680922.

PEPIN® - **Graphics 1900**. The Pepin Press, Amesterdão: 16 de março de 2011. ISBN: 978-9057681554.

PEPIN® - **Ikat: Patterns from Indonesia, Malaysia and India**. The Pepin Press, Amesterdão: 30 de outubro de 2003. ISBN: 978-9057680588.

PEPIN® - **Islamic Designs**. The Pepin Press, Amesterdão: 16 de junho de 2009. ISBN: 978-9057681219.

PEPIN® - **Japanese Patterns: Vol. 40 Gift & Creative Papers**. The Pepin Press, Amesterdão: 16 de março de 2011. ISBN: 9789460090523.

PEPIN® - **Kimono Patterns**. The Pepin Press, Amesterdão: 15 de fevereiro de 2007. ISBN: 978-9057681004.

PEPIN® - **Medieval Patterns**. The Pepin Press, Amesterdão: 31 de dezembro de 2004. ISBN: 9057680270.

PEPIN® - **Persian Designs: Artists' Colouring Book**. The Pepin Press, Amesterdão: 16 de junho de 2009. ISBN: 978-9057681301.

PEPIN® - **Renaissance Patterns**. The Pepin Press, Amesterdão: 1 de março de 2005. ISBN: 978-9057680342.

PEPIN® - **Repeating Patterns 1100-1800**. The Pepin Press, Amesterdão: 23 de julho de 2008. ISBN: 978-9057681196.

PEPIN® - **Tapestry-Tapisserie**. The Pepin Press, Amesterdão: 13 de novembro de 2007. ISBN: 978-9057681134.

PEPIN® - **Textile Motifs of India**. The Pepin Press, Amesterdão: 25 de março de 2008. ISBN: 978-9057680755.

PEPIN® - **Traditional Dutch Tile Designs**. The Pepin Press, Amesterdão: 1 de março de 2005. ISBN: 978-9057680229.

PEPIN® - **Turkish Designs: Artists' Colouring Book**. The Pepin Press, Amesterdão: 28 de abril de 2014. ISBN: 978-9460098017.

PEPIN® - **Weaving Patterns**. The Pepin Press, Amesterdão: 1 de novembro de 2005. ISBN: 978-9057680304.

PIE Books - **Modern Patterns of Japan**. PIE Books: 20 de fevereiro de 2010. ISBN: 978-4894448193.

PLUCKROSE, Henry Arthur - **Pattern: Math Counts**. Childrens Pr: setembro de 1995. ISBN: 978-0516454559.

PROCTOR, Richard M. & LEW, Jennifer F. - **Surface Design for Fabric**. Univ of Washington Pr: agosto de 1995. ISBN: 978-0295974460.

QUINN, Bradley - **Textile Designers at the Cutting Edge**. Laurence King Publishing: 23 de fevereiro de 2009. ISBN: 978-1856695817.

RAND, Paul - **Design, Form, and Chaos**. 1ª ed. Yale University Press: 31 de março de 1993. ISBN: 978-0300055535.

RENFREW, Elinor & Colin - **Developing a Fashion Collection**. 2ª ed. Bloomsbury Publishing Plc. Inglaterra: 25 de fevereiro de 2016. ISBN: 9782940496730.

RIEBER, Marie-Theresa - **Liberty: British Colour Pattern**. Goodman Books: 2 de dezembro de 2013. ISBN: 978-1847960719.

RIFFEL, Mélanie & ROUART, Sophie - **Toile de Jouy: Printed Textiles in the Classic French Style**. Thames & Hudson, Londres: 27 de outubro de 2003. ISBN: 978-0500511497.

ROESSING, H. - **2286 Traditional Stencil Designs**. Dover Publications, Estados Unidos: 10 de setembro de 1991. ISBN: 978-0486268453.

RUTHSCHILLING, Evelise Anicet - **Design de Superfície**. UFRGS: 1 de janeiro de 2009. ISBN: 9788538600350.

SAFER, Samantha Erin - **V&A Pattern: Modern British Designers**. Victoria & Albert Museum, U.K.: 1 de abril de 2012. ISBN: 978-1851776818.

SAN MARTÍN, Macarena - **Pattern in Fashion**. Evergreen: 1 de junho de 2009. ISBN: 978-3836511698.

SAVOIR, Lou Andrea - **Patterns Design: Applications & Variations**. Rockport Publishers: 1 de novembro de 2007. ISBN: 1592533795.

SAYER, Chloë - **Textile from Mexico**. British Museum Press, U.K.: 7 de março de 2002. ISBN: 978-0714125626.

SCHMIDT, Christine - **Print Workshop**. Potter Craft: 7 de fevereiro de 2011. ISBN: 978-0307586544.

SCHWEGLER, Robert A. - **Patterns of Exposition**. Longman: 15 de outubro de 2011. ISBN: 978-0205220458.

SGUERA, Vincenzo - **New Age Textures**. Arkivia Books Srl, Itália: 1 de julho de 2006. ISBN: 9788888766003.

SGUERA, Vincenzo - **Tecno Pop Textures (Pop Series) (Vol. 1)**. Arkivia Books Srl, Itália: 2010. ISBN: 9788888766010.

SHACKLETON, Emma & CAMPBELL, Sarah - **The Collier Campbell Archive: 50 Years of Passion in Pattern**. Ilex Press: 10 de dezembro de 2012. ISBN: 978-1908150820.

SHIH, Joy - **Forties Fabrics**. Schiffer Publishing, Estados Unidos: 1 de julho de 2007. ISBN: 978-0764301988.

SIMON-ALEXANDER, Shabd - **Tie Dye: Dye it, Wear it, Share it**. Potter Craft: 4 de junho de 2013. ISBN: 978-0307965738.

SOUTHAN, Mandy - **Shibori Designs and Techniques**. Search Press Ltd: 12 de setembro de 2008. ISBN: 978-1844482696.

SPRING, Chris - **African Textiles Today**. British Museum Press, U.K.: 1 de outubro de 2012. ISBN: 978-0714115597.

STEGENGA, Wil - **Geometric Patterns and Designs: for Artists and Craftspeople**. Dover Publications: 6 de dezembro de 2002. ISBN: 978-0486423081.

STEVENS, Peter S. - **Handbook of Regular Patterns: An Introduction to Symmetry in Two Dimensions**. The MIT Press, U.K.: 26 de abril de 1981. ISBN: 0262690888.

STYLE, Bowie - **Print & Pattern: Geometric**. Laurence King Publishing: 19 de janeiro de 2015. ISBN: 978-1780674148.

STYLE, Bowie - **Print & Pattern: Kids**. Laurence King Publishing: 13 de agosto de 2013. ISBN: 978-1780673004.

STYLE, Bowie - **Print & Pattern**. Laurence King: 1 de março de 2010. ISBN: 978-1856696463.

STYLE, Potter - **How to Tie a Scraf: 33 Styles**. Fairchild Books & Visuals, Londres: 20 de novembro de 2013. ISBN: 978-0870055133.

SURYA, Shirley - **Patterns: Design, Architecture, Interiors**. DOM Publishers: 30 de março de 2009. ISBN: 978-3938666715.

TERASHIMA, Ayako - **Pattern Factory**. HarperDes: 22 de setembro de 2009. ISBN: 978-0061885730.

THOMPSON, Henrietta & WHITTINGTON, Neal - **Remake it: Clothes**. Thames & Hudson, USA: 30 de setembro de 2012. ISBN: 978-0500516324.

UDALE, Jenny - **Textiles and Fashion**. 2ª ed. Bloomsbury Publishing Plc. Inglaterra: 30 de janeiro de 2014. ISBN: 9782940447688.

VAN LEMMEN, Hans - **5000 Years of Tiles**. Smithsonian, Washington, D.C.: 22 de outubro de 2013. ISBN: 978-1588343987.

VICTIONARY - **Simply Pattern**. Victionary: 1 de agosto de 2008. ISBN: 978-9889822989.

VÖLKER, Angela & PICHLER, Ruperta - **Textile of the Wiener Werkstätte 1910-1932**. Thames & Hudson, Londres: 17 de novembro de 2004. ISBN: 978-0500285183.

WAKISAKA, Katsuji - **Katsuji Wakisaka: Japanese Textile Designer**. PIE Books: 6 de novembro de 2012. ISBN: 978-4756242686.

WATERMAN, V. Ann - **Surface Pattern Design: A Handbook of How to Create Decorative and Repeat Patterns for Designers and Students**. Hastings House Pub: abril de 1984. ISBN: 978-0803867796.

WILSON, Sandra Duran & MCELROY, Darlene - **Alternative Art Surface: Mixed-Media Techniques for Painting on More Than 35 Different Surfaces**. North Light Books, Califórnia: 23 de maio de 2014. ISBN: 978-1440329449.

ZAMKOFF, Bernard & PRICE, Jeanne - **Basic Pattern Skills for Fashion Design**. 2ª ed. Bloomsbury Publishing Plc. Inglaterra: 7 de agosto de 2009. ISBN: 9781563678349.

ZEIXS - **Exciting World of Pattern Design**. Feierabend Unique Books: 25 de março de 2010. ISBN: 978-3939998396.

9. 2. Artigos

GONÇALVES, Albertino - **Métodos e Técnicas de Investigação Social I - Programa, Conteúdo e Métodos de Ensino Teórico e Prático**. Relatório apresentado à Universidade do Minho para Provas de Agregação no Grupo Disciplinar de Sociologia. Instituto de Ciências Sociais, 2004.

STEEN, Lynn Arthur - **The Science of Patterns**. Science, Vol. 240. 29 de abril de 1988.

STEEN, Lynn Arthur - **Reflections on Mathematical Patterns, Relationships, and Functions**. St. Olaf College. Minnesota: 1998.

9. 3. Referências On-Line

BABA, Nahed - **Digital Imaging and Design Experimentation in Textile Printing Education**. International Journal of Visual Design [Em linha]. Emirados Árabes Unidos, 2014. University of Sharjah [Consultado a 12 de janeiro de 2016]. Disponível em: <<http://web.b.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?sid=450ed206-4c67-4de7-a196-479ea6139f3a%40sessionmgr115&vid=3&hid=110>>.

BOWLES, Melanie - **Textile Design** [Em linha]. Disponível em: <melaniebowles.co.uk>.

CHRISTIE, Archibald H. - **Traditional methods of pattern designing: an introduction to the study of the decorative art** [Em linha]. 2ª ed. Clarendon Press, Oxford: 1932 [Consultado a 4 de dezembro de 2015]. Disponível em: <<https://archive.org/details/traditionalmetho00chririch>>.

COFFEEPASTE - **Design de Padrões para Estamparia - Curso de Curta Duração** [Em linha]. Disponível em: <<http://coffeepaste.com/anuncios/design-de-padroes-para-estamparia-curso-de-curta-duracao/>>.

CUSTOMINK, Design T-shirts Online - **Screen Printing vs. Digital Printing** [Em linha]. Disponível em: <http://www.customink.com/help_center/screen-vs-digital-printing>.

DEVLIN, Keith - **Patterns? What patterns?**. Devlin's Angle [Em linha]. 1 de Janeiro de 2012 [Consultado a 31 de março de 2016]. Disponível em: <<http://devlinsangle.blogspot.pt/2012/01/patterns-what-patterns.html>>.

ENCYCLOPEDIA OF PRINTMAKING ART - **Silkscreen Printing: Serigraphy, Silkscreen Prints, History, Types, Famous Screenprints** [Em linha]. Disponível em: <<http://www.visual-arts-cork.com/printmaking/screen-printing.htm>>.

ENVATOTUTS - **A Beginner's Guide to Digital Textile Printing** [Em linha]. Disponível em: <<http://design.tutsplus.com/tutorials/a-beginners-guide-to-digital-textile-printing--vector-3189>>.

FILS, Estudio de Diseño Textil - **Diseño de Estampas Textiles y Pattern** [Em linha]. Disponível em: <<http://textilesjimenapalacios.blogspot.pt>>.

FIRST2PRINT - **Digital Fabric Printing Basics** [Em linha]. Disponível em: <<http://www.first2print.com/digital-fabric-printing-basics.cfm>>.

ISSUU.COM - **Beautiful Pattern - Struttire Grafiche del design tessile** [Em linha]. Disponível em: <http://issuu.com/auricha/docs/tesi_beautiful_pattern>.

JACHIMOWICZ, Leah - **Style Your Way into a Textile Design Career**. The Art Career Project [Em linha]. San Diego, CA (2014) [Consultado a 23 de fevereiro de 2016]. Disponível em: <<http://www.theartcareerproject.com/textile-design/553/>>.

PATTERN OBSERVER - **Book Review: The Chronology of Pattern** [Em linha]. Disponível em: <<http://patternobserver.com/2014/04/01/21980/>>.

QUÉ HACER EN MURCIA - **Asociación Arteca: Serigrafía Textil Rapport** [Em linha].

Disponível em: <<http://www.quehacerenmurcia.com/articulo/asociacion-arteca-serigrafia-textil-rapport>>.

STEEN, Lynn Arthur - **Pattern: New Approaches to Numeracy** [Em linha]. [Consultado a 31 de março de 2016]. Disponível em:

<<http://www.stolaf.edu/people/steen/Papers/pattern.pdf>>.

TEONLINE.COM - **Printing Process** [Em linha]. Disponível em:

<<http://www.teonline.com/knowledge-centre/printing.html>>.

10. Anexos

10. 1. Anexo nº 1 - Processo Serigráfico (LANG, 2012)

Passo 1 - Desenho: “Tudo começa com o trabalho do designer, que geralmente junto com o designer do produto estuda qual será o estilo da estampa, as cores, o tipo, os efeitos, a localização, etc. Baseado neste planejamento, o designer cria o desenho da estampa, que nesta parte do processo é chamado de arte.”



Fig. X: Exemplo de trabalho em ADOBE ILLUSTRATOR. Fonte:

<<http://estampaweb.com/2011/06/o-processo-de-serigrafia-silk-screen/>>.

[Consultado a 20 de Maio de 2016].

Passo 2 - Separação / Seleção de cores: “A arte (ou design) é criada geralmente em softwares de ilustração vetorial como o CORELDRAW e o ADOBE ILLUSTRATOR. Depois de pronta deve ser feita a separação de cores, pois a serigrafia exige que cada cor seja gravada numa matriz diferente, para que, quando estampadas todas juntas formem a figura colorida.” (Ver vídeo: <<https://www.youtube.com/watch?v=bSTQg872XBA>>)

Passo 3 - Impressão de fotólitos / Negativos: “Agora é chegada a hora de imprimir os fotólitos (também chamados por alguns de negativos, vegetais, poliéster, entre outros). A qualidade da separação das cores e dos fotólitos vai influenciar diretamente a qualidade da estampa. De nada vai adiantar uma arte bem desenhada se as cores não encaixarem perfeitamente na hora de serigrafar.”



Fig. X: Exemplo de fotólitos sobre a tela. Fonte: <<http://estampaweb.com/2011/06/o-processo-de-serigrafia-silk-screen/>>. [Consultado a 20 de Maio de 2016].

Passo 4 - Gravação de matrizes: “Depois de impressos os fotólitos, os mesmos são enviados para a gravação das matrizes. As matrizes são quadros de metal ou madeira com uma tela bem esticada, onde é passada uma emulsão fotossensível que em contato com uma fonte de luz UV endurece onde não está o fotólito, permitindo assim a revelação da arte.” (Ver vídeo: <<https://www.youtube.com/watch?v=VNSyJPQKevY>>)

Passo 5 - Preparação das soluções: “Nesta etapa ocorre a preparação do material usado na estampa. É feito o registo das matrizes para que o encaixe seja perfeito, as cores são misturadas, os rodos preparados, entre outros.”



Fig. X: Soluções para serigrafia. Fonte: <<http://estampaweb.com/2011/06/o-processo-de-serigrafia-silk-screen/>> [Consultado a 20 de Maio de 2016].

Passo 6 - Impressão: “É nesta hora que a magia acontece: a arte desenhada em computador se transforma em algo real, estampado sobre uma peça de vestuário.”

(Ver vídeo: <<https://www.youtube.com/watch?v=HCLcPRbvzpE>>)

(Ver vídeo: <<https://www.youtube.com/watch?v=r4q1k89hx0s>>)

Passo 7 - Secagem e cura das tintas: “A pré-secagem das estampas geralmente é feita com sopradores térmicos e flash cure. As tintas à base d’água curam à temperatura ambiente, já plásticos precisam de uma cura em estufas.”

(Ver vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=g-CNzUOc_gk>)

Passo 8 - Limpeza dos equipamentos: “Por fim, são limpas as matrizes e rodos para que estejam em perfeito estado na próxima utilização.”

10. 2. Anexo nº 2 - Entrevista realizada a designers, no Trabalho de Investigação Exploratória e Descritiva apresentado ao Professor Santos Silva na disciplina de Macrotendências e Investigação no 1º ano do Mestrado de Branding e Design de Moda (2015)

“Olá,

O meu nome é Renata Paulo, sou portuguesa, estou a frequentar o Mestrado de Branding e Design de Moda em Lisboa e neste momento estou a realizar um Trabalho de Investigação Exploratória e Descritiva, por este motivo estou a entrar em contacto consigo.

O meu trabalho consiste na Estamparia Têxtil, escolhi este tema porque adoro a área dos padrões, mais especificamente vou falar só dos têxteis na Moda. Mesmo antes de começar a pesquisa para este trabalho, já conhecia o seu trabalho e achei muito bom. Gostava de saber se posso contar consigo para me ajudar neste meu projeto que pode ser o início da minha dissertação. Se poder retirar um pouco do seu tempo a responder a minha entrevista agradecia, podem ser respostas simples e rápidas, não quero ocupar muito o seu tempo.

Realizei as perguntas dedicadas ao designer, mas se se trata de um artista gostava que tenta-se responder na mesma, obrigado.

Perguntas:

1. Costuma trabalhar muito com têxteis?
2. Trabalha para marca própria ou para outras marcas? Quais?
3. Há quanto tempo trabalha a criar padrões?
4. Como começou a trabalhar a criar padrões? Há quanto tempo? Tem que idade, se me permite perguntar?
5. Há quanto tempo aplica os seus padrões em têxteis?
6. Que tipo de produtos têxteis produz? Ou produzem com os seus padrões?
7. Segue as tendências da moda, cores, formas, temas?
8. Onde realiza a pesquisa de tendências?
9. Que tipo de estilo (tendência) considera o seu?
10. Qual é o seu processo de criação?
11. Como começa o seu processo de criação?
12. Como desenvolve o seu processo de criação?
13. Como faz a arte final para impressão?
14. Que tipo de programas e *gadgets* utiliza para desenhar no computador?
15. Que tipo de processos de impressão em têxteis costuma usar?
16. Qual o processo que usa mais? Qual defini como o que proporciona melhor qualidade na peça final?

São muitas perguntas, mas penso que são de resposta rápida.

Permita-me que possa divulgar o seu nome, site e entrevista?

Agradeço a sua colaboração,

Divulgarei consigo o meu projeto assim que terminar e entregar.

Os melhores cumprimentos e continuação de bom trabalho,

Renata Paulo”

“Hello, My name is Renata Paulo, I am Portuguese, I am attending the Master of Branding and Fashion Design in Lisbon and currently I am conducting a Exploratory Research Working Descriptive and for this reason I am to contact you.

My work is in Textile Printing, chose this theme because I love the area of pattern design, specifically I will talk only of textiles in Fashion. Even before starting the research for this work, already knew your work and I think is very good. I wonder if I can count on you to help me in this project that can be the beginning of my master's degree dissertation. If you can take some of your time to answer my interview I appreciate, can be simple and quick answers, I don't really want to occupy your time.

Questions:

1. Do you usually work with textiles?
2. Do you work for your own brand or other brands? Which Ones?
3. How long you create patterns?
4. How do you start to work creating patterns? How long? How old are you, if I may ask?
5. How long applies your patterns in textiles?
6. What kind of textile you produce? Or produce to your standards?
7. Do you follow the fashion trends, colors, shapes and themes?
8. Where does you search trends?
9. What kind of style (trend) you considers your work?
10. What is your creative process?
11. How do you start your creative process?
12. How do you develop yours patterns designs?
13. How does you the artwork for printing?
14. What kind of programs and gadgets you use to draw on the computer?
15. What kind of printing processes on textiles often you use?
16. What is the process that you use more, and that provides better quality in the final piece?

There are many questions, but I think It's quick response.

Let me may disclose your name, website and interview?

I'm sorry for my english, I don't know if it's right, I hope you understand. :)

Thank you for your cooperation,

I can divulge my work whit you when it's complete and deliver.

Best wishes and keep up the good work,

Renata Paulo”

10. 3. Anexo nº 3 - Resposta de Magnus Riise à Entrevista (2015)

“Hello Renata,

Nice to hear from you. I can do my best to help, but I haven't been working with fashion design a lot :) I don't mind, my english is not my first language either, so I'm not the best myself. You never learn if you don't try, right? :)

First, can I just ask how you found my website? It's always interesting to know where people find my work online :)

I'll try to answer your questions as good as I can. I'm sorry if I don't understand fully all your questions, or if my english is difficult to understand.

1. Do you usually work with textiles?

M: No, I mainly work with book cover design, but I have worked with textile design as well. I have made surface pattern for a small swimwear collection in London, as you can see on my website. I have also made surface patterns for pocket squares for mens accessories for a client in Brazil. I have also just started working with a designer from Hong Kong, designing patterns for scarves, handbags, wallets and stuff like that, for her AW15-16 collection.

2. Do you work for your own brand or other brands? Which Ones?

M: I work for other brands. I work freelance with all kinds of projects and clients. For textiles, I can mention Shark Swimwear in London, but I'm afraid I can't name drop the other clients, since the work is not finished and yet to be released.

3. How long you create patterns?

M: I graduated with a BA in illustration and graphic design back in 2008, and I have always been interested in creating patterns, but 2015 is my third year as a freelancer, and that is where I really started focusing on surface pattern design, and reaching out for clients in that field. Before that I was working in a marketing department for a shoe company, making ads.

4. How do you start to work creating patterns? How long? How old are you, if I may ask?

M: I took module 2 and 3 of ABSPD (The art and business of surface pattern design) in 2012 with Rachael Taylor, which is an online class in 10 weeks. I learned a lot about the business, which was new to me at that time. In school, graphic design was my main focus, and there was no teaching in surface design and patterns. I feel kind of a newbie in this field.

I'm 33 years old.

5. How long applies your patterns in textiles?

M: I started working with my first client for textiles in may 2013. (shark swimwear)

6. What kind of textile you produce? Or produce to your standards?

M: I don't produce anything myself.

7. Do you follow the fashion trends, colors, shapes and themes?

M: Yes and no. The first time I had to look at trend reports and considering colour trends and themes is for my latest client (se nr 1.)

8. Where does you search trends?

M: I use google a lot, and pinterest and Stylesight trend reports sent by my client.

9. What kind of style (trend) you considers your work?

M: I guess I have a graphic and clean style. Bold shapes and a lot of colours. I work mainly in Illustrator, and not so much in photoshop. I try not to look at trends when it comes to developing my own style, just do what feels right for me, and what I like to do.

10. What is your creative process?

M: That is a difficult question to answer. My process can be different from project to project. Sometimes I just have an idea in mind and work from there, other times I have a brief from a client and listen to what they need and want.

11. How do you start your creative process?

M: Usually I just start doodling in Illustrator, and looking on pinterest or books depending what I am going to do.

12. How do you develop yours patterns designs?

M: I develop my patterns in Adobe Illustrator.

13. How does you the artwork for printing?

M: My clients tell me how they want it, and they do the rest, sending the work to the manufacturer.

14. What kind of programs and gadgets you use to draw on the computer?

M: Pen and paper sometimes, but usualle I just start in Illustrator. I'm not very good at sketching by hand. I wish though, haha!

15. What kind of printing processes on textiles often you use?

M: I'm not sure, I send my Illustrator document to my clients, and they do the rest of the process

16. What is the process that you use more, and that provides better quality in the final piece?

M: See above.

I hope you get response from someone with better experience in your field, but hopefully you got something out of it.

Lots of luck with your research and with your master's degree.

I wish you all the best,

Regards,

Magnus Riise

surface pattern / design / illustration

www.magnusriise.no”

10. 4. Anexo nº 4 - Resposta de Keren McConnell à Entrevista (2015)

“Hi Renata,

See my answers in red.

Questions:

1. Do you usually work with textiles? yes

2. Do you work for your own brand or other brands? Which Ones?

BHS, Topshop, Evans, Arcadia group, Koovs, Boux Avenue

3. How long you create patterns? I have been designing prints for 27 years

4. How do you start to work creating patterns? How long? How old are you, if I may ask? I'm 49. I started designing prints for a friend who had a print studio

5. How long applies your patterns in textiles?

6. What kind of textile you produce? Or produce to your standards?

I only design, no manufacturing. I design all over and placement prints for mens and ladies jersey, knitwear, swimwear, lingerie, wovens

7. Do you follow the fashion trends, colors, shapes and themes? Sometimes

8. Where does you search trends? I research in the shops, vintage shops and markets, in London, on blogs, magazines and on WGSN

9. What kind of style (trend) you considers your work?

Commercial high street / volume

10. What is your creative process? I pin ideas onto Pinterest and then choose several images to blend ideas together for inspiration

11. How do you start your creative process?

Usually from the customer's brief

12. How do you develop yours patterns designs?

Hand drawing, then scan and manipulate in Photoshop or Illustrator

13. How does you the artwork for printing?

14. What kind of programs and gadgets you use to draw on the computer? Wacom tablet, digital camera, scanner, Photoshop, Illustrator

15. What kind of printing processes on textiles often you use?

Screen print

16. What is the process that you use more, and that provides better quality in the final piece? Screen print

Kind regards,

Keren McConnell

www.mcconnelldesign.co.uk”

10. 5. Anexo nº 5 - Entrevista realizada ao técnico do Laboratório de Tinturaria e Estampagem da UBI, no Trabalho de Investigação Exploratória e Descritiva apresentado ao Professor Santos Silva na disciplina de Macrotendências e Investigação no 1º ano do Mestrado de Branding e Design de Moda (2015)

“Olá, O meu nome é Renata Paulo, estou a frequentar o Mestrado de Branding e Design de Moda da UBI em Lisboa, no IADE, e neste momento estou a realizar um Trabalho de Investigação Exploratória e Descritiva, na disciplina de Macrotendências e Investigação lecionada pelo Professor Manuel Santos Silva, por este motivo estou a entrar em contacto consigo. O meu trabalho consiste na Estamparia Têxtil, escolhi este tema porque adoro a área dos padrões, mais especificamente vou falar só dos têxteis na Moda. A minha intenção é conseguir informação sobre os vários métodos de impressão têxtil, o Professor Santos Silva disse-me para entrar em contacto consigo. Gostava de saber se posso contar consigo para me ajudar neste meu projeto que pode ser o início da minha dissertação. Se poder retirar um pouco do seu tempo a responder a minha entrevista agradecia, podem ser respostas simples e rápidas, não quero ocupar muito o seu tempo.

Perguntas:

1. Que tipo de processos de impressão em têxteis realizam na UBI?
2. Que tipo de processos de impressão em têxteis existem?
Eu conheço a serigrafia porque já realizei, a sublimação já vi tecidos mas nunca vi ser feito, outras como manchar tecido (tinta indigo por exemplo), criar nuances nos tecidos também não conheço como se fabrica.
3. Tenho a noção que o fabrico em pequenas quantidades nada tem a haver com o fabrico de grandes, consegue-me explicar quais as principais diferenças?
4. Que tipo de tintas são usadas? Depende do processo?
5. Como se constrói a arte final da estampa para ir para impressão? Existe algum ficheiro específico ou programa?
6. É possível imprimir o *rapport* de que tamanho mínimo a que tamanho máximo? Depende do tamanho da máquina impressora? Qual ou quais tem disponível no laboratório?
7. Que tipo de programas aconselha a trabalhar para criar os projetos (estampas) para impressão?
8. Como funcionário de um laboratório numa escola, quais as estampas mais realizadas em termos de tendências? Exemplos: flores, manchas, etc...

São muitas perguntas, mas penso que são de resposta rápida. Permita-me que possa divulgar o seu nome e entrevista? Agradeço a sua colaboração, Divulgarei consigo o meu projeto assim que terminar e entregar. Os melhores cumprimentos e continuação de bom trabalho, Renata Paulo”

10. 6. Anexo nº 6 - Resposta do Sr. Machado à Entrevista (2015)

“Bom dia Renata

Aqui vão algumas respostas

1. Que tipo de processos de impressão em têxteis realizam na UBI?

Na UBI existe uma mesa de estampar pelo processo convencional ao quadro e uma máquina de estampar pelo processo digital através de impressão

2. Que tipo de processos de impressão em têxteis existem?

Para além das que já mencionei (estampagem convencional com quadro plano e com rolo, e impressão digital) existem ainda entre outros, o processo por transferência, onde uma estampagem feita previamente em papel é transferida posteriormente para o tecido através de uma prensagem a alta temperatura. Este é um processo aplicado em algumas fibras sintéticas sobretudo em tecidos de poliéster.

As Reservas mecânicas (Tie Dye) e o Batikue embora feitos por meio de tingimentos também dão uma apresentação final similar à impressão.

O processo de estampagem convencional é similar à serigrafia. O processo por sublimação está inserido na estampagem por transferência. Não sei de que tipos de manchamentos está a falar. Qualquer tingimento que não leve uma agitação do banho ou da matéria geralmente provoca manchamentos. As nuances penso estar a referir-se ao degradê. Este é um processo de tingimento onde parte do substrato vai deixando de estar gradualmente em contacto com o banho de tingimento deixando ai a matéria com uma coloração menos intensa e de uma forma gradual.

3. Tenho a noção que o fabrico em pequenas quantidades nada tem a haver com o fabrico de grandes, consegue-me explicar quais as principais diferenças?

O processo acaba por ser o mesmo. É claro que fazer grandes quantidades numa impressora digital ainda é insuportável sobretudo pela lentidão do processo na impressão. No processo convencional está tudo mecanizado. O que leva mais tempo é a preparação dos desenhos e a separação das cores para a gravação dos quadros ou rolos.

4. Que tipo de tintas são usadas? Depende do processo?

Os corantes utilizados têm mais a ver com composição da matéria a tingir ou a estampar. Se for lã leva uns corantes, se for poliéster leva outros etc. Pelo processo digital são utilizados os mesmos pigmentos para todas as composições.

5. Como se constrói a arte final da estampa para ir para impressão? Existe algum ficheiro específico ou programa?

Se for pelo processo convencional de estampar é um processo minucioso e demorado de preparação, separação das cores e gravação nos quadros ou rolos. Existem programas que ajudam muito neste trabalho.

Se for pelo processo de impressão digital não necessita de qualquer separação de cores já que funciona como uma impressora de papel com um software próprio. Até uma foto se pode imprimir

6. É possível imprimir o *rapport* de que tamanho mínimo a que tamanho máximo? Depende do tamanho da máquina impressora? Qual ou quais tem disponível no laboratório?

Pelo processo convencional o *raport* não pode ter mais que as dimensões do quadro ou do rolo. Na UBI não temos equipamento para gravar quadros.

Pelo processo digital esse problema não se põe. O *raport* pode ir até à largura total do tecido.

7. Que tipo de programas aconselha a trabalhar para criar os projetos (estampas) para impressão?

Para impressão digital pode imprimir diretamente ficheiros em formato TIF ou PDF. Se quiser trabalhar uma imagem qualquer programa de fotografias serve (Photoshop por exemplo).

8. Como funcionário de um laboratório numa escola, quais as estampas mais realizadas em termos de tendências?

Exemplos: flores, manchas, etc...

Se está a referir-se aos quadros não temos muitos, e aí a escolha está muito limitada. Na impressora digital esse problema não existe. As tendências têm a ver com a própria moda e época.

Espero ter respondido

Bom trabalho”

10. 7. Anexo nº 7 - Trabalho Redigido de Investigação Exploratória e Descritiva apresentado ao Professor Santos Silva na disciplina de Macrotendências e Investigação no 1º ano do Mestrado de Branding e Design de Moda (2015)

“Questionou-se vários designers de padrões, através de entrevistas enviadas por email, os que responderam foram: Magnus Riise, Keren McConnell, Design Mate e Sandro Gaeta. De seguida refere-se uma pequena introdução de cada pessoa/marca entrevistada, estas informações foram retiradas dos sites profissionais dos designers/marcas e das respostas às questões realizadas através de email, podemos ver todos os detalhes das entrevistas nos anexos.

Riise (2015), concluiu com um BA a Comunicação Visual pela *Bergen Academy of Art and Design*, na Noruega em 2008, e *Kolding School of Design* na Dinamarca, trabalha com ilustração, design gráfico e design de padrões e superfície, realiza projetos com freelancer no seu estúdio em Oslo, Noruega, onde traduz os seus pensamentos criativos e ideias em padrões vibrantes, ilustrações e grafismos. Ele inspira-se pela natureza, cultura asiática, música de todos os cantos do mundo e por personagens queridas e inocentes. O seu estilo é caracterizado por luminosidade, divertimento, frescura e sentimento retro.

Riise trabalha principalmente com capas de livros, mas também trabalha com têxteis, faz alguns projetos com marcas de moda. Ele realizou padrões para uma pequena coleção para a marca *Shark Swimwear* em Londres, para um cliente no Brasil efetuou bolsos para acessórios de homem, e também tem estado a trabalhar com uma designer de Hong Kong desenhando padrões para cachecóis, malas, carteiras e outros acessórios deste tipo para a coleção Outono/ Inverno 15/16. Desde o seu curso de Ilustração e Design Gráfico, que ele está interessado em criar padrões, mas este ano, 2015, é o terceiro ano que ele trabalha como freelancer e agora é que ele está realmente focado no design de padrões e entrando em contacto com os clientes desta área. Ele começou a trabalhar a criar padrões e a perceber deste tipo de negócio, quando realizou o módulo 2 e 3 num curso online de 10 semanas, chamado “The Art and Business of Surface Pattern Design” em 2012 com Rachael Taylor, em 2013 começou a trabalhar com o seu primeiro cliente, *Shark Swimwear*. Riise não costuma ver as tendências, só quando é necessário para o cliente, para pesquisa usa muito o Google, o Pinterest e reportagens de tendências que o cliente envia. Magnus Riise considera o seu trabalho gráfico e com estilo limpo, abrange formas gordas e muitas cores. Ele trabalha principal e preferencialmente em Adobe Illustrator, usa por vezes a caneta e o papel, mas normalmente começa logo digitalmente.

McConnell (2015), começou em 1985 na criação de design têxtil, ela trabalhou extensivamente tanto no Reino Unido como nos EUA e tem sido empregada para estúdios de Impressão, lojas de varejo e fornecedores. A sua experiência em Nova Iorque inspirou o seu próprio estúdio, quis espelhar a abordagem que viu nos estúdios americanos, onde se trabalha lado a lado com a impressão e a parte gráfica. O seu estúdio é em Londres, Keren McConnell trabalha com experientes designers têxteis e com muito talento.

McConnell, tem 49 anos de idade e desenha padrões à 27, trabalha com a sua própria marca e também com outras marcas, como BHS, Topshop, Evans, Arcadia Group, Koovs e Boux Avenue. Começou a desenhar padrões para um amigo que tinha um estúdio de impressão, ele desenha estampas para *jersey* de mulheres e homens, para malhas, *beachwear*, lingerie e tecidos. McConnell pesquisa tendências em lojas, lojas *vintage* e mercados em Londres, também em *blogs*, revistas e no WGSN, para começar a desenvolver o seu projeto, usa como método de processo criativo a colocação de ideias no Pinterest e depois escolhe várias imagens para construir a inspiração. Na primeira fase do projeto, começa por desenhar à mão e depois digitalizar para o computador, onde trabalha com o Adobe Photoshop e Illustrator, usando a Wacom tablet. O Processo de Impressão em tecido que usa e que considera dar melhor resultado é a Serigrafia.

Design Mate (2015), é uma empresa especializada em design, fundada por Shara-Lee Mordt em 2012. O foco desta empresa é focar-se em wallpapers, têxteis e designs únicos e originais, e também customização. Design Mate acredita que cada espaço é único e como o design tem que se resolvido individualmente com atenção à sua finalidade, cada produto é cuidadosamente realizado desde o início até ao fim. Formados em Design de Interiores, os membros desta empresa encorajam comunicação constante para o pensamento do projeto, para que as ideias crescem.

Mordt, tem 26 anos e um estilo de padrões minimalista e gráfico, referiu que trabalha com tecido por ter recentemente colaborações com marcas de moda e têxteis-lar, mas a maior parte dos trabalhos que realiza é com vinil para cobrir paredes. A sua marca trabalha também com outras marcas, como *Robin Sprong* e *Emily Ziz Style Studio*, e ela também realiza projetos para várias marcas através de trabalho como freelancer. Para realizar os seus projetos, afirma que o tempo que leva depende da complexidade do projeto, diz gostar de fazer grafismos simples mas fortes, também depende da combinação de cor e tamanho do *rapport*, para esta construção pode levar-se algum tempo. Quando começa a criar um padrão, ela expõe que utiliza como ponto de partida uma imagem ou objecto que usa como inspiração. Mordt desenha à mão primeiro e depois passa para o computador para criar o padrão digitalmente. Ela gosta de se manter-se a par das tendências e ver o que se passa pelo mundo da moda, costuma ir a exposições de design e seguir blogs e sites de

design, mas ela afirma gostar de criar *designs* que se podem usar em todo lado independentemente da tendência.

Mordt começou a trabalhar a desenhar padrões em 2010, quando estava a estagiar numa revista, ela diz não ter um processo criativo que segue, ela afirma que adora colaborar com outros designers, pois dessa forma explora-se, cria-se e unem-se ideias e conceitos diferentes e mais abrangentes. Para desenvolver os seus padrões, Mordt começa por brincar com cores e padrões, repetições e tamanhos, ela desenha à mão e depois passa para digital usando programas como o *Corel Draw*, *Adobe Photoshop* e *InDesign*.

Gaeta (2015) refere no seu site que cresceu numa ilha onde, segundo ele, lhe permitiu sonhar e realizar a combinação de tradições têxteis e inspirações modernas, e transformar em peças de roupa utilizáveis. Desde outubro de 2012, Sandro tem vivido a tentar descobrir e cultivar a sua paixão pela indústria têxtil, e isto tem o levado a importantes colaborações com marcas muito conhecidas. Ao utilizar novos materiais, tecnologias inovadoras e a tradição popular que ele abrange, são sem dúvida os gostos dinâmicos da sua criatividade e história.

Sandro Gaeta, tem 28 anos de idade, trabalha com tecidos e estampas todos os dias em Como, Itália, onde trabalha e foi aqui que começou a aplicar os seus padrões em tecido, a empresa foca-se na seda e algodão, e é nestes tipos de tecido que ele trabalha, o seu trabalho é definido como “*smart playful*”. Ele trabalha com a sua própria marca, *Sandro Gaeta*, criando novos padrões para coleções de *menswear*, mas também trabalha numa empresa que cria design para marcas e novos talentos italianos e internacionais. Gaeta, diz não se guiar pelas tendências, mas diz precisar de conhece-las e perceber a quem elas inspiram no mundo da moda, ele conta que normalmente vai a conferências e apresentações, e que adora as feiras de moda, como a *Premier Vision* em Pais ou *Milano Unica*, apesar de afirmar que a melhor pesquisa de tendências é nas próprias ruas.

Para criar, Gaeta, usa um processo de criatividade que consiste pesquisar imagens, ir a exposições, desenhar e viajar. Para iniciar o projeto, ele expõe que só precisa de uma cor, uma imagem ou um perfume, para a partir daí começar a pensar sobre alguma coisa da vida dele ou alguma coisa para desenvolver formas. Sandro Gaeta pensa sobre o design de padrões todos os dias e todas as noites, ele afirma que adora sonhar com eles e ver como os pensamentos desenhavam, e depois trabalha muito para vê-los realizados o mais idêntico possível com o que tinha sonhado. Este designer desenha em papel todos os dias e trabalha com o Adobe Photoshop, com a ajuda de uma *graphic tablet*. Para a impressão em tecido, ele trabalha com *inkjet* ou processo de transfere para os tecidos, o *inkjet*, sem dúvida, é o melhor processo de estamparia definido por Gaeta.

Os processos de produção e escolhas de programas para criação do padrão varia muito de designer para designer, mas podemos observar que no geral, começam por criar à mão e passar para o computador, trabalhando preferencialmente em Adobe Photoshop ou Illustrator, e destaca-se o processo de *inkjet* na impressão de boa qualidade em tecido, também por ser uma das mais avançadas tecnologias até agora inventadas e a se utilizar.”

10. 8. Anexo nº 8 - Entrevista a Designers de Padrões (2016)

“Olá,

O meu nome é Renata Paulo, sou portuguesa, estou a frequentar o Mestrado de Branding e Design de Moda em Lisboa e neste momento estou a realizar o meu projeto final de mestrado, por este motivo estou a entrar em contacto consigo para uma rápida entrevista, espero poder contar com a sua disponibilidade na resposta a este pequeno questionário.

Questões:

1. Como se chama? Que idade tem? Qual a sua formação?
2. À quanto tempo trabalha com a criação de padrões para tecido?
3. Com que tipo de produtos trabalha?
4. Trabalha para marca própria ou para outras marcas? Faz criações próprias? Ou realiza para outras marcas como parcerias ou trabalhos?
5. Há quanto tempo trabalha a criar padrões? Conte um pouco da sua história.
6. Pode indicar links de trabalhos seus em coleções de produtos têxteis?
7. Segue as tendências da moda, cores, formas, e temas? Onde realiza a sua pesquisa de tendências?
8. Qual é o seu processo de criação? Como começa, desenvolve e finaliza o seu trabalho?
9. Desenha em computador? Que programas e *gadgets* utiliza?
10. Que tipos de processos de implementação do padrão em tecido usa?
11. Qual o processo que usa mais? Qual defini como o que proporciona melhor qualidade na peça final?

Mais uma questão importante:

Posso divulgar o seu nome, site e entrevista no meu projeto de mestrado?

Agradeço a sua colaboração,

Divulgarei consigo o meu projeto assim que terminar e entregar.

Os melhores cumprimentos e continuação de bom trabalho,

Renata Paulo”

“Hello,

Remember me?

Renata Paulo addicted to patterns and super curious :)

I am conducting final master's project and wanted to use your name and experience to one of the case studies.

You have time to answer me a quick interview?

INTERVIEW:

1. I know that you create patterns for fabrics, and these are your projects copyright and

other for brands that you work with, right? yes

2. What print process you use to fabric? usually screen print, sometimes digital

3.1. What of your works, can you talk about 1 or 2 as an example? can you explain the concept behind the creation? This design was created for the brand Desigual as a swimwear concept placement print. They had asked for some development ideas with their signature circular design overlaid over camouflage and with some Mexican inspired ideas incorporated into the design. Please don't share this design as it is confidential to Desigual
:) Thank you

3.2. ... Which are the patterns methods of creation? I hand draw a lot of elements and then manipulate the designs in Photoshop and Illustrator

3.3. What is the process of printing on fabric you wear? screen print

I hope this information is helpful to you.

Kind regards"

10. 9. Anexo nº 9 - Resposta de Keren McConnell à Entrevista (2016)

“Hi Renata,

Ok, you can use the attached designs instead of the Desigual design. Please do not use the Desigual design - please trash it!

If you reproduce the photos, please can you credit the garment photos to Marks and Spencer and the Print Design image to McConnell Design, as per the file names.

New answers below in purple.

Thanks!

Any questions, please get in touch.

I would be interested to see your final project when it's done.”

10. 10. Anexo n° 10 - Resposta de Magnus Riise à Entrevista (2016)

“Hi Renata,

Yes, of course I remember you :)

I hope you enjoy your final Master project. I'll do my best answering your questions, even though I haven't been working with any textile projects since last time.

1. Yes, some of my patterns are my own, were companies contact me and want to use them on their products. When a client want to use something I already have created, I always make sure in the agreement that I can use the same pattern for something else too. Other times I get contacted and they ask me to make something brand new, customized for their product. If that is the case, I don't use the artwork for any other company.

2. In all my textile projects, the printing process is always handled by the client. I'm afraid I don't know much about the process, because I just get to see some samples for colour, and the finished product.

3.1 I can talk about the collaboration with Shark Swimwear. They contacted me after finding my work on google. They are a small british swimwear company producing mens swimming trunks. They asked me to design a small collection of 3 different patterns for a limited edition trunks. They wanted something bold, vibrant, and graphic with a dark base colour. I came up with many different ides, and they choose a simple geometric one, so I made two more in the same style. They should all be different in shape and colour, but have the same background colour and the same theme/style. After they decided which direction they wanted me to go, it was easy making the next two patterns. It should also be a repeat pattern for easy printing and manufacturing.

3.2 I create all my patterns in Illustrator. Sometimes I make sketches with pen and paper, and doodling and writing down ideas, but after that Illustrator is all I need.

3.3 As I mention above, I don't know the printing process, I usually just deliver an Illustrator document in my repeat, and the client handle the rest.

Let me know if you need some more info :) As you know I don't have that much of a experience working with textile.

Lots of luck :)

Best,

Magnus”

10. 11. Anexo nº 11 - Resposta de Joana Lapa à Entrevista (2016)

“Olá Renata,

Em primeiro lugar queria saber como é que teve conhecimento da JLDesign. É sempre importante para mim saber como é que as pessoas chegam a mim :)

Aqui ficam as respostas às perguntas:

1. Como se chama? Que idade tem? Qual a sua formação? **O meu nome é Joana Lapa, tenho 26 anos e sou designer de formação.**

2. À quanto tempo trabalha com a criação de padrões para tecido? **Trabalho com a criação de padrões há cerca de 3 anos.**

3. Com que tipo de produtos trabalha? **Essencialmente com moda, nomeadamente com marcas de beachwear e outras (que não podem ser ainda reveladas por estarem em desenvolvimento). No entanto também já desenvolvi padrões e grafismos para merchadising (canecas, por exemplo).**

4. Trabalha para marca própria ou para outras marcas? Faz criações próprias? Ou realiza para outras marcas como parcerias ou trabalhos? **Trabalho essencialmente para outras marcas, sendo que todos os padrões são exclusivos das mesmas e criados por mim de raiz. Tenho também padrões que vou desenvolvendo para a minha marca, para variadas utilidades.**

5. Há quanto tempo trabalha a criar padrões? Conte um pouco da sua história. **Há cerca de 3 anos. Sou designer freelancer desde 2013 e com o evoluir do meu trabalho fui recebendo propostas de marcas já reconhecidas para desenhar padrões exclusivos para as suas roupas. Neste momento tenho marcas que apostam os seus padrões na JLDesign, recorrendo a mim todos os anos quando começam a desenhar a nova colecção.**

6. Pode indicar links de trabalhos seus em colecções de produtos têxteis? <http://jldesignuk.com/en/portfolio/type-summer-2016/> e <http://jldesignuk.com/en/portfolio/type/>

7. Segue as tendências da moda, cores, formas, e temas? Onde realiza a sua pesquisa de tendências? **Muitas vezes os clientes já chegam a mim com algumas ideias. No entanto, eu ajudo a definir o tema da colecção e dou algumas sugestões. É a partir daí que tudo começa a ser construído. Tendo por base esse tema escolhido, tudo o resto é pensado ao pormenor.**

8. Qual é o seu processo de criação? Como começa, desenvolve e finaliza o seu trabalho? **O trabalho começa por pesquisa. É importante perceber o que já existe no mercado (até para não fazermos nada parecido). O mundo da moda é um mundo muito competitivo e é fundamental que haja destaque nos padrões que desenvolvemos. No fundo, a imagem dos produtos vai ser mesmo isso. Depois da pesquisa começo por fazer alguns esboços,**

mostrando ao cliente. A partir daí vamos mudando e adaptando algumas coisas de forma a que fique exatamente como queremos. Criar padrões passa muito pela conjugação de vários elementos diferentes, criando harmonia entre eles.

9. Desenha em computador? Que programas e *gadgets* utiliza? Sim, sempre em computador. Para começar uso o Illustrator. Numa fase final recorro, por vezes, ao photoshop.

10. Que tipos de processos de implementação do padrão em tecido usa? Esta questão não diz respeito ao meu trabalho porque faço apenas a criação dos padrões. Todo o processo de produção diz respeito aos clientes, que têm os seus fornecedores próprios.

11. Qual o processo que usa mais? Qual defini como o que proporciona melhor qualidade na peça final? O mesmo para a pergunta acima.

Espero ter ajudado. Terei todo o gosto em ver o resultado final. Quando fica pronto? :)

E claro que o meu nome e website pode estar associado, sem qualquer problema.

10. 12. Anexo nº 12 - Cronologia



Fig. 231: Imagem da cronologia. Fonte: Imagem de autor.