



UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA  
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA  
CURSO DE DESIGN

Maicon da Luz Bomfim

DESIGN DE SUPERFÍCIE E IDENTIDADE LOCAL: PROJETO DE ESTAMPARIA  
EM TECIDO

SALVADOR  
2024

Maicon da Luz Bomfim

DESIGN DE SUPERFÍCIE E IDENTIDADE LOCAL: PROJETO DE ESTAMPARIA  
EM TECIDO

Trabalho de Conclusão de Curso desenvolvido como requisito parcial de avaliação para obtenção do título de Bacharel em Design, pelo Departamento de Ciências Exatas e da Terra - Campus I, da Universidade do Estado da Bahia.

Orientador Professor Dr. Djalma Fiuza Almeida.

SALVADOR  
2024

Maicon da Luz Bomfim

## DESIGN DE SUPERFÍCIE E IDENTIDADE LOCAL: PROJETO DE ESTAMPARIA EM TECIDO

Trabalho de Conclusão de Curso desenvolvido como requisito parcial de avaliação para obtenção do título de Bacharel em Design, pelo Departamento de Ciências Exatas e da Terra - Campus I, da Universidade do Estado da Bahia.

Salvador, 13 de dezembro, 15h30

Defesa realizada por videoconferência (plataforma Microsoft Teams)

Banca Examinadora:



Documento assinado digitalmente

DJALMA FIUZA ALMEIDA

Data: 23/01/2025 08:44:11 -0300

Verifique em <https://validar.it.gov.br>

---

Djalma Fiuza Almeida

Orientador



Documento assinado digitalmente

ADRIANA SOUSA FERNANDES DA SILVA

Data: 23/01/2025 08:11:23 -0300

Verifique em <https://validar.it.gov.br>

---

Adriana Sousa Fernandes da Silva

Membro Interno



Documento assinado digitalmente

ANDREA DE MATOS MACHADO

Data: 23/01/2025 09:02:32 -0300

Verifique em <https://validar.it.gov.br>

---

Andrea de Matos Machado

(SENAI-CIMATEC)

Membro externo

*"Os seres humanos não nascem para sempre no dia em que suas mães os dão à luz, mas sim quando a vida os obriga, outra vez, e muitas vezes, a se dar à luz a si mesmos."*

*(Gabriel García Márquez)*

## RESUMO

Este trabalho descreve um projeto de desenvolvimento de uma estamparia para tecidos que referencia elementos histórico-culturais da cidade de Valença, Bahia. O objetivo central deste projeto é apresentar um produto de design que busca valorizar a cultura do território de identidade do Baixo Sul. Para seu desenvolvimento, foi referenciada a metodologia de Bruno Munari (1998), esta pesquisa possibilitou uma exploração criativa ampla, permitindo a experimentação de diferentes tipos de tecidos, cores, elementos e texturas. Como resultado dessa abordagem é apresentada uma estampa que busca a preservação e celebração das raízes culturais da região. Este estudo contribui para a compreensão da intersecção entre design, cultura e identidade regional, enfatizando a importância do resgate e incorporação de elementos culturais em práticas de design para a promoção da diversidade e da valorização cultural.

Palavras-chave: Estampa; Design; Cultura.

## ABSTRACT

This work describes a project for the development of fabric prints that reference the historical and cultural elements of the city of Valença, Bahia. The main goal of this project is to present a design product that seeks to valorize the culture of the Baixo Sul's territorial identity. For its development, Bruno Munari's methodology (1998) was referenced. This research enabled a broad creative exploration, allowing for experimentation with different types of fabrics, colors, elements, and textures. As a result of this approach, a print is presented that aims to preserve and celebrate the cultural roots of the region. This study contributes to the understanding of the intersection between design, culture, and regional identity, emphasizing the importance of rescuing and incorporating cultural elements into design practices to promote diversity and cultural appreciation.

Keywords: Print; Design; Culture.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Metodologia de Bruno Munari (1998).....	17
Figura 2 - Vista do cais de Valença.....	19
Figura 3 - Colheita de Dendê.....	20
Figura 4 - Marisqueira.....	22
Figura 5 - Festa de Nossa Senhora do Amparo.....	23
Figura 6 - Pintura rupestre na Caverna de Altamira.....	25
Figura 7 - Estamparia em cerâmica.....	27
Figura 8 - Exemplo de Rapport.....	30
Figura 9 - Exemplo de Módulo.....	30
Figura 10 - Círculos cromáticos.....	31
Figura 11 - Tipos de Formas.....	33
Figura 12 - Tecidos.....	34
Figura 13 - Pintura manual.....	36
Figura 14 - Tecidos com técnica Batik.....	36
Figura 15 - Impressão com blocos de madeira.....	37
Figura 16 - Impressão com cilindros.....	38
Figura 17 - Processo de Sublimação.....	38
Figura 18 - Processo de Serigrafia.....	39
Figura 20 - Exemplo de patchwork.....	43
Figura 21 - Estampa por Isabela Capeto.....	44
Figura 22 - Martha Medeiros.....	44
Figura 23 - Painel de referências visuais da cidade.....	46
Figura 24 - Paleta de cores gerada através das referências visuais da cidade.....	47
Figura 25 - Painel de referências de estampas com estilo patchwork.....	47
Figura 27 - Produção das ilustrações no software Photoshop.....	50
Figura 28 - Ilustração de camarão.....	51
Figura 29 - Ilustração de caranguejo.....	51
Figura 30 - Ilustração de canoa.....	52
Figura 31 - Ilustração de cacau.....	52
Figura 32 - Ilustração de caju.....	53
Figura 33 - Ilustração de timão.....	53
Figura 34 - Grid com ilustrações.....	54
<b>Figura 36 - Aplicação em tecido.....</b>	<b>56</b>
Figura 37 - Aplicação em toalha.....	57
Figura 38 - Aplicação em tecido.....	57
Figura 39 - Aplicação em bolsa.....	58

## SUMÁRIO

<b>1 CONTEXTUALIZAÇÃO.....</b>	<b>9</b>
<b>1.1 Problematização.....</b>	<b>12</b>
<b>1.2 Objetivos.....</b>	<b>12</b>
1.1.2 Objetivo Geral.....	12
1.2.2 Objetivos Específicos.....	12
<b>1.3 Justificativa.....</b>	<b>12</b>
<b>2 DESENVOLVIMENTO.....</b>	<b>13</b>
<b>2.1 Metodologia Bruno Munari (1998).....</b>	<b>13</b>
<b>3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>18</b>
<b>3.1 Valença, território de identidade do Baixo Sul.....</b>	<b>18</b>
3.1.1 A cidade de Valença.....	18
3.1.2 A dinâmica agrícola e as inspirações.....	19
3.1.3 A dinâmica marisqueira e as inspirações.....	20
3.1.4 A dinâmica dos estaleiros e as inspirações.....	23
<b>3.2 DESIGN DE SUPERFÍCIE.....</b>	<b>24</b>
3.2.1 Definição.....	24
3.2.2 Rapport, Módulo e Grid.....	29
3.2.3 Cor.....	31
3.2.4 Forma.....	32
3.2.5 Tecidos.....	33
3.2.6 Processos de estamparia.....	35
<b>4 PRODUÇÃO DA ESTAMPA.....</b>	<b>40</b>
<b>4.1 Definição do problema.....</b>	<b>40</b>
<b>4.2 Componentes do problema.....</b>	<b>41</b>
<b>4.3 Coleta e Análise de dados.....</b>	<b>42</b>
<b>4.4 Público Alvo.....</b>	<b>45</b>
<b>4.5 Pannel de Inspiração.....</b>	<b>46</b>
<b>4.6 Materiais e tecnologias.....</b>	<b>48</b>
<b>4.7 Experimentação.....</b>	<b>49</b>
<b>4.8 Modelo.....</b>	<b>54</b>
<b>4.9 Aplicação.....</b>	<b>56</b>
<b>5 CONCLUSÃO.....</b>	<b>58</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>60</b>

## 1 CONTEXTUALIZAÇÃO

Durante o processo de definição do tema do meu trabalho de conclusão de curso, busquei a possibilidade de desenvolver um produto de design alinhado com meus interesses acadêmicos e habilidades adquiridas enquanto estudante de design na Universidade do Estado da Bahia. Desde o início do curso, fui despertando maior curiosidade por técnicas de representação gráfica, ilustração, produção gráfica e design gráfico. Ao estudar possibilidades dentro do design que me permitissem relacionar minhas áreas de interesse, percebi que o Design de Superfície como campo de estudo permitiria o desenvolvimento de um produto alinhado com minhas expectativas, combinando ilustrações autorais com técnicas de produção gráfica e estudo de materiais, compreendendo detalhadamente os processos envolvidos na transformação de um conceito em um produto de design com valor agregado.

Dentro desse escopo, decidi trabalhar com estamparia, uma vertente específica do Design de Superfície que envolve a aplicação de padrões decorativos em superfícies planas ou com relevo, comum na indústria têxtil. Esta escolha se mostrou coerente com os interesses mencionados anteriormente, permitindo que eu explorasse as etapas do Design de Superfície e desenvolvesse ilustrações aplicáveis ao resultado final.

Sou natural de Valença, Bahia, Brasil, e sempre quis desenvolver um trabalho que se concentrasse em aspectos da cidade que me chamam a atenção dentro do contexto cultural, trazendo determinadas representações da cidade para uma estampa a ser desenvolvida neste projeto, podendo, assim, explorar ainda mais minha conexão com a cidade e sua identidade. Dessa forma, senti que seria viável criar um projeto acadêmico como um produto de design que contribuísse para a valorização da cultura e o reforço da identidade local.

Minha escolha pelo tema de Valença como base para o meu TCC é profundamente conectada à minha vivência pessoal. Cresci na zona rural do município, em um ambiente onde a natureza, o trabalho no campo e a proximidade com rios e o mar moldaram minha infância e minha percepção do mundo. Meus pais, pescador e marisqueira, exemplificam as práticas tradicionais que são essenciais

para a identidade cultural da cidade, mas também convivi com a importância da agricultura, que é parte vital da dinâmica econômica e social da região.

A inspiração agrícola, presente na paisagem e nas práticas do campo, é um dos pilares deste trabalho. As atividades agrícolas de Valença, que vão desde o cultivo de alimentos até a organização das comunidades rurais, simbolizam a força e a resiliência de sua população. Esse cenário rural sempre esteve presente na minha vida e representa uma fonte rica de elementos visuais, texturas e narrativas que busco incorporar no design de superfície do projeto.

A cultura pesqueira, tão presente na minha família, complementa essa narrativa, criando um retrato completo das dinâmicas de subsistência e tradição que moldam Valença. Tanto a agricultura quanto a pesca estão profundamente enraizadas na história da cidade e refletem a relação intrínseca entre o homem e o ambiente, algo que pretendo traduzir em criações visuais autênticas e significativas.

Outro aspecto essencial é a religiosidade, representada pela Igreja de Nossa Senhora do Amparo, que ocupa um lugar central na identidade cultural e espiritual do município. Este marco arquitetônico e de fé é uma fonte de inspiração tanto pela sua estética quanto pelo papel que desempenha na vida da comunidade. Incorporar esses elementos no projeto é uma maneira de dialogar com a espiritualidade e os valores que conectam gerações de valencianos.

Os aspectos arquitetônicos de Valença também se destacam como uma rica fonte de referência. As construções históricas e seus detalhes únicos revelam a memória de uma cidade que soube preservar traços marcantes de sua trajetória. Essas estruturas, combinadas com as paisagens rurais e urbanas, oferecem um campo visual diverso para a criação de estampas que misturem tradição e contemporaneidade.

Para alcançar esse objetivo, foi realizada uma pesquisa detalhada sobre o contexto cultural de Valença, juntamente com um levantamento sobre os conhecimentos necessários na área do Design de Superfície. O estudo destaca a importância do design na preservação e promoção de elementos culturais, demonstrando como referências visuais podem contribuir para a construção e a legitimação de uma identidade cultural sólida.

O contexto cultural de Valença foi apresentado, com ênfase nos símbolos e aspectos marcantes da cidade, como as dinâmicas agrícolas e marisqueiras, a produção naval e as manifestações religiosas. A escolha do tema buscou criar uma conexão simbólica com a identidade local, permitindo que as estampas desenvolvidas transmitissem a diversidade cultural da região.

O universo do Design de Superfície foi introduzido, com foco em sua aplicação em materiais têxteis. Foram abordados conceitos históricos e termos fundamentais, além de técnicas, métodos de estamparia e ferramentas essenciais para o desenvolvimento do projeto.

Por fim, as escolhas feitas para o desenvolvimento da estampa foram detalhadas, incluindo a definição de uma cartela de cores, o uso de tendências de design e as tecnologias de produção gráfica aplicadas, todas baseadas na metodologia de Bruno Munari. Essa abordagem permitiu uma experimentação criativa ampla, que integrou tanto o contexto cultural de Valença quanto os conhecimentos adquiridos sobre o Design de Superfície. A metodologia de Munari foi fundamental para a criação de uma estampa que reforçasse a identidade de Valença, destacando seu valor cultural por meio do design de estamparia e promovendo a inovação dentro do contexto cultural local.

A escolha de um pincel com textura de giz no Photoshop para a criação das ilustrações deste projeto não é meramente técnica, mas carrega uma profunda relação com as minhas vivências pessoais e memórias da infância. Essa textura porosa, com suas características orgânicas e imperfeitas, remete diretamente às artes que eu costumava criar quando criança, utilizando materiais simples como giz de cera e lápis de cor em superfícies rústicas.

Naquela época, o giz era uma ferramenta acessível, mas cheia de possibilidades. A porosidade do traço, os tons vibrantes e a sensação tátil de arrastar o material sobre o papel ou uma superfície mais áspera sempre me fascinavam. Esse processo manual e intuitivo, que valorizava o erro, a sobreposição e as marcas do gesto, é algo que tento resgatar ao utilizar o pincel com textura de giz nas ilustrações deste projeto.

Além disso, o uso dessa textura reforça a intenção de criar um trabalho visual que se aproxime do manual, do artesanal, mesmo sendo desenvolvido em uma

plataforma digital. Isso reflete uma combinação entre o passado e o presente, assim como o próprio tema do projeto busca unir tradição e contemporaneidade ao representar aspectos culturais e patrimoniais de Valença.

## **1.1 Problematização**

Como desenvolver uma estampa que valorize aspectos culturais de Valença, alinhando identidade local e técnicas do design de superfície para criar um produto com valor cultural e estético?

## **1.2 Objetivos**

### 1.1.2 Objetivo Geral

Desenvolver um produto de design que valorize a cultura de Valença, Bahia, território de identidade do Baixo Sul.

### 1.2.2 Objetivos Específicos

- Identificar elementos histórico-culturais de Valença, território de identidade do Baixo Sul.
- Investigar técnicas e processos de estamparia para tecidos no design de superfície.
- Explorar tecidos, cores, texturas e elementos gráficos para desenvolver padrões com identidade local.

## **1.3 Justificativa**

A estamparia, enquanto vertente do Design de Superfície, representa uma ferramenta poderosa para a valorização de identidades culturais e a preservação de memórias locais. Em um mundo cada vez mais globalizado, onde a padronização

tende a diluir especificidades culturais, a criação de produtos que dialoguem com as raízes de uma comunidade se torna não apenas um ato de resistência, mas também uma forma de agregar valor ao design contemporâneo. Segundo Munari (1998), o design é uma síntese entre funcionalidade e expressão artística, sendo, portanto, um meio privilegiado para traduzir simbolismos culturais em produtos tangíveis e significativos.

Este trabalho propõe resgatar e traduzir referências culturais por meio de uma estampa que celebra a diversidade cultural local, reafirmando sua identidade em um contexto global. No campo do design de superfície, a escolha da estamparia têxtil como foco do projeto se justifica por sua capacidade de comunicar histórias e sensibilizar públicos distintos por meio de padrões visuais. Como aponta Lüdtker (2011), "o design de superfície é uma expressão estética que materializa conceitos e dialoga com culturas", permitindo que elementos visuais carreguem significados que vão além do decorativo, conectando as pessoas às suas raízes e narrativas.

Além disso, o projeto almeja contribuir para o fortalecimento da cultura local, destacando sua riqueza histórica e reforçando o papel do design enquanto ferramenta de transformação social e econômica. Ao combinar as ilustrações autorais com a pesquisa de base histórica, o projeto não apenas celebra a identidade local, mas também posiciona essa cultura como uma referência no cenário do design brasileiro.

Por fim, este trabalho propõe-se a expandir os limites do design de superfície ao reafirmar que, como afirma Frascara (2004), "design é um ato cultural, que carrega em si a responsabilidade de transformar o invisível em visível". Assim, a estampa aqui desenvolvida busca ser mais do que um produto de design; ela pretende refletir a riqueza cultural local, trazendo suas histórias e símbolos para o cotidiano de forma acessível e significativa.

## **2 DESENVOLVIMENTO**

### **2.1 Metodologia Bruno Munari (1998)**

Bruno Munari (1998) apresenta uma abordagem metodológica que se revela bastante prática e adaptável para diversas vertentes do design. Sua proposta estruturada tem se mostrado eficaz especialmente no campo do design de superfícies, por oferecer diretrizes que orientam o desenvolvimento de soluções bem fundamentadas e refinadas.

A metodologia de Munari incentiva o designer a levar em consideração não apenas os aspectos estéticos e culturais envolvidos em um projeto, mas também a necessidade de atender às exigências do mercado e as tendências contemporâneas. Segundo Carvalho e Mendes (2014), "é crucial observar as limitações impostas por estratégias de marketing, pelas influências da moda e pelos recursos técnicos e materiais que a indústria proporciona". Dessa forma, a metodologia não só amplia o potencial criativo, como também harmoniza o design com as condições e demandas do setor produtivo.

A metodologia proposta por Munari (1998) para o desenvolvimento de projetos de design é uma abordagem estruturada que visa guiar o processo criativo de forma reflexiva e prática. Munari estabelece 12 etapas fundamentais que auxiliam na construção de um produto, permitindo a análise crítica e a experimentação contínua.

#### 1) Enunciado do problema

O enunciado do problema é a primeira etapa crucial, na qual a necessidade do projeto é identificada. Ao se iniciar um projeto, é imprescindível que o problema a ser resolvido esteja claramente definido, pois esse direcionamento inicial estabelece o foco do desenvolvimento, evitando que o processo seja despropositado e sem um propósito claro.

#### 2) Definição do problema

Após o enunciado do problema, é necessário defini-lo com clareza, especificando o público-alvo e as necessidades que o projeto pretende atender. Munari (1998) enfatiza a importância dessa definição para garantir que o projeto seja desenvolvido de forma eficaz. Nesta fase, são estabelecidos os parâmetros do estudo, os limites da pesquisa e o orçamento disponível, fundamentais para o sucesso do projeto.

#### 3) Componentes do problema

Nessa fase, o problema é analisado em seus componentes individuais. A dissecação do problema permite que todos os detalhes e aspectos sejam levados em consideração, o que facilita a identificação de possíveis soluções e minimiza o risco de falhas. Essa etapa ajuda a esclarecer quais são os fatores que realmente precisam ser abordados para uma solução eficaz.

#### 4) Coleta de dados

A coleta de dados consiste na busca por informações relevantes e na seleção de elementos que ajudem a resolver o problema. Essa etapa visa identificar soluções anteriores, trabalhos realizados na área e possíveis falhas que podem ser evitadas. A coleta de dados é fundamental para reduzir o risco de erros e melhorar a eficácia do projeto.

#### 5) Análise de dados

Nesta fase, os dados coletados são analisados com o objetivo de decidir o que deve ser mantido e o que pode ser descartado. A análise crítica dos dados é essencial para garantir que o projeto siga na direção correta, considerando as informações já obtidas e as soluções possíveis.

#### 6) Criatividade

A criatividade é o momento em que surgem as possíveis alternativas para a solução do problema. Munari (1998) afirma que a criatividade do designer depende de uma análise detalhada dos componentes do problema. É uma fase de liberdade de pensamento, onde são exploradas diversas possibilidades que podem atender às necessidades do projeto, sem um resultado final previamente definido.

#### 7) Materiais e tecnologia

Na fase de materiais e tecnologia, é realizada uma pesquisa sobre os recursos tecnológicos disponíveis que podem ser utilizados para viabilizar as soluções propostas. Essa etapa também envolve a escolha dos materiais que serão empregados no desenvolvimento do projeto, considerando o custo-benefício e a eficiência das alternativas encontradas.

#### 8) Experimentação

A experimentação envolve a aplicação prática das alternativas criadas, testando-as com diferentes materiais e tecnologias. São realizados testes para verificar a funcionalidade e a viabilidade das ideias, podendo surgir novas funções e

soluções. A experimentação proporciona o aperfeiçoamento das ideias e auxilia no processo de refinamento da solução.

#### 9) Modelos

Após os testes e a experimentação, é hora de desenvolver modelos, que são versões parciais do projeto final. Esses modelos permitem uma avaliação prévia das soluções, antes da criação do protótipo final. A etapa de modelos serve para identificar o que precisa ser ajustado e o que já está adequado.

#### 10) Verificação

A verificação é o momento de conferir se o projeto funciona como esperado. Os modelos desenvolvidos são analisados e submetidos a testes rigorosos para garantir que atendem aos requisitos do problema e que são viáveis em termos de funcionalidade. A verificação é crucial para assegurar a qualidade e a eficácia da solução.

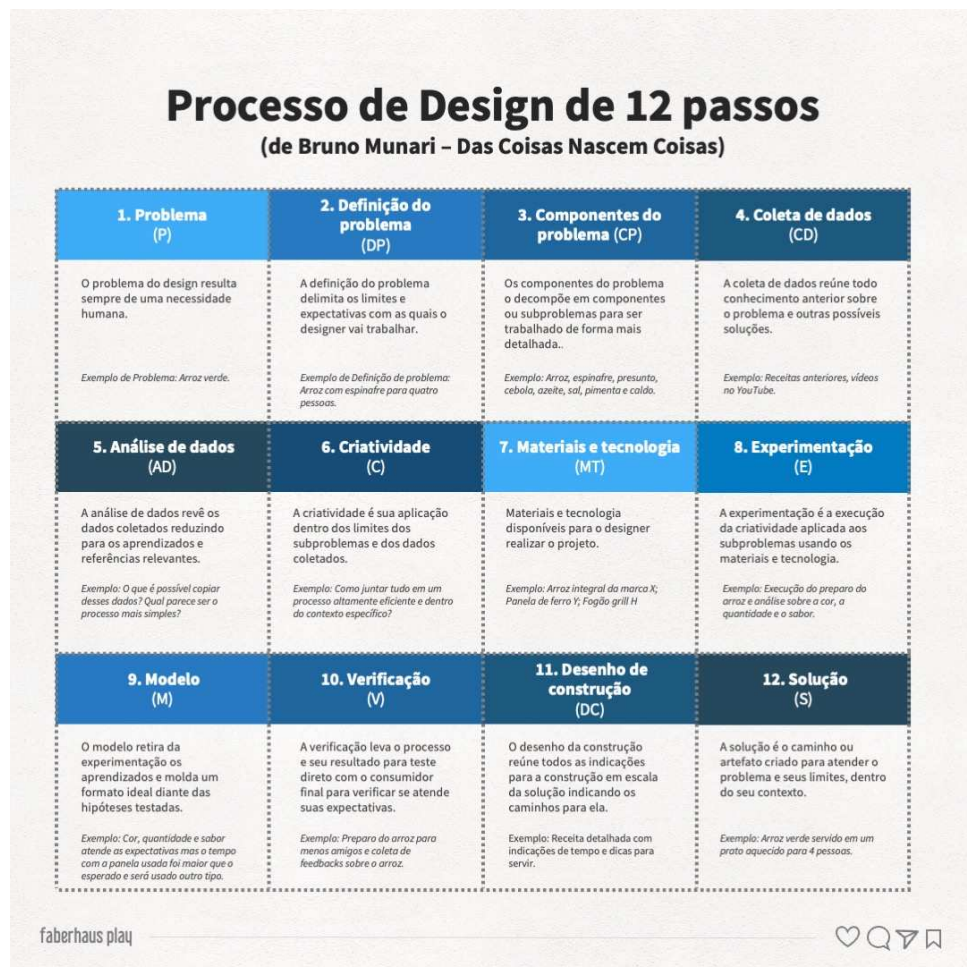
#### 11) Desenho de construção

Com base nos modelos verificados, é elaborado o desenho de construção, que define os detalhes finais do projeto. Nesta etapa, é escolhida a solução mais eficiente, considerando simplicidade e custo. O objetivo é criar o design final de forma otimizada, garantindo que todos os aspectos do projeto sejam executados da melhor forma possível.

#### 12) Solução

A solução final é o resultado de todas as fases anteriores. Após a análise e refinamento de todas as etapas, o problema é solucionado de maneira eficaz. A solução deve ser a expressão de um processo criativo bem-sucedido, que integra as necessidades do público, as possibilidades tecnológicas e os recursos materiais de forma harmônica e eficiente.

Figura 1 - Metodologia de Bruno Munari (1998)



Fonte: <https://faberhausplay.com.br/das-coisas-nascem-coisas-bruno-munari/>

A metodologia de Bruno Munari será adaptada para este projeto com o objetivo de construir uma narrativa visual através da estamparia em tecido. As etapas de definição do problema, coleta e análise de dados serão ajustadas para integrar as especificidades culturais da região, enquanto as fases de experimentação e modelos

permitirão testar e refinar soluções visuais e materiais que expressem essa identidade de forma autêntica. Nesse sentido, algumas etapas metodológicas foram suprimidas do trabalho a fim de garantir a devida adequação projetual. Ao final, busca-se uma solução que sintetize as influências culturais locais e se traduza em um produto de design funcional e esteticamente relevante.

### **3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

#### **3.1 Valença, território de identidade do Baixo Sul**

##### **3.1.1 A cidade de Valença**

Território de identidade é um conceito que ultrapassa os limites geográficos, englobando relações sociais, culturais, econômicas e políticas que estruturam a identidade coletiva de uma região. Segundo Sá e Sá (2013), esses territórios são definidos pela interação entre elementos culturais e históricos que conferem um sentido de pertencimento e especificidade às comunidades que os habitam.

Valença se insere no território de identidade do Baixo Sul, que também compõe a chamada Costa do Dendê. Com uma área de 1.123,975 km<sup>2</sup> e uma população de 85.655 pessoas, segundo o censo de 2022 (IBGE, s.d), Valença carrega um legado histórico que remonta ao período pré-colonial, quando a região fazia parte da Capitania de São Jorge dos Ilhéus. Era habitada por povos indígenas como os Tupinambás, Aimorés e Gueréns, que resistiram aos colonizadores portugueses em conflitos que perduraram por muitos anos (Oliveira, 2009).

Apenas em 1779 surge a Vila da Nova Valença do Sagrado Coração de Jesus, marcada pela instalação da Igreja do Sagrado Coração de Jesus em 1801. Com o desenvolvimento da vila, em 1849 o território passa a ser uma cidade, devido ao início da dinâmica industrial na cidade, recebe um título e passa a se chamar Industrial Cidade de Valença (IBGE, s.d).

Toda a construção história da cidade é marcada por diversos eventos que

moldaram as dinâmicas em esferas sociais, econômicas e culturais, e essas mudanças são perceptíveis atualmente através das manifestações culturais e valorização do patrimônio municipal. As inspirações para as estampas perpassam coisas tidas como parte do município, demarcadores identitários que comunicam o território e a população.

Figura 2 - Vista do cais de Valença



Fonte: Guia do Turismo

### 3.1.2 A dinâmica agrícola e as inspirações

No início da ocupação até meados do século XIX, as atividades agrícolas em Valença representavam o maior propulsor econômico na região. O plantio de cana-de-açúcar no período da colônia era predominante, até o começo do século XIX onde o plantio do café, cacau, cravo e extração de madeira passam a ter um número de exportação significativa (Oliveira, 1985).

Em um recorte de tempo mais atual, temos em 1991 a Secretaria de Turismo da Bahia criando a Costa do Dendê. A junção de nove municípios que se relacionam com o dendê “como atributo essencial no processo de territorialização da Costa do Dendê, com uma tradição dendezeira secular facilmente identificada na paisagem e

nas diversas manifestações da cultura popular.” (Teixeira, 2020, p.30). Esse vínculo entre tradição, patrimônio e turismo se estabelece, e se mantém na contemporaneidade.

Atualmente a dinâmica agrícola é expressiva, tendo “seu destaque na produção e exportação de cravo da Índia, guaraná, pimenta-do-reino, cacau, criação de camarão e dendê (Lôbo, *et al*, 2023, p.10). Com relação ao dendê, temos a ênfase do mesmo enquanto patrimônio imaterial de Valença, os saberes envolvidos no cultivo e preparo do azeite coloca a cadeia de processo “enquanto imaterialidade cultural, tendo em vista, que a cultura do dendê está presente na economia, culinária, religião, festividades populares e transmissão geracional de saberes e sabores” (Lôbo, *et al*, 2023, p.1).

Figura 3 - Colheita de Dendê



Fonte: <https://infosaj.com.br/cultura-do-dende-perde-forca-no-baixo-sul-e-produto-fica-caro-cultivo-resiste-diante-dos-desafios/>

### 3.1.3 A dinâmica marisqueira e as inspirações

O Rio Una desempenha um papel central no desenvolvimento de Valença, Bahia, tanto do ponto de vista histórico quanto socioeconômico. Waldir Freitas Oliveira, em sua obra "A Industrial Cidade de Valença – um surto de industrialização na Bahia do século XIX", destaca que o rio foi fundamental para o transporte de produtos agrícolas, como arroz, café e cacau, e para o crescimento da cidade, que

se estruturou em torno das suas margens. Além disso, a pesca e a extração de madeira foram atividades impulsionadas pelo Una, reforçando sua importância para a economia local no período colonial e imperial.

O Rio Una é uma das principais características geográficas de Valença, Bahia, atravessando a cidade antes de desaguar no Oceano Atlântico, próximo à Praia de Guaibim. Segundo Ab'Sáber (2003), os rios da região do Recôncavo Baiano, como o Una, desempenham um papel vital na configuração da paisagem e no suporte às comunidades locais, devido à sua interação com ecossistemas como manguezais e áreas de mata atlântica. O Rio Una destaca-se também por suas águas escuras, ricas em matéria orgânica, e por sustentar atividades econômicas tradicionais, como a agricultura e a pesca, consolidando-se como um elemento essencial para o desenvolvimento da cidade. Além disso, sua localização no núcleo urbano de Valença evidencia sua importância histórica e funcional para a organização espacial e cultural da região.

O Rio Una, além de sua relevância econômica, possui uma importância simbólica para a identidade cultural de Valença. Seu nome, de origem tupi-guarani, significa "preto" ou "escuro", em referência à coloração de suas águas, carregadas de matéria orgânica, o que reflete a conexão histórica entre os povos indígenas e o ambiente natural da região. Para os habitantes locais, o rio é um símbolo de vida e resistência, servindo como cenário de histórias e tradições que atravessaram séculos. Ele também inspirou diversas manifestações artísticas e literárias, reforçando sua posição como um marco na paisagem cultural de Valença.

Com a imponente presença do Rio Una, a cidade configurou certas dinâmicas graças a esse recurso natural. A atividade de mariscagem, que configura parte da economia do município, é classificada como pesca artesanal devido ao seu baixo impacto ambiental. Os pescadores artesanais utilizam métodos rudimentares que não causam mudanças substanciais nos ecossistemas onde operam. Segundo o Ministério da Pesca e Aquicultura (MPA), o termo "pescador artesanal" abrange aqueles que:

[...] exerce a pesca com fins comerciais, de forma autônoma ou em regime de economia familiar, com meios de produção

próprios ou mediante contrato de parcerias, desembarcada ou com embarcações de pequeno porte. Para a maior parte deles o conhecimento é passado de pai para filho ou pelas pessoas mais velhas e experientes de suas comunidades. Os pescadores conhecem bem o ambiente onde trabalham como o mar, as marés, os manguezais, os rios, lagoas e os peixes (BRASIL, 2014).

As populações tradicionais são identificadas como grupos cujas características estão associadas a atividades econômicas que dependem da natureza e geralmente habitam ecossistemas como manguezais, restingas e florestas tropicais. Essas comunidades adquirem conhecimentos por meio de práticas produtivas transmitidas de geração em geração e do contato direto com a natureza. Vale ressaltar que a maioria desses grupos apresenta baixa alfabetização e possui pouca influência política.

Figura 4 - Marisqueira



Fonte:<http://www.dendenews.com/2012/03/valenca-mulheres-marisqueiras.html>

No panorama valenciano, a atividade pesqueira na década de 70 representava o abastecimento do próprio município e outras cidades próximas, tendo aumento na década seguinte, principalmente entre os moluscos e camarão, no caso do camarão é importante ressaltar a presença de uma empresa voltada para o cultivo de camarão em cativeiro (Brazão, 2015, p.43). O bairro com maior vínculo

com a atividade é o Tento, segundo Brazão (2015), a localidade é conhecida como bairro dos pescadores, que usam a calçada das casas para catar os mariscos e realizar a secagem dos peixes. O próprio início do bairro se deu por meio de uma colônia de pescadores instalada na localidade.

Além do vínculo econômico da prática pesqueira e marisqueira, as pessoas que desenvolvem essa atividade estão diretamente vinculadas a atividades culturais e religiosas do município. Alguns exemplos dessas expressões culturais são o samba de roda, terno de reis, quadrilhas juninas e grupos de zambiapunga (Brazão, 2015). Dentro das festividades religiosas vivida por marisqueiras de Valença, estão a festa do Sagrado Coração de Jesus e de Nossa Senhora do Amparo e a festa de São Pedro. Essa última tem um vínculo maior com o bairro, pois a igreja está inserida lá, gerando um vínculo entre população e igreja, considerando São Pedro que protege os pescadores e marisqueiras (Brazão, 2015).

Figura 5 - Festa de Nossa Senhora do Amparo



Fonte: <https://memoriasdobaixosul.com.br/culturas/festa-do-amparo-valenca-ba/>

#### 3.1.4 A dinâmica dos estaleiros e as inspirações

Atividade influenciada pelo rio, presença expressiva de madeira e necessidades baseadas na navegação, são o que estrutura a atividade dos estaleiros, do período colonial até os dias atuais. No século XIX tivemos a produção

de embarcações que faziam uma rota até Salvador, transportando pessoas e mercadorias, em um período onde as vias marítimas eram mais eficazes do que as estradas (Cunha, 2010). Entre 1950 até 1955 os registros de movimentação hidroviária seguem em exponencial uso, com várias empresas e embarcações responsáveis pelo traslado (Oliveira, 2009). Atualmente a maior movimentação no cais em Valença se caracteriza pelo embarque e desembarque de cargas direcionadas para as ilhas vizinhas como Morro de São Paulo, Cairu e Boipeba. Enquanto o turismo voltado para essas ilhas, contam com o cais do atracadouro para embarque e desembarque de pessoas.

Um demarcador interessante vinculado a produção dos estaleiros em Valença são as canoas de calão que segundo Cunha, “são de origem africana, não são mais produzidas, e inexistem em outros lugares do país com exceção da região de Morro de São Paulo e Valença conforme informações do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional” (2010, p.21). A presença dessas embarcações é a materialização de práticas de um ofício que está diretamente vinculada a um “saber fazer” técnico, transmitido entre gerações através da oralidade, e para além das funções práticas voltadas para o uso cotidiano, simboliza uma herança cultural que se iniciou no período colonial e segue presentemente.

## **3.2 DESIGN DE SUPERFÍCIE**

### **3.2.1 Definição**

Segundo Rubim (2005), o Design de Superfície, tradução do inglês “Surface Design”, é a designação para o projeto elaborado por um designer em relação à cor, formas e tratamento utilizados em uma superfície, sejam elas relacionadas a produtos industriais ou não.

O design de superfície visa a trabalhar a superfície, fazendo desta não apenas um suporte material de proteção e acabamento, mas conferindo à superfície uma carga comunicativa com o exterior do objeto e também com o interior,

capaz de transmitir informações sgnicas que podem ser percebidas atravs dos sentidos, tais como cores, texturas e grafismos. (FREITAS, 2009, p. 19).

Desde o incio dos tempos, a necessidade do ser humano de deixar sua marca no mundo se fez visvel nas superfcies que o cercavam. No Neoltico, entre 10.000 e 5.000 a.C., essa nsia se transformou em algo mais que um instinto: uma preocupao esttica em busca de significado e beleza. Nas paredes das cavernas de Lascaux e Altamira, por exemplo, o biso desenhado no  apenas um animal capturado pela forma;  uma narrativa grfica do ambiente vivido, onde cada linha e cor carrega a histria da interao entre o homem e seu mundo.

Figura 6 - Pintura rupestre na Caverna de Altamira



Fonte:<https://www.historiadasartes.com/arte-rupestre-em-altamira-espanha/>

As superfcies no foram meros suportes ao longo da evoluo humana; elas tornaram-se portadoras de simbolismos, conectando geraes atravs de representaes visuais que iam alm do decorativo. O ato de cobrir superfcies com grafismos e padres sempre se relacionou com o desejo de capturar e comunicar a essncia de cada sociedade. E, assim, as tcnicas de tratamento de superfcies evoluram com a humanidade, refletindo as diferenas culturais, as tradies e at mesmo os rituais de cada povo.

Esse processo de transformao foi to contnuo que, mesmo sem o rtulo de "design de superfcie", cada aplicao simblica e esttica acompanhou as mudanas da sociedade. A Revoluo Industrial marcou um ponto de virada, levando

o design de superfícies a todas as esferas da produção, de embalagens a vestuário e arquitetura. O que antes era um impulso de expressão se tornou um campo estruturado, moldado pelo ritmo da evolução social e pelas mudanças de comportamento. O design de superfícies, em sua essência, revela como a humanidade sempre buscou dar forma ao invisível, transformando a necessidade de expressão em arte e identidade cultural.

No Design de Superfície, na maioria das vezes, as superfícies são planas, mas nem sempre é o caso. Por exemplo, nem todas as superfícies projetadas com algum tipo de textura em relevo podem ser categorizadas como bidimensionais. Isso é perceptível nos tapetes emborrachados de automóveis e aeroportos. Por outro lado, um prato de porcelana pode ser tanto "decorado" com um desenho floral como também pode apresentar desenhos em relevo, independentemente de serem coloridos ou não. Os dois exemplos são considerados projetos para superfície.

Figura 6 - Estamparia em tecido



Fonte: <https://www.milapetry.com.br/blog/estampas-combinadas>

O Design de Superfície engloba uma ampla gama de formas, desde que reconheçamos que qualquer superfície pode ser alvo de um projeto. É bastante comum direcionar o design para superfícies contínuas, como tecidos vendidos por metro, papéis de presente e de parede, carpetes, entre outros exemplos relevantes de design de superfície. Nesse contexto, é essencial dominar a arte de criar e

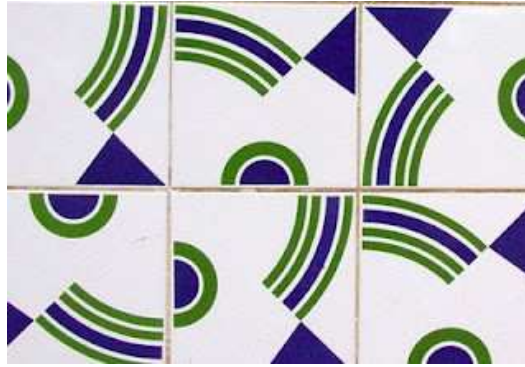
projetar desenhos, pois uma imagem aparentemente simples pode se transformar em uma composição interessante e envolvente ao ser habilmente convertida em um padrão repetitivo. Da mesma forma, o uso estratégico da cor desempenha um papel crucial, pois sua seleção e aplicação podem conferir vida e harmonia à superfície projetada. Portanto, é fundamental compreender esses aspectos para obter resultados importantes no Design de Superfície.

O design de Superfície abrange o Design Têxtil (em todas as especialidades), o de papéis (idem), o cerâmico, o de plásticos, de emborrachados, desenhos e/ou cores sobre utilitários (por exemplo, louça). Também pode ser um precioso complemento ao Design Gráfico quando participa de uma ilustração, ou fundo de uma peça gráfica, ou em Web-Design. (RUBIM, 2005, p. 22)

No setor têxtil, o Design de Superfície oferece uma ampla gama de aplicações, como estampados, tecidos tramados, malharia, tricô e bordados. No universo dos estampados, é possível trabalhar desde padrões simples, como xadrez, até desenhos florais luxuosos para ambientes sofisticados. Surpreendentemente, até um pijama de bebê pode se tornar um projeto interessante de Design de Superfície, assim como uma padronagem complexa. Além disso, o design aplicado à estrutura e trama dos tecidos exige conhecimento especializado, o que torna comum que os profissionais da área desenvolvam habilidades e conhecimentos específicos ao longo de sua carreira.

O Design de Superfície no campo da cerâmica demanda uma formação específica por parte do designer que, nesse caso, desenvolverá projetos para aplicação em revestimentos, como azulejos, pisos e outros produtos cerâmicos.

Figura 7 - Estamparia em cerâmica



Fonte: <https://cajubrasil-estampas.blogspot.com/2013/04/design-de-superficie-sobre-ceramica.html>

No âmbito dos revestimentos plásticos, nos deparamos com uma diversidade de aplicações que abrangem o uso de plásticos comercializados em formato contínuo, como cortinas, para aplicações domésticas de menor porte e para laminados plásticos.

Segundo Renata (2011, p. 17), “O design de superfície visa a trabalhar a superfície, fazendo desta não apenas um suporte material de proteção e acabamento, mas conferindo à superfície uma carga comunicativa com o exterior do objeto e também o interior, capaz de transmitir informações significativas que podem ser percebidas por meio dos sentidos, tais como cores, texturas e grafismos.”

O designer de superfícies, deve desenvolver uma percepção aguçada para extrair inspiração de diversos elementos ao seu redor, como a natureza, o ambiente urbano, a fotografia, o cinema e todas as manifestações artísticas e culturais que permeiam o cotidiano.

De acordo com Ruthschilling (2008, p. 55), “o designer de superfície é um profissional que se ocupa do projeto e da criação de texturas visuais e táteis que irão constituir ou prover qualidades às superfícies por meio de soluções estéticas e funcionais, considerando o contexto sociocultural e as possibilidades de produção. Com aplicações diversas, o designer deve ser conhecedor de mídias e técnicas de impressão apropriadas para cada tipo de material.”

Com base nos princípios e conceitos apresentados, o Design de Superfície é uma especialidade do campo do design que trabalha a superfície não apenas como um suporte para proteção e acabamento, mas como uma poderosa forma de comunicação. Ele envolve a criação de elementos estéticos, funcionais e estruturais

que têm o objetivo de aprimorar ou, em alguns casos, reduzir a interação entre um objeto e um indivíduo. Essa comunicação ocorre através da configuração de formas, repetição, cores e texturas, que são aplicadas ou construídas de maneira a transmitir conceitos e significados de forma sensorial e cognitiva. Dessa maneira, o Design de Superfície busca oferecer informações visuais e verbais capazes de serem lidas e interpretadas pelo usuário, ampliando o impacto comunicativo e a experiência sensorial dos objetos.

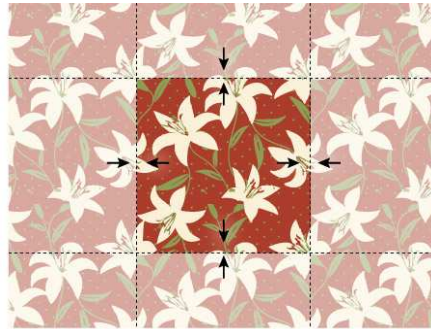
### 3.2.2 Rapport, Módulo e Grid

No campo do Design de Superfície, as estampas são desenvolvidas para atender a diversas necessidades e propósitos. Esse processo envolve o uso de conceitos e técnicas distintas, essenciais para a criação de padrões e texturas. Alguns dos elementos-chave que orientam essa prática incluem: Rapport, Módulo e Grid.

Rapport: A criação de uma estampa envolve a organização das repetições, um aspecto essencial no Design de Superfície conhecido como encaixes. Para que a estampa mantenha seu interesse visual, o padrão não deve ser facilmente identificado no início e no fim, sendo importante que o designer utilize técnicas e uma visão criativa para desenvolver encaixes mais sofisticados. Elementos como cor, escala e forma, conforme apontado por Wong (2002), são fundamentais para a harmonia e interação entre os componentes da composição. Esse processo de repetição e arranjo é denominado *rapport*, e, de acordo com Ruthschilling (2008), resulta em padrões visualmente únicos e impactantes.

É a tradução do *reapt* em inglês ou do francês *rapport*. O termo é usado no Design de Superfícies, para ordenar a continuidade dos módulos no sentido vertical e longitudinal, gerando o padrão. “Os padrões em *rapport* podem apresentar variações em sua forma de apresentação, desde as mais simples até as mais complexas” (RUBIM, 2013, pág 52).

Figura 8 - Exemplo de Rapport



Repare como os lados se encaixam completando os motivos

Fonte: <https://ricardoartur.com.br/padronagem/?p=341>

Módulo: No processo de estamparia, o módulo é considerado a unidade básica, representando a menor área que engloba todos os elementos visuais do desenho.

Figura 9 - Exemplo de Módulo

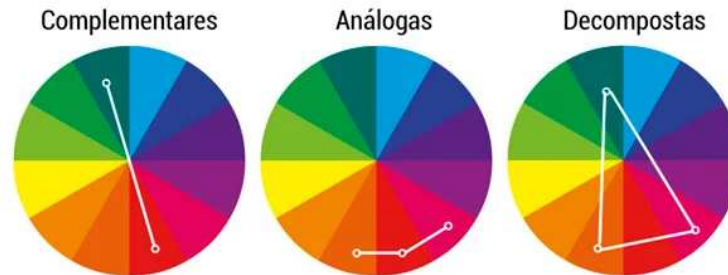


Fonte: <https://ricardoartur.com.br/padronagem/?p=341>

Grid: Trata-se essencialmente da repetição contínua do módulo, sem interrupções ou quebras, permitindo a visualização clara da interação entre figura e fundo.

### 3.2.3 Cor

Figura 10 - Círculos cromáticos



Fonte: [https://www.michellet.com.br/post/1051/circulo-cromatico-voce-sabe-como-u](https://www.michellet.com.br/post/1051/circulo-cromatico-voce-sabe-como-usar-)  
sar-

A cor desempenha papel fundamental no Design de Superfície (DS), sendo um elemento com grande capacidade de atrair atenção, muitas vezes em conjunto com forma e textura. Segundo Chataignier (2006), as cores se classificam em três categorias básicas: primárias (magenta, amarelo e azul), secundárias (como laranja, violeta e verde) e intermediárias (mistura entre primárias e secundárias). A percepção da cor também varia conforme seu contraste com o ambiente, afetando sua clareza ou escuridão.

A cor tem um grande impacto na experiência visual e emocional do observador. Em DS, ela pode ser usada para criar sensações de equilíbrio ou desequilíbrio, volume e peso, mesmo em superfícies bidimensionais. Farina, Perez e Bastos (2006) destacam que a cor pode atuar como elemento balanceador da composição. Cores quentes, como vermelho e amarelo, ocupam mais espaço visual, enquanto cores frias, como azul e verde, necessitam de mais área para expressar seu impacto.

As harmonias de cor são classificadas em análogas (cores próximas, como amarelo, laranja e vermelho) e complementares (cores opostas no círculo cromático, como azul e laranja), gerando contrastes visuais dinâmicos. A interação entre as cores cria um efeito visual único, onde as cores quentes aparentam expandir o espaço, enquanto as cores frias têm efeito de "recuo" visual.

Chataignier (2006) também discute a saturação, que se refere à pureza da

cor, e a luminosidade, a intensidade da luz em cada cor, dependendo da quantidade de branco que a compõe. Além disso, a cor pode ser manipulada para criar contrastes, seja no design de estampas ou em outros contextos, e seu uso adequado pode alterar a percepção do espaço, tornando-o maior, menor, mais leve ou mais pesado.

Como afirma Gomes (2008), os contrastes de cor são essenciais para equilibrar ou desequilibrar um design, além de poderem alterar a percepção do tamanho ou peso de um objeto visual. Essas variações emocionais e físicas das cores são aplicadas em estampas, onde combinações contrastantes e análogas são frequentemente usadas para criar impacto visual.

#### 3.2.4 Forma

Segundo Eiel Saarinen (1948), a forma no design é um reflexo da funcionalidade, e a escolha do tipo de forma, seja geométrica ou orgânica, impacta diretamente a percepção visual e a interação com o objeto final. Essa ideia reforça a importância da escolha da forma na composição e seu impacto no design de superfície.

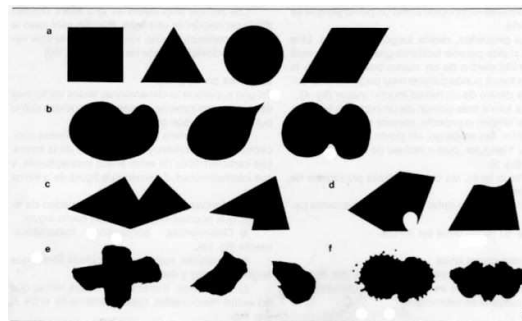
No Design de Superfície, as superfícies para impressão são essencialmente bidimensionais, ou seja, possuem largura e altura, mas não profundidade. Wong (2002) categoriza as formas planas em cinco tipos, cada uma com características distintas:

- a) Geométricas: Formas matematicamente definidas, como quadrados e círculos.
- b) Orgânicas: Formas que seguem curvas livres, sugerindo movimento e crescimento natural.
- c) Retilíneas: Formas baseadas em linhas retas, mas sem interações matemáticas entre elas.
- d) Irregulares: Combinam linhas retas e curvas sem uma relação matemática clara.

e) Feitas à Mão: Formas caligráficas ou criadas manualmente, sem uso de ferramentas de precisão.

f) Acidentais: Resultam de efeitos aleatórios ou de processos materiais especiais, como manchas ou texturas naturais.

Figura 11 - Tipos de Formas



Fonte:

<https://rexpresivosrivolta.blogspot.com/2011/05/fundamentos-del-diseno-wucius-wong-la.html>

Essas categorias ajudam a diversificar as possibilidades de design e a explorar diferentes estéticas para aplicações em superfícies, como tecidos ou papéis para impressão.

### 3.2.5 Tecidos

Ao longo da história, o uso de fibras naturais marcou o início da produção têxtil, destacando o linho, algodão, lã e seda como os primeiros materiais amplamente trabalhados por civilizações antigas. Estas fibras, com características únicas de cor e textura, criam um universo sensorial que mistura história e criatividade, como observa Pezzolo (2007). Através dos séculos, o domínio das fibras evoluiu para a invenção de materiais sintéticos e artificiais, ampliando a gama de aplicações no design de superfícies.

Figura 12 - Tecidos



Fonte: <https://blog.secretocloset.com.br/moda/tipos-de-tecidos-de-roupas/>

A transformação da produção têxtil acompanhou o progresso tecnológico. Com o advento da Revolução Industrial, técnicas como a tecelagem, que anteriormente eram manuais, sofreram inovações radicais. O tear mecânico de Jacquard, inventado em 1804, foi um marco. Ruthschilling (2008) destaca que este tear revolucionou a produção ao permitir a criação de padrões complexos por meio de cartões perfurados, introduzindo um novo sistema de produção binário.

Os tecidos planos são caracterizados pelo entrelaçamento dos fios em ângulos retos. A estrutura básica compreende o urdume, com fios dispostos longitudinalmente, e a trama, com fios transversais, que podem formar superfícies lisas ou estampadas, ideais para diversas aplicações em decoração e moda.

As malhas, em contraste, não têm entrelaçamento reto, mas são formadas por laçadas de fios, proporcionando elasticidade e flexibilidade. As malhas de trama, com um único fio contínuo, e as malhas de urdume, com múltiplos conjuntos de fios, são indicadas para roupas que necessitam de maior adaptação às formas do corpo, como as roupas esportivas.

Os tecidos não-tecidos (TNT) são materiais têxteis que não passam por processos tradicionais de tecelagem. Criados por compactação mecânica, física ou química, como no caso do feltro, eles formam superfícies contínuas com entrelaçamento aleatório de fibras. Estes tecidos são amplamente usados em

produtos de higiene, limpeza e aplicações médicas.

As rendas representam uma categoria distinta, onde urdume e trama se entrelaçam em diversas direções, criando desenhos elaborados. Destacam-se a renda de agulha, com técnicas similares ao bordado, e a renda de bilro, conhecida por sua complexidade. Tradicionalmente associadas a lingerie e peças delicadas, as rendas continuam a ter relevância na moda e decoração, alternando entre períodos de alta popularidade.

O design têxtil é uma disciplina em constante evolução, unindo tradição e inovação para oferecer soluções práticas e estéticas. Sonia Delaunay, pioneira na integração de arte e design de superfícies, aplicou seus estudos de contraste simultâneo a objetos cotidianos, desde roupas até cenários. Como afirma Ruthschilling (2008), sua obra trouxe uma nova perspectiva ao design de superfície, transcendendo o caráter utilitário dos materiais e imbuindo-os de expressão artística.

O impacto do design têxtil se manifesta em nosso ambiente cotidiano, transformando desde vestuário até decoração, como cortinas, estofados e tapetes, refletindo uma herança rica que continua a se adaptar às necessidades e gostos modernos.

### 3.2.6 Processos de estamparia

O uso de pigmentos naturais para pintura corporal remonta às práticas cerimoniais e rituais de antigas culturas. Com o aprimoramento dessas técnicas, as superfícies como tecidos, cerâmicas e artefatos foram transformadas em plataformas para expressar símbolos e desenhos representativos de sociedades tribais. O avanço gradual na arte decorativa levou à invenção de novos métodos de aplicação de cores e padrões, tornando as superfícies mais vivas e significativas. De acordo com Silva (2010) e Mendes (2012), destacam-se tanto técnicas artesanais quanto processos industriais, amplamente utilizados no mundo da estamparia atual.

A pintura manual, por exemplo, consiste em aplicar tintas diretamente no tecido, exigindo precisão e paciência, já que cada traço é realizado à mão. Ferramentas como pincéis, esponjas e pigmentos específicos são utilizadas, o que torna o processo inviável para grandes produções.

Figura 13 - Pintura manual



Fonte:

<https://blog.useartools.com.br/arte-aquarela-dicas-da-artista-luli-reis/>

O Batik é uma técnica ancestral de origem indonésia que significa "escrever com cera". A prática envolve a aplicação de cera quente sobre o tecido antes da imersão em tintura, criando padrões onde a cera age como uma barreira. Conforme a cera é removida em água quente, revelam-se intrincados desenhos tingidos. A tradição do Batik também é observada no Japão e em várias regiões da África, onde pastas de arroz ou soja substituem a cera, como aponta Ferreira (2013).

Figura 14 - Tecidos com técnica Batik



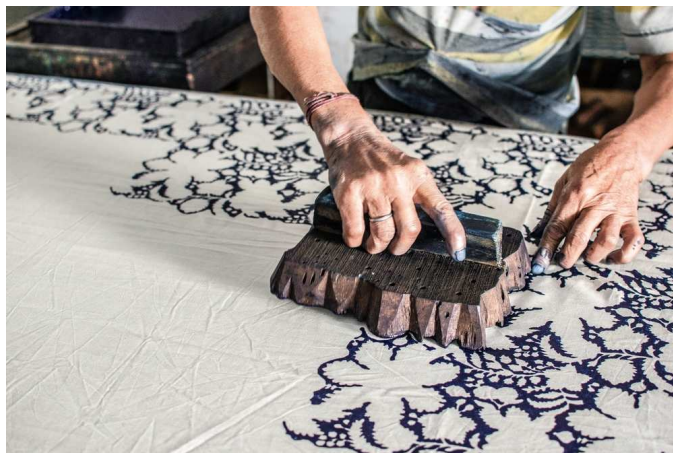
Fonte:

<https://www.domestika.org/pt/blog/8847-o-que-e-a-tecnica-batik-de-tingimento>

A impressão com bloco de madeira, ou block printing, remonta a técnicas de

xilogravura, onde um bloco esculpido é usado como um carimbo. O bloco, embebido em corante, é pressionado contra a superfície do tecido, criando padrões repetidos. O trabalho exige precisão para alinhar as estampas sem defeitos e assegurar que o design mantenha uma aparência uniforme.

Figura 15 - Impressão com blocos de madeira

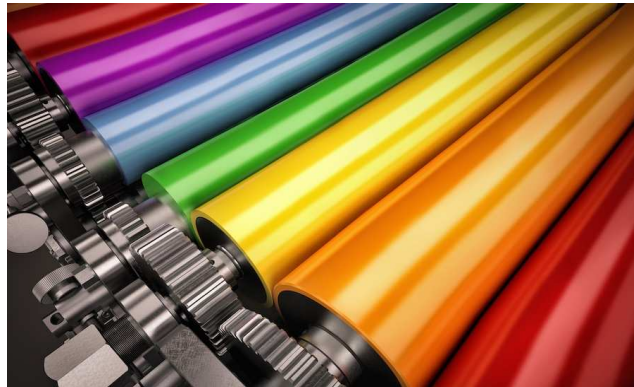


Fonte:

<https://blog.leroymerlin.com.br/block-printing-tendencia-pinterest-estampas/>

Com o tempo, o desenvolvimento tecnológico trouxe a impressão cilíndrica, onde cilindros esculpidos substituíram os blocos de madeira. Inventada no século XVIII, a técnica mecanizou o processo de estamparia. Cada cilindro imprimia uma cor, facilitando a produção de estampas multicoloridas de maneira mais ágil e precisa, conforme descrito por Oliveira (2015).

Figura 16 - Impressão com cilindros



Fonte:

<https://cilinstar.com.br/tudo-sobre-cilindros-para-impressao-cilinstar/>

A sublimação representa uma técnica moderna, que requer equipamentos específicos como impressoras com tinta sublimática. O processo envolve a transferência de uma imagem do papel para o tecido sob alta temperatura e pressão. A tinta se transforma em vapor, penetrando nas fibras sintéticas, como o poliéster, e garantindo uma impressão duradoura e vibrante.

Figura 17 - Processo de Sublimação



Fonte:<https://instaarts.com/quadros/sublimacao/como-funciona-a-tecnologia-d-e-impressao-por-sublimacao/>

Já a serigrafia, popular desde o século VIII, ganhou grande relevância no século XX, especialmente para publicidade e embalagens. O método envolve uma tela de náilon esticada sobre uma moldura, com áreas específicas bloqueadas para a passagem da tinta. Para estampas complexas e multicoloridas, cada cor requer uma tela distinta. Por volta dos anos 1950, a serigrafia foi modernizada para sistemas rotativos, que são amplamente usados na indústria hoje, como observa Santos (2016)

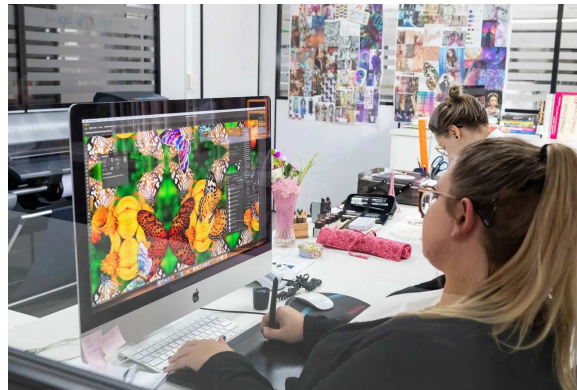
Figura 18 - Processo de Serigrafia



Fonte: <https://estampaweb.com/o-processo-de-serigrafia-silk-screen/>

Por fim, a estampa digital revolucionou o design têxtil com o uso de softwares que permitem criar padrões detalhados, sem restrição de cores. Imagens fotográficas, degradês e texturas complexas podem ser reproduzidas com alta definição, conferindo aos tecidos uma estética contemporânea. A versatilidade da estampa digital é destacada por Campos (2018), que enfatiza a possibilidade de imprimir desenhos tridimensionais e variados, atendendo a demandas modernas de personalização e inovação.

Figura 19 - Processo de Estamparia Digital



Fonte: <https://www.disquecamisetas.com.br/estamparia-digital>

## 4 PRODUÇÃO DA ESTAMPA

### 4.1 Definição do problema

A metodologia proposta por Munari em *Das coisas nascem coisas* (1998) sugere que a criação deve começar com a identificação de um "problema", o que é essencial para a organização e direção do projeto. A exposição clara deste problema é a base para buscar uma solução que atenda às necessidades e resulte em um produto eficaz. No contexto do meu trabalho, a questão central é a criação de estampas que transmitam de forma autêntica os aspectos culturais do Baixo Sul da Bahia. Este desafio envolve tanto a representatividade visual quanto a viabilidade de produção em grande escala, sem que o produto perca sua conexão com a cultura local.

Para Munari (1998), uma vez que o problema é reconhecido, a próxima etapa é apresentar uma solução que permita a resolução completa dessa questão.

Para o projeto em questão, a proposta é desenvolver estampas que utilizem elementos gráficos que traduzam a arquitetura, a natureza e os costumes da região, sem comprometer sua identidade cultural. A ilustração, nesse caso, é a principal ferramenta escolhida para expressar esses elementos de forma clara, mas com um toque artístico que se conecte emocionalmente com o público.

Esse enfoque permite, segundo Munari, que a produção gráfica atenda tanto aos aspectos estéticos quanto funcionais do design. As estampas não são apenas um meio de representar a cultura do Baixo Sul, mas também uma maneira de tornar esses elementos acessíveis a um público amplo, permitindo que as pessoas se conectem com a região de forma visual e significativa. Com isso, o projeto busca a resolução do problema de como representar fielmente uma identidade cultural local por meio de um produto de design escalável e comercialmente viável.

## **4.2 Componentes do problema**

Na etapa de componentes do problema, conforme a metodologia de Munari (1998), a identificação clara das questões centrais foi fundamental para encontrar soluções eficazes. Para o desenvolvimento das estampas inspiradas na cultura do território de identidade do Baixo Sul da Bahia, foi essencial considerar alguns pontos principais.

Primeiramente, a questão cultural foi um pilar central. O objetivo do projeto era criar estampas que representassem com precisão os elementos significativos da cultura local, permitindo uma conexão com a identidade da região. Não se tratava apenas de ilustrar, mas de proporcionar uma experiência visual que ressoasse com a história e os valores culturais do Baixo Sul. Era importante que as estampas fossem acessíveis e compreensíveis para o público em geral, independentemente de seu nível de familiaridade com a cultura retratada.

Além disso, a escolha do processo de impressão e do formato das estampas deveria ser cuidadosamente pensada. O design precisava ser viável para produção em larga escala, com um custo acessível, garantindo a circulação do material de maneira eficaz. A forma também deveria ser prática para facilitar o manuseio e

garantir que a experiência do usuário fosse intuitiva.

A sustentabilidade foi um componente relevante, e deveria ser considerada no que se referia à escolha de materiais e processos produtivos. O projeto buscou adotar práticas que minimizassem o impacto ambiental, sempre considerando a viabilidade da produção.

### **4.3 Coleta e Análise de dados**

Seguindo as demais etapas do projeto, optou-se por reunir um material similar ao proposto no projeto, a fim de montar painéis visuais de referência que, por sua vez, contribuíram para os aspectos conceituais, visuais e estéticos das estampas finais.

Nesse sentido, para alcançar o objetivo desta estampa, foi essencial mergulhar no universo simbólico de Valença, que abrange desde a cultura agrícola, muito marcante na cidade, até os elementos ligados à pesca artesanal. Essa abordagem permite que a cultura local seja reinterpretada por meio de uma perspectiva de design que combina tradição com uma estética contemporânea. Designers como Fernando Jaeger já aplicaram conceitos regionais no design de móveis, reforçando a ideia de que é possível modernizar o local sem comprometer suas raízes (KRUCKEN, 2009).

A análise de mercado para esta estampa considerou o crescente interesse por produtos que contem histórias culturais autênticas, um fenômeno impulsionado pela valorização da identidade regional na indústria criativa. Como pontuam Fraser e Banks (2004), a narrativa visual é fundamental para a criação de uma conexão emocional com o público, e o design de superfície pode ser um meio poderoso de comunicação cultural.

A técnica de patchwork, escolhida como uma das principais referências estéticas, merece um destaque especial. Patchwork é um método de montagem de superfícies por meio da costura de diferentes pedaços de tecido, formando composições únicas e vibrantes. Essa técnica remete ao aproveitamento dos recursos locais e ao trabalho manual, características importantes para as

comunidades costeiras de Valença. Além disso, o patchwork simboliza a sobreposição de memórias e histórias, um paralelo perfeito para o que esta estampa busca capturar e expressar.

Figura 20 - Exemplo de patchwork



Fonte: <https://www.catextecidos.com.br/tecidos-colecoes-originais/tecido-tricoline-especial-patchwork-retalhos-floral-e-coracoes-3d-100-algodao-largura-1-50m-p>

Exemplos notáveis de coleções brasileiras que exploraram estampas com foco na valorização cultural incluem as criações de Isabela Capeto, que frequentemente incorpora elementos da cultura brasileira, como as flores da flora nativa e símbolos de festas populares. Outro exemplo é a estilista Martha Medeiros, conhecida por desenvolver estampas e peças com referências ao artesanato do nordeste, especialmente a renda feita por artesãs da região. Seu trabalho não só promove a cultura brasileira, mas também gera impacto social ao valorizar o saber-fazer das comunidades locais.

Figura 21 - Estampa por Isabela Capeto



Fonte: <https://clarabarros.com.br/estaparia-isabela-capeto>

Figura 22 - Martha Medeiros



Fonte: <https://www.luizabomeny.com.br/site/istitutomarangoni/Blog/martha-medeiros-a-estilista-que-levou-a-renda-nordestina-para-o-mundo/>

A estética inspirada nos elementos da cultura marisqueira, nas tradições agrícolas, na produção naval e em outros símbolos que, juntos, representam a cidade de Valença, oferece uma rica paleta de texturas e cores, fundamentando a

referência à técnica do patchwork como uma tendência estética central para o projeto. De acordo com Calvera (2019), as tradições culturais, quando reinterpretadas no design contemporâneo, não só reforçam o sentido de pertencimento e identidade, mas também alimentam a constante inovação na indústria criativa. Para Okamoto (2007), o diálogo entre o passado e o presente é essencial, pois as referências culturais servem como estímulo constante, ampliando o impacto do design na sociedade ao unir tradição e modernidade.

#### **4.4 Público Alvo**

A definição do público-alvo é uma etapa crucial no desenvolvimento de projetos de design, especialmente quando se busca explorar aspectos culturais e regionais. Segundo Kotler (2017), o público-alvo é o grupo de consumidores ao qual um produto é direcionado, considerando suas necessidades, valores e comportamentos. No contexto do design de superfície, entender esse público é fundamental não apenas para garantir a adequação estética e funcional do produto, mas também para criar uma conexão mais profunda com o usuário por meio de elementos culturais significativos.

Para este projeto, o público-alvo é composto por moradores e turistas do Baixo Sul da Bahia, que têm um vínculo profundo com a cultura local e buscam produtos que expressem essa identidade regional. São consumidores que valorizam elementos culturais autênticos e desejam expressar suas raízes, seja para homenagear seu território ou como uma maneira de levar consigo algo que remeta às suas vivências na região. Esse perfil inclui tanto residentes quanto visitantes que estão cada vez mais interessados em produtos que contem histórias locais e proporcionem uma conexão emocional com o território, como discutem Camargo e Rüttschilling (2017) em Design de superfície e cultura local.

A proposta deste trabalho visa dialogar diretamente com esse público, especialmente aqueles que frequentam eventos culturais, feiras de artesanato e mercados locais, além de pequenos empreendedores da região. A intenção é não só atender à demanda por produtos visualmente interessantes, mas também oferecer

peças que carreguem a essência da região em seu design, como souvenirs ou artigos de decoração e moda. Essa abordagem também busca colaborar com a expansão comercial, oferecendo produtos que possam ser comercializados de forma mais ampla, mantendo a autenticidade e os elementos culturais intactos.

Além disso, a crescente valorização do design autoral, como apontado por Balarini e Silva (2020), reflete uma tendência global de consumidores que buscam produtos com valor simbólico, que contêm histórias e reforcem sua identidade. Assim, este projeto visa criar uma experiência única que vai além da estética, permitindo que os consumidores se conectem com as memórias e tradições do Baixo Sul da Bahia, contribuindo também para a preservação e promoção do patrimônio cultural da região.

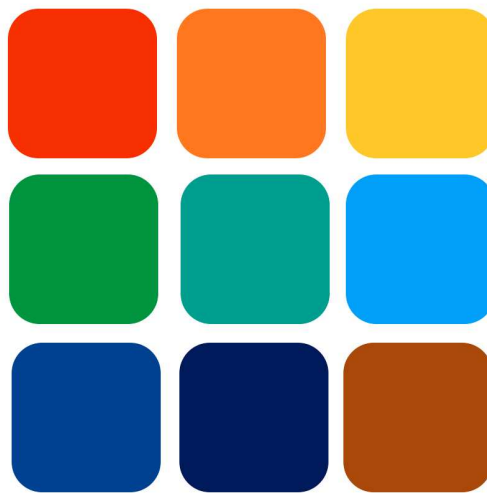
#### 4.5 Pannel de Inspiração

Figura 23 - Pannel de referências visuais da cidade



Fonte: Próprio autor (2024)

Figura 24 - Paleta de cores gerada através das referências visuais



Fonte: Próprio autor (2024)

Figura 25 - Painel de referências de estampas com estilo patchwork



Fonte: painel adaptado pelo autor da pesquisa

## 4.6 Materiais e tecnologias

A escolha dos materiais foi guiada pelos princípios estabelecidos na análise dos componentes do problema, que destacavam a importância de garantir acessibilidade, sustentabilidade e viabilidade de produção. Optou-se por tecidos que permitissem a impressão digital, priorizando alternativas duráveis e ambientalmente responsáveis. Esses tecidos foram selecionados com base em sua capacidade de absorção de tinta, resistência ao desgaste e compatibilidade com processos de impressão de alta resolução. Além disso, a escolha dos materiais visou alinhar-se à proposta cultural do projeto, reforçando a conexão com a identidade visual do Baixo Sul da Bahia.

Os desenhos das estampas foram criados utilizando o software Adobe Photoshop, em conjunto com uma mesa digitalizadora (tablet). Essa combinação tecnológica proporcionou maior precisão e controle durante a criação dos elementos gráficos, essenciais para retratar a riqueza dos detalhes culturais e históricos do Baixo Sul. A paleta de cores foi cuidadosamente balanceada, incorporando até 20 tonalidades diferentes. Isso garantiu harmonia entre cores neutras e vibrantes, evitando excessos visuais que pudessem prejudicar a legibilidade e a estética do design.

A impressão digital foi escolhida por ser uma solução prática para lotes pequenos e designs variados, mantendo flexibilidade nas cores e formatos. Essa tecnologia também dispensa a separação de cores, etapa exigida por métodos tradicionais como a serigrafia, o que simplifica o processo produtivo.

As artes finais foram preparadas em formato bitmap com resolução de 300 DPI (dots per inch), assegurando nitidez e qualidade mesmo em detalhes complexos. Esse nível de resolução foi fundamental para garantir que as estampas preservassem seus detalhes intrincados quando transferidas para o tecido.

O uso do espaço de cor Lab Color na impressão digital foi outra escolha estratégica, oferecendo maior precisão na reprodução de cores. Baseado na percepção humana, o Lab Color (L\*: luminosidade, a\*: verde a vermelho, b\*: azul a

amarelo) garantiu consistência cromática entre o design digital e o produto final. Isso foi crucial para assegurar que as cores da tela fossem fiéis às estampas impressas, proporcionando resultados de alta qualidade e profissionalismo.

Os tecidos de algodão 100% foram escolhidos por sua compatibilidade técnica com a impressão digital e por suas propriedades práticas e estéticas. Esse material apresenta alta capacidade de absorção, o que permite que as cores sejam intensas e bem fixadas, mantendo a durabilidade das estampas mesmo após múltiplas lavagens. Além disso, o algodão oferece uma textura confortável ao toque e é amplamente aceito no mercado por seu apelo natural e sustentável. Sua versatilidade o torna ideal para diferentes tipos de peças, como roupas e artigos decorativos, reforçando a funcionalidade das estampas no contexto de uso diário. Por ser um material biodegradável e alinhado com práticas de produção conscientes, o algodão também atende à proposta sustentável do projeto.

#### **4.7 Experimentação**

No processo de experimentação do projeto, optou-se inicialmente pelo registro fotográfico dos ícones visuais de Valença, como a Igreja de Nossa Senhora do Amparo. Dessa forma, por meio dessa referência visual primária, foi possível construir um esboço. Conforme a figura 26, à esquerda está o registro do monumento histórico, e, à direita, uma ilustração simplificada que foi desenvolvida considerando formas geometrizadas, cores chapadas, simetrias e padrões estruturais.

Como essa ilustração tinha a função de servir apenas como um esboço para a figura final, não foram considerados, nesta etapa, refinamentos como gradientes sutis, texturas ou a relação entre figura e fundo.

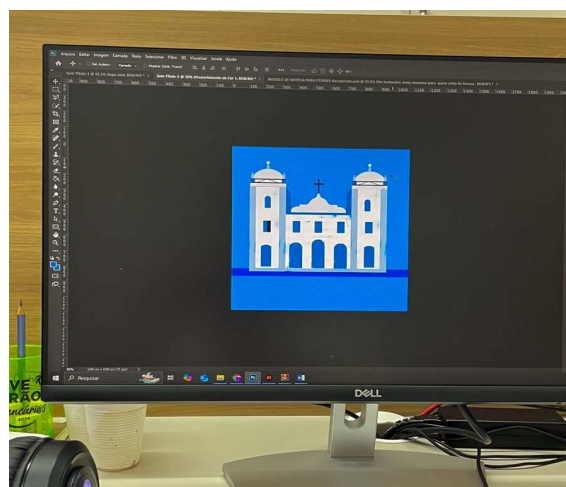
Figura 26 - Composição visual de criação da igreja



Fonte: próprio autor (2024)

A partir da repetição desse processo, foram geradas outras ilustrações que foram combinadas posteriormente no intuito de definir o grid da estampa.

Figura 27 - Produção das ilustrações no software Photoshop



Fonte: do próprio autor (2024)

Figura 28 - Ilustração de camarão



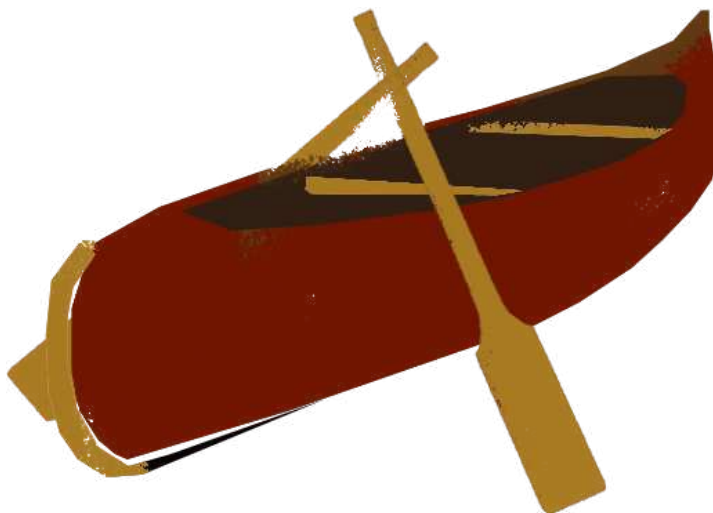
Fonte: Próprio autor (2024)

Figura 29 - Ilustração de caranguejo



Fonte: Próprio autor (2024)

Figura 30 - Ilustração de canoa



Fonte: Próprio autor (2024)

Figura 31 - Ilustração de cacau



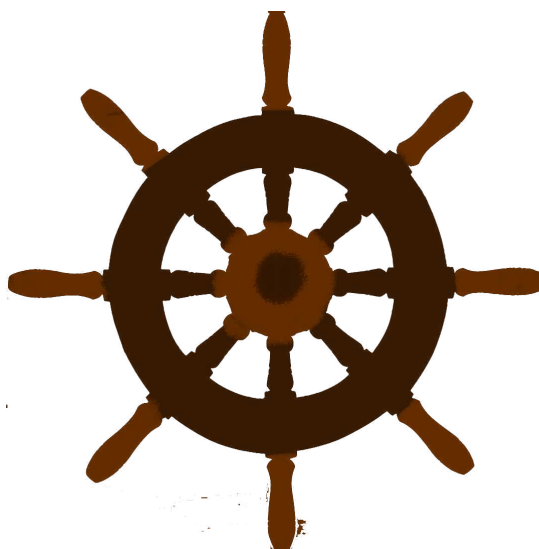
Fonte: Próprio autor (2024)

Figura 32 - Ilustração de caju



Fonte: Próprio autor (2024)

Figura 33 - Ilustração de timão



Fonte: Próprio autor (2024)

Com as ilustrações produzidas, a etapa seguinte foi no sentido de encaixa-las entre si, formando um grid inicial a ser replicado.

Figura 34 - Grid com ilustrações



Fonte: Próprio autor (2024)

A experimentação envolveu o refinamento das ilustrações, utilizando pincéis digitais com texturas de giz, que ajudaram a trazer uma aparência mais artesanal e orgânica para as imagens. Esse processo foi fundamental para conferir às estampas uma sensação tátil e de profundidade, enquanto ainda preservava a clareza e o contraste necessários para a composição visual. As mudanças realizadas durante essa fase visaram garantir que os ícones e elementos culturais, extraídos da pesquisa inicial, fossem traduzidos de forma autêntica nas ilustrações digitais, mantendo a conexão com o contexto cultural da cidade.

#### 4.8 Modelo

Durante o desenvolvimento do modelo com base nas etapas da metodologia de Bruno Munari, especial atenção foi dada à experimentação e seleção dos

elementos visuais. Nesta etapa, foi definido o fundo das ilustrações, buscando uma base harmônica que dialogasse com a riqueza cultural de Valença. Além disso, trabalhou-se na combinação entre os elementos gráficos, considerando sua disposição e interação no espaço. O objetivo foi garantir que as ilustrações se conectassem de maneira fluida e pudessem ser replicadas em padrões contínuos, destacando-se pela estética visual e fidelidade ao tema escolhido.

Neste momento também optou-se por definir o nome da estampa com objetivo de conectá-la com um dos símbolos mais relevantes de Valença. A escolha do nome "Rio Una" para a estampa desenvolvida no projeto é fundamentada pela profunda conexão simbólica, histórica e cultural que o rio representa para Valença, Bahia. O Rio Una não é apenas um elemento geográfico, mas simboliza a identidade e a memória coletiva da região. Sua coloração escura, que originou o nome de origem tupi-guarani, "preto", faz alusão à fertilidade natural e à diversidade do território, com águas ricas em matéria orgânica. Incorporar essa simbologia ao design é uma forma de resgatar a narrativa histórica do rio e reforçar a relação entre a comunidade local e seu ambiente natural.

O nome "Una" carrega uma forte carga simbólica relacionada à história e à toponímia local, como observado por Cavalcanti (2000), que destaca a importância da relação histórica entre os povos e seus territórios. A cor escura das águas do rio, associada ao nome, simboliza a integração da população com os recursos naturais da região. Essa conexão com o ambiente é um reflexo da memória afetiva dos moradores, que veem no rio um elemento essencial da sua cultura e história. Além disso, ao escolher "Rio Una" para a estampa, o projeto adquire uma dimensão poética que transcende a mera representação visual. O nome conecta o trabalho a um patrimônio imaterial que é tanto local quanto universal, criando uma peça cultural que dialoga com a memória afetiva dos habitantes de Valença. Dessa forma, a estampa não só preserva a história do rio, mas também celebra a riqueza histórica e natural que ele representa.

Figura 35 - Modelo selecionado para aplicação



Fonte - Próprio autor (2024)

## 4.9 Aplicação

Figura 36 - Aplicação em tecido



Fonte: Próprio autor (2024)

Figura 37 - Aplicação em toalha



Fonte: Próprio autor (2024)

Figura 38 - Aplicação em tecido



Fonte: Próprio autor (2024)

Figura 39 - Aplicação em bolsa



Fonte: Próprio autor (2024)

## 5 CONCLUSÃO

A estampa Rio Una obteve resultados significativos em relação ao objetivo inicial da pesquisa, que consistia em desenvolver uma estampa com fortes referências culturais do município de Valença, reforçando a identidade local por meio do design de superfícies. As etapas metodológicas, inspiradas nas abordagens de Bruno Munari (2002), foram adaptadas ao processo criativo do autor, resultando em uma estampa que sintetiza com êxito os elementos culturais e estéticos da região.

A pesquisa envolveu um levantamento de dados que procurou contextualizar cada elemento inserido na estampa. Segundo Ono (2006), as funções simbólicas dos objetos estão diretamente associadas à percepção de cores, formas, texturas e à relação afetiva que os indivíduos desenvolvem com esses elementos no contexto cultural em que estão inseridos. No caso da *Rio Una*, a estampa foi pensada para refletir o universo simbólico de Valença, traduzindo suas paisagens, seus símbolos e

suas manifestações culturais de maneira visualmente impactante. Como aponta o autor, o valor simbólico de um objeto não reside apenas em seu aspecto estético, mas também nas associações que o indivíduo faz com ele, seja no plano emocional ou cultural.

A estampa Rio Una não se limita ao valor estético das superfícies estampadas, mas busca também agregar valor simbólico, transmitindo a cultura da cidade através de suas formas, cores e texturas, que surgiram durante o processo de inspiração. Ao integrar esses elementos culturais de maneira inovadora, a estampa consegue dar visibilidade a um patrimônio local, contribuindo para o fortalecimento da identidade de Valença.

Os objetivos futuros da pesquisa envolvem a aplicação da estampa em protótipos de materiais têxteis, permitindo a avaliação dos resultados estéticos e funcionais dessa estampa em artefatos. A pesquisa pode ser expandida para outras áreas do design, dependendo das necessidades de produção e das especificações de clientes. O processo culmina na apresentação de mock-ups, que têm o propósito de simular a aplicação da estampa em diferentes contextos, tornando possível visualizá-la em produtos.

Todo o processo de criação foi orientado por uma estética que dialoga com a cultura local de Valença, visando tanto o reconhecimento por parte dos valencianos quanto o fortalecimento da identidade regional. O design, ao agregar um valor simbólico forte, tem o potencial de inserir os artefatos produzidos em um mercado competitivo, representando a cidade de Valença, a região e, por extensão, a cultura nordestina de maneira autêntica e contemporânea.

## REFERÊNCIAS

BARROSO, Fernando. O Significado dos Signos: Uma Análise do Processo de Comunicação Visual. São Paulo: Ed. Comunicação, 1999.

BRAZÃO, Maria de Fátima Fernandes. Cotidiano e trabalho das marisqueiras e catadeiras de Valença-BA. Paco Editorial, 2015.

CUNHA, E. J. R. Intervenções no espaço urbano: um desafio à paisagem. O estudo de Valença [Bahia], Brasil. *Labor & Engenho*, Campinas [Brasil], v. 4, n. 2, p. 17-33, 2010. Disponível em: <[www.conpadre.org](http://www.conpadre.org)> e <[www.labore.fec.unicamp.br](http://www.labore.fec.unicamp.br)>.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. Cidades e Estados: Valença – BA. Disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/ba/valenca/panorama>. Acesso em: 11 nov. S2024.

ITTEN, Johannes. A Arte da Cor: Teoria e Prática. São Paulo: Ed. Cosac Naify, 2007.

Jornal Grande Bahia. Mulheres marisqueiras no município de Valença, contribuem com o desenvolvimento local. Disponível em:

<https://jornalgrandebahia.com.br/2012/03/mulheres-marisqueiras-no-municipio-de-valenca-contribuem-com-o-desenvolvimento-local/>. Acesso em: 15 jun. 2023.

KRUCKEN, Grace. Design e Identidade: Estratégias de Fortalecimento Cultural através do Design. Rio de Janeiro: Ed. Cultura e Mercado, 2009.

LÔBO, Helena Santos; SANTOS, Hemilly Gonçalves dos; MERCÊS, Thainá Souza; SANTOS, Yasmin Silva. Do cultivo à garrafa: o saber que envolve o dendê como patrimônio imaterial da Costa do Dendê - Valença - BA. TCC (Técnico em Turismo) - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia, Valença-BA, 2023.

Memorial do Amparo. Relação da Fábrica Têxtil de Valença com Nossa Senhora do Amparo. Disponível em:

<http://nossasenhoradoamparovca.blogspot.com/2018/07/relacao-da-fabrica-textil-de-v>

alenca.html. Acesso: 15 jun. 2023.

MUNARI, Bruno. Design e comunicação visual: O que é um bom design. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2002.

OLIVEIRA, Edgard Otacílio da Silva. Valença: dos primórdios à contemporaneidade. Valença [BA]: Ed. FACE, 2009.

ONO, Yusuke. Design de Superfícies: Significado e percepção na criação de padrões. Rio de Janeiro: Ed. Design, 2006.

PASSOS, Carlos Henrique. Igreja Nossa Senhora do Amparo século XVII. 2018.

Disponível em:

<http://nossasenhoradoamparovca.blogspot.com/2018/08/livro-historia-da-igreja-de-no-ssa.html>.

RUBIM, Renata. Desenhando a Superfície. 3ª edição, editora Rosari, 2013.

TEIXEIRA, Ariane dos Santos. O azeite da Costa do Dendê: um produto do território. Orientador: Alcides dos Santos Caldas. 151 f. il. Dissertação (Mestrado em Geografia) – Instituto de Geociências, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2020.

YAMANE, Martha. Design de superfície: Estudo e aplicação em estamperia. São Paulo: Ed. Design, 2008.