

# O desenvolvimento de peças de roupas inspiradas em gradis caririenses: um estudo sobre memória gráfica e design de superfície aliados ao design de moda

*The development of clothing pieces inspired by grilles from Cariri: a study about graphic memory and surface design combined with fashion design*

Isadora Alves Silva, Otávio Facundes Matos Braga Bonfim, Cristina Rejane Feitosa Silva

gradis ornamentais, memória gráfica, design de superfície, design de moda

Este estudo visa explorar as grades ornamentais presentes no espaço urbano da cidade de Crato - Ceará, adotando uma abordagem interdisciplinar que integra os campos da memória gráfica e do design de moda. O objetivo é compreender as características e simbolismos desses elementos e sua relação com o contexto histórico e social da cidade. A natureza da pesquisa é qualitativa, com base em documentação fotográfica das fachadas de casas localizadas nos bairros mais antigos de Crato. Essa documentação serve como ponto de partida para a análise e interpretação das grades ornamentais. Além disso, o estudo emprega técnicas metodológicas do design de superfície para desenvolver dois looks de moda, incorporando os padrões e estampas inspirados nas grades ornamentais. O resultado esperado é o desenvolvimento de peças de moda que estejam inseridas neste local de valorização do patrimônio gráfico e cultural de Crato, da preservação da memória e identidade local, além do estabelecimento de diálogos entre memória e design.

*ornamental grilles, graphic memory, surface design, fashion design*

*This study aims to explore the ornamental grilles present in the urban space of Crato, adopting an interdisciplinary approach that integrates the fields of graphic memory and fashion design. The objective is to understand the characteristics and symbolism of these elements and their relationship with the historical and social context of the city. The nature of the research is qualitative, based on photographic documentation of the facades of houses located in the oldest neighborhoods of Crato. This documentation serves as a starting point for the analysis and interpretation of the ornamental grilles. In addition, the study employs methodological techniques of surface design to develop two fashion looks, incorporating patterns and prints inspired by the ornamental grilles. The expected outcome is the development of fashion pieces that are embedded in this place of valorization of Crato's graphic and cultural heritage, the preservation of memory and local identity, and the establishment of dialogues between memory, and design.*

## 1 Introdução

A presença de gradis ornamentais no espaço urbano possui uma vasta gama de significados e expressões culturais que desempenham papel fundamental na identidade de uma cidade. Nesse contexto, esta pesquisa propõe uma abordagem interdisciplinar ao explorar as grades ornamentais presentes na cidade de Crato e os campos da memória gráfica e do design de

**Anais do 11º CIDI e 11º CONGIC**

Ricardo Cunha Lima, Guilherme Ranoya, Fátima Finizola, Rosângela Vieira de Souza (orgs.)

**Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI**

Caruaru | Brasil | 2023

**ISBN**

**Proceedings of the 11<sup>th</sup> CIDI and 11<sup>th</sup> CONGIC**

Ricardo Cunha Lima, Guilherme Ranoya, Fátima Finizola, Rosângela Vieira de Souza (orgs.)

**Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI**

Caruaru | Brazil | 2023

**ISBN**

moda, reconhecendo não apenas a força gráfica desses elementos integrados, mas também as múltiplas interfaces que eles possuem para comunicar.

A pesquisa tem como ponto de partida a documentação fotográfica de casas localizadas nos bairros mais tradicionais da cidade. Essas portas, portões e janelas adornadas com grades, constituem um rico acervo visual que remontam à história e memória do local. Através dessa documentação, buscamos compreender as características e simbolismos dos gradis ornamentais, bem como sua relação com o contexto urbano e social.

A pesquisa abrange a aplicação de técnicas metodológicas do design de superfície no desenvolvimento de dois looks de moda. Essa abordagem permite explorar a potencialidade estética e expressiva das grades ornamentais, traduzindo-as em estampas e padrões que serão incorporados nas peças de vestuário. Dessa forma, o design de superfície se apresenta como uma ferramenta criativa para valorizar e preservar o patrimônio gráfico e cultural de Crato.

Em suma, essa pesquisa visa lançar um olhar interdisciplinar para os gradis ornamentais em Crato, por meio da integração entre memória gráfica e design de moda. Ao documentar e interpretar visualmente esses elementos, assim como ao desenvolver looks de moda inspirados nesses artefatos, buscamos promover a preservação do patrimônio gráfico, valorizar a identidade local e estabelecer diálogos entre história, memória e design.

## 2 Os gradis ornamentais na paisagem urbana do Crato

Desde os países europeus, que nos influenciaram em nossas primeiras referências arquitetônicas, até as pequenas cidades do interior do Brasil, como é o caso do Crato, as grades de ferro ornamentadas são encontradas em diversas manifestações arquitetônicas, abrangendo estilos ecléticos, modernos e contemporâneos.

Infelizmente, é difícil enquadrar o gradil ornamental dentro de escolas arquitetônicas específicas, pois sua diversidade tipológica não se limita a estilos prontamente identificáveis em determinadas épocas. Essa tarefa se torna ainda mais difícil quando consideramos a sua reutilização ao longo do tempo.

Goulart (2014), sobre a ocorrência dos gradis ornamentais, os conceitua como exemplos de “arquitetura espontânea”, marcada muitas vezes por certa desobediência e desconhecimento dos preceitos escolásticos da arquitetura.

Ao contrário da azulejaria, as grades não apresentam um estilo predominante associado à esta nossa tipologia domiciliar imaginária. Ainda assim, podemos perceber que predominam as padronagens em detrimento das composições, módulos que se repetem formando superfícies texturizadas. Eles variam entre as formas mais simples – criando “xadrezes” diagonais em duas direções – e os florais, estes quase sempre mais simplificados, talvez por motivos econômicos, mas também imaginamos que possa ser um reflexo da influência de um certo ímpeto sintetizador moderno. (Goulart, 2011, p. 7)

O gradil, inicialmente produzido de maneira artesanal, desempenha principalmente uma função decorativa. Sua utilização tornou-se mais difundida na arquitetura a partir do desenvolvimento da produção de ferro, que ocorreu durante a Revolução Industrial.

Figura 1: Exemplos de gradis documentados no Crato. Fonte: Registro dos autores.



Segundo Ribeiro, o conceito de gradil abrange:

as grades de pequena altura que circulam jardins, praças e monumentos; guarda-corpos em varandas, sacadas, escadas e mezaninos – delimitadores de propriedade; bandeiras estelares, gradeamento de seteiras e óculos; detalhes em portas/janelas e lambrequins (Ribeiro, 2000 apud Goulart, 2014, p. 25)

Através das observações feitas nas ruas do Crato, constatamos que os gradis eram predominantemente encontrados em janelas e portões das residências, como evidenciado nos registros realizados.

O presente trabalho não possui a intenção de realizar uma análise aprofundada sobre a relação dos gradis com períodos arquitetônicos da cidade, mas sim realizar uma reflexão sobre a preservação desses artefatos como um representante da cultura e identidade de uma sociedade.

### 3 Sobre o conceito de memória gráfica

O patrimônio cultural é uma parte valiosa da herança de uma comunidade, preservando suas raízes e proporcionando uma conexão com o passado para as gerações presentes e futuras. O patrimônio histórico de um lugar, por sua vez, refere-se aos conjuntos arquitetônicos construídos em períodos passados, juntamente com os artefatos representativos que revelam características e conhecimentos do passado. (Lemos, 2017 apud Silva et al, 2021)

Esses elementos arquitetônicos e artefatos são testemunhos tangíveis da história, proporcionando insights sobre a cultura, costumes e realizações de gerações anteriores. Eles desempenham um papel importante na preservação da memória coletiva e na compreensão da evolução de uma sociedade ao longo do tempo.

Com o objetivo de preservar o patrimônio histórico e cultural, este trabalho tem como propósito ampliar a discussão para o campo da memória gráfica. Nesse sentido, busca-se estabelecer uma definição do termo "memória gráfica", que emerge como um campo de estudo recente e promissor dentro da área do design.

Em linhas gerais, o propósito dos estudos que envolvem a memória gráfica “parece ser a de inserir os artefatos na cultura, na memória e na identidade local de um povo” (Farias & Braga, 2018, p. 24).

Os estudiosos que se dedicam a explorar esse tema concentram-se em uma variedade de objetos, que vão desde materiais impressos efêmeros até as imagens que compõem a paisagem urbana, como é o caso do presente trabalho. Além disso, eles examinam as relações de afeto que as pessoas desenvolvem com esses objetos, por meio de suas memórias afetivas. (Leschko et al., 2014).

A relação da paisagem urbana e a memória gráfica é estreita, uma vez que compartilham premissas semelhantes. Ambas envolvem o fortalecimento da identidade local e o estudo de artefatos que fazem parte tanto da memória coletiva quanto individual, sendo capazes de evocar lembranças. Além disso, os estudos nesse campo também buscam valorizar e preservar o patrimônio local, reconhecendo sua importância histórica e cultural.

Estudos relacionados à paisagem urbana buscam oferecer uma nova perspectiva e uma experiência enriquecedora da cidade. Segundo Cavalcanti (2017), é necessário adotar um "olhar desacelerado" ao explorar de perto a cidade, permitindo-se observar com maior atenção e profundidade, para assim obter uma compreensão mais completa e significativa do ambiente urbano.

De acordo com Pichler e Mello (2012 apud Rozas, 2019), a integração entre design e as questões histórico-culturais que podem ser encontradas nas tessituras da paisagem urbana combina elementos que resultam no desenvolvimento de produtos que possuem forte apelo emocional e significados para os usuários.

As autoras afirmam ainda que o design, como uma atividade criativa e inovadora, pode se valer de características locais para incorporar aos produtos a riqueza de novos detalhes e

composições, tornando-os singulares e dotados de símbolos e representações únicas de uma determinada localidade.

Cientes do potencial da linguagem gráfica e dos métodos de design, decidimos integrá-los ao design de superfície como uma forma de referenciar visualmente o patrimônio histórico local. Para isso, exploramos o estudo da memória gráfica urbana, uma área em ascensão na contemporaneidade.

Essa abordagem resultou no desenvolvimento de técnicas e metodologias para a criação de peças de moda que incorporam elementos visuais inspirados na história e na cultura locais. Dessa maneira, buscamos conectar o passado com o presente por meio de uma linguagem gráfica atual, proporcionando uma nova perspectiva e valorizando a identidade da cidade em nossos designs de moda.

A partir desse ponto, incorporamos o design de superfície como um método, estabelecendo uma conexão entre os locais históricos e a sociedade, transformando a relação existente entre eles.

#### **4 As possibilidades do uso do design de superfície**

Quando falamos sobre superfícies têxteis, também observamos sua capacidade de marcar uma época, detectar transformações culturais e refletir, por meio de suas formas, os estilos de determinado período. Essas superfícies têxteis carregam consigo a narrativa visual das sociedades, sendo um valioso meio de compartilhar e preservar nossa herança cultural (Silva & Menezes, 2019).

Como um campo de estudo, o design de superfície, ou surface design, tem sido objeto de estudo no Brasil apenas recentemente e por um número limitado de pesquisadores. Foi somente em 2005 que o termo foi incluído como uma nova especialidade do design no CNPq (Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico) (Silva, 2015).

De acordo com Schwartz (2008), o design de superfície é uma atividade de design que confere características perceptivas expressivas à superfície de objetos, sejam eles concretos ou virtuais. Isso é alcançado por meio da configuração da aparência, especialmente através de texturas visuais, táteis e relevos, com o objetivo de reforçar ou minimizar as interações sensório-cognitivas entre o objeto e o indivíduo. Essas características devem estar relacionadas com as estéticas, simbólicas e práticas (funcionais e estruturais) dos artefatos aos quais pertencem. Elas podem resultar tanto da configuração de objetos existentes em sua camada superficial quanto do desenvolvimento de novos objetos através da estruturação de sua superfície.

Conforme observado por Silva (2017), o design de superfície abrange uma ampla variedade de superfícies possíveis, e, por essa razão, o termo mais adequado seria "design de

superfícies", no plural. A autora ressalta que essa atividade projetual também é interdisciplinar, envolvendo a colaboração e integração de diferentes áreas de conhecimento.

O Design de Superfícies não é apenas estético. Trabalhar a superfície significa apropriar-se das metodologias projetuais do Design, das habilidades da representação gráfica e do ornamento comuns às Artes Visuais e ao Design Gráfico, das intervenções no ambiente construído pelo Design de Interiores, e também pelos estilos de identidade e individualidade dispostos no Design de Moda (Silva, 2017, p. 28).

Rüthschilling (2002) aponta que o design de superfície não contempla apenas o design têxtil ou o design de estamparia, que se refere somente ao campo têxtil e de impressão de desenho sobre tecido. A autora lista ainda algumas superfícies exploradas pelo design de superfície, incluindo papelaria, materiais sintéticos, modalidades têxteis e pisos e revestimentos.

Para criar um projeto de design de superfície de qualidade, é essencial possuir conhecimento sobre seus fundamentos, bem como seus princípios básicos e específicos. De maneira geral pode-se citar como elementos, segundo Rüthschilling (2008): as figuras ou motivos; os elementos de preenchimento; e os elementos de ritmo.

E como princípios básicos e específicos do design de superfície temos, ainda segundo Rüthschilling (2008): os módulos, os encaixes entre os módulos e o mais importante dentre eles, a repetição.

A forma como um módulo se repete em intervalos constantes constituem um sistema de repetição, ou rapport, no design de superfície. Existem diversas possibilidades de encaixe dos módulos e diferentes sistemas de repetição. Vale ressaltar que a escolha do sistema é uma etapa criativa do designer, levando em consideração as particularidades de cada projeto. Cada sistema de repetição possui uma estrutura, malha ou grid que organiza os módulos no espaço (Rozas, 2019)

No projeto de superfícies, é fundamental que o designer possua habilidades na criação de padrões. Não basta apenas desenvolver um módulo e aplicá-lo em um padrão predefinido. É necessário garantir a qualidade estética do projeto, garantindo uma união harmoniosa entre os módulos, resultando em um desenho uniforme e atrativo.

Ao criar um novo produto de vestuário, o designer desempenha um papel fundamental ao estabelecer as relações entre a superfície têxtil e o corpo que será envolvido por ela. Por meio dos processos de modelagem, corte e costura, entre outros, o tecido passa por uma transformação, adquirindo um caráter tridimensional ao se moldar ao corpo. Nesse sentido, o design de superfície, ao considerar o produto final, desempenha um papel importante no processo de transformar o tecido em vestuário.

A função da superfície, quando se trata do vestuário, não é apenas envolver, ela auxilia no processo de dar forma ao corpo, podendo modificar o esquema corporal e suas proporções, seja na criação de volumes ou ainda por meio dos recursos visuais quando tratamos dos padrões gráficos (Silva & Menezes, 2019, p. 126)

O trabalho do designer de superfície resulta em criações visuais e táteis que proporcionam experiências sensoriais. Esses elementos têm o poder de evocar emoções e transmitir mensagens que são lidas e interpretadas pelos usuários. No contexto do vestuário, a superfície é representada pelo material têxtil, com suas características únicas, como textura, caimento e estampas aplicadas sobre ele. Esses aspectos desempenham um papel fundamental na forma como o tecido é percebido e experimentado pelos indivíduos.

## **5 Processo metodológico do desenvolvimento das peças**

A catalogação de fotos, técnicas, processos e aspectos culturais e arquitetônicos da região do Cariri foi um processo iniciado a partir da sugestão de desenvolvimento dado pela professora Cristina Rejane Feitosa da Silva, cotutora do Programa de Educação Tutorial (PET) do Curso de Design da Universidade Federal do Cariri - UFCA, o Cambada PET Design.

Durante a pesquisa, surgiu a possibilidade de apresentação dos trabalhos desenvolvidos pelos discentes de moda no evento Intera Design, evento voltado para comunidade acadêmica da UFCA.

Os alunos tiveram a possibilidade de apresentar looks com aspectos da região, desta forma era natural que a primeira etapa de desenvolvimento destas peças fosse a etapa de pesquisa.

Após a realização das pesquisas, foram iniciados estudos para identificar os elementos que poderiam servir de inspiração para a criação de uma peça. Considerando que grande parte da pesquisa até então tinha se concentrado nos aspectos arquitetônicos da região, como ladrilhos hidráulicos, cobogós e gradis ornamentais, foi decidido incorporar esses elementos nos croquis dos looks.

Ao concluir a etapa de pesquisa, um elemento que se destacou e chamou bastante atenção foram os gradis presentes nas fachadas das casas da região do Crato. Devido a esse destaque, decidiu-se tomar os gradis como objeto de estudo principal desta pesquisa.

A segunda etapa do desenvolvimento foi o processo de coleta das imagens desses gradis. Foi dedicado um dia onde através de uma caminhada pelo centro da cidade do Crato, a gente pudesse localizar pontos de interesses que pudessem ser fotografados e usados no desenvolvimento dos looks. Observando os gradis percebemos que eles possuem em sua grande maioria formas mais arredondadas e algumas até mais orgânicas, o que faz com que a roupa tenha um bom caimento, vale ressaltar também que a maioria são módulos que se repetem formando as figuras dos gradis e que é possível criar novas formas com os encaixes dos módulos.

Figura 2: Fotos dos gradis documentados em Crato. Fonte: Registro dos autores

Com esses elementos e croquis definidos, iniciamos o processo de pensar em como aplicar os elementos nas roupas e qual material usar. Durante o processo de desenvolvimento das peças, estava ocorrendo simultaneamente a disciplina de design têxtil, o que nos permitiu explorar novos tecidos e técnicas para a produção ou intervenção em superfícies têxteis. Isso proporcionou uma oportunidade para visualizar e experimentar diferentes possibilidades de materiais e processos na criação das peças.

Essa etapa foi dividida em duas, mas que eram executadas ao mesmo tempo: primeiro, a vetorização dos gradis para aplicação no look; e, segundo, a execução dos gradis nas peças. A vetorização dos gradis ocorreu no software Illustrator onde foi possível uma melhor visualização das formas e trabalhar com essas formas individualmente trabalhando técnicas de design de superfície, em especial o rapport.

O sistema de rapport desempenha um papel fundamental na criação de estampas contínuas, nas quais não há um início nem um fim definido. Esse sistema é amplamente utilizado na produção de tecidos. No entanto, para garantir a qualidade estética de uma estampa, é necessário considerar cuidadosamente o desenho do módulo e a forma como eles se encaixam entre si. O encaixe ou layout consiste no estudo cuidadoso dos pontos de interseção entre as formas de cada módulo, de modo que, ao serem encaixados seguindo um sistema predefinido, eles formem o desenho criado pelo designer. (Rüthschilling, 2002)

Depois do primeiro vetor pronto o desafio foi pensar a forma de passar para o tecido escolhido, que foi o couro sintético. O motivo da escolha desse tipo de material se deu pela sua disponibilidade em nosso laboratório, advindo de doação feita pela técnica do laboratório de calçados para a realização de testes no corte a laser. Foi nesse momento que surgiu a oportunidade de utilizar a máquina de corte a laser disponível no Laboratório de Prototipagem da UFCA. Com o auxílio de um estagiário de laboratório, realizamos os primeiros testes de





corte, ajustando a velocidade e potência da máquina para garantir que o corte fosse preciso sem danificar o tecido.

Figura 3: Desenvolvimento das peças em couro sintético utilizando o corte a laser. Fonte: Desenvolvido pelos autores

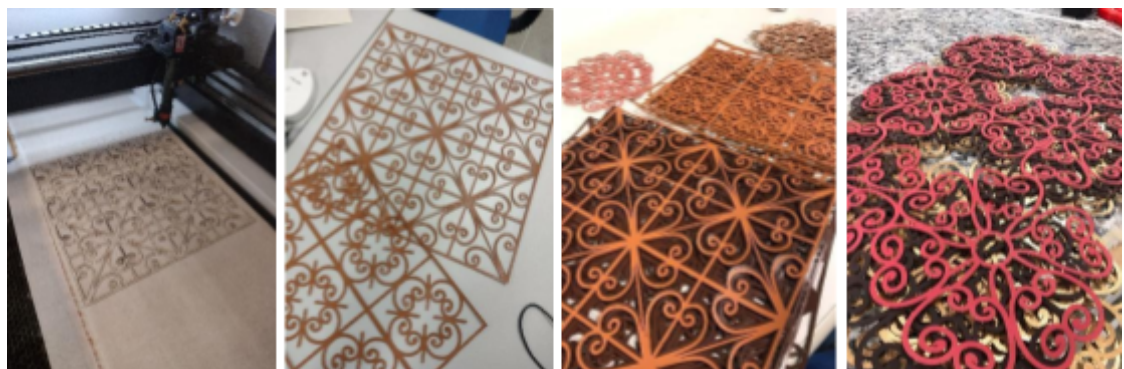


Após os primeiros cortes ficou nítido as alterações que seriam necessários nos vetores para que o recorte ficasse da forma ideal para o uso na roupa, então fomos alterando as espessuras das linhas para o recorte ficar mais resistente e a proporção para ficar mais visível na passarela. Até porque existiam algumas limitações como o tamanho do tecido para o corte e quantidade que pudesse preencher todos os espaços necessários nos looks.

Assim, amplia-se a diversidade de aplicações do design de superfície, que vai além de ser apenas um elemento bidimensional, mas passa “a ser considerada uma estrutura gráfica espacial com propriedades visuais, táteis, funcionais e simbólicas” (Rüthschilling, 2008, p. 43), deixando de ser apenas uma aplicação, e passando a constituir o próprio objeto.

Ajustes feitos e novos vetores criados, demos início ao processo de corte definitivo para os looks. Todos os recortes levaram cerca de seis horas para ficarem prontos e foram usados vários tecidos de cores diferentes para cada modelo de vetor baseados nos gradis coletados.

Figura 4: Fotos das peças cortadas. Fonte: desenvolvido pelos autores



Depois de alguns testes de aplicação sobre o couro sintético, e estudos a partir dos croquis desenvolvidos, foi escolhido que seria desenvolvida apenas uma das peças inicialmente. O Croqui inicial sugeria uma saia godê com aplicações do corte a laser, seguido de uma blusa com aplicações em arame com formas que também caracterizavam os gradis. Com isso em mente foi iniciado o processo de modelagem tridimensional da peça, que constitui em colocar os tecidos sobre o manequim de moulage para obter uma peça piloto. (SILVEIRA, 2015)

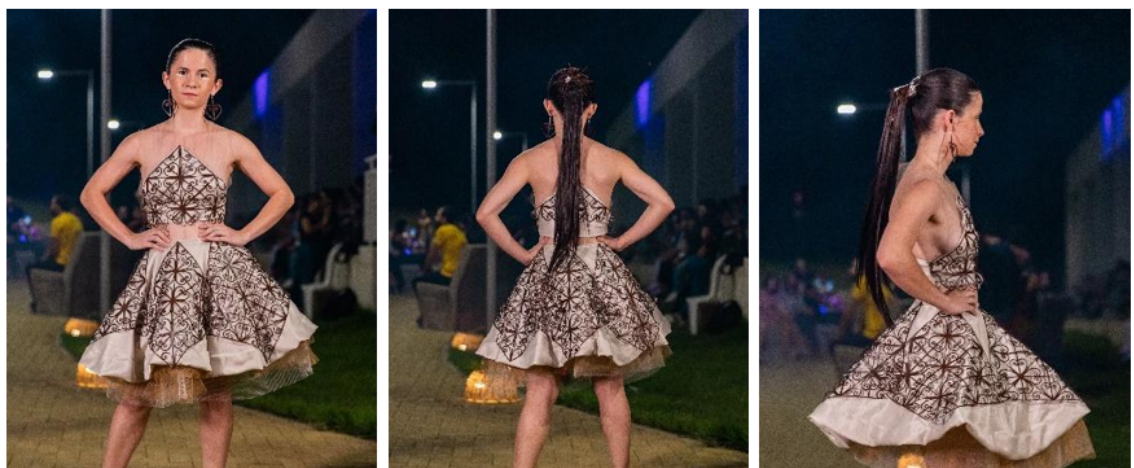
O primeiro teste consistiu em colocar os cortes em material sintético sobre o manequim com alfinetes e entender o caimento do material, isso é um processo importante para entender o caimento do material e a melhor maneira de continuar a construção da roupa, já que nem sempre o que desenhamos no processo criativo funciona durante o desenvolvimento da peça. Dando continuidade ao processo, colocamos a modelagem e os cortes a laser por cima da saia e durante o processo de montagem decidimos mudar a parte de cima, por causa da sustentação do arame na peça, e que usar os gradis cortado no couro sintético daria uma coerência maior a toda peça.

Figura 5: Processo de desenvolvimento do Look 1. Fonte: desenvolvido pelos autores



Com a peça finalizada, percebemos que os moldes localizados na saia não ganhavam movimento com o caimento da saia godê, então decidimos fazer uma saia de tule visando dar mais movimento e volume a peça. Durante a construção, foram feitos novos cortes na máquina a laser, e com os resíduos dos cortes surgiu uma ideia para desenvolver o segundo look.

Figura 6: O look 1 finalizado. Fonte: desenvolvido pelos autores



Com o primeiro look finalizado, decidimos dar início ao desenvolvimento do segundo. Os cortes a laser resultaram em alguns resíduos em vários formatos, dentre eles alguns em formatos de tira que nos lembrou os detalhes do croqui do segundo conjunto, que sugeria a realização de uma trama lateral na saia dando transparência ao look.

Iniciamos igualando as tiras para construção da lateral da peça, o processo consistia em juntar uma tira a outra através de pontos afim de formar um sistema parecido visualmente com os formatos hexagonais de uma colmeia, acreditamos que essa construção iria se assemelhar muito com grades das casas da região.

A parte superior foi projetada com base nas mesmas formas da saia. Optamos por utilizar as mesmas aplicações, porém de maneira separada, e também buscamos incorporar transparência, assim como na saia. Para isso, o tule nos auxiliou ao proporcionar essa transparência. Inicialmente, havia preocupação de que a parte superior não estivesse pronta a tempo para o desfile, pois restava apenas uma semana. No entanto, ela foi concluída a tempo e utilizada durante o desfile.

As peças foram concluídas com êxito e exibidas durante o evento do curso Intera Design. A construção e execução do projeto foram realizadas sob a orientação da professora das disciplinas de design têxtil e moda conceitual no semestre, Cristina Rejane Feitosa Silva. A experiência de participar do evento e apresentar as peças perante o público proporcionou uma oportunidade valiosa para os estudantes aplicarem seus conhecimentos e habilidades no contexto real da moda. Além disso, a resposta positiva recebida durante o desfile demonstrou o reconhecimento do trabalho e a satisfação do público presente.

Figura 7: Os dois looks finalizados. Fonte: desenvolvido pelos autores



## 6 Resultados e discussões

O uso de novas tecnologias vem crescendo muito na moda e possibilita ajudar bastante em alguns processos de criação. O desenvolvimento desses looks usando o corte a laser para aplicar sobre a roupa, deu início a novos projetos dentro da habilitação de moda na UFCA. O processo de confecção das peças muitas vezes se torna um pouco demorado, de acordo com a ideia que queremos passar, então usar o corte a laser para fazer os gradis em laminado sintético possibilitou a conservação de um tempo que pode ser usado para desenvolver mais um look, além de permitir a experimentação desse material em vários tecidos e a funcionalidade e caimento nas roupas.

O corte a laser despertou grande curiosidade entre os estudantes de moda, e no mesmo desfile, outros looks foram desenvolvidos usando gradis cortados na máquina de corte a laser, assim como formas mais orgânicas. Essa abordagem inovadora não apenas explorou novas possibilidades criativas e técnicas, mas também teve um impacto significativo na preservação da identidade da cidade, graças à incorporação da memória gráfica. Ao utilizar os gradis como elemento central das criações, foi possível resgatar elementos visuais e simbólicos presentes nas construções históricas de Crato, conectando o passado com o presente de forma inspiradora.

A partir dessa experiência, a professora responsável pela orientação dos projetos iniciou uma nova iniciativa que envolve moda e novas tecnologias, incorporando não apenas o corte a laser, mas também a impressão 3D para materializar novas ideias. A combinação dessas tecnologias emergentes com a expertise em design de moda resultou em resultados empolgantes e abriu caminho para a exploração contínua de novas abordagens no campo do design de vestuário.

Foram realizados novas aplicações e testes com outros recortes e também utilizando os resíduos dos primeiros cortes, a precisão do corte a laser e os formatos dos gradis nos permitiu o uso da parte interior do desenho e permitiu a expansão da pesquisa para explorar todas as partes do corte e desenvolver mais de uma peça.

Figura 8: Aplicação e geração de ideias 1. Fonte: desenvolvido pelos autores





Além dos pontos já citados, o projeto proporcionou não só o desenvolvimento das peças apresentadas no artigos, mas abriu espaços para outras peças desenvolvidas com corte a laser, não só usando os gradis como referência, mas sim a tecnologia do corte a laser. Os cortes apresentados são um resgate da memória afetiva dos gradis e um novo uso em outras superfícies, mas esse segmento tende a se estender por outras áreas de pesquisas de outros elementos.

## 7 Conclusão

Os resultados alcançados evidenciam a capacidade do Design da Informação em transformar elementos visuais do patrimônio cultural em linguagem de moda contemporânea. As estampas e padrões inspirados nas grades ornamentais expressam a riqueza histórica e o caráter distintivo da cidade, fortalecendo a identidade local e estimulando a valorização do patrimônio gráfico. Essas criações estabelecem um diálogo entre diferentes disciplinas, como design e moda, reforçando a interdisciplinaridade como um recurso potente para a construção de significados e narrativas visuais.

Ao resgatar e reinterpretar as grades ornamentais, utilizando de técnicas do design de superfícies proporcionamos uma experiência sensorial e emocional aos usuários, despertando o interesse e a valorização da história e memória da cidade.

Portanto, os resultados obtidos por meio das peças de vestuário produzidas demonstram as contribuições efetivas da memória gráfica na construção de narrativas visuais, na preservação do patrimônio cultural e na valorização da identidade local, reafirmando a importância desse campo interdisciplinar na criação de soluções estéticas e comunicativas que dialogam com o passado e se conectam com o presente.

Outro ponto evidenciado pelo presente trabalho foi a possibilidade de trabalhar de forma interdisciplinar com a moda e o design de informação, quando o situamos dentro do campo da memória gráfica.

## Agradecimento

Agradecemos à Coordenadoria para o Fortalecimento da Qualidade de Ensino (CFOR) por viabilizar e incentivar a realização deste estudo e a equipe e professoras tutoras do Cambada PET Design, cuja orientação e suporte foram fundamentais ao longo do processo.

## Referências

- Cavalcanti, F. (2018) Terceira porta: Paisagem como uma experiência de cidade. *Cadernos da Arquitetura e urbanismo*, vol. 2. Recife.
- Farias, P. & Braga, M. C. (2018). *Dez ensaios sobre memória gráfica*. São Paulo: Blucher.
- Goulart, F. G. (2011). Grades de ferro ornamentais em Belo Horizonte: permanência e mobilidade na constituição de uma memória gráfica. In *Anais do 9º seminário Docomomo Brasil*. Brasília.
- Goulart, F. G. (2014). *Urbano Ornamento: Um inventário de grades ornamentais em Belo Horizonte (e outras belezas)*. [Tese de doutorado]. Escola de Arquitetura, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte.
- Leschko, N. et al. (2014). Memória Gráfica Brasileira: notícias de um campo em construção. In *Anais do 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design*. Gramado.
- Meneses, J. N. C. (2004). *História e Turismo Cultural*. Belo Horizonte: Autêntica.
- Rozas, I. O. (2019). *Design de Superfície: padronagens que representam patrimônio histórico do centro e praia de Iracema de Fortaleza*. [Trabalho de Conclusão de Curso]. Curso de Design. Departamento de Arquitetura, Urbanismo e Design. Universidade Federal do Ceará, Fortaleza.
- Rütschilling, E. A (2002). *Design de superfície: prática e aprendizagem mediada pela tecnologia digital*. [Tese de doutorado]. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.
- Rütschilling, E. A (2008). *Design de Superfície*. Porto Alegre: Ed. UFRGS.
- Schwartz, A. R. D. (2008). *Design de Superfície: por uma visão projetual geométrica e tridimensional*. [Dissertação de Mestrado]. Universidade Estadual Paulista. Bauru.
- Silva, D. N. & Menezes, M. S. (2019). Design de superfície e design de moda: estudo e experimentação para criação de padronagens. In *Moda Palavra*, 24, 124-147. Florianópolis.
- Silva, D. N. (2015). *Diálogo entre o design de superfície e o design de moda: o caso das padronagens*. [Dissertação de Mestrado]. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista. Bauru.

Silva, K. L. B. M. et al. (2021). O patrimônio azulejar de São Luís e a flora maranhense: uma proposta conceitual para a criação de estampas com uma identidade regional. In *Anais do 10º Congresso Internacional de Design da Informação*, 117-130. São Paulo: Blucher, 2021. <https://www.doi.org/10.5151/cidicongic2021-010-353443-CIDI-Comunicacao.pdf>

Silva, M. L. F. (2017). *Design de Superfícies: por um ensino no Brasil*. [Tese de doutorado]. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista, Bauru.

Silveira, I. (2017). *Modelagem Tridimensional: Moulage*. Florianópolis.

### **Sobre os autores**

Isadora Alves Silva, UFCA, Brasil <Isadora.silva@aluno.ufca.edu.br >

Otávio Facundes Matos Braga Bonfim, UFCA, Brasil <otavio.braga@aluno.ufca.edu.br>

Cristina Rejane Feitosa Silva, Me., UFCA, Brasil <Cristina.silva@ufca.edu.br>