

**UNIVERSIDADE DO SAGRADO CORAÇÃO**

**Henrique Gil Arnoni**

**MATERIAL DIDÁTICO TEÓRICO PRÁTICO SOBRE A ARTE DA ESTAMPARIA  
PARA PROFESSORES DO ENSINO MÉDIO**

**BAURU  
2021**

Henrique Gil Arnoni

MATERIAL DIDÁTICO TEÓRICO PRÁTICO SOBRE A ARTE DA ESTAMPARIA PARA  
PROFESSORES DO ENSINO MÉDIO

Monografia de Iniciação científica  
apresentado ao Programa de Iniciação  
Científica da Universidade do Sagrado  
Coração, sob orientação da Profa. Dra.  
Mariana Menin Gazola

BAURU  
2021

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD

A763m	<p>Arnoni, Henrique Gil</p> <p>Material didático teórico prático sobre a arte da estamperia para professores do ensino médio / Henrique Gil Arnoni. -- 2021. 45f. : il.</p> <p>Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dra. Mariana Menin Gazola</p> <p>Monografia (Iniciação Científica em Design) - Centro Universitário Sagrado Coração - UNISAGRADO - Bauru - SP</p> <p>1. Estampa. 2. Técnicas de estamperia. 3. Artes Visuais. 4. Material Didático. I. Gazola, Mariana Menin. II. Título.</p>
-------	---

Dedico o meu estudo a todos(as) os(as) Arte-educadores(as) e é claro a Maria Aparecida Belline Arnoni (in memoriam) uma das minhas maiores apoiadoras!

## **AGRADECIMENTO**

Agradeço principalmente à minha Avó Maria Aparecida Bellini Arnoni (in memoriam) grande defensora da educação, bem como à Pedagoga pós-graduada em Psicopedagogia e em Atendimento Educacional Especializado Geni de Fátima Gil Arnoni, que participou integralmente na fundamentação pedagógica do material resultado desta pesquisa, em conjunto com Carlos Eduardo Arnoni, que fez a ponte entre o ebook e a Gráfica São Paulo, que gentilmente disponibilizou de seu acervo um clichê entalhado a mão pelo seu fundador, João Roberto Bellini (in memoriam). Agradeço também à minha querida orientadora Profa. Dra. Mariana Menin, que tanta ajuda forneceu para que este trabalho fosse concluído com o êxito esperado e a Ana Piráquine pelas suas contribuições técnicas e ponto de vista estético.

## RESUMO

Em se tratando de estamparia, que é o ato de estampar uma forma, cores, traços entre outros elementos visuais em uma superfície seja ela têxtil ou não, o presente trabalho discorrerá a respeito de estamparia em superfícies têxteis, trazendo à tona todas as características dessa arte, explanando todo o contexto histórico, técnicas e materiais tanto usados no passado (em contexto histórico) quanto no presente visando a elaboração de material didático para auxiliar professores do ensino médio a aplicarem um conteúdo de Artes Visuais diferenciando a dinâmica em sala de aula e enriquecendo o processo de aprendizagem.

**Palavras-chave:** Estampa. Técnicas de estamparia. Artes Visuais. Material Didático

## ABSTRACT

In the case of printing, which is the act of printing a shape, colors, traces and other visual elements on a surface whether textile or not, the present work will talk about printing on textile surfaces, bringing out all the characteristics of this art, explaining the entire historical context, techniques and materials both used in the past (in historical context) and in the present in order to develop teaching material to help high school teachers apply a content of Visual Arts differentiating the dynamics in the classroom and enriching the learning process.

Keywords: Print. Stamping techniques. Visual Arts. Didactic Material

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	2
2. REVISÃO DA LITERATURA .....	2
2.1 Estamparia .....	2
2.2 Técnicas de estampa .....	3
2.3 Artes visuais e a estampa .....	15
2.4 Material didático .....	16
3. JUSTIFICATIVAS .....	18
4. OBJETIVOS .....	18
4.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	18
5. - MATERIAIS E MÉTODOS .....	19
6. Desenvolvimento do Material didático .....	20
7. Ebook .....	24
8. Considerações finais.....	25
8. Cronograma .....	25
REFERÊNCIAS .....	26
APÊNDICE A.....	28



## **1. INTRODUÇÃO**

O presente relatório aborda a Arte da estamparia citando sua história trazendo períodos importantes para o desenvolvimento da mesma, tanto os primeiros métodos quanto os mais atuais e toda a dinâmica envolvida, materiais utilizados e as técnicas necessárias para o desenvolvimento de estamparia em superfícies têxteis, com o propósito de desenvolver material teórico e prático com o tema citado anteriormente, enriquecendo todo o processo e a dinâmica de aprendizagem em sala de aula com alunos do ensino médio.

## **2. REVISÃO DA LITERATURA**

### **2.1 Estamparia**

Estamparia pode ser definida de maneira genérica como: diferentes procedimentos que tem a finalidade de produzir desenhos coloridos ou monocromáticos em diferentes superfícies como tecidos, plásticos, vidro, cerâmica, madeira ou metal (ANDRADE FILHO e SANTOS, 1997, apud AURELIO, 2016).

O Homem manifesta-se através da arte desde os primórdios, muito antes de surgirem os tecidos o mesmo já estampava, sua pele e as paredes dos lugares por onde passava fazendo uso de pigmentos minerais. Esse foi então o primeiro adorno pessoal, que por sua vez distinguia classe e posição social, além de assegurar proteção mágica. Faziam uso dos dedos, palitos e espátulas para elaborar as estampas esses adornos passaram da pele para o couro e do couro para os tecidos Pezollo (2009 p.183), um dos suportes mais utilizados até hoje.

A estamparia em superfícies têxteis segundo Yamane (2008) teve início com os Fenícios que desenvolveram as primeiras peças têxteis estampadas por meio de blocos e fios multicoloridos representando motivos muito apreciados no período. Yamane (2008) complementa que os indianos superavam a qualidade dos outros povos produtores, como:

Persas e Egípcios. Há também registros de estampas produzidas com blocos de madeira sobre o linho, (um dos primeiros tecidos desenvolvidos pelo homem com mais de 8mil anos) e Pezollo (2009 p.10) explica que a técnica característica do povo asiático e que fora trazida para a Europa pelos Romanos no período da idade média. Muito antes de surgirem as fibras têxteis o homem já estampava, estampava a sua pele com pigmentos minerais, já nesse momento a estamparia possuía simbologia política e religiosa estabelecendo assim posição social e proteção mágica, fazendo uso de ferramentas muito simples como: os dedos, palitos ou espátulas tal manifestação em determinado período passou para superfícies de couro e posteriormente fibras têxteis Pezollo (2009 p.183).

A arte da estamparia chegou ao continente Asiático por volta do início do século XVI com uma fibra têxtil chamada Icaten antecessor ao Cotton (algodão), com uma técnica chamada Batik que consistia em isolar áreas do tecido com cera (máscaras) aplicadas com pincel sobre a seda, a Batik Yamane (2008). O nome batik vem da palavra *batikken* que significa: desenho ou pintura com cera, que por sua vez é um processo feito a mão, sujeito a repetições, faz uso também de pranchas de madeira gravadas em relevo, usadas como carimbo (PEZOLLO 2009 p.187).

Algumas técnicas de estamparia em superfícies têxteis mantiveram-se intactas e com poucas alterações metodológicas até hoje (Como a técnica supracitada, *BATIK*) enquanto outras modificaram-se ao longo do tempo dando assim margem para o desenvolvimento de novas técnicas.

## **2.2 Técnicas de estamparia**

As técnicas de estamparia são variadas e também são variados os materiais utilizados em cada uma delas. A seguir serão descritas algumas das técnicas existentes:

## **- Bloco de madeira**

Segundo SILVA (2013) a técnica de uso do bloco de madeira advém de povos orientais principalmente Indonésia e Índia. Pode-se considerar a Índia o berço das técnicas de estampagem a qual, além de um processo artístico pode também ser considerado uma ferramenta político social já que nessa cultura temos as divisões por castas, que hierarquizam os cidadãos indianos. Segundo BENATO (2019) os artistas têxteis ocupam uma posição importante dentro da sociedade e cultura indiana, todo o conhecimento é passado de uma geração para a outra sem que haja o ensino formal.

[...] aprendem o ofício observando os mais experientes no dia a dia, e nunca recebem treinamento formal. Todo o processo, desde a lavagem do tecido, é executado manualmente em casa pelos membros da família [...] (BENATO, 2019 p.26).

Essa técnica consiste em pranchas de madeira esculpidas com os motivos a serem gravados nas superfícies têxteis. A madeira por sua vez deve ser bem dura com geralmente 5cm de altura, atualmente os blocos ou pranchas recebem uma fita de bronze no contorno do desenho, permitindo assim linhas e contornos finos e precisos (PEZOLLO, 2009). Ainda sobre o processo de fabricação dos blocos de madeira BENATO (2019) afirma que as ilustrações dos motivos a serem estampados são transferidos do papel para a madeira ou seja o papel com a ilustração é fixado sobre a madeira e em seguida decalcado a fim de facilitar o entalhe das formas por meio de um cinzel e formões de aço em diferentes tamanhos e espessuras a fim de atingir aproximadamente um centímetro de profundidade também são feitos buracos na madeira dos blocos (com o intuito de dar vazão ao ar e ao excesso de tinta) que podem ter formas variadas como: retângulo, quadrado, círculo ou seja a forma do bloco é definida conforme a conveniência, eles ainda possuem uma alça que pode tanto ser esculpida, quanto de uma madeira inferior fixada por pregos. Em pesquisa Benato (2019) aponta que os blocos ficam embebidos em óleo por aproximadamente 15 dias e a sua vida útil pode chegar a 800 metros de impressão. Segundo

PAULO (2016) os blocos de madeira são esculpidos com o motivo a ser estampado, suas formas entalhadas em alto relevo recebem a tinta e quando pressionada contra o tecido que, deve estar esticado sob uma superfície plana, essa tinta é transferida do bloco para o tecido, como pode-se observar na figura 1.

Figura 1- Técnica do Bloco de madeira ou Block Printing



Fonte: BENATO (2019)

Em estampas policromáticas, cada cor deve ser aplicada por meio de um bloco diferente. BENATO (2019) acrescenta que, em se tratando de estampas policromáticas há sempre um bloco contendo apenas o contorno, esse bloco é impresso primeiro seguido dos blocos das demais cores, o número de cores define a quantidade de cores sendo um impressor responsável por cor (figura 2).

Figura 2 Aplicação do contorno seguido das cores



Fonte: BENATO (2019)

Os blocos também contam com marcações nas arestas superiores que proporcionam a formação de um grid prevenindo assim erros na impressão. Benato (2019) aponta que os tecidos também são muito importantes para a impressão e que na Índia, é comumente usados o algodão que passando por processos de branqueamento buscando as cores branco ou bege, essa etapa antecede a etapa da mesa de impressão, onde o tecido é devidamente posicionado sobre camadas de tecido juta e lona que favorecem a dinâmica de estampar.

Junto ao impressor há um carrinho (figura 3) que conta com duas superfícies, uma para os blocos e outra para o recipiente que contem a tinta, esse recipiente possui uma combinação interna de uma malha de ferro posteriormente coberta por feltro (Figura 4)

*Figura 3 Carrinho*



Fonte: Benato (2019)

Figura 4 Combinação interna de uma malha de ferro



Fonte: Benato (2019)

Todo o processo pode ser categorizado em 5 etapas, sendo lavagem, marcação, impressão, secagem e lavagem final nessa pesquisa será destacada a etapa de impressão que sempre deve começar da esquerda para a direita começando pelo bloco do contorno seguido dos blocos das cores, no momento de aplicação do bloco, o impressor bate na alça

do bloco com seu punho (figura 5) exercendo certa força, o que garante o registro de uma boa impressão. (BENATO, 2019)

Figura 5 Aplicação do bloco sobre o tecido



Fonte: BENATO (2019)

Mas não somente de madeira essa técnica pode ser produzida, em pesquisa Laschuk (2015) aponta que a mesma pode feita em metal e linóleo.

#### **- Rolo de Madeira**

Criado nos séculos XVIII, essa técnica nada mais é do que a evolução dos Blocos de Madeira, transferiu-se os motivos para uma superfície cilíndrica. Tal processo consiste em: rolos de madeira gravados que são alimentados com a tinta por outro rolo fornecedor, que gira em uma estrutura com o produto, nela há uma lâmina que retira o excesso do colorante. O tecido a ser estampado passa a ser pressionado por entre os rolos gravados e cilindros impressores, recebendo diferentes cores necessárias. Em decorrência da inovação

do processo, o mesmo passou a ser mecanizado. Os rolos de madeira abriram as portas para o desenvolvimento dos cilindros de cobre, que surgiram no fim do século XVIII toda via com o avanço e desenvolvimento de novas técnicas, meios e formas de produção os rolos e blocos de madeira ainda são utilizados (PEZOLLO 2009).

Figura 6 Rolos de Madeira



Fonte: Pinterest

### - Batik

Técnica que consiste em desenhar com cera ou parafina quente (que veda os dois lados do tecido) sobre o tecido nas partes as quais não deverão receber tinta, e em seguida tingi-lo com várias cores, esta técnica foi produzida no sudeste da Ásia no decorrer do século XVI (YAMANE, 2008). Após a aplicação do material vedante seja cera, parafina ou outro o material têxtil é imerso em substâncias colorantes, esse processo é repetido de acordo com a quantidade de cores desejada e é claro, em se tratando de uma técnica de certa forma imprevisível em decorrência do tingimento e das formas criadas a mão com a



cera produzindo peças únicas, para padronizar adotou-se carimbos como uma forma de aumentar a fidelidade no acabamento entre as peças, nesse caso o carimbo receberia a substância vedante ao invés da substância colorante já que há o processo de tingimento por imersão fria OLIVEIRA (2014) (Figura 07).

Figura 7 Técnica do Batik

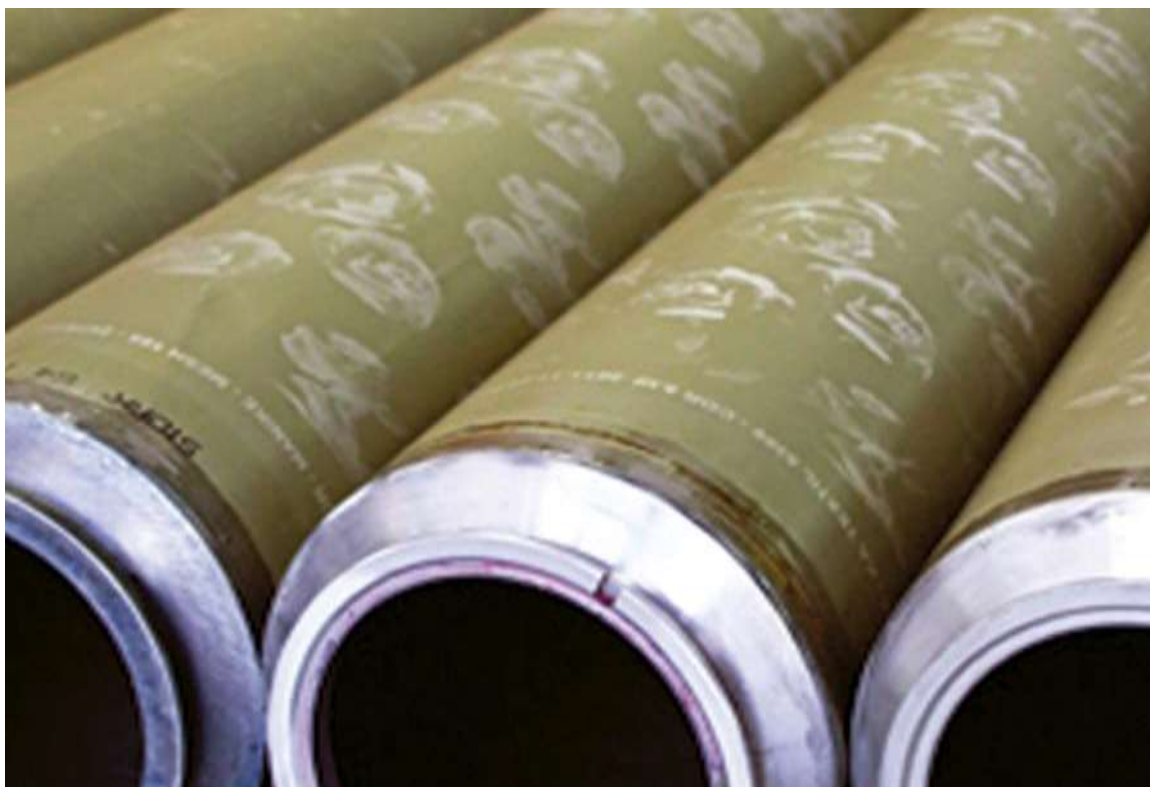


Fonte: <https://www.volahora.com/experiencia-creativa-en-bali-by-volahora/>

### - Cilindro ou Estampagem Rouleaux

Patenteado pelo escocês Thomas Bell, os cilindros (Figura 8) eram confeccionados em cobre ou ferro revestidos por cobre e gravados a mão por artesãos, um para cada cor, esse processo revolucionou a estamperia da época, dada a sua velocidade produtiva e em 1797 na França a Jouy-e-Josas aprimorou o método tornando-o 25 vezes mais dinâmico aumentando assim o rendimento da impressão em relação a técnica de Blocos de Madeira. Além de permitir maior nitidez aos desenhos e a possibilidade de desenhos menores assim como a simplificação dos ajustes aumentando o desenvolvimento na produção. Essa técnica se dava por meio da transferência da imagem do cilindro para o material têxtil pela pressão, ou seja, o tecido era pressionado contra os cilindros de cobre ou ferro que por sua vez eram responsáveis pela impressão. (PEZOLLO 2009 p.191).

Figura 8 Rolos de impressão



Fonte: [https://www.welttec.com.br/fotos/produtos/Amostra\\_3.jpg](https://www.welttec.com.br/fotos/produtos/Amostra_3.jpg)

## **- Quadro**

A técnica de quadros, usada no oriente desde o século VIII no setor têxtil. Comumente utilizado na área gráfica para a produção de cartazes e embalagens. Essa técnica ainda é utilizada para estampar motivos mais complexos e trabalhosos sobre grandes áreas, sendo necessários quadros (Figura 09) com tecidos (poliéster ou poliamidas) já gravados, esse tipo de gravação pode ser feita com uma espécie de verniz que impermeabiliza as áreas em que a tinta não deve transpassar para o tecido que por sua vez está devidamente posicionado, a moldura tenciona o tecido deixando sua superfície lisa de modo a receber o volume de tinta que é espalhado por uma espátula ou rodo (Figura 09) sem que haja dificuldade a fim de comprimir o tecido e a tinta que permeia somente as micro perfurações não impermeabilizadas, tal processo se repete caso a estampa tenha mais de uma cor. Essa dinâmica passou de uma técnica manual para mecanizada em 1950 e com os avanços tecnológicos a etapa de gravação dos quadros passou a ser a fotogravura. A técnica de quadros proporciona maior definição da impressão (PEZOLLO 2009 p.192) e também recebe o nome de serigrafia.

Figura 9 Quadro de impressão



Fonte: <https://i.pinimg.com/564x/3a/07/f2/3a07f20b049f3d2f50220e76eb1540f6.jpg>

#### - Cilindro Rotativo

O cilindro rotativo pode ser considerado um processo relativamente novo já que o seu uso data de 1962, essa técnica combina o sistema de rolos ao sistema de quadros (figura 10), nesse caso, agora automatizados, todo o processo é coordenado por computadores que combinam tanto a rotação dos cilindros e da esteira quanto a alimentação dos insumos, seja ele o material têxtil ou o material colorante.

Figura 10 Cilindro rotativo



Fonte: <https://blog.colecao.moda/wp-content/uploads/2017/11/Rotativa.jpg>

A estampagem é feita por telas cilíndricas de inox, o tecido é posicionado em uma esteira que rotaciona na mesma velocidade dos cilindros que são alimentados por comandos feitos via computadores, as máquinas contam com jatos de tinta precisos e de extrema rapidez, a rotação dos cilindros é combinada a dos quadros e acontecem de modo contínuo. Esse processo pode ser considerado mais ágil por não contar com o encaixe quadro a quadro, o que aumenta o seu potencial produtivo além de permitir estampar qualquer tipo de ilustração assim como quantidades variadas de cores (PEZOLLO 2009 p.193).

#### - **Transfer ou Termo impressão**

Em 1980, na França surge o processo de termo impressão que consiste na transferência de corantes para o tecido sob influência de altas temperaturas. Um papel

previamente impresso com a estampa a ser transferida é colocado sobre o tecido, os dois passam juntos por cilindros aquecidos de uma calandra<sup>1</sup> fazendo com que o corante do papel seja transferido para o tecido essa técnica é comumente indicada para base sintéticas assim como camisetas (PEZOLLO 2009 p.193).

Acima foram citadas algumas das técnicas de estamparia, porém ainda existem outras como estêncil, tie dye, shibori entre outras.

### **2.3 Artes visuais e a estamparia**

Segundo Silva (2013) a arte é relação entre o fazer o pensar, o expressar, o experimentar, o observar e o sentir. A arte é capaz de despertar sentimentos e questionamentos através de meios variados como telas, esculturas, performances de diferentes formas. Silva complementa dizendo que, a Arte (em latim ars, artis) vem da palavra ágere, que significa agir, articular, e que por sua vez corresponde também ao termo grego “tékne”, que significa técnica e habilidade que por sua vez assemelha-se em muitos aspectos a estamparia que assim como a Arte demanda técnicas e desperta no homem sensações, reflexões dentre outros sentimentos subjetivos.

Dentro da Artes temos as Artes Visuais, que como o próprio nome indica, é composta por manifestações artísticas que tenham conceito de visualizar como base, ou seja, que podem ser consumidas por intermédio da visão.

Okasaki e Kanamaru (2014 pág. 03 e 04) defendem em suas pesquisas que existe uma forte relação entre a estamparia e as artes visuais, afirmam que a estamparia e a pintura (das artes visuais em geral), estão relacionadas, pois ambas têm uma origem em comum que é a pintura corporal que surge com o homem pré-histórico.

---

<sup>1</sup> rolos de pressão rígidos usados para finalizar ou alisar uma folha de material, como papel, têxteis ou plásticos

Os autores ressaltam que “as estampas podem sofrer influências artísticas, podem ter inspiração em obras de arte e os têxteis podem ser considerados suportes para criações artísticas” (OKASAKI e KANAMARU, 2014 pág. 03 e 04)

Yamane (2008) destaca alguns artistas e pintores famosos exerceram influência sobre a estamparia de tecido:

- Raoul Dufy - trabalhou diretamente com tecidos;
- Paul Klee - criou impacto quando lecionou na Bauhaus;
- Gunta Stözl,- tinha uma experiência como tecelã.

#### **2.4 Material didático**

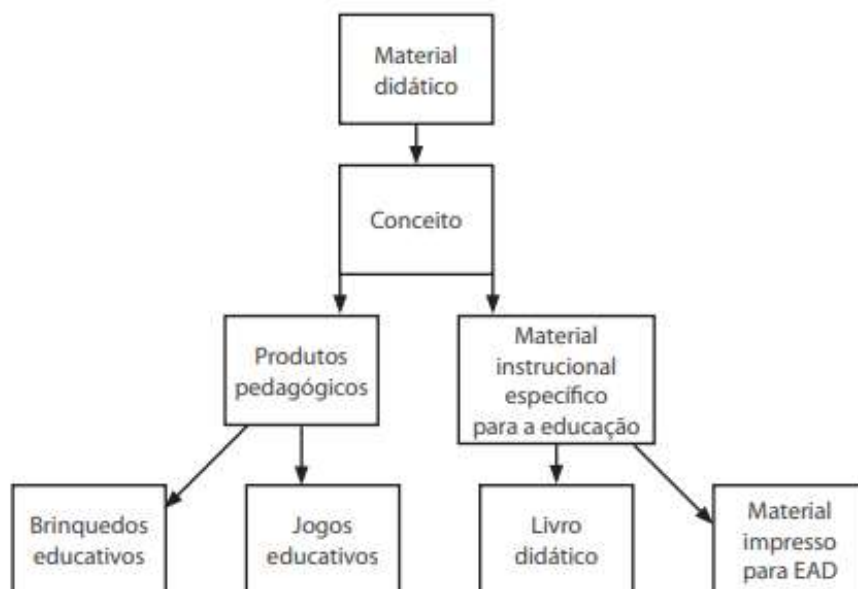
Material didático ou MD pode ser definido com qualquer recurso que possa transformar a maneira de compreender ou entender um determinado assunto, e que auxilie o processo de ensino/aprendizagem (SOUZA, 2015)

Segundo as Orientações Curriculares para o Ensino Médio, o MD pode ser definido, de maneira geral, como o conjunto de recursos que o professor utiliza em sua prática pedagógica, como por exemplo, livros didáticos, textos, vídeos, a gravações sonoras (de textos, canções) e materiais auxiliares ou de apoio (gramáticas, dicionários, entre outros) (OCEM, 1998 apud SOUZA, 2015)

Vilaça (2012 apud SOUZA, 2015) explica que a elaboração de materiais didáticos é direcionada por diferentes fatores, como contexto, o público alvo e o estilo do autor. Mas o autor destaca que o MD não deve refletir somente a “voz” do autor, mas ser influenciado pelos seguintes elementos: projeto editorial, orientações e diretrizes pedagógicas públicas (por meio de Secretarias, Ministérios, em especial o MEC), questões mercadológicas, abordagens pedagógicas, preferências dos professores e custo de produção.

A figura 11 apresenta um esquema simplificado de alguns tipos de material didático.

Figura 11- Esquema simplificado de MD



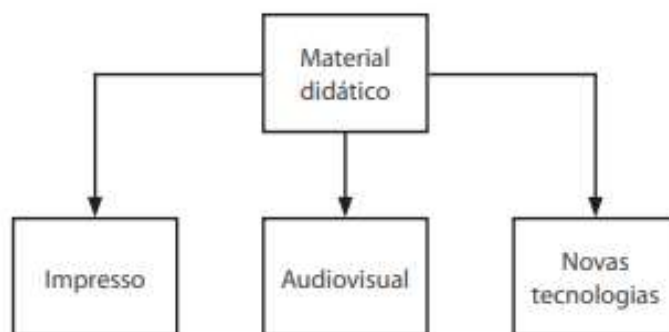
Fone: Bandeira (2009)

Bandeira (2009) define o material didático de 2 maneiras, de maneira mais abrangente como produtos pedagógicos utilizados na educação e, de forma mais específica como o material instrucional que se elabora com finalidade didática.

Assim, definição de material didático vincula-se ao tipo de suporte que possibilita materializar o conteúdo. E os tipos de suportes podem ser observados na figura 12

Figura 12 - Tipos de suportes do MD

**Material didático quanto ao suporte e ao uso das mídias.**



Fonte: Bandeira (2009)



Assim, utilizando de novas tecnologias, esse projeto visa desenvolver um ebook. Ainda não existe uma definição oficial para e-book (abreviação inglesa para electronic book) mas, Reis e Rozado (2016) o definem como um livro eletrônico, digital ou virtual, ou seja, que existe exclusivamente em formato digital, que necessita de um aparelho leitor (computador, tablet ou celular) e de um software para decodificação que viabilize sua leitura, podendo conter texto, imagem, áudio e vídeo, e que permite a interação com o leitor por meio da inclusão de comentários, ajuste de nuances de brilho, cor e tamanho da fonte.

### **3. JUSTIFICATIVAS**

O tema estampaaria vem sendo muito debatido e estudado na área do design, design de superfície e design de moda, porém muito pouco se encontra para o seu ensino na área de artes e artes visuais. Aurélio e Pavin (2016) ressaltam que em suas práticas docentes constataram que há uma carência na disciplina de Arte com as práticas e abordagens em relação às Artes Gráficas.

Assim, o ebook a ser desenvolvido na pesquisa poderá ser disponibilizado para professores da rede pública e privada e demais interessados no tema.

### **4. OBJETIVOS**

Esse projeto visa o estudo das técnicas de estampaaria manual e digital que acompanham o homem desde a antiguidade até os dias atuais para a confecção de um material didático destinado ao ensino de artes e artes visuais. Buscando entender a contextualização histórica de cada técnica, sua maneira de fazer e aplicações.

#### **4.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Realizar revisão bibliográfica das técnicas de estampaaria existentes

- Pesquisar a contextualização histórica de cada técnica e suas aplicações.
- Estudar como cada técnica é desenvolvida e aplicada
- Compilar todas as informações em um material didático
- Confeccionar um ebook com material coletado

## 5. - MATERIAIS E MÉTODOS

A primeira etapa da pesquisa será documental onde será realizada a revisão de literatura com levantamento e análise de artigos e livros publicados sobre o tema. Gil (2008, pág. 147) explica que na pesquisa documental os dados são obtidos de maneira indireta por meio de documentos, como livros, jornais, papéis oficiais, registros estatísticos, fotos, discos, filmes e vídeos”

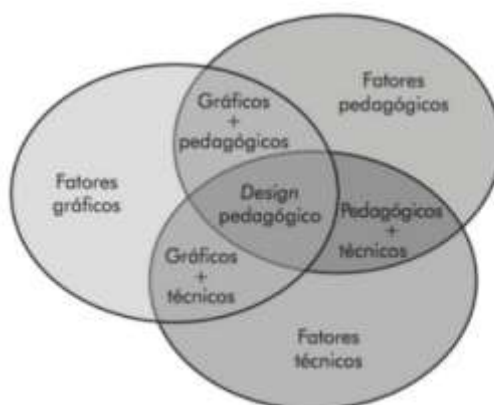
A segunda etapa pode ser classificada como aplicada, Andrade (2017) explica que esta pesquisa gera conhecimentos para a aplicação prática na resolução de problemas específicos da vida moderna, neste caso, como o desenvolvimento de um material didático para utilização em artes visuais.

O material didático será desenvolvido com base no processo do Design Pedagógico de Behar (2013). Tal processo de construção de MD é dividido em três fatores:

- **Fator Gráfico:** Investigação do emprego de imagens nas interfaces de MDs, onde deve ser analisado a interatividade com os atos do interator e também a relação com sua aprendizagem.
- **Fator Técnico:** Planejamento da navegação e da usabilidade do MD para dar suporte ao interator entre as suas interfaces.
- **Fator Pedagógico:** Baseado em teorias da aprendizagem, levando em consideração o perfil do estudante, a concepção do conteúdo e o planejamento do design de interação e interatividade.

Podemos observar os fatores e suas interligações na figura 13.

Figura 13 – Fatores do Design Pedagógico



Fonte: Behar (2013)

É importante destacar que os conhecimentos adquiridos no curso de Design, formação anterior do pesquisador, serão de extrema importância para a correta aplicação dos Fatores Gráficos e Técnicos.

## 6. Desenvolvimento do Material didático

**Fator Gráfico:** Para o desenvolvimento do produto resultado da presente pesquisa, buscou-se desenvolver um produto chamativo que por meio de ferramentas de design fosse capaz de prender a atenção do leitor (nesse caso arte educadores do ensino médio). O ebook conta com uma paleta de cores que mantém o leitor atento bem como uma estampa autoral que se faz presente no material complementando a sua identidade visual que é composta de elementos e formas orgânicas minimizando ao máximo o ângulo de 90°. Ele ainda conta com imagens grande que ilustram cada técnica facilitando a compreensão do leitor, essas imagens estão incorporadas ao texto favorecendo a dinâmica de leitura bem como o uso de

figura fundo (fundo sem ruído e em cor clara que se mantém em vista da legibilidade) ainda sobre a legibilidade optou-se por tipografia serifada para textos longos.

**Fator Técnico:** Esse material didático foi pensado e pra ser apreciado e utilizado no formato digital e com as suas páginas espelhadas em vista do maior aproveitamento do espaço bem como como conforto do leitor que tem acesso às informações dispostas nas duas páginas do ebook dinamizando assim a leitura, aproximando de certa forma a dinâmica de leitura de mídia impressa.

**Fator Pedagógico:** O desenvolvimento do ebook foi baseado no BNCC<sup>2</sup> (BRASIL, 2018), Orientações Educacionais Complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 2006) e no PCN+ (BRASIL, 2006a) e na Orientações Educacionais Complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais. As atividades propostas visam o protagonismo do aluno em realizar atividades propostas a partir de contextualizações de textos apresentados pelo professor de arte para que o educando tenha oportunidade de refletir e ampliar seus conhecimentos de forma mais agradável e interessante criando assim vínculo com interpretação de texto baseando-se é claro em orientações educacionais complementares aos parâmetros curriculares nacionais, destacam-se alguns trechos desses documentos tendo como base as seguintes habilidades:

- Refletir sobre as relações que envolvem o processo de construção e fruição da arte;
- Buscar soluções nos momentos de criação em arte;
- Relacionar processos e produtos em arte no trabalho pessoal e de outros indivíduos ou artistas;

---

<sup>2</sup> Base Nacional Comum Curricular

Segundo o PCN (BRASIL, 2006) a aprendizagem requer tanto quantidade quanto variedade de conteúdo. Além disso, requer profundidade na abordagem dos conteúdos selecionados, de modo que estes de fato contribuam para a construção do conhecimento. Outro aspecto a ser observado pelos professores é o conjunto de saberes que os alunos já trazem consigo, anteriormente aos projetos de trabalho. Sua consideração permite planejar a articulação substantiva dos novos conteúdos com os previamente adquiridos. Em qualquer contexto educativo, entretanto, o mais pertinente é eleger conteúdos que mobilizem o gosto por aprender e o desejo por continuar aprendendo Arte, mesmo depois de finda a escolaridade básica. Os critérios de seleção e organização de conteúdos devem orientar nossas intenções educativas, ou seja, nossos objetivos educacionais, e promover uma aprendizagem substantiva. Não se pode, portanto, predeterminar o que deve ser ensinado em cada série. Ao contrário, deve-se considerar os saberes anteriores do aluno, suas referências culturais e suas necessidades de aprendizagem integradas aos conceitos que fundamentam a área. O trabalho de seleção e organização deve privilegiar os conteúdos que:

- Favoreçam o desenvolvimento e o exercício das competências da área e a possibilidade de continuar aprendendo mesmo depois de completada a escolaridade básica;
- Possam colaborar na produção de trabalhos de arte pelos estudantes, aproximando-os dos modos de produção e apreciação artística de distintas culturas e épocas e familiarizando-os com esses modos;
- Favoreçam a compreensão da produção social e histórica da arte, identificando o produtor e o receptor de produtos artísticos como partícipes de ações socioculturais;

É importante destacar que o presente estudo visa desenvolver a capacidade de fruir e apreciar esteticamente diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, assim como delas participar, de modo a aguçar continuamente a sensibilidade, a imaginação e a criatividade previsto na base nacional comum curricular, mais especificamente a habilidade (EM13LGG602).

## 7. Ebook

A figura 11 apresenta o ebook, que pode ser melhor visualizado no Apêndice A (página 29).

Figura 11 - Espelho



Fonte: O Autor

## 8. Considerações finais

Após a conclusão da pesquisa, podemos afirmar que para o desenvolvimento de um bom material didático é importante unir conhecimentos de diferentes áreas. No trabalho em questão foram utilizados os conhecimentos de Design (1º graduação do pesquisador), das Artes Visuais e da Pedagogia.

A união de desses conhecimentos proporcionou a elaboração de um material didático com um material teórico e prático, com didática aplicável além de uma estética agradável e ergonômica.

## 8. Cronograma

Etapas	Mês da Execução											
	A G O	S E T	O U T	N O V	J A N	F E V	M A R	A B R	M A I	J U N	J U L	
1 – Revisão sistemática da literatura												
2- Organização e elaboração do relatório parcial												
3 - Desenvolvimento de técnicas de estamperia												
4 – Organização do material didático												
5 - Confecção de Ebook												
6 - Elaboração dos resultados e discussão												
7 - Elaboração do relatório final												
Etapas concluídas												
	<b>Etapas realizadas</b>											



## REFERÊNCIAS

AURELIO, R. A estampa como processo de criação: Múltiplas possibilidades. **Os desafios da escola Pública paranaense na perspectiva do professor PDE – Produções Didático-Pedagógicas**. Volume 2. Governo do Estado do Paraná, 2016

AURÉLIO, R. e Pavin, S. F. A estampa como processo de criação: Múltiplas possibilidades. **Os desafios da escola Pública paranaense na perspectiva do professor PDE - Artigos**. Volume 1. Governo do Estado do Paraná, 2016

BANDEIRA, D. Design e material didático: criação e produção. In: BANDEIRA, D **Materiais didáticos**. Curitiba: IESDE, 2009. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=TqMtQPLKEbkC&pg=PA13&lpg=PA13&dq=%22Material+did%C3%A1tico:+conceito,+classifica%C3%A7%C3%A3o+geral+e+aspectos+da+elabora%C3%A7%C3%A3o%22&source=bl&ots=mNcQhZgDXy&sig=ACfU3U3LY61YeYtpqWZbKbfjuoJZLk690A&hl=pt-PT&sa=X&ved=2ahUKEwjat6jXz7HnAhX4FbkGHU49CQgQ6AEwB3oECAoQAQ#v=onepage&q=%22Material%20did%C3%A1tico%3A%20conceito%2C%20classifica%C3%A7%C3%A3o%20geral%20e%20aspectos%20da%20elabora%C3%A7%C3%A3o%22&f=false>> Acesso em: 01 de fev. de 2020

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

BRASIL **Orientações curriculares para o ensino médio**, volume 1- Secretaria de Educação Básica. – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2006

BRASIL **Orientações Educacionais Complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN+)** Linguagens, Códigos e suas Tecnologias. Brasília: MEC, 2006a

BENATO, G. Coleção parsani: batas de verão produzidas com tecidos estampados a partir da técnica indiana de block printing. **TCC**. Universidade Tecnológica Federal do Paraná: Curitiba, 2019.

LASCHUK, T. **Identificação E Análise Dos Processos de Estampa Ancestrais**. 2015. Disponível em: <[https://www.uniritter.edu.br/files/sepesq/arquivos\\_trabalhos/3610/862/986.pdf](https://www.uniritter.edu.br/files/sepesq/arquivos_trabalhos/3610/862/986.pdf)> Acessado em 3 de mar.de 2021

PAULO, S. **Estampa têxtil: relações entre a superfície têxtil e o desenho de estampa**. [s.l.] , 2016. Disponível em: <<http://www2.eca.usp.br/moda/monografias/RejaneSouza.pdf>>.

OKASAKI, A. e KANAMARU, A. T. O estampa da arte/educação. In: **Anais do 4º ENPModa** - Encontro Nacional de Pesquisa em Moda. Santa Catarina, 2014

PEZZOLO, D. B. **Tecidos – História, Tramas, Tipos e Usos**. Editora: SENAC. 2009.

SILVA, H. **ESTAMPARIA – UMA PADRONAGEM DA ARTE** Disponível em: <[http://bdm.unb.br/bitstream/10483/7311/2/2013\\_Cec%  
c3%adliaHerculanoDuqued aSilva.pdf](http://bdm.unb.br/bitstream/10483/7311/2/2013_Cec%c3%adliaHerculanoDuqued aSilva.pdf)> Acesso em: 01 de fev. de 2020

SOUZA, R. K. R. Reflexões sobre os materiais didáticos: qual a relação entre os professores e esses recursos em sala de aula? **Anais do II CONEDU** – Congresso Nacional de Educação. Campina Grande 2015. Disponível em: <[http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO\\_EV045\\_MD1\\_SA4\\_ID5324\\_08092015095445.pdf](http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV045_MD1_SA4_ID5324_08092015095445.pdf)> Acesso em: 01 de fev. de 2020

YAMANE, L. A. Estamparia têxtil. **Dissertação**. Universidade de São Paulo. São Paulo, 2008.

## APÊNDICE A



Henrique G. Arnoni

# Stampattern

Stampattern é um material de apoio a arte educadores do Ensino Médio que reúne informações a cerca da estamparia em superfícies têxteis, trazendo à tona as características dessa arte, explanando o seu contexto histórico, técnicas e materiais usados, embasando assim o conhecimento sobre o tema, bem como propõe exercícios práticos a serem aplicados junto à alunos no ambiente de sala de aula.

<b>Técnicas</b>	
Bloco de Madeira .....	16
Rolo de Madeira .....	22
Batik .....	25
Cilindro ou Estampagem Rouleaux .....	26
Cilindro Rotativo .....	27
Quadro .....	28
Transfer ou Termo impressão .....	29
<b>Exercícios</b>	
Pesquis a sobre Cores .....	35
A Ilustração .....	37
A Ilustração .....	39
Construindo ferramentas para estampar ...	41
A Estampa .....	42



Henrique Gil Arnoni é Bacharel em Design. Graduando no curso Licenciatura em Artes - Centro Universitário Unisagrado (2023), Mestrando em Design de Produtos -Unesp (2022), graduado em Design - Universidade Sagrado Coração (2019). Primeiro colocado no concurso cultural da FK grupo com o projeto Lumos (2019) e participante do trio vencedor do Desafio de Design da III Jornada de Design da Universidade Sagrado Coração com o projeto de identidade visual da marca já estabelecida no mercado Malva cosméticos (2018) Técnico em Design de Interiores - Centro Paula Souza (2015). Desenho Industrial ergonômico, atuando principalmente nos seguintes temas Ergonomia, design inclusivo, Inovação e Tecnologia Têxtil.

Agradeço principalmente à minha Avó Maria Aparecida Belline Arnoni (in memorian), bem como à Pedagoga pós-graduada em Psicopedagogia e em Atendimento Educacional Especializado Geni de Fátima Gil Arnoni, que participou integralmente na fundamentação pedagógica deste material, em conjunto com Carlos Eduardo Arnoni, que fez a ponte entre o ebook e a Gráfica São Paulo, que gentilmente disponibilizou de seu acervo um clichê entalhado a mão pelo seu fundador, João Roberto Belline (in memorian). Agradeço também à minha querida orientadora Profa. Dra. Mariana Menin, que tanta ajuda forneceu para que este trabalho fosse concluído com o êxito esperado e ao Oráculo pelas suas contribuições técnicas e ponto de vista estético.

## Agradecimentos

Aqui neste material é descrita a Arte da estamperia citando sua história trazendo períodos como uma base fundamental para a realização da dinâmica que é estampar. Este reúne tanto os primeiros métodos quanto os mais atuais, bem como toda a dinâmica envolvida, materiais e as técnicas necessárias para o desenvolvimento de estamperia em superfícies têxteis, com o propósito de estreitar a relação entre o arte educador o aluno e a arte por meio da vertente e filosofia das estampas unindo o conhecimento teórico ao conhecimento que pode ser adquirido por meio de vivências práticas, traduzidas em dinâmicas artístico pedagógicas que versam por sua vez com o ensino de Arte e Cultura tendo como público alvo alunos do ensino Médio.

## Introdução

# História da Estamparia

Para se falar da história da estampa é interessante que definamos o termo estampa, que por sua vez é uma palavra de origem Germânica que significa "bater", "esmagar" e que graças ao Francês transformou-se em estamper, que vem a ser a palavra mais próxima ao que conhecemos hoje.

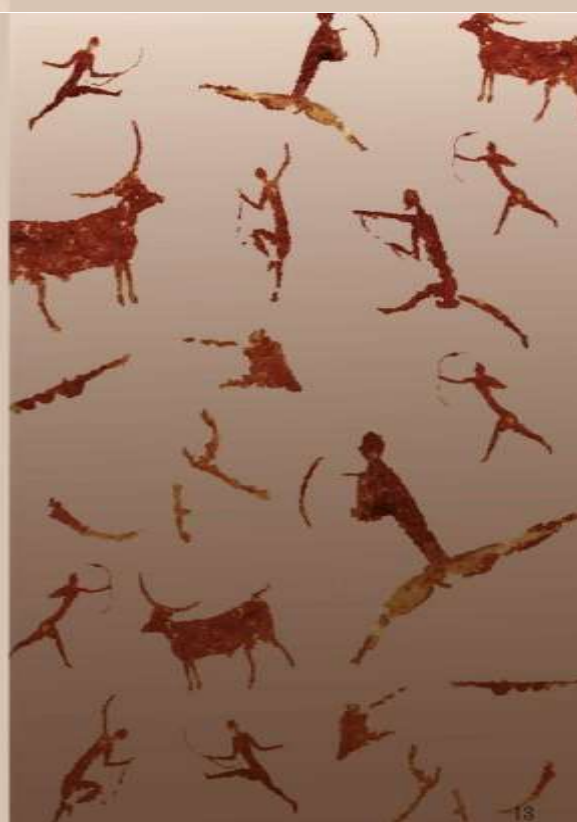
A estamparia pode ser definida de maneira genérica como: diferentes procedimentos que tem a finalidade de produzir formas coloridos ou monocromáticos em diferentes superfícies como por exemplo: tecidos, plásticos, vidro, cerâmica, madeira ou metal.

O Homem manifesta-se através da arte desde os primórdios, muito antes de surgirem os tecidos, o mesmo já estampava as paredes dos lugares por onde passava assim como a sua pele, fazendo uso de pigmentos minerais. Esse foi então o primeiro adorno pessoal, que por sua vez distinguiu classe e posição social, estes símbolos que os adornava possuía também caráter místico, acredita-se que poderiam assegurar proteção mágica. Faziam uso dos dedos, palitos e espátulas para elaborar as estampas esses adornos passaram da pele para o couro e do couro para os tecidos, um dos suportes mais utilizados até hoje.

A estamparia em superfícies têxteis como conhecemos hoje, teve início com os Fenícios responsáveis por desenvolver as primeiras peças têxteis estampadas por meio de blocos e fios multicoloridos representando motivos muito apreciados no período, é válido acrescentar que os

Indianos superavam a qualidade dos outros povos produtores, como: Persas e Egípcios. Há também registros de estampas produzidas com blocos de madeira sobre o linho, que vem a ser um dos primeiros tecidos desenvolvidos pelo homem datando mais de 8 mil anos, essa técnica é característica de povos asiáticos e que fora difundida na Europa pelos Romanos no período da idade média. Como citado anteriormente a estampa se iniciou na superfície que nos é mais familiar, a pele, fazendo uso de ferramentas muito simples como: os dedos, palitos ou espátulas.

A arte da estamparia chegou ao continente Asiático por volta do início do século XVI com uma fibra têxtil chamada Icaten antecessor ao Cotton (algodão), com uma técnica chamada Batik que consistia em isolar áreas do tecido com cera (máscaras) aplicadas com pincel sobre a seda. O nome batik vem da palavra batikken que significa: desenho ou pintura com cera, que por sua vez é um processo feito à mão, sujeito a repetições, faz uso também de pranchas de madeira gravadas em relevo, usadas como um carimbo. Algumas técnicas de estamparia em superfícies têxteis mantiveram-se intactas e com poucas alterações metodológicas até hoje como a técnica supracitada, Batik enquanto outras modificaram-se ao longo do tempo dando assim margem para o desenvolvimento de novas técnicas.



As técnicas de estamparia são variadas e também são variados os materiais utilizados em cada uma delas. A seguir serão descritas algumas das técnicas existentes:

## Técnicas

### Bloco de Madeira

Essa técnica que faz uso do bloco de madeira advém de povos orientais principalmente Indonésia e Índia. Pode-se considerar a Índia o berço das técnicas de estampagem a qual, além de um processo artístico pode também ser consider as divisões por castas, que hierarquizam os cidadãos indianos. Os artistas têxteis ocupam uma posição importante dentro da sociedade e cultura indiana, todo o conhecimento é passado de uma geração para a outra sem que haja o ensino formal.

"aprendem o ofício observando os mais experientes no dia a dia, e nunca recebem treinamento formal. Todo o processo, desde a lavagem do tecido, é executado manualmente em casa pelos membros da família" BENATO, 2019.

Essa técnica consiste em pranchas de madeira esculpidas com os motivos a serem gravados nas superfícies têxteis. A madeira por sua vez deve ser bem dura com



geralmente 5cm de altura, atualmente os blocos ou pranchas recebem uma fita de bronze no contorno do desenho, permitindo assim linhas e contornos finos e precisos. Ainda sobre o processo de fabricação dos blocos de madeira afirma que as ilustrações dos motivos a serem estampados são transferidos do papel para a madeira ou seja o papel com a ilustração é fixado sobre a madeira e em seguida decalcado a fim de facilitar o entalhe das formas por meio de um cinzel e formões de aço em diferentes tamanhos e espessuras a fim de atingir aproximadamente um centímetro de profundidade também são feitos buracos na madeira dos blocos (com o intuito de dar vazão ao ar e ao excesso de tinta) que podem ter formas variadas como: retângulo, quadrado, círculo ou seja a forma do bloco é definida conforme a conveniência, eles ainda possuem uma alça que pode tanto ser esculpida,



quanto de uma madeira inferior fixada por pregos. Os blocos ficam embebidos em óleo por aproximadamente 15 dias e a sua vida útil pode chegar a 800 metros de impressão. Os blocos de madeira são esculpido com o motivo a ser estampado, suas formas entalhadas em alto relevo recebem a tinta e quando pressionada contra o tecido que, deve estar esticado sob uma superfície plana, essa tinta é transferida do bloco para o tecido.

Em estampas policromáticas, cada cor deve ser aplicada por meio de um bloco diferente. Em se tratando de estampas policromáticas há sempre um bloco contendo apenas o contorno, esse bloco é impresso primeiro seguido dos blocos das demais cores, o número de cores define a quantidade de cores sendo um impressor responsável por cor.

Os blocos também contam com marcações nas arestas superiores que proporcionam a formação de um grid prevenindo assim erros na impressão. Os

19

tecidos também são muito importantes para a impressão e que na Índia, é comumente usados o algodão que passando por processos de branqueamento buscando as cores branco ou bege, essa etapa antecede a etapa da mesa de impressão, onde o tecido é devidamente posicionado sobre camadas de tecido juta e lona que favorecem a dinâmica de estampar. Junto ao impressor há um carrinho que conta com duas superfícies, uma para os blocos e outra para o recipiente que contem a tinta, esse recipiente possui uma combinação interna de uma malha de ferro posteriormente coberta por feltro.

Todo o processo pode ser categorizado em 5 etapas como sendo lavagem, marcação, impressão, secagem e lavagem final, é interessante destacar que a etapa de impressão sempre deve começar da esquerda para a direita iniciando pelo bloco do contorno (fio ou traçado da ilustração) seguido dos blocos das cores, no momento de aplicação do bloco, o impressor bate na alça do bloco com seu punho, exercendo certa força o que garante o registro de uma boa impressão.



21



## Rolo de Madeira

**C**riado nos séculos XVIII, essa técnica nada mais é do que a evolução dos Blocos de Madeira, transferiu-se os motivos para uma superfície cilíndrica. Tal processo consiste em: rolos de madeira gravados que são alimentados com a tinta por outro rolo fornecedor, que gira em uma estrutura com o produto, nela há uma lâmina que retira o excesso do colorante. O tecido a ser estampado passa a ser pressionado por entre os rolos gravados e cilindros impressores, recebendo diferentes cores necessárias. Em decorrência da inovação do processo, o mesmo passou a ser mecanizado. Os rolos de madeira abriram as portas para o desenvolvimento dos cilindros de cobre, que surgiram no fim do século XVIII toda via com o avanço e desenvolvimento de novas técnicas, meios e formas de produção os rolos e blocos de madeira ainda são utilizados.



23

## Batik

**T**écnica que consiste em desenhar com cera ou parafina quente (que veda os dois lados do tecido) sobre o tecido nas partes as quais não deverão receber tinta, e em seguida tingi-lo com várias cores, esta técnica foi produzida no sudeste da Ásia no decorrer do século XVI. Após a aplicação do material vedante seja cera, parafina ou outro o material têxtil é imerso em substâncias colorantes, esse processo é repetido de acordo com a quantidade de cores desejada e é claro, em se tratando de uma técnica de certa forma imprevisível em decorrência do tingimento e das formas criadas a mão com a cera produzindo peças únicas, para padronizar adotou-se carimbos como uma forma de aumentar a fidelidade no acabamento entre as peças, nesse caso o carimbo receberia a substância vedante ao invés da substância colorante já que há o processo de tingimento por imersão fria.



25

## Cilindro ou Estampagem Rouleaux

Patenteado pelo escocês Thomas Bell, os cilindros eram confeccionados em cobre ou ferro revestidos por cobre e gravados a mão por artesãos, um para cada cor, esse processo revolucionou a estamparia de sua época, dada a sua velocidade produtiva e em 1797 na França a Jouy-e-Josas aprimorou o método tornando-o 25 vezes mais dinâmico aumentando assim o rendimento da impressão em relação a técnica de Blocos de Madeira. Além de permitir maior nitidez aos desenhos e a possibilidade de desenhos menores assim como a simplificação dos ajustes aumentando o desenvolvimento na produção. Essa técnica se dava por meio da transferência da imagem do cilindro para o material têxtil pela pressão, ou seja, o tecido era pressionado contra os cilindros de cobre ou ferro que por sua vez eram responsáveis pela impressão.

## Cilindro Rotativo

O cilindro rotativo pode ser considerado um processo relativamente novo já que o seu uso data de 1962, essa técnica combina o sistema de rolos ao sistema de quadros, nesse caso, agora automatizados, todo o processo é coordenado por computadores que combinam tanto a rotação dos cilindros e da esteira quanto a alimentação dos insumos, seja ele o material têxtil ou o material colorante.

A estampagem é feita por telas cilíndricas de inox, o tecido é posicionado em uma esteira que rotaciona na mesma velocidade dos cilindros que são alimentados por comandos feitos via computadores, as máquinas contam com jatos de tinta precisos e de extrema rapidez, a rotação dos cilindros é combinada a dos quadros e acontecem de modo contínuo. Esse processo pode ser considerado mais ágil por não contar com o encaixe quadro a quadro, o que aumenta o seu potencial produtivo além de permitir estampar qualquer tipo de ilustração assim como quantidades variadas de cores.

27

## Quadro ou Serigrafia

A técnica de quadros, usada no oriente desde o século VIII no setor têxtil. Comumente utilizado na área gráfica para a produção de cartazes e embalagens. Essa técnica ainda é utilizada para estampar motivos mais complexos e trabalhosos sobre grandes áreas, sendo necessários quadros com tecidos (poliéster ou poliamidas) já gravados, esse tipo de gravação pode ser feita com uma espécie de verniz que impermeabiliza as áreas em que a tinta não deve transpassar para o tecido que por sua vez está devidamente posicionado, a moldura tensiona o tecido deixando sua superfície lisa de modo a receber o volume de tinta que é espalhado por uma espátula ou rodo. A gravação dos quadros passou a ser a fotogravura. A técnica de quadros proporciona maior definição da impressão.

## Transfer ou Termo impressão

Em 1980, na França surge o processo de termo impressão o que consiste na transferência de corantes para o tecido sob influência de altas temperaturas. Um papel previamente impresso com a estampa a ser transferida é colocado sobre o tecido, os dois passam juntos por cilindros aquecidos de uma calandra fazendo com que o corante do papel seja transferido para o tecido essa técnica é comumente indicada para base sintéticas assim como camisetas acima foram citadas algumas das técnicas de estamparia, porém ainda existem outras como estêncil, tie dye, shibori entre outras.



29

Bloco de Madeira

Tesoura

Folha de EVA

Cola

Tintas para Tecido

# Materiais

# Exercícios



## Pesquisa sobre Cores

**1**

Faça uma lista dos nomes das cores que você conhece

**2**

Separe as cores do exercício 1 em cores frias e quentes

**3**

Realize a mistura de 2 cores primárias de sua escolha e relate qual a cor resultante e traga para aula a fim de criarmos um nome para a sua cor.



**4**

Escolha 3 cores da lista do exercício anterior e pesquise qual ou quais os significados de cada uma de acordo com a psicologia das cores.

É interessante nesse momento relacionar processos e produtos em arte no trabalho pessoal e de outros indivíduos ou artistas que versam com ambas as temperaturas mencionadas.

### FRIA

As cores categorizadas como sendo frias, partem das derivações e variações da cor primária Azul, essas cores são cores que transmitem uma sensação termica mais amena e por isso são categorizadas de cores frias ligadas à água e na vegetação, elas ainda são cores transmitem a sensação de afastamento, transparência, deistanciamento, recuando e abrindo espaços.

### QUENTE

As cores como sendo quentes, partem das derivações da cor primária Amarelo, essas cores dão cores que transmitem uma sensação termica mais alta e por isso são caracterizadas de cores quentes ligadas ao sol, e o calor, elas ainda são cores que transmitem a sensação de aproximação, solidez, aproximação fraternal, excitam o observador favorecendo a sua circulação e diminuem o espaço

35

## A Ilustração

**1**

Exercício em sala, com uma folha A4 e dois lápis de grafite preto, o aluno deve fazer traçados contínuos na folha toda e de olhos vendados. Ao sinal do professor, o aluno deve abrir os olhos e identificar formas, podendo elas serem letras, números, animais e ou objetos. Identificando esses elementos o aluno deve pintar o elemento e falar/fazer uma observação sobre o ou os elementos ali presentes.

Além de poder criar a sua ilustração é interessante que você tenha referências visuais, como exemplo uma imagem, nesse caso Machado de Assis.

Machado De Assis



Clichê entalhado em madeira



37

## A Ilustração

1

Pense em uma imagem, uma forma, um traço que você gostaria de estampar.

2

Pesquise sobre esse elemento, busque por imagens e informações.

3

Elenque as cores as que você reconhece estarem presentes nesse elemento  
Faça um desenho de observação desse elemento, e a partir deste desenho faça ilustrações com base no seu desenho de observação.

4

Cite 4 superfícies têxteis as quais você imagina serem interessantes para aplicar a estampa do elemento escolhido.



39

## Construindo ferramenta para estampar.

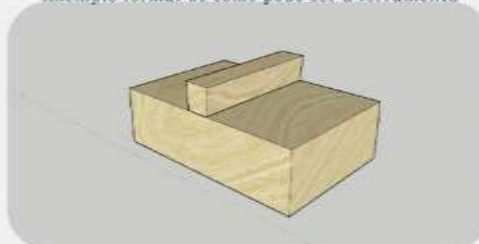
1

Desenvolvendo o carimbo para a técnica bloco de madeira, para este serão necessários:

- ou Bandejas de Poliestireno (isopor).
- Bloco de madeira (as dimensões deste variam de acordo com o tamanho da ilustração, interessante que tenha uma espessura de 6 a 8cm).
- Tintas para tecido.
- Material para ilustração (indicado caneta para demarcação dos contornos no EVA ou Poliestireno).
- Tesoura ou estilete para recortar os motivos da estampa.
- Cola para fixar ilustração já recortada no bloco (sugestão de cola quente ou cola permanente).

Há diferentes possibilidades quando falamos na construção de ferramentas para estampar, cada técnica faz uso de ferramentas específicas. Nesse exercício temos as instruções do batedor (como um carimbo)

Exemplo formal de como pode ser a ferramenta



41

## A Estampa

Construção da estampa. Com a ferramenta e insumos necessários para estampar, faça as marcações na superfície a ser estampada a fim de saber onde cada elemento estará disposto, em seguida com a ferramenta, nesse exercício faremos uso do carimbo, umedeça a face inferior com a tinta, retire o excesso e carimbe a superfície na marcação, faça uma pressão firme e retire o carimbo com cuidado, repita esta ação em todas as marcações feitas na superfície escolhida.

Lembrando que o universo das superfícies têxteis é vasto bem como as possibilidades de estampar seus produtos, e de certa forma céu é o limite.

Esta é uma representação que exemplifica uma possibilidade de construção de uma estampa, nesse caso uma estampa localizada.

