P.PORTO

ESCOLA
SUPERIOR
DE MEDIA
ARTES
E DESIGN
POLITÉCNICO
DO PORTO

M

MESTRADO
DESIGN

Portugal em Padrões de tecido: Contributo do design gráfico na comunicação têxtil.

Mafalda da Silva Fernandes

10/ **2022**

P.PORTO

ESCOLA
SUPERIOR
DE MEDIA
ARTES
E DESIGN
POLITÉCNICO
DO PORTO

M

MESTRADO
DESIGN

Portugal em Padrões de tecido:
Contributo do design gráfico
na comunicação têxtil.
Mafalda da Silva Fernandes

10/ **2022**

Mafalda da Silva Fernandes. **Portugal em Padrões de tecido**

10/**2022**

Politécnico do Porto
Escola Superior de Media Artes e Design

Mafalda da Silva Fernandes

Portugal em padrões de tecido:
Contributo do design gráfico na comunicação têxtil.

Trabalho de Projeto
Mestrado em Design
Orientação: Prof.(ª) Doutor(a) Marta Sofia Bento Pires Fernandes

Vila do Conde, Outubro de 2022

Politécnico do Porto
Escola Superior de Media Artes e Design

Mafalda da Silva Fernandes

Portugal em padrões de tecido:
Contributo do design gráfico na comunicação têxtil.

Trabalho de Projeto
Mestrado em Design
Orientação: Prof.(ª) Doutor(a) Marta Sofia Bento Pires Fernandes

Vila do Conde, Outubro de 2022

Mafalda da Silva Fernandes

Portugal em padrões de tecido:
Contributo do design gráfico na comunicação têxtil.

Trabalho de Projeto

Mestrado em Design

Membros do Júri

Presidente

Prof.(ª) Doutor(a) Ana Rita Moutinho Coelho

Escola Superior de Medias Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Orientador(a)

Prof.(ª) Doutor(a) Marta Sofia Bento Pires Fernandes

Escola Superior de Medias Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Arguente

Prof.(ª) Doutor(a) Paula Costa Soares

Universidade Lusíada

Vila do Conde, Outubro de 2022

AGRADECIMENTOS

O presente projeto de mestrado marca o fim de uma das maiores etapas da minha vida, no qual não tinha conseguido sem o precioso apoio de várias pessoas.

Em primeiro lugar, não posso deixar de agradecer à minha orientadora, de salientar que está comigo desde a licenciatura, Professora Doutora Marta Fernandes, por toda a paciência, empenho e sentido prático com que sempre me orientou neste trabalho, à minha fase de cansaço e desmotivação, nunca mostrando arrogância ou falta de ajuda. Muito obrigada por me ter corrigido quando necessário sem nunca me ter desmotivado.

Agradeço ainda aos professores Pedro Serapicos e Vítor Quelhas, presentes desde a licenciatura, e que apesar de não terem participado ou colaborado nesta investigação, foram fundamentais neste percurso académico. Aos restantes professores do ESMAD que me acompanharam ao longo destes anos de formação, partilhando sempre os seus conhecimentos.

Às empresas onde tenho o prazer de trabalhar, a *Primark* e a POSSO *Company*, que sempre me facilitaram os horários e me deram a liberdade para sempre me dedicar aos meus estudos.

Quero agradecer à minha família, principalmente aos meus pais e ao meu irmão, que aguentaram as minhas mudanças de humor e mesmo assim nunca me falharam e nunca me disseram um não.

Por último, quero fazer um especial agradecimento a mim própria, por nunca ter desistido, por ter sido uma trabalhadora-estudante persistente e esforçada, mas principalmente dedicada a tudo em todos os sentidos

A todos sem exclusões, um verdadeiro e enorme obrigada.

RESUMO ANALÍTICO

A indústria têxtil é uma das indústrias mais predominantes da nossa sociedade, não só em marcos de domínio financeiro, mas também no modo como adequa tendências e se garante enquanto cultura. O presente projeto procura compreender as eventualidades e os estímulos que o designer gráfico encara com o avanço da tecnologia no quadro dos têxteis, e se vê num regime de comunicação recíproco.
O designer gráfico complementa esta indústria com novas e diferentes características ao trabalhar com tecido, mas a diferença aqui, habita nomeadamente noutras questões, pois, por norma, o designer gráfico "brinca" com o papel, mas também o pode fazer com o tecido.

O objetivo deste trabalho consiste na concretização de um projeto de mestrado com o tema "Caracterizar Portugal em Padrões para Tecido". O resultado foca-se num projeto gráfico de comunicação que demonstre as aplicações e influência do design gráfico na representação da identidade nacional, utilizando como veículo padrões para tecidos. Com estes padrões propõe-se a representação dos 18 distritos portugueses, a partir dos símbolos e/ou de características mais icónicas.

Este relatório divide-se em três partes: introdução e contextualização histórica, contextualização contemporânea do designer gráfico e do universo dos têxteis e dos padrões perante o *print-on-demand* e o contexto da indústria têxtil. Por último, o enquadramento prático, onde mostra não só o projeto final, mas também as suas dificuldades e projeções futuras.

Palavras-chave: Padrões; Têxtil; Design; Moda; Identidade; Património; Gráfico; Portugal

ABSTRACT

The textile industry is one of the most predominant departments of our society, not only in terms of the financial domain, but also in the format in which it adapts to trends and guarantees itself as a culture. The current project seeks to understand the eventualities and stimuli that the graphic designer faces with the advancement of technology in the context of textiles, and if a reciprocal communication regime is seen. The graphic designer complements this industry with new and different characteristics when working with fabric, but the difference here resides in other issues, as the graphic designer usually “plays” with paper, but he can also do it with fabric.

The objective of this work is to carry out a master's project with the theme "Characterizing Portugal in Patterns for Fabric". The result focuses on a graphic communication project that demonstrates the applications and influence of graphic design in the representation of national identity, using patterns for fabrics as a vehicle. With these patterns, it is proposed to represent the 18 Portuguese districts, based on the most iconic symbols and/or characteristics.

This report is divided into three parts: introduction and historical context, contemporary context of the graphic designer and the universe of textiles and patterns in the face of print-on-demand and the context of the textile industry and finally the practical framework, where it shows not only the final project, but also its difficulties and future projections.

Keywords: Standards; Textile; Design; Fashion; Identity; Patrimony; Graphic; Portugal

Índice

Lista de tabelas/ilustrações/siglas 9

1. Introdução 12

1.1 Enquadramento 12

1.2 Objetivos 15

1.3 Metodologias Adotadas 16

1.4 Estrutura do Documento 17

2. Fundamentação Teórica 18

2.1 Pesquisa sobre a Indústria Têxtil 19

2.2 Importância dos Padrões 20

2.3 Padrões usados mundialmente 21

2.4 A identidade gráfica no têxteis 31

3. Aplicabilidade dos Padrões 37

3.1 Padrão em Tecidos 38

3.2 Aplicações dos padrões em tecidos: Impressão Digital 39

3.3 Funcionalidade dos Padrões 41

3.4 Tecidos usados em Portugal 43

4. Estudos de Caso 45

4.1 Design de Padrões - Designers e Artistas 45

5. Projeto/Enquadramento Prático 55

5.1 Recolha de Dados 56

5.2 Estudo sobre a Cor 57

5.3 Conceito 58

5.4 Identidade Gráfica dos Municípios 61

5.5 Criação de um padrão para cada distrito 66

5.6 Testes nos tecidos 71
5.7 Protótipos 73
6. Objetos Finais 76
CONCLUSÃO 83
Considerações Finais 83
Limitações do Estudo 84
Projetos Futuros 84
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 85
ANEXOS 100
Anexo A - História da Impressão Digital Têxtil 100
Anexo B - Abordagem Histórica e Herança Cultural de cada distrito 102
Anexo C - Dados Recolhidos 115
Anexo D - Primeiros Estudos da Cor 117
Anexo E - Primeiras Ilustrações dos Distritos 119

Lista de tabelas/ilustrações/siglas

Figura 1 - Batik 22
Figura 2 - Tie Dye 22
Figura 3 - Carimbos 23
Figura 4 - Marmorização 23
Figura 5 - Impressão com Cilindros 24
Figura 6 - Litografia 24
Figura 7 - Serigrafia 25
Figura 8 - Padrões Florais século XIV 25
Figura 9 - Animal Print, Revista Vogue 26
Figura 10 - Padrões Riscados e Xadrezes 26
Figura 11 - Padrão Paisley 27
Figura 12 - Padrões Indianos 27
Figura 13 - Padrão Movimento Arts and Crafts 29
Figura 14 - Fauvismo, Cubismo, Impressionismo 29
Figura 15 - Modernismo 30
Figura 16 - Padrões Arte Decó 30
Figura 17 - Marcas monolíticas 32
Figura 18 - Tecido e Planta Linho 44
Figura 19 - Tecido e Planta Algodão 44
Figura 20 - Impressão artística - William Morris 46
Figura 21 - O Beijo, Gustav Klimt 47
Figura 22 - Padrão, Annie Albers 48
Figura 23 - Livro Pattern Design, Lewis F. Day 49
Figura 24 - Padrões Têxteis, Ray Eames 50
Figura 25 - Padrões Geométricos, Lucienne Day 52
Figura 26 - Adidas, Marimekko, Unikko 53
Figura 27 - Padrão Unikko 53
Figura 28 - Padrão "Poppy" em avião 53
Figura 29 - Dados Recolhidos 56
Figura 30 - Primeiros estudos da cor 58
Figura 31 - Identidade Gráfica dos municípios 61

Figura 32 - Símbolos para as entradas dos distritos 65
Figura 33 - Quinas do Brasão e a Forma do mesmo 65
Figura 34 - Texto, Símbolos e cores 65
Figura 35 - Entradas dos distritos 66
Figura 36 - Primeiras Ilustrações digitalizadas dos distritos 68
Figura 37 - Segundas Ilustrações 68
Figura 38 - Ilustrações Vetorizadas 68
Figura 39 - Experiências em desenho técnico 68
Figura 40 - Ilustrações Digitalizadas sem tratamento 69
Figura 41 - Padrões com fundo de cor 69
Figura 42 - Padrões Finais com tratamento no photoshop e no illustrator 70
Figura 43 – Primeiros testes nos tecidos 71
Figura 44 - Tecidos Finais 72
Figura 45 - Primeiro Protótipo 73
Figura 46 - Produção do segundo Protótipo (corte na guilhotina) 74
Figura 47 - Segundo Protótipo 74
Figura 48 - Decalques 75
Figura 49 - Tecidos Impressos 75
Figura 50 - Capa do Catálogo 76
Figura 51 - Interior do Catálogo 77
Figura 52 - Interior do Catálogo 78
Figura 53 - Pormenores 79
Figura 54 - Peças de Vestuário 80
Figura 55 - Peças de Vestuário 81
Figura 56 - Peças de Vestuário 82

1. Introdução

1.1 Enquadramento

O objetivo deste trabalho é a concretização de um projeto de mestrado com o tema "Caracterizar Portugal em Padrões para Tecido". O resultado foca-se num projeto gráfico de comunicação que demonstre as aplicações e a influência do design gráfico na representação da identidade nacional, utilizando como veículo padrões para tecidos. Com estes padrões propõe-se a representação dos 18 distritos Portugueses, a partir dos símbolos e/ou das suas características mais icónicas.

Procura igualmente, expor e refletir de que modo o design gráfico e a indústria têxtil se podem ligar ou coabitar num contexto contemporâneo de proximidade. Refletimos sobre esta circunstância, pois as duas áreas, aparentemente distantes, mas tangenciais, convergem, otimizando o desempenho da indústria da moda, e valorizam o produto daí resultante. À parte o facto de haver uma interdependência saudável e necessária.

Um dos desafios que se colocou, reside no interesse que existe, por vezes, manifesto e, por vezes, oculto, do designer gráfico de trabalhar materiais que não lhe são comuns, neste caso, trabalhar no tecido em vez do papel. Quando estas duas áreas se unem, consideramos que ideias pré-estabelecidas e cristalizadas nos processos de trabalho de cada uma, são direcionadas para um regime de liberdade criativa, quebrando-se o processo de padrões técnicos e culturais enraizados. Existe, então, espaço para a reinvenção, procurando que o design gráfico, no campo de atuação no design têxtil, se possa tornar um campo de criação único para a experimentação, dentro e fora do mundo comercial.

Cumulativamente, observa-se um progresso gradual da impressão digital têxtil. Esta tornou-se uma opção, principalmente pela sua polivalência e diversidade de hipóteses acessíveis agora a utilizadores distantes da área, que não interviriam no universo têxtil clássico, onde os seus processos e manufatura são técnica e economicamente inacessíveis. (Fespa, 2022)

O design de moda, requer uma resposta cada vez mais rápida e eficaz para as marcas, através de uma lógica cada vez mais recorrente, o *print-on-demand*[1]. As marcas ou os fabricantes vêem-se na iminência de explorar um novo paradigma, que inclui, na sua forma de fazer, a redução do inventário, da poluição e do desperdício, mas, ao mesmo tempo, a apresentação de novidades com maior frequência. Este novo paradigma apresenta-se como complexo da parte de quem cria, pois necessita de colocar os produtos na rua com frequência, mas evitar excedentes de coleção e, ainda para quem produz em menor escala, com poucos recursos para uma confeção em massa. Pode-se assim indicar que *print-on-demand* é rápido, *low-cost* e, mais importante, pensa no planeta (Oliveira & Gonçalves, 2017).

A tecnologia evoluiu então no sentido do *print-on-demand.* Ano após ano, avanços são crescentes e sistematicamente adotados por criadores de moda, abrindo-se também a oportunidade ao designer gráfico de ser cada vez mais interveniente.

Em síntese, entende-se que o design cresce e atravessa o nosso quotidiano, uma vez que atingimos níveis tecnológicos eficientes e possíveis de proporcionar singularidade, conforto e autenticidade. O futuro passa, também, pela sustentabilidade, pois a indústria está obrigada a dar resposta às exigências ecológicas e éticas. (Moreira, 2019)

Seguindo o mote do Património Cultural, o projeto propõe a concretização de um objeto editorial e têxtil, que revele os resultados de uma investigação teórica e prática, num processo de investigação e desenvolvimento de projeto para comunicação gráfica de um património cultural dos distritos Portugueses. O Património[2] tem um valor universal e intangível para todos nós, enquanto sociedade. O projeto foca-se nas principais características dos distritos portugueses, procurando desta forma a

[1] *Print-on-demand* (ou POD) é um método de atendimento de pedidos em que os itens são impressos assim que um pedido é feito, geralmente sem pedidos mínimos. (Gonçalves, 2014)

[2] pa·tri·mó·ni·o (latim patrimonium, -ii) nome masculino 1. Conjunto de bens de família; herança familiar. 2. Conjunto de bens próprios, adquiridos ou herdados. 3. Bem ou conjunto de bens, materiais, naturais ou imateriais, reconhecidos pela sua importância cultural "património", *in* Dicionário da Língua Portuguesa, (2008-2021), *Porto Editora*

oportunidade de comunicar a cultura Portuguesa, que nesta conjuntura se encontra um pouco descurada e desacreditada.

O património cultural divide-se em bens materiais ou imateriais (intangíveis) que formam a identidade de uma população e ajudam a contar a sua história ao longo dos anos. Bens materiais podem ser edifícios, monumentos ou obras de arte e os bens imateriais, são constituintes como a dança, a música ou experiências e costumes que o povo pratica, que ficam registados nos atributos de cada país e adquirem um valor único. À parte disto temos a importância do património natural, que compreende as áreas da importância da preservação, conservacionista e histórica, a beleza da natureza, as áreas que transmitem à população a importância dos ambientes naturais, desde a disponibilização de recursos essenciais à vida, até atividades de lazer e turismo. A importância para identidade de um povo deve-se muito ao reconhecimento da UNESCO em Portugal. Os padrões nos distritos tendem como objetivo, representar estes patrimónios e reconhecimentos, e com tudo isto, pretende-se fazer a junção da cultura Portuguesa no mundo têxtil e no design gráfico.

O projeto tem como ambição ser implementado em três momentos: o desenvolvimento da pesquisa, o desenvolvimento criativo e a sua produção (tendo por base o estudo e conhecimento das gastronomias, tradições e naturezas que fazem parte do património português). Irá consistir no desenvolvimento da comunicação gráfica de um património cultural dos distritos portugueses, por meio da comunicação integrada em padrões para tecidos.

Pretende-se assim concretizar o projeto com uma metodologia organizada. Realizou-se um estudo de elementos gráficos e criativos, incluindo a estruturação metodológica em momentos de análise, síntese e desenvolvimento prático dos suportes de comunicação para construir grafismos visuais. Mantendo a linguagem gráfica, observando toda a exploração e experimentação criativa, procurou-se ainda demonstrar competências específicas ligadas às diversas áreas que fazem parte da estrutura curricular do percurso académico realizado até ao momento. Exploraram-se assim algumas, das possibilidades criativas do design gráfico. Por fim, a conclusão do projeto que retrata

todo o percurso e reflexão realizados, fazendo a inclusão de uma produção fotográfica do trabalho, e a realização da apresentação final do mesmo, mantendo sempre um registo do processo criativo, devidamente estruturado.

1.2 Objetivos

A investigação pretende recorrer ao design de têxteis para a promoção do património cultural, refletindo sobre o seu sentido e a influência que certos fatores, como a história, a sociedade e a cultura têm no conceito e no desenvolvimento dos produtos contemporâneos produzidos por designers gráficos e de moda.

A impressão digital têxtil oferece novas oportunidades a designers e artistas contemporâneos, através de uma tecnologia francamente acessível e já devidamente desenvolvida a nível industrial, que se revela recetiva a desenhos realizados à mão e desenhos digitais. Estes aspetos eram anteriormente possíveis, mas com pressupostos técnicos de maior complexidade. Atualmente, a impressão digital têxtil, permite uma transição mais profícua aos designers gráficos (cujo ambiente digital é comum), vendo assim simplificada a transição para novos materiais, e oferecendo uma maior simplicidade para experimentar e produzir.

Este trabalho de investigação propõe-se contribuir para a perceção das possibilidades da Impressão Digital Têxtil na área do design gráfico, debruçando-nos sobretudo sobre o caso do *print-on-demand*. Este serviço desenvolve-se em várias áreas do têxtil e da moda. Nesta investigação focámo-nos sobretudo na sua aplicação no contexto do têxtil.

O projeto prático, tem como principal objetivo, responder à discussão de como o designer gráfico consegue comunicar através de outras superfícies, neste caso o tecido, usando ainda como via, uma proposta de contributo entre um designer gráfico, a impressão digital, o *print-on-demand* e a divulgação do património português. Assim, foram objetivos orientados deste projeto:

- Compreender o desenvolvimento histórico da indústria têxtil;
- Entender os diferentes processos de impressão têxtil, nomeadamente a impressão digital;

- Relacionar a impressão têxtil e o design gráfico na promoção da cultura portuguesa;
- Analisar casos de estudo de padrões;
- Identificar e produzir conceitos de padrão na sua associação à identidade gráfica e cultural dos municípios;
- Desenvolver um projeto de design gráfico de reinterpretação dos símbolos/ histórias/ costumes/ tradições nacionais aplicadas ao têxtil.
- Desenvolver um projeto que conceba estratégias de promoção do país, com recurso ao design de têxtil e design gráfico, dentro e fora de Portugal.

1.3 Metodologias Adotadas

Inicialmente foi realizada uma investigação de documentos, por meio da revisão de literatura de teses, publicações, livros, revistas e artigos. Esta fase caracterizou-se pelo recurso a um procedimento qualitativo não intervencionista, procurando uma integração dessa investigação e análise literária na prossecutora concretização do projeto. Esta componente incluiu também a análise de entrevistas a designers disponíveis em vídeos, para uma recolha de informações que não se encontram documentadas em livros ou outros suportes. Os especialistas, na área do design gráfico, têxtil e de moda permitiram a ligação das possibilidades facultadas ao designer gráfico, perante tecnologias de impressão digital e *print-on-demand* na área têxtil.

A par da investigação, foram analisados estudos de caso que serviram de referência para o projeto prático. A investigação teórica e o projeto prático prolongam-se em paralelo. O trabalho prático desenvolvido tem uma componente do processo de elaboração de estampagens para tecido.

Para aprofundar o tema, além da revisão literária, foi realizada uma pesquisa exploratória, de onde surgiu uma pequena investigação sobre os vários tipos de padrões e técnicas de estampagem existentes (subcapítulo 2.3).

Ainda como parte da pesquisa exploratória, foi concretizado um levantamento do espólio visual de cada município do qual surgem as subsequentes narrativas visuais em

padrões, beneficiando do estudo patrimonial folclórico e étnico já existente. A procura e pesquisa fomentou a identificação do que poderá ou deverá ser, caso assim se justifique, a identificação e simbolismo de uma mensagem através dos objetos, neste caso, padrões em tecidos, que pode vir a ser interpretado pelo consumidor, independentemente da origem produtiva do mesmo. De realçar o facto desta perceção por parte do consumidor estar também interligada com a imagem que existe de um determinado país, ideia de qualidade e produtividade em determinado fragmento, que é conduzida globalmente. Procedeu-se, posteriormente, ao recurso de uma metodologia projetual para o desenvolvimento, teste e execução do projeto prático.

1.4 Estrutura do Documento

A presente investigação dividiu-se em cinco partes essenciais: Fundamentação Teórica e Histórica, Contextualização Contemporânea, Casos de Estudo e, por último, o Projeto/ Enquadramento Prático.

A parte da fundamentação teórica e histórica apresenta uma abordagem histórica dos distritos, focando parte da herança cultural de cada distrito e a identidade gráfica presente nos municípios. É ainda concretizada uma pesquisa sobre a importância histórica dos padrões, os diferentes padrões usados mundialmente. Conclui-se com a contextualização contemporânea uma pesquisa sobre a indústria têxtil, onde se faz uma descrição das várias técnicas de impressão têxtil que o Homem desenvolveu e uma referência às que ainda perduram. O surgimento da impressão digital para papel foi o impulsor de avanços na origem de impressoras digitais têxteis e nos trunfos que esta nova tecnologia iria facultar.

Explica também a funcionalidade dos padrões e, posteriormente, apresenta alguns designers de padrões (e não só), designers de diferentes áreas e alguns artistas e faz-se um mote de como estes artistas e ilustradores influenciaram algumas das técnicas usadas nos padrões feitos. Faz-se um estudo sobre os tecidos mais usados em Portugal, os padrões que estiveram mais na moda e as suas cores.

No Enquadramento Prático mostram-se os diferentes padrões desenhados, os testes concretizados nos tecidos e os protótipos realizados, até se chegar ao objeto final. Procede-se por fim à conclusão, onde se faz uma análise do desenvolvimento do projeto, as suas limitações e adaptações, traçando um espaço para propostas futuras.

2. Fundamentação Teórica

A indústria têxtil é mais antiga da maioria das outras indústrias, incluindo a cerâmica, a metalurgia entre outras (Garcia, 2020). Podemos então dizer que a criação de produtos têxteis foi um dos primeiros formatos de inovação tecnológica. A conceção de roupas mais protetoras permitiu ao ser humano a sua expansão para diferentes partes do planeta. Por seu lado, com essa mudança, foi possível ter um maior contacto com a diversidade de diferentes fontes de fibra, como o linho do Egito, o algodão da Índia e a seda da China.

Os inícios da indústria do comércio têxtil podem enquadrar-se em dois contextos: os materiais quotidianos mais simples, como o algodão e a lã, acessíveis a um maior público e, por isso associados a contextos de menores possibilidades económicas, e os materiais mais refinados, como o linho e a seda, acessíveis a uma população mais abastada financeiramente. Foi só no século XIV, quando a indústria da moda evoluiu, que esses dois grupos se cruzaram. A inovação em corantes e em alfaiataria permitiu novas possibilidades para que os cidadãos da classe média e baixa se vestissem com estilos diferentes de estampagens e tecidos. Antes do século XIV, quando os corantes químicos ocidentais foram criados, a Índia protegia a criação e o uso do corante naturais nos têxteis há milhares de anos. O comércio sempre foi uma parte essencial para o intercâmbio de ideias e inovação humanas e a produção têxtil é uma parte muito importante disto tudo. (Audaces, 2020)

Face a uma crescente capacidade financeira, os seres humanos foram capazes de captar novos recursos e embora não transportassem apenas seda, os comerciantes exportavam o tecido, que era exclusivo chinês, para uma variedade de países, como um luxuoso material para as classes mais abastadas. Ao longo da história, as indústrias têxtil e da moda têm sido bastante rentáveis. O Império Britânico, especializado em lã, e

o Império Mughal, distribuía tecidos decorados com cores vivas. Para onde quer que a indústria de tecidos fosse, seguia-se uma vasta riqueza, e com ela empregos secundários. (Garcia, 2020)

2.1 Pesquisa sobre a Indústria Têxtil

A manifestação gráfica do ser humano sobre aparências foi descoberta em grutas que pertencem ao período Paleolítico, de 5.000.000 a 25.000 anos a.C. (Ruthschilling, 2009). O Homem antes da invenção da tecelagem, produziu pinturas na própria pele, usando pigmentos naturais, como por exemplo o barro. Foram encontrados vestígios de traços corporais em muitos locais do mundo. As pinturas na superfície da pele humana podem ter aparecido para a proteção do corpo das baixas temperaturas, no entanto, também podiam ter sido símbolos de poder e de autoridade. De forma a garantir a sua sobrevivência, o Ser Humano, 'forçou-se' a fabricar roupas e adornos, para se proteger, mas também para se destacar e se reconhecer. (Imbroisi, Martins, 2022a)

A arte da tecelagem é bastante antiga. Imagina-se que o tear tenha sido inventado há mais de 6.000 anos, começado no saber da cestaria, com a utilização de fibras maleáveis, como algodão, linho e lã. A tecelagem foi uma tecnologia muito importante na civilização humana, sendo que as estruturas têxteis permaneceram estabilizadas nos instrumentos de produção têxtil até à modernidade (Ruthschilling, 2009). Os primeiros tecidos utilizados eram de fibras naturais de origem vegetal e animal, como a lã, a seda, o linho e o algodão, só na Alemanha no século XIV, foram produzidas fibras sintéticas. (Leite, 2016)

Nos princípios do século XVII surgiram as *English and Dutch East India Companies*, que importavam da Índia um algodão estampado à mão conhecido como *chintz ou chintzes* (chita é um tecido barato e de pouca qualidade, com estampagens de cores fortes, geralmente pretas, e tramas difíceis). Este tecido era económico, brilhante e colorido. A sua fama ameaçou as indústrias têxteis francesas e britânicas de tal forma que foi imposta uma proibição de importação ou uso (Costa, 2009).

Segundo Udale (2008), citado por Moreira (2019), a moda do século XVII, era caracterizada pelo período rococó. Os têxteis eram decorativos, com *chinoiserie* (imitação ou evocação dos estilos chineses na arte ou na arquitetura ocidentais), inspirados pelas culturas e técnicas orientais e tinham padrões assimétricos e exóticos nas combinações de cores (Udale 2008). Por volta dos anos 1700, mais propriamente na segunda metade do século XVIII, os *chintzes* eram abundantemente decorativos, com padrões vivos e luzentes. Eram forte presença na Europa, na moda feminina e na roupa de quarto e nas pequenas salas de estar (White, 2013). Este período de influência externa, a indústria europeia colocou-se em marcha tornando-se gradualmente mais autossuficiente em questões relativas ao desenvolvimento tecnológico na impressão têxtil. (Imbroisi, Martins, 2022b) Pode ler-se mais sobre a história da Indústria Têxtil no ANEXO A.

2.2 Importância dos Padrões

Segundo o livro "*The Chronology of Pattern*", Chelsea von Hasseln (2014) relata que nas artes decorativas, os motivos repetidos e os padrões têm embebido todas as épocas, culturas e religiões, desde os tempos pré-históricos até à contemporaneidade. "A maravilhosa mistura de formas de arte, motivos, ideias vindas de todos os continentes e as mudanças que surgiram através dos processos e evolução, traduz-se numa abóbada intemporal de inspirações para os designers" (Moreira, 2019).

Esta base oferece aos artistas inspirações para criações novas. "O velho é sempre novo, com o tratamento adequado do artista. Esta história abrange no seu global a conceção de arte e a de esta ser passada para os tecidos, através de diversas experiências, que foram feitas pelo Homem ao longo dos anos, oferecendo à estamparia cada vez mais aparências de tingir os tecidos, desenhar neles e de passar para os tecidos qualquer tipo de criação ou invenção." (Pinho, 2011)

De acordo com Brackmann (2006), citado por Paulo (2016), a aplicação de design de padrões em tecido e as estampagens são ações consideráveis, comoventes, e ostentosamente recompensadoras, pois existe uma infinidade de experiências que permitem criar cores únicas e efeitos, modificar e acrescentar, que proporcionam a modificação e renovação das superfícies têxteis. "Quando é referida a palavra

‘tendências’, é com o objetivo de proclamar os tipos de inspirações que a história oferece ao designer/criador da atualidade, com uma base histórica onde se pode ir retirar tendências para se construir novos projetos, transformando uma inspiração antiga numa ideia nova.” (Paulo, 2016)

A evolução do padrão formou-se de modo gradual. No princípio, esta era uma arte puramente decorativa, onde nas várias fases do seu progresso e da sua decadência (a que todos os projetos estão sujeitos), esta arte partiu de um princípio até aos estudos mais especializados, desde o desenho da natureza até às imagens abstratas. De acordo com Christie (1969), citado por Moreira (2019), na remota antiguidade, o homem pré-histórico foi adequando as suas primeiras necessidades vitais, e o seu trabalho foi florescendo através de figuras estranhas, bastante simples e sem aperfeiçoamentos técnicos, até surgir com cada vez mais habilidade. O Homem acrescentou deliberadamente a imaginação a um trabalho feito para uma função.

2.3 Padrões usados mundialmente

Existem vários tipos de padrões e técnicas para a sua produção. Desde a serigrafia aos carimbos, dos padrões florias aos animais, da Arte Nova à Arte *Decó*. Focamo-nos em algumas técnicas e padrões mais significativos da nossa pesquisa, que revelam como a técnica se adequa à tipologia de coloração e à potencial criação de padrões. Apesar desta vasta pesquisa sobre estas teorias, o projeto focou-se mais na extensa pesquisa na impressão digital têxtil (subcapítulo 3.2), que foi a técnica usada para a produção do projeto. Esta pesquisa tornou-se necessária porque a inspiração é uma das fases do processo de design, então para o processo de criação é necessário perceber as tendências e inspirações.

Técnicas

Batik – A arte do batik tem pelo menos 2000 anos. Existem teorias que fazem referência a presença do batik 200 anos antes de Cristo, na China, não havendo, contudo, certeza sobre o momento em que se começou a aplicar cera em tecido para, desta forma, fixar o corante à fibra. A tradição conhecida era, que as mulheres javanesas se sentavam de pernas cruzadas num banco baixo com um pedaço de pano

no colo para suportar quaisquer pingos, encerando os desenhos noutro tecido suspenso sobre madeira. (Ishwara, 2011)



Figura 1 - Batik

Tie Dye – Originalmente desenvolvida pelos japoneses nos séculos VI e VII, a técnica era conhecida no Japão como *shibori*. O tingimento era realizado tanto pelos asiáticos, como por africanos e indianos. Este consiste em pedaços de tecido que são amarrados firmemente e depois são imergidos num banho de tinta. Nesta técnica nunca se sabe qual é ao certo o resultado, sendo característico, neste processo, o aspeto de manchas nas roupas, com efeitos aleatórios e coloridos. (Harris, McNeill, 2002)



Figura 2 - Tie Dye

Carimbos – A Índia foi importante no desenvolvimento da estamparia em bloco de madeira e continua a produzir modelos refinados e extremamente valorizados. Este tipo de implementação de cor e desenho em tecido, é constituído por uma simples técnica, onde a tinta é aplicada no carimbo, e em seguida, este é pressionado contra a superfície do tecido, e deste modo transfere a imagem pretendida para o suporte. (Paulo, 2016)



Figura 3 - Carimbos

Marmorização – Consiste numa técnica antiga, que se estima ter a sua origem na China no século VIII. Esta técnica abrange a criação de efeitos de veios, curvas e linhas semelhantes à pedra mármore. A técnica também é usada em papel, sendo interessante analisar a diversidade de cores que podem ser utilizadas e a diversidade de resultados, ainda que com um controlo relativo face à solução final. (Paulo, 2016)

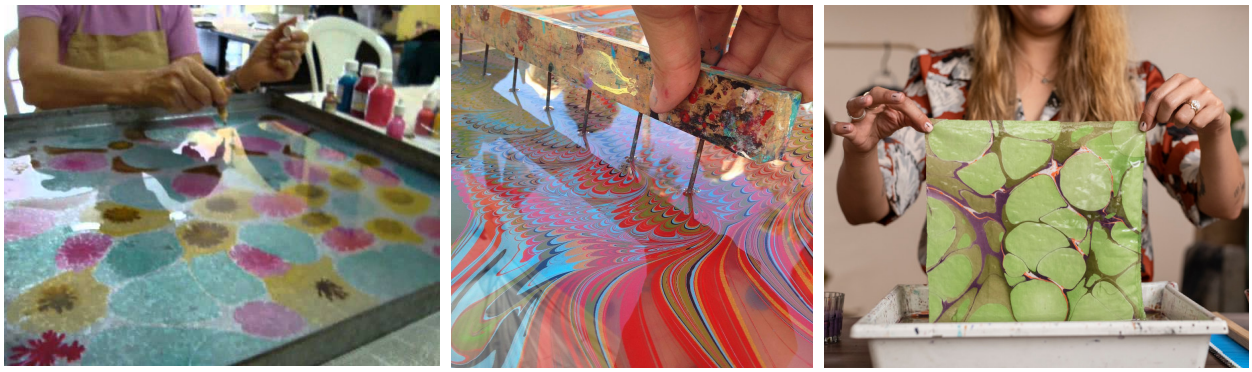


Figura 4 - Marmorização

Chapas de Cobre e Impressão com Cilindros – No ocidente, a partir do século XVIII, as empresas importantes do sector têxtil eram motivadas pelo ponto de vista económico. Estas começaram a interessar- se pela produção mais rápida da estampagem têxtil. No século XIX, esta técnica mecanizada, era utilizada na impressão de seda e algodão. A partir da técnica conhecida como *intaglio*, que consiste na gravação da estampa por uma chapa de cobre em baixo-relevo, surgiu a impressão com cilindros de cobre. (Leite, 2021)



Figura 5 - Impressão com Cilindros

Litografia/Transfere Litográfico – "Esta técnica de impressão utiliza uma pedra calcária de grão muito fina e baseia-se na repulsão entre a água e as substâncias gordurosas (...), o desenho é feito através da gordura aplicada sobre a superfície da matriz..." (Heitlinger, 2007).





Figura 6 - Litografia

Serigrafia – Conhecida como "*silk screen*", não se sabe exatamente quando e onde foi a sua origem. Estima-se que desde os tempos mais remotos, existia no Oriente, para a aplicação de padrões em tecidos, móveis e paredes. Este processo de passar um desenho para tecido, é geralmente conhecido e usado nas principais artes gráficas, juntamente com a tipografia, litografia e rotogravura. (Demoratti, Komurki, 2018)

Padrões

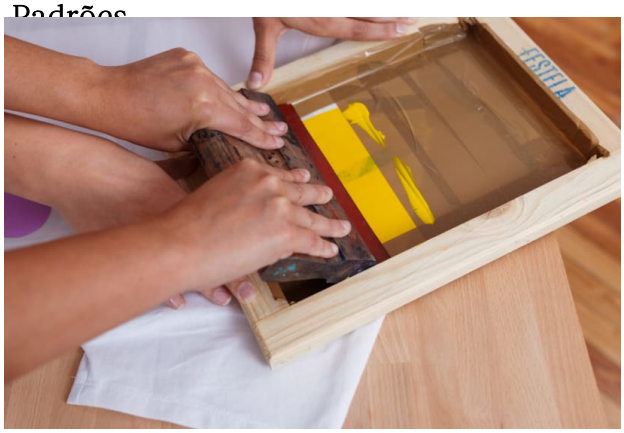




Figura 7 - Serigrafia

Padrões Florais – Segundo Yamane (2008, p.11) citado por Paulo (2016), Veneza era uma cidade da Europa que se preocupava com a prioridade da importação de seda e tecidos estampados. A partir do ano 1000, Veneza determinou a sua posição como porto para difusão de mercadorias entre o Leste e o Oeste, e deste modo os tecidos estampados começaram a ganhar relevância na moda europeia. Em meados do século XIII, Regensburg e Colónia, Alemanha, demonstravam nas tecelagens a influência de certos padrões orientais, que progressivamente se adequavam ao gosto europeu, quebrando assim o padrão estabelecido. Em Itália, no século XIV, começaram a aparecer os padrões florais, esta moda nos tecidos generalizou-se nas regiões de Génova e Florença, tornando-se tendência.





Figura 8 - Padrões Florais século XIV

Animal Print – De acordo com Prado (2012), citado por Paulo (2012), as peles dos animais já serviam de decoração há mais de 5 mil anos. Depois de cinco milénios, a pele do animal começou a ser representada em padrões, conhecido como padrão *Animal Print*, que ainda se destaca atualmente. Estação após estação, tanto na sua cor e no seu desenho original, ou até em reproduções fotográficas, estilizações e desenhos. A tendência do *Animal Print*, vai desde a própria pele/pelo do animal (técnica cada vez mais contraditória) ou à impressão e recriação desse padrão.



Figura 9 - Animal Print, Revista Vogue

Padrões Riscados e Xadrezes – Os padrões riscados são um clássico. Simples ou não, existem inúmeras variações deste padrão. No ocidente, até ao século XV, as riscas eram, unicamente, utilizadas para identificar criminosos, loucos e doentes; os considerados de alguma forma delinquentes à sociedade cristã, como condenados, prostitutas, e até músicos e malabaristas, usavam este padrão. (Paulo, 2016)

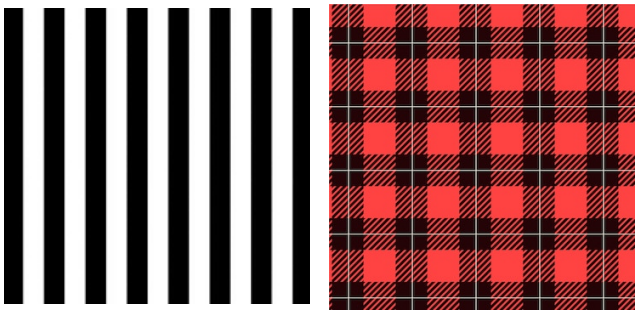


Figura 10 - Padrões Riscados e Xadrezes

Paisley – O nome deste padrão *paisley*, segundo Lima (2009), citado por Paulo (2016), é 'safavidia', e surgiu na Pérsia, no século XIV, durante a dinastia Safavid (1501-1736). A sua forma de semente ou lágrima era usada em composições florais. É um tipo de padrão muito conhecido e a origem gráfica da forma de gota cadente rendada e floreada, remonta a tempos muito antigos, tendo diversos significados, tais como a árvore da vida, as sementes, a fertilidade, que lhe foram atribuídos ao longo das épocas.



Figura 11 - Padrão Paisley

Padrões Indianos – "Na segunda metade do século XVII, os franceses trouxeram para a Europa das colónias na costa leste da Índia amostras de impressões indianas, que compreendiam as cores azul e branco, e o conhecimento relativo aos processos de fabrico destas impressões, com a possibilidade de se poder lavar" (Paulo, 2016). Segundo afirma Yamane (2008), citado por Paulo (2016), considera-se a Índia como a melhor na arte da estampagem, sendo esta a zona, onde os produtos ultrapassam a qualidade dos muitos trabalhos realizados pelos persas e egípcios.



Figura 12 - Padrões Indianos

Padrões Geométricos e Padrões Digitais Minimalistas, De acordo com Prado (2012), citado por Paulo (2016), os padrões geométricos, eram mais um dos motivos que estavam nas preferências dos consumidores europeus nos séculos XVII e XVIII, estes padrões sofreram grande valorização, acompanhados com a tendência da Arte Déco, no início do século XX. Quando chega a Arte Nova, valorizando um estilo mais puro, dá espaço aos motivos geométricos. As formas geométricas utilizadas, na criação de padrões para tecidos, são muito populares porque permitem uma infinidade de combinações harmoniosas, de cores, formas e estilos, sendo uma forte tendência. Na segunda metade do século XX, o acesso aos computadores deixou de ser restrito apenas aos militares, ao tornarem-se acessíveis em laboratórios e universidades, um grupo de cientistas e programadores reuniram-se com artistas e designers, e começaram a entender o potencial criativo para a evolução da tecnologia. Os computadores ofereceram a oportunidade de explorar formas inovadoras de criação de imagens que demonstrariam uma autenticidade até então imprevistas nos padrões naturais, simetria e ordem. (Paulo, 2016)

Movimentos

Arts and Crafts, De acordo com Paulo (2016), este movimento nascido de ideias e preocupações sobre os efeitos da industrialização no design, nas competências tradicionais e sobre a vida das pessoas comuns, influenciou bastante os movimentos de design dos tempos modernos e foi designado por Movimento *Arts and Crafts*. Este iniciou-se na Grã-Bretanha por volta de 1880 e rapidamente se espalhou por toda a América e Europa. O Movimento estabeleceu um novo conjunto de princípios para se viver e trabalhar, defendendo a reforma da arte em todos os níveis e numa ampla visão social. Os trabalhos que podem ser vistos desta época são muito diferentes, mas estão unidos pelos mesmos ideais, o seu aspeto naturalista, inspirado na Natureza. William Morris é considerado como o maior designer e uma das figuras mais notáveis do Movimento *Arts and Crafts*. Foram recolhidas influências formais e estéticas do Gótico flamejante, com a sua expressividade de linhas curvas, e do Rococó, o naturalismo e o requinte decorativo, das pinturas japonesas, os seus desenhos gráficos, a bidimensionalidade, o naturalismo e o decorativismo, e do folclore tradicional inglês de inspiração celta. (Paulo, 2016)



Figura 13 - Padrão Movimento Arts and Crafts

Belle Époque, "Nos finais do século XIX e inícios do século XX, mais precisamente entre 1890 e 1914, decorreu o período da *Belle Époque*, teve o seu termino com o começo da Primeira Guerra Mundial. A expressão *Belle Époque* surgiu após o conflito armado, designando um período considerado de expansão e progresso, nomeadamente a nível intelectual e artístico, durante a *Belle Époque* surgiram três correntes artísticas a nível da pintura: o fauvismo, o cubismo e o impressionismo". (Paulo, 2016) Estes movimentos artísticos servem muitas vezes como inspiração para a criação e desenvolvimento de vários projetos, nomeadamente padrões, onde os desenhos ou as ilustrações, são tão irreais que não os identificamos como padrões, podemos ver o caso de algumas obras de Gustav Klimt (subcapítulo 4.1).

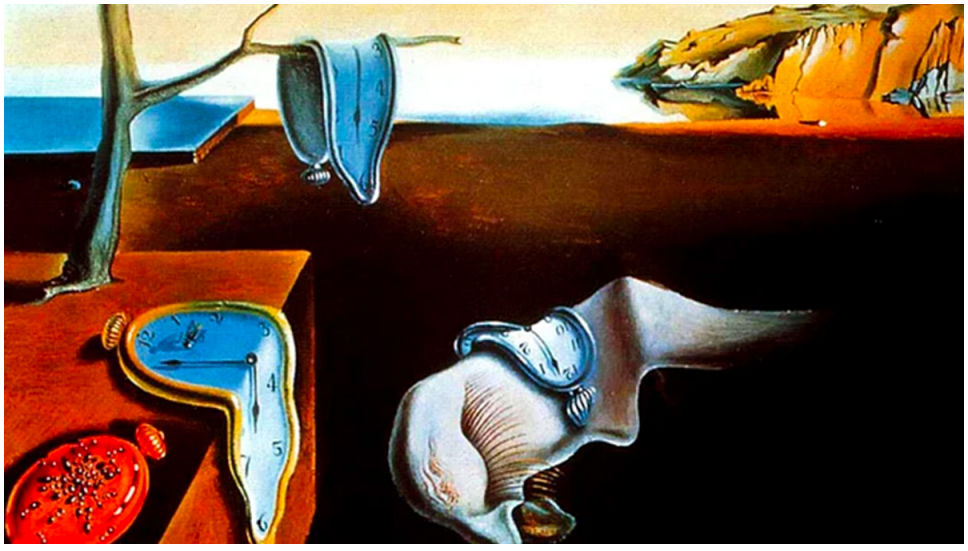


Figura 14 - Fauvismo, Cubismo, Impressionismo

Modernismo e Arte Nova – Com um clima otimista e de confiança no futuro, que proporcionou inovações no campo da Arte, consagra-se o tempo do Modernismo. A Arte Nova, em específico, foi um movimento artístico que surgiu no final do século XIX na Bélgica, fora do contexto em que normalmente surgem as vanguardas artísticas. Vigorou entre 1880 e 1920, aproximadamente. Este movimento cultural e artístico, abrangeu todas as artes e ficou assinalado pela sua interrupção, com a tradição na procura de novas expressões formais, técnicas e estéticas, que correspondessem da melhor maneira ao progresso e aos novos gostos que a sociedade ocidental tinha desenvolvido. (Imbroisi, Martins, 2022c)



Figura 15 - Modernismo

Arte Decó, "Após a *Art Nouveau* (Arte Nova), surge a *Art Déco*, um movimento artístico desenvolvido nas décadas de vinte e trinta, no século XX, a Arte Déco descobriu a expressão na área do design industrial, assim como na produção de pequenas produções, e nas artes gráficas. Este movimento apresentou-se um estilo altamente decorativo, interferindo no desenho de interiores, de espaços comerciais e de fachadas, também se revelou em contextos culturais e geográficos." (Paulo, 2016)

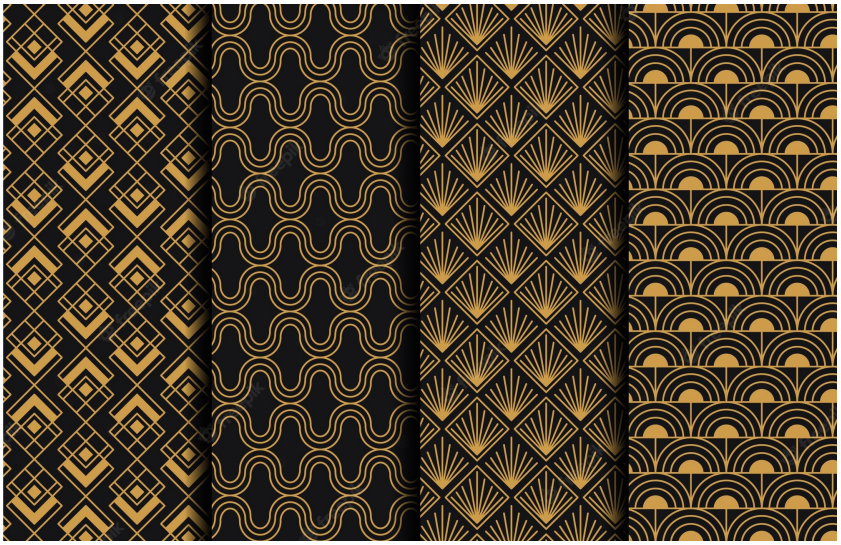


Figura 16 - Padrões Arte Decó

2.4 A identidade gráfica no têxteis

Segundo um estudo de Gianni Montagna & Cristina Carvalho, da Universidade de Arquitetura de Lisboa, 2017, sobre "Têxteis, Identidade e Inovação", a identidade visual tem sido utilizada como uma ampla designação para a presença visual das marcas. Um conjunto de elementos representa os valores e ideias principais das marcas, permitindo que os públicos-alvo identifiquem claramente determinadas marcas. No entanto, identidade confunde-se com reconhecimento e as marcas tendem a desvincular-se da experiência do utilizador, não permitindo uma ligação entre as suas mensagens visuais e hábitos ou comportamentos pessoais.

Nessa circunstância, as matérias que usam materiais o têxtil fomentam a proximidade e autorizam o reconhecimento dos usuários com os produtos, que tem como propósito, comunicar e notificar uma marca. Ampliando, assim, a ligação entre ambos. Este posicionamento debate tal relação, entre a constituição de marcas gráficas e a noção de identidade visual com a possibilidade de experiência do usuário de vestuário têxtil. Argumenta que objetos baseados em têxteis podem reivindicar uma melhor conexão entre as marcas e os seus públicos-alvo, com a necessidade de assegurar uma presença regular junto dos seus usuários, das marcas e dos respetivos designers, que podem beneficiar de materiais que garantam maior proximidade com as pessoas. (Neves, 2017)

As marcas gráficas são identificadas em dois campos, "são um fenómeno baseado e praticado dentro do conceito de identidade visual e geralmente são constituídas de forma monolítica" (Mollerup, 1997) "ou dinâmica", segundo Van Nes (2012).

Segundo Olins, 2003, citado por Neves (2017), por identidade visual podemos entender os componentes visuais da comunicação da marca. As marcas são sustentadas por elementos gráficos e cuja intenção é conseguir uma composição que possa ser identificada, conhecida e principalmente reconhecida pelas pessoas, tornando-a dissemelhante das outras. Embora a área em estudo e a sua prática profissional sejam muitas vezes representadas por "símbolos" ou "logótipos", é possível observar o seu

crescimento, em termos de importância para todo o tipo de empresas, instituições e pessoas, e em termos de diversidade e complexidade na sua conceção e apresentação.

No entanto, esse critério de identidade tem se restringido ao reconhecimento visual, onde os usuários tendem a dar sentido a um componente gráfico da marca. Isso é especialmente percetível em projetos de identidade visual e corporativa que fazem uso de uma construção única, presente em todos os medias que comunicam a marca. A combinação de elementos de expressão visual (desenho, símbolos, tipografia, cores, texturas) baseia-se na manutenção e preservação de condicionantes composicionais que asseguram a reprodução exata de uma marca gráfica em vários suportes. (Neves, 2017)

Marcas monolíticas, segundo Mollerup, 1997, citado por Neves (2017) em projetos de identidade visual para empresas e instituições, geralmente utiliza-se como regra, a repetição de uma composição visual gráfica, para que seja identificada através da memória. Quando aparece para os usuários, essa composição substitui quaisquer representantes dessas entidades e, consequentemente, a mesma assinatura visual é sempre utilizada. "A característica central pode ser a marca registada, uma espécie de emblema com ou sem o nome da empresa ou marca, sempre no mesmo estilo de *lettering*" (Hollis, 1997). Podemos ver alguns exemplos na figura 17, que usam este termo de identidade, temos o exemplo da *Versace* e da *Coco* Chanel que utilizam um padrão exclusivo sem utilizar somente o logótipo, a *Louis Vuitton* que utiliza uma simbologia própria, mas igualmente com o logótipo, ou a *Dolce Gabbana* e a *Dior*, que muitas das vezes, utilizam nas suas peças o monograma com o logótipo repetido.



Figura 17 - Marcas monolíticas

“Marcas dinâmicas baseiam-se no uso fixo de pelo menos um elemento visual, liberando todos os outros para uma variação, o que, no entanto, não interfere no reconhecimento da marca em si” (Van Nes, 2012). A vantagem desta identidade visual não é a sua forma gráfica, pois será sempre diferente, nem outros elementos da composição gráfica, mas sim esta potencial relação com os utilizadores, através da sua atenção, face ao inesperado e ao proporcionar uma identificação divergente de qualquer expectativa. Essa mutabilidade dos objetos de comunicação, compreendidos e manuseados pelos seus usuários, revela a importância de estudar e constituir projetos de identidade visual por meio de conceitos dissociados da mera composição gráfica, perceção ou fruição. Os objetos agora integrados num grupo de comunicação de uma determinada marca devem assumir uma relação com os usuários e permitir sua participação, nos momentos em que os valores e ideias da marca são vivenciados. (Neves, 2017)

O projeto usou o propósito da marca dinâmica, onde se experimentou a utilização de elementos figurativos próprios e associados, sem recorrer à criação de um logótipo ou ao uso do mesmo já criado pelas autarquias nos distritos. No entanto produziu-se padrões que usaram a repetição, com escala igual, alterada e de paleta livre.

A maioria das marcas e, portanto, projetos de identidade visual, estendem-se a um maior ou menor número de medias, objetos e meios de comunicação, garantindo visibilidade e presença diante das pessoas. Garantindo assim, que as marcas provavelmente serão conhecidas, e provavelmente mais importante, reconhecidas. São de facto um conjunto de várias experiências que os utilizadores podem obter pelo contacto com os mais diversos materiais, mensagens e pessoas, representando marcas. Uma marca é a perceção resultante que obtemos ao adicionar muitas dessas experiências. (Neves, 2017)

No entanto, nem todos os meios de comunicação operam de forma a garantir uma relação próxima com os utilizadores, nem a identificação do utilizador com a própria marca. O possível reconhecimento, tão almejado em projetos de design gráfico, não implica proximidade e identificação dos usuários com os conceitos centrais de uma

marca. Uma das dificuldades no design gráfico e especialmente no design de marcas gráficas e processos de identidade visual é a relativa omissão dos usuários como personagens centrais. É comum nestes contextos pensar em consumidor ou cliente, sobrepondo a noção de marca à de comunicação ou à presença de um objeto material em que uma marca é veiculada. Esse conjunto de medias produzidas é entendido como declinação das marcas gráficas e raramente, como contribuição pontual para a construção de um entendimento total da marca. (Neves, 2017)

Entretanto, segundo Wheeler, 2009, citado por Neves (2017), vários objetos utilizados pelas marcas devem ter como finalidade, distinguir-se dos seus concorrentes, mas também aproveitar o contacto com as pessoas para permitir uma ligação afetiva. Os usuários têm tendência a querer criar uma conexão com o produto que adquirem, "Porque existe um fenómeno intuitivo entre pessoas e objetos que pode levar a um uso melhor e mais conectado." (Norman, 2004), de facto o que é importante aqui é criar uma diferenciação, "Ou até porque, a perceção do trabalho do designer hoje vai diretamente para a elaboração de uma experiência e não mais apenas para o objeto em si." (Margolin, 1997)

"Um material que incita a esta relação e experiência é precisamente o têxtil, pela sua capacidade de interferência pessoal. Os meios de reprodução têxteis garantem uma relação próxima com os utilizadores." (Montagna e Carvalho, 2017)

O têxtil o material utilizado para o projeto, o principal objeto de comunicação, onde inconscientemente, usou-se a moda para tornar a identidade deste com um propósito, pois as pessoas ao usarem uma peça de roupa ou um acessório, são colaboradoras da comunicação da marca.

Como sugeriu Baudrillard (1998), citado por Neves (2017), apropriar-se-ia dos objetos na medida em que comunicasse valores inerentes aos próprios objetos. São culturas materiais que integram um projeto pessoal e cada pessoa pretende se identificar com o que o objeto transmite. Ao utilizar uma peça de vestuário com marca gráfica reproduzida, o usuário torna-se um agente de comunicação e divulgação dessa marca.

Isso nem sempre pode ser uma ação voluntária. No entanto, uma pessoa, inconscientemente estabelece um processo de identificação com a marca, compartilhando os seus conceitos e valores, utilizando os seus meios e afirmando a marca em sua plenitude. Os têxteis tornaram-se uma forte ferramenta para a identidade individual, da mesma forma que as marcas. Eles criam uma conexão emocional e são as principais características no estabelecimento do eu moderno. (Neves, 2017)

Isso foi obtido através da constituição mental de uma imagem que carrega consigo certos valores, que podem ser facilmente induzidos e não confirmados. *Branding* é sempre uma formalização baseada em algum truque. "De facto, a moda usa adequadamente a imaginação e a criatividade para convencer as pessoas a comprar roupas que provavelmente não precisariam". (Tungate, 2005)

As marcas de vestuário ocupam um lugar relevante nesta matéria, pois cruzam ambas as preocupações. A constituição das suas marcas gráficas assenta na mesma lógica das restantes e, portanto, em critérios de memória e reconhecimento. Empreendem o mesmo esforço material, ainda que parcialmente obtido pelos próprios produtos comercializados. Mas, por outro lado, entendem a constituição gráfica do vestuário como algo importante na relação que os utilizadores criam com a própria marca. Em função destas necessidades muito diferentes, todos esses têxteis. a serem produzidos cumprirão funções distintas. Roupas dos funcionários, por exemplo, terão que sinalizar alguém como pertencente à marca comunicada, enquanto as atividades de patrocínio e parceria serão projetadas para promover e causar certo impacto. (Neves, 2017)

A designer de moda, Mary Katrantzou no livro "*The Print Revolution, Groundbreaking Textile Design in the Digital Age*" (2013), defende que as pessoas desde a evolução da impressão digital escolhem usar peças únicas, que definem os seus interesses.
Com estas características os consumidores e designers podem criar os seus próprios mundos distintos, por meio da impressão digital.

De acordo com Doe (2013), citado por Moreira (2019), cada vez mais os designers de moda apostam na estampagem de têxteis para as suas coleções de roupa, porque podem explorar a interface entre o têxtil e a moda e frequentemente requerem colaborações, especialmente pela necessidade de competências em design gráfico. Dessa forma, a imagem fotográfica ou a pintura partilham através do tecido, uma sinergia sedutora, e desta parceria surgem novos potenciais estéticos.

Técnicas tradicionais como a colagem, são aperfeiçoadas digitalmente e, muitas vezes, a fotografia é manipulada para criar padrões com cores saturadas, para dar um efeito mais intenso e dramático.

As marcas gráficas foram contidas numa perspetiva estreita de identidade. Aqueles que utilizam a repetição constante de uma composição visual optam pela segurança do reconhecimento, mas podem não colher benefícios dos usuários por falta de interpelação, que não foi de todo como se criou os padrões/ identidade dos distritos. Por outro lado, marcas gráficas que utilizam uma dinâmica ou mutação da sua presença visual, interferem na relação que os usuários desenvolvem com tais marcas.
Estes exemplos centram-se na modificação, ainda que parcial, da composição de vários elementos gráficos, permitindo reproduções diferentes e bastante diversas. Essa transformação regular da forma como uma marca se apresenta ao seu público exige não apenas a memória da marca, mas uma relação próxima, familiar e temporal com ela. Tal abordagem às marcas, embora crescente, ainda é pequena, pelo menos no que diz respeito ao impacto do uso. Algo verificável em vários meios de comunicação, daí a experimentação e o estudo destas componentes foram relevantes para a criação de todos os padrões e inclusive a própria identidade de cada um. (Neves, 2017)

Dentro do conjunto de materiais habitualmente utilizados pelas marcas para se apresentarem, quem seleciona o têxtil pressupõe um nível de proximidade com os utilizadores, não comparável a outros. Num momento em que se desenvolvem estratégias de comunicação e experiência para marcas que envolvem significativamente os utilizadores, podem ser preferidos os objetos que utilizam o têxtil, nomeadamente o vestuário, pelo seu contributo para melhorar esta relação.

Pode ser benéfico para as marcas, que de forma gradual, mas intensa, desenvolvem pesquisas de experiência do usuário, entrar em mercados ou simplesmente se consolidar, abordar as vantagens dos têxteis para reprodução de suas marcas gráficas. Aumentando ao longo do caminho, os níveis de identificação com as pessoas por meio do uso desses materiais. (Neves, 2017)

3. Aplicabilidade dos Padrões

O designer gráfico na contemporaneidade adota papéis desiguais na sua função, havendo a hipótese de explorar formas dissemelhantes, como é o caso dos têxteis que podem assim arrogar-se como plataformas de criação e de comunicação. No passado não era tão fácil e, por isso, era mais difícil o designer intervir nesta indústria, tanto do têxtil como da moda, mas hoje o designer gráfico, enquanto sujeito autónomo, consegue produzir para o consumidor, sem ter de ficar amarrado às suas funções intrínsecas à indústria. Adota por isso, diferentes e novas características, aumentando as suas competências e tirando partido da tecnologia. (Moreira, 2019)

O designer gráfico é vulgarmente aceite como atuando para superfícies bidimensionais, para forma do papel ou do digital. Existe também a eventualidade de usar o tecido como forma de criação, com as hipóteses que isso transporta. A diferença do papel para o tecido habita na função que estes dois meios suportam. O tecido tem o propósito de estar ligado ao vestuário, enquanto que o papel tem à o propósito da escrita e da comunicação em geral. A impressão do tecido incorpora preocupações que incidem na escala do ser humano e respetiva cultura, mas o papel também. (Pacheco, 2006)

Os designers de moda e têxteis devem então procurar um papel estratégico na indústria e, naturalmente, na sociedade, para fazer mudanças positivas dentro do seio de valores essenciais, fornecendo assim conhecimentos que podem ser adaptados noutras áreas. No livro “D.I.Y.” de Ellen Lupton, (2006) o Design é “... a arte que as pessoas usam. Da casa onde habitas até às roupas que vestes para as revistas que lês, todos os objetos feitos pelo Homem foram projetados”. Os objetos criados pelo Homem podem e devem assumir um papel positivo na sociedade (Rodrigues, 2016).

A revolução digital e as consequentes tecnologias renovaram a forma de trabalhar dos designers. Cada progresso tecnológico ajudou a oferecer novas oportunidades ao designer, os programas Adobe *Photoshop* e Adobe *Illustrator* colocaram nas mãos dos designers, ferramentas digitais essenciais para trabalhar o design têxtil, tradicionalmente, uma disciplina separada da moda, principalmente na criação digital de padrões. Os designers não estão apenas a usar a impressão digital em têxteis para criar fisicamente os seus projetos, usam também para concretizá-los com características diferentes, modernas e inovadoras. Os projetos podem comunicar de forma direta devido à sua força visual e podem abrir diferentes caminhos para a discussão e a criação adicional. (Pacheco, 2006)

3.1 Padrão em Tecidos

Um padrão é um desenho no qual se repetem linhas, formas ou cores. A parte que se repete é chamada de motivo. Os padrões podem ser regulares ou irregulares.

Motivos: O ponto de partida de qualquer padrão é o único elemento que será repetido. Isso é chamado de motivo. Um motivo pode ser repetido e organizado de muitas maneiras diferentes para criar diferentes tipos de padrão.

Padrões regulares: Os padrões podem ser regulares ou irregulares.

Em padrões regulares, o motivo (ou motivos) é repetido de uma maneira previsível. Pode ser exatamente o mesmo a cada vez, ou pode mudar de uma maneira que é repetida regularmente. Há muitas maneiras de organizar motivos para criar um padrão regular.

Bloquear repetição: A maneira mais básica de criar um padrão é bloquear a repetição. É aqui que o motivo se repete exatamente da mesma maneira em linhas horizontais e verticais.

Espelhado: Outra maneira de criar padrões é espelhar o motivo. Os motivos podem ser espelhados horizontalmente ou verticalmente.

Padrões complexos: O quão complicado é um padrão depende do designer. Pode conter mais de um motivo e pode usar uma combinação de tipos de padrões para criar designs bastante complicados. Muitas vezes pode ser difícil identificar o tipo de padrão usado em uma peça porque muitos tipos diferentes foram combinados.

> Gradação: Os padrões nem sempre permanecem os mesmos. Às vezes, um motivo é submetido a uma série de pequenas mudanças graduais para que sua forma, cor ou tamanho se tornem cada vez mais diferentes. Isso é chamado de gradação.[3]

Para a criação dos padrões procurou-se a melhor forma de os produzir, o porquê da utilização da repetição e também das suas cores. No entanto, chegou-se à conclusão de que os padrões são livres. Como se referenciou no subcapítulo 2.4, o projeto usou o propósito da marca dinâmica, onde se experimentou a utilização de elementos figurativos próprios, usou-se a repetição e a paleta livre, mas apesar de parecerem todos diferentes, existe uma igualdade entre eles. Neste caso, foi preciso a utilização do padrão irregular, da repetição e da sua complexidade, todos diferentes, ligam-se somente por dois pontos em comum. O primeiro ponto é o país (Portugal), sendo o segundo uma interligação menos visível, que é evidente enquanto designer do projeto. Todo o projeto é feito em múltiplos de três (18 distritos, 6 cores, 9 ondas, 3 cores, 21 páginas, *etc*). Apesar das técnicas de criar padrões serem infinitas, aqui criou-se uma interligação que faz todo o sentido para os padrões se harmonizarem entre si.

3.2 Aplicações dos padrões em tecidos: Impressão Digital

A personalização é um fator importante na moda desde os *prints* e cores que escolhemos usar, até ao tamanho e a forma que melhor nos corresponde. É através da impressão no tecido que a criatividade e personalização pode ser expressa e desencadeada.

O processo de impressão digital é usado sempre com os mesmos pigmentos para todas as composições. Enquanto noutros processos de estampagem, tem de se passar por um procedimento minucioso e demorado de preparação, separação de cores e gravação de quadros ou rolos, na impressão digital, o processo é muito mais fácil, pois não se necessita de qualquer separação de cores. Este opera como uma impressora de papel convencional, mas com um software próprio. Deste modo, qualquer imagem ou

[3] Pattern in expressive arts - Pattern - National 5 Art and Design Revision, bbc.co.uk – © copyright [2017] BBC

fotografia pode ser impressa em tecido. No processo digital não existem muitas limitações, o ficheiro pode ter qualquer medida, até ao limite que corresponde à medida da largura total do tecido ou da própria impressora. (Moreira, 2019)

De acordo com Bowles & Isaac (2012), citado por Paulo (2016), "A tecnologia digital está a mudar a imagem do design têxtil, de métodos de criação e apresentação de projetos para as maneiras pelas quais são realizados."

Umas das técnicas mais utilizadas pelos designers e as suas equipas é a impressão total do tecido (*print-all-over*). Os designers de moda optam por *prints* intensamente padronizados e, por isso, depois escolhem simplificar as linhas das próprias peças de roupa, de acordo com Doe (2013) citado por Moreira (2019).

Neste momento, ainda há designers a optarem por métodos tradicionais de impressão, pois acreditam que estes atribuem mais personalidade e individualidade à produção, porque a impressão digital têxtil é vista como por ser responsável por retirar a verdade da estampagem, que passou por vários processos para ser criada. Por outro lado, também há designers que têm enriquecido os seus *prints* digitais com o aperfeiçoamento nos detalhes, optando por desenvolver desenho à mão que permite um aspeto de terceira dimensão e textura (Moreira, 2019), que é o caso da utilização das técnicas de transfere ou de sublimação onde se fala mais à frente (subcapítulo 3.3).

De acordo com Moreira (2019), o digital trouxe com a sua evolução, a mudança dos procedimentos de impressão e a eliminação das limitações que os designers têxteis tinham enfrentado, soltando-os de inquietações sobre o padrão duplicado e a desunião das cores sobre a tela e impressão em rolos. Assim os designers passam a ser capazes de trabalhar com milhares de cores e criarem os projetos com muito detalhe, havendo, deste modo, uma maior liberdade para a experimentação. Por outro lado, a produção de grandes volumes de tecido continua a ser possível, mas também a produção de pequenas edições. Programas como o Photoshop e o *Illustrator* revelaram-se uma plataforma perfeita para o design têxtil. Estes softwares tornaram-se as ferramentas modelo da indústria para os designers têxteis, oferecendo a liberdade de trabalhar com

imagens baseadas em vetor ou não, manipulando também desenhos e fotografias, e criando detalhes definidos e efeitos gráficos. O designer gráfico atravessa agora este território, que antes era tecnicamente vedado, e que traz muitas vantagens e facilitismos para outras profissões.

Conforme o desenvolvimento da tecnologia da impressão em tecido, começava a haver uma revolução no design têxtil, procurando assim inspiração em locais desconhecidos, onde os designers desenvolviam uma nova linguagem visual para o design de padrões, que se está a tornou muito evoluído (Paulo, 2016).

3.3 Funcionalidade dos Padrões

Os têxteis têm tido um grande crescimento nos últimos anos, a indústria da impressão abriu grandes possibilidades de produção, que são cada vez mais arrojadas e rápidas à medida que a imaginação e a inovação continuam até os limites da impressão. A personalização é um autor essencial na moda desde as cores, os padrões que se escolhe, até ao tamanho e à forma que melhor vai corresponder. É através da impressão no tecido que a criatividade e a personalização podem ser expressas e libertas. (Moreira, 2019)

Os designers de moda apostam cada vez mais nas estampagens únicas de tecidos, para as suas próprias coleções, assim podem desenvolver a interface entre o têxtil e a moda e frequentemente requerem colaborações, especialmente pela necessidade de competências no design gráfico. Técnicas tradicionais como a colagem, são aperfeiçoadas digitalmente e, muitas vezes, a fotografia é manipulada para criar padrões com cores saturadas, para dar um efeito mais intenso e dramático.

O *print-on-demand* é uma das formas mais fáceis e rápidas de um designer iniciar o seu próprio negócio (físico ou online). Os serviços que existem de *print-on-demand* oferecem uma alternativa de ladear o tempo, o investimento e os riscos relacionados à gestão de *stock*, de forma a consentir passar da criação para a venda de produtos personalizados, por um custo baixo. Este processo conhecido por fazer impressões num produto genérico, normalmente em branco, desde *t-shirts*, *tote bags*, *sweatshirts*, entre

outros, que são criados com a única intenção de ter um design personalizado impresso neles. (Moreira, 2019)

O *print-on-demand* na área de têxteis habita ainda muito na impressão sobre modelos genéricos, e só agora se assiste a uma mudança de padrão. A personalização em massa é uma das características da indústria têxtil, que torna a produção mais democrática, sustentável, barata e eficiente. Com a personalização e *print-on-demand*, eliminam-se *stocks* extras, desperdício de matérias-primas e ainda possibilita que o consumidor possa participar ativamente no processo da criação da sua peça única. (Moreira, 2019)

São vários os processos de personalização dentro do contexto digital têxtil, o de Transferência, o de Sublimação e a Impressão Digital Direta. O processo de transferência ocorre quando a impressão digital é realizada antecipadamente num tipo de papel e posteriormente transferida para o tecido através de uma prensagem a alta temperatura. Na sublimação (processo parecido tanto com o de transferência e com a impressão digital direta), no entanto o desenho é transferido do papel, seja ele offset ou digital, para o tecido, utilizando papel próprio para sublimação e tinta sublimática. O padrão pode ser impresso diretamente em tecido, especificamente em rolo. Este é um processo ágil e que permite acomodar múltiplos pedido distintos, pois num rolo de tecido podem ser impressos vários padrões, de diferentes clientes. Os produtos sublimados possuem diversas vantagens pois são laváveis, resistentes e permanecem fixos mesmo quando colocados em várias lavagens. A Impressão digital direta, a máquina de impressão é semelhante com uma que imprime papel, é exatamente o mesmo processo, mas os desenhos são sempre feitos com pantones e só pode ser produzido em grandes quantidades. Quando falamos em impressão direta em tecido, é importante ressaltar que, diferente da sublimação que fica limitada a tecidos de poliéster, a impressão digital direta permite que as estampagens sejam impressas diretamente em tecidos de fibras naturais que contenham no mínimo, 50% de algodão em sua composição.

Comparando a sublimação com a impressão digital direta em tecido, a sublimação tem mais vantagens, sendo estas: o tempo de impressão é mais reduzido, o processo técnico

é encurtado, o tecido está pronto quando sai da sublimação, as imagens podem ser facilmente personalizadas, as quantidades são as mais pequenas e existe uma abundante variedade de cores e possibilidades, enquanto, na impressão digital direta as cores têm de ser sempre em pantones. O projeto proposto defende as duas técnicas, pois são ambas consideradas impressões digitais, apesar de cada uma passar por um processo/técnica diferente, a sublimação foi usada para este projeto, porque apesar de se ter pensado usar a Impressão Digital Direta, as quantidades não eram viáveis para os tecidos que se queria produzir.

3.4 Tecidos usados em Portugal

Os melhores tecidos para a estampagem impressão digital direta são o algodão ou o linho. Estes são tecidos bastante usados em Portugal, pelo facto de serem de plantas naturais, com uma componente pouco inflamável o que facilita na impressão e na sua duração. O linho (ver figura 18 na página seguinte) provém de uma planta herbácea que chega a atingir um metro de altura e pertence à família das lináceas. Abrange um certo número de subespécies, integradas por botânicos com o nome de *Linum Lusitatissimum*. Não se sabe ao certo quando e onde pela primeira vez o Homem começou a utilizar as fibras do linho para confecionar tecido. No território Português, foram encontrados vestígios não só de tecido de linho, como também de sementes da planta de linho, que datam de 2.000 e 2.500 a.C., respetivamente. A decadência na produção de linho agrava-se com a generalização do algodão (ver figura 19 na página seguinte) que é considerada a fibra mais importante e quase a única fibra têxtil para tecidos correntes e baratos. A consequente instauração da indústria do algodão como a fibra mais famosa do mundo do vestuário, fez com que fosse usada quer na sua forma mais pura, quer misturada com outras matérias-primas. (Gestor, 2018)

A cultura de algodão é muito exigente, já que necessita de condições climatéricas específicas, o que implica que a sementeira só pode ser feita sempre entre Março e Abril, sendo a colheita feita no final de Setembro. O resto do processo divide-se na recolha do algodão e no seu descaroçamento. A fibra está assim pronta para ser encaminhada para a fiação onde o algodão é transformado em fio que será posteriormente utilizado na indústria têxtil. (Rodrigues, 2002)




Figura 18 - Tecido e Planta Linho




Figura 19 - Tecido e Planta Algodão

Apesar do linho e do algodão serem tecidos bastante usados e produzidos em Portugal, e se ter tido o produto nacional em linha de conta para a conceção do projeto, na sua execução recorreu-se a outros tecidos. Assim sendo, de um ponto de vista concetual consideramos tecidos como o algodão e o linho como as soluções mais coerentes, mas pelas quantidades reduzidas necessárias na impressão do projeto, outros tecidos foram tidos em consideração. O algodão e linho não reagem tão bem à estampagem por sublimação, e a impressão dos mesmos só pode ser feita em grandes quantidades. Para a produção do catálogo, as amostras impressas foram concretizadas em algodão, mas para a confeção de algumas peças utilizou-se o Cetim, a Licra, o Turco e o *Minimate*. Por serem tecidos fáceis de estampar, existe a facilidade da impressão em pequenas quantidades e são economicamente acessíveis e flexíveis.

4. Estudos de Caso

Presentemente os profissionais que trabalham na realização de ilustrações e *prints* para têxteis podem não ter um curso específico para este trabalho, são por vezes provenientes de áreas como o design gráfico e a ilustração. Os designers que criam ilustrações, podem ser colaboradores de uma empresa, *freelancers* ou até conciliar vários trabalhos. No caso de trabalharem para empresas ou estamparias, estes criam essencialmente *prints* comercialmente viáveis, que podem ser tendências ou previsões de tendências, para atender às necessidades dos clientes, mas o trabalho desenvolvido é apenas uma parte de um processo de produção complexo que envolve outras pessoas. Esta investigação aborda várias áreas temáticas, utilizando para isso a experiência diversificada em contexto.

Neste sentido, os estudos de caso envolvem não só designers de padrões, mas também designers e artistas têxteis, decoradores, designers gráficos e artistas. Pelo simples facto de exemplificar que também existem várias áreas no mundo artistas, que criam igualmente padrões, e não tem de ser necessariamente para a indústria têxtil, muitas das vezes pode ser para um simples quadro.

4.1 Design de Padrões - Designers e Artistas

William Morris – Designer Têxtil

William Morris, nasceu em 1834, nos arredores de Londres, numa família abastada. Licenciou-se em teologia na Universidade de Oxford, mas não seguiu a carreira eclesiástica, optando pela arte. Depois de experimentar a arquitetura e a pintura, acabou por se fixar nas então designadas artes menores. A empresa de artes decorativas Morris, Marshall, Faulkner & Co., formada em 1861, com a colaboração de alguns amigos, pintores e arquitetos, foi um elemento fundamental na revolução do design e das artes decorativas do final do século XIX, cujas repercussões se fizeram sentir na Europa e nos EUA. (Botto, 2003)

Satisfazendo a sua necessidade manual, bem como um compromisso intelectual com o design, os têxteis também ofereceram a Morris o intuito para desenvolver o seu talento para padrões (ver figura 20 na página seguinte) num grande número de produtos diferentes. O bordado foi a primeira técnica têxtil que Morris adaptou para uso

comercial. Realizado antes de se casar, as suas primeiras experiências, bastante aleatórias, na costura de tecidos foram uma tentativa de criar uma versão das tapeçarias medievais que ele admirava desde menino. Os primeiros tecidos impressos feitos pela empresa de Morris, em 1868, eram cópias de *chintzes* da década de 1830, produzidas em Clarkson, Lancashire, usando blocos em vez do método moderno de rolo. Foi no início da década de 1870, depois de muitos anos a colaborar com pintores talentosos, e tendo tido algum sucesso com os seus primeiros designs de papel de parede, que Morris começou a usar formas figurativas, mas para padrões repetidos. (Mason, 2021)

Ele lançou-se na tentativa de dominar os processos técnicos necessários para fazer os seus próprios produtos. Em 1875, ansioso para restabelecer o uso de corantes naturais, produzindo um grande número de designs têxteis, todos focados em flores comuns de jardim: tulipas, espora (delphinium), íris, campainha, *columbine*, madressilva, rosas e cardos. Morris produziu designs para tecidos durante uma década e com um significativo sucesso comercial. Seda, mohair e lã foram usados e Morris alcançou alguns resultados impressionantes, ele até conseguiu embelezar alguns padrões com fios de ouro. No entanto, a maioria dos tecidos eram *jacquards* planos em lã que eram populares para cortinas e cortinas penduradas na parede, uma tendência de estilo medieval incentivada pela Morris & Company. (Mason, 2021)



Figura 20 - Impressão artística - William Morris

Gustav Klimt – Pintor

O padrão é uma parte fundamental da organização e decoração do design. Na arte expressiva, o padrão pode ser usado para adicionar variedade a uma composição, para refletir padrões usados no mundo real ou para ajudar a criar uma sensação de ritmo, movimento ou unidade. Gustav Klimt costumava usar padrões nas suas pinturas e murais. *O Beijo* (1907-8) (ver figura 21) é composto por áreas planas de padrões irregulares. Um motivo de retângulo repetido é usado para o corpo do homem, enquanto os círculos são usados para a mulher e as formas de flores e folhas são usadas para criar um campo em que eles estão ajoelhados. Os padrões são todos irregulares, mas estão unidos por cores e detalhes compartilhados que fluem uns para os outros. Os padrões de fluxo no céu e ao redor das estrelas criam movimento e energia, permitindo que o espectador quase veja o brilho das estrelas. O uso de padrão numa pintura pode ser muito simples. (Guerreiro, 2014)



Figura 21 - O Beijo, Gustav Klimt

Anni Albers – Artista Têxtil

Anni Albers, (1899–1994) nasceu em Berlim, Alemanha, numa uma família burguesa de fabricantes de móveis. Em 1922 ingressou na Bauhaus, e matriculou se na oficina de tecelagem da escola. Foi na Bauhaus que conheceu o artista Josef Albers, com quem se casou em 1925. Ela completou o seu diploma de tecelagem em 1930 e foi chefe da oficina de tecelagem no ano seguinte. Anni Albers continuou a tecer à mão até o final dos anos 1960, quando começou a concentrar se na gravura. Ao longo da sua carreira, ela avançou na tecelagem como um meio modernista nas disciplinas de arte, design e arquitetura, mas também enraizou a sua prática nas tradições têxteis antigas e sofisticadas que ela estudou no mundo inteiro. Os Albers faziam visitas regulares à América Latina e tornaram se ambiciosos colecionadores de arte e tecidos pré-colombianos. Anni Albers inspirou se nesses objetos e materiais e admirou o seu papel comunicativo na antiga cultura peruana, onde não havia outras formas de linguagem escrita. Ela continuou a explorar preocupações relacionadas a têxteis na sua prática de gravura, investigando o uso de padrões (ver figura 22) linhas, nós e texturas. (Mistry, 2018)

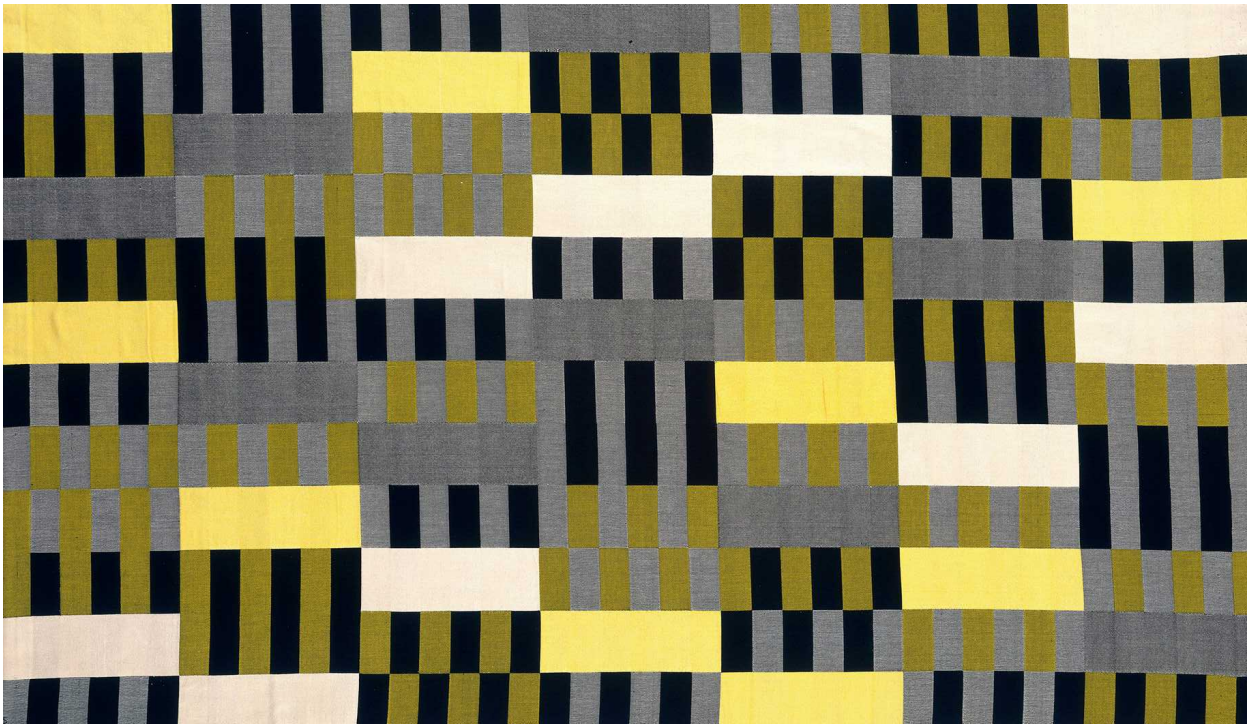


Figura 22 - Padrão, Annie Albers

Lewis F. Day – Decorador/ Designer Industrial

Day, nasceu em Peckham Rye, sul de Londres, dia 29 de janeiro de 1845. Ele estudou na França, na Merchant Taylors' School, Northwood e posteriormente na Alemanha. Começou o seu próprio negócio em Londres, em 1870, expandindo as suas atividades além da pintura em vidro para uma ampla gama de áreas, incluindo papéis de parede para WB Simpson & Co., têxteis para Turnbull & Stockdale e azulejos para Maw's e Pilkington's. (Wood, 1912)

Segundo o seu livro (ver figura 23) defendia que o "Padrão não entendido, vem da repetição, e está intimamente ligado à manufatura. Tem sempre um caráter geométrico base, linhas inevitáveis, e não deve ser deixado ao acaso, o padrão é necessário. Por mais modestas que sejam as suas pretensões de consideração artística, cobre terreno suficiente para comandar atenção de todos. Está aqui e ali e em todos os lugares ao nosso redor. Se as pessoas soubessem um pouco mais sobre isso, percebiam o que era e o que não estava sob o controle do designer, mas "sobficou" como o padrão veio a ser, é algo do seu escopo e propósito, bem como dos processos pelos quais um design deve passar antes que ele venha a ser produzido, ele seria menos à sua *mercê*.

Pois a dificuldade de projetar não é de modo algum um meio em proporção à importância do campo do design, e no caso de padrão repetido é, com o qual temos, principalmente, de fazer, mesmo aqueles que não estão preocupados com o comércio ou fabricação" (Day, 1999)



Figura 23 - Livro Pattern Design, Lewis F. Day

Ray Eames – Artista Visual

Ray-Bernice Alexandra Kaiser Eames, nascida em Kaiser, a 15 de dezembro de 1912 e faleceu dia 21 de agosto de 1988, foi uma artista e designer americana que trabalhou em uma variedade de áreas. Em parceria criativa com o seu marido Charles Eames e o Eames Office, ela foi responsável por as contribuições inovadoras nas áreas de arquitetura, design gráfico, design têxtil, cinema e móveis. O escritório Eames é mais famoso pelos seus móveis, que ainda hoje são feitos. Juntos, os Eames são considerados uma das forças criativas mais influentes do século XX. A designer teve muito influência no designer gráfica. Em 1947, Eames criou vários designs têxteis, dois dos quais, "Crosspatch" e "Sea Things", foram produzidos pela Schiffer Prints, empresa que também produzia têxteis do Salvador Dalí e Frank Lloyd Wright. Dois dos seus padrões têxteis foram distinguidos com prémios num concurso têxtil organizado pelo MoMA. Exemplos originais de têxteis Ray Eames podem ser encontrados em muitas coleções de museus de arte. Os designs têxteis de Eames foram o culminar da experiência de Ray com a abstração e design de roupas. Ray ilustrou quatro padrões têxteis para uma competição no Museu de Arte Moderna em 1947, dois dos quais foram produzidos durante a vida de Charles e Ray. Graças a Maharam e Lucia Eames, os desenhos foram transformados em têxteis até aos dias de hoje. (Eames, 1988)

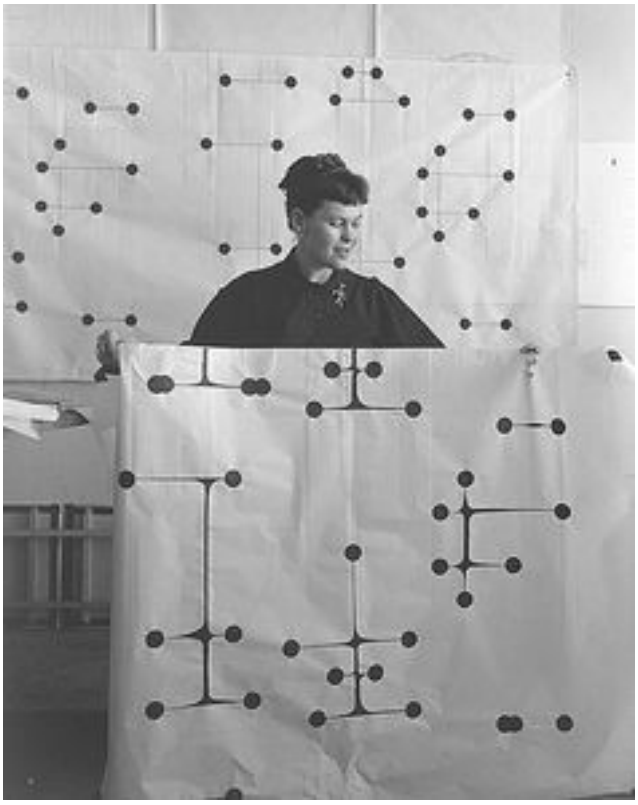


Figura 24 - Padrões Têxteis, Ray Eames

Lucienne Day – Designer de Tecidos

De todas as talentosas designers têxteis da Grã-Bretanha do pós-guerra, a influência de Lucienne Day é a mais notória. Formando-se no departamento de Têxteis Impressos do Royal College of Art em 1940, os efeitos da Segunda Guerra Mundial inicialmente limitaram as perspetivas de trabalho no design, mas Lucienne Day complementou a sua carreira de design com as funções do ensino. No entanto, à medida que as restrições da guerra começaram a aumentar, a designer rapidamente construiu os seus relacionamentos com clientes de manufatura existentes para produzir designs têxteis de móveis modernos. Uma plateia recetiva que aguardava e estava pronta para uma lufada de ar fresco após a desolação visual dos anos de guerra. Com o seu marido, o designer de móveis Robin Day, ela promoveu a vida moderna e incorporou a imagem do design profissional recém-estilizado. (Miller, Lafuente, Allen-Johnstone, 2021)

Embora Day já estivesse a produzir designs progressivos para a indústria, os seus primeiros têxteis para móveis produzidos comercialmente não eram excessivamente vanguardistas, reconhecendo vagamente a tradição de *chintz* floral para tecidos de móveis domésticos. Day acreditava que um designer devia ser prático e atender às necessidades do mercado – os seus primeiros designs foram muito julgados para atrair os gostos tradicionais do consumidor. O sucesso deles trouxe mais comissões e colocou-a no caminho para se tornar uma designer freelancer requisitada. Ao contrário de seus medos, o novo design de Lucienne Day acabou por ter um grande apelo de mercado e tornou-se um dos muitos sucessos comerciais. Entusiasta de produzir têxteis acessíveis, ela abraçou fibras artificiais recém-desenvolvidas e mais baratas, como o *rayon*. No final da década de 1960, os seus designs mudaram com o espírito da época para padrões geométricos (ver figura 25 na página seguinte) maiores em cores fortes, ilustrando sua capacidade de se adaptar e evoluir. Embora Lucienne Day seja mais conhecida por seus padrões para tecidos de decoração, ela também produziu designs para muitas outras aplicações. Tecidos para vestidos eram uma parte importante da sua prática de design no início do período pós-guerra. (Miller, Lafuente, Allen-Johnstone, 2021)



Figura 25 - Padrões Geométricos, Lucienne Day

Maija Isola – Designer Têxtil

A notável carreira da designer finlandesa Maija Isola (1927–2001) como designer têxtil começou na Printex, antecessora de Marimekko (é uma empresa finlandesa de têxteis, roupas e artigos de decoração fundada por Viljo e Armi Ratia em Helsinque em 1951). O seu estilo próprio teve e tem um impacto significativo na linguagem icónica de Marimekko. Maija projetou mais de 500 padrões de tecido, que contêm uma gama incrivelmente diversificada de motivos e técnicas de design. Ela inspirou- se para os seus trabalhos na arte popular tradicional e na arte visual moderna, na natureza e nas inúmeras viagens que fez pelo mundo. (Marimekko, 2022)

O seu design mais conhecido é provavelmente o padrão florido "Unikko" que continua a ser fundamental e essencial nas coleções de Marimekko, entre outros. O padrão Unikko surgiu em 1964 depois que Armi Ratia, o fundador da Marimekko, anunciou em público que nenhum tecido floral iria ser produzido na Marimekko. Maija Isola não aceitou regras ou restrições e desenhou em protesto uma coleção completa de padrões florais arrojados: Unikko, uma palavra finlandesa que significa papoila. (Finnish Design, 2022) Unikko é usado em muitas peças têxteis, e grandes marcas como a Adidas fazem parceria com a a empresa Marimekko e usam o padrão nas suas peças (ver figura 26 na página seguinte). O padrão é também usado em outros produtos, como canecas ou almofadas, entre outros (ver figura 27 na página seguinte). A designer é também conhecida pelo seu padrão "Poppy" ter sido usado num avião (ver figura 28 na página seguinte).

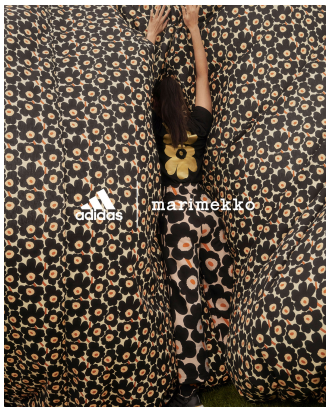






Figura 26 - Adidas, Marimekko, Unikko







Figura 27 - Padrão Unikko



Figura 28 - Padrão "Poppy" em avião

O estudo de casos trata, com uma abordagem metodológica de investigação, a exploração e descrição de factos sobre o contexto do design de padrões e a relação com os universos teóricos e pragmáticos. Procurando resposta sobre como criar e implementar padrões em tecido, ou até mesmo noutros objetos, o estudo favorece uma conclusão que se procura nesta investigação.

Com esse objetivo, descrevendo e analisando trabalhos de outros designers/ artistas, temos o exemplo de William Morris que usa padrões bastante florais, que continua a ser uma tendência atual e que esta investigação procurou usar em algumas ilustrações. No caso do Gustav Klimt, existe um subtema de padrões abstratos que os distritos pertencem, onde se pode ver mais à frente (subcapítulo 5.3), foi daqui que se conseguiu criar os tais padrões irregulares, que individualmente não parecem de todo ter ritmo, mas no conjunto, foram, provavelmente, as composições com mais movimento. As designers Anni Albers, Ray Eames e Lucienne Day, conhecidas pelos padrões mais geométricos, aqui a inspiração veio mais para as composições mais tipográficas, não só devido a também serem mais geométricas, mas pelo facto de estas ilustrações poderem ser usadas sem ser num contexto têxtil, que é também o porquê destas artistas ainda hoje serem reconhecidas. Do Lewis F. Day, a aspiração, vem do seu livro, fala de que o padrão vem da repetição, da manufatura, que tem sempre um caráter geométrico, um uso de necessidade do sistema no projeto, as linhas inevitáveis, e nunca deve ser deixado ao acaso, pois cada padrão conta uma história, é destas palavras que o projeto se identifica. Para último, a designer de padrões têxteis, Maija Isola, que usa os seus padrões em todo o tipo de produtos (roupa, têxtil casa, louça ou até mesmo aviões), esta designer foi a referência para a produção dos padrões do projeto terem sido confecionados. A designer aplica as suas ilustrações em peças que sabe que os usuários, vão usar ou ver, em vez de ser somente num rolo de tecido. Ela faz com que os seus desenhos possam ser aplicados em objetos comuns e incomuns, comerciais ou não, usáveis ou não usáveis, estas certezas são algumas de que o projeto tende a ter como propósito final.

5. Projeto/Enquadramento Prático

O principal foco deste projeto é o entender os processos e desafios colocados a um designer gráfico, quando este se foca na indústria têxtil ou na criação para o têxtil. Assim o projeto prático, integrado nesta dissertação, foi desenvolvido a partir da análise dos desvios e possibilidades colocados ao designer gráfico, pelo *print-on-demand* e impressão digital na área dos têxteis. Tivemos como objetivo a realização de padrões para tecidos e, a partir destes, a criação de um catálogo e futuramente peças de vestuário, registando o processo, analisando quocientes de eficiência e observando eventuais dificuldades, tudo isto colocado em contexto do fluxo de trabalho do designer gráfico. Para isso, foi importante contar com a colaboração de parceiros já mais envolvidos neste contexto. Foram essenciais a presença de um encadernador, Sr. António Carvalho, para a encadernação do catálogo; uma costureira/modista, D. Fátima Silva, para a confeção das peças; e a colaboração da empresa Padrão Bê, que trabalham com a impressão digital por sublimação, para a estampagem dos tecidos e que os concretiza em pequenas quantidades.

O primeiro passo passou pela criação de várias ilustrações com diferentes técnicas e materiais, como foi dito anteriormente, que pudesse servir de mote para o ínicio do processo acima descrito, e para depois se proceder à estampagem digital. Das várias formas de criar um desenho, foi escolhido explorar os processos analógicos com posterior manipulação digital, avançado-se por fim para a impressão digital têxtil. Optou-se por elementos gráficos ritmados, tentando dessa forma criar dinâmica e força em termos visuais. Essa força ou tensão é conseguida pela justaposição de forma e cor. A estrutura formal é construída pela repetição dos elementos e ritmos que promovem uma relação harmoniosa de formas, linhas e cores em deslocamento, em todas as direções do plano bidimensional.

Em suma, percorreram-se todo um painel de práticas e conhecimentos, e estabeleceram-se contactos de âmbito académico e científico, bem como com profissionais dentro do tema em questão. Designers gráficos, designers têxteis e designers de moda foram analisados, e o projeto prático permitiu vivenciar, de facto, a

experiência da personalização de um produto têxtil oriundo do investimento e iniciativa de um designer gráfico.

5.1 Recolha de Dados

Para se começar este projeto, houve uma fase inicial de recolha de dados. Recorrendo à investigação concretizada sobre a identidade gráfica dos distritos, fez se uma lista dos elementos e cores mais apropriadas para se usar nas ilustrações de cada um, como se pode ver na figura 30 (ver em maior escala no ANEXO C). A partir desta lista iniciaram-se então as ilustrações, sendo este um processo com várias experimentações e diversas versões.

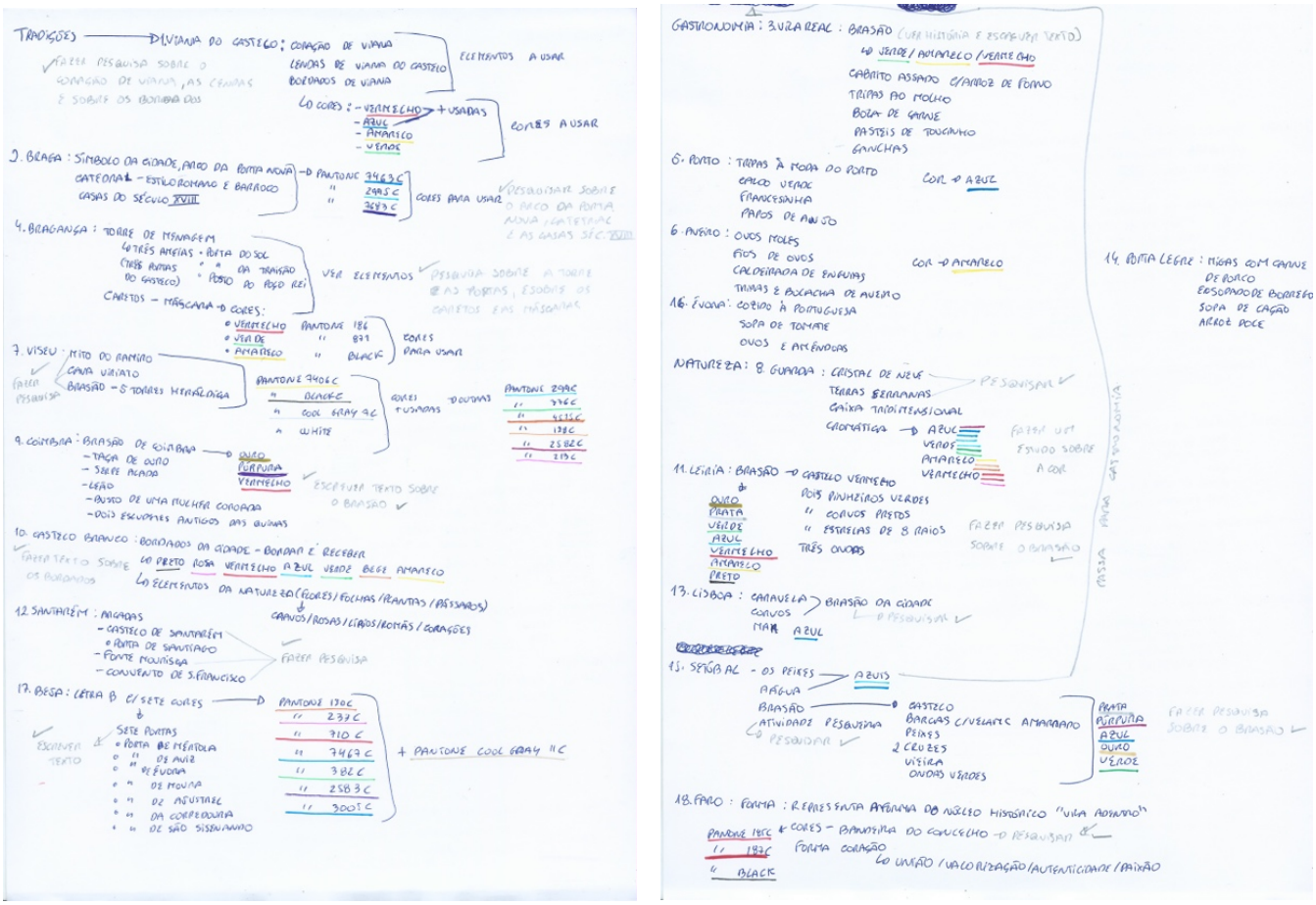


Figura 29 - Dados Recolhidos

5.2 Estudo sobre a Cor

O procedimento do desenho para o tecido pode ser realizado com várias técnicas, incluindo a exploração de composição, escala e padrão, bem como a manipulação de imagens. Tradicionalmente o desenho é o núcleo do processo de investigação visual, por isso, é seduzidos por uma complexa rede de estímulos e informações de que o designer pode fazer à mão, sendo capaz de selecionar e eleger as necessidades objetivas do trabalho a realizar. As fontes abstratas e a geometria plana fornecem uma gama enorme de possibilidades estruturais que permitiram uma adaptação fácil a um desenho simples.

O desenho pode ser manual ou com técnicas digitais, através de programas como o Adobe Photoshop e o Adobe Illustrator. Para este projeto foram realizados vários desenhos manuais com tinta acrílica, tinta aguarela, tinta guache e tinta *ecoline*, com o intuito de explorar formas orgânicas, fluídas e algumas figurativas, através de registos obtidos por intermédio do pincel e da caneta. Depois de feitos vários desenhos teste, foram digitalizados e a partir daí foram feitas composições utilizando elementos dos desenhos, criando padrões. Posteriormente, foi escolhido um padrão para depois dar continuidade ao processo.

De acordo com Udale (2008), citado por Moreira (2019), é importante entender os princípios da cor e como as cores individuais podem ser trabalhadas em conjunto para criar paletas que podem ser utilizadas no design de coleções têxteis e de moda.

A paleta cromática dos tecidos e dos padrões realizados, foi escolhida inicialmente a partir de cores Pantone. Na figura 30 (ver em maior escala no ANEXO D) pode-se ver várias colunas de cor estudadas para cada distrito, estas cores são, alguns dos casos, pantones que cada distrito usa para a sua identidade gráfica.

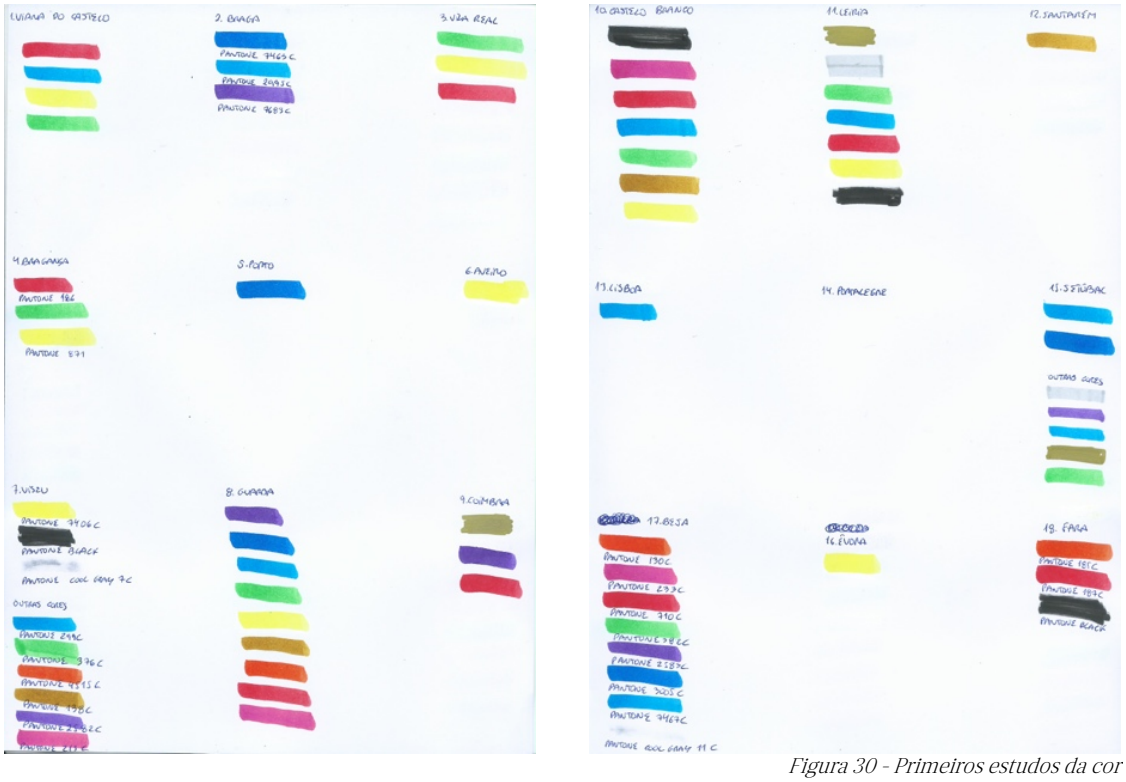


Figura 30 - Primeiros estudos da cor

No entanto para este projeto prático, defendendo o *print-on-demand,* usou-se então métodos de personalização rápida, nomeadamente para o catálogo de tecidos, como foi dito anteriormente, utilizou-se a técnica de transferência, estampagem com prensa. Posteriormente para a produção de algumas peças, usou-se impressão digital têxtil, com o método de sublimação, onde também é possível fazer a impressão sem ser em pantones. Com isto, este estudo das cores e da concretização da paleta cromática, não foi totalmente realizado, pois para as técnicas utilizadas, a aplicação de pantones iria ficar perdida nas composições feitas, pois queria manter-se o orgânico, a textura e a essência da ilustração. E devido à escolha da técnica de sublimação, aproveitou-se o uso de personalizáveis, nunca saindo dos tons da identidade gráfica de cada distrito.

5.3 Conceito

O conceito do projeto envolve a indústria têxtil, mas o que realmente se propõe é a representação do nosso país, Portugal. No catálogo não se desenvolveram apenas padrões nos tecidos, mas é igualmente o seu intuito contar uma história. Seguindo uma ordem de Norte a Sul do país, o catálogo apresenta pequenas crónicas que representam cada distrito, procurando, deste modo, que ficássemos a conhecer um pouco mais do nosso país. Apresentamos de seguida os textos que acompanham o catálogo:

Portugal... um país com histórias, tradições, costumes, cultura, que acolhe o mundo e que nos dá a conhecer a nossa Natureza e gastronomia, mas principalmente, o nosso modo de viver. 18 distritos, cada um com características diferentes, mas todos com um ADN individual e admirável.

Começa-se pelo norte do país, Viana do Castelo, o distrito do coração de filigrana, das misteriosas lendas e da beleza dos seus bordados que encantam namorados.
Braga, a cidade dos monumentos, aqui não se pode debandar-se de ver o Arco da Porta Nova e a Catedral que é conhecida pelo seu estilo Romano e Barroco.
Vila Real caracterizada pelo seu brasão antigo, mas também pela sua gastronomia, o costume do Cabrito Assado com arroz no forno é daqui, mas não pode falhar os pastéis de toucinho, sendo o nome tradicional, as famosas Ganchas.
Ainda no Norte, chegamos a Bragança, o distrito dos caretos e dos castelos, principalmente a Torre de Menagem, que tem três portas, a Porta do Sol, da Traição e do Posto do Poço Rei, e cada uma conta uma história diferente e são muito antigas.
De volta à gastronomia, e agora no Porto, a cidade dos tripeiros, das tripas à moda do Porto, do caldo verde, da famosa francesinha e dos papos de anjo. Não só famoso pela sua comida, mas especialmente pela sua beleza e pela receção que dá a toda a gente.
A Veneza Portuguesa, o distrito de Aveiro, representado pela cor amarela, que remete logo aos deliciosos ovos moles! Podemos ainda apreciar a sua Ria e o seu Mar, e comer uma bela caldeirada de enguias e no fim ir às barracas das Tripas e das Bolachas.
Viseu, ouve-se o Mito antigo de Ramiro, visita-se a fortaleza da Cava Viriato, sem esquecer de conhecer o típico Brasão do distrito.
Guarda, ao longe vê-se as terras Serranas, e na estação do Inverno consegue ver-se os cristais de neve a caírem.

Agora, já a descer Portugal chegamos a Coimbra, a cidade medieval com a sua identidade no Brasão, mas particularmente conhecida pela histórica vida académica, a sua Universidade.

Castelo Branco, o distrito dos bordados inspirados na Natureza. Com o lema de "Bordar é Receber", esta cidade produz bordados desde o século XVI, e até aos dias de hoje conseguiram sempre manter as suas tradições e a sua estética.

Já no centro do país, Leiria, também caraterizada pelo seu Brasão, onde conta com muitos elementos da Natureza, os pinheiros, os corvos, as estrelas e as ondas.

Santarém, o distrito das Arcadas, onde se pode ver pela cidade inteira, até mesmo nas casas da população, mas sobretudo nos seus monumentos, no Castelo (Porta de Santiago), na fonte Mourisca ou no Convento de S. Francisco.

Finalmente, a capital de Portugal, Lisboa, o distrito que é separado por uma ponte, onde nela atravessa o rio e o Mar! A sua identidade foi inspirada no Brasão, mas é caracterizada pelos seus elementos principais, as Caravelas, os Corvos e o Mar.

Em Portalegre come-se as Migas com carne de Porco, o Ensopado de Borrego, e para o fim uma Sopa de Cação e de sobremesa, o tradicional Arroz Doce.

Ainda no Centro do país, Setúbal, conhecido pelas suas praias, pela sua água cristalina, pelos seus peixes, que tornam a atividade pesqueira famosa e tudo isto são características do seu Brasão.

Em Évora, finalmente se sabe de onde vem o belo Cozido à Portuguesa, mas para relaxar, no fim come-se a sopa de tomate.

No Sul de Portugal, o distrito de Beja, com a identidade caracterizada pelas sete cores, que representa as sete portas da cidade, a Porta de Mértola, de Aviz, de Évora, de Moura, de Ajustrel, da Corredoura e de São Sisenando.

> O último distrito, Faro, representado pela forma do núcleo histórico do distrito, que aparenta ter uma forma de um coração, e ainda exibido pela cor vermelha, que remete aos corações e à cor da bandeira do concelho.[4]

O Património, como havia sido mencionado antes, possui um valor universal e intangível para todos nós, enquanto sociedade. O projeto e presente investigação, foca-se nas principais características dos distritos portugueses, tendo-se para tal, debruçado nos elementos culturais caraterísticos de cada localidade, sendo estes posteriormente cruzados às suas manifestações formais de representação para uma definição final.
A escolha de uma representação dos municípios, prende-se em cruzar, tratar e reinterpretar um contexto de identidade gráfica, num veículo têxtil normalmente relegado para formas clássicas e presas (usando o brasão ou bandeira do município) e cuja ligação (a história, a sociedade e a cultura) têm no conceito e no desenvolvimento dos produtos contemporâneos produzidos por designers gráficos e de moda.

5.4 Identidade Gráfica dos Municípios

Para uma consolidação das representações foi realizada uma pesquisa sobre o modo de representação de cada distrito (subcapítulo 5.1 e ANEXO B). Isto para se perceber o porquê da escolha dos temas alocados a cada um, como se pode ver em algumas das representações na figura 31.



Figura 31 - Identidade Gráfica dos municípios

[4] Texto usado para o catálogo

Podemos analisar na lista expressa em baixo os elementos predominantes em cada representação de distrito:

1 – Viana do Castelo: coração de Viana e Bordados

2 – Braga: Arco da Porta Nova e a Catedral

3 – Vila Real: Brasão

4 – Bragança: Torre de Menagem e Máscara/Caretos

5 – Porto: Câmara Municipal e os vários símbolos pela cidade

6 – Aveiro: Nome da cidade e câmara municipal (dominó)

7 – Viseu: Referência ao brasão original, 5 torres heráldica da cidade, Referência ao mito de Ramiro, Referência à Cava de Viriato

8 – Guarda: cristal de neve e uma caixa tridimensional

9 – Coimbra: Brasão de Coimbra

10 – Castelo Branco: Bordados

11 – Leiria: Brasão de Leiria

12 – Santarém: Arcadas

13 – Lisboa: O símbolo - a caravela com os corvos, estes também presentes no brasão da cidade.

15 – Setúbal: Os peixes e as barcas

16 – Évora: logótipo amarelo e preto, só com a palavra Évora

17 – Beja: 7 cores 7 portas, O ícone "B"

18 – Faro: a forma do núcleo histórico "Vila Adentro", a forma de coração, as cores presentes na bandeira do concelho

Delimitação dos Elementos Gráficos.

O tema foi assim pensado e repensado, surgindo o subsequente subtema – "a criação de padrões para tecidos, a partir dos símbolos ou das características mais icónicas dos 18 distritos de Portugal Continental". A partir dos vários distritos fez-se uma divisão inicial, procurando criar uma ligação e harmonia no projeto. Este foi um processo dinâmico, de escolhas e introdução de pormenores para a consolidação dos elos de cada grupo, bem como do projeto como um todo.

Inicialmente dividiram-se os distritos por Norte, Centro e Sul do país. Cada uma destas três orientações (composta por 6 distritos cada) representava um tema. A cada um dos 3 grupos, foram associados os temas a aprofundar: Gastronomia, Tradições e Natureza, como se pode ver abaixo.
Distritos do Norte – Gastronomia: 1. Viana do Castelo; 2. Braga; 3. Vila Real; 4. Bragança; 5. Porto; 6. Aveiro.
Distritos do Centro – Tradições: 7. Viseu; 8. Guarda; 9. Coimbra; 10. Castelo Branco; 11. Leiria; 12. Santarém.
Distritos do Sul – Natureza: 13. Lisboa; 14. Portalegre; 15. Setúbal; 16. Évora; 17. Beja; 18. Faro.

Uma posterior investigação sobre cada distrito, revelou que esta divisão geográfica nem sempre se associava com o tema inicialmente proposto. A validade dos temas viu-se corroborada, mas não dependendo da sua localização. Nesta fase de análise da cultura e tradições associadas a cada um, concluiu-se que os distritos pertenciam a diferentes temas independentemente das localizações a Norte, Centro ou Sul do país. Procedeu-se a uma redefinição, tendo agora como foco o tema e não o local, como se pode ver de seguida.

Gastronomia:
3 - Vila Real – Brasão; Cabrito Assado com Arroz de Forno; Tripas ao Molho; Bola de Carne; Pastéis de Toucinho; Ganchas.
5 – Porto – Tripas à Moda do Porto; Caldo Verde; Francesinha; Papos de Anjo.
6 – Aveiro – Ovos Moles; Fios de Ovos; Caldeirada de Enguias; Tripas e Bolacha de Aveiro.
14 – Portalegre – Migas com Carne de Porco; Ensopado de Borrego; Sopa de Cação; Arroz Doce.
15 – Setúbal – Os peixes; A Água; Brasão; Castelo; Barcas c/Velame Amarrado; Peixes; 2 Cruzes; Vieira; Ondas Verdes; Atividade Pesqueira.
16 – Évora – Cozido à Portuguesa; Sopa de Tomate Ovos e Amêndoas.

Tradições:

1 - Viana do Castelo – Coração de Viana; Lendas de Viana do Castelo; Bordados de Viana.

2 – Braga – Símbolos da cidade: Arco da Porta Nova; Catedral - Estilo Romano e Barroco; Casas do século XVIII.

4 – Bragança – Torre da menagem; Três Ameias (Três portas do castelo: Porta do Sol; Porta da Traição; Porta do Poço Rei); Caretos – Máscara.

7 – Viseu – Mito do Ramiro; Cava Viriato; Brasão - 5 Torres Heráldica.

9 – Coimbra – Brasão de Coimbra; Taça de Ouro; Serpa Alada; Leão; Busto de uma Mulher Coroada; Dois Escudetes Antigos das Quinas.

10 - Castelo Branco – Bordados da Cidade (Bordar e Receber); Elementos da Natureza - Flores, Folhas, Pássaros.

12 – Santarém – Arcadas, Castelo de Santarém; Porta de Santiago; Fonte Mourisca; Convento S. Francisco.

17 – Beja – Letra B - Sete Cores - Sete Portas; Porta de Mértola; Porta de Aviz; Porta de Évora; Porta de Moura; Porta de Ajustrel; Porta da Corredoura; Porta de São Sinsenando.

Natureza:

8 – Guarda – Cristal de Neve; Terras Serranas; Caixa Tridimensional Cromática.

11 – Leiria – Castelo Vermelho; 2 Pinheiros Verdes; 2 Corvos Pretos; 2 Estrelas de 8 Raios; 3 Ondas.

13 – Lisboa – Caravela; Corvos; Mar; Brasão.

18 – Faro – Forma do Núcleo Histórico “Vila Adentro”; Cores - Bandeira do Concelho; Forma Coração; União; Valorização; Autenticidade; Paixão.

De seguida pensou-se também em alguns símbolos que representassem os distritos, mas que ao mesmo tempo fossem complementos para os padrões. Inicialmente fez-se 18 símbolos para os 18 distritos (ver figura 32, grupo 1, na página seguinte), mas acabou por se perceber que alguns se perdiam, e que não davam o efeito surpresa que se queria. Pode ver-se na figura 32, um primeiro grupo com os 18 símbolos e um segundo grupo com os símbolos finais que foram mantidos.

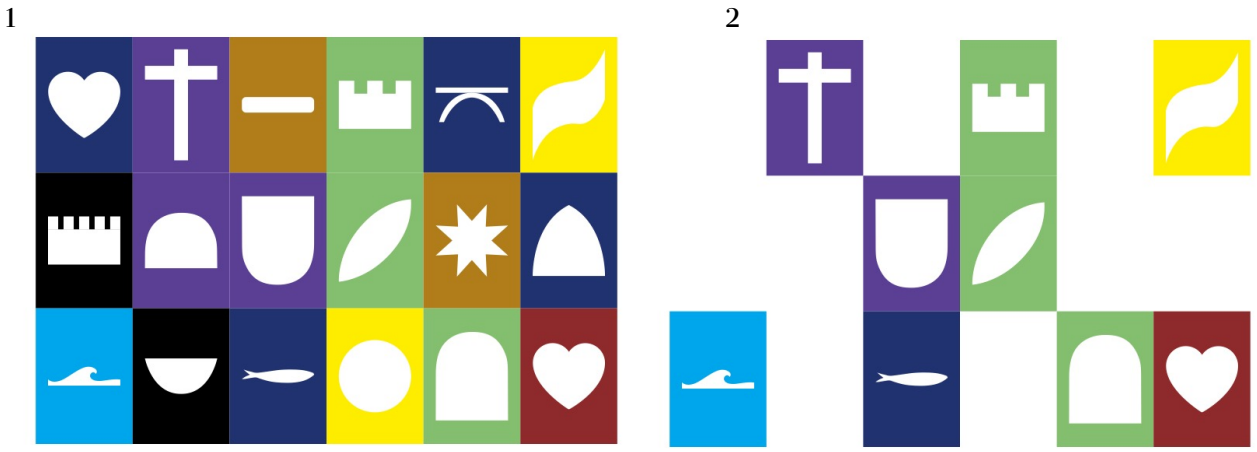


Figura 32 - Símbolos para as entradas dos distritos

Outro desafio que houve foi conseguir aludir na indicação os distritos, qual o seu tema (Tradições, Gastronomia e Natureza). Optou-se por atribuir as cores da bandeira nacional a cada um dos temas, juntamente com o símbolo de uma quina (ver figura 33). Na figura 34 podemos ver a evolução da composição que indica cada tema e a sua associação ao símbolo e cor. A terceira página, da figura 34, apresenta o resultado final da representação.



Figura 33 - Quinas do Brasão e a Forma do mesmo

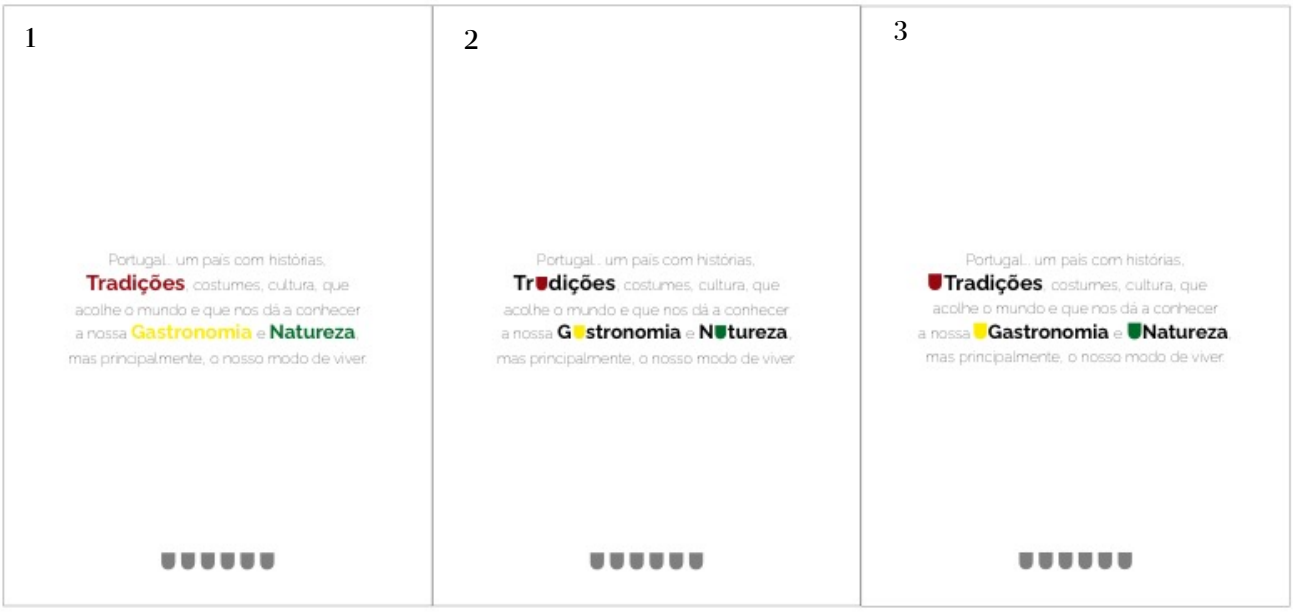


Figura 34 - Texto, Símbolos e cores

Na figura 35, podemos ver dois testes para as páginas de entrada dos distritos. Inicialmente recorreu-se a fotografias das cidades dos distritos, cuja cor monotónica aludia também para o tema. Concluiu-se que esta solução não apresentava uma ligação coerente com as os padrões e linguagem que se aplicava no restante catálogo. Na página 2, como se ver em baixo na figura 35, foram de novo assumidos o símbolo gráfico e a cor do tema. Esta solução permite criar intervalos mais sóbrios, pois o catálogo já tem imensa cor com as ilustrações dos padrões e ainda é uma forma de se perceber de maneira fácil a que tema cada distrito se refere.



Figura 35 - Entradas dos distritos

5.5 Criação de um padrão para cada distrito

As cores dos temas são evidentes nos separadores dos distritos, tendo sido visível, pela pesquisa que cada distrito, que estes teriam na sua composição cores próprias. Como os padrões não se deviam desvincular das opções cromáticas próprias da região.

Assim sendo, foi associado à concretização das ilustrações de cada tema, materiais e técnicas idênticas, recorrendo à pintura em guache, às aguarelas líquidas e em marcadores, todos estes materiais criando composições orgânicas e livres e muitas delas, originando cores a partir dos tons primários. Na Gastronomia concebeu-se os padrões com escrita caligráfica dos alimentos ou das receitas - **caligrafia com as palavras das comidas;** As Tradições partem de representações simbólicas e elementos

típicos - **elementos típicos das tradições do distrito.** Por fim, na Natureza as representações focam-se em formas abstratas - **elementos abstratos da natureza presente do distrito.** Cada padrão foi concretizado, tendo em linha de conta a inspiração dos elementos estudados e anteriormente referidos. Podemos ver que cada tema possui agora uma cor associada ao nome do distrito, bem como uma ligação visual ao método de representação do padrão.

As primeiras ilustrações (ver figura 36, ver em maior escala no ANEXO E), foram feitas com diferentes materiais e técnicas, no entanto conseguiu perceber-se o que estava e não estava a resultar. Para uma experiência inicial, fez-se uma seleção de alguns distritos, com as melhores ilustrações e posteriormente fez se mais versões destes, como se pode ver na figura 37.



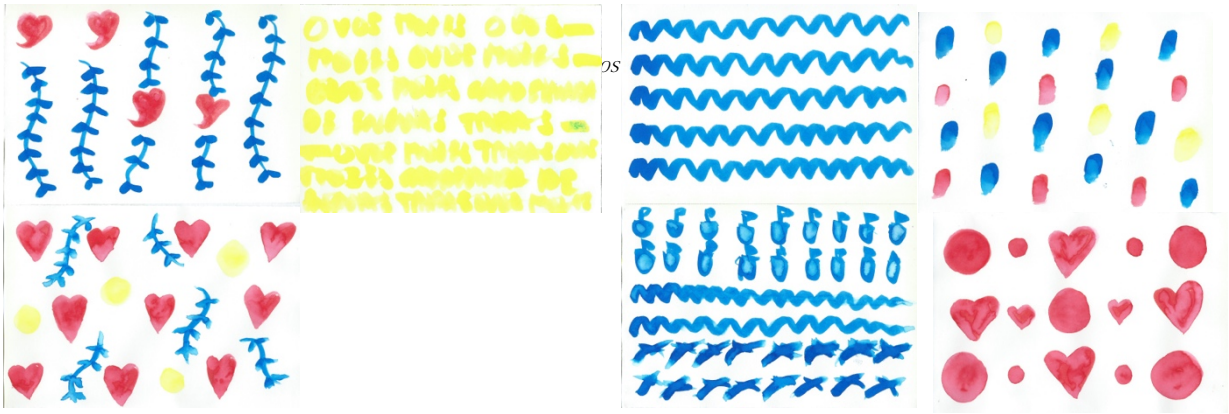


Figura 37 - Segundas Ilustrações

Depois destas segundas ilustrações, procedeu-se à sua digitalização e tratamento das mesmas no Adobe Illustrator. Realizou-se então a vetorização das formas e a conversão das suas cores para Pantones (ver figura 38).



Figura 38 - Ilustrações Vetorizadas

Nesta transposição para vetor e pantone concluiu-se que a forma ficava fragilizada. Existia um esmagamento de volumes e pormenores que estratificava os padrões, ao mesmo tempo retirando riqueza cromática. As vantagens da vectorização não resultam em todos, e a escolha de PANTONES idênticos acabava por deixar a essência da ilustração manual perdida.

Fez-se ainda uma pequena amostragem de uma t-*shirt* (ver figura 39) para se perceber se os padrões eram comerciais ou não.



Figura 39 - Experiências em desenho técnico

O resultado destes testes permitiu concluir que a opção de pantones e a vetorização não eram caminhos ideais para a concretização do projeto. Propusemos-mos então fazer novas ilustrações, com técnicas e materiais idênticos, para criar uma ligação entre eles e harmonizar a publicação. As próximas ilustrações, como se pode ver na figura 40, são muito próximas das finais. No entanto, foi necessária maior experimentação. Para cada versão dos distritos foi testada a escala e conjugação, afinando a distância entre os elementos. Foi igualmente testado se os padrões ficariam bem em fundo de cor (ver figura 41). Para finalizar procedeu-se ao tratamento em Adobe Photoshop de cada padrão (tirando a cor de fundo de e fazendo ajustes de algumas cores para a correta impressão) e em Adobe Illustrator, criando padrões com recurso a caminhos e as grelhas de padrão (ver figura 42).



Figura 40 - Ilustrações Digitalizadas sem tratamento

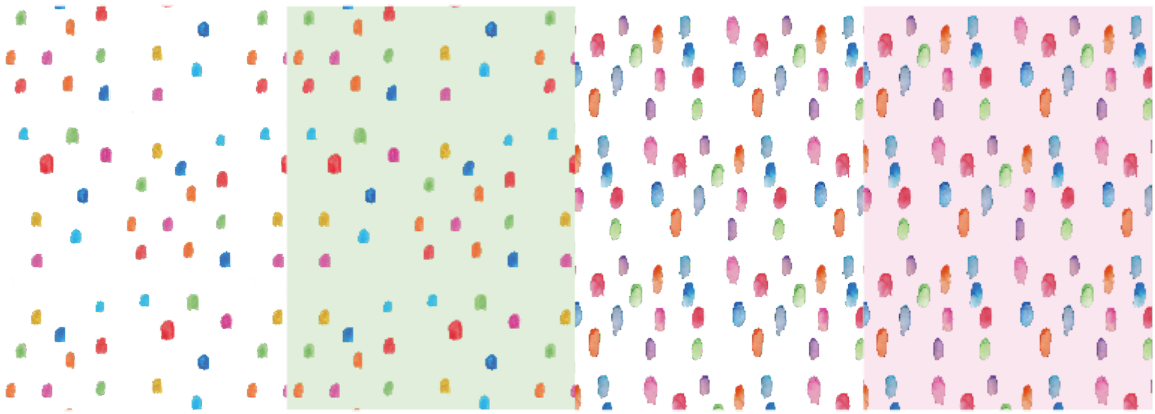


Figura 41 - Padrões com fundo de cor

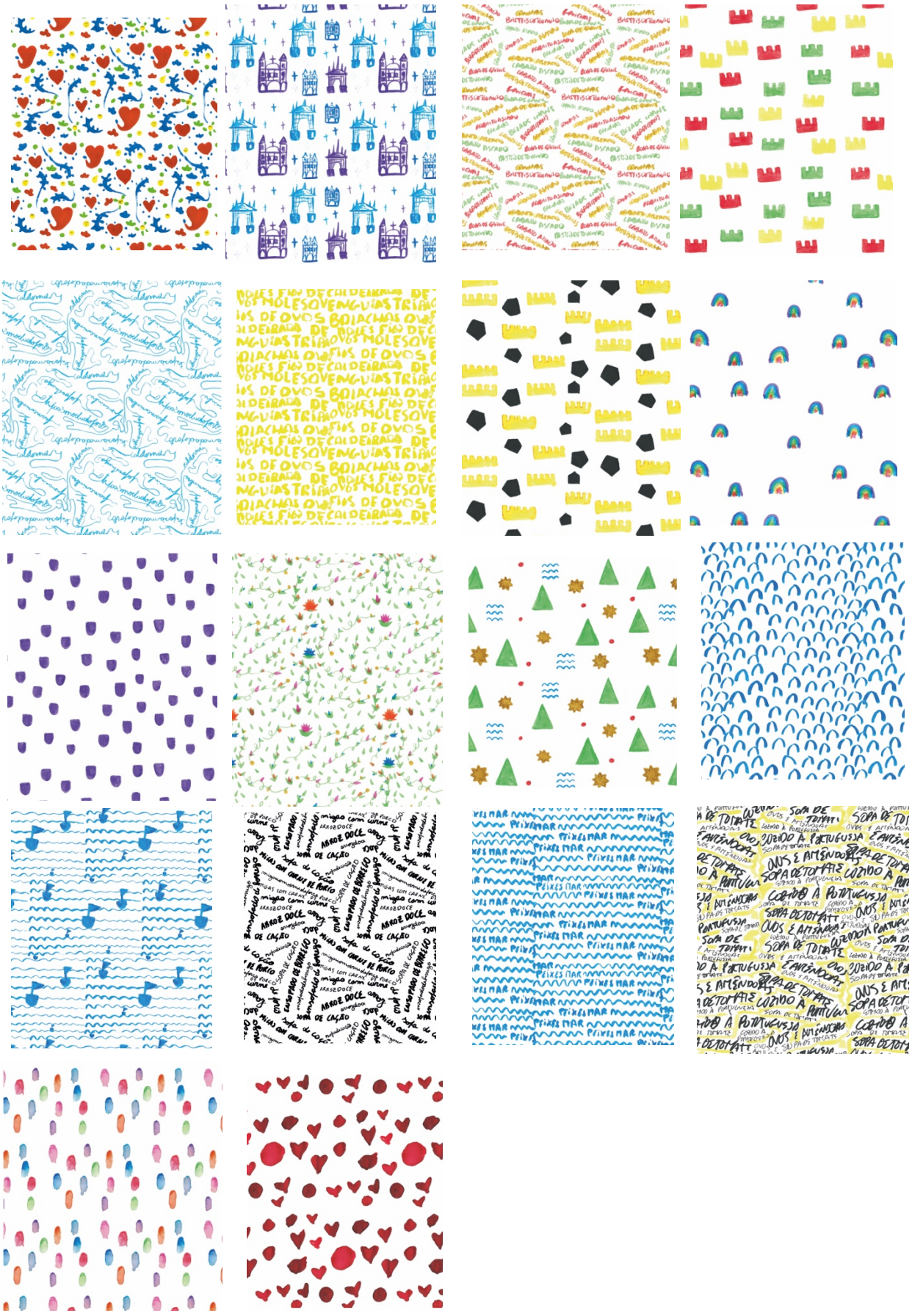


Figura 42 - Padrões Finais com tratamento no photoshop e no illustrator

5.6 Testes nos tecidos

No primeiro teste nos tecidos foi possível detetar acertos e correções (ver figura 43). Como as estampagens dos mesmo foram feitas com ilustrações não tratadas, por mais que o fundo fosse branco, a impressão do padrão queima o tecido o que o deixa amarelo. Ao mesmo tempo, algumas cores mais luminosas ou contrastantes no monitor, ficaram alteradas na impressão. Foi necessário o tratamento das ilustrações no Photoshop, onde, como já foi dito anteriormente, foi retirado o fundo branco e se acertaram certas cores. Já no Illustrator foram posteriormente criados os padrões, gravados em PNG para a gráfica, e a estampagem foi feita corretamente, como se pode ver na figura 44.

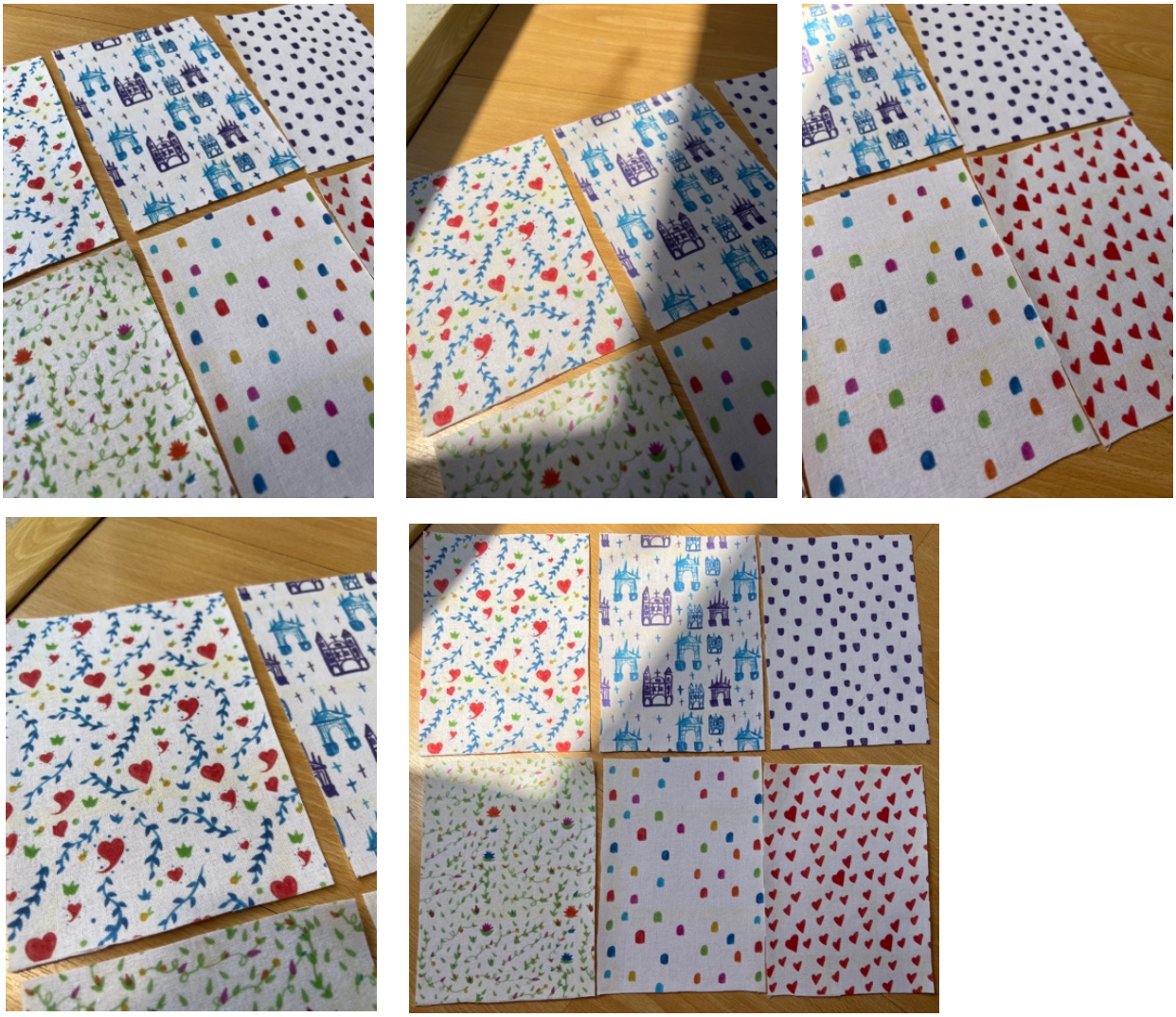


Figura 43 – Primeiros testes nos tecidos







Figura 44 - Tecidos Finais

5.7 Protótipos

A produção do catálogo exigiu um processo de experimentação, antes da concretização do objeto final. À medida que se evoluía na concretização dos padrões, eram criadas versões impressas do catálogo. Realizaram-se protótipos (ver figura 45) com impressões reais e encadernações (ver figuras 46 e 47), para se perceber os seus resultados.



Figura 45 - Primeiro Protótipo

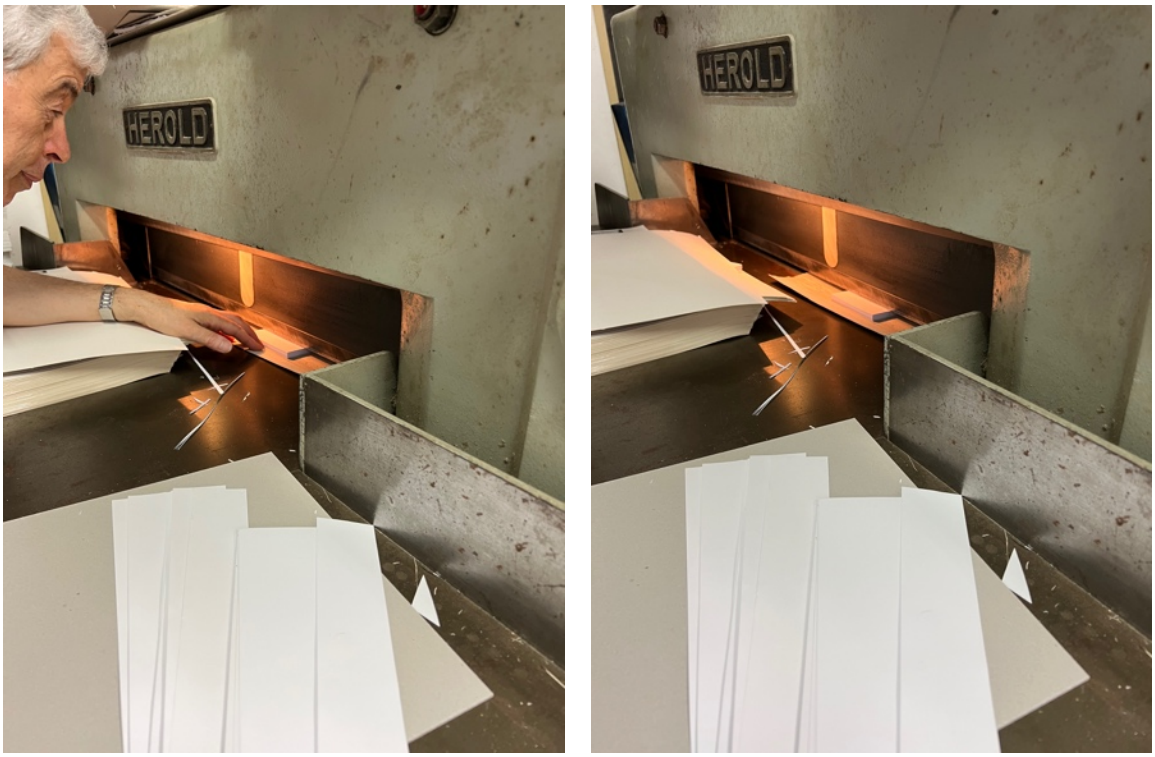


Figura 46 - Produção do segundo Protótipo (corte na guilhotina)



Figura 47 - Segundo Protótipo

A capa constituiu a última parte do trabalho. Após alguns estudos, optou-se por uma capa preta de modo a contrastar com o interior e decalcou-se só em relevo os símbolos das quinas que existem no catálogo (ver figura 48). Estes decalques foram produzidos manualmente numa molográfica, sendo posteriormente levados ao encadernador para ele fazer o decalque. De realçar que este projeto sempre priorizou o trabalho manual, para ir de encontro a todo o seu processo e ideais. Ao mesmo tempo, procurou-se neste processo a valorização da produção nacional na sua concretização.

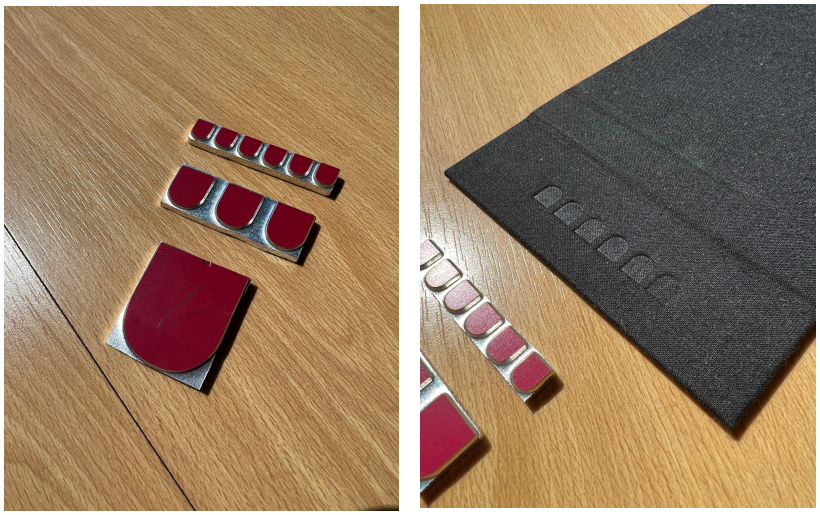


Figura 48 - Decalques

Por fim, para a produção de algumas peças de vestuário, fez-se a impressão digital por sublimação de alguns dos padrões (ver figura 49) em tecidos diferentes (licra, turco, *minimate* e cetim), para se compreender se os padrões funcionavam em diferentes texturas e se resultavam em peças de vestuário. Ao mesmo tempo, por forma a validar o potencial de divulgação e difusão que pode estar associado ao têxtil e produtos dele derivados.



Figura 49 - Tecidos Impressos

6. Objetos Finais

Apresentamos agora os objetos finais, que consagram os resultados da investigação e projeto, tanto no catálogo como nas peças confecionadas, como podemos ver nas figuras abaixo.

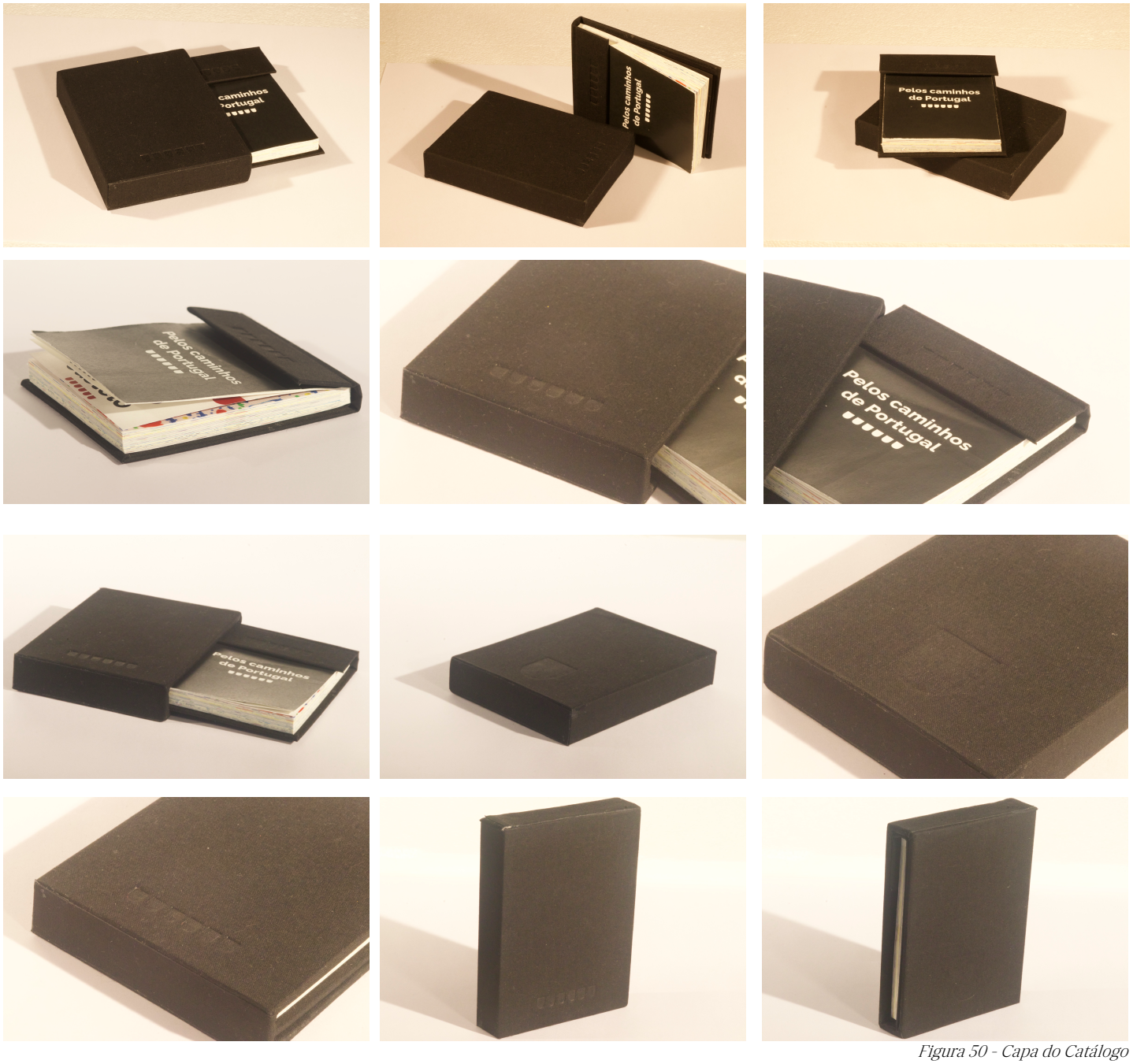


Figura 50 - Capa do Catálogo



Figura 51 - Interior do Catálogo

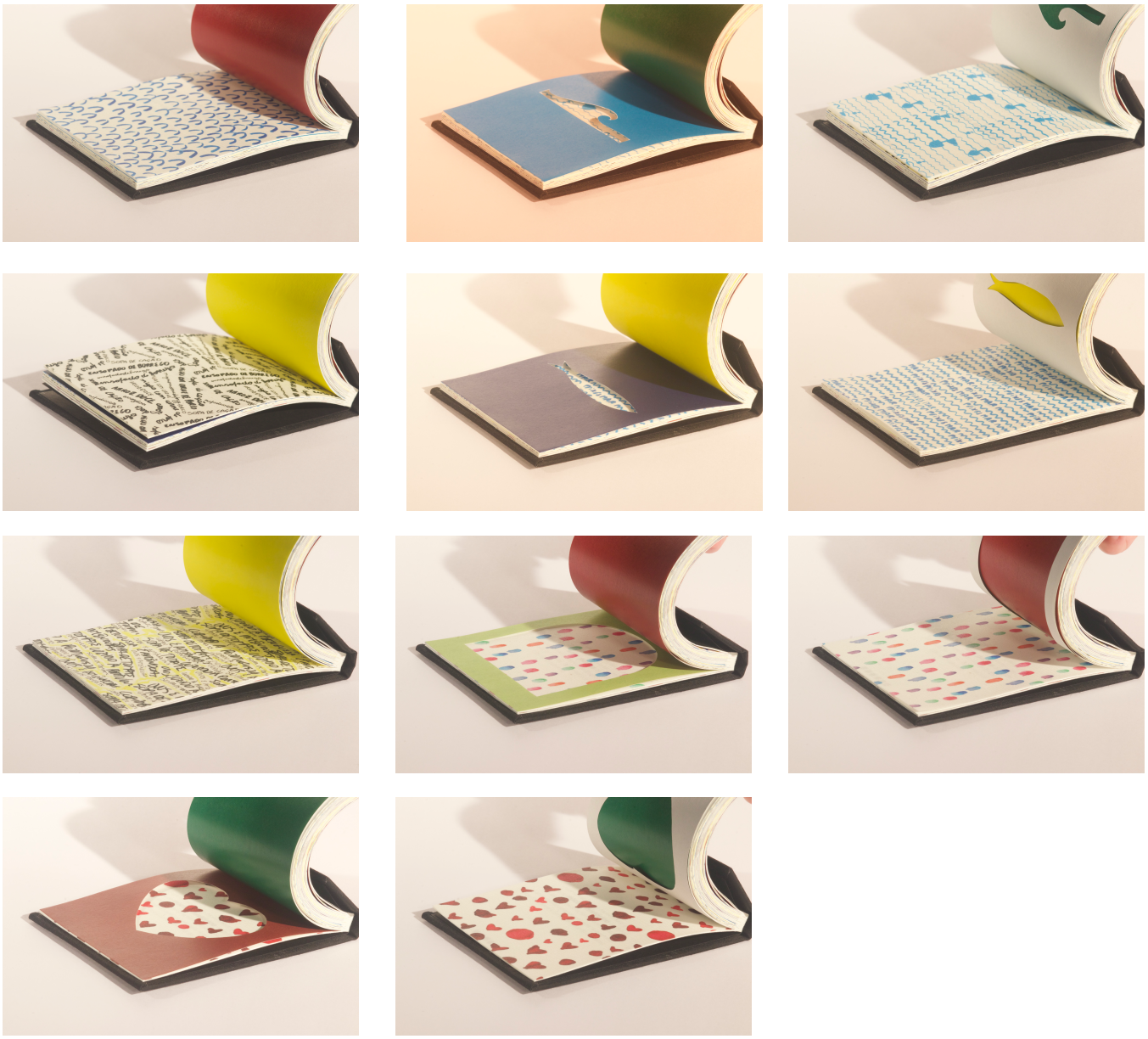


Figura 52 - Interior do Catálogo



Figura 53 - Pormenores



Figura 54 - Peças de Vestuário



Figura 55 - Peças de Vestuário



Figura 56 - Peças de Vestuário

CONCLUSÃO

Considerações Finais

O projeto, Portugal em padrões de tecido: Contributo do design gráfico na comunicação têxtil, desenvolveu-se como o intuito de investigar como um designer gráfico consegue colaborar com a indústria têxtil, ao mesmo tempo que se estudaram todas as possibilidades de elaboração que o designer gráfico tem ao laborar com a tecnologia de impressão digital têxtil, sempre com um posicionamento criativo e ao mesmo tempo coletivo. Embora se soubesse, mais ou menos, como iria ser o processo e de como iria ficar o resultado, o percurso tornou-se ele cumpridor das conclusões recolhidas ao longo da investigação e da elaboração do projeto prático. A forma de como um estudo teórico se passa para um desenho no papel e depois se passa para a impressão em tecido, mostrou-se que existem várias hipóteses na construção da identidade do designer e no seu propósito perante a sociedade.

Pode ainda concluir-se que a impressão digital têxtil, seja ela feita com outras técnicas, hoje em dia, oferece uma oportunidade mais acessível, do que anteriormente, ao designer ou até mesmo ao consumidor, de explorar as várias componentes visuais. Apesar disso, o desenvolvimento de metodologias criativas perante a tecnologia da impressão digital e o *print-on-demand* é, entretanto positivo, pois como é demonstrado no trabalho prático, que foram feitos desenhos manuais com formas livres sendo posteriormente digitalizadas e tratados em *software*, fazendo vários testes, mas finalizando com a impressão em tecido, tendo tido um resultado criativo e gratificante.

Os objetivos foram todos executados. Foi possível identificar e produzir conceitos de padrão na sua associação à identidade gráfica e cultural dos municípios, fazendo padrões com diferentes composições, desenvolvendo assim, o projeto de design gráfico de reinterpretação dos símbolos/ histórias/ costumes/ tradições nacionais aplicando no têxtil. Compreender o desenvolvimento histórico da indústria têxtil e entender os diferentes processos de impressão têxtil, nomeadamente a impressão digital, realizando um estado da arte consistente e preciso. Posteriormente, depois desta pesquisa, relacionou-se a impressão têxtil e o design gráfico na divulgação da identidade portuguesa, criando um contributo entre estas duas áreas, dando exemplos

de diferentes artistas e designers que já o fizeram, fazendo então uma análise de casos de estudo de padrões. Por fim, o objetivo final foi desenvolver um projeto que concebesse estratégias de promoção do país, com recurso ao design de têxtil e design gráfico, dentro e fora de Portugal, que foi cumprido e concebido.

Limitações do Estudo

Encontrou-se algumas dificuldades na impressão digital, pois ainda é difícil encontrar empresas em Portugal que produzam em poucas quantidades. Ainda dificulta mais, pelo facto de o projeto ter pensado em usar tecidos típicos portugueses, de origem natural, no entanto a impressão nestes era só possível ter sido feita em grandes quantidades, e a nível de custos iria ser bastante elevado. Mesmo assim a impressão concretizou-se e conseguiu-se arranjar soluções para estas duas dificuldades.

Projetos Futuros

O projeto deu origem a um catálogo e a peças de vestuário. Ao longo de toda a investigação, surgiram algumas ideias futuras, no entanto algumas destas ideias futuras já foram concretizadas, as peças de roupa foram uma delas. Outra perspetiva de futura é conseguir uma ligação entre o catálogo e as autarquias portuguesas, que foi de onde veio toda a inspiração. Ainda assim, uma aspiração futura é trabalhar na área da produção de padrões para têxteis, que também é neste momento concretizada, o que ajudou imenso na produção do projeto, visto que já há uma experiência na área, então facilitou todas as dificuldades que possa ter havido.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

100 Ideas that Changed Graphic Design by Steven HellerVeronique Vienne. (sem data). Fruugo. Obtido 19 de Junho de 2022, de https://www.fruugo.pt/100-ideias-que-mudaram-o-design-grafico-por-steven-hellerveronique-vienne/p-40316593-82285219?language=pt&ac=ProductCasterAPI&gclid=EAIaIQobChMIsZ_6n_a5-AIV0QIGAB1KfwKzEAQYAiABEgJ7r_D_BwE

A evolução das impressoras têxteis digitais de alta produção e da impressão de passagem única—FESPA | Screen, Digital, Textile Printing Exhibitions, Events and Associations. (sem data). Obtido 2 de Agosto de 2022, de https://www.fespa.com/pt/meios-de-comunicacao/caracteristicas/a-evolucao-das-impressoras-texteis-digitais-de-alta-producao-e-da-impressao-de-passagem-unica

A importância da personalização do tecido. (2017, Outubro 19). JB Dublagem. https://jbdublagem.com.br/blog/importancia-da-personalizacao-do-tecido/

A Incrível História Da Cidade De Lisboa. (2018, Novembro 2). Collegiate - PT. https://www.collegiate-ac.pt/noticias-para-estudantes/a-incrivel-historia-da-cidade-de-lisboa/

Ana Pires, Caderno de Especificações do Bordado de Viana do Castelo, Câmara Municipal de Viana do Castelo, 2006

A verdadeira receita dos ovos moles de Aveiro. (2017, Junho 11). À Moda do Flávio Furtado - Site e Blog de Receitas & Lifestyle. https://amodadoflavio.pt/2017/06/receita-dos-ovos-moles/

admin. (2014, Janeiro 14). Receita da Tripa Doce de Aveiro. Aveiro Lovers. http://www.aveirolovers.pt/receita-da-tripa-doce-de-aveiro/

ALGODÃO PODE RELANÇAR ESPERANÇA NO ALENTEJO. (sem data). Obtido 10 de Setembro de 2022, de https://www.cmjornal.pt/economia/detalhe/algodao-pode-relancar-esperanca-no-alentejo

Andrea Côrtes. (2019, Abril 29). Mapa de Portugal: Entenda como o país é dividido. Euro Dicas. https://www.eurodicas.com.br/mapa-de-portugal/

Anni Albers | MoMA. (sem data). The Museum of Modern Art. Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.moma.org/artists/96

Apresentação—Câmara Municipal de Viana do Castelo. (sem data). Apresentação - Câmara Municipal de Viana do Castelo. Obtido 18 de Janeiro de 2022, de http://www.cm-viana-castelo.pt/pt/apresentacao

Art Nouveau. (2016, Abril 13). Historia das Artes. https://www.historiadasartes.com/nomundo/arte-seculo-20/art-noveau/

Arte Pré-Histórica. (2015, Outubro 25). Historia das Artes. https://www.historiadasartes.com/nomundo/arte-na-antiguidade/pre-historia/

Arte Pré-Histórica | Historia das Artes. (sem data). Obtido 18 de Junho de 2022, de https://www.historiadasartes.com/nomundo/arte-na-antiguidade/pre-historia/

Artes Menores. (sem data). Antígona. Obtido 10 de Setembro de 2022, de https://antigona.pt/products/artes-menores

às 6:39, P. por R. de P. L. em 12 fevereiro 2016, & blog, E. (sem data). História da Tecelagem. Obtido 13 de Agosto de 2022, de http://textileindustry.ning.com/profiles/blogs/hist-ria-da-tecelagem

Audaces. (2020, Novembro 24). Indústria têxtil: Matérias-primas podem ser naturais e químicas? Audaces. https://audaces.com/industria-textil-materias-primas-pode-ser-natural-ou-quimica/

Autarquia360. (sem data-a). Das origens à atualidade. Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.cm-faro.pt/pt/menu/78/faro-na-historia.aspx

Autarquia360. (sem data-b). Site Autárquico—Câmara Municipal de Faro. Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.cm-faro.pt/pt/Default.aspx

Autarquia360. (sem data-c). Site Autárquico—Câmara Municipal de Faro Heráldica. Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.cm-faro.pt/pt/menu/16/heraldica.aspx

Aveiro. (sem data). Obtido 18 de Janeiro de 2022, de http://www.cm-aveiro.pt/municipio/historia/aveiro

Batik Pesisir—Livro—WOOK. (sem data). Obtido 13 de Agosto de 2022, de https://www.wook.pt/livro/batik-pesisir-helen-ishwara/22125038

Beatriz_Loureiro_Moreira O design gráfico e a indústria têxtil num contexto contemporâneo de proximidade. (2019).

Biography – Charles & Ray. (sem data). Eames Office. Obtido 19 de Junho de 2022, de https://www.eamesoffice.com/about/biography/

Bordado de Castelo Branco. (sem data). Município de Castelo Branco. Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.cm-castelobranco.pt/municipe/bordado-de-castelo-branco/

bordados de viana—A Origem do Bordado de Viana | coisasdeviana. (sem data). Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://coisasdeviana.pt/origem-do-bordado-de-viana

Bordados e Rendas de Portugal, M. M. de S. Calvet de Magalhães—Livro—Bertrand. (sem data). Obtido 19 de Junho de 2022, de https://www.bertrand.pt/livro/bordados-e-rendas-de-portugal-m-m-de-s-calvet-de-magalhaes/85563

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

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

BR, F. com. (sem data). Porto: Cidade com moda cria as bases de sua identidade. FashionNetwork.com. Obtido 21 de Maio de 2021, de https://br.fashionnetwork.com/news/porto-cidade-com-moda-cria-as-bases-de-sua-identidade,335684.html

Braga, W. (2016, Julho 17). Arco da Porta Nova. We Braga. https://webraga.pt/visitar/monumentos/arco-da-porta-nova/

Brasão e Hino de Setúbal. (sem data). Município de Setúbal. Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.mun-setubal.pt/brasao-e-hino/

Breve Panorâmica Histórica. (sem data). Obtido 18 de Janeiro de 2022, de http://www.cm-braganca.pt/municipio/sobre-braganca/breve-panoramica-historica

Cabrito assado com arroz de forno (Amigos do Chefe Silva – 4)—Jornal Sabores. (sem data). Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://jornalsabores.com/cabrito-assado-com-arroz-de-forno-amigos-do-chefe-silva-4/

Caldeirada de Enguias à Moda de Aveiro. (2010, Dezembro 29). Mais Receitas - Cozinhar é fácil. https://www.maisreceitas.com/caldeirada-de-enguias-oda-de-aveiro/

Caldo verde à moda do Porto. (sem data). Receitas - Cozinhar Sem Stress. Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.cozinharsemstress.pt/cozinhar/receitas/caldo-verde-a-moda-do-porto/

Calza, M. U. (2015). A identidade visual no projeto gráfico de revistas de moda. https://lume.ufrgs.br/handle/10183/115890

Câmara Municipal. (sem data). Câmara Municipal de Bragança. Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.cm-braganca.pt/

Câmara Municipal de Aveiro. (sem data). Câmara Municipal de Aveiro. Obtido 18 de Janeiro de 2022, de http://www.cm-aveiro.pt/

Câmara Municipal de Braga. (sem data). Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.cm-braga.pt/pt

Câmara Municipal de Leiria. (sem data). Câmara Municipal de Leiria. Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.cm-leiria.pt/

Câmara Municipal de Viana do Castelo. (sem data). Câmara Municipal de Viana do Castelo. Obtido 18 de Janeiro de 2022, de http://www.cm-viana-castelo.pt/

Caretos—Portugal Num Mapa. (sem data). Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.portugalnummapa.com/caretos/

Casa das Cristas | A Crista de Galo. (sem data). Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://casadascristas.pt/a-crista-de-galo/

Castelo de Bragança: Um dos mais bem preservados castelos portugueses. (2018, Outubro 15). A. Montesinho. https://amontesinho.pt/braganca/castelo-de-braganca/

Castelo de Santarém—Santarém—OGuia. (sem data). Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.guiadacidade.pt/en/poi-castelo-de-santarem-14758

Catedral de Braga – Sé de Braga. (sem data). Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://se-braga.pt/catedral-de-santa-maria-de-braga/

Catia_ferreira_MMD_2019.pdf. (sem data).

Chataignier, G. (2008). Estilo: A moda na pós-modernidade. dObra[s] – revista da Associação Brasileira de Estudos de Pesquisas em Moda, 2(4), 17–20. https://doi.org/10.26563/dobras.v2i4.322

Cidade de Beja | Portal Código Postal. (sem data). Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://codigopostal.ciberforma.pt/cidades/beja/

COM_SandrinaTeixeira_2013.pdf. (sem data).

Comunicação (www.bizview.pt), B.-S. e. (sem data). Neolar. Neolar. Obtido 3 de Junho de 2021, de https://neolar.com

Convento de S. Francisco—Município de Santarém. (sem data). Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.cm-santarem.pt/descobrir-santarem/o-que-visitar/item/1183-convento-de-s-francisco

Das Coisas Nascem Coisas—Livro—WOOK. (sem data). Obtido 19 de Junho de 2022, de https://www.wook.pt/livro/das-coisas-nascem-coisas-bruno-munari/42971

Day, L. F. (1999). Pattern Design. Courier Corporation.

Departamento de Engenharia Têxtil. (sem data). Obtido 18 de Janeiro de 2022, de http://www.det.uminho.pt/pt-PT/geral/historia/

Design: a Study in (unusual) Interaction. in Rebelo, F., Soares, M. (Eds.) Advances in Ergonomics in Design. Advances in Intelligent Systems and Computing, 485, 801–810.

Design de Padrões Criação, Metodologia e Implementação de Padrões em Tecido Renata Matias Paulo Covilhã, junho de 2016

"Design de padrões ilustrados". Um curso on-line de Ilustração e Design de Ana Sanfelippo. (sem data). Domestika. Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.domestika.org/pt/courses/493-design-de-padroes-ilustrados

Design em portugal. (sem data). história do design. Obtido 21 de Maio de 2021, de https://historiadesign.wordpress.com/category/design-em-portugal/

Design Português 1960—1979—Victor M. Almeida—Compra Livros na Fnac.pt. (sem data). Obtido 19 de Junho de 2022, de https://www.fnac.pt/Design-Portugues-1960-1979-Victor-M-Almeida/a942312

Designers Portugueses: Jorge Silva—Vários—Compra Livros na Fnac.pt. (sem data). Obtido 19 de Junho de 2022, de https://www.fnac.pt/Designers-Portugueses-Jorge-Silva-Varios/a1118111

Discacciati, J. (2018, Dezembro 13). Distritos de Portugal: Quais são e quais as principais cidades de cada um. Euro Dicas. https://www.eurodicas.com.br/distritos-de-portugal/

Doe, T. (2013). The Print Revolution Groundbreaking Textile Design in the Digital Age. 1oedição. London: Goodman.

Economist, T. (2016, Dezembro 22). The curious history of the clothespeg. Medium. https://medium.economist.com/the-curious-history-of-the-clothespeg-3f8615519c61

Enquadramento histórico. (sem data). Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.cm-leiria.pt/pages/405

Entenda a Diferença entre Impressão Digital em Tecido e Sublimação | Bárions Produções. (sem data). Obtido 10 de Setembro de 2022, de https://www.barions.com.br/entenda-a-diferenca-entre-impressao-digital-em-tecido-e-sublimacao

Estórias e histórias do património cultural do Minho by CIED Minho—Issuu. (sem data). Obtido 17 de Novembro de 2021, de https://issuu.com/ciedbarcelos/docs/cied_minho_aepc_ebook

Faísca, F. (sem data). Sobre. Filipe Faisca. Obtido 21 de Maio de 2021, de https://filipefaisca.com/sobre/

FBAUP - Da arte trágica à concepção Beuysiana de arte. (sem data). Obtido 2 de Agosto de 2022, de https://sigarra.up.pt/fbaup/pt/pub_geral.pub_view?pi_pub_base_id=23835

Ferreira, C. S. S. (2019). Análise das estratégias de e-commerce das marcas/designers de moda de luxo portuguesas. https://recipp.ipp.pt/handle/10400.22/15971

Ferreira, P. R. (sem data). Uma visão provocatória da identidade portuguesa. Observador. Obtido 21 de Maio de 2021, de https://observador.pt/opiniao/uma-visao-provocatoria-da-identidade-portuguesa/

Fonte das Figueiras "Fonte Mourisca"—Município de Santarém. (sem data). Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.cm-santarem.pt/descobrir-santarem/o-que-visitar/patrimonio/item/1184-fonte-das-figueiras-vulgarmente-conhecida-por-fonte-mourisca

Fraga, L. A. de. (1992). Reflexões sobre a Identidade Nacional. https://repositorio.ual.pt/handle/11144/614

Francesinha à Moda do Porto. (sem data). Terra Nostra. Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.terra-nostra.pt/receita/francesinha-moda-do-porto

Garcia, C. (2020, Julho 29). A importância dos tecidos para o desenvolvimento da sociedade | Parte 1. Carol Garcia | Bureau de Estilo. https://www.bureaudeestilo.com/comportamento/a-importancia-dos-tecidos-para-o-desenvolvimento-da-sociedade-parte-1/

GASTRONOMIA DE VILA REAL – CULTURA TRANSMONTANA - Clínica Médica Avançada. (2019, Maio 10). https://clinica-avancada.pt/gastronomia-vila-real-cultura-transmontana/

Gastronomia: Papos de Anjo. (sem data). Obtido 6 de Setembro de 2022, de https://tampf.blogs.sapo.pt/10844.html

Geographic, N. (sem data). Cava de Viriato: Mistério há um milénio. Obtido 6 de Setembro de 2022, de https://nationalgeographic.pt/viagens/113-grandes-reportagens/2654-cava-de-viriato-misterio-ha-um-milenio

gestor. (2018, Agosto 28). O ciclo do linho | Saberes tradicionais. Folclore.PT. https://folclore.pt/ciclo-linho-saberes-tradicionais/

Guerreiro, M. S. da S. (2014). Padrões de Gustav Klimt: Uma experiência matemática no pré-escolar. https://sapientia.ualg.pt/handle/10400.1/8221

Hess, J., Pasztorek, S., & Bettoni, R. (sem data). Design Grafico Para Moda. ROSARI.

História. (sem data). Município de Castelo Branco. Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.cm-castelobranco.pt/municipe/bordado-de-castelo-branco/historia/

História da fundação de Castelo Branco. (sem data). Município de Castelo Branco. Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.cm-castelobranco.pt/municipe/castelo-branco/historia-da-fundacao-de-castelo-branco/

História, numa página. (sem data). Município de Setúbal. Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.mun-setubal.pt/historia/

História—Município de Santarém. (sem data). Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.cm-santarem.pt/o-municipio/caraterizacao-santarem/historia-santarem

HMMC, www mun-guarda pt-. (sem data). Município da Guarda. Município da Guarda. Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.mun-guarda.pt/

Hollis, R. 1997. Graphic Design: a Concise History. London,

Home. (sem data). Portal Institucional. Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.cm-evora.pt/

Home //. (sem data). Obtido 3 de Junho de 2021, de https://www.ladystendal.pt/

hugopereira. (sem data). Bola de carne—Especialidade de Vila Real. Associação Cozinheiros Profissionais Portugal. Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.acpp.pt/acervo-mlm-tras-os-montes-e-alto-douro/90-bolas-folares-e-paes/2526-bola-de-carne-especialidade-de-vila-real

Impressão Direta ou Sublimação? Descubra a diferença entre estes dois processos dentro da impressão digital têxtil. (2021, Setembro 29). Febratex Group. https://fcem.com.br/noticias/impressao-direta-ou-sublimacao-descubra-a-diferenca-entre-estes-dois-processos-dentro-da-impressao-digital-textil/

Infopédia. Arte Déco. [Em linha] 2015. [sem data] Disponível em: http://www.infopedia.pt/$arte-deco.

Infopédia. Belle Époque. [Em linha] 2015. [sem data] Disponível em: http://www.infopedia.pt/$belle-epoque

Infopédia. (sem data-a). Lenda | Definição ou significado de Lenda no Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa. Infopédia - Dicionários Porto Editora. Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/Lenda

Infopédia. (sem data-b). Lenda do Castelo de Bragança ou da Torre da Princesa—Infopédia. Infopédia - Dicionários Porto Editora. Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.infopedia.pt/$lenda-do-castelo-de-braganca-ou-da-torre-da

Infopédia. (sem data-c). Lenda dos Corvos de S. Vicente—Infopédia. Infopédia - Dicionários Porto Editora. Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.infopedia.pt/$lenda-dos-corvos-de-s.-vicente

jayapolchiewpitayakarn. (2017, Fevereiro 21). Postmodernism and Fashion. Daily Fashion & Trend. https://examplewordpresscom99406.wordpress.com/2017/02/21/postmodernism-and-fashion/

JC. (sem data). Castelo de Santarém; características e antecedentes. Castelos de Portugal. Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.castelosdeportugal.pt

Jesus, A. (2019, Setembro 18). Vila Adentro, o centro histórico de Faro. itinari. https://www.itinari.com/pt/vila-adentro-faro-s-historical-center-pix0

Lendas de Viana do Castelo—Câmara Municipal de Viana do Castelo. (sem data). Lendas de Viana do Castelo - Câmara Municipal de Viana do Castelo. Obtido 18 de

Janeiro de 2022, de http://www.cm-viana-castelo.pt/pt/lendas-de-viana-do-castelo

Lisboa. (sem data). MUNICÍPIO de LISBOA. Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.lisboa.pt/

Lupton, E. (2005). D.I.Y. Design it Yourself. 1oedição. New York: Princeton Architectural Press.

Lupton, Ellen – The Designer as Producer. The Education of a Graphic Designer, ed. Steven Heller [Em linha]. New York: Allworth Press, 1998 Disponível em: <http://elupton.com/2010/10/the-designer-as-producer/>.

Maija Isola / Maripedia Designer—Marimekko. (sem data). Obtido 7 de Setembro de 2022, de https://www.marimekko.com/com_en/maripedia/designers/maija-isola

Maija Isola design. (sem data). Obtido 7 de Setembro de 2022, de https://www.finnishdesignshop.com/Maija_Isola-d-55.html

Manaças, V. (2006). Percursos do design em Portugal. https://repositorio.ul.pt/handle/10451/27715

Moda, comunicação e modernidade no século XIX: A fabricação sociocultural da imagem pública pela moda na era da industrialização | INTERIN. (sem data). Obtido 29 de Maio de 2021, de https://seer.utp.br/index.php/i/article/view/71

Moda em portugal. Dois séculos passados a pente fino. (sem data). ionline. Obtido 21 de Maio de 2021, de https://ionline.sapo.pt/artigo/374953/moda-em-portugal-dois-seculos-passados-a-pente-fino-?seccao=B.I._i

Mollerup, P. 1997. Marks of Excellence. London, Phaidon Press Limited.

Moreira, B. L. (2019). O design gráfico e a indústria têxtil num contexto contemporâneo de proximidade. https://iconline.ipleiria.pt/handle/10400.8/4240

Morgado, doce regional de Évora. (2017, Julho 5). Sobremesas de Portugal. https://www.sobremesasdeportugal.pt/morgado-doce-regional-evora/

Morris & Co, The Original – History [Em linha]. Disponível em: <https://www.william-morris.co.uk/about/history>.

Moura, C. (sem data). Como nasceram os desfiles de moda: Uma história de sedução. Observador. Obtido 29 de Maio de 2021, de

https://observador.pt/especiais/como-nasceram-os-desfiles-de-moda-uma-historia-de-seducao/

Município de Beja. (sem data). Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://cm-beja.pt/pt/Default.aspx

Município de Beja—História da Cidade. (sem data). Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://cm-beja.pt/pt/menu/587/historia-da-cidade.aspx

Município de Vila Real. (sem data). Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.cm-vilareal.pt/

Neto, D. G. de V., Souza, V. L. de, & Lima, R. L. A. de. (2013). Fragmentos da Moda: O campo da moda no paradigma contemporâneo. Anagrama, 7(1), 1–19. https://www.revistas.usp.br/anagrama/article/view/68186

Neves, M. 2016. Enhancing User Experience in Graphic

Norman, D. 2004. Emotional design: why we love (or hate) everyday things. New York, Basic Books.

O design gráfico e a moda | Revista Cliche. (sem data). Obtido 21 de Maio de 2021, de http://www.revistacliche.com.br/2012/02/o-design-grafico-e-a-moda/

Olins, W. 2003. On Brand. London, Thames & Hudson. Ozipek, B. Tanyas, M. Mahmutoglu Dinc, N. 2012. Factors Affecting Branding with Special Reference to Clothing Industry. RMUTP International Conference: Textiles &

O que é a técnica Batik de tingimento? | Blog. (sem data). Domestika. Obtido 13 de Agosto de 2022, de https://www.domestika.org/pt/blog/8847-o-que-e-a-tecnica-batik-de-tingimento

O que é o print-on-demand (PoD)? (sem data). Obtido 5 de Setembro de 2022, de https://www.sitiodolivro.pt/O-que-e-o-print-on-demand-POD

O que ganha a Moda por Portugal estar na moda? (sem data). Obtido 21 de Maio de 2021, de https://jornal-t.pt/pergunta/o-que-ganha-a-moda-por-portugal-estar-na-moda/

Oliveira, M. A.-Y., & Gonçalves, R. (2017). Estratégia, inovação e mudança: Casos de estudo sobre competitividade. UA Editora. https://ria.ua.pt/handle/10773/18584

OPERACIONAL, P. por R. de P. L. em 4 abril 2021 às 7:40 em, & tópicos, E. (sem data). Estamparia – História e técnicas da arte de estampar. Obtido 14 de Agosto de

2022, de http://textileindustry.ning.com/forum/topics/estamparia-hist-ria-e-t-cnicas-da-arte-de-estampar

Outras Aplicações do Bordado. (sem data). Município de Castelo Branco. Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.cm-castelobranco.pt/municipe/bordado-de-castelo-branco/outras-aplicacoes-do-bordado/

Pacheco, J. (2006). O typographo na contemporaneidade do designer. https://repositorio.ul.pt/handle/10451/6721

Para a História da Cultura em Portugal—Vol. I - Livro—WOOK. (sem data). Obtido 19 de Junho de 2022, de https://www.wook.pt/livro/para-a-historia-da-cultura-em-portugal-vol-i-antonio-jose-saraiva/60320

Parisotto, G. C. (2012). Vestir-para-ser e o consumo dos símbolos da imagem de marca pela comunicação visual na moda. Discursos Fotográficos, 8(13), 273–274. https://doi.org/10.5433/1984-7939.2012v8n13p273

Pattern Design: Elizabeth Wilhide: 9780500021484. (sem data). Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.bookdepository.com/Pattern-Design-Elizabeth-Wilhide/9780500021484?redirected=true&utm_medium=Google&utm_campaign=Base1&utm_source=PT&utm_content=Pattern-Design&selectCurrency=EUR&w=AF7DAU9SD1TY5FA8V380&gclid=EAIaIQobChMIhOrq_KS89QIVil9oCR1ZmwRhEAQYASABEgJodPD_BwE

Pattern in expressive arts—Pattern—National 5 Art and Design Revision. (sem data). BBC Bitesize. Obtido 30 de Agosto de 2022, de https://www.bbc.co.uk/bitesize/guides/z9vv39q/revision/11

Paulo Fernando Teles de Lemos Silva, Bordados tradicionais portugueses, Dissertação de Mestrado em Design e Marketing - Área de Especialização em Têxtil, Universidade do Minho, 2006

Pénochet, S. (2021, Janeiro 7). EVERY BODIES - Jeanne Vicerial. https://vimeo.com/497930981

Pincinox. (sem data). Obtido 3 de Junho de 2021, de https://pincinox.fr/en/our-product/

Porta de Santiago—Município de Santarém. (sem data). Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.cm-santarem.pt/descobrir-santarem/o-que-visitar/patrimonio/item/1209-porta-de-santiago

Portal—Município de Santarém. (sem data). Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.cm-santarem.pt/

Portugal, 24Kitchen. (sem data-a). Cozido à Portuguesa | Évora. Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.24kitchen.pt/receita/cozido-a-portuguesa-evora

Portugal, 24Kitchen. (sem data-b). Ensopado de Borrego | Portalegre. Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.24kitchen.pt/receita/ensopado-borrego-portalegre

Portuguesa, M. (2016, Outubro 18). Arroz doce tradicional. Mulher Portuguesa. https://www.mulherportuguesa.com/receita/arroz-doce-tradicional/

Portuguesa, M. (2018, Fevereiro 21). Migas com carne de porco. Mulher Portuguesa. https://www.mulherportuguesa.com/receita/migas-carne-porco/

Print on Demand: A Low-Risk Way to Sell Custom T-Shirts, Books, and More. (sem data). Shopify. Obtido 5 de Setembro de 2022, de https://www.shopify.com/ph/blog/print-on-demand

Redação. (2020, Novembro 25). Criadores portugueses de moda abrem loja temporária em Guimarães até 19 de dezembro. O Minho. https://ominho.pt/criadores-portugueses-de-moda-abrem-loja-temporaria-em-guimaraes-ate-19-de-dezembro/

Reflexões sobre identidade Nacional _2_.pdf. (sem data).

Refosco, E., Oenning, J., & Neves, M. (2011). Da Alta Costura ao Prêt-à-porter, da Fast Fashion a Slow Fashion: Um grande desafio para a Moda. Modapalavra e-periódico, 4(8), Article 8. https://www.revistas.udesc.br/index.php/modapalavra/article/view/7808

Ribeiro, M., Branco, V., & Providência, F. (2015). UMA CIDADE, UMA MARCA: O contributo do design para a representação das cidades. https://doi.org/10.13140/RG.2.1.2732.4883

Rito, C. V. (2019). A identidade cultural de um país como fator competitivo do design de moda. https://ubibliorum.ubi.pt/handle/10400.6/10307

Rococó. (2015, Outubro 25). Historia das Artes. https://www.historiadasartes.com/nomundo/arte-barroca/rococo/

Rodrigues, J. (sem data). Castelo e Muralhas de Beja—Knoow. Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://knoow.net/terraselocais/locaisdeportugal/castelo-muralhas-beja/

S.A, P. I. (sem data). Património. Dicionário Priberam. Obtido 13 de Agosto de 2022, de https://dicionario.priberam.org/património

Santos, R. (sem data). MODA E MODERNISMO [Billet]. INDÚSTRIAS CULTURAIS. Obtido 29 de Maio de 2021, de https://industrias-culturais.hypotheses.org/10416

Sebastião Rodrigues, graphic designer. (sem data). Obtido 18 de Janeiro de 2022, de http://tipografos.net/portugal/sebastiao-rodrigues.html

Setúbal. (sem data-a). d'Origem lusa. Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.dorigemlusa.pt/visitar/setubal/

Setúbal. (sem data-b). d'Origem lusa. Obtido 6 de Setembro de 2022, de https://www.dorigemlusa.pt/visitar/setubal/

Setúbal – Município Participado. (sem data). Município de Setúbal. Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.mun-setubal.pt/

Setúbal, Terra de Pescadores | e-cultura. (sem data). Obtido 18 de Janeiro de 2022, de http://www.e-cultura.pt/artigo/28404

Silk. (sem data). Obtido 10 de Setembro de 2022, de https://blackwells.co.uk/bookshop/product/Silk-by-Lesley-Ellis-Miller-editor-Ana-Cabrera-Lafuente-editor-Claire-Allen-Johnstone-editor-Victoria-and-Albert-Museum-associated-with-work/9780500480656

Silk: Fibre, Fabric and Fashion | V&A Shop. (sem data). Obtido 10 de Setembro de 2022, de https://www.vam.ac.uk/shop/books/fashion-jewellery-textiles/silk%3A-fibre-fabric-and-fashion-162208.html

Símbolos. (sem data). Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.cm-leiria.pt/municipio/camara-municipal/heraldica/simbolos

Sopa de cação à alentejana | Food From Portugal. (2016, Maio 10). Food From Portugal (PT). https://www.foodfromportugal.com/pt-pt/receitas/sopa-cacao-alentejana/

Sopas. (2011, Maio 18). Évora, a Capital Alentejana. https://evoracapitalentejana.wordpress.com/gastronomia/receitas/sopas/

Tânia Margarido Art & Design. (sem data). Tânia Margarido Art & Design. Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://taniamargarido.pt/

Tate. (sem data). Anni Albers 1899–1994. Tate. Obtido 19 de Junho de 2022, de https://www.tate.org.uk/art/artists/anni-albers-3067

Teixeira, S. (2013). A Importância dos catálogos para o sector do vestuário português qualidade estética e gráfica dos catálogos. Internacional Marketing Trends Conference. https://recipp.ipp.pt/handle/10400.22/886

Temática, Técnica e Materiais. (sem data). Município de Castelo Branco. Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.cm-castelobranco.pt/municipe/bordado-de-castelo-branco/tematica-tecnica-e-materiais/

Têxtil, P. (2002, Setembro 19). Alentejo planta algodão. Portugal Têxtil. https://www.portugaltextil.com/alentejo-planta-algodao/

Têxtil, P. (2020, Novembro 25). Designers manifestam-se por uma Ordem. Portugal Têxtil. https://www.portugaltextil.com/designers-manifestam-se-por-uma-ordem/

Textiles – Complete Works. (sem data). Eames Office. Obtido 19 de Junho de 2022, de https://www.eamesoffice.com/works/textiles/

“Textiles, Identity and Innovation: Design the Future”
Editors Gianni Montagna & Cristina Carvalho
CIAUD, Lisbon School of Architecture, Universidade de Lisboa, Portugal

Tie-Dye 101—Livro—WOOK. (sem data). Obtido 13 de Agosto de 2022, de https://www.wook.pt/livro/tie-dye-101-mcneill-/19733685

Tripas à moda do porto—Receita Petitchef. (sem data). Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://pt.petitchef.com/receitas/prato-principal/tripas-a-moda-do-porto-fid-1034914

Tripas aos molhos | Receita original de Vila Real. (sem data). Tripas aos molhos | Receita original de Vila Real. Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://escarpasdocorgo.blogspot.com/2021/05/tripas-aos-molhos-receita-original-de.html

TudoGostoso. (sem data). Ovos moles de Aveiro. TudoGostoso. Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.tudogostoso.com.br/receita/53430-ovos-moles-de-aveiro.html

Udale, J. (2008). Textiles and fashion. 3oedição. London: AVA Publishing SA.

User, S. (sem data-a). Caraterização. Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.cm-vilareal.pt/index.php/municipio/caraterizacao

User, S. (sem data-b). Heráldica e Brasão. Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.cm-vilareal.pt/index.php/concelho/heraldica-e-brasao

Van Nes, I. 2012. Dynamic Identities: How to create a living brand. Amsterdam, BIS Publishers.

V&A · Lucienne Day – an introduction. (sem data). Victoria and Albert Museum. Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.vam.ac.uk/articles/lucienne-day-an-introduction

V&A · William Morris textiles. (sem data). Victoria and Albert Museum. Obtido 19 de Junho de 2022, de https://www.vam.ac.uk/articles/willam-morris-textiles

Versátil e único: A arte do batik no tempo. (2019, Julho 30). Fahrenheit Magazine. https://fahrenheitmagazine.com/pt/projeto/objeto-de-arte-de-design/a-arte-do-batik-atrav%C3%A9s-do-tempo-t%C3%A3o-vasta-quanto-%C3%BAnica

Viseu. (sem data). Center of Portugal. Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.centerofportugal.com/pt/destination/viseu-2

Viseu (Lenda de D. Ramiro). (sem data). Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://lendarium.org/pt/apl/mouros-vs-cristaos/viseu-lenda-de-d-ramiro/

Viver | Cidade. (sem data). Obtido 18 de Janeiro de 2022, de https://www.cm-braga.pt/pt/0101/viver/cidade

Wheeler, A. 2009. Designing Brand Identity. New Jersey, John Wiley & Sons.

William Morris. (sem data). Antígona. Obtido 19 de Junho de 2022, de https://antigona.pt/blogs/autores/william-morris

William Morris (hardback) | V&A Shop. (sem data). Obtido 10 de Setembro de 2022, de https://www.vam.ac.uk/shop/books/society-history-theory/william-morris-hardback-162203.html

ANEXOS

Anexo A - História da Impressão Digital Têxtil

Em 1973, segundo Carden (2016), citado por Moreira (2019) a empresa Milliken revolucionou a indústria das carpetes e o processo de fabrico das mesmas, com a Millitron, a primeira impressora digital têxtil, a jato de tinta, este processo envolveu sopro de ar para impulsionar gotículas de tinta na direção da superfície da carpete. "A impressão digital começou a demonstrar vantagens que atraíam interesse entre os profissionais têxteis, sobretudo pela amostragem de tecidos que surgiram. Essas características incluíam a impressão de variedade de cores, a não restrição da dimensão de imagens e o tamanho ilimitado de impressões" (Williams, 2018).

Nos anos 70, de acordo com Ujiie (2006), citado por Moreira (2019), uma empresa norte americana, RPL Supplies Inc., desenvolveu um processo para transferência de imagens impressas digitalmente para tecido, ficou conhecida esta técnica como sublimação, e permitiu personalizar presentes e produtos promocionais. As imagens com uma complexidade grande de cor poderiam ser impressas em papel e com o uso de calor, transferidas para tecido. "A cultura digital tornou-se um veículo ideal para criar e transmitir novas ideias para a moda. Demorou algum tempo para que esta tecnologia pudesse transformar dados num produto apelativo. No entanto essa impressão acabou por se configurar como uma área inovadora para os designers da época." (Doe, 2013).

A década de 90, segundo Teixeira da Cunha (2011), citado por Moreira (2019,) assistiu a um rápido aumento no interesse da impressão digital a jato de tinta. A primeira impressora digital têxtil para impressão direta foi a *Trucolor*, produzida pela *Stork*, exibida na ITMA (International Textile Machinery Association), de 1991, em Hannover, esta plotter imprimia amostras retangulares. Na ITMA de 1995, em Milão, a Stork introduziu a impressora Fashion Jet, que imprimia tecidos continuamente.

Atualmente, a impressão de serigrafia demora dois a três meses, em comparação com o que a impressão digital pode obter imediatamente. Outros benefícios incluem o fato de a impressão digital garantir maior qualidade, desenhos mais exclusivos por intermédio das pequenas tiragens e maior variedade de cores. (Moreira, 2019)

Desde a introdução da máquina rotativa de serigrafia, introduzida em meados da década de 1960 até recentemente, não houve desenvolvimentos significativos na tecnologia de impressão têxtil. Mas com o surgir de novas tecnologias de impressão a jato de tinta, a indústria de impressão têxtil e as tecnologias de impressão digital encontraram um novo e incontornável paradigma de fluxo de trabalho e design têxtil. A evolução continua a acompanhar o progresso das impressoras de papel. A estamparia digital em alguns aspetos consegue ser mais sustentável que a convencional, noutros nem tanto, mas permitiu, nalgumas situações, que as quantidades de água e de energia utilizadas fossem inferiores. (Moreira, 2019)

Segundo Susan Carden (2016), citado por Moreira (2019), criou em 2011 um diagrama que explica o processo da impressão digital têxtil. O diagrama mostra que o designer está completamente envolvido no processo de design, até ao momento de a imagem ir para impressão, em que a impressora assume o trabalho.

> Vantagens:
> A tecnologia de impressão digital têxtil muda praticamente todos os setores onde atua, as suas vantagens podem ter um grande impacto no mercado, pois permite aos designers gráficos e têxteis criarem desenhos para tecidos com uma paleta ilimitada de cores. Podem reproduzir fotografias ou imagens de alta resolução, imagens com mais detalhes e é também apontada como uma solução mais positiva para o ambiente, pois não utiliza a mesma quantidade de produtos químicos que são necessários para a impressão da roupa, algo que outras técnicas de estampagem convencionais não podem dispensar e por isso recebe maior atenção por parte dos fabricantes, consumidores e ambientalistas. O custo de produção é, portanto substancialmente menor em termos de consumo de eletricidade e água. A tecnologia de impressão digital atual veio facilitar a impressão das estampas que os designers realizam e isso dá-lhes o poder de experimentar, explorar e criar coleções com mais rapidez e eficiência.[5]

[5]O design gráfico e a indústria têxtil num contexto contemporâneo de proximidade, Moreira, 2019

Anexo B - Abordagem Histórica e Herança Cultural de cada distrito

1. Viana do Castelo:

Coração de Viana

"O Coração de Viana é o elemento principal de todo o ouro que as mulheres do Minho trazem ao peito. Um coração minhoto, mas que simboliza o universal. Mas um pequeno objeto, em forma de coração, chegou mais longe, e é hoje usado um pouco por todo o mundo, enquanto colar ou brinco: o Coração de Viana. Ao contrário do que se poderia pensar, o propósito primeiro do Coração de Viana não foi ser um símbolo de amor, mas sim um símbolo de dedicação e de culto ao Sagrado Coração de Jesus. Terá sido a rainha D. Maria I que, grata pela "bênção" de lhe ter sido concedido um filho varão, mandou executar um coração em ouro. Esta combinação entre forma (o coração) e matéria (o ouro) transformou a imagem do Coração de Viana num ex-líbris da ourivesaria portuguesa, sendo os seus exemplares em chapa e trabalhados com fios de filigrana os mais procurados – há-os também em outros materiais, como a prata, e até alternativas mais orientadas ao marketing turístico, onde alguma matéria-prima sulista (como a cortiça) já foi aproveitada. Normalmente, são adornados com motivos vegetalistas e florais, sendo frequente a parte acima do coração representar o fogo, ou em alternativa, redundar num segundo coração, mais pequeno. A grande peculiaridade, além da complexidade do seu interior, é a existência de uma curva e contracurva num dos seus lados, dando-lhe uma beleza contemporânea e festiva, algo relativamente comum na arte folk do Minho, por contraponto à das demais províncias portuguesas, tradicionalmente mais taciturnas." (Frade, sem data)

Bordados de Viana

"Poucas regiões na Europa serão tão ricas em bordados populares como a região de Entre Douro e Minho. E nenhuns são tão originais, genuínos e populares como os bordados de Viana do Castelo. Decorando originalmente os trajes de festa, só no início do séc. XX invadiram toalhas, almofadões, caixinhas de costura ou alfineteiros. Inspirados pela fauna e pela flora locais, dedicam-se também a representar o amor em belos e opulentos corações." (Silva e Pires, 2006)

2. Braga

Arco da Porta Nova

"Arco da Porta Nova é provavelmente uma das edificações mais icónicas da cidade, não só pelo que representa em termos arquitetónicos e urbanísticos, mas também porque será a este arco que Braga deve a expressão que costumamos ouvir quando alguém deixa uma porta aberta: "És de Braga?" (Monteiro, 2017)

3. Vila Real

Cabrito Assado com Arroz no Forno

Tripas ao Molho

Bola de Carne

Pastéis de Toucinho (Cristas de Galo)

"Os Pastéis de Toucinho, também conhecidos por pastéis de Vila Real e, mais recentemente, por Cristas ou Cristas de Galo, são uma criação das monjas do Convento de Nossa Senhora do Amparo da Ordem de Santa Clara e certamente uma das espécies mais representativas da doçaria conventual vila-realense. O nome Crista de Galo vem da forma de massa estaladiça, dentada para facilitar a junção das faces que cobrem o finíssimo recheio de "toucinho do céu". Foi assim "moldada" na linguagem popular, e chegou aos nossos dias nesse conhecimento e denominação. Doce de festa pelo labor e qualidade, não era um "pitéu" de todos os dias, embora houvesse nesses tempos, muita amêndoa e farinha. Ovos também, garantidos em qualidade e frescura por capoeiras bem recheadas e tratadas. Os Pastéis de Toucinho (Cristas de Galo) eram consumidos no convento na 5ª feira gorda (a seguir ao carnaval) e confecionados igualmente nos momentos em que distribuíam as «obrigações» que o convento teve e manteve ao longo de toda a sua existência, e estavam consignadas por escrito. Na véspera da festa de Santa Clara, no sábado de Ramos e no dia do patriarca da região de S. Domingos (que tinha um convento em Vila Real), saíam as criadas do convento com enormes tabuleiros, caixas e malgas, a fazer a distribuição dos pastéis e outras especialidades pelos elementos do Senado Municipal, pelas justiças, pelos serventuários do convento (médico, sangrador, capelão, acólitos, sacristão, pregador da Quaresma, procurador), pelo prior de São Domingos, pelo boticário, serralheiro, cerieiro, marchante, ouvidor, juiz de fora, vigário-geral, síndico e mais justiças que na ocasião se achassem em Vila

Real. Foi de resto através destas criadas, à medida que os conventos encerram ou perdiam importância, que os segredos e receitas vão passando para as casas particulares. Torna-se assim possível encomendar e adquirir no exterior parte destas especialidades conventuais. Há 80/100 anos, a receita dos pastéis de toucinho era partilhada por alguns, poucos, fabricantes particulares onde podiam ser adquiridos. Aqui nasce o fabrico da atual Crista de Galo na Familia através da D.Miquelina Cramez, D.Alzira Cramez, Sr. Artur Cramez e Álea Zita Cramez." ((Pereira, sem data)

Ganchas

"A 3 de Fevereiro de cada ano, faz-se uma festa em honra de São Brás na capela de S. Dinis, em Vila Real, em que os que fazem ou cumprem promessas dão a volta ao cemitério mais central da cidade. A esta tradição está ligada outra tradição vila-realense: a de Santa Luzia, quando a 13 de Dezembro, as raparigas compram pitos para oferecer aos rapazes. Estes retribuem o presente a 3 de Fevereiro, oferecendo ganchas às raparigas, como a simbologia de «um gancho para apanhar raparigas com vontade de namorar». Estes doces, têm, como o próprio nome indica, o formato de uma gancha e são constituídos apenas por açúcar caramelizado." (Transmontana, sem data)

4. Bragança

Torre de Menagem – Castelo de Bragança

"O Castelo de Bragança fica situado na freguesia de Santa Maria, no centro histórico da cidade. É naquela cidade transmontana, sede de concelho e de distrito, e à margem do rio Fervença, que se encontra um dos mais importantes e bem preservados castelos portugueses. Do alto dos seus muros, até onde a vista alcança, vê-se a serra de Montesinho, a serra de Sanabria, a serra de Rebordões e a serra de Nogueira. Este é um castelo de arquitetura militar, em estilo gótico, isolado, erguido a quase 700 metros acima do nível do mar, sendo o limite leste do núcleo urbano de Bragança. A cerca da vila, adaptada à morfologia do terreno, composta por muralhas aprumadas, com cerca de dois metros de largura, reforçadas por 15 torres ou cubelos, de diferentes formas e normalmente mais altas que as muralhas. Algumas das ameias (aberturas no parapeito das muralhas, por onde os defensores visavam o inimigo) são rasgadas por seteiras retangulares. Interiormente a muralha possui duas portas, em arco de volta perfeita, interligadas pela via estruturante da cidade. A cerca integra ainda, a sudoeste, uma

couraça para proteger uma fonte de abastecimento de água, o poço do rei, e, quase a oeste, uma alta torre com faces exteriores de seção semicircular ao centro. No interior da cerca espalha-se o aglomerado de fundação medieval estruturado pela Rua Fernão o Bravo, com orientação leste/oeste, estabelecendo a comunicação entre as duas portas da muralha, a Porta do Sol, a leste, e a Porta da Vila ou de Santo António, a oeste, que dá acesso ao antigo arrabalde e ao rio. Ali o visitante pode apreciar as edificações do "Domus Municipalis" (exemplar único no país da arquitetura civil românica e que se acredita tenha tido, primitivamente, as funções de cisterna), da Igreja de Santa Maria (ou de Nossa Senhora do Sardão) e o Pelourinho medieval." (Português, 2018)

Lenda do Castelo de Bragança ou da Torre da Princesa

"Quando a cidade de Bragança era ainda a aldeia da Benquerença, lá vivia uma princesa bela e órfã com o seu tio, o senhor do Castelo. A princesa tinha-se apaixonado por um jovem nobre e valoroso, apesar de pobre. Este, que também a amava, partira para procurar fortuna, prometendo só voltar quando se achasse digno de a pedir em casamento. Durante muitos anos a princesa recusou todas as propostas de casamento, até que o tio resolveu forçá-la a casar-se com um nobre cavaleiro seu amigo. Quando a jovem foi apresentada ao cavaleiro decidiu contar-lhe que o seu coração era do homem por quem esperava há 10 anos. Este facto despertou a cólera do tio, que resolveu vingar-se. Nessa noite, o senhor do Castelo disfarçou-se de fantasma e, entrando por uma das duas portas dos aposentos da princesa, disse-lhe que esta seria condenada para sempre se não acedesse a casar com o cavaleiro. Quando estava a ponto de a obrigar a jurar por Cristo, a outra porta abriu-se e, apesar de ser noite, entrou um raio de sol que desmascarou o falso fantasma. A partir de então a princesa não mais foi obrigada a quebrar a sua promessa e passou a viver recolhida numa torre que ficou para sempre lembrada como a Torre da Princesa. As duas portas ficaram a ser conhecidas como Porta da Traição e Porta do Sol." (Porto Editora – Lenda do Castelo de Bragança ou da Torre da Princesa, sem data)

5. Porto

Tripas à Moda do Porto

Caldo Verde

Papos de Anjo

“Muitos eram os conventos que existiam no Porto e que deram a conhecer receitas de doces que faziam e ainda fazem a delícia da mesa desta cidade, que tem sempre como apoteose de um repasto, uns docinhos de ovos. Pertencente à diocese do Porto, o convento de Amarante é conhecido, para além da sua arquitetura, pelos seus papos de anjo. Na mesma diocese, o convento das Clarissas de Vila do Conde guardava uma receita de sopa doce. Mesmo no centro da cidade são famosas as trouxas de ovos do Convento da Avé Maria, local que deu lugar à estação de São Bento. O pudim de gemas e vinho do Porto é também um dos inúmeros doces que fazem parte da nossa tradição gastronómica. Muito doce, é, todavia, cortado pelo cálice de bom vinho do Porto que o deve acompanhar.” (Santos, 2009)

6. Aveiro

Ovos Moles

“Não há melhor doce, nem mais tradicional de Aveiro que os ovos moles. É mais um doce conventual à base de ovos e açúcar, em que a receita se deve às freiras dos vários conventos existentes até ao século XIX. Prepare-se para apontar esta receita dos ovos moles de Aveiro porque vai fazer um brilharete quando a experimentar.” (Furtado, 2020)

7. Viseu

Cava Viriato

“Escondida à vista de todos, a Cava de Viriato destaca-se na malha urbana de Viseu há mais de um milénio. A memória da sua função e a identidade dos respetivos construtores esfumou-se no tempo. Ficaram as lendas, a tradição oral e as memórias dispersas de eruditos que compreenderam o carácter monumental do recinto, mas aplicaram-lhe camadas de ideologia e de romantismo histórico que contribuíram para aumentar a neblina sobre um espaço sem paralelo em Portugal. A Cava permanece no imaginário como um dos mais belos mistérios do nosso território.” (Rosa, 2021)

Brasão de Viseu

“Escudo de prata com um castelo de vermelho aberto e iluminado de ouro, tendo a primeira das torres laterais, rematada por um homem vestido de negro tocando buzina de ouro e outra torre lateral rematada por uma árvore de verde sustida de negro e frutada de ouro. Coroa mural de cinco torres de prata. Listel branco com legenda de negro: " CIDADE DE VISEU "." (Governo, 2005)

8. Guarda

Serras

“O Concelho da Guarda está situado no centro da região beirã, entre o Planalto Guarda-Sabugal e a Serra da Estrela. Esta localização privilegiada permite-lhe que os seus cerca de 712,11 km2 de área sejam partilhados pelas bacias hidrográficas de cursos de águas tão importantes como são os Rios Mondego, Zêzere e Côa. A Guarda teve o seu primeiro Foral a 27 de novembro de 1199, atribuído por D. Sancho I, o Rei Povoado. Herdeiro de um património cultural rico e único, o Município da Guarda encerra nas suas muralhas mais de 800 anos de História e detém um dos mais belos e mais bem conservados patrimónios construídos de todo o país. A localização excecional no contexto de toda a área Centro - Norte do País, afirma a Guarda como uma importante plataforma na rede de acessibilidades da região, sendo o principal polo urbano numa malha de direções onde se entrecruzam importantes ligações rodoviárias (A25 e A23).” (Beira , sem data)

9. Coimbra

Brasão

Armas, Bandeira e Brasão de Coimbra.

“As atuais armas da Cidade de Coimbra estão definidas pela Portaria n.º 6959, de 14 de Novembro de 1930, que diz textualmente: “Tendo em vista o parecer da Secção Heráldica da Associação dos Arqueólogos Portugueses e atendendo ao que representou a Comissão Administrativa da Câmara Municipal de Coimbra: manda o Governo da República Portuguesa, pelo Ministro do Interior, que a constituição heráldica das armas daquele município seja a seguinte: “De vermelho com uma taça de ouro realçada de púrpura, acompanhada de uma serpe alada e um leão batalhantes, ambos de ouro e lampassados de púrpura. Em chefe, um busto de mulher, coroada de ouro, vestida de púrpura e com manto de prata, acompanhada por dois escudetes antigos das quinas.

Colar da Torre e Espada. Bandeira com um metro quadrado, quarteada de amarelo e de púrpura. Listel branco com letras pretas. Lança e haste de ouro." (Andrade, sem data)

10. Castelo Branco

Bordados de Castelo Branco

"O Bordado de Castelo Branco tem características que o tornam único e distinto entre os bordados portugueses: os motivos têm uma estética que corresponde a uma gramática visual própria. A intensidade das cores e a luz é conferida pelos fios de seda, bordados sobre a base de linho artesanal cru. Os desenhos/motivos tem uma simbologia própria que o observador é convidado a descobrir: a Árvore da Vida, os pássaros, os cravos, as rosas, os lírios, as romãs ou os corações – todos com um perfil claramente exótico. Estas características do Bordado de Castelo Branco foram transpostas para o urbanismo, sendo observáveis quer nas calçadas, como nos edifícios, tornando-se assim num dos símbolos da cidade. As Colchas de Castelo Branco são peças únicas que valem por si, pela originalidade da sua expressão artística. Ainda hoje se produzem estas belíssimas peças e o trabalho envolvido é moroso e complexo. O Centro de Interpretação do Bordado de Castelo Branco propõe-se assumir um papel fulcral na preservação e revalorização do Bordado de Castelo Branco, ex-libris da cidade e símbolo maior da nossa identidade coletiva." (Gonçalves, 2020)

11. Leiria

Brasão

"De ouro, um castelo de vermelho, aberto e iluminado de prata, acompanhado de dois pinheiros de verde, frutados de ouro e sustidos de negro, tudo sainte de um terrado de verde realçado de negro. Os pinheiros rematados cada um por um corvo de negro, voltados para o centro. A torre central acompanhada em chefe de duas estrelas de oito raios de vermelho. Em contrachefe, três faixetas ondadas de prata e azul. Coroa mural de cinco torres de prata. Listel branco com os dizeres "Cidade de Leiria" a negro. Tal como aparecem na coleção da "Casa Real – CARTÓRIO DA NOBREZA", datada de 1849, também Inácio Vilhena Barbosa, em "AS CIDADES E VILLAS DA MONARCHIA PORTUGUESA QUE TEEM BRASÃO D'ARMAS", de 1865, nos mostra as armas de Leiria onde figura um castelo acompanhado de dois pinheiros, tudo sainte de um terrado.

Sobre cada pinheiro um corvo e em chefe duas estrelas, dá-nos assim conta do significado destas armas: "*Refere a lenda, que achando-se campado o exercito christão sobre uma eminencia visinha, à qual hoje chamam o Cabeço d'el-rei, apparecera em cima de um grande pinheiro, que se erguia entre o arrayal e o castello, um corvo, que não cessava de bater as azas e grasnar. Ordenado o assalto, redobrou por tal modo o corvo os seus movimentos e gritos, que os portuguezes, tomando isto por um feliz agoiro, investiram a fortaleza com tão incrível valor e confiança, que apezar de bem defendida, assenhorearam-se d'ella em breves momentosw. E em memória d'este successo veiu a tomar Leiria por brasão d'armas em escudo de prata coroado um castello sobre campo verde, collocado entre dois pinheiros, cada um com o seu corvo em cima; e na parte superior do escudo duas estrellas de oiro. A descrição deste brasão é como se acha na Torre do Tombo; entretanto há outra versão que dá só um pinheiro com um corvo em cima*". (Câmara Municipal de Leiria, sem data)

12. Santarém

Arcadas

Castelo de Santarém

"Santarém já era povoada no século VIII a.C. com a construção da sua primeira fortificação na época da ocupação romana, que vândalos e visigodos conquistaram e seria subjugada já no século VIII, pelos muçulmanos. D. Afonso Henriques conquistou este castelo aos árabes, em 1147, aceitando-se a probabilidade de o ter entregado à Ordem do Templo. Santarém suportou, nos séculos seguintes, várias investidas dos exércitos árabes, mas conseguiu sempre repelir esses ataques. Durante a crise iniciada em 1383, com morte do rei D. Fernando, D. Leonor Teles, pede a ajuda de Castela e refugia-se em Santarém, mas com a vitória da causa portuguesa, as forças castelhanas abandonam o castelo em 1385. Santarém ficou marcado pela morte do filho de D. João II, que caiu do cavalo quando cavalgava pelas margens do Tejo, o que afastou a corte e fez perder importância à vila de Santarém. No contexto da Guerra da Restauração, depois de 1640, D. João IV, mandou fazer obras de adaptação da fortaleza para o uso de artilharia. Com a perda da importância deste tipo de construções militares e a expansão urbana, uma grande parte da fortificação medieval foi desaparecendo, a partir do século XIX." (Heráldica Leiriense" pág. 170, Gonçalves, sem data)

13. Lisboa

Brasão

“O Brasão de Armas de Lisboa compreende um escudo de ouro com um barco negro, realçado de prata e interiormente de prata realçado de negro, um corvo na popa e um corvo na proa. O barco assenta num mar de sete faixas onduladas, quatro de verde e três de prata. Apresenta a coroa mural de cinco torres denotando o estatuto de cidade, e dourada, à razão da capitalidade. Envolvendo o escudo está o colar da Ordem da Torre e Espada, e um listel que se lê em negro "MUI NOBRE E SEMPRE LEAL CIDADE DE LISBOA".” (Pereira, 2022)

Caravelas

“Onde hoje se encontra o Padrão dos Descobrimentos, em Lisboa, era o local de onde as caravelas portuguesas partiam para o Novo Mundo e de onde Pedro Álvares Cabral partiu com suas caravelas em direção ao Brasil. Assim, a nós brasileiros, é praticamente impossível não se identificar com uma atração tão simbólica para a nossa história. Juntamente com a Torre de Belém e o Mosteiro dos Jerônimos, o Padrão entra no hall das atrações mais visitadas do país.” (Pereira, 2022)

15. Setúbal

Brasão

“Em uso desde 1922, o escudo é repartido de azul e ouro e a coroa mural é em prata e com cinco torres. Sobre o campo azul, espelha-se um castelo de prata, encimado por duas cruzes (a púrpura) da Ordem de Sant’Iago, em campo de ouro. Entre as cruzes, também em púrpura, uma vieira. O castelo está sobre ondas aguadas de verde e prata onde vogam duas barcas afrontadas, de mastração singular e velame amarrado, ladeando a porta do castelo. Deslocando-se sobre o mar ondeado, três peixes de prata afrontados. O peixe figurado ao centro do ondeado, move-se da esquerda para a direita heráldica. Listel branco com a legenda “Cidade de Setúbal”, a negro. Todos os elementos composicionais descritos estão limitados a negro. Tanto as cruzes como a vieira evocam imediatamente um elemento comummente associado aos peregrinos que tradicionalmente se deslocavam a Sant’Iago de Compostela. São, também, evidentes as referências à forte presença na região da Ordem Militar de Sant’Iago de Espada que, desde a sua sede em Palmela, administrava as vastas áreas limítrofes. Os

peixes e as barcas aludem à atividade económica mais importante durante séculos em Setúbal, a atividade pesqueira, à qual mais tarde, se associou a indústria de conserva, que produzia um dos principais produtos de exportação. Estas atividades foram impulsionadas pelo porto de Setúbal que desde o século XVI até aos nossos dias, ocupou um lugar de relevo nacional." (Heráldica, sem data)

Atividade Pesqueira

"Integrada numa das mais belas regiões de Portugal, Setúbal oferece-nos paisagens naturais paradisíacas. A cidade nasceu do rio Sado e cresceu com o Sado. Embora se saiba que na época da ocupação romana já ali existia um porto com significativo movimento, é a partir da sua conquista aos mouros que se lhe reconhece real importância económica. No séc, XIII, o sal e o porto garantiram o seu crescimento de tal forma que se diz que as três profissões que marcam a história da cidade são precisamente o pescador, o salineiro e ainda o almocreve. É uma imagem que mostra bem a atividade económica ali exercida. Em 1860, aquando da passagem de Setúbal a cidade, podia ler-se no decreto «não só pela sua população e posição geográfica e pela quantidade de edifícios que avultam dentro dos seus muros, mas também pelo movimento e vastidão do seu comércio devido ao porto de mar». Com o desenvolvimento do porto e do comércio com outros povos, Setúbal foi sendo reconhecido pelos seus produtos. No séc. XIX as sardinhas de Setúbal já eram conhecidas noutros países e José Maria da Fonseca lançou o famoso Moscatel de Setúbal. A pouco e pouco até à atualidade, à indústria juntou-se a atividade turística que foi ganhando mais e mais relevo. Hoje, Setúbal é um ponto de partida para inúmeros turistas que procuram a natureza no seu estado puro. Simultaneamente, a antiga vila piscatória continua a investir na pesca e o seu peixe e marisco são reconhecidos pela frescura e qualidade. A gastronomia é considerada como um importante atrativo turístico cultural de um local, de uma região ou mesmo de um país. É neste contexto que surge a publicação da obra "Setúbal, Terra de Pescadores" com texto de Patrícia Borges e fotografia de Nicolas Lemonnier. O livro sobre a tradição gastronómica setubalense, editado pela Câmara Municipal de Setúbal, foi apresentado no dia 31 de maio de 2021, na Casa da Baía, no âmbito da Semana do Mar e do Pescador." (Lusa, sem data)

17. Beja

Sete Portas – Castelo

“Localizado no lado Nordeste da cidade de Beja, encontra-se o seu imponente Castelo. Este Castelo de cariz medieval foi modificado e ampliado ao longo dos séculos. Prevê-se que a sua construção remonte ao período Romano, sendo que aquando do Foral da cidade em 1254, atribuído por D. Afonso III, tanto o próprio castelo como as suas muralhas foram reconstruídas e remodeladas, visto o seu estado de degradação devido às invasões árabes. Mas, a reconstrução e remodelação deste castelo de Beja e das suas muralhas não se ficaram por aqui, destacando-se o período da Guerra da Restauração e a Guerra Peninsular em que o mesmo voltou a sofrer alterações, devido às constantes destruições. Relativamente a estilos arquitetónicos encontramos presentes nesta fortificação o estilo românico, gótico, manuelino e maneirista. As muralhas de Beja chegaram a ter sete entradas principais: Portas de Mértola, Portas de Aviz, Portas de Évora, Portas de Moura, Portas de Aljustrel, Portas da Corredoura e Portas de São Sisenando, restando hoje em dia apenas a Porta de Évora, o arco da Porta de Aviz e a Porta de Moura defendida por dois torreões. Destaca-se ainda nesta fortificação a sua Torre de Menagem e a sua Alcáçova situada na Praça de Armas mandada construir em 1485, por D. João II, para albergar a Infanta D. Isabel de Castela e o Infante D. Afonso de Portugal, sendo atualmente conhecida como Casa do Governador, onde se notam ainda os seus arcos do período Gótico em Portugal, e onde hoje se situa o Posto de Turismo e um espaço museológico destinado a exposições temporárias. O Castelo de Beja passa a ser considerado Monumento Nacional em 1910.” (Rodrigues, 2017)

18. Faro

Vila Adentro

“Para Faro, a sua história como cidade remonta aos Romanos, que a chamavam de "Ossónoba". Foram os primeiros a impulsionar a sua indústria pesqueira, uma estratégia que fez da cidade a mais importante da região até hoje (Faro é a capital do Algarve). Faro é uma cidade despretensiosa, localizada no profundo sul de Portugal, na região do Algarve. A região, como um todo, é muito conhecida pelo seu crescente atracão turístico, principalmente devido às suas praias douradas e resorts de luxo. Mas o Algarve também tem uma história muito rica, que pode ser muito bem distinguida da

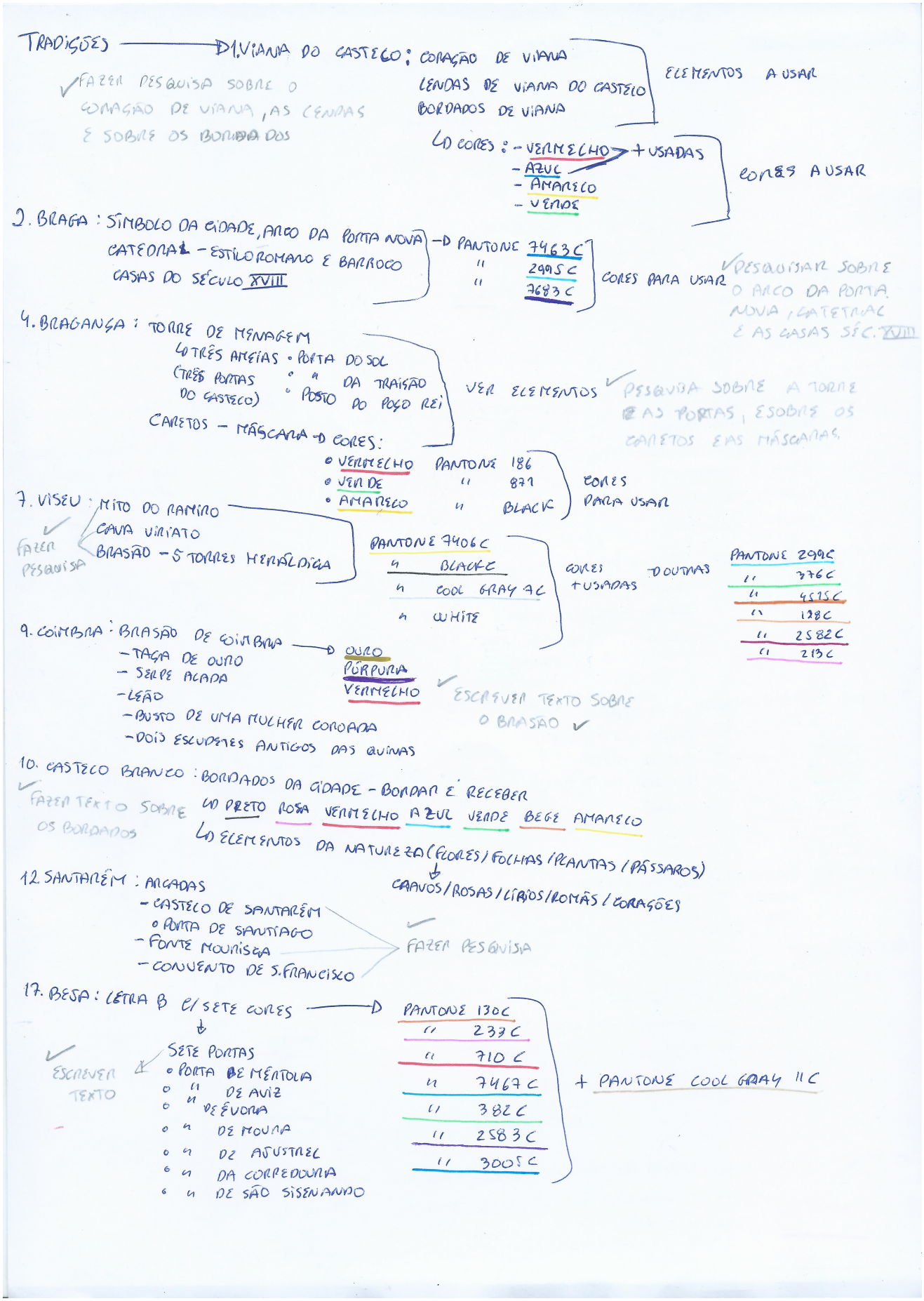
do lado norte de Portugal. Neste artigo, vou falar sobre estes acontecimentos históricos e como eles moldaram o Algarve e, mais especificamente, a Vila Adentro de Faro. Dois reinos significativos que tiveram Portugal como parte deles, e que ajudaram a moldá-lo, foram os Romanos e os Mouros. Isto é especialmente relevante para o sul de Portugal. O próprio nome Algarve vem do mouro "Al Gharb", e foi a região governada pelo império mouro durante mais tempo durante a sua invasão na Península Ibérica. Para Faro, a sua história como cidade remonta aos Romanos, que a chamavam de "Ossónoba". Foram os primeiros a impulsionar a sua indústria pesqueira, uma estratégia que fez da cidade a mais importante da região até hoje (Faro é a capital do Algarve). Tal como no caso de Mértola e mesmo do castelo de Torres Novas (um pouco mais a norte), Faro tem os restos da sua ocupação islâmica muito bem presentes até hoje; as suas muralhas do castelo ainda hoje se mantêm. Mas ao contrário dos outros castelos, as muralhas da cidade velha de Faro, agora chamada Vila Adentro, não estão estrategicamente localizadas em terrenos mais altos, mas perto das docas, com vista para a Ria Formosa, que na altura era o seu ativo economicamente mais importante. Esta localização fez do Vila Adentro uma parte muito povoada de Faro (para um lugar tão antigo). A catedral, o seminário e a prefeitura estão todos localizados em sua praça principal, e ao redor dela, você tem cafés, restaurantes conhecidos, museus, galerias e a associação de músicos. E entre tudo isso, você também tem moradores, pessoas que fizeram do interior do castelo sua casa. Este é um dos muitos exemplos de como a Vila Adentro tem simultaneamente preservado o seu valor histórico e avançado com a sua cidade. Nos últimos anos, o Vila Adentro tem sido palco do Festival F, um festival de música que tem crescido muito desde a sua criação. As ruas da antiga aldeia mourisca fora das muralhas preservaram os seus padrões, mas agora estão cheias de lojas e cafés - onde começa a zona comercial da baixa de Faro. As antigas residências de pescadores foram modernizadas, mas ainda fazem parte das docas (e ainda são utilizadas pelos pescadores).” (Autarquia360, sem data)

Bandeira – Brasão

“O Azul simboliza o céu e o amor celestial. É a cor da abóbada celeste. Pano de muralha e torres – Faro enquanto cidade amuralhada. Escudetes com quinas – simboliza o facto de Faro (salvo num determinado período) sempre ter pertencido à Coroa/Casa da Rainha. Imagem de N. Sr.ª da Conceição cercada por um resplendor em ouro –

Padroeira de Portugal desde 1646, eleita por D. João IV. O resplendor em ouro, o mais nobre dos metais, é atributo das personagens ou figuras que se pretendem exaltar. Estrela em ouro de oito pontas – Simboliza a Virgem, contribuindo para realçar a sua dignidade. A muralha e as torres assentam sobre um pé ondulado, que revela a pretensão de evidenciar a parte da cerca da cidade que se encontra virada para o mar. A Coroa mural que encima o escudo surge no âmbito do modelo definido legalmente para as cidades, pelo Regulamento de Heráldica dos Municípios, de 14 de Abril de 1930. O brasão de armas da cidade de Faro constitui, acima de tudo, uma homenagem à Mãe de Cristo, dada pela cidade, cujo símbolo é, ainda, a evocação dum antigo local onde a sua imagem esteve exposta: na muralha." (Jesus, 2019)

Anexo C - Dados Recolhidos



GASTRONOMIA: 3. VILA REAL: BRASÃO (VER HISTÓRIA E ESCREVER TEXTO)
→ VERDE / AMARELO / VERMELHO
CABRITO ASSADO C/ARROZ DE FORNO
TRIPAS AO MOLHO
BOLA DE CARNE
PASTÉIS DE TOUCINHO
GANCHAS

5. PORTO: TRIPAS À MODA DO PORTO — COR → AZUL
CALÇO VERDE
FRANCESINHA
PAPOS DE ANJO

6. AVEIRO: OVOS MOLES
FIOS DE OVOS — COR → AMARELO
CALDEIRADA DE ENGUIAS
TRINAS E BOCACHA DE AVEIRO

16. ÉVORA: COZIDO À PORTUGUESA
SOPA DE TOMATE
OVOS E AMÊNDOAS

NATUREZA: 8. GUARDA: CRISTAL DE NEVE → PESQUISAR
TERRAS SERRANAS
CAIXA TRIDIMENSIONAL
CROMÁTICA → AZUL, VERDE, AMARELO, VERMELHO — FAZER UM ESTUDO SOBRE A COR

11. LEIRIA: BRASÃO → CASTELO VERMELHO
OURO
PRATA
VERDE
AZUL
VERMELHO
AMARELO
PRETO
DOIS PINHEIROS VERDES
" CORVOS PRETOS
" ESTRELAS DE 8 RAIOS
TRÊS ONDAS
FAZER PESQUISA SOBRE O BRASÃO

13. LISBOA: CARAVELA, CORVOS → BRASÃO DA CIDADE → PESQUISAR
MAR AZUL

15. SETÚBAL - OS PEIXES → AZUIS
A ÁGUA
BRASÃO → CASTELO, BARCAS CRUZADAS AMARRADO, PEIXES, 2 CRUZES, VIEIRA, ONDAS VERDES
ATIVIDADE PESQUEIRA → PESQUISAR
PRATA
PÚRPURA
AZUL
OURO
VERDE
FAZER PESQUISA SOBRE O BRASÃO

18. FARO: FORMA: REPRESENTA A FORMA DO NÚCLEO HISTÓRICO "VILA ADENTRO"
PANTONE 185C & CORES — BANDEIRA DO CONCELHO → PESQUISAR
" 187C
" BLACK
FORMA CORAÇÃO → UNIÃO / VALORIZAÇÃO / AUTENTICIDADE / PAIXÃO

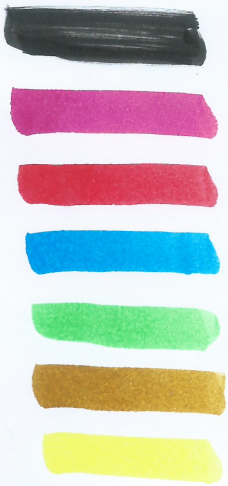
14. PONTA DELGADA: MIGAS COM CARNE DE PORCO
ENSOPADO DE BORREGO
SOPA DE CAÇÃO
ARROZ DOCE

PASSA PARA GASTRONOMIA

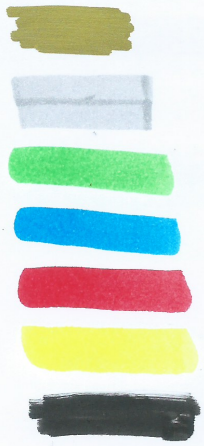
Anexo D - Primeiros Estudos da Cor



10. CASTELO BRANCO



11. LEIRIA



12. SANTARÉM



13. LISBOA



14. PORTALEGRE

15. SETÚBAL



OUTRAS CORES



17. BEJA

PANTONE 130C

PANTONE 233C

PANTONE 710C

PANTONE 382C

PANTONE 2587C

PANTONE 300 C

PANTONE 7467C

PANTONE COOL GRAY 11 C

16. ÉVORA

18. FARO



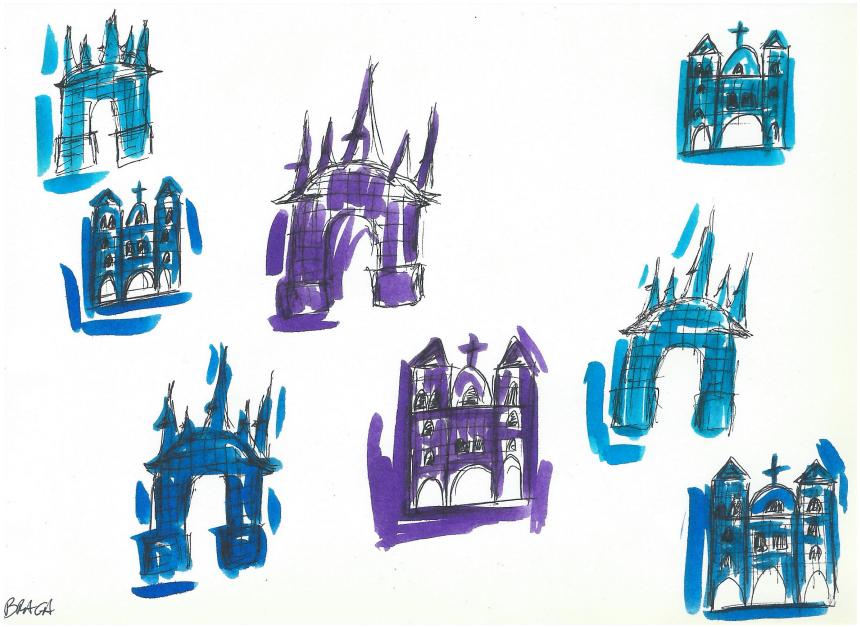
PANTONE 185C

PANTONE 187C

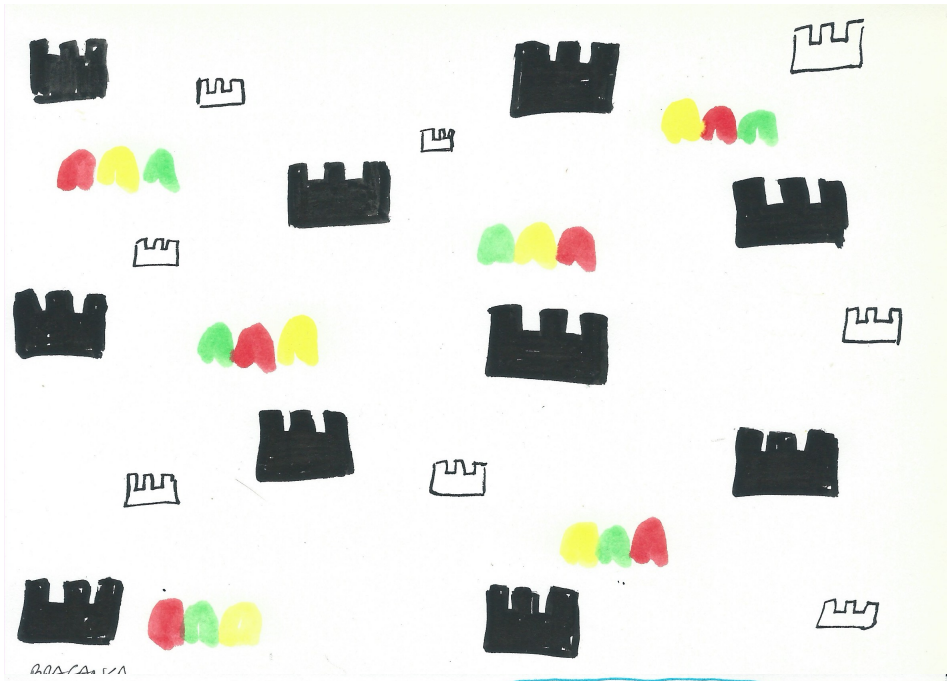
PANTONE BLACK

Anexo E - Primeiras Ilustrações dos Distritos

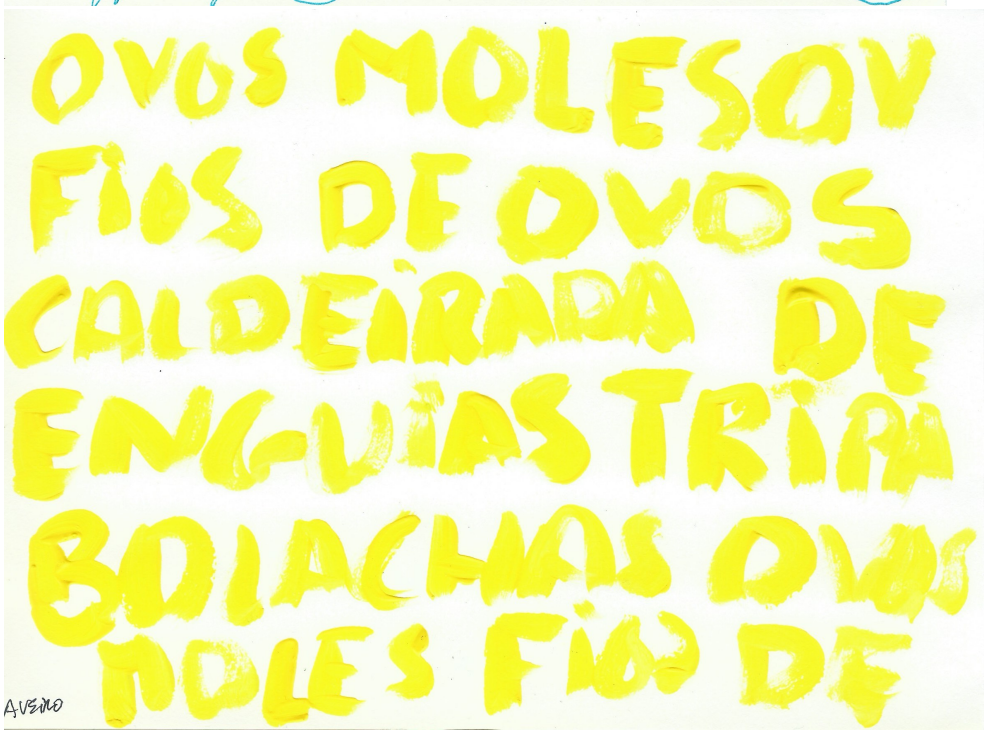


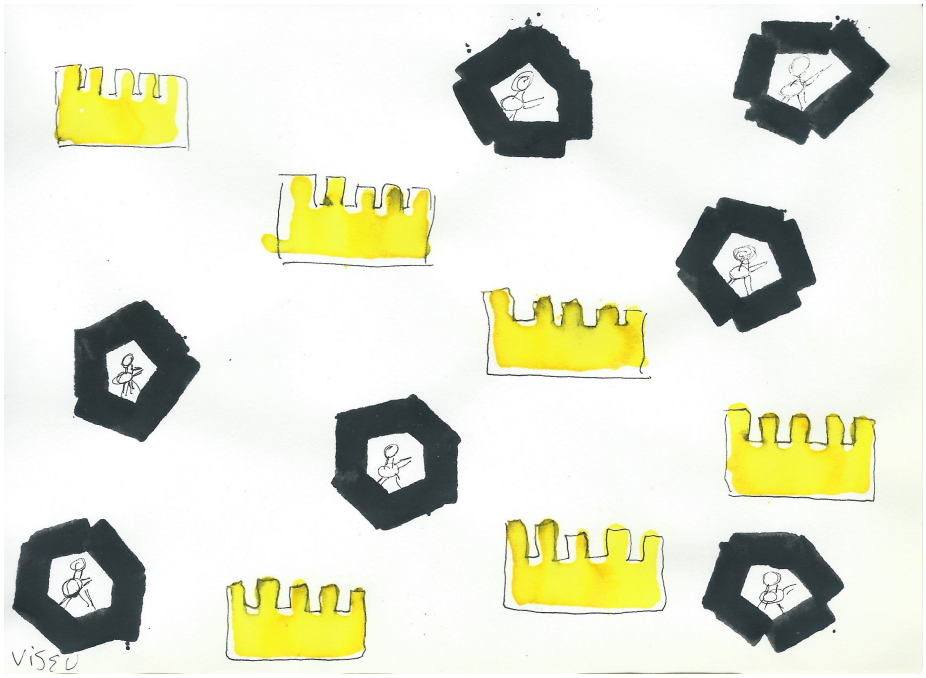




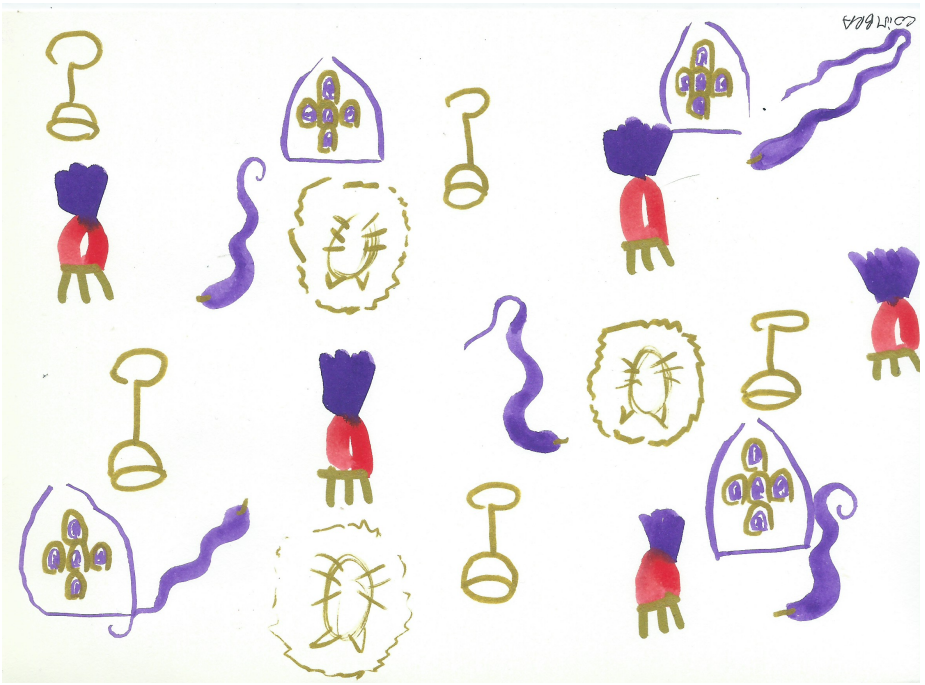



tripazàmodadoporto
francesinha
pajosdeanjo
caldoverde
PORTO

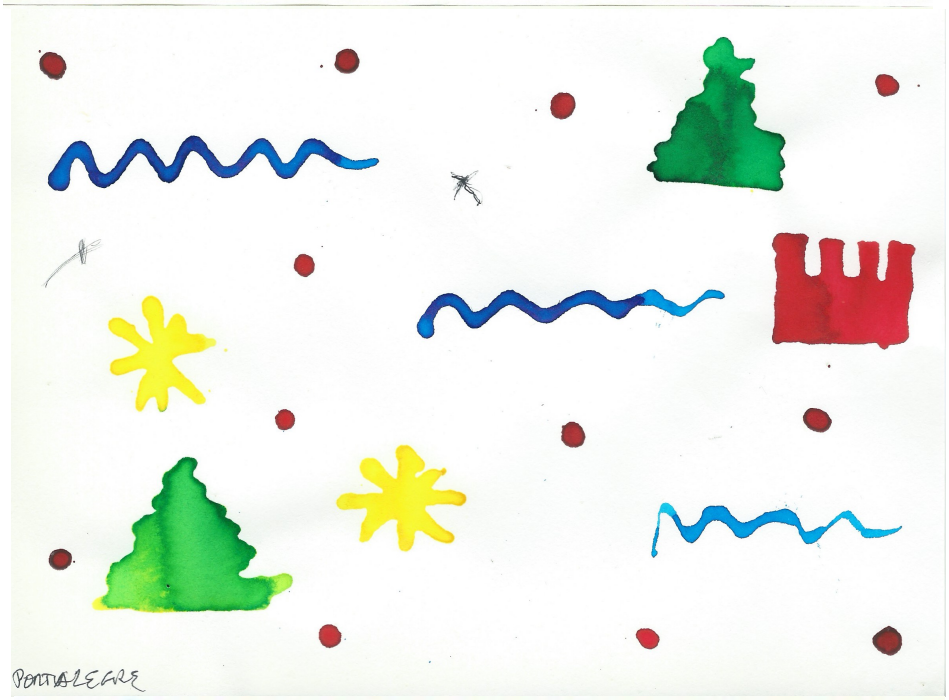

OVOS MOLESQV
FIOS DE OVOS
CALDEIRADA DE
ENGUIAS TRIPA
BOLACHAS OVOS
MOLES FIOS DE
AVEIRO


VISEU

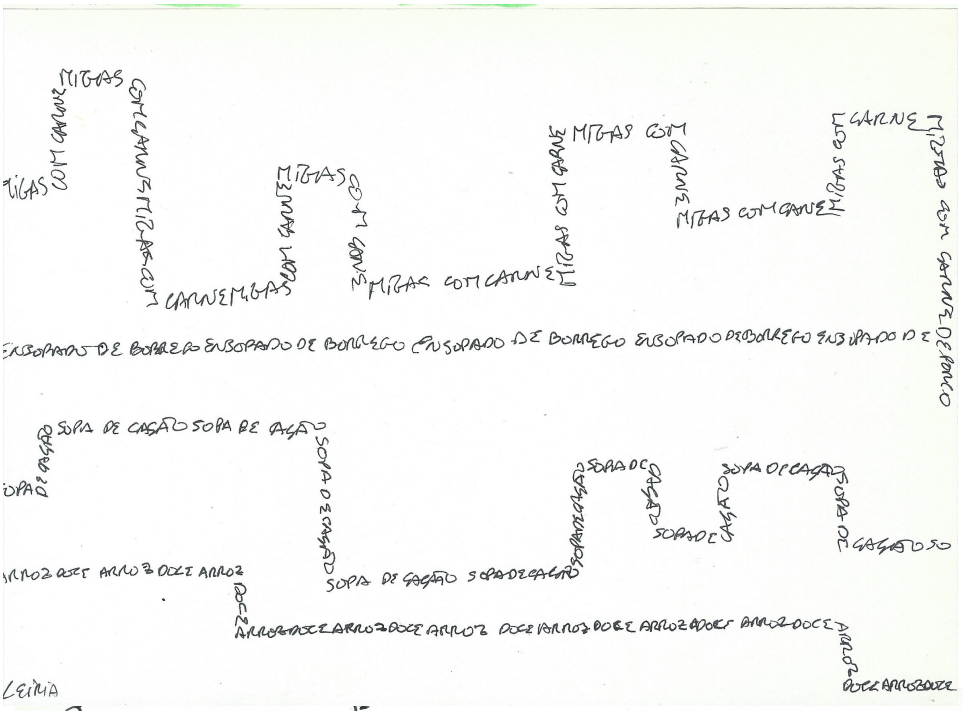

GUARDA

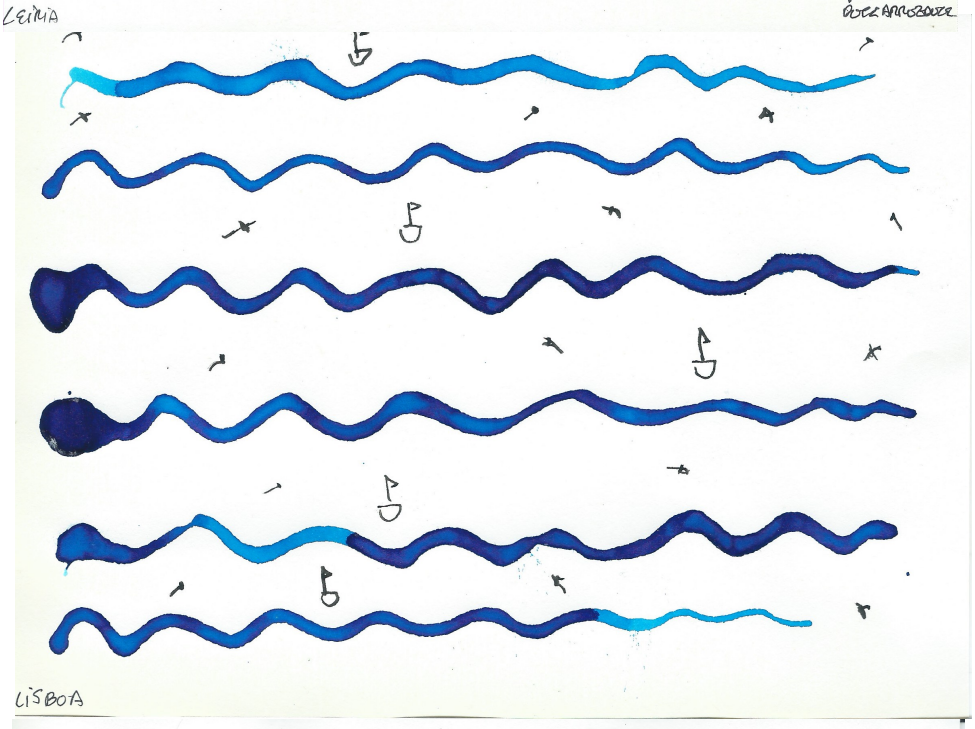



CASTELO BRANCO

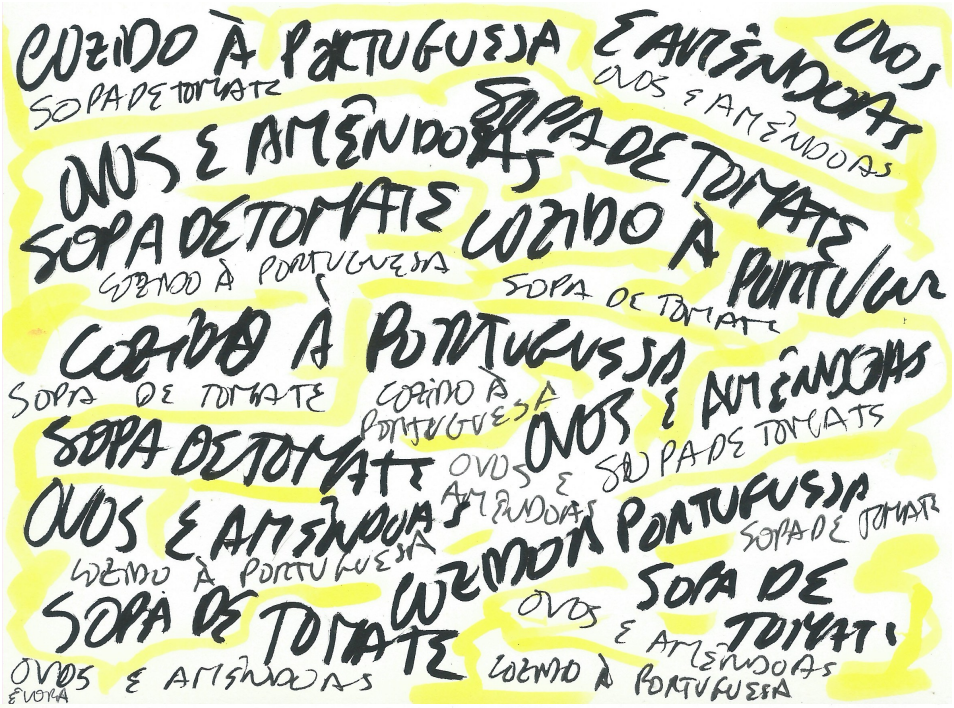

PORTALEGRE

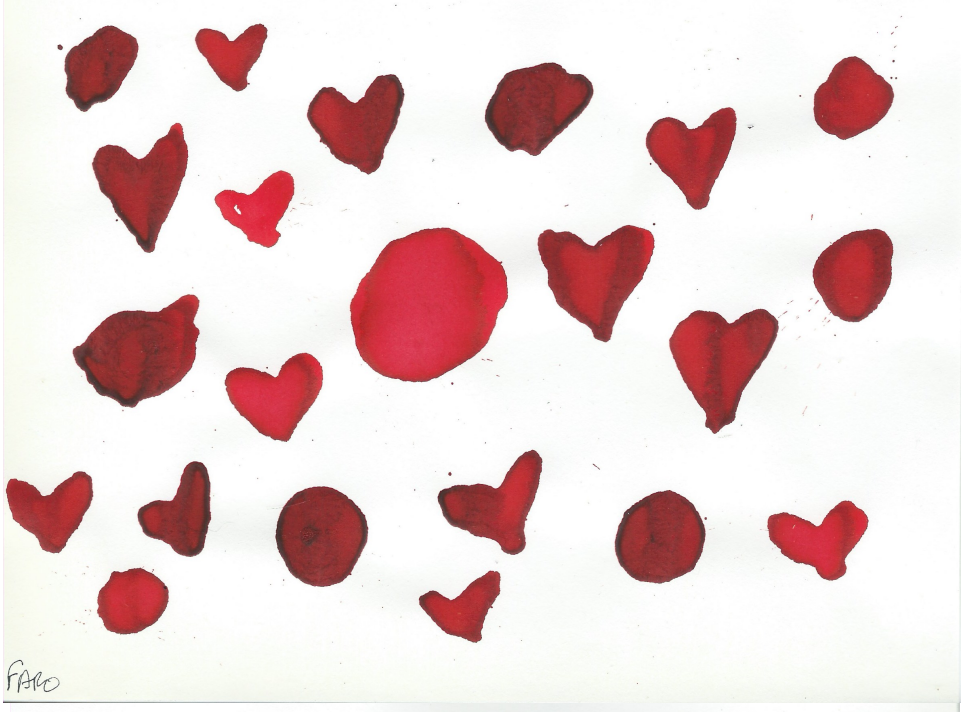



MIGAS COM CARNE
ENSOPADO DE BORREGO
SOPA DE CASÃO
ARROZ DOCE
LEIRIA


LISBOA


Rios
água
SETÚBAL


COZIDO À PORTUGUESA E AMÊNDOAS OVOS
SOPA DE TOMATE
OVOS E AMÊNDOAS
SOPA DE TOMATE
COZIDO À PORTUGUESA
OVOS E AMÊNDOAS
SOPA DE TOMATE
COZIDO À PORTUGUESA
SOPA DE TOMATE
COZIDO À PORTUGUESA
OVOS E AMÊNDOAS
SOPA DE TOMATE
OVOS E AMÊNDOAS
COZIDO À PORTUGUESA
SOPA DE TOMATE
COZIDO À PORTUGUESA
OVOS E AMÊNDOAS
SOPA DE TOMATE
OVOS E AMÊNDOAS
ÉVORA
COZIDO À PORTUGUESA


FABIO


BEJA