



UNIVERSIDADE DO VALE DO TAQUARI-UNIVATES

CURSO DE *DESIGN*

**O *DESIGN* DE SUPERFÍCIE COMO INSTRUMENTO DE
VALORIZAÇÃO DA CULTURA GAÚCHA**

Maizi de Borba

Lajeado, dezembro de 2021

MAIZI DE BORBA

**O *DESIGN* DE SUPERFÍCIE COMO INSTRUMENTO DE
VALORIZAÇÃO DA CULTURA GAÚCHA**

Monografia apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel em *Design*, da Universidade do Vale do Taquari.

Orientador: Ma. Raquel Barcelos de Souza

Lajeado, dezembro de 2021

Maizi de Borba

O *DESIGN* DE SUPERFÍCIE COMO INSTRUMENTO DE VALORIZAÇÃO DA CULTURA GAÚCHA

A Banca examinadora abaixo aprova a Monografia apresentada no componente curricular Trabalho de Conclusão de Curso II, do Curso de Design, da Universidade do Vale do Taquari - Univates, como parte da exigência para a obtenção do grau de Bacharel em Design:

Prof. Ma. Raquel Barcelos de Souza –
orientadora.
Universidade do Vale do Taquari – Univates

Prof. Ma. Elizete de Azevedo Kreutz
Universidade do Vale do Taquari – Univates

Prof. Me. Bruno da Silva Teixeira
Universidade do Vale do Taquari – Univates

Lajeado, 01 de dezembro de 2021.

RESUMO

O presente trabalho tem como justificativa valorizar a cultura gaúcha bem como aplicar os conhecimentos obtidos no curso de *design* criando estampas, por meio de experimentações no *design* de superfície, e estudo dos movimentos realizados nas coreografias das danças tradicionais gaúchas descritos e ilustrados no livro Manual de Danças Gaúchas. Elaborando um estudo dos movimentos das danças Cana Verde e Rilo. Os desenhos criados são o resultado dos movimentos das coreografias das danças executados pelos dançarinos e que aqui foram usados na criação de estampas aplicadas ao *Design* de superfície Têxtil. A metodologia usada foi a de Bruno Munari (2008).

Palavras-chave: *Design*. *Design* de superfície. Cultura gaúcha. Danças tradicionais gaúchas.

ABSTRACT

The present work is justified by valuing the gaucho culture as well as applying the knowledge obtained in the design course creating prints, through experiments in surface design, and studying the movements performed in the traditional gaucho dance choreographies described and illustrated in the book *Manual de Gaucho Dances*. Elaborating a study of the movements of Cana Verde and Rilo dances. The designs created are the result of the movements of the dance choreographies performed by the dancers and which were used here in the creation of prints applied to Textile Surface Design. The methodology used was that of Bruno Munari (2008).

Keywords: *Design. Surface design. Gaucho culture. Traditional gaucho dances.*

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Balé Triádico	17
Figura 2 – Entrega de faixas para a nova geração de prendas	20
Figura 3 – Clube dos 8	22
Figura 4 – Coreografia da dança Anu, ciclo de minueto	24
Figura 5 – Dança Chico Sapateado, ciclo de fandango	25
Figura 6 – Coreografia dança chimarrita, ciclo de contradança	26
Figura 7 – Dança chote de duas damas, ciclo de pares enlaçados	27
Figura 8 – Ilustração passeio dos pares no sentido anti-horário	29
Figura 9 – Passeio dos pares na coreografia cana verde	29
Figura 10 – Giro de saudação	30
Figura 11 – Ilustração círculo homens e damas	30
Figura 12 – Coreografia Cana Verde, círculo de homens e damas	31
Figura 13 – Suplemento musical e música da dança cana verde	31
Figura 14 – Ilustração dos quatro movimentos fundamentais da Cana Verde	32
Figura 15 - Ilustração movimento de giro do cavalheiro com as damas	33
Figura 16 - Evolução dos homens na coreografia	34
Figura 17 – Continuidade das evoluções do homem	35
Figura 18 – Ilustração passos de recuo	36
Figura 16 - Suplemento musical Rilo	37
Figura 17 – Círculo dos pares no sentido do relógio dança Rilo	38
Figura 18 – Ilustração círculo dos pares no sentido horário	38
Figura 19 - Formação de roda pelos pares dança Rilo	39
Figura 20 - Formação de roda pelos pares	39
Figura 21 - Ilustração figura do 8	40
Figura 22 - Formação figura do 8 na dança do Rilo	41
Figura 23 - Ilustração Rilo singelo	42

Figura 24 – Ilustração de corrente.....	42
Figura 25 - Formação do Rilo singelo da dança do Rilo	43
Figura 26 - Ilustração volta e meia	43
Figura 27 - Ilustração evolução Rilo dobrado	44
Figura 28 - Ilustração dança Rilo.....	45
Figura 29 – Mapa conceitual	48
Figura 30 – Mood board: estampas florais	49
Figura 31 - Esboços dos desenhos formados na dança Cana Verde	51
Figura 32 - Esboços dos desenhos formados na dança Rilo.....	51
Figura 33 – Módulo	53
Figura 34 - Continuidade.....	54
Figura 35 - Contiguidade.....	54
Figura 36 – Sistema de repetição.....	55
Figura 37 – Plantação de algodão.....	57
Figura 38 - Fibra de poliéster	59
Figura 39 - Estamparia artesanal sobre o tecido de algodão.....	60
Figura 40 - Oficina de serigrafia, disciplina de Design de Superfície	61
Figura 41 - Sublimação	62
Figura 42 - Estamparia digital	62
Figura 43 – Estampa corrida	63
Figura 44 - Estampa localizada.....	64
Figura 45 - Desenvolvimento da teoria de Munari	66
Figura 46 – Mood board: estampas de indumentária gaúcha feminina	69
Figura 47 - Figuras formadas pelos movimentos dos dançarinos, em ordem cronológica	71
Figura 48 - Primeira figura formada: círculos de damas (interno) e dos cavalheiros (externo)	72
Figura 49 - Aplicação da primeira figura formada sobre imagem dos dançarinos.....	72
Figura 50 - Segunda figura formada: movimento de giro de saudação das prendas	73
Figura 51 - Aplicação da segunda figura formada sobre os dançarinos	73
Figura 52 - Terceira figura formada: movimento de giro do cavalheiro	74
Figura 53 - Aplicação da terceira figura formada sobre os dançarinos	74
Figura 54 - Quarta figura formada: movimento de giro do cavalheiro com as damas	74
Figura 55 - Aplicação da quarta figura formada sobre os dançarinos	75

Figura 56 - Desenhos das figuras formadas pelos movimentos dos dançarinos, em ordem cronológica	75
Figura 57 - Primeira figura formada: formação dos círculos de damas (interno) e do círculo de cavalheiros (externo)	76
Figura 58 - Aplicação da primeira figura formada, sobre os dançarinos	76
Figura 59 - Segunda figura formada: círculo maior com todos os dançarinos	77
Figura 60 - Aplicação da segunda figura formada sobre os dançarinos	77
Figura 61 - Terceira figura formada: formação da figura do 8 feita pelo cavalheiro ..	78
Figura 62 - Aplicação da terceira figura formada sobre os dançarinos	78
Figura 63 - Quarta figura formada: movimento dos cavalheiros e das damas para formação do Rilo singelo.....	78
Figura 64 - Aplicação da quarta figura formada sobre os dançarinos.....	79
Figura 65 - Quinta figura formada: movimento de volta e meia feita pelos cavalheiros para formação do Rilo dobrado	79
Figura 66 - Aplicação da quinta figura formada sobre os dançarinos	79
Figura 67 - Sexta figura formada: movimento dos cavalheiros e das damas para formação do Rilo dobrado	80
Figura 68 - Aplicação da sexta figura formada sobre os dançarinos	80
Figura 69 - Desenhos dos movimentos da dança Cana Verde escolhidos para aplicação nos rapports	81
Figura 70 - Desenhos dos movimentos da dança Rilo escolhidos para aplicação nos rapports.....	82
Figura 71 - Paleta de cores tendências Pantone primavera /verão 2022	84
Figura 72 - Paleta de cores tendências Pantone primavera /verão 2022, cores clássicas	84
Figura 73 - Paleta de cores escolhida para usar no projeto	85
Figura 74 - Tecidos estampados por sublimação, para produção das camisetas.....	86
Figura 75 - Tecidos estampados por serigrafia, para produção das camisetas	86
Figura 76 - Tecido estampado por impressão digital, utilizado para produção da indumentária gaúcha.....	87
Figura 77 – Teste dos tecidos estampados por serigrafia	88
Figura 78 - Estampa 1: Primeira figura formada da dança Cana Verde	90
Figura 79 - Estampa 2: Primeira figura formada da dança Cana Verde	91
Figura 80 - Estampa 3: Primeira figura formada da dança Cana Verde	92
Figura 81 - Estampa 4: Primeira figura formada da dança Cana Verde	93
Figura 82 - Estampa 5: Segunda figura formada da dança Cana Verde	93
Figura 83 - Estampa 6: Segunda figura formada da dança Cana Verde	94
Figura 84 - Estampa 7: Segunda figura formada da dança Cana Verde	95

Figura 85 - Estampa 8: Terceira figura formada da dança Cana Verde.....	96
Figura 86 - Estampa 9: Terceira figura formada da dança Cana Verde.....	96
Figura 87 - Estampa 10: Terceira figura formada da dança Cana Verde.....	97
Figura 88 - Estampa 11: Terceira figura formada da dança Cana Verde.....	98
Figura 89 - Estampa 12: Quarta figura formada da dança Cana Verde.....	98
Figura 90 - Estampa 13: Primeira figura formada da dança Rilo	99
Figura 91 - Estampa 14: Primeira figura formada da dança Rilo	100
Figura 92 - Estampa 15: Primeira figura formada da dança Rilo	100
Figura 93 - Estampa 16: Primeira figura formada da dança Rilo	101
Figura 94 - Estampa 17: Primeira figura formada da dança Rilo	102
Figura 95 - Estampa 18: Primeira figura formada da dança Rilo	103
Figura 96 - Estampa 19: Primeira figura formada da dança Rilo	103
Figura 97 - Estampa 20: Primeira figura formada da dança Rilo	104
Figura 98 - Estampa 21: Primeira figura formada da dança Rilo	105
Figura 99 - Estampa 22: segunda figura formada da dança Rilo.....	106
Figura 100 - Estampa 23: terceira figura formada da dança Rilo.....	106
Figura 101 - Estampa 24: quarta figura formada da dança Rilo	107
Figura 102 - Estampa 25: quarta figura formada da dança Rilo	108
Figura 103 - Estampa 26: quarta figura formada da dança Rilo	109
Figura 104 - Estampa 27: quarta figura formada da dança Rilo	110
Figura 105 - Estampa 28: primeira figura formada da dança Cana Verde, aplicada em uma indumentária gaúcha.....	111
Figura 106 - Estampa 29: terceira figura formada da dança Cana Verde e aplicada em uma indumentária gaúcha.....	112
Figura 107 - Estampa 30: terceira figura formada da dança Cana Verde	113
Figura 108 - Estampa 31: terceira figura formada da dança Cana Verde aplicada em uma indumentária gaúcha.....	114
Figura 109 - Estampa 32: terceira figura formada da dança Rilo aplicada em uma indumentária gaúcha.....	115
Figura 110 - Estampa 33: segunda figura formada da dança Rilo aplicada em uma indumentária gaúcha.....	116
Figura 111 - Estampa 34: segunda figura formada da dança Rilo aplicada em uma indumentária gaúcha.....	117
Figura 112 - Estampa 35: segunda figura formada da dança Rilo aplicada em uma indumentária gaúcha.....	118
Figura 113 - Estampa 36: segunda figura formada da dança Rilo aplicada em uma indumentária gaúcha.....	119

Figura 114 - Estampa 37: segunda figura formada da dança Rilo aplicada em uma indumentária gaúcha.....	120
Figura 115 - Estampa 38: terceira figura formada da dança Rilo aplicada em uma indumentária gaúcha.....	121
Figura 116 - Estampa 39: quarta figura formada da dança Cana Verde aplicada em uma indumentária gaúcha.....	122
Figura 117 - Camiseta feminina: Dança Rilo, estampa localizada aplicada por meio de serigrafia	123
Figura 118 - Camiseta masculina: Dança Cana Verde, estampa localizada aplicada por meio de sublimação	124
Figura 119 - Camiseta feminina: Dança Cana Verde, estampa corrida aplicada através de sublimação	125
Figura 120 - Camiseta masculina: Dança Rilo, estampa corrida aplicada através de sublimação.....	126
Figura 121 - Camiseta feminina: Dança Rilo, estampa localizada aplicada através de sublimação.....	127
Figura 122 - Indumentária gaúcha feminina: Dança Rilo, estampa corrida aplicada através de impressão digital.....	128
Figura 123 – Indumentária gaúcha feminina	129
Figura 124 – Estampas aplicadas em camisetas e na indumentária gaúcha.....	130

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	12
1.1 Problematização	13
1.1.1 Problema de pesquisa.....	13
1.2 Objetivos	14
1.2.1 Objetivo geral.....	14
1.2.2 Objetivos específicos	14
1.3 Justificativa	14
 2 REFERENCIAL TEÓRICO	 16
2.1 Design.....	16
2.2 Dança.....	18
2.3 Dança tradicional gaúcha.....	19
2.3.1 Os primeiros passos	21
2.3.2 Identificação e características	22
2.3.2.1 Danças Cana Verde e Rilo.....	28
2.4 Criatividade	45
2.4.1 Técnicas criativas	46
2.4.2 <i>Design</i> de superfície.....	52
2.4.2.1 Módulo e repetição	52
2.4.2.2 Tecidos.....	56
2.4.2.3 Fibras Naturais	56
2.4.2.4 Fibras Artificiais/Químicas.....	58
2.4.2.5 Estamparia	59
2.4.2.6 Técnicas de estamparia	60

3 METODOLOGIA	65
3.1 Problema	66
3.1.1 Definição do problema	67
3.1.2 Componentes do problema.....	67
3.2 Coleta de dados	68
3.3 Análise de dados	70
3.4 Criatividade	70
3.4.1 Desenhos gerados a partir dos movimentos da dança Cana Verde ..	71
3.4.2 Desenhos gerados a partir dos movimentos da dança Rilo	75
3.5 Materiais e tecnologias.....	82
3.5.1 Paleta de cores	83
3.6 Experimentação	85
3.7 Modelo	86
3.7.1 Verificação	88
3.7.2 Desenho de construção	88
3.7.2.1 Camisetas.....	89
3.7.2.2 Indumentária Gaúcha Feminina.....	110
3.7.3 Solução.....	122
 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	 131
 REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO	 133

1 INTRODUÇÃO

Ao matricular-se na faculdade o estudante se depara com uma realidade totalmente diferente da qual é habituado: o mesmo conhece novas pessoas, novos profissionais, diferentes conceitos, múltiplas teorias e assim, vai ampliando seus conhecimentos.

Ao cursar *design*, percebeu-se a possibilidade de pesquisar e aprofundar conhecimentos na área do *design* de superfície. Assim, a autora deste trabalho alia o *design* com os conhecimentos prévios e experiências vividas com as danças tradicionais gaúchas e, desta forma, traz como objetivo de pesquisa valorizar a cultura gaúcha por meio de criação de estampas aplicadas ao *design* de superfície.

Para estudar o *design*, é preciso que haja paixão pelo que se faz. “A paixão não surge sem, primeiramente, ter conhecimento do que se trata o *design*, sem ter afinidade e interesse por ele” (TAI, 2017, p. 18).

Falar sobre a essência do *design*, transmitir, esclarecer e até mesmo convencer a sociedade sobre sua importância nunca foi tarefa fácil para os profissionais e educadores da área. Suas áreas de atuação são amplas e estão voltadas ao desenvolvimento de produtos, *design* gráfico, *design* de moda, *design* de interiores e também o *design* de superfície.

Uma das características do *design* é seu caráter social. Assim, o *design* pode ser gerador de cultura e, também, ferramenta de educação e capacitação profissional, não podendo mais ser visto unicamente como uma função estética em comunicação e criação de produtos. Alguns profissionais já despertaram para este papel, trazendo em suas pesquisas parcerias com instituições e comunidade.

Assim como o *design*, “A dança é um fenômeno com múltiplas configurações sociais, que consegue abranger espetáculos, comunicação, rituais, terapias, estilo de vida, exercícios, qualidade de vida, profissão, esporte e formação acadêmica”.

(RODRIGUES; CORREIA, 2013, p.91). Dessa forma, se faz necessário enfatizar a relevância da dança nas relações sociais e na vida das pessoas, observando o quanto elas influenciam na formação pessoal e em diferentes aspectos da personalidade de cada indivíduo (SHIBUKAWA, 2011).

As danças tradicionais gaúchas são genuínas expressões da cultura Sul-riograndense e, por meio de ritmos e movimentos, contam parte da história do estado. Assim sendo, se constituem como o reflexo de um contexto que ainda desperta o interesse e estimula o surgimento de grupos de admiradores, praticantes desta manifestação artística e cultural.

Este trabalho tem como objetivo utilizar os movimentos das danças tradicionais gaúchas Cana Verde e Rilo como objeto de estudo para desenvolver estampas a serem aplicadas no *design* de superfície têxtil e assim salientar a importância de preservação da cultura gaúcha, identificando as características das danças tradicionais. Por meio de um trabalho de observação, estudo das coreografias e experimentação, possibilidades expressivas dos movimentos feitos pelos dançarinos nas danças tradicionais resultam em produções exploradas para o *design* de superfície.

Têm-se como referenciais as obras de J.C. Paixão Cortes e Barbosa Lessa (1997), voltadas à temática das danças tradicionais gaúchas. Paixão Cortes e Barbosa Lessa são personagens decisivos da cultura gaúcha, sendo responsáveis pelo resgate e a valorização desta manifestação em suas diferentes expressões, contribuindo para a disseminação das danças tradicionais gauchescas pelo mundo.

1.1 Problemática

Perante a busca por novas formas de valorização e preservação a cultura gaúcha, percebeu-se a limitação na variação do uso de elementos iconográficos que identifiquem e promovam as danças tradicionais e que ressaltem os aspectos da cultura gaúcha. No universo do *design* de superfície, é identificada a ausência da utilização de padrões de superfície explorando elementos que representem essa manifestação cultural.

1.1.1 Problema de pesquisa

Constando-se a ausência da utilização de padrões de superfície explorando elementos que representem a cultura gaúcha, indaga-se: Por meio de observação e estudo dos movimentos das danças tradicionais, podem-se gerar novas padronagens para o *design* de superfície e, por meio delas, valorizar a cultura gaúcha? Os desenhos gerados por meio da observação e estudo dos movimentos das danças podem ser usados para geração de padronagens e assim, serem aplicados ao *design* de superfície têxtil?

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo geral

Por meio de observação e estudo, utilizar os movimentos das danças tradicionais gaúchas Cana Verde e Rilo como objeto de estudo para desenvolver estampas a serem aplicadas no *design* de superfície têxtil.

1.2.2 Objetivos específicos

- Aprofundar os conhecimentos sobre as danças tradicionais gaúchas, observando e estudando os movimentos realizados na coreografia das danças Cana Verde e Rilo;
- Pesquisar sobre o *design* de superfície, investigando técnicas criativas que possam ser aplicadas ao design de superfície;
- Explorar os conhecimentos construídos na pesquisa para gerar desenhos e aplicar no *design* de superfície, de forma prática.

1.3 Justificativa

A motivação deste trabalho é oriunda das vivências da pesquisadora no universo cultural gauchesco, por meio do exercício das danças tradicionalistas, aliado ao interesse particular pelo *design* de superfície. Apesar de sua natureza distinta, os elementos da cultura gauchesca e o *design* de superfície podem ser contextualizados, criando, a partir dessa junção, novas padronagens que serão aplicadas ao *design* de superfície têxtil, tendo como motivo os movimentos feitos pelos dançarinos na execução da coreografia das danças Cana Verde e Rilo, descritas e ilustradas por

Barbosa Lessa e Paixão Cortes (1997). Por meio de observação e estudo, os movimentos serão transformados em desenhos e, após serem tratados em um *software*, serão transformados em padronagens e aplicados em diversas superfícies, delimitando-se para este estudo a superfície têxtil.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Design

O termo *design* surgiu no século XVIII, na Inglaterra, mas somente após a expansão da produção industrial é que assumiu o sentido atual, a partir da criação das escolas de *design* e da definição do campo disciplinar específico (COELHO, 2008). Já no Brasil, as primeiras escolas de *design* surgiram na metade do século XX, em São Paulo, no Rio de Janeiro e em Minas Gerais. A palavra “*design*” também se refere ao campo profissional do *design*, que contempla diversos segmentos, como *design* de interiores, *design* de produto, *design* gráfico, *design* digital, *design* de moda, entre outros.

O *design* é um fator determinante para a qualidade de vida de uma população. Afinal, ele afeta diretamente todos os aspectos da vida cotidiana, possibilitando melhorar e aperfeiçoar o espaço e os objetos utilizados diariamente (HESKETT, 2008). Landim (2010, p. 25) amplia essa concepção, assim afirmando:

O design engloba uma extraordinária variedade de funções, técnicas, atitudes, ideias e valores. É um meio através do qual se experimenta e se compreende o mundo que nos rodeia, desde bens de consumo e embalagens até sistemas de transporte e equipamento de produção e não pode ser totalmente compreendido fora do contexto social, econômico, político, cultural e tecnológico que levaram à sua concepção e realização.

No início do século XX, após a Primeira Guerra Mundial, surge na Alemanha a primeira escola de artes, arquitetura e *design*, a Bauhaus. Esta se tornou uma das principais escolas de *design* da história, tendo sido considerada a escola de *design* e arquitetura mais influente e importante do século XX e, também o centro de algumas das mais utópicas ideologias e tendências de sua época.

Em 1919 foi fundada por Walter Gropius a escola de artes alemã Bauhaus. Sob o manifesto de unificação de todas as artes em uma ‘catedral do socialismo’, expressava com otimismo um auspicioso projeto de recuperação cultural de uma Alemanha dividida e empobrecida no pós-guerra (GOLDBERG, 2006, p. 82).

Segundo Carmel (2001, p. 10) “A história de Bauhaus é em suma, a história do surgimento do *design* moderno e das relações tensas entre arte e a tecnologia das máquinas”. A Bauhaus combinou elementos de artes plásticas, educação em *design* e arquitetura. Dentre as oficinas oferecidas como especializações estava o teatro, que também envolvia a dança (Figura 1).

Figura 1 - Balé Triádico



Fonte: Schneider (1926).

A partir de 1921, Oskar Schlemmer tornou-se diretor dos departamentos de dança, escultura e teatro e transformou o setor de escultura num verdadeiro espaço cênico, pois considerava o espaço também uma experiência corporal e não meramente visual. Para o diretor, eram duas as principais características de seu tempo: a abstração e a mecanização (AMARAL, 1993). Em 1922, Schlemmer estreou, no Teatro Municipal de Jena, o balé Triádico. A obra, que lhe proporcionou renome internacional, trazia diversos elementos da performance. O nome Triádico fazia relação ao número três por três fatores: a cena era composta sempre por três bailarinos, continha três partes da composição sinfônica e arquitetônica e, também, por ser a fusão entre dança, figurinos e música (GOLDBERG, 2006, p. 101). Assim, “Primeiro vinha o figurino, depois a busca pela música. Música e figurinos conduziam para a dança” (GOLDBERG, 2006, p. 102).

Desta forma, o Balé triádico passou a ser considerado um marco para o estudo do movimento do corpo humano no espaço através da dança, sendo influenciador no

ballet moderno e contemporâneo e estimulando reflexões sobre o estatuto do corpo, da indumentária e da dança nos dias atuais.

2.2 Dança

A vida, o mundo e as pessoas manifestam-se através e por meio de movimentos. Dançar é uma forma de mover-se, porém, com ritmo, harmonia e melodia.

A dança é uma das expressões artísticas mais antigas da história da humanidade e, juntamente com o teatro e da música, forma o conjunto das principais artes cênicas da antiguidade. Pesquisas apontam que, no antigo Egito, já se realizavam as chamadas danças astro-teológico em homenagem a Osíris. Na Grécia, a dança era frequentemente vinculada a jogos, em especial aos olímpicos (DIAS, 2019).

A dança é uma manifestação artística de relevância internacional. Desde 1982, comemora-se em 29 de abril o dia internacional da dança, instituído pela UNESCO em homenagem ao criador do balé moderno, Jean-Georges Noverre¹ (CALLENDAR, 2021). No mundo contemporâneo, toma variadas formas e aplicações, surgidas da profundidade dos anseios humanos, tomando forma a partir de três motivações principais: expressão, espetáculo e ludicidade (STRAZZACAPPA, 2001).

Segundo Rodrigues (2018, p.11), “[...] além da diversão e da expressão corporal, o ato de dançar possui uma infinidade de intenções, que vão desde a expressão de uma oração, história ou mensagem até a expressão plena do estado de espírito do dançarino”. Segundo a autora, os benefícios oferecidos pela dança vão muito além da ampliação da movimentação corporal, abrangendo conexões e promovendo a interação mente e corpo, além de contribuir para o desenvolvimento das potencialidades de criatividade e improvisação.

Rodrigues (2018, p. 14) afirma que “Uma das formas de incentivo à criatividade é a arte e, entre as variadas linguagens artísticas, encontra-se a dança, uma

¹Jean-George Noverre (1727-1810) foi conhecido como "o Shakespeare do ballet." Nenhum de seus 150 ballets foi nos entregue para baixo. Sua influência na arte dá-lhe o título "o avô do ballet" enquanto nós o sabemos hoje. Em 1754 produziu seu primeiro ballet e em 1760 publicou seu livro, "letras na dança". Este livro ajustou-se para fora de suas ideias: Embora ao dia de seu índice fosse feito exame muito para concedido, quando foram escritos e certamente até o começo do vigésimo século, eram revolucionários. (NOSSO SÃO PAULO, 2021).

comunicação de pensamento e corpo. Nesse contexto, a percepção e a experiência com as habilidades corporais devem estar conectadas”.

A dança contribui para o desenvolvimento e o aprimoramento de capacidades como a Criatividade, a Memória; a Coordenação motora ampla; a Agilidade e a Coordenação corpo ritmo, além de qualificar as percepções corporais, as Noções espaciais e temporais e, também, as experiências corporais e culturais. Sendo assim, a dança promove benefícios físicos e mentais que resultam em bem-estar e saúde. “A criatividade e a inovação dos movimentos corporais dependem da conexão próxima entre corpo e mente.” (RODRIGUES, 2018, p. 14). Assim através da dança compreendem-se as capacidades do corpo e formas de expressão.

Desta forma a dança em seus diferentes gêneros adota formas de expressões e estrutura simbólica do período e do contexto ao qual está inserida. “É uma expressão artística que envolve música e ritmo, para além das questões pessoais e corporais. É pertinente comentar que a dança é um importante elemento de divulgação de culturas pelo mundo todo” (RODRIGUES, 2018, p. 12).

2.3 Dança tradicional gaúcha

Na medida em que o mundo se torna uma massa global de cultura unificada, ter uma identidade regional passa a constituir-se um diferencial e confere ao sujeito um ponto de referência. As danças gauchescas cumprem esse papel e tem reconhecimento mundial: desde 2005, as vinte e cinco danças tradicionais descritas no livro Manual de danças gaúchas e presentes em publicações do MTG² são reconhecidas em lei como patrimônio cultural imaterial do Estado do Rio Grande do Sul (Lei Estadual nº 12.372/2005), juntamente com suas músicas, letras e coreografias (RIO GRANDE DO SUL, 2005).

²Movimento tradicionalista Gaúcho, identificado pela sigla MTG e inscrito no Cartório de Títulos e Documentos em 27 de novembro de 1967, às folhas 12 verso, sob o número de ordem 4.436, Livro A, nº 8, é uma associação civil. Possui personalidade jurídica e se caracteriza como de direito privado, sem fins lucrativos, com circunscrição em todo o território nacional e com número ilimitado de associados indicados sob a denominação de filiados. Tem o objetivo de congregar os Centros de Tradições Gaúchas e entidades afins para constituir uma associação que permite padronização de procedimentos e realização de atividades com abrangência estadual ou nacional das quais participam todos os filiados com interesse no tema. E preservar o núcleo da formação gaúcha e a ideologia consubstanciada nos estudos da história, da tradição e do folclore, além do que constam nos documentos fundamentais, como as teses aprovadas em congressos e a Carta de Princípios que define os objetivos do tradicionalismo gaúcho desde o ano de 1961. (MTG, 2016).

As danças tradicionais gaúchas são danças originárias da elite urbana europeia, trazidas ao Brasil durante o período de colonização, quando eram praticadas pela elite urbana brasileira e, posteriormente, pela elite urbana sul-riograndense. Até meados do século XIX, compreendiam manifestações do meio rural gaúcho, quando quase desapareceram. Mas, a partir da segunda metade do século XX, ressurgiram como danças tradicionais ou projeções folclóricas (LESSA e CÔRTEZ, 1997).

Lessa e Côrtes (1997) descrevem que as manifestações culturais são aquelas que representam os usos, os costumes, as maneiras e as atividades espontâneas e naturais na vida de um povo, que são passadas de geração em geração, da mesma maneira de quando foram criadas. A entrega das faixas de Prenda às representantes dos CTGs (Figura 2) faz parte dessas manifestações tradicionais.

Figura 2 – Entrega de faixas para a nova geração de prendas



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2010).

As danças tradicionais do Rio Grande do Sul estão repletas de significados e são legítimas expressões da tradição gaúcha. Segundo Lessa e Cortes (1997, p. 17) “[...] em todas elas estão presentes o espírito da fidalguia e de respeito à mulher, que sempre caracterizou o gaúcho. Todas elas dão margem a que o gaúcho extravase sua teatralidade”.

Da mesma forma, Nanni (1998) descreve que as danças tradicionais representam padrões, costumes, atividades naturais da vida e experiências significativas de um povo, perpetuadas de geração em geração sempre da mesma

maneira, resguardando, assim sua tradicionalidade. São também formas de passar de geração em geração de maneira rígida as tradições e costumes de um povo.

Cortes (2002, p. 13), em sua obra *Danças e Dançares* destaca a importância das coreografias. Segundo o autor, “A interpretação da dança é da maior importância e validade, pois traduz as características de uma época; a expressão da vida de uma coletividade; o desenvolvimento sociocultural de uma comunidade”.

Atualmente, as danças tradicionais gaúchas conferem aos grupos de admiradores a possibilidade de praticarem as mesmas, revelando-se como elementos de uma cultura atualizada, porém contextualizada ao passado. Assim, quando coreografadas, as danças podem ser consideradas uma parte distinta da história contada, pois exprimem sentimentos provenientes dos usos e costumes do gaúcho.

2.3.1 Os primeiros passos

De acordo com Lessa e Cortes (1997), em 1947, alguns alunos dos colégios Júlio de Castilhos e Rosário, localizados em Porto Alegre, reuniram-se e fundaram, na capital gaúcha, o 35 CTG, primeiro Centro de Tradições Gaúchas da história, dando início ao Movimento Tradicionalista Gaúcho - MTG.

Inicialmente, o 35 CTG era constituído apenas por rapazes, vindos de várias cidades do estado. Em 1949, a invernada artística o 35 CTG participou dos festejos comemorativos ao Dia da Tradição, em Montevideu, ainda sem a presença da dança na mesma. Ao retornar, seus integrantes, que se designavam “Clube dos 8” (Figura 3) sentiram a necessidade de estabelecer contato com as coreografias.

Figura 3 – Clube dos 8



Fonte: De galpão (2019).

Para tanto, tornou-se necessária a entrada de mulheres para o quadro associativo, sendo nesse momento da história dos CTGs que se passa a estimular a participação das prendas. Além de desencadear o processo que culminou com a presença feminina nos CTGs, a viagem a Montevideu também serviu de estímulo para pesquisas desenvolvidas por Barbosa Lessa e Paixão Côrtes, as quais influenciaram a formação das invernadas artísticas nos CTGs e, em consequência, o surgimento dos grupos de danças tradicionais gaúchas.

2.3.2 Identificação e características

As Danças Tradicionais Gaúchas são elementos fundamentais para reforçar a tradição dos grupos, que saem pelos galpões³ afora dançando e cultivando as tradições do estado. Sendo assim, em busca de fundamentação para a pesquisa, realizou-se um estudo sobre a identificação e as características de todas as vinte e cinco danças descritas no livro “Manual de Danças Gaúchas” (LESSA e CORTES, 1997). Dentre as danças descritas, selecionaram-se as danças tradicionais Cana

³O galpão sulista é uma estrutura de tamanho bem menor que o galpão industrial. De construção rústica, podendo ter um dos lados abertos. De paredes edificadas em madeira bruta e antigamente em barro, a cobertura pode ser tanto de palha como telhas de barro. O chão pode ser cimentado, mas tradicionalmente é de terra batida. É um local que se presta principalmente de abrigo para os peões das estâncias nas horas que antecedem o trabalho, além de guardarem objetos da lida rural, utensílios e materiais para montaria, combustíveis e remédios para gado. Além disso, o galpão é o local de convívio dos peões, onde no começo da manhã e ao final do dia reúnem-se para a roda de chimarrão, em volta do fogo de chão. (WIKIWAND s.d)

Verde e Rilo para realização de um estudo mais aprofundado, adequado ao desenvolvimento do trabalho.

Os registros de Paixão Cortes e Barbosa Lessa abordando a cultura e o Folclore do Rio Grande do Sul foram fundamentais para que pudéssemos chegar a estas danças, visto a amplitude de manifestações culturais gauchescas: quando falamos em folclore e cultura do estado lembramos da nossa culinária, dos animais, das lendas das, brincadeiras, poesias e vestígios de coreografias.

Nada mais universal que o folclórico; nada mais regional que o folclórico. escreveu o musicólogo argentino Carlos Vega em um de seus magistrais trabalhos- São universais os elementos; são regionais as combinações. Pois o que confere fisionomia regional a cada região não é tanto a matéria original como o produto de suas especiais e singulares maneiras de superposição a mescla. (LESSA e CÔRTEZ, 1997, p.17).

Conforme o MTG (2016, p.18) “Na sua longa história, a dança tomou muitas direções e por ser uma arte muito viva, ainda continua em mudança”. Para cada dança tradicional gaúcha é desenvolvida uma coreografia específica, sendo que algumas exigem dos dançarinos a realização de sapateios⁴ pela parte do peão e sarandeios pela parte da prenda. Isso geralmente ocorre ao mesmo tempo, ou o sarandeio logo após o sapateio de um peão.

Lessa e Cortes (1997, p. 21) destacam que a palavra “dançarinos” compreende o conjunto de pessoas – homens e mulheres - que participam de uma dança. Só que além de dançarinos, o homem e a mulher também se tornam pares dentro do grande grupo, que pode ser formado por até, no máximo, 40 integrantes.

A soma das danças tradicionais gaúchas apresentadas no livro “Manual de Danças Gaúchas” (LESSA e CORTES, 1997), às apresentadas no livro “Danças Tradicionais Gaúchas” (MTG, 2016) totaliza vinte e cinco danças distintas, cada uma com características próprias. Todas foram pesquisadas, descritas - passo por passo, movimento por movimento e recriadas, após a fundação dos 35 CTG, em 1948. Elas são classificadas em quatro ciclos coreográficos: Minueto, Fandango, Contradança e Danças de pares enlaçados.

a) Ciclo de Minueto: segundo MTG (2016, p.23) “O minueto teve sua origem, como dança na região de Poitu e seu nome vem de “pás-menu”, que significa passo miúdo”. É um ciclo mais suave e, conforme MTG (2016), caracteriza-se por uma

⁴ “O sapateio se caracteriza pelo ato de bater os pés no solo, com a intenção de criar efeitos sonoros para acompanhamento do ritmo musical das danças que apresentam esse elemento coreográfico”. (MTG, 2016 p. 54).

dança em andante, com formação de figuras geométricas e medidas. Com a criação de academias, a dança tomou forma requintada, onde um mestre de dança coordenava, com seu próprio exemplo, os passos e gestos comedidos e refinados de todo o conjunto.

Influenciado por Paris, surgiu então o ciclo minueto, dotado de elegância, quando os gestos comedidos e certa cerimônia começaram a aparecer no relacionamento entre homens e mulheres (Figura 4).

Figura 4 – Coreografia da dança Anu, ciclo de minueto



Fonte: Estancia virtual (2016). Imagem alterada pela autora.

b) Ciclo de Fandango: “O significado da palavra fandango vem do latim ‘*findiciare*’, que significa ‘tocar lira’, instrumento utilizado pelos povoadores da Península Ibérica”. MTG (2016, p.24).

Segundo MTG (2016), o fandango possui características espanholas, tornando-se assim uma dança de galanteio e sedução, na qual as prendas executam movimentos femininos e os peões galanteiam e sapateiam para elas, tornando-os galanteadores da dança (Figura 5). Segundo MTG (2016, p.24), “Esta foi esta forma coreográfica de mero exibicionismo que acabou por ficar mais conhecida em Portugal”.

Figura 5 – Dança Chico Sapateado, ciclo de fandango



Fonte: Prosa galponeira (2017). Imagem alterada pela autora.

c) Ciclo de Contradança: Conforme MTG (2016, p.26) “Seu nome original ‘*country dance*’ (dança campestre) revela a sua proveniência popular inglesa”. Nesta designação englobavam os britânicos, tal como ainda hoje, todas as danças originárias do campo e não apenas uma delas.

Segundo *Curt Sachs*, havia dois grandes tipos de *country dance*: a primeira, os *rounds*, que eram as danças circulares em que os homens alternavam com as mulheres, e o segundo, os ‘*longways*’, que eram danças de fileira, em que a fila de homens se posicionava em frente à das mulheres. (MTG, 2016, p.26).

“Este ciclo apresenta enorme variedade de figuras, como arcos, estrelas, cadeias, passeio” (MTG, 2016, p. 26). É conhecido como um dos mais alegres e divertidos modos de dançar, mas que requer atenção na evolução de sua coreografia. (Figura 6).

Figura 6 – Coreografia dança chimarrita, ciclo de contradança



Fonte: Estância virtual (2016). Imagem alterada pela autora.

d) Ciclo de danças de pares enlaçados: A dança de pares entrelaçados é de origem francesa. Sobre esta dança, MTG (2016, p.28) assim dispõe:

A primeira dança de pares enlaçados (danças fechadas de par) que se tem notícia foi citada pela primeira vez em Paris, em 1536. [...] Sua característica alegre e envolvente logo levou o ritmo à preferência de muitos, com exceção das classes aristocráticas e camadas sociais mais altas, que a consideravam imoral e vulgar.

Conforme MTG (2016), a dança de pares enlaçados ganhou notoriedade através da valsa, a qual foi vencendo barreiras do preconceito e, em pouco tempo se fez presente nos salões (Figura 7).

Figura 7 – Dança chote de duas damas, ciclo de pares enlaçados



Fonte: Estancia virtual (2016). Imagem alterada pela autora.

No Quadro 1, são apresentadas as danças gauchescas, com suas principais características e seu respectivo ciclo coreográfico.

Quadro 1 – Danças gauchescas

Dança	Ciclo ao qual pertence	Características
Anú	Fandango e Minueto	Dança de sapateios e sarandeios. Dança repetida mediante o comando do posteiro.
Balaio	Contradança e Fandango	De origem nordestina (Pernambuco e Bahia), conta com sapateios e sarandeios.
Cana Verde	Contradança	É uma dança de origem portuguesa e é executada em vários lugares do país. Dança de roda.
Caranguejo	Contradança.	Dança executada em todo país, pode ser entendida como uma brincadeira infantil ou cantiga de roda.
Chico Sapateado	Fandango e Pares enlaçados	Tem como característica a vivacidade, graciosidade e galanteio nos sapateados.
Chimarrita	Contradança	De origem açoriana, caracteriza-se como uma dança romântica.
Chimarrita Balão	Fandango e Pares enlaçados.	Dança característica pelo enlaçar alegre e envolvente.
Chote Carreirinho	Pares enlaçados.	Surgiu como uma coreografia na dança do chote nos bailes.
Chote de Sete Voltas	Pares enlaçados.	Dança alegre e envolvente com vivacidade nas sete voltas.
Chote de Duas Damas	Pares enlaçados	Na execução dessa dança não há nenhuma música específica, portanto, pode ser executada com qualquer chote gauchesco. Única dança em que o peão dança com duas prendas.
Chote de Quatro Passi	Pares enlaçados e contradança.	É de origem italiana, logo, tem a letra cantada neste idioma.
Havaneira Marcada	Pares enlaçados.	Originária de Havana (Cuba), também não possui letra na sua composição musical.
Maçanico	Contradança.	É uma dança viva, alegre e descontraída.
Meia Canha	Contradança.	Também conhecida por polca de relação, conta com a execução de quadrinhas.

Pau de Fitas	Contradança	Dança universal.
Pezinho	Contradança.	De origem açoriana. Foi a primeira dança pesquisada pelo 35 CTG.
Quero mana	Minueto	Dança cerimoniosa.
Rancheira de Carreirinha	Pares enlaçados	Alegria e envolvimento durante a execução da dança.
Rilo	Contradança	Também é uma dança que não possui letra na sua composição musical.
Roseira	Minueto, Fandango, Contradança e Pares enlaçados.	Única dança que possui características dos quatro ciclos coreográficos.
Sarrabalho	Fandango	Movimentos vivos alegres e descontraídos.
Tatu	Fandango	Dança criada pelos dançarinos do 35 CTG em 1954. Também conhecida por tatu de castanholas.
Tatu de Volta no Meio	Fandango	Dança que inicialmente era apenas “tatu” e mais tarde sofreu a introdução da “volta no meio”. Ou seja, é subdividido em duas partes.
Tirana do Lenço	Fandango	Dança executada com muita graciosidade e revestida de romantismo.

Fonte: Lessa e Cortes (1997). Adaptado pela autora.

2.3.2.1 Danças Cana Verde e Rilo

Em busca de uma análise das coreografias para desenvolvimento do trabalho, aprofunda-se a pesquisa sobre as danças Cana Verde e Rilo, descritas e ilustradas no livro Manual de Danças Gaúchas (LESSA e CORTÊS, 1997). Estas danças possuem um espaço nobre dentro do tradicionalismo gaúcho, tanto como expressão de emotividade quanto como manifestação de arte, que requer técnica e habilidade. São danças coreografadas, com movimentos que se destacam em grupo, formando coreografias que atraem atenção de quem está assistindo. Na coreografia, os movimentos dos dançarinos, ao longo da evolução, são coordenados formando e fazendo relação com o suplemento musical, que corresponde a cada uma.

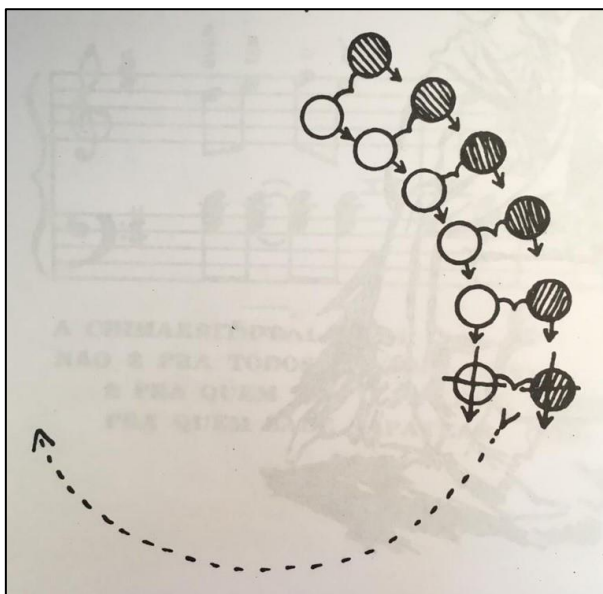
a) Cana Verde: É uma dança que apresenta características do ciclo de contradança.

A ‘Cana-Verde’ chegou de Portugal, e se tornou popular em vários estados brasileiros. Naturalmente foi adquirindo coreografias locais, em cada região e desta forma produzindo variantes da dança-origem. A coreografia que aqui apresentamos foi a mais difundida no Nordeste e litoral do Rio Grande do Sul. (LESSA e CORTÊS, 1997, p. 59).

A partir da coreografia, analisam-se os passos dos dançarinos, os quais serão transformados em desenhos. Lessa e Côrtes (1997) assim descrevem a coreografia da dança Cana Verde: “Coreografia: Cada par de braço dado, passeia no sentido

horário, um atrás do outro, enquanto o músico solista executa uma introdução”. (LESSA e CORTÊS, 1997, p. 59). As figuras 8 e 9 ilustram o passeio dos pares.

Figura 8 – Ilustração passeio dos pares no sentido horário



Fonte: Cortes e Lessa (1997, p.142).

Figura 9 – Passeio dos pares na coreografia cana verde⁵



Fonte: Bruno Ghiggi (2013). Imagem alterada pela autora.

Uma vez fechado o círculo, as moças realizam um giro-saudação⁶ (Figura 10), tomadas pela mão direita dos cavalheiros: soltam-se as mãos e os pares se postam

⁵ A imagem compreende o *print* de um vídeo, transformado em esboço artístico.

⁶ “Chama-se ‘giro-saudação’ o ato pelo qual a prenda, com sua mão esquerda tomada pela mão direita do seu peão, realiza mais ou menos uma volta inteira em torno do próprio corpo no sentido anti-horário, mediante passos e/ou marcações de passos marcha mais ou menos no mesmo lugar, respeitando o raio de ação. Completada a volta, o par inteiramente solto ou soltando-se das mãos efetua um respeitoso cumprimento”. (MTG, 2016, pg.46).

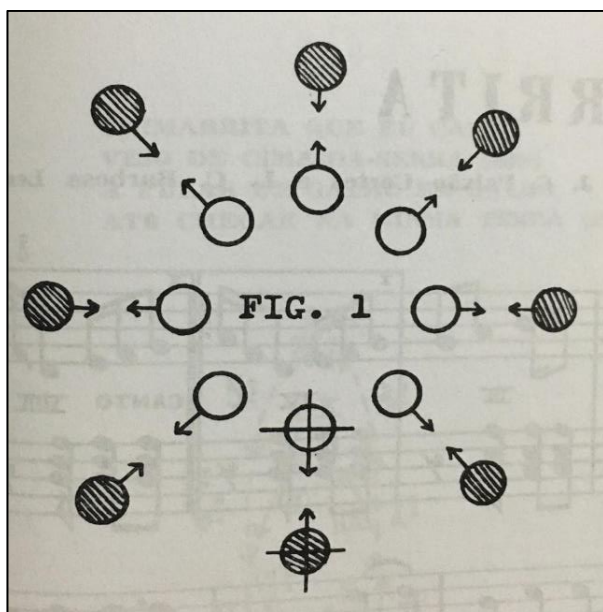
frente a frente, à espera da dança. Dois círculos foram, então, formados: o de homens por fora e o de damas no centro (Figura 10).

Figura 10 – Giro de saudação



Fonte: Bruno Ghiggi (2013).

Figura 11 – Ilustração círculo homens e damas



Fonte: Cortes e Lessa (1997, p.131).

Figura 12 – Coreografia Cana Verde, círculo de homens e damas



Fonte: Bruno Ghiggi (2013). Imagem alterada pela autora.

Ao sinal “agora!” - dado pelo músico solista - tem início o canto e a dança. Todos os dançarinos podem cantar enquanto dançam. Conforme Lessa e Côrtes (1997), a coreografia desta dança é explicada nas 07 etapas a seguir, que correspondem as letras descritas no suplemento musical, referente à dança (Figura 13).

Figura 13 – Suplemento musical e música da dança Cana Verde

CANA-VERDE
L. C. Barbosa Lessa e J. C. Paixão Côrtes

**EU PLANTEI A CANA-VERDE
SETE PALMO DE FUNDURA (BIS).
NÃO LEVOU NEM SETE DIA
E A CANA 'STAVA MADURA.**

**REFRÃO: AI-AI! MEU BEM! (4 vezes)
NÃO LEVOU NEM SETE DIA
E A CANA 'STAVA MADURA.**

**EU PLANTEI A CANA-VERDE
NINGUÉM ME AJUDOU A PLANTAR (BIS).
DEPOIS DA CANA MADURA
TODOS QUERIAM CHUPAR.**

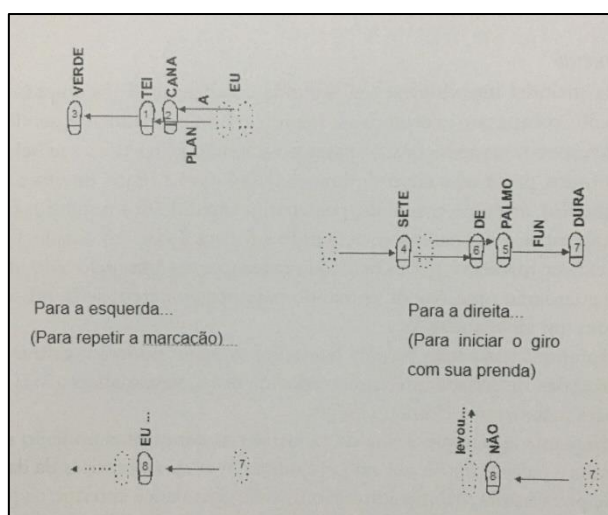
**REFRÃO: AI-AI! MEU BEM! (4 vezes)
DEPOIS DA CANA MADURA
TODOS QUERIAM CHUPAR.**

Fonte: Cortes e Lessa (1997, p. 164).

A Figura 13 apresenta os acordes numerados do texto musical “Cana Verde”, no qual letras e números representam os passos a serem seguidos pelos dançarinos na execução da dança, marcada por passos e giros.

- **Passos de juntar:** executado durante o seguinte trecho da letra: “*Eu plantei a cana-verde, Sete palmos de fundura*” (e repete). Ao longo desta etapa, os dançarinos alternam passos de juntar com passos de recuo (Figura 14). Tanto os homens como as mulheres iniciam os passos com o pé esquerdo; com isso, quando os homens se movimentam em uma direção, as mulheres se movimentam em direção contrária; cada par se afasta e torna a se encontrar.

Figura 14 – Ilustração dos quatro movimentos fundamentais da Cana-Verde



Fonte: MTG (2016, p. 82).

A = Os pés estão pousados juntos, lado a lado.

1= Afasta-se o pé esquerdo lateralmente (para a esquerda), tomando o peso do corpo.

2= O pé direito vem para a esquerda, tornando a se juntar ao esquerdo, e toma o peso do corpo.

3= O pé esquerdo realiza novo afastamento lateral, sem, porém, tomar o peso do corpo, e...

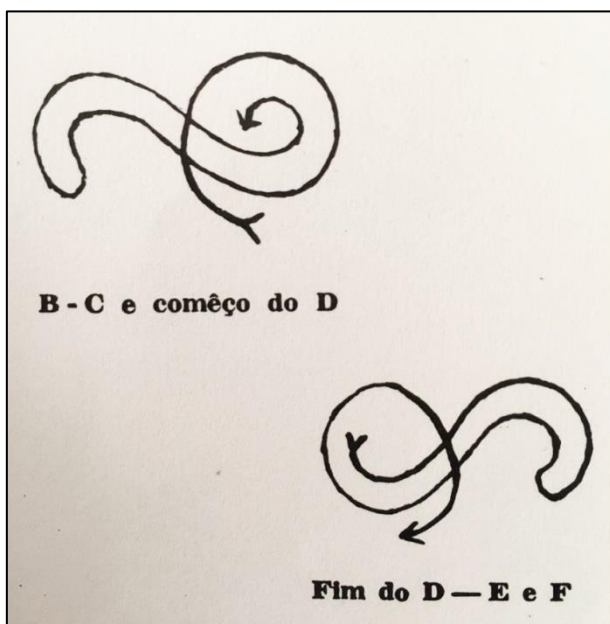
4= Volta à posição anterior, isto é, junto ao pé direito, tomando o peso do corpo.

Estes são os quatro movimentos fundamentais. No quinto movimento, o pé direito é que se afasta lateralmente (para a direita), recomeçando os quatro movimentos descritos anteriormente e assim sucessivamente, até o VIII compasso.

- **Giro do cavalheiro com sua dama** (Figura 15): executado durante o seguinte trecho da letra: “*Não levou nem sete dias e a cana estava madura*”. O cavalheiro, sem interromper a marcha em que vinha, enlaça seu braço direito no braço direito de sua dama e com ela volteia no sentido dos ponteiros do relógio, até completar uma volta, após oito passos de marcha. Note-se, porém que há uma fusão na coreografia: o último movimento da figura anterior é também, o 1º passo de marcha da série de oito com que faz a volta. A música concede tempo para que os dançarinos deem mais dois passos ou executem duas marcações de passos. Com isso, procura-se evitar atrasos no início preciso do movimento seguinte.

NOTA – Para execução desta serie de movimentos, o cavalheiro sempre estará dançando com sua companheira.

Figura 15 - Ilustração movimento de giro do cavalheiro com as damas



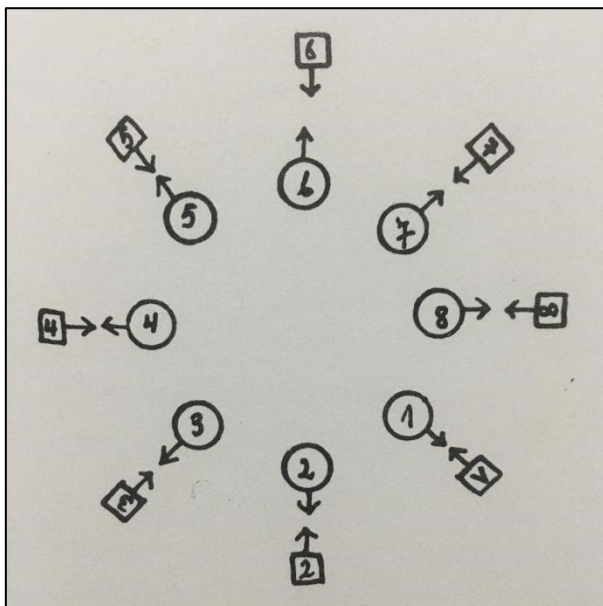
Fonte: Cortes e Lessa (1997, p.165).

- **Giro do Cavalheiro com a dama da esquerda.** Executado durante o refrão “*Ai, ai, meu bem! Ai, ai, meu bem!*”. O cavalheiro, sem interromper a marcha em que vinha, enlaça agora seu braço esquerdo no braço esquerdo da companheira do cavalheiro à sua esquerda e com ela volteia no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio, executando mais oito passos de marcha (Figura 15). Ao repetir-se o refrão “*Ai, ai, meu bem! Ai, ai, meu bem!*”, os dois dançarinos (que estão rodeando no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio) tomam-se agora pelo braço direito e passam a

voltar no sentido dos ponteiros do relógio, executando passos de marcha. A Figura 16 mostra a evolução do homem nesse conjunto de movimentos.

NOTA – Quando executar-se esta parte da música, o cavalheiro nunca estará dançando com sua companheira, estará dançando com outra moça, a sua esquerda ou a sua direita.

Figura 16 - Evolução dos homens na coreografia



Fonte: Cortes e Lessa (1997, p.165).

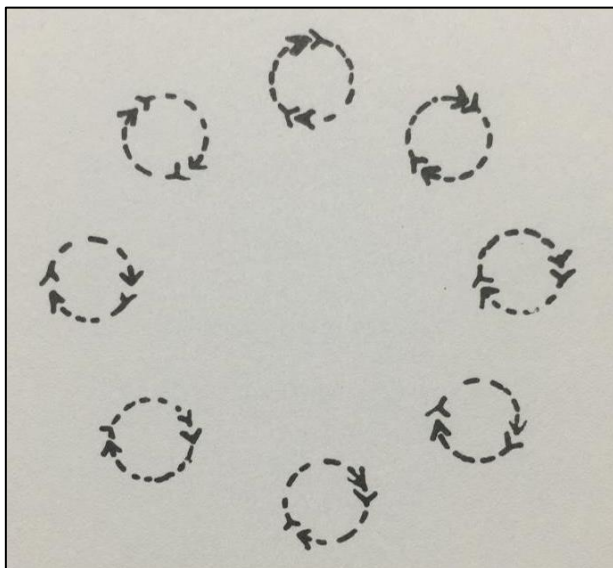
- Novo giro do cavalheiro com sua dama: Executado durante o refrão “*Não levou nem sete dias e a cana estava madura*”. Nessa etapa, o cavalheiro, sem interromper a marcha em que vinha, enlaça seu braço esquerdo no braço esquerdo de sua companheira e com ela volteia no sentido anti-horário, executando mais oito passos de marcha (Figura 15). A música concede tempo para que os dançarinos deem mais dois passos, “desfilando” o braço e avançando para a outra dama.

- **Giro do cavalheiro com a dama da direita:** Executado ao som da melodia “*Ai, ai, meu bem! Ai, ai, meu bem!*”. Para execução desse conjunto de movimentos, o cavalheiro, sem interromper a marcha em que vinha, enlaça seu braço direito no braço direito da dama da direita e com ela volteia no sentido horário, executando mais oito passos de marcha (Figura 15).

Na segunda etapa, os dançarinos “trocam” de braço, isto é, tomam-se agora pelo braço esquerdo e passam a voltar no sentido anti-horário, executando seis

passos de marcha. A Figura 17 mostra a continuidade das evoluções do homem na coreografia.

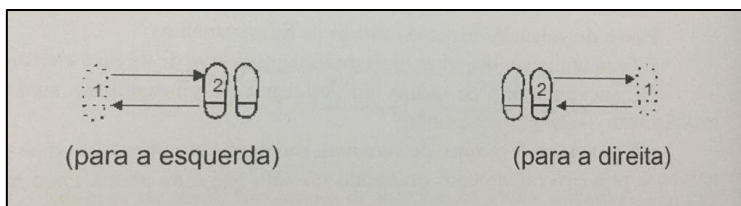
Figura 17 – Continuidade das evoluções do homem



Fonte: Cortes e Lessa (1997, p.165).

- **Giro final do cavalheiro com sua dama:** Executado ao som da melodia (não cantada) “*Não levou nem sete dias E a cana stava madura*” (BIS). Para a execução desse conjunto de movimentos, o cavalheiro, sem interromper a marcha em que vinha, retorna à sua companheira, quando enlaçam o braço esquerdo e giram em sentido horário, retornando à posição inicial após oito passos de marcha. A música concede tempo para que os dançarinos deem mais quatro passos, ou executem quatro marcações de passos. Com isso, procura-se evitar atrasos: quando a melodia se reiniciar logo após, todos os dançarinos devem estar prontos para recomeçar a dança, tal como já foi descrito, isto é, com os passos de recuo (Figura 18).

Figura 18 – Ilustração passos de recuo



Fonte: MTG (2006, p.50).

Segundo Lessa e Côrtes (1997), o recuo “trata-se simplesmente do ato do dançarino afastar lateralmente um dos pés, que deve pousar no solo, de meia planta ou toda planta, sem tomar o peso do corpo, para em seguida trazê-lo à posição inicial”. Ao longo da coreografia, a prenda deve observar o uso correto das mãos, que é parte integrante dos movimentos.

Uma vez que as prendas realizam os mesmos passos e as evoluções dos cavalheiros, torna-se desnecessário a descrição de seus movimentos, cabendo ressaltar que, para a realização dos passos de juntar e de recuo, as prendas tomam a saia com ambas as mãos, sendo que nos giros a mão do braço que não estiver enlaçada permanecerá tomando a saia. (MTG, 2016, p.85).

b) Rilo: O Rilo é uma dança que apresenta características do ciclo de contradança.

O ‘Reel’ originou-se na Escócia em meados do século XVIII, como forma aperfeiçoada da antiga ‘figure of eight’ das danças inglesas. Aliás, foi com essa característica dos dançarinos formarem um 8, durante as evoluções, que o ‘Reel’, já traduzido para ‘Ril’ ou deturpado para ‘Rilo’, tornou-se popular no Rio Grande do Sul um século mais tarde. (LESSA e CORTÊS, 1997, p.68).

Lessa e Cortês (1997, p. 60) assim descrevem a coreografia do Rilo: “É uma dança de conjunto, sob comando em formação circular. Como na maioria das danças dessa geração coreográfica, não há número fixo de compassos para cada figura. As figuras se desdobram se repetem e se alongam a bel-prazer do marcante”.

- Posição inicial: Ao iniciar a música (Figura 16), dispõem-se os pares uns atrás dos outros, os homens pelo lado de fora de um círculo imaginário que se formará.

Figura 16 - Suplemento musical Rilo



Fonte: Lessa e Cortês (1997, p.142).

Conforme Lessa e Cortês (1997), a coreografia dessa dança é explicada nas seis etapas a seguir.

- **Início:** Os homens oferecem o braço direito à companheira, e assim iniciarão a primeira figura, quando o marcante gritar: “Passeio pela direita, cada um com seu par! Agora e se foi!”.

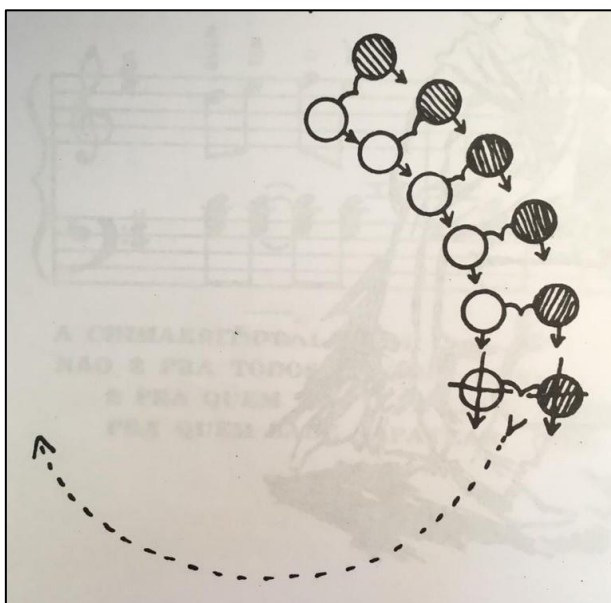
Os pares, marchando uns atrás dos outros e no sentido horário (Figura e 21), vão formando um círculo. Os passos de marcha são bem marcados, largos e arrastados, de modo que as esporas possam rosetear de encontro ao chão, correspondendo a dois passos por cada compasso. O pé pousa no solo 1º e no 3º tempo.

Figura 17 – Círculo dos pares no sentido do relógio dança Rilo



Fonte: Coisas de Enart (2019). Imagem alterada pela autora.

Figura 18 – Ilustração círculo dos pares no sentido horário



Fonte: Cortes e Lessa (1997, p.142).

- **Executado seguindo as vozes de comando:** “Formar a roda, e venha o Rilo singelo! Com o par da frente! Com o de trás. E siga pra frente!”.

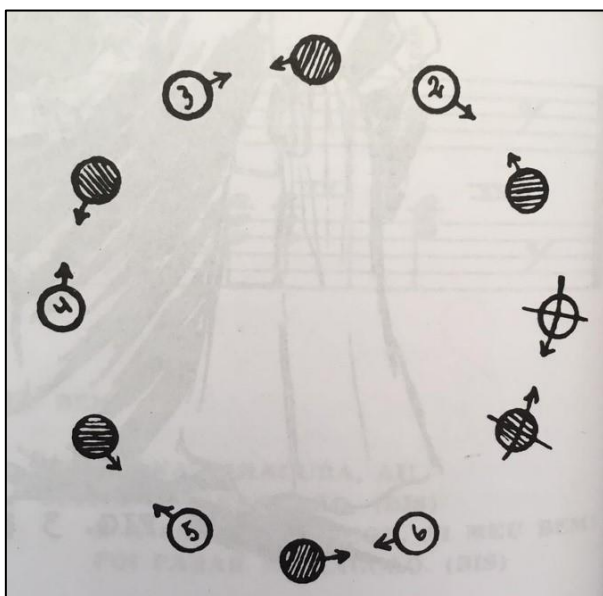
Temos aqui, quatro vozes de comando. À primeira voz (“formar a roda!”), todos os dançarinos se desenlaçam do braço e voltam-se, primeiramente, para o centro imaginário da roda e em seguida para o par (Figura e 20).

Figura 19 - Formação de roda pelos pares dança Rilo



Fonte: Coisas de Enart (2019). Imagem alterada pela autora.

Figura 20 - Formação de roda pelos pares



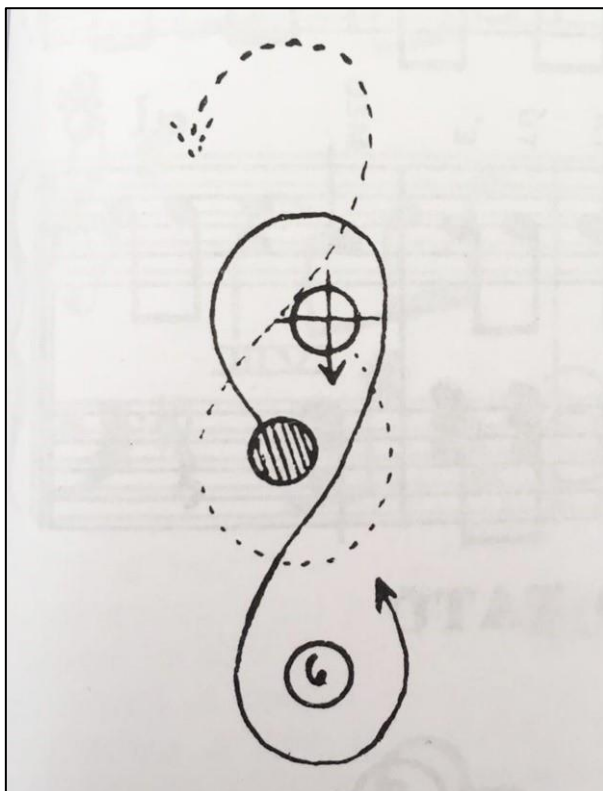
Fonte: Cortes e Lessa (1997, p. 142).

Esta execução dura apenas um compasso e é realizada em dois movimentos de $\frac{1}{4}$ de volta ($\frac{1}{4}$ de volta para o centro e $\frac{1}{4}$ de volta para que cada par se ponha face a face). Nunca se interrompe a marcha de pés arrastados.

Lessa e Cortês (1997) destacam que as vozes “Com o par da frente!” e “Com o par de trás!” são as que coordenam a formação do “8”, figura característica do “Rilo”. O homem alcança sua mão direita à mão direita de sua companheira (o “par da frente”) e com esta, realiza uma volta no sentido anti-horário.

Quando está completando esta volta, a retornar ao lugar inicial, o homem solta-se da mão direita de sua companheira e alcança sua mão esquerda à mão da moça que antes estava às suas costas (o “par de trás”); realiza então uma volta com essa moça no sentido horário e retorna à sua companheira, completando assim a formação do “8” (21 e 22).

Figura 21 - Ilustração figura do 8



Fonte: Lessa e Côrtes (1997, p. 143).

Figura 22 - Formação figura do 8 na dança do Rilo

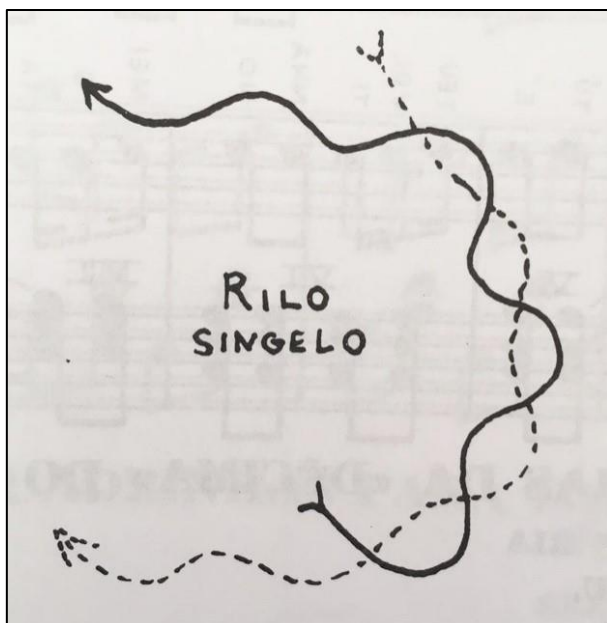


Fonte: Coisas de Enart (2019). Imagem alterada pela autora.

Tanto o homem como a mulher, evidentemente, executam movimentos para a formação do “8”; porém, explicando o movimento dos homens, o movimento das mulheres se torna facilmente compreensível, por ser complementar. A figura “8” é realizada sem interromper a marcha de pés arrastados; sempre os passos longos, com duração de 2 tempos cada passo. Concluída a figura 8, tem início, então o “Rilo singelo”, à voz de “Siga pra frente!” (Figura 23). Cada par se toma pela mão direita e inicia o avanço.

O ‘Rilo singelo’ consiste no avanço dos dançarinos, em direção à frente e seguindo a linha da circunferência imaginária. Como os homens estão voltados em um sentido, as mulheres em sentido contrário, evidentemente os passos são dirigidos em direções inversas. O avanço, porém, não é realizado em linha firme: pelo contrário, trata-se de um verdadeiro ziguezaguear. Os homens passam ora pela esquerda, ora pela direita das mulheres que lhes vem ao encontro realizando idêntica evolução. (LESSA e CÔRTEZ, 1997, p.70).

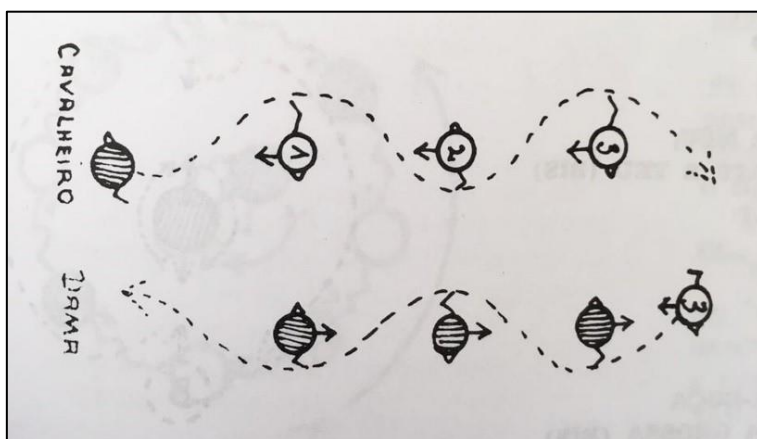
Figura 23 - Ilustração Rilo singelo



Fonte: Cortes e Lessa (1997, p. 143).

À medida que os pares vão se cruzando, este tomam-se rapidamente ora pela mão direita, ora pela mão esquerda, sempre alternadamente (Figuras 24 e 25). Esta figura aparece em outras danças, com o nome de corrente ou cadeia.

Figura 24 – Ilustração de corrente



Fonte: Lessa e Cortes (1997, p.143).

Figura 25 - Formação do Rilo singelo da dança do Rilo

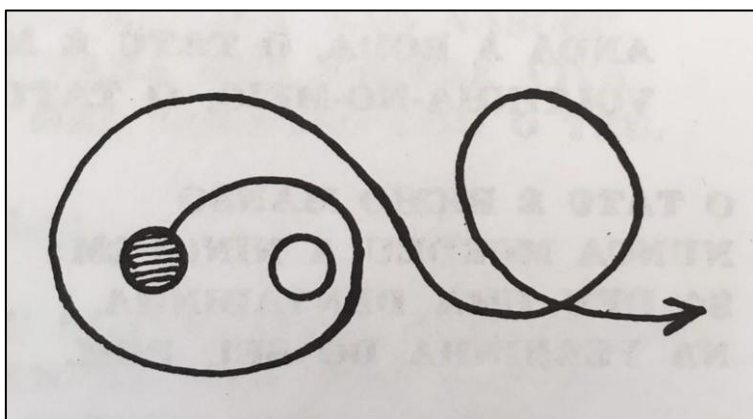


Fonte: Coisas de Enart (2019). Imagem alterada pela autora.

Depois de algumas evoluções assim realizadas, grita o marcante: “Ao chegar a seu par, quebrar o Rilo! Agora se foi!”. “Quebrar o Rilo” significa realizar a figura do “8”, tal como já foi descrita. (“Com o par da frente” e “com o de trás”). Quando os dançarinos estão terminando a execução do “8”, ouve-se o marcante gritar “E siga o Rilo dobrado, pra frente sempre!”.

Tal como no Rilo singelo, rapazes e moças avançam em direção contrária. Nesta figura, porém, ao invés de simplesmente cruzarem-se, os dançarinos realizam, de mão em mão, uma volta e meia, sendo uma volta do homem e mulher tomados por uma das mãos e meia volta para se encaminharem ao novo par (Figura 26).

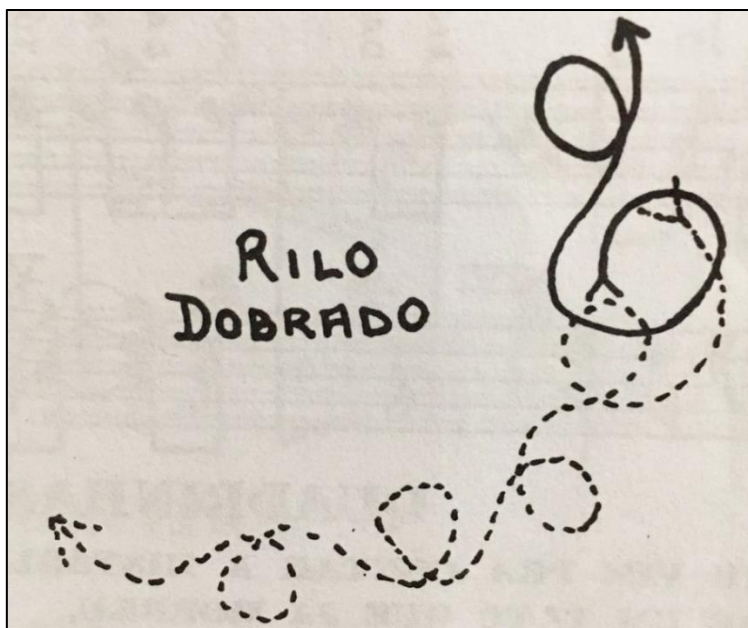
Figura 26 - Ilustração volta e meia



Fonte: Lessa e Cortes (1997, p.143).

Desta forma, sempre trocando de mão, os dançarinos seguem adiante, sempre com um par e outro, um par e outro, continuamente (Figura) formando o rilo dobrado.

Figura 27 - Ilustração evolução Rilo dobrado



Fonte: Lessa e Cortes (1997, p.144).

Ao comando “Ao chegar ao seu par, quebrar o Rilo!”, realiza-se a repetição da figura do “8”, já descrita. Ao comando “E siga o Rilo singelo, prá frente sempre!”, repete-se o Rilo singelo, isto é, a simples avançada dos rapazes e das moças, em direção contrária, formando corrente ou cadeia. E assim se sucedem, a bel-prazer do marcante, “Rilo singelo” e o “Rilo dobrado”. Destaca-se que, durante toda a dança, perduram os passos largos, bem marcados, arrastados, acompanhados do rosetear das esporas.

A dança termina com uma “quebrada final”. O rapaz faz uma volta com sua companheira, uma volta com a moça que o precede e retorna à sua companheira. Depois disso, deverá cada um dos pares voltear em torno de si próprio, sempre tomado pela mão enquanto perdurar a música. A dança conclui com um cumprimento respeitoso entre cada par.

Nessa dança, é importante não interromper a marcha, a qual uma vez iniciada será executada com os passos bem acentuados e arrastados, até a “quebrada final”. É importante para a perfeita execução da “corrente” ou “cadeia”, que o dançarino somente solte a mão de quem já passou por si, após ter tomado a mão de quem agora vem vindo ao seu encontro (

Figura 28).

Figura 28 - Ilustração dança Rilo



Fonte: Lessa e Cortes (1997, p.143).

Após o estudo das coreografias realizadas nas danças cana verde e Rilo, identificou-se todos os movimentos realizados nas danças, facilitando a compreensão e identificação das figuras formadas durante suas execuções.

2.4 Criatividade

O conceito de criatividade tem os mais variados significados. Todavia, de maneira geral está associado à capacidade de produzir coisas novas e de característica social. Segundo Ostrower (2013, p. 5) “A natureza criativa do homem se elabora no contexto cultural. Todo indivíduo se desenvolve em uma realidade social, em cujas necessidades e valorações culturais se moldam os próprios valores de vida”. Para Munari (2008, p. 11) “A criatividade não significa improvisação sem método”. Munari (2008) descreve que a criatividade ocupa o lugar da ideia e processa-se de acordo com seu método.

Dualibi e Simonsem (2009, p. 10) definem a criatividade como a habilidade de formular novas respostas ou ideias aos problemas ou situações novas ou já conhecidas. É o *insight* original, que resulta de um processo heurístico e não algorítmico. “Significa dar existência a algo novo, único, é a habilidade de formular novas respostas ou ideias para os problemas ou situações novas ou já conhecidas”. (DUALIBI e SIMONSEM, 2009, p. 7). Esta afirmativa é confirmada por Sternberg e

Lubart (1999), para quem a criatividade é a capacidade de criar soluções inovadoras, úteis e apropriadas.

Ghiselin (1952, *apud* DUALIBI e SIMONSEM, 2009, p. 8) define a criatividade como “O processo de mudança ou de desenvolvimento ou de evolução na organização da vida subjetiva”.

Segundo Mirshawka e Mirshawka Junior (2003), ser criativo é ter a visão do que se deseja, ou seja, fazer as coisas acontecerem. Pessoas criativas são todas aquelas que sabem claramente o que querem e que buscam novas formas de alcançarem o que desejam.

Para Baxter (2000, p. 51), “A criatividade é o coração do *design*, em todos os estágios do projeto. O projeto mais excitante e desafiador é aquele que exige inovações de fato”.

Neste projeto buscou-se trabalhar com a dança tradicional gaúcha, como uma expressão criativa. Transformando os movimentos realizados nas coreografias em formas gráficas, para serem aplicados em estampas.

2.4.1 Técnicas criativas

Existem muitas técnicas criativas que podem ser aplicadas na criação de um projeto, porém, nem sempre é possível utilizar-se de todas. Para o desenvolvimento deste trabalho foram empregues para a geração de ideias as técnicas criativas descontinuidade, mapa conceitual e analogia, enquanto que para a execução do projeto a técnica criativa do desenho.

As técnicas criativas no *Design* são meios auxiliares para busca de soluções, podem estimular processos criativos e cognitivos ou facilitar a visualização de elementos durante uma análise ou estudo. (PAZMINO, 2015, p.15). Para Ostrower (2013, p.9) “Criar é, basicamente, formar. É poder dar uma forma a algo novo”.

Em qualquer lugar que seja o campo de atividade, trata-se, nesse ‘novo’, de novas coerências que se estabelecem para a mente humana, fenômenos relacionados de modo novo e compreendidos em termos novos. O ato criador abrange, portanto, a capacidade de compreender; e esta, por sua vez, a de relacionar, ordenar, configurar, significar (OSTROWER, 2013, p.9).

Ostrower (2013) descreve ainda que o ser humano é dotado de um dom singular, condição que pode ser verificada desde as primeiras culturas.

Mais do que *homo faber*, ser fazedor, o homem é um ser formador. Ele é capaz de estabelecer relacionamentos entre os múltiplos eventos que ocorrem ao redor e dentro dele. Relacionando os eventos, ele os configura em sua experiência do viver e lhes dá um significado. Nas perguntas que o homem faz ou nas soluções que encontra, ao agir, ao imaginar, ao sonhar, sempre o homem relaciona e forma. (OSTROWER, 2013, p.9).

No que se refere às técnicas criativas, Alves, Campos e Neves (2007) as conceituam como formas heurísticas de acelerar o processo criativo, capazes de gerar soluções no momento e local em que se fazem necessárias, independentemente da criatividade espontânea, o que permite aflorar o potencial criativo de cada membro da equipe.

Para Daalhuizen (2014), os métodos sistemáticos e heurísticos ajudam a visualizar relações e podem auxiliar os *designers* a gerarem novas ideias a partir do estímulo da capacidade associativa ao pensamento, incluindo também os processos em grupo. Funcionam como ferramentas mentais para os designers no processo criativo e projetual. As técnicas criativas induzem o *designer* ou a equipe de projeto a gerarem a maior quantidade de alternativas, possibilitando soluções convenientes e inovadoras. No campo do *design*, que exerce uma atividade criativa, todos os momentos fazem parte de um processo criativo. Nesta busca de ordenação e de significados reside a profunda motivação humana de criar. (OSTROWER, 2013).

Para execução do projeto descrito neste estudo buscou-se trabalhar com a dança tradicional gaúcha, como uma expressão criativa. Transformando assim os movimentos realizados nas coreografias em formas gráficas, para serem aplicados em estampas.

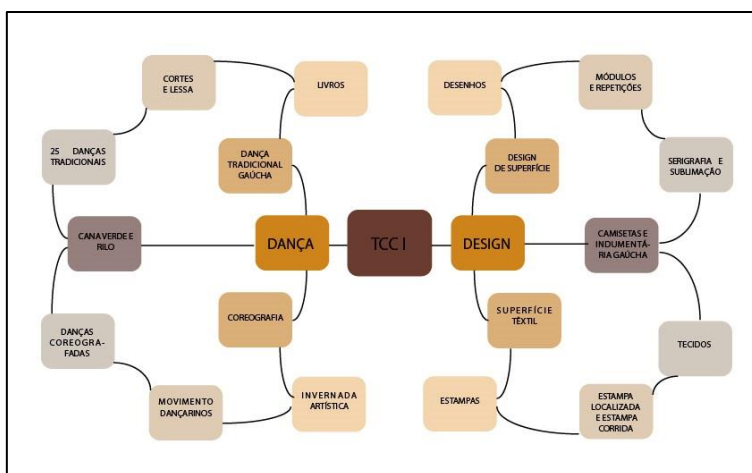
Existem algumas técnicas criativas que auxiliam e facilitam o processo de criação e geração de ideias. Para geração de ideias necessárias ao desenvolvimento do projeto descrito nesta pesquisa, aprofunda-se o estudo sobre as técnicas criativas mapa conceitual e *mood boards*.

- **Mapa conceitual:** O mapa conceitual é uma técnica ou instrumento utilizado para organizar e representar graficamente partes do conhecimento sobre determinado tema (DUTRA, 2006; PAZMINO, 2015). Foi desenvolvido nos anos 1960 por Joseph Novak, fundamentado na teoria de aprendizagem de David Ausubel. (PAZMINO, 2015).

O mapa conceitual compreende uma ferramenta usada para representar palavras, ideias ou tarefas. Auxilia na memorização e compreensão de informações.

Dutra (2006) descreve que “É um diagrama que representa conexões entre porções de informação sobre um tema ou tarefa. Os elementos são arranjados intuitivamente de acordo com a importância dos conceitos. Eles são organizados em grupos, ramificações ou áreas”, conforme ilustra a (Figura .

Figura 29 – Mapa conceitual



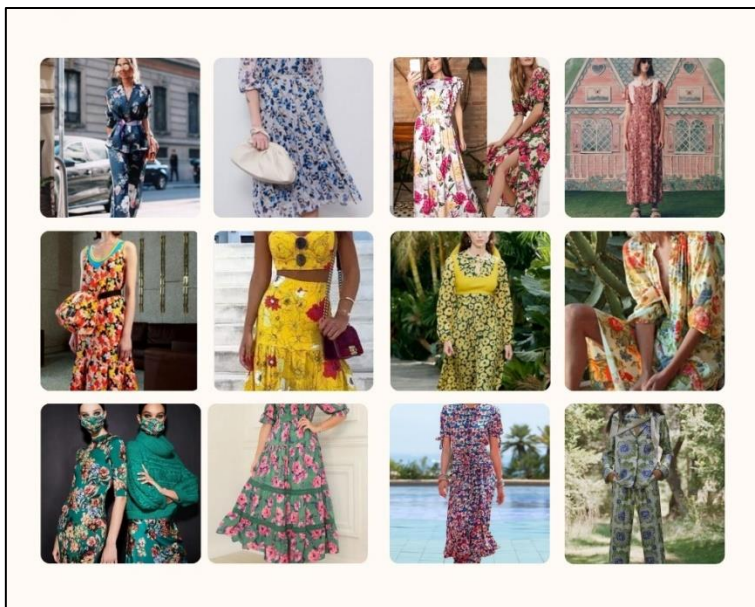
Fonte: Elaborado pela autora (2021).

O mapa conceitual apresentado foi usado para simplificar o desenvolvimento da pesquisa, permitindo identificar com maior facilidade os problemas do trabalho.

- **Mood board:** segundo MCDONAGH e DENTON(2005), os *mood boards* geralmente são formados por vários elementos visuais com o intuito de estimular a comunicação e o desenvolvimento no processo de *design*. O *mood board* pode ser definido mais especificamente como um painel de inspiração concebido por meio do processo de recorte de diversas referências visuais. Além de sintetizar a atmosfera de um contexto, serviço ou produto já planejados, o *mood board* pode “auxiliar a comunicação e inspiração durante todo o processo de concepção” (MCDONAGH e DENTON, 2005, p.36).

Para Garner e McDonagh-Philip (2001), os *mood boards* podem ser tanto uma ferramenta utilizada para identificar problemas, quanto para solucioná-los. São geralmente formados por elementos visuais como imagens, cores, desenhos e materiais gráficos, conforme ilustrado na Figura 30.

Figura 30 – *Mood board*: estampas florais



Fonte: Elaborado pela autora (2021)

Desta forma, buscou-se aqui trabalhar com o *mood board* para identificar alguns tipos de estampas como temas florais e que seguem a tendência primavera/verão 2022.

Destaca-se que, tal como na geração de ideias, as técnicas criativas auxiliam na execução das mesmas. Assim, para execução do projeto, descreve-se como principal ferramenta a técnica criativa do desenho.

- **Desenho como técnica criativa:** Segundo Munari (2008, p. 57) “Ao longo do desenvolvimento do projeto o *designer* utiliza vários tipos de desenhos, desde o simples esboço para fixar um pensamento útil ao projeto até os desenhos de construção, perspectivas, axonometrias, desenho explodido, fotomontagens”. O desenho pode ser considerado como elemento base da criatividade, enquanto os elementos básicos de formação do desenho constituem o recurso principal e criativo para o projeto de *Design* de Superfície Têxtil.

A palavra desenho vem do termo *disegno* em italiano, que por sua vez tem origem grega, do termo *designare*. Desenho é um instrumento para representar ideias ou coisas concretas em papel ou outra superfície, formado essencialmente por pontos e linhas, usadas para a construção de uma figura ou forma. Dexter (2005) destaca que o desenho tem um caráter elementar, por ser a primeira e mais imediata forma de criar imagens, constituindo-se como uma das mais importantes e fundamentais habilidades desenvolvidas pelo homem.

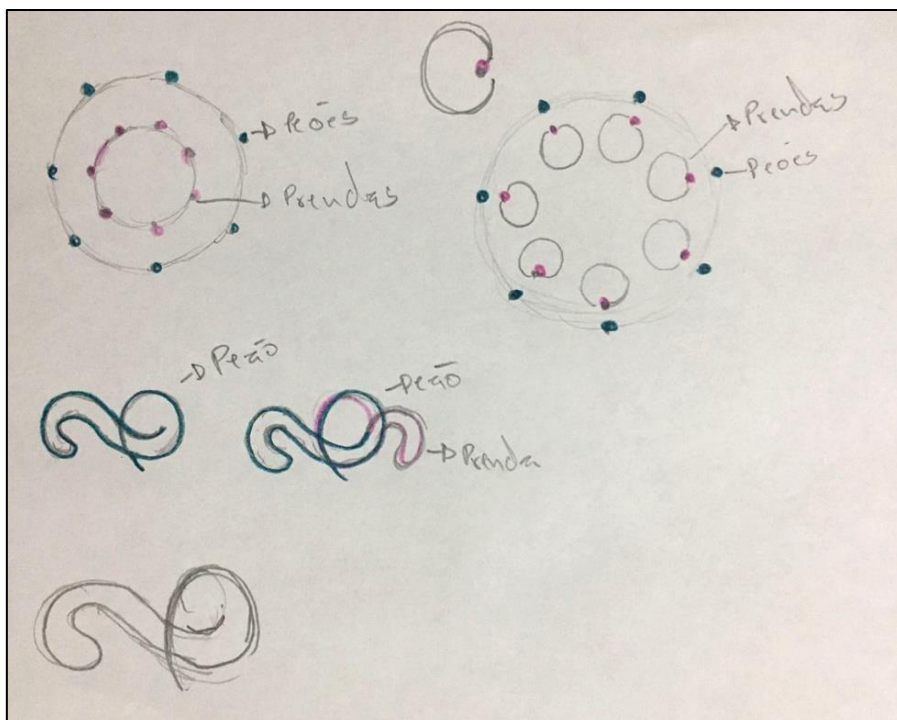
No *design*, o desenho é a ferramenta de formação do raciocínio projetual para comunicar as ideias e desenvolver, enquanto que no *design* de superfície o desenho pode ser considerado o próprio projeto. Sendo assim, estudar e compreender a origem visual formada pelo desenho é muito importante para o exercício do *design* de superfície.

O desenho é formado a partir do ponto e de acordo com Dondis (2007), o ponto é a unidade visual mínima; a linha, o articulador fluído e incansável da forma, seja na soltura vacilante do esboço, seja na rigidez de um projeto técnico; a forma, as formas básicas, o círculo, o quadrado, o triângulo e todas as suas infinitas variações, combinações, permutações de planos e dimensões; a direção, o impulso de movimento que incorpora e refletem o caráter das formas básicas, circulares, diagonais perpendiculares. O tom, a presença ou a ausência de luz, através da qual enxergamos; a cor, a contraparte do tom com o acréscimo do componente cromático, o elemento visual mais expressivo e emocional; a textura, óptica ou tátil, o caráter de superfície dos materiais visuais; a escala ou proporção, a medida e o tamanho relativos; a dimensão e o movimento, ambos implícitos e expressos com a mesma frequência.

Entre os tipos de desenhos, para o desenvolvimento do trabalho buscou-se trabalhar com o desenho abstrato, que é “[...] a uma representação gráfica não figurativa e tem como motivo a referência de formas orgânicas (formas da natureza) e geométricas (composição com linhas, planos e ou sólidos geométricos)”. (SOBRE ARTE, 2021).

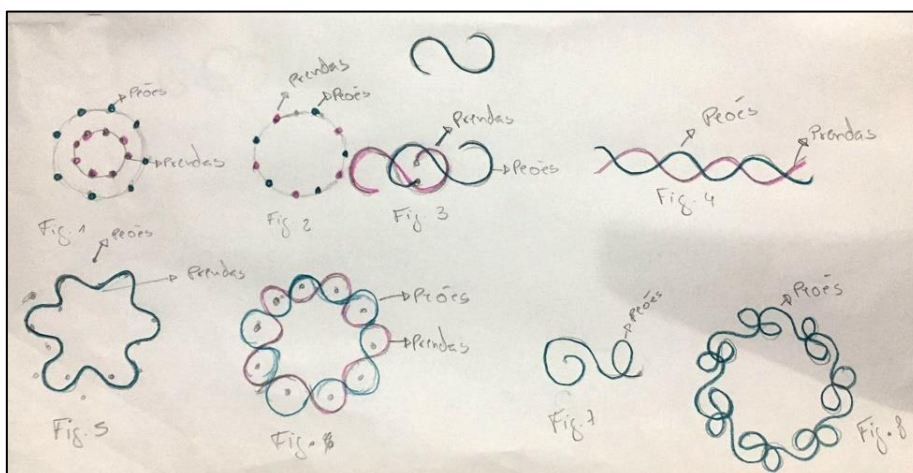
Assim, para identificação das figuras, trabalhou-se com linhas e fez-se esboços dos desenhos formados pelos movimentos, ilustrados nas figuras 31 e 32.

Figura 31 - Esboços dos desenhos formados na dança Cana Verde



Fonte: Elaborado pela autora (2021)

Figura 32 - Esboços dos desenhos formados na dança Rilo



Fonte: Elaborado pela autora (2021)

Na continuidade, estes desenhos foram digitalizados, refinados no *software* Illustrator e transformados em desenhos vetoriais. Desta forma, descreveu-se a técnica criativa do desenho como a principal técnica criativa usada para desenvolver o projeto.

2.4.2 Design de superfície

O *design* de superfície é um ramo do *design* que projeta texturas bidimensionais e tridimensionais para diferentes superfícies, sendo reconhecida no Brasil pelo CNPQ, no ano de 2005. Freitas (2011, p. 17) assim define o *design* de superfície:

O design de superfície visa trabalhar a superfície, fazendo desta não apenas um suporte material de proteção e acabamento, mas conferindo à superfície uma carga comunicativa com o exterior do objeto e também o interior, capaz de transmitir informações sgnicas que podem ser percebidas por meio dos sentidos, tais como cores, texturas e grafismos.

Rubim (2014, p. 35) explica que “o *Design* de Superfície pode ser representado pelas mais diversas formas, desde que aceitamos que qualquer superfície pode receber um projeto”. Da mesma forma, Ruthschilling (2008, p. 25), afirma:

O design de superfície – DS, na forma como foi estruturado no Brasil, abrange várias especialidades, entre elas, design têxtil, design cerâmico, design de estampa, dentre outros, e estão contidos dentro do campo do design de superfície. Em outras palavras, as especialidades que se ocupam do projeto de produtos laminares, revestimentos ou não, estão contidas no DS, mas o DS não está contido numa delas.

O setor têxtil é a área de atuação na qual mais se aplica o *design* de superfície, explorando para tanto um maior uso de técnicas. Sobre o setor têxtil, assim afirma Ruthschilling (2008, p.31):

É a área de produtos que tem na sua constituição o emprego de fibras. Abrange todos os tipos de tecidos e não tecidos gerados a partir de diferentes métodos de entrelaçamento de fios (tecelagem, malharia, rendas, felpados, tapeçaria, bordados, etc.) e suas formas de acabamento e embelezamento (tinturaria, estampa, bordados, etc.).

Para criação e desenvolvimento de um projeto de design de superfície, é imprescindível que se faça uma pesquisa e que haja coerência entre os elementos que fundamentam a prática, sendo eles cores, traços e formas. Desta forma, faz-se necessário um estudo sobre as noções de módulos e repetições.

2.4.2.1 Módulo e repetição

Ruthschilling (2008, p.64) descreve o módulo como “A unidade da padronagem”, isto é, a menor área que inclui todos os elementos visuais que constituem o desenho, explorando elementos como cores, texturas e formas (Figura

33). Com estes elementos forma-se um padrão gráfico de acordo com uma estrutura pré-estabelecida conhecida como repetição, ou *rapport*.

Figura 33 – Módulo



Fonte: Ruthschilling (2008, p.64).

Freitas (2011, p. 66) descreve que a criação do módulo como um processo criativo:

Consiste em desenvolver os motivos (grafismos, texturas e cores) dentro de uma área com medidas de comprimento e largura determinadas. As referências dos motivos são diversas: geométricas, florais, relevos, entre outros. O motivo pode conter apenas uma figura e pode também ser formado por uma composição de vários elementos.

Para o uso desta técnica, se faz necessário um sistema de encaixe entre os módulos. Ruthschilling (2008, p.64) descreve como “O estudo feito prevendo os pontos de encontros das formas entre o módulo e outro de maneira que, quando justapostos de maneira determinada pelo sistema de repetição definido ou escolhido pelo designer, forma o desenho”.

Ruthschilling (2008, p. 64-65) destaca que a noção de encaixe é regida por dois princípios: a continuidade e a contiguidade.

A Continuidade compreende uma sequência ordenada e interrompida de elementos visuais dispostos sobre uma superfície, garantindo o efeito de propagação (Figura 34).

Figura 34 - Continuidade



Fonte: Ruthschilling (2008, adaptado pela autora).

A Contiguidade compreende a harmonia visual na vizinhança dos módulos, em um estado de união visual, de maneira que, quando repetidos lado a lado e em cima e embaixo, os módulos formam um padrão. O sucesso é verificado na medida em que a imagem do módulo desaparece, dando lugar à percepção da imagem contínua, revelando outras relações entre figura e fundo, bem como novos sentidos e ritmos (Figura 35).

Figura 35 - Contiguidade



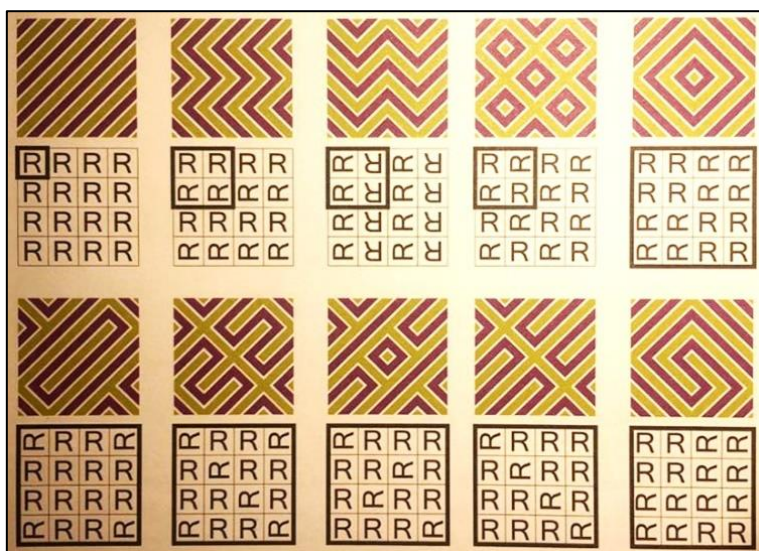
Fonte: Ruthschilling (2008, p.65).

Para obter um bom resultado, deve-se observar que “A representação gráfica do estudo do encaixe deve conter no mínimo, o conjunto de quatro módulos adjacentes”. (RUSTHSCHILLING, 2008, p. 65).

Outro elemento importante e que se deve levar em consideração para a criação do *designer* de superfície é o sistema de repetição. “Repetição é o mesmo que *repeatem* inglês e *rapport* em francês. A noção de ‘repetição’, no contexto do design de superfície, é a colocação dos módulos nos dois sentidos, comprimento e largura, de modo contínuo, configurando o padrão” (RUSTHSCHILLING, 2008, p. 67).

Chama-se Sistema de Repetição à lógica adotada para repetição, ou seja, “A maneira pela qual um módulo vai se repetir a intervalos constantes” (RUSTHSCHILLING, 2008, p. 67). O autor aleta para a existência de uma grande variedade de possibilidades de encaixe dos módulos ou diferentes sistemas de repetição, sendo que para cada sistema de repetição (Figura 36) existe uma estrutura (grade, malha, *grid* em inglês), que corresponde à organização dos módulos no espaço.

Figura 36 – Sistema de repetição



Fonte: Ruthschilling, (2008, p.69).

2.4.2.2 Tecidos

Para que haja um bom resultado nas técnicas de impressões e estamparia, é preciso ter conhecimento dos tecidos e, para isto, fundamenta-se uma pesquisa sobre os tipos de tecidos. Udale (2015, p. 08) destaca a necessidade de “[...] conhecer as qualidades estéticas do tecido, a maneira como modela o corpo, o manuseio da roupa, sua textura, cor, estampa, superfície, caimento ou ainda a forma como ele pode ser costurado”.

Para Frings (2012 p.102), “Os tecidos são a inspiração e o recurso mais importantes para os *designers*. Um tecido pode inspirar uma coleção inteira”. Udale (2015, p.44) amplia essa concepção, destacando:

Os tecidos são, em essência, feitos de fibras, que podem ser categorizadas como naturais, artificiais ou sintéticas; cada uma tem suas próprias características e qualidades. Por exemplo, as fibras de algodão produzem um tecido que permite à pele respirar, enquanto as fibras de lã criam um tecido quente, mas que pode ser sensível ao calor.

Segundo Frings (2012), as fibras compreendem o elemento básico dos tecidos e demais materiais têxteis, tendo aspecto semelhante ao dos fios de cabelo, podendo ser naturais ou fabricadas.

Elas podem ser fiadas e transformadas em fio e, em seguida, transformadas em tecido por meio dos mais diferentes métodos, como a tecelagem e a malharia. Características como delicadeza, reabsorção de umidade, elasticidade, brilho ou resistência ao amassamento são próprias das fibras e, portanto, afetam as propriedades dos fios e tecidos fabricados a partir dela. (FRINGS, 2012, p.110).

A maneira como as fibras são manipuladas ao longo do processo de fiação, bem como a forma como o fio foi fabricado pode afetar o desempenho e a aparência do tecido final. Para agregar maior qualidade ao produto, podem-se aplicar, em qualquer estágio da produção, acabamentos e tratamentos variados. (UDALE, 2015).

2.4.2.3 Fibras Naturais

Segundo Frings (2012, p. 111) “A indústria de fibras naturais depende principalmente dos animais e dos vegetais, sendo que a produção dessas fibras está diretamente ligada ao clima e à geografia.” Frings (2012) destaca que as fibras

naturais mais utilizadas no vestuário são as de origem animal, como lã e seda, bem como as de origem vegetal, como algodão (Figura 37) e linho.

Segundo Udale (2015, p. 46), “As fibras naturais são derivadas de fontes orgânicas. Essas fontes podem ser divididas em origem vegetal (compostas de celulose⁷), origem animal (compostas de proteína) e origem mineral”.

O algodão é a fibra têxtil mais usada no mundo, respondendo por cerca de 40% da produção mundial de fibras. É uma fibra vegetal que se adapta melhor aos climas tropicais e subtropicais.

Figura 37 – Plantação de algodão.



Fonte: Canal Rural (2018).

Udale (2015, p. 47) assim descreve o algodão:

O algodão é um exemplo perfeito de uma fibra vegetal. Ele é macio felpudo e cresce em volta da semente da planta. Essas fibras são colhidas, processadas e então fiadas, dando origem ao fio de algodão. A popularidade duradoura do algodão está baseada na sua alta versatilidade, pois as fibras podem ser tramadas ou transformadas em malha em diversos pesos. São duráveis e tem propriedades que permitem à pele respirar, o que é prático em climas quentes, pois absorve umidade e seca facilmente.

Frings (2012, p. 112) complementa, afirmando:

⁷ A celulose é feita de carboidrato e constitui a parte principal das paredes da célula vegetal. Pode ser extraída de uma variedade de plantas para a fabricação de fibras adequadas à produção têxtil. Aqui, vamos examinar os tecidos mais apropriados para a produção de roupas. Eles devem ser macios o bastante para o uso e não podem estragar quando usados ou lavados. (UDALE, 2015, p.46)

O algodão é lavável e durável, mantendo-se praticamente igual após muitas lavagens. Os acabamentos mais resistentes a vincos e amassados criados recentemente deixaram os cuidados com o tecido mais fáceis. O algodão absorve facilmente os corantes, possibilitando a produção de uma vasta gama de cores vivas, além de absorver a umidade, o que faz com que tenha um toque fresco contra a pele em climas quentes e úmidos.

O tecido de algodão será usado para confecção das camisetas (malhas), para aplicação das estampas geradas na pesquisa.

2.4.2.4 Fibras Artificiais/Químicas

As fibras artificiais são todas aquelas que se apresentam na natureza de uma forma não utilizável, precisando passar por processos de modificação química para alcançarem condições de uso. Frings (2012, p. 117) destaca que “A maior importância das fibras artificiais e sintéticas está no seu uso para misturas, sejam essas misturas com as próprias fibras ou com fibras naturais”. O autor também descreve que “As fibras artificiais foram criadas para imitar a textura de fibras naturais, replicando seu amassamento, comprimento e espessura”, condição alcançada por meio de procedimentos químicos.

As fibras artificiais são feitas de fibras celulósicas⁸ e não celulósicas. A celulose é extraída de plantas e de árvores. As fibras artificiais como viscose, acetato, triacetato e liocel são celulósicas porque contêm celulose natural. Todas as outras fibras artificiais, também conhecidas como sintéticas, são não celulósicas, ou seja, são fabricadas inteiramente de substâncias químicas. (UDALE, 2015, p. 52).

O poliéster (Figura 38) é a fibra sintética mais usada no mundo. As fibras de poliéster podem ser produzidas em forma de filamentos contínuos, filamentos curtos ou estopa. (FRINGS, 2012, p. 119).

⁸Fibras celulósicas são fibras derivadas da celulose, que, por meio de processos de manufatura química, são transformadas em novas fibras. (UDALE, 2015, p.53).

Figura 38 - Fibra de poliéster



Fonte: Torri (2019).

Segundo Frings (2012), o poliéster é extremamente resistente a vincos e amassados, sendo, portanto, fácil de cuidar. Foi uma das primeiras fibras a serem desenvolvidas em tecidos com características de cuidados mínimos, podendo ser usado em vários tipos de roupa, incluindo malhas e lãs texturizadas, misturas de tecidos de cuidados mínimos, camisetas, casacos e roupas de dormir.

Para aplicação das estampas criadas na pesquisa, o tecido de poliéster será usado na confecção da indumentária gaúcha (tecido plano) e camisetas (malhas).

2.4.2.5 Estamparia

Para os desenhos gerados através do estudo dos movimentos das coreografias das danças gaúchas Cana verde e Rilo, que serão aplicados em camisetas e em uma indumentária gaúcha, aprofunda-se o estudo para melhor definir as técnicas de estamparia, a serem usadas para a execução do projeto.

De acordo com Udale (2015) o tecido, depois de fabricado, pode ser aprimorado, com aplicação de tratamento de superfície e acrescentadas com técnicas de estamparia. A estamparia consiste num processo de cor aplicada na superfície têxtil (

Figura 39).

Figura 39 - Estamparia artesanal sobre o tecido de algodão



Fonte: Ruthschiling (2008, p.33).

Para Barros (2016), a cada nova estação, o *design* de estampas e as tendências de estamparia vão se consolidando, inovando e trazendo para moda novas percepções e novos elementos como relevos, texturas, cores e formas. É impossível trabalhar em moda sem pensar no *design* de estampas, pois as estampas acrescentam personalidade e agregam valor ao produto.

Para Ruthschiling (2008, p. 31) “A estamparia consiste na impressão de estampas sobre tecidos, onde o designer ocupa-se com a criação dos desenhos adequados aos processos técnicos de estamparia”.

2.4.2.6 Técnicas de estamparia

Para Udale (2015, p. 106), “A estampa pode ser aplicada a um tecido por técnicas de impressão serigráfica, xilográfica, cilíndrica, mono, manual ou digital”. A estampa, a cor e a textura são obtidas de diversos meios, incluindo pigmentos, corantes, flocagem ou *glitter*.

Para estamparia serigráfica, é necessário um *design*, tinta, rodo e uma “tela de seda” – uma peça de seda (ou algodão) esticada uniformemente em uma moldura (Figura 40).

Figura 40 - Oficina de serigrafia, disciplina de *Design de Superfície*



Fonte: acervo da autora (2021).

Segundo Udale (2015, p. 107), o primeiro passo da serigrafia consiste em fazer um estêncil do desenho, o qual será aplicado à tela, bloqueando o tecido, para que a tinta só passe pelas áreas positivas do desenho. “A tela é colocada no tecido e a tinta é arrastada uniformemente pela tela com o rodo, deixando uma imagem impressa no tecido. A estampa então é fixada pela ação do calor para que não saia na lavagem”. (UDALE, 2015, p.107). Neste projeto, a estampa serigráfica será usada para aplicação em um tecido de algodão, com o qual serão feitas camisetas.

A estampa por sublimação compreende um processo a partir do qual uma estampa passa do estado sólido para o gasoso, sem passar pelo líquido. Para isto, utiliza-se uma impressora adaptada para tinta sublimática, onde a imagem impressa no papel *transfer* sublimático é sólida. Após a aplicação do calor e da pressão, a tinta transforma-se em vapor, penetrando nas fibras do tecido ou outra superfície (Figura 41). A estampa por sublimação será aplicada em camisetas femininas e masculinas, confeccionadas em tecido de poliéster.

Figura 41 - Sublimação

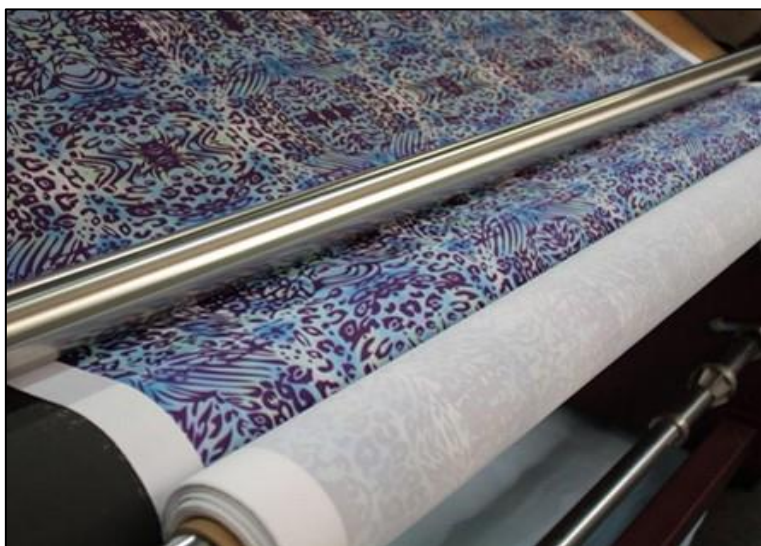


Fonte: Blog da Sheik estamparia (2021).

No processo de estamparia digital, o jato de tinta difere de outros tipos de estamparia pela mecânica de não contato do cabeçote de impressão e pelo modo como se produzem as cores individuais do design. A tinta é borrifada sobre a superfície do tecido por meio de bicos injetores, que imprimem linha por linha. Em geral, utiliza-se um grupo de tintas de pelo menos três ou quatro cores primárias: ciano (turquesa), magenta, amarelo e opcionalmente preta- tintas CMYK(

Figura 42). Neste trabalho, a estampa digital foi usada para aplicação em um tecido de poliéster, com o qual será confeccionada uma peça da indumentária gaúcha feminina.

Figura 42 - Estamparia digital



Fonte: Impressora blog (2014).

Para a aplicação do trabalho, se faz o uso das técnicas de estamparia. Na área têxtil e demais áreas do *design* de superfície, existem duas denominações básicas, referentes às padronagens ou estampas, que são a estampa corrida e a estampa localizada.

A estampa corrida é o processo por meio do qual a estampa é aplicada em todo o tecido, usando desenhos que se repetem através de um *rapport*, que, quando encaixado, pode formar outro desenho. Pode ser feita por diversas maneiras, sendo estampa corrida quadro a quadro, estampa corrida em cilindro, falso corrido, sublimação e a estampa corrida digital (Figura 43).

Figura 43 – Estampa corrida



Fonte: Colcci (2021).

A estampa localizada é o processo de serigrafia mais tradicional e utilizado no mercado, sendo aplicado em peças individuais e não no tecido todo. Sendo assim, a estampa é aplicada em determinado local do produto, como no peito (Figura 44), ou ainda utilizado em diversos produtos, como sacolas, tênis, bonés, mochilas e bolsas.

Figura 44 - Estampa localizada



Fonte: Colcci (2021).

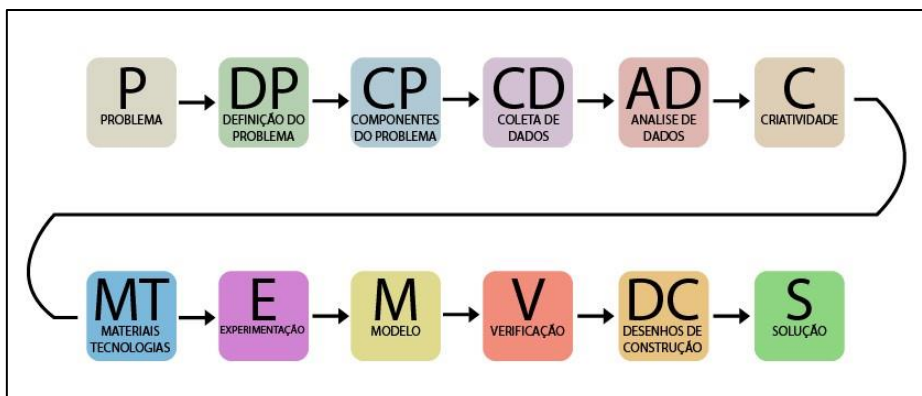
3 METODOLOGIA

A utilização de uma metodologia para um projeto de *design* é de extrema importância, pois serve para organizar os dados pesquisados, ajuda a estabelecer prioridades, facilita na verificação dos prazos, no cumprimento de tarefas e resolução do problema.

A metodologia do *design* é a resposta dos esforços que se dedicam a melhorar métodos, regras e critérios (BURDEK, 2006, *apud* CAPELASSI, 2010, p. 33). Munari (2008, p.10) relata que o método do projeto é um fluxo de operações essenciais organizadas em ordem lógica, ditada pela experiência com o objetivo de atingir o melhor resultado com o menor esforço.

A metodologia usada no presente trabalho baseia-se nas teorias adotadas por Munari (2008), apresentadas na Figura 25. A definição do método é essencial para o sucesso de uma proposta. “Não se deve projetar sem um método, pensar de forma artística procurando logo a solução, sem fazer antes uma pesquisa sobre o que já foi feito de semelhante ao que se quer projetar”. (MUNARI, 2008, p.10).

Figura 25 - Desenvolvimento da teoria de Munari



Fonte: Munari (2008, adaptado pela autora).

Para utilizar este método, dividiu-se o trabalho em duas fases. Inicialmente, realizou-se a fundamentação do trabalho, através da pesquisa em livros, teses e artigos científicos, compreendendo melhor o assunto abordado. Assim, na primeira fase, que fez parte do TCCI, foi apresentado o problema, a definição do problema e os componentes mesmo, a coleta de dados e início da criatividade.

Desta forma, aprofundou-se o estudo e teve-se como objeto principal de pesquisa, o estudo sobre as danças tradicionais gaúchas e suas coreografias, especialmente os movimentos executados e ilustrados das danças “Cana Verde” e “Rilo”, escolhidas para explorar ao longo do trabalho. Nesta fase, também se iniciou a pesquisa sobre técnicas criativas, técnicas de impressão, tipos de materiais e tipos de estampagens que serão usados para o desenvolvimento do projeto.

Na segunda fase, que compreende o TCCII, foi desenvolvida a etapa criativa (aprofundamento), os materiais e tecnologias, experimentação, modelo, verificação, desenhos de construção e solução.

3.1 Problema

Para execução do projeto, tem-se como problema projetar padrões de *Design* de superfície a partir dos desenhos gerados pelos movimentos feitos pelos dançarinos durante a execução das coreografias das danças tradicionais “Cana Verde” e “Rilo”, os quais serão aplicados em camisetas masculinas e femininas, e aplicados a uma peça da indumentária gaúcha.

3.1.1 Definição do problema

Conforme Munari (2008, p. 32), esta etapa “Serve também para definir os limites dentro dos quais o projetista deve trabalhar”. Desta forma, o problema é delimitado e assim fornece informações como uso e função, que norteará o designer para uma melhor execução do projeto.

Para este projeto, o problema conformou-se da seguinte forma: projetar padrões de *Design* de superfície a partir de desenhos gerados pelos movimentos dos dançarinos, ao executarem as coreografias das danças tradicionais “Cana Verde” e “Rilo”. Estes padrões serão aplicados em camisetas masculinas e femininas e também em uma peça da indumentária gaúcha.

No Capítulo 1, o problema foi apresentado da seguinte forma: É possível formar desenhos a partir das coreografias de danças tradicionais Cana Verde e Rilo, transformá-las em padrões, aplicá-las em superfície têxtil e assim resgatar e valorizar a cultura gaúcha?

3.1.2 Componentes do problema

Para simplificar na elaboração do projeto, fez-se necessário uma fragmentação e ordenação do problema em seus componentes. Para Munari (2008, p. 38), “Decompor um problema em seus componentes significa descobrir muitos subproblemas”.

Ao estipular os componentes de um problema, constata-se detalhadamente cada item que compõe o produto. Dessa forma, além de se estabelecer limites para o projeto, levantam-se questões que podem auxiliar durante o desenvolvimento, seja na escolha dos materiais que serão utilizados na produção, na forma como será produzido ou até mesmo nas estratégias de comercialização.

Como afirma Munari (2008, p. 38) “A solução do problema geral está na coordenação criativa das soluções dos subproblemas”. Desta forma, levando em consideração o problema em evidência, para a execução do projeto apresentam-se os seguintes subproblemas, que configuram o produto de forma estrutural, funcional e material.

- Como os desenhos foram gerados?
- Quais desenhos foram gerados?

- Os desenhos devem passar por ajustes?
- Qual o tipo de tecido utilizar?
- Qual técnica de impressão utilizar?
- Qual a quantidade de padrões que devem ser criados?
- Existem produtos similares?
- Qual cor utilizar?

3.2 Coleta de dados

Antes de definir componentes para o problema, buscou-se coletar dados e verificar se o produto já existe no mercado. Desta forma, além de verificar se existem projetos semelhantes, iniciou-se uma pesquisa para coletar dados e informações necessárias para a execução do projeto, pesquisando estratégias para solucionar os subproblemas existentes no projeto.

Enquanto a ideia está ligada a fantasia, pode chegar a propor soluções irrealizáveis por razões técnicas, materiais ou econômicas, a criatividade mantém-se nos limites do problema – limites que resultam da análise dos dados e dos subproblemas. (MUNARI, 2008).

Assim, para identificar os movimentos executados pelos dançarinos, a serem explorados na geração dos desenhos, estudou-se as danças descritas no livro Manual de Danças Gaúchas. A seguir, identificou-se o sistema de padronagens e repetição, conforme Ruthschilling (2008).

Na continuidade, realizou-se a pesquisa das cores que serão aplicadas ao projeto, bem como as técnicas de estamparias, tipos de estampagens e tecidos ideais para aplicação das estampas.

Foram pesquisados produtos similares, mas não foi encontrado nenhum produto que utilize os movimentos das coreografias das danças tradicionais para a geração de desenhos aplicados ao Design de superfície, conforme *moodboard* apresentado na Figura 46.

Figura 46 – Mood board: estampas de indumentária gaúcha feminina



Fonte: Estampa da tradição (2021).

Para tanto, fez-se uma pesquisa, criou-se o *mood board* e identificou-se motivos florais na indumentária gaúcha feminina, mas nenhuma das estampas explorou como tema as danças tradicionais gaúchas na geração destas figuras.

Segundo MTG (2017), para indumentária gaúcha feminina devem-se usar tecidos com estampas miúdas e delicadas, preferencialmente com temas florais. Desta forma, buscando seguir uma das tendências da primavera/verão 2022, que segundo Ndmais(2021) que cita as previsões de tendências feitas pelo WSGN⁹ (*site* pago), serão estampas com temas florais, coloridas e divertidas. Assim buscou-se seguir esta tendência, realizando-se ainda uma pesquisa sobre referências de estampas florais, conforme o *mood board* apresentado na Figura 30.

⁹ WSGN é líder em previsão de tendências de moda e consumo, com dezessete categorias únicas e mais de USD\$20 milhões em investimento todos os anos.

3.3 Análise de dados

Nesta etapa do trabalho, todas as informações coletadas foram analisadas para resolução dos subproblemas apresentados anteriormente. A análise de dados recolhidos pode contribuir na hora de criar e projetar. Também pode oferecer sugestões a respeito do que não se deve fazer ao projetar algo, e sugerir melhoramentos.

3.4 Criatividade

Com informações e dados suficientes, é nesta etapa que as ideias começam a tomar forma. A análise de toda a pesquisa contribui para o processo criativo, deixando de lado a ideia intuitiva para a resolução do problema.

Assim, para iniciar o processo criativo, foi feita uma análise bibliográfica, tendo como base os desenhos formados pelas coreografias, ilustrados e descritos no livro *Manual de Danças Gaúchas*. Também foram analisados dois vídeos das coreografias das danças feitos pelo CTG União Gaúcha no ano de 2013, durante o festival de danças ENART, executando a coreografia da dança Cana Verde (GHIGGI, 2013) e também pelo CTG Piá do Sul, executando a coreografia da dança Rilo, na edição do ENART de 2019 (COISAS DE ENART, 2019).

Dos vídeos, tiraram-se *prints*, sendo que, por não possuírem uma resolução boa, aplicou-se um filtro vetorial sobre as imagens dos *prints*, explorando os movimentos dos dançarinos e sobre estes, foram aplicados os desenhos gerados, para uma melhor compreensão do surgimento dos mesmos.

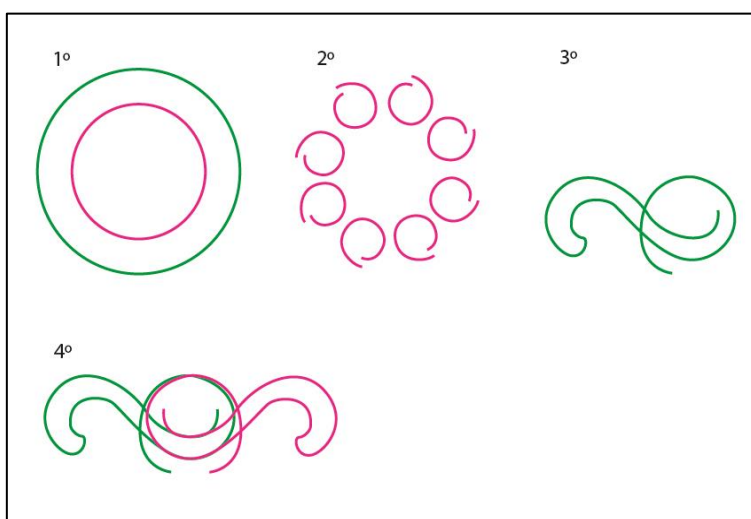
Para realizar o projeto, foram analisados todos os movimentos que são executados pelos dançarinos nas duas danças e que unidos formam as coreografias. O desenvolvimento criativo foi controlado pela autora, a qual procedeu a escolha dos desenhos a serem aplicados nas estampas.

Em uma primeira etapa, foram desenhados todos os movimentos realizados nas danças em ordem cronológica, que juntos formam as coreografias. Os desenhos gerados foram separados por cores, sendo a cor rosa usada para representar os desenhos formados pelos movimentos das damas e a cor verde para representar o desenho decorrente dos cavalheiros. Desenhos formados por movimentos de todos os dançarinos ao mesmo tempo foram coloridos em azul, de forma a possibilitar uma

melhor visualização e compreensão dos mesmos. Nas Figuras 47 a 55, apresentam-se os desenhos referentes à dança Cana Verde, enquanto que nas figuras 56 a 58, os desenhos referentes à dança Rilo. Os desenhos gerados foram vetorizados no *software* Illustrator para facilitar na aplicação.

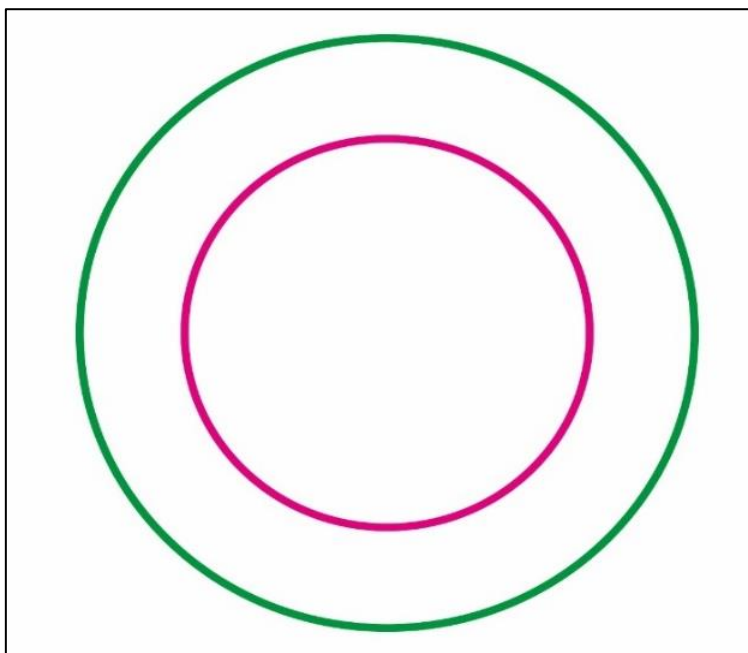
3.4.1 Desenhos gerados a partir dos movimentos da dança Cana Verde

47 - Figuras formadas pelos movimentos dos dançarinos, em ordem cronológica



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Figura 48 - Primeira figura formada: Círculos de damas (interno) e dos cavalheiros (externo)



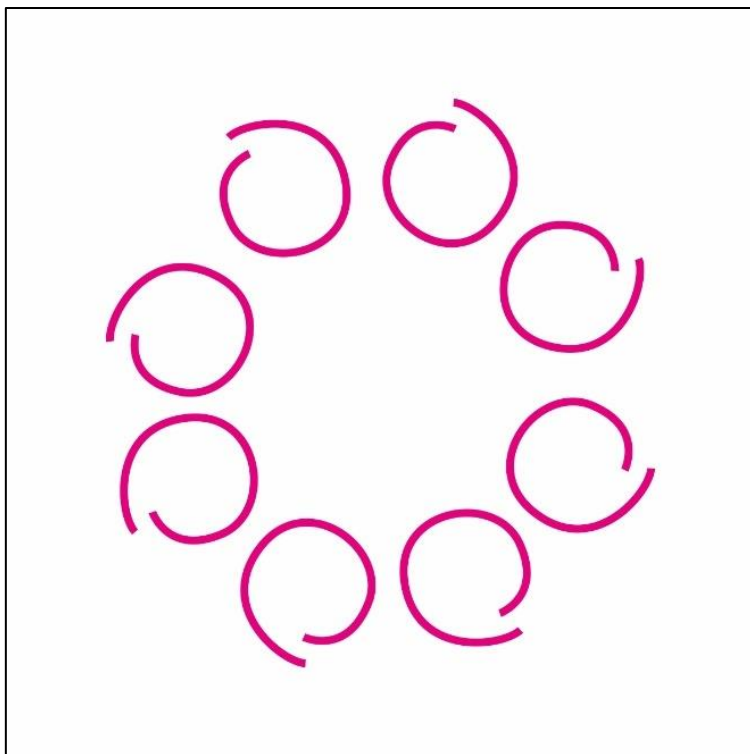
Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Figura 49 - Aplicação da primeira figura formada sobre imagem dos dançarinos



Fonte: Bruno Ghiggi (2013), adaptado pela autora.

Figura 50 - Segunda figura formada: movimento de giro de saudação das prendas



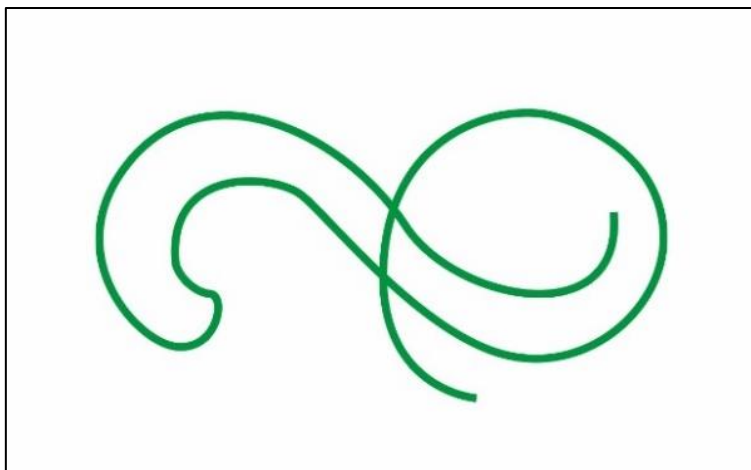
Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Figura 51 - Aplicação da segunda figura formada sobre os dançarinos



Fonte: Bruno Ghiggi (2013), adaptado pela autora.

Figura 52 - Terceira figura formada: movimento de giro do cavalheiro



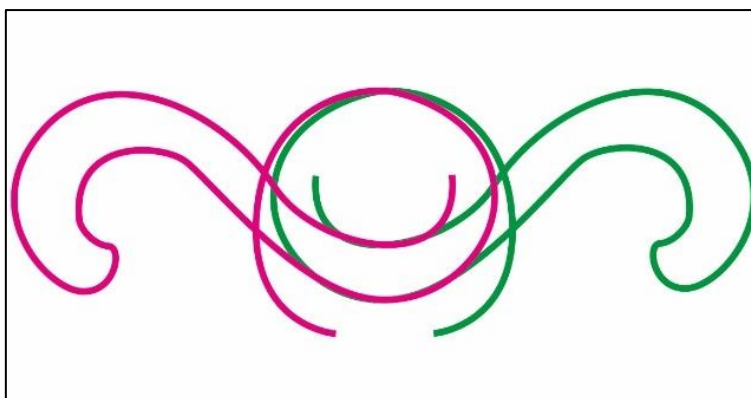
Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Figura 53 - Aplicação da terceira figura formada sobre os dançarinos



Fonte: Bruno Ghiggi (2013), adaptado pela autora.

Figura 54 - Quarta figura formada: movimento de giro do cavalheiro com as damas



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

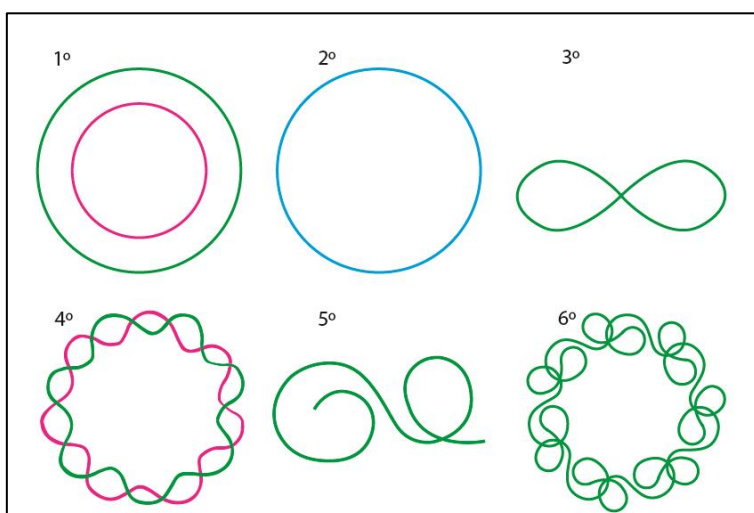
Figura 55 - Aplicação da quarta figura formada sobre os dançarinos



Fonte: Bruno Ghiggi (2013), adaptado pela autora.

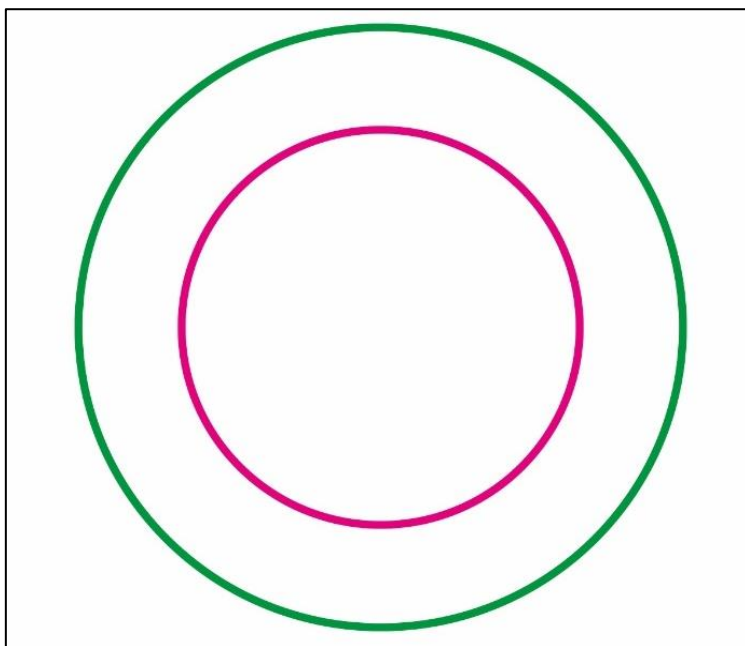
3.4.2 Desenhos gerados a partir dos movimentos da dança Rilo

Figura 56 - Desenhos das figuras formadas pelos movimentos dos dançarinos, em ordem cronológica



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Figura 57 - Primeira figura formada: Formação dos círculos de damas (interno) e do círculo de cavalheiros (externo)



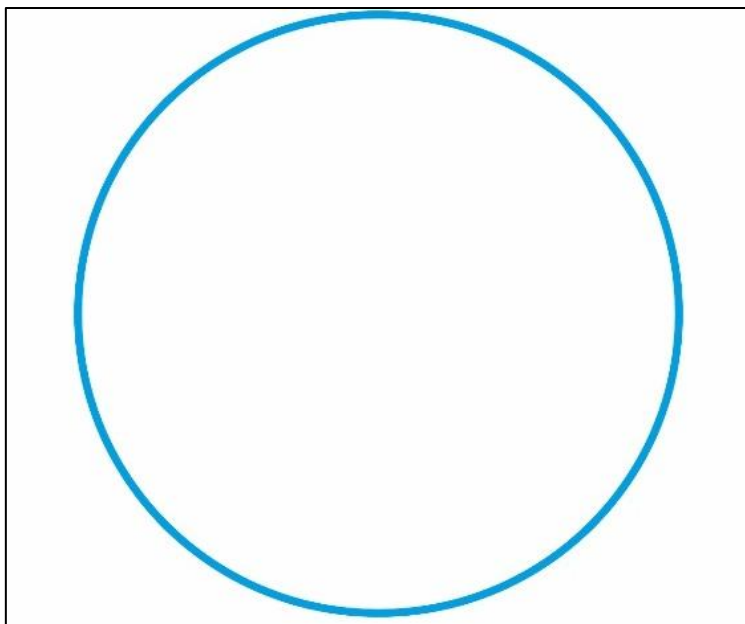
Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Figura 58 - Aplicação da primeira figura formada, sobre os dançarinos



Fonte: Coisas de Enart (2019). adaptado pela autora.

Figura 59 - Segunda figura formada: círculo maior com todos os dançarinos



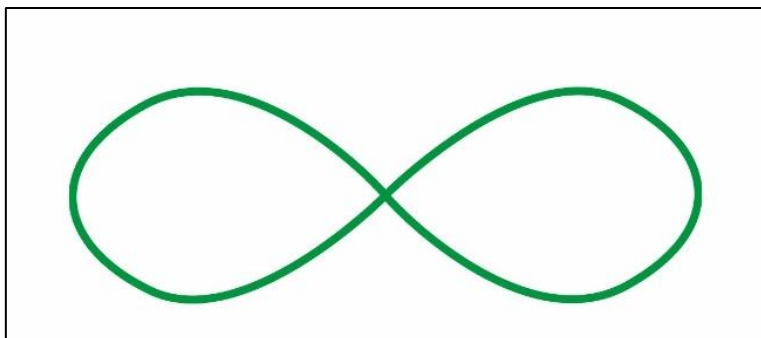
Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Figura 60 - Aplicação da segunda figura formada sobre os dançarinos



Fonte: Coisas de Enart (2019, adaptado pela autora).

Figura 61 - Terceira figura formada: formação da figura do 8 feita pelo cavalheiro



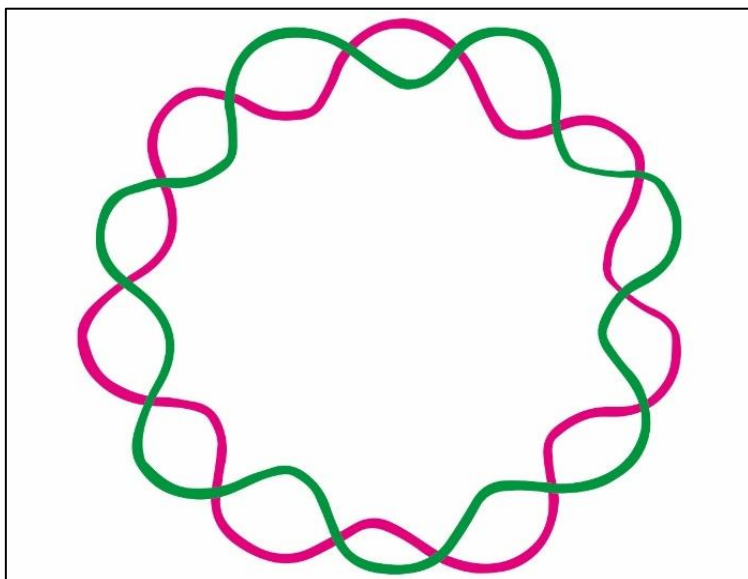
Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Figura 62 - Aplicação da terceira figura formada sobre os dançarinos



Fonte: Coisas de Enart (2019, adaptada pela autora).

Figura 63 - Quarta figura formada: movimento dos cavalheiros e das damas para formação do Rilo singelo



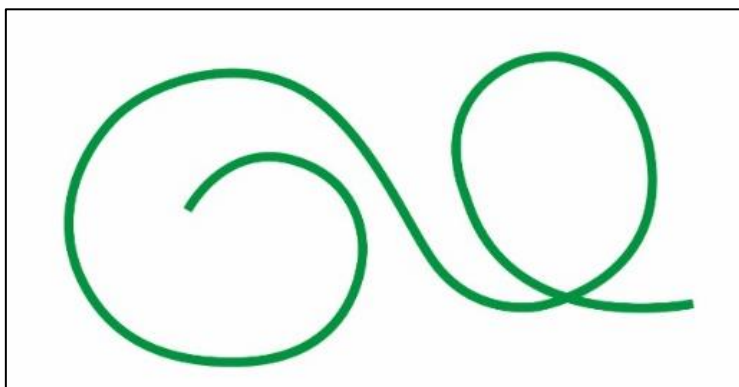
Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Figura 64 - Aplicação da quarta figura formada sobre os dançarinos



Fonte: Coisas de Enart (2019, adaptado pela autora).

Figura 65 - Quinta figura formada: movimento de volta e meia feita pelos cavalheiros para formação do Rilo dobrado



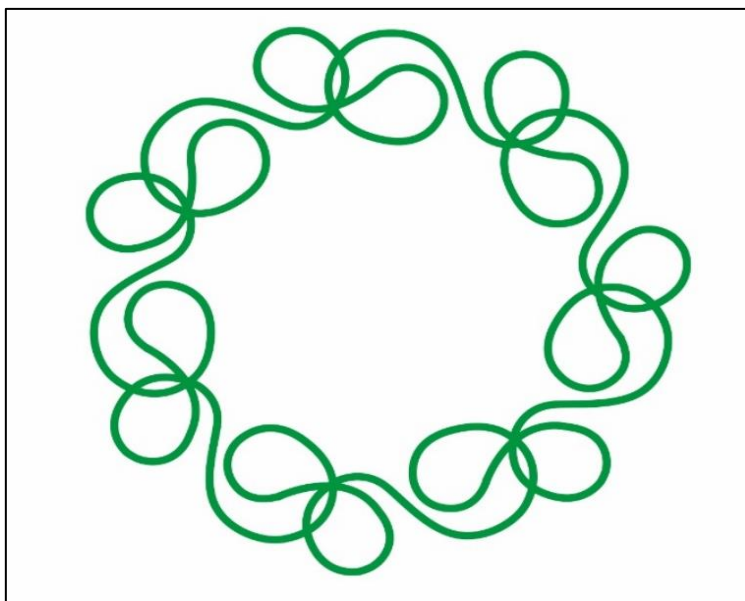
Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Figura 66 - Aplicação da quinta figura formada sobre os dançarinos



Fonte: Coisas de Enart (2019, adaptado pela autora).

Figura 67 - Sexta figura formada: movimento dos cavalheiros e das damas para formação do Rilo dobrado



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Figura 68 - Aplicação da sexta figura formada sobre os dançarinos



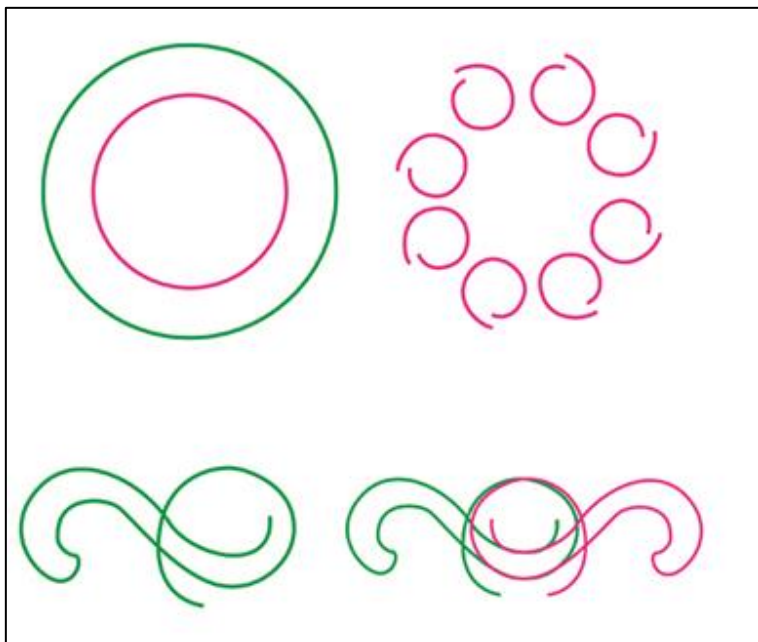
Fonte: Coisas de Enart (2019, adaptado pela autora).

Em algumas das figuras (representadas na cor verde) representaram-se apenas os desenhos formados pelos movimentos dos cavalheiros, pois os movimentos das damas repetem os mesmos.

Desta forma, nesta etapa foi feita uma seleção dos desenhos gerados e dentre eles, foram escolhidos quatro desenhos de cada dança, conforme Figuras 69 e 70, os quais foram aplicados nos *rappports*, de modo a gerar as estampas para aplicação nas camisetas e na indumentária gaúcha. Alguns dos desenhos criados não foram

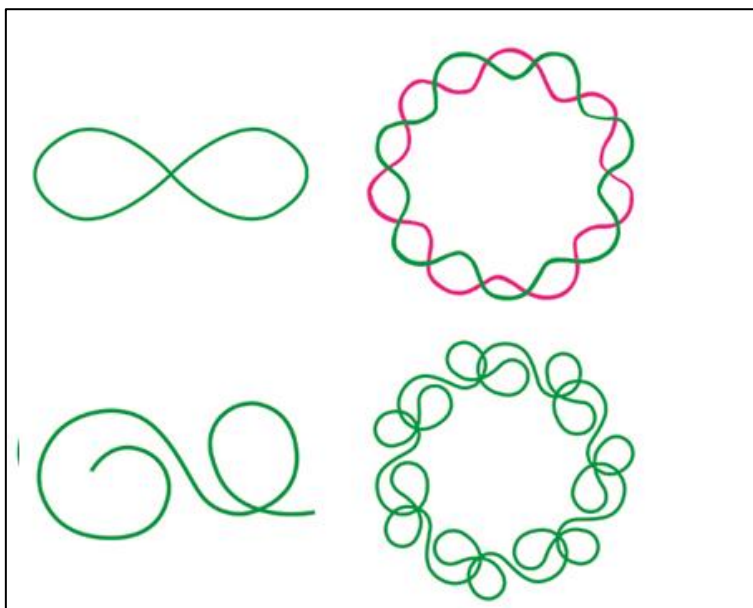
selecionados, pois apresentavam padronagem repetida, decorrente do uso de um mesmo movimento em várias danças.

Figura 69 - Desenhos dos movimentos da dança Cana Verde escolhidos para aplicação nos rapports



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Figura 70 - Desenhos dos movimentos da dança Rilo escolhidos para aplicação nos *rappports*



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

A partir dos desenhos gerados, aplicou-se em *rappports* e assim descobriu-se novas possibilidades de desenhos, desta fora utilizando não apenas só o desenho gerado pelos movimentos como num todo, mas também fragmentos destes desenhos ou, ainda a junção de vários desenhos gerados pelos movimentos das coreografias.

3.5 Materiais e tecnologias

Para Freitas (2012, p. 43), “Os resultados de um trabalho de *design* de superfície dependem muito da seleção de materiais, pois é sobre o suporte material ou a partir dele que o projeto de superfícies acontece”. Conforme abordado no capítulo sobre tecidos, foram selecionados dois tipos de tecidos para aplicação no trabalho.

O tecido de algodão recebeu aplicação de estampa localizada, por meio do processo de impressão em serigrafia, sendo utilizado para confecção de camisetas.

O tecido de poliéster recebeu aplicação de estampa localizada e estampa corrida, através do processo de sublimação, sendo utilizado para confecção de camisetas. O tecido de poliéster foi usado para aplicação de estampa corrida através do processo de impressão digital e, posteriormente, utilizado para a confecção de uma peça da indumentária gaúcha.

3.5.1 Paleta de cores

Para a produção das estampas das camisetas e da indumentária gaúcha, foi necessário seguir padrões de cores específicas, definidos a partir de algumas tendências das paletas de cores NYFW primavera/verão 2022 da Pantone¹⁰ (Figura 71), bem como da paleta de cores clássicas primavera/verão 2022 (Figura 72).

De acordo com especialistas do *Pantone Color Institute*, as cores para a Primavera/Verão 2022 em Nova York refletem nosso desejo por equilíbrio à medida que avançamos neste novo cenário sempre em mudança. Cores que evidenciam nossa necessidade de ter conforto, clareza e segurança e assim satisfazem o desejo de ficar com o que nos é familiar. Ao mesmo tempo, o otimismo de um espírito livre e um novo sentimento de desenvoltura são revelados através de tons dinâmicos e chamativos, que refletem nosso desejo por espontaneidade, elevação e alegria. (PANTONE.COM, 2021, arquivo digital).

Buscou-se trabalhar com esta tendência, pois a mesma faz lembrar e evidencia o que nos é familiar, tal como as tradições gaúchas, além de serem cores vivas e que despertam alegria, assim como as danças tradicionais.

¹⁰ A marca PANTONE® foi criada pela Pantone Inc. que está sediada em Carlstadt, Nova Jersey, EUA. Considerada a autoridade em cores no mundo, é conhecida pelos seus sistemas e tecnologias de ponta criados para os processos que envolvem cores com reprodução precisa, nas etapas de seleção, comunicação e controle de cores. O nome PANTONE® é conhecido mundialmente como a linguagem padrão para a comunicação precisa em todas as fases do processo de gerenciamento de cores, desde o designer até o fabricante, desde o revendedor e até o consumidor, em várias indústrias.

Figura 71 - Paleta de cores tendências Pantone primavera /verão 2022



Fonte: Pantone.com (2021).

Figura 72 - Paleta de cores tendências Pantone primavera /verão 2022, cores clássicas



Fonte: Pantone.com (2021).

Definiu-se ainda uma seleção das cores que serão usadas no projeto, com base nas tendências citadas (Figura 73).

Figura 73 - Paleta de cores escolhida para usar no projeto



Fonte: Pantone.com (2021), adaptado pela autora.

Para melhor adaptar-se ao projeto, ao serem aplicadas, parte das cores sofreram alterações, acrescentando-se a cor preta a algumas delas, bem como a cor branca em outras, dando origem a novos tons, derivados das cores escolhidas.

3.6 Experimentação

Nesta etapa, o designer testa os materiais e técnicas disponíveis a serem usados para aplicação do projeto, podendo dar novos usos e também realizar alterações em determinados materiais escolhidos.

Com frequência, materiais e técnicas são usados de uma única maneira, ou poucas, segundo a tradição. Muitos industriais, dizem: ‘não temos feito sempre assim? Para que mudar?’. Pela experimentação, no entanto, podem-se descobrir novas aplicações para um material ou instrumento. (MUNARI, 2008, p. 48).

Neste projeto, foram testados novos métodos para a criação das estampas, com o intuito de pesquisar um tema que não fosse convencional e que valorizasse a cultura gaúcha, buscando trazer uma técnica inovadora para a geração dos desenhos, que aqui surgem dos movimentos realizados pelos dançarinos, ao executarem as coreografias das danças tradicionais gaúchas Cana Verde e Rilo, de acordo com os tratamentos dados nas imagens vetoriais, cores usadas e dos tecidos escolhidos.

A pesquisa mostrou que, para criação e aplicação das estampas localizadas nas camisetas, a melhor técnica a ser utilizada é a serigrafia, enquanto o tecido utilizado é o 100% algodão. Já para a criação e aplicação das estampas corridas nas camisetas, a melhor técnica a ser utilizada é a sublimação, realizada no tecido *Poly infinit*, que é 100% poliéster. Para a aplicação de estampa corrida na indumentária gaúcha, a melhor técnica de impressão a ser utilizada é a digital, realizada no tecido social Ibiza, que é 68% poliéster.

3.7 Modelo

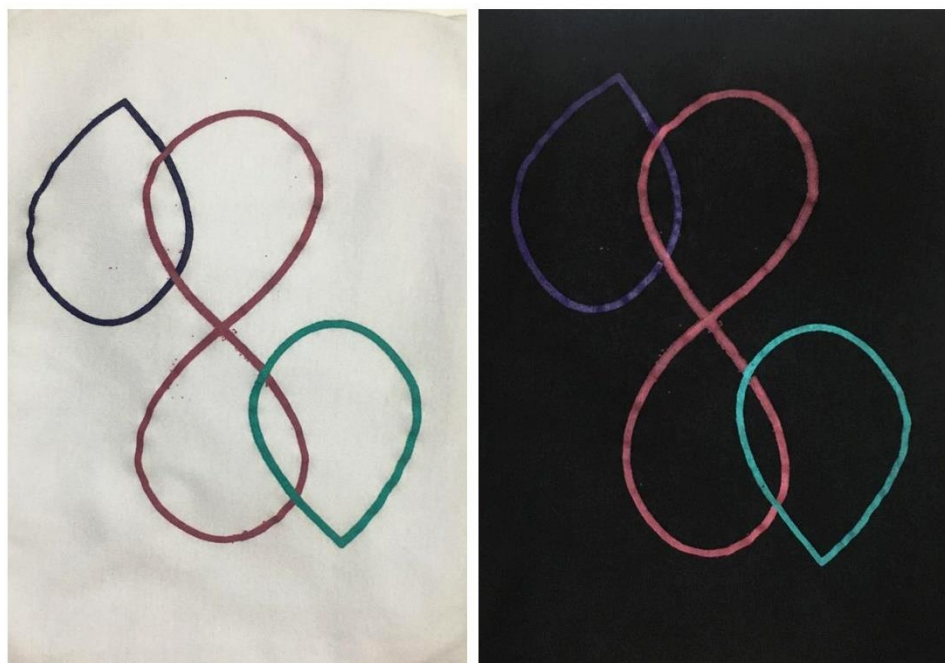
Segundo Munari (2008), os modelos são as melhores alternativas geradas na etapa de experimentação. Assim, para testar os padrões, cores e as características do produto, iniciou-se a elaboração de modelos e deu-se início, também, aos testes de impressão, conforme ilustram as figuras 74, 75 e 76, que apresentam os modelos gerados e estampados.

Figura 74 - Tecidos estampados por sublimação, para produção das camisetas



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Figura 75 - Tecidos estampados por serigrafia, para produção das camisetas



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Figura 76 - Tecido estampado por impressão digital, utilizado para produção da indumentária gaúcha



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

3.7.1 Verificação

Para Munari (2008, p. 52), “Nesta etapa torna-se necessária a verificação do modelo, ou dos modelos”. Portanto, com o modelo desenvolvido, investigaram-se todos os elementos que compõe o produto, fez-se testes de impressão conforme figura 77, a fim de identificar se os desenhos, cores, tecidos e impressões estão de acordo com a proposta do produto.

Figura 77 – Teste dos tecidos estampados por serigrafia



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Assim, ao fazer um controle do modelo, verificou-se que não era necessário fazer mudanças no projeto. Desta forma, com todos os dados coletados e testados, obtivemos informações suficientes para iniciar os desenhos dos produtos finais.

3.7.2 Desenho de construção

Os desenhos de construção devem servir para comunicar todas as informações úteis à confecção de um protótipo e devem ser executados de maneira clara e legível, em quantidade suficiente para evidenciar todos os aspectos (MUNARI, 2008).

Para finalização do processo de criação dos padrões de *Design* de superfície, foi necessária a apresentação detalhada do processo de criação desses padrões,

especificando assim o tamanho dos padrões e a descrição dos elementos utilizados nos mesmos.

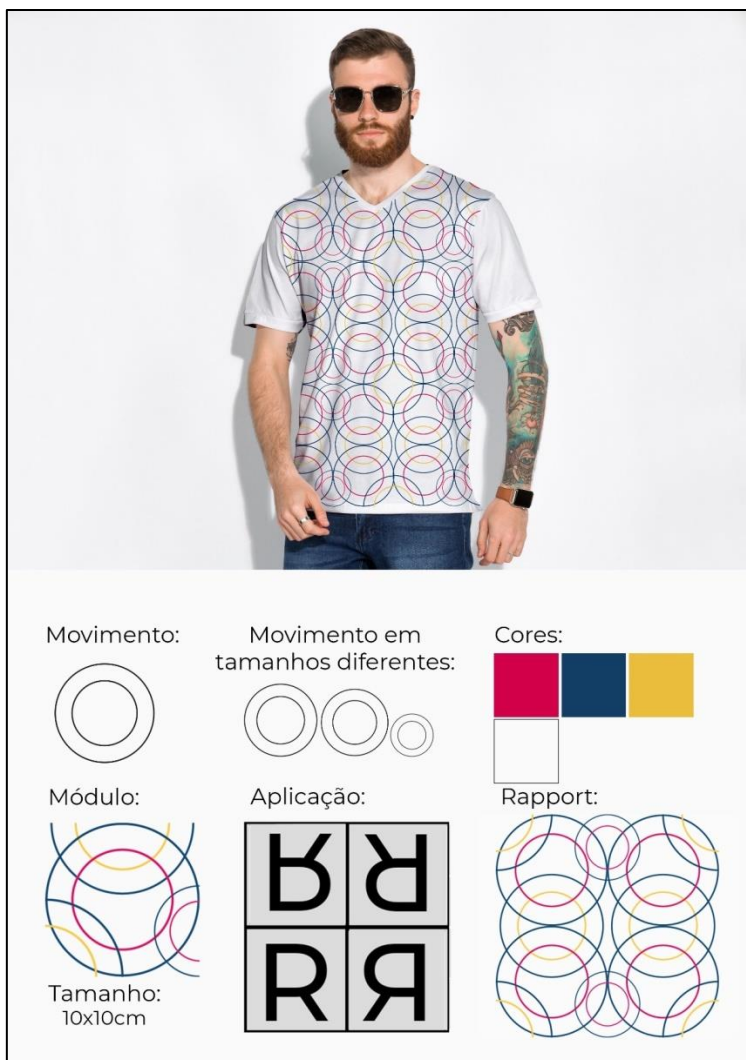
Fez-se uma análise dos desenhos formados (módulos), resultantes das figuras geradas pelos movimentos dos dançarinos na coreografia das danças Cana verde e Rilo, com base em uma seleção das estampas geradas a partir das quatro figuras selecionadas de cada dança, conforme as figuras 69 e 70. Estas foram trabalhadas em um *software*, gerando assim, módulos e *rapports* que resultaram em padronagens localizadas e corridas. Algumas das figuras geraram mais desenhos do que as outras, dividindo-se as estampas conforme a sequência das figuras selecionadas de cada dança. Para isto, foi utilizado o *software* Illustrator para vetorizar os desenhos e criar os módulos e o *software* Photoshop para criar os *rapports*.

3.7.2.1 Camisetas

a) Estampas criadas a partir dos desenhos gerados na dança Cana Verde

Os desenhos gerados na dança Cana Verde foram aplicados em camisetas femininas e masculinas. A estampa apresentada na Figura 78 foi criada a partir da primeira figura selecionada da dança Cana Verde. Para criação da estampa, foi explorado o desenho do movimento, em tamanhos diferentes e sobrepostos. Utilizou-se a técnica de impressão digital com estampa corrida, aplicada em uma camiseta masculina, no tecido *Poly infinity*, que é 100% poliéster.

Figura 78 - Estampa 1: Primeira figura formada da dança Cana Verde



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

A Figura 79 apresenta a estampa criada a partir da primeira figura selecionada da dança Cana Verde. Para criação da estampa, foi explorado o desenho do movimento, em tamanhos diferentes e sobrepostos. Foi utilizado a técnica de sublimação com estampa localizada e aplicada em uma camiseta masculina, no tecido *Poly infinity*, que é 100% poliéster. Verificou-se a possibilidade de diversificação na cor do tecido.

Figura 79 - Estampa 2: Primeira figura formada da dança Cana Verde



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Na figura 80, apresenta-se a estampa criada a partir da primeira figura selecionada da dança Cana Verde. Para criação da estampa, explorou-se o desenho do movimento, em tamanhos diversos e linhas com espessuras diferentes. Foi utilizado a técnica de impressão digital com estampa corrida, aplicada em uma camiseta feminina, no tecido *Poly infinity*.

Figura 80 - Estampa 3: Primeira figura formada da dança Cana Verde



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Na figura 81, a estampa foi criada a partir da primeira figura selecionada da dança Cana Verde. Para criação desta estampa, foi explorado o desenho do movimento em tamanhos diversos e linhas com espessuras diferentes. Foi utilizado a técnica de sublimação com estampa localizada, aplicada em uma camiseta feminina, no tecido *Poly infinity* (100% poliéster).

Figura 81 - Estampa 4: Primeira figura formada da dança Cana Verde



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Na figura 82, a estampa foi criada a partir da segunda figura selecionada da dança Cana Verde. Para criação desta estampa, exploraram-se os desenhos dos movimentos em diversos tamanhos e cores, sobrepondo-os e formando assim imagens de flores. Foi utilizada a técnica de sublimação com estampa localizada e aplicada em uma camiseta feminina, no tecido *Poly infinity* (100% poliéster). Verificou-se a possibilidade de diversificação na cor do tecido.

Figura 82 - Estampa 5: Segunda figura formada da dança Cana Verde



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Na figura 83, a estampa foi criada a partir da segunda figura selecionada da dança Cana Verde. Para criação da estampa, exploraram-se os desenhos dos movimentos em diversos tamanhos e cores, sobrepondo-os e formando assim imagens de flores. Foi utilizada a técnica de sublimação com estampa localizada, aplicada em uma camiseta masculina, no tecido *Poly infinity* (100% poliéster). Verificou-se a possibilidade de diversificação na cor do tecido.

Figura 83 - Estampa 6: Segunda figura formada da dança Cana Verde



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Na figura 84, a estampa foi criada a partir da segunda figura selecionada da dança Cana Verde. Para criação da estampa, exploraram-se os desenhos dos movimentos em diversos tamanhos e cores, sobrepondo-os e assim imagens de flores. Foi utilizada a técnica de impressão digital com estampa corrida, aplicada em uma camiseta feminina, no tecido *Poly infinity* (100% poliéster).

Figura 84 - Estampa 7: Segunda figura formada da dança Cana Verde



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Na figura 85, apresenta-se a estampa criada a partir da terceira figura selecionada da dança Cana Verde. Para criação da estampa, explorou-se o desenho do movimento repetido, girando-o em 180°. Foi utilizada a técnica de sublimação com estampa localizada, aplicada em uma camiseta feminina, no tecido *Poly infinity* (100% poliéster). Verificou-se a possibilidade de diversificação na cor do tecido.

Figura 85 - Estampa 8: Terceira figura formada da dança Cana Verde



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Na figura 86, a estampa foi criada a partir da terceira figura selecionada da dança Cana Verde. Para criação da estampa, explorou-se o desenho do movimento repetido, girando-o em 180°. Foi utilizada a técnica de sublimação com estampa localizada, aplicada em uma camiseta masculina, no tecido *Poly infinity* (100% poliéster). Verificou-se a possibilidade de diversificação na cor do tecido.

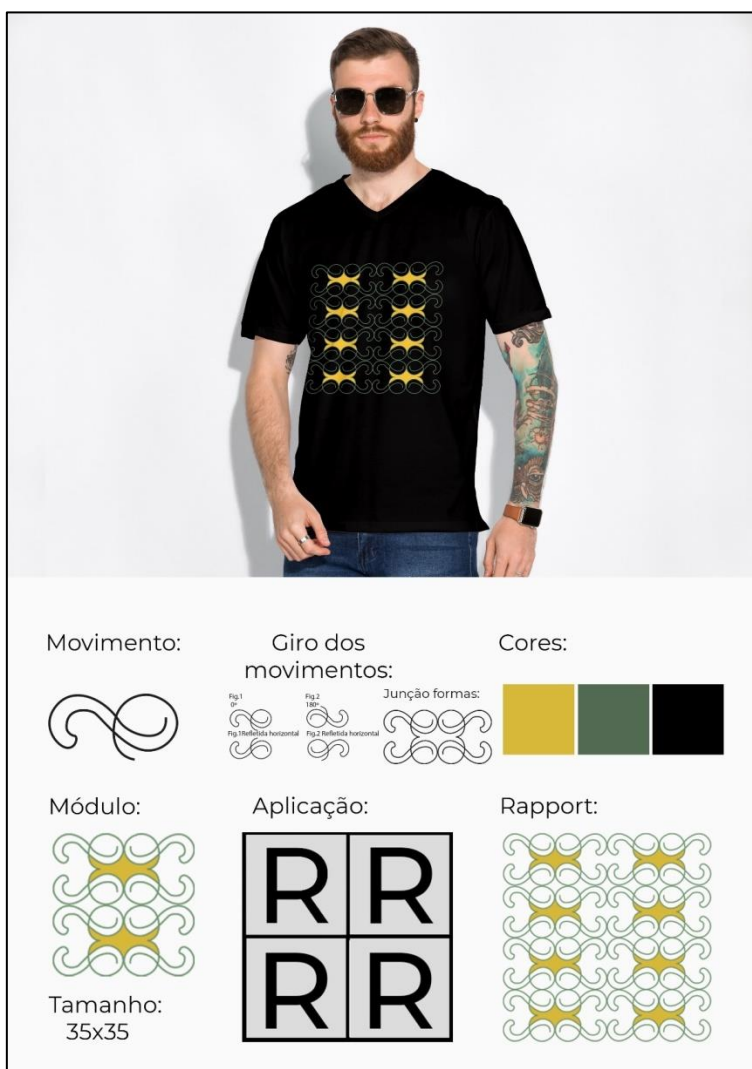
Figura 86 - Estampa 9: Terceira figura formada da dança Cana Verde



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Na figura 87, a estampa foi criada a partir da terceira figura selecionada da dança Cana Verde. Para criação da estampa, explorou-se o desenho do movimento repetido, girando-o em 180°. Foi utilizada a técnica de sublimação com estampa localizada, aplicada em uma camiseta masculina, no tecido *Poly infinity* (100% poliéster). Destacou-se na cor amarela uma nova figura formada.

Figura 87 - Estampa 10: Terceira figura formada da dança Cana Verde



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Na figura 88, a estampa foi criada a partir da terceira figura selecionada da dança Cana Verde. Para criação desta estampa, trabalhou-se com o a nova figura formada e destacada da fig. 88, repetindo-a. Foi utilizada a técnica de serigrafia com

estampa localizada, aplicada em uma camiseta masculina, no tecido de algodão. Verificou-se a possibilidade de diversificação na cor do tecido.

Figura 88 - Estampa 11: Terceira figura formada da dança Cana Verde



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Na figura 89, a estampa foi criada a partir da quarta figura selecionada da dança Cana Verde. Para criação desta estampa, trabalhou-se com o desenho do movimento repetido, girando-o em 180°. Foi utilizada a técnica de sublimação com estampa corrida, aplicada em uma camiseta feminina, no tecido *Poly infinity* (100% poliéster). Verificou-se a possibilidade de diversificação na cor do tecido.

Figura 89 - Estampa 12: Quarta figura formada da dança Cana Verde



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

b) Estampas criadas a partir dos desenhos gerados na dança Rilo

As estampas criadas a partir dos desenhos gerados na dança Rilo foram aplicadas em camisetas femininas e masculinas.

Na figura 90, apresenta-se a estampa criada a partir da primeira figura selecionada da dança Rilo. Para criação desta estampa, foi explorado o desenho do movimento em tamanhos repetidos e com diversas cores. Utilizou-se a técnica de sublimação com estampa localizada, aplicada em uma camiseta feminina, no tecido *Poly infinity* (100% poliéster). Verificou-se a possibilidade de diversificação na cor do tecido.

Figura 90 - Estampa 13: Primeira figura formada da dança Rilo



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Na figura 91, apresenta-se a estampa criada a partir da primeira figura selecionada da dança Rilo. Para criação desta estampa, foi explorado o desenho do movimento em tamanhos repetidos e com diversas cores. Utilizou-se a técnica de sublimação com estampa localizada, aplicada em uma camiseta masculina, no tecido *Poly infinity* (100% poliéster). Verificou-se a possibilidade de diversificação na cor do tecido.

Figura 91 - Estampa 14: Primeira figura formada da dança Rilo



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Na figura 92, apresenta-se a estampa criada a partir da primeira figura selecionada da dança Rilo. Para criação desta estampa, foi explorado o desenho do movimento, repetidos e sobrepostos. Utilizou-se a técnica de sublimação com estampa localizada, aplicada em uma camiseta feminina, no tecido *Poly infinity* (100% poliéster). Verificou-se a possibilidade de diversificação na cor do tecido.

Figura 92 - Estampa 15: Primeira figura formada da dança Rilo

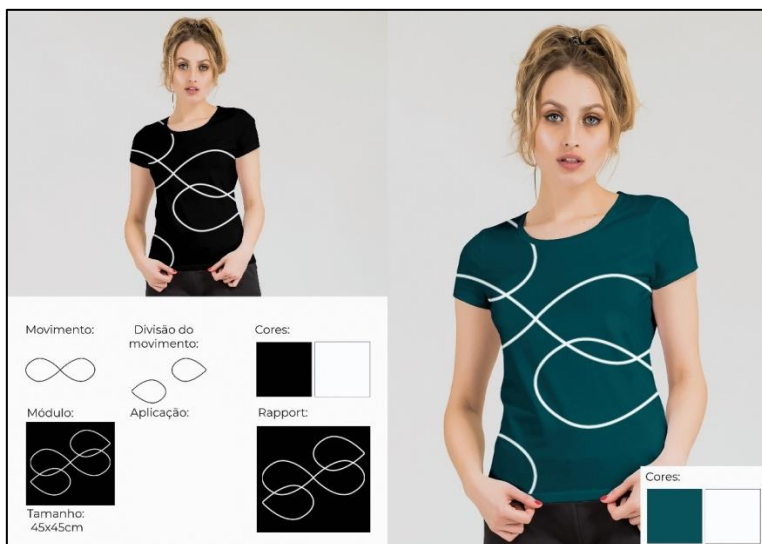


Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Na figura 93, apresenta-se a estampa criada a partir da primeira figura selecionada da dança Rilo. Para criação desta estampa, foi explorado o desenho do

movimento, repetidos e sobrepostos. Utilizou-se a técnica de sublimação com estampa localizada, aplicada em uma camiseta feminina, no tecido *Poly infinity* (100% poliéster). Verificou-se a possibilidade de diversificação na cor do tecido.

Figura 93 - Estampa 16: Primeira figura formada da dança Rilo



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Na figura 94, apresenta-se a estampa criada a partir da primeira figura selecionada da dança Rilo. Para criação desta estampa, realizou-se uma divisão no desenho do movimento, repetindo-o. Utilizou-se a técnica de sublimação com estampa localizada, aplicada em uma camiseta feminina, no tecido *Poly infinity* (100% poliéster). Verificou-se a possibilidade de diversificação na cor do tecido.

Figura 94 - Estampa 17: Primeira figura formada da dança Rilo



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Na figura 95, apresenta-se a estampa criada a partir da primeira figura selecionada da dança Rilo. Para criação desta estampa, explorou-se a repetição do movimento, com giro e sobreposição dos mesmos, formando desenhos de flores. Utilizou-se a técnica de sublimação com estampa localizada, aplicada em uma camiseta feminina, no tecido *Poly infinity* (100% poliéster). Verificou-se a possibilidade de diversificação na cor do tecido.

Figura 95 - Estampa 18: Primeira figura formada da dança Rilo



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Na figura 96, apresenta-se a estampa criada a partir da primeira figura selecionada da dança Rilo. Para criação desta estampa, explorou-se a repetição do movimento, com giro e sobreposição dos mesmos, formando desenhos de flores. Utilizou-se a técnica de sublimação com estampa localizada, aplicada em uma camiseta masculina, no tecido *Poly infinity* (100% poliéster). Verificou-se a possibilidade de diversificação na cor do tecido.

Figura 96 - Estampa 19: Primeira figura formada da dança Rilo



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Na figura 97, apresenta-se a estampa criada a partir da primeira figura selecionada da dança Rilo. Para criação desta estampa, explorou-se a repetição do movimento, com giro e sobreposição dos mesmos, formando desenhos de flores. Utilizou-se a técnica de sublimação com estampa localizada, aplicada em uma camiseta masculina, no tecido *Poly infinity* (100% poliéster). Verificou-se a possibilidade de diversificação na cor do tecido.

Figura 97 - Estampa 20: Primeira figura formada da dança Rilo



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Na figura 98, apresenta-se a estampa criada a partir da primeira figura selecionada da dança Rilo. Para criação desta estampa, explorou-se a repetição do movimento, com giro e sobreposição dos mesmos, formando desenhos de flores. Utilizou-se a técnica de sublimação com estampa localizada, aplicada em uma camiseta masculina, no tecido *Poly infinity* (100% poliéster). Verificou-se a possibilidade de diversificação na cor do tecido.

Figura 98 - Estampa 21: Primeira figura formada da dança Rilo



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Na figura 99, apresenta-se a estampa criada a partir da segunda figura selecionada da dança Rilo. Para criação desta estampa, explorou-se a repetição do movimento, em tamanhos diferentes e sobrepostos. Utilizou-se a técnica de sublimação com estampa localizada, aplicada em uma camiseta feminina, no tecido *Poly infinity* (100% poliéster). Verificou-se a possibilidade de diversificação na cor do tecido.

Figura 99 - Estampa 22: segunda figura formada da dança Rilo



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Na figura 100, apresenta-se a estampa criada a partir da terceira figura selecionada da dança Rilo. Para criação desta estampa, explorou-se a repetição do movimento, girando-o. Utilizou-se a técnica de sublimação com estampa localizada, aplicada em uma camiseta feminina, no tecido *Poly infinity* (100% poliéster).

Figura 100 - Estampa 23: terceira figura formada da dança Rilo



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Na figura 101, apresenta-se a estampa criada a partir da quarta figura selecionada da dança Rilo. Para criação desta estampa, explorou-se a repetição do movimento, em tamanhos diferentes e sobrepostos. Utilizou-se a técnica de sublimação com estampa localizada, aplicada em uma camiseta feminina, no tecido *Poly infinity* (100% poliéster). Verificou-se a possibilidade de diversificação na cor do tecido.

Figura 101 - Estampa 24: quarta figura formada da dança Rilo



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Na figura 102, apresenta-se a estampa criada a partir da quarta figura selecionada da dança Rilo. Para criação desta estampa, explorou-se a repetição do movimento, em tamanhos diferentes e sobrepostos. Utilizou-se a técnica de sublimação com estampa localizada, aplicada em uma camiseta feminina, no tecido *Poly infinity* (100% poliéster). Verificou-se a possibilidade de diversificação na cor do tecido.

Figura 102 - Estampa 25: quarta figura formada da dança Rilo



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Na figura 103, apresenta-se a estampa criada a partir da quarta figura selecionada da dança Rilo. Para criação desta estampa, explorou-se a repetição do movimento, em tamanhos diferentes e sobrepostos, aplicando-se cor no fundo das formas. Utilizou-se a técnica de sublimação com estampa localizada, aplicada em uma camiseta feminina, no tecido *Poly infinity* (100% poliéster). Verificou-se a possibilidade de diversificação na cor do tecido.

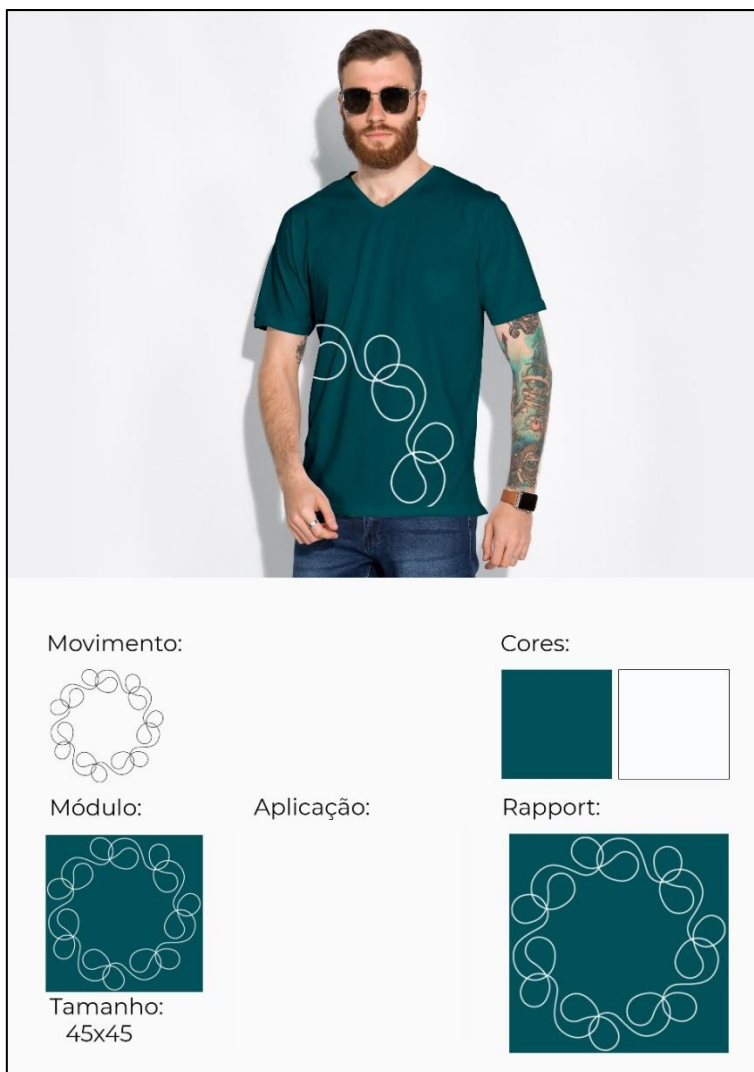
Figura 103 - Estampa 26: quarta figura formada da dança Rilo



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Na figura 104, apresenta-se a estampa criada a partir da quarta figura selecionada da dança Rilo. Para criação desta estampa, foi usado apenas o desenho da figura formada do movimento. Utilizou-se a técnica de sublimação com estampa localizada, aplicada em uma camiseta masculina, no tecido *Poly infinity* (100% poliéster).

Figura 104 - Estampa 27: quarta figura formada da dança Rilo



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

3.7.2.2 Indumentária Gaúcha Feminina

a) Estampas criadas a partir dos desenhos gerados na dança Cana Verde e aplicados em indumentária gaúcha feminina

Na figura 105, a estampa foi criada a partir da primeira figura selecionada da dança Cana Verde. Para criação da estampa, explorou-se a repetição e a sobreposição do desenho da figura formada pelo movimento. Foi utilizada a técnica de impressão digital com estampa corrida, aplicada em uma camisa usada na indumentária gaúcha feminina, no tecido social Ibiza (68% poliéster).

Figura 105 - Estampa 28: primeira figura formada da dança Cana Verde, aplicada em uma indumentária gaúcha



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Na figura 106, a estampa foi criada a partir da segunda figura selecionada da dança Cana Verde. Para criação da estampa foi utilizada a repetição e sobreposição do desenho da figura formada do movimento. Foi utilizada a técnica de impressão localizada, aplicada em uma saia usada na indumentária gaúcha feminina, no tecido social Ibiza (68% poliéster).

Figura 106 - Estampa 29: terceira figura formada da dança Cana Verde e aplicada em uma indumentária gaúcha



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Na figura 107, a estampa foi criada a partir da terceira figura selecionada da dança Cana Verde. Para criação da estampa foi utilizada a repetição e sobreposição do desenho da figura formada do movimento, realizando-se giros na mesma. Foi utilizada a técnica de impressão com estampa corrida, aplicada em uma camisa usada na indumentária gaúcha feminina, no tecido social Ibiza (68% poliéster).

Figura 107 - Estampa 30: terceira figura formada da dança Cana Verde



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Na figura 108, a estampa foi criada a partir da quarta figura selecionada da dança Cana Verde. Para criação da estampa foi utilizada a repetição do desenho da figura formada do movimento, realizando-se giros na mesma. Foi utilizada a técnica de impressão digital com estampa corrida, aplicada em uma camisa usada na indumentária gaúcha feminina, no tecido social Ibiza (68% poliéster).

Figura 108 - Estampa 31: terceira figura formada da dança Cana Verde aplicada em uma indumentária gaúcha



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

b) Estampas criadas a partir dos desenhos gerados na dança Rilo e aplicados em indumentária gaúcha feminina

Na figura 109, a estampa foi criada a partir da primeira figura selecionada da dança Rilo. Para criação da estampa foi explorado o desenho do movimento, repetido e sobreposto. Foi utilizada a técnica de impressão digital com estampa localizada, aplicada em uma saia, usada na indumentária gaúcha feminina, no tecido social Ibiza (68% poliéster).

Figura 109 - Estampa 32: terceira figura formada da dança Rilo aplicada em uma indumentária gaúcha



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Na figura 110, a estampa foi criada a partir da segunda figura formada da dança Rilo. Para criação da estampa, foi utilizada a repetição do desenho da figura formada, em diversos tamanhos, sobrepondo-os. Foi utilizada a técnica de impressão digital com estampa localizada, aplicada em uma saia usada na indumentária gaúcha feminina, no tecido social (68% poliéster).

Figura 110 - Estampa 33: segunda figura formada da dança Rilo aplicada em uma indumentária gaúcha



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Na figura 111, a estampa foi criada a partir da segunda figura formada da dança Rilo. Para criação da estampa, foi utilizada a repetição do desenho da figura formada, em diversos tamanhos, sobrepondo-os. Foi utilizada a técnica de impressão digital com estampa localizada, aplicada em uma saia usada na indumentária gaúcha feminina, no tecido social (68% poliéster).

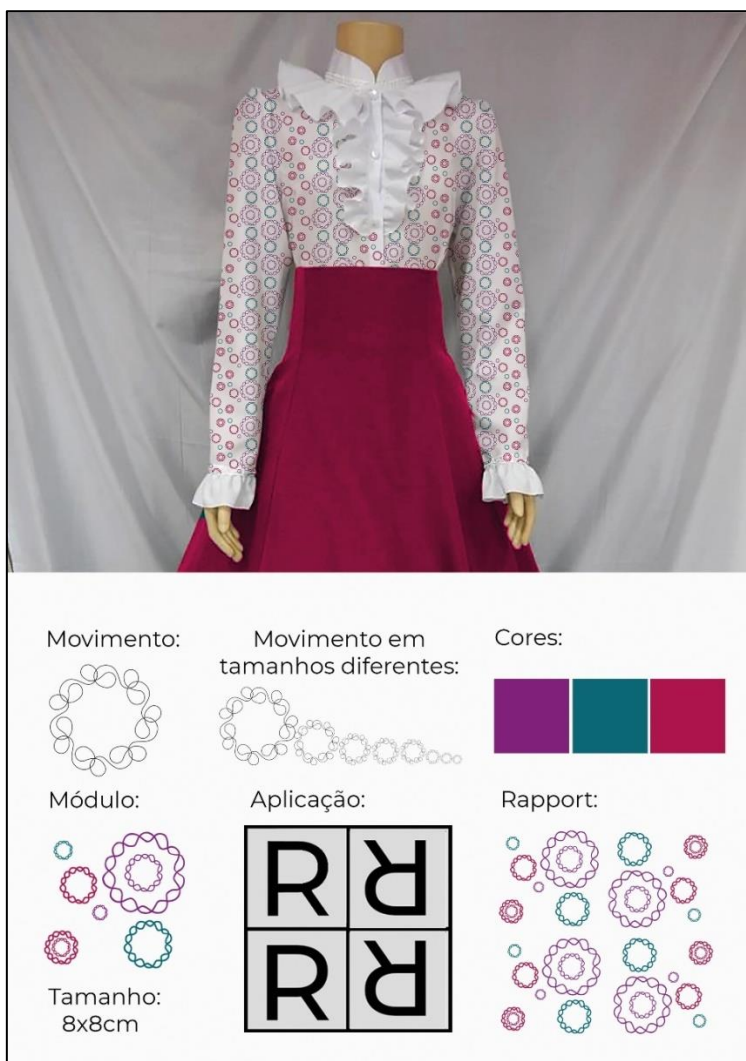
Figura 111 - Estampa 34: segunda figura formada da dança Rilo aplicada em uma indumentária gaúcha



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Na figura 112, a estampa foi criada a partir da segunda figura formada da dança Rilo. Para criação da estampa, foi utilizada a repetição do desenho da figura formada, em diversos tamanhos, sobrepondo-os. Foi utilizada a técnica de impressão digital com estampa corrida, aplicada em uma camisa usada na indumentária gaúcha feminina, no tecido social (68% poliéster).

Figura 112 - Estampa 35: segunda figura formada da dança Rilo aplicada em uma indumentária gaúcha



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Na figura 113, a estampa foi criada a partir da segunda figura formada da dança Rilo. Para criação da estampa, foi utilizada a repetição do desenho da figura formada, em diversos tamanhos, sobrepondo-os. Foi utilizada a técnica de impressão digital com estampa localizada, aplicada nos detalhes de uma saia usada na indumentária gaúcha feminina, no tecido social (68% poliéster).

Figura 113 - Estampa 36: segunda figura formada da dança Rilo aplicada em uma indumentária gaúcha



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Na figura 114, a estampa foi criada a partir da segunda figura formada da dança Rilo. Para criação da estampa, foi utilizada a repetição do desenho da figura formada, em diversos tamanhos, sobrepondo-os. Foi utilizada a técnica de impressão digital com estampa corrida, aplicada nos detalhes de uma saia usada na indumentária gaúcha feminina, no tecido social (68% poliéster).

Figura 114 - Estampa 37: segunda figura formada da dança Rilo aplicada em uma indumentária gaúcha



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Na figura 115, a estampa foi criada a partir da terceira figura formada da dança Rilo. Para criação da estampa, foi utilizada a repetição do desenho da figura formada do movimento, fazendo-se giros da mesma. Foi utilizada a técnica de impressão digital com estampa corrida, aplicada nos detalhes de uma saia usada na indumentária gaúcha feminina, no tecido social (68% poliéster).

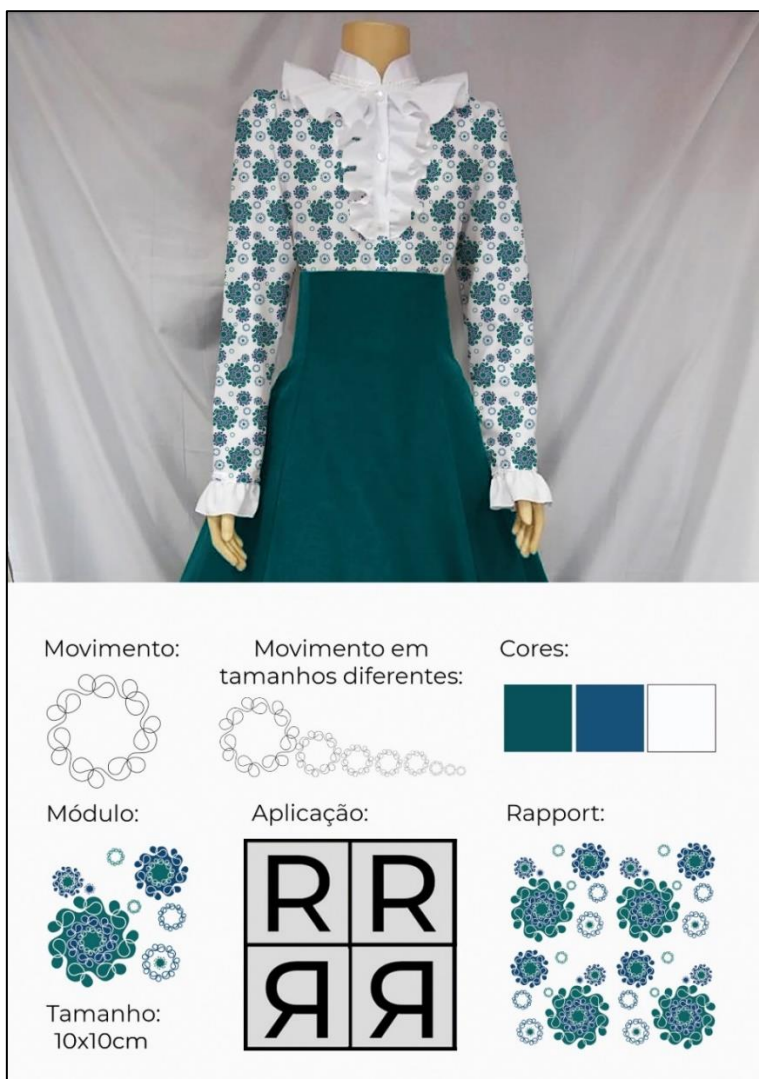
Figura 115 - Estampa 38: terceira figura formada da dança Rilo aplicada em uma indumentária gaúcha



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Na figura 116, a estampa foi criada a partir da segunda figura formada da dança Rilo. Para criação da estampa, foi utilizada a repetição do desenho da figura formada do movimento, em diversos tamanhos, sobrepondo-os. Foi utilizada a técnica de impressão digital com estampa corrida, aplicada em uma camisa, usada na indumentária gaúcha feminina, no tecido social (68% poliéster).

Figura 116 - Estampa 39: quarta figura formada da dança Cana Verde aplicada em uma indumentária gaúcha



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

3.7.3 Solução

A partir dos desenhos de construção, surgiram as estampas e foram criadas as camisetas e a indumentária gaúcha. Aqui, solucionou-se o problema apresentado no início do trabalho, observando-se que é possível criar estampas a partir dos desenhos formados pelos movimentos executados pelos dançarinos ao executarem as coreografias das danças tradicionais gaúchas. Gerando assim, 13 estampas corridas e 25 estampas localizadas.

Fez-se a seleção de algumas estampas, estamparam-se os tecidos e assim as camisetas e as peças da indumentária gaúcha foram criadas. Aplicou-se uma estampa

corrida através do processo de serigrafia no tecido de algodão, procedendo-se a confecção de uma camiseta. Aplicaram-se quatro estampas, sendo duas de estampa localizada e duas de estampa corrida. Através do processo de sublimação no tecido de poliéster foi feita a confecção de camisetas. Aplicou-se uma estampa corrida no tecido de poliéster e foi confeccionada uma peça da indumentária gaúcha feminina. Desta forma realizou-se uma sessão de fotos com as camisetas e a indumentária gaúcha feminina geradas na pesquisa, apresentada nas figuras 117 a 124.

Figura 117 - Camiseta feminina: Dança Rilo, estampa localizada aplicada por meio de serigrafia



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Figura 118 - Camiseta masculina: Dança Cana Verde, estampa localizada aplicada por meio de sublimação



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Figura 119 - Camiseta feminina: Dança Cana Verde, estampa corrida aplicada através de sublimação



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Figura 120 - Camiseta masculina: Dança Rilo, estampa corrida aplicada através de sublimação



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Figura 121 - Camiseta feminina: Dança Rilo, estampa localizada aplicada através de sublimação



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Figura 122 - Indumentária gaúcha feminina: Dança Rilo, estampa corrida aplicada através de impressão digital



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Figura 123 – Indumentária gaúcha feminina



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Figura 124 – Estampas aplicadas em camisetas e na indumentária gaúcha



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Falar sobre as danças tradicionais gaúchas relembra a cultura, uma vez que nelas concentram vários aspectos que caracterizam e identificam a cultura do Rio Grande do Sul e sua tradição. A fundamentação da pesquisa deu-se pela experiência vivida da autora com a dança tradicional gaúcha e o aprofundamento do estudo sobre a mesma. Buscando suas características e trazendo-as para a aplicação no *design* de superfície. Desde a definição do problema, acreditou-se na possibilidade de transformar os desenhos formados pelos dançarinos ao executarem as coreografias das danças, em que com o uso de algumas técnicas de *design*, foram aplicados ao *design* de superfície têxtil.

Deste modo, para embasar esta pesquisa de *design*, foi fundamental aprofundar o conhecimento sobre a dança e o *design* de superfície. Desta forma, para trazer o *design* de superfície como ferramenta para criação, observou-se os critérios de metodologia sugeridos por Munari (2008), reforçando desta forma seu caráter projetual.

No referencial teórico foi possível entender de que forma os movimentos feitos pelos dançarinos formaram figuras, as quais, posteriormente, foram utilizadas para a criação das estampas. Em relação às técnicas utilizadas para a criação e aplicação das padronagens criadas neste trabalho, a pesquisa teórica também possibilitou o conhecimento de diversas técnicas de estamparia, onde foi determinado qual melhor se encaixaria neste projeto.

Com o desenvolvimento da pesquisa, ampliou-se o conhecimento sobre a dança tradicional gaúcha, trazendo novos caminhos para a continuidade deste trabalho, pois por se tratar de um projeto de *Design* de Superfície, o resultado alcançado não se limita somente a estamparia na superfície têxtil, pois as estampas

podem ser aplicadas em diferentes superfícies, tais como cerâmicas, adesivos, papéis de parede, entre outras, necessitando somente de alguns ajustes ao processo de fabricação de cada produto.

Assim, o objetivo previamente estabelecido, de trabalhar com o *design* de superfície para a área têxtil voltado para a geração de estampas, que aqui foram aplicadas em camisetas e na indumentária gaúcha, foi alcançado. A metodologia de Munari (2008) demonstrou-se eficaz, pois possibilitou a compreensão de todas as fases que o projeto deveria passar. Assim, aplicaram-se todas as etapas da metodologia neste estudo, obtendo todas as respostas e definições desejadas.

Considerando todas as pesquisas realizadas até esta etapa do projeto, conclui-se que a partir desta fundamentação, foi possível transformar os movimentos realizados pelos dançarinos nas coreografias em desenhos aplicáveis ao *Design* de superfície têxtil e, dessa forma, valorizar a cultura gaúcha.

Assim a partir desta pesquisa observa-se o *design* como gerador de significados, como um instrumento de resgate de identidade cultural e, também, como difusor desta cultura, tornando-se comunicador e solucionando problemas.

REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO

ALVES, H.; CAMPOS, F.; NEVES, A. **Aplicação da técnica criativa ‘Brainstorming Clássico’ na geração de alternativas na criação de games**. Proceedings of the VI Simpósio Brasileiro de Jogos para Computador e Entretenimento Digital, 2007.

AMARAL, Ana Maria. **Teatro de Formas Animadas**. São Paulo: Edusp, 1993.

BARROS, J. **Dança**. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/artes/danca.html>. Acesso em 16 de maio de 2021.

BAXTER, Mike R. **Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos**. 2. ed. São Paulo: Blucher, 2000.

CALLENDAR. **Dia Internacional da Dança**. 29/04/2021. Disponível em: <https://www.calendarr.com/brasil/dia-internacional-da-danca/>. Acesso 18 jun. 2021.

CAPELASSI, Carla Hidalgo. **Metodologia projetual para produtos de moda e a sua interface com as tabelas de medidas do vestuário**. Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Bauru, 2010. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/89747>. Acesso 18 jun. 2021.

CARMEL, Arthur. BAUHAUS, Judith. **Design**. São Paulo: Cosac & Naify Edições, 2001.

COELHO, L. A. L. (Org). **Conceitos-chave em design**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio: Novas Ideias, 2008.

COISAS DE ENART. ENART 2013. **Cana Verde**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=uYloJZjuDq0>. Acesso 13 out. 2021.

COISAS DE ENART. ENART 2019. **Rilo**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=h4RZVQT5Zjg>. Acesso 13 out. 2021.

COLCCI. Disponível em: <https://www.colcci.com.br/>. Acesso 18 jun. 2021.

CORTES, Paixão. **Danças e Dançares**: Ausentes no atual tradicionalismo. São Paulo: Irmãos Vitale, 2002.

CLUBE dos 8. Disponível em: <https://degalpao.com.br/>. Acesso 05 jun. 2021.

DAALHUISEN, J. J. **Method Usage in Design. How methods function as mental tools for designers**. Tese (Doutorado em Industrial Design Engineering) – TU Delft, Delft University of Technology, ProductInnovation Management, Delft, 2014.

DEXTER, Vitamin D. **New perspectives in drawing**. London, Phaidon, 2005.

DIAS, Fabiana. **Expressões artísticas que se desenvolvem em um palco**. 12/02/2019. Disponível em: <https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/artes/artes-cenicas>. Acesso 05 jun. 2021.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

DORNELES, Ítalo. **7 coisas que tu nunca ouviu falar sobre o Chico Sapateado**. 31/03/2017. Disponível em: <https://www.prosagalponeira.com.br/2017/03/7-coisas-que-tu-nunca-ouviu-falar-sobre.html>. Acesso 05 maio 2021.

DUALIBI, Roberto; SIMONSEN Jr., Harry. **Criatividade & Marketing**. São Paulo: M. Books, 2009.

DUTRA, Í. M., FAGUNDES, L. C., JOHANN, S.P. & PICCININI, C.A. **Logical systems and natural logic**: concept mapping to follow up the conceptualization processes. In: CMC 2006 – Second International Conference on Concept Mapping, San José – Costa Rica, 2006.

FERNANDES, Solange Rosa. **Técnicas Criativas para a Criação de Design Têxtil e de Superfície**. Dissertação (Mestrado em Design de Moda). Universidade da Beira Interior. Covilhã, Portugal: 2013. Disponível em: <https://ubibliorum.ubi.pt/bitstream/10400.6/1716/1/Disserta%3%a7%c3%a3o%20Mestrado.pdf>. Acesso 16 Jun. 2021.

FIBRA POLIÉSTER. Disponível em: <https://www.torri.com.br/produto/categoria/20/fibra-poliester/52>. Acesso 16 Jun. 2021.

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

FRINGS, Gini Stephens. **Moda**. 9. ed. Porto Alegre: Bookman, 2012.

GALPÃO. Disponível em: https://www.wikiwand.com/pt/Galp%C3%A3o#/Galp%C3%A3o_no_Sul_do_Brasil. Acesso 18 Jun. 2021.

GHIGGI, Bruno. 2013. Cana Verde. <https://youtu.be/uYloJZjuDq0>. Acesso 13 out. 2021.

GOLDBERG, Roselee. **A arte da performance**: do futurismo ao presente. Tradução Jefferson Luiz Camargo. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
HESKETT, J. **Design**. São Paulo: Ática, 2008.

JÁ OUVIU falar de estamperia digital?. Disponível em: <http://www.impressora.blog.br/impressao-digital/page/3/>. Acesso 20 jun. 2021.

LANDIM, PC. **Design, empresa, sociedade** [E-Book]. São Paulo: Editora UNESP, 2010. Disponível em: <https://static.scielo.org/scielobooks/vtxgm/pdf/landim-9788579830938.pdf>. Acesso 20 jun. 2021.

LESSA, Barbosa; CORTÊS, Paixão. **Manual de danças gaúchas**. 7.ed. São Paulo: Irmãos Vitale, 1997.

LORSCHIEDER, Guilherme Milani. **A verdade sobre o Anú que nunca te contaram**. 27/06/2016. Disponível em: <https://estanciavirtual.com.br/>. Acesso 05 jun. 2021.

MCDONAGH, D; DENTON, H. **Exploring the degree to which individual students share a common perception of specific mood boards**: Observations relating to teaching, learning and team-based design. Design Studies, 26(1), 35-53, 2005.

MTG - Movimento Tradicionalista Gaúcho. **Danças tradicionais gaúchas**: MTG 50 anos. Porto Alegre: Fundação cultural gaúcha-MTG, 2016.

MTG - Movimento Tradicionalista Gaúcho. **Diretrizes para a Pilcha Gaúcha**: Traje Atual. Disponível em: <https://www.mtg.org.br/wp-content/uploads/2020/06/DIRETRIZ-DE-INDUMENT%C3%81RIA-GA%C3%9ACHA-2017.pdf>. Acesso 30 out. 2021.

MIRSHAWKA, Victor; MIRSHAWKA Junior, Victor. **Qualidade da Criatividade**. São Paulo: DVS Editora, 2003.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Flores, 2008.

NANNI, Dionísia. **Danças Gaúchas**. Rio de Janeiro: Sprint, 1995.

NOVAS IMPRESSORAS da Canon. 28/09/2021. Disponível em: <https://blog.valejet.com/novas-impressoras-da-canon/>. Acesso 20 Jun. 2021.

NOVERRE: Jean-Georges Noverre. Disponível em: https://www.nossosaopaulo.com.br/Reg_SP/Barra_Escolha/B_Noverre.htm. Acesso 11 maio 2021.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 28 ed. - Petrópolis, Vozes, 2013.

PANTONE. Semana de Moda Nova York Outono/Inverno 2020/2021 | Pantone BR. Disponível em: www.pantone.com.br. Acesso 14 out. 2021.

PAZMINO, Ana Veronica. **Como se cria: 40 métodos para o design de produtos**. São Paulo: Editora Blucher, 2015.

PEREIRA, Rodrigo. **Estampa Localizada e Estampa Corrida, saiba qual a diferença e os tipos existentes na serigrafia têxtil**. 24/11/2015. Disponível em: <https://www.calendarr.com/brasil/dia-internacional-da-danca/>. Acesso 14 jun. 2021.

PRESSMAN, Laurie. **Semana de Moda Nova York Outono/Inverno 2020/2021**. 08/09/2021. Disponível em: <https://www.pantone.com.br/sobre-a-pantone/>. Acesso 13 out. 2021.

PRIMAVERA verão 2022: 5 tendências para acertar no look das estações mais quentes do ano. Disponível em: <https://ndmais.com.br/moda/primavera-verao-2022-5-tendencias-para-acertar-no-look-das-estacoes-mais-quentes-do-ano/>. Acesso 30 out. 2021.

RIO GRANDE DO SUL. **Lei Estadual nº 12.372/2005**. Reconhece como integrantes do patrimônio cultural imaterial do estado, as danças tradicionais gaúchas e respectivas músicas e letras. Disponível em: <https://www.leisestaduais.com.br>. Acesso 30 out. 2021.

RODRIGUES, B.: CORREIA, W. R. **Produção acadêmica sobre dança nos periódicos nacionais de Educação Física e Esporte**. São Paulo, 2013.

RODRIGUES, Michele C. **Dança**. Porto Alegre: SAGAH, 2018.

RUBIM, Renata. **Desenhando a superfície**. São Paulo: Edições Rosari, 2005.

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

SÃO DESIDÉRIO (BA) é o maior município agrícola do país em 2018, diz IBGE. **Canal Rural**. Disponível em: <https://www.canalrural.com.br/noticias/agricultura/sao-desiderio-ba-e-o-maior-municipio-agricola-do-pais-em-2018-diz-ibge/>. Acesso 19 jun. 2021.

SCHNEIDER, Ernst. **Bauhaus**: Veja os trajes surreais do pouco conhecido desempenho da Escola Alemã de Design. <https://news.artnet.com/exhibitions/triadic-ballet-bauhaus-1444630>. Acesso 30 out. 2021.

SHIBUKAWA, R. M. et al. **Motivos da prática de dança de salão nas aulas de Educação Física Escolar**. Revista Brasileira de Educação Física e Esporte, São Paulo, 2011.

STERNBERG, Robert J. LUBART, Todd I. **The concept of creativity: Prospects and paradigms**. Handbook of creativity, 1999.

STRAZZACAPPA, M. **A educação e a fábrica de corpos: dança na escola**. Caderno Cedes, Campinas, 2001.

TAI, Hsuan-Na. **Design:** conceitos e métodos. São Paulo: Blucher, 2018.

TUDO o que você precisa saber sobre personalização de camisetas e uniformes. Sheik Estamparia. Disponível em: Blog da Sheik Estamparia. Acesso 20 jun. 2021.

UDALE, Jenny. **Tecidos e moda:** explorando a integração entre o design têxtil e o design de moda. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2015.

VEYRAT, Pierre. **Técnicas de criatividade ajudam a estimular a mente e deixá-la mais produtiva e dinâmica.** 22/01/2015. Disponível em: <https://www.venki.com.br/blog/tecnicas-de-criatividade/>. Acesso 20 Jun. 2021.

