

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

STAMPING ART: THEORETICAL PRACTICAL EDUCATIONAL MATERIAL FOR
HIGH SCHOOL TEACHERS

Henrique Gil Arnoni.¹ Mariana Menin.²

¹*Graduado pelo Centro Universitário Sagrado Coração – Bauru – SP – Brasil –
e-mail: henrique.arnoni@hotmail.com*

²*Doutora – Docente do Centro Universitário Sagrado Coração – Bauru – SP –
Brasil – e-mail: mariana.menin@unisagrado.edu.br*

RESUMO

Estamparia é o ato de registrar uma forma, cor ou traço, entre outros elementos visuais em uma superfície, seja ela têxtil ou não. A presente pesquisa discorre sobre a estamparia em superfícies têxteis, apresentando as características dessa arte, seu contexto histórico, as técnicas e materiais utilizados tanto no passado quanto no presente, com o objetivo de elaborar um material didático com o propósito de auxiliar o ensino de Artes Visuais, diferenciando a dinâmica em sala de aula e enriquecendo o processo de aprendizagem. O material didático elaborado baseou-se numa construção técnica com ferramentas de Design, buscando atender as necessidades do usuário e, assim, o desenvolvimento de um *e-book* como ferramenta de ensino e aprendizagem, de forma teórica e prática, acerca da arte da estamparia voltada a Arte Educadores do Ensino Médio.

Palavras-chave: Estampa. Design. Artes Visuais. Material Didático.

ABSTRACT

Printing is the act of transferring visual elements such as a shape, color, or lines onto a surface whether textile or not. This research focuses on textile printing surfaces, presenting the characteristics of this art, its historical context, techniques, and materials, both used in the past and in the present. The goal is to create educational material that can assist in teaching Visual Arts, differentiating the dynamics in the classroom and enriching the learning process. The educational material was developed based on a technical construction using design tools, aiming to meet the needs of the users. This led to the creation of an *e-book* as a teaching and learning tool, providing theoretical and practical knowledge about the art of textile printing specifically targeted towards High School Art Educators.

Keywords: Print. Design. Visual Arts. Didactic Material.

INTRODUÇÃO

A estamparia pode ser definida como o ato de registrar uma forma, cor, traço entre outros elementos visuais em superfície, esta é uma técnica bastante antiga. Os homens pré-históricos já faziam uso dela. Atualmente vem sendo muito debatida e estudada na área do design, design de superfície e design de moda, porém muito pouco se encontra para o seu ensino na área de artes e artes visuais. Aurélio e Pavin (2016) ressaltam que em suas práticas docentes constataram uma carência na disciplina de Arte com as práticas e abordagens em relação às Artes Gráficas.

E com base nessa carência, a presente pesquisa visou ao estudo das técnicas de estamparia manual e digital que acompanham o homem desde a antiguidade até os dias atuais para a confecção de um material didático destinado ao ensino de artes e artes visuais. O material didático desenvolvido utilizou o formato de *e-book* e necessitou de conhecimentos de Design das Artes Visuais e da Pedagogia para que alcançasse um material teórico e prático, com didática aplicável, estética agradável e ergonomia aplicada a materiais visuais no meio digital.

Assim, o *e-book* desenvolvido nesta pesquisa poderá ser disponibilizado para professores da rede pública e privada e demais interessados no tema.

ESTAMPARIA

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

O Homem manifesta-se por meio da arte desde os primórdios; muito antes de surgirem os tecidos ele já estampava sua pele e as paredes dos lugares por onde passava. A estamparia possuía simbologia política e religiosa estabelecendo, assim, posição social e proteção mágica, fazendo uso de ferramentas muito simples como os dedos, palitos ou espátulas. Tal manifestação, em determinado período, passou para superfícies de couro e, posteriormente, para o tecido (PEZOLLO, 2009, p.183), sendo este um dos suportes mais utilizados até hoje.

A estamparia em superfícies têxteis, segundo Yamane (2008), teve início com os Fenícios, que desenvolveram as primeiras peças têxteis estampadas por meio de blocos e fios multicoloridos. A autora complementa que os índios superavam a qualidade dos outros povos produtores, como os Persas e Egípcios. Há também registros de estampas produzidas com blocos de madeira sobre o linho (um dos primeiros tecidos desenvolvidos pelo homem com mais de oito mil anos). Pezollo (2009, p.10) explica que a técnica é

característica do povo asiático e que fora trazida para a Europa pelos Romanos, no período da idade média. Muito antes de surgirem as fibras têxteis o homem já estampava a sua pele com pigmentos minerais.

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

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

TÉCNICAS DE ESTAMPARIA

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

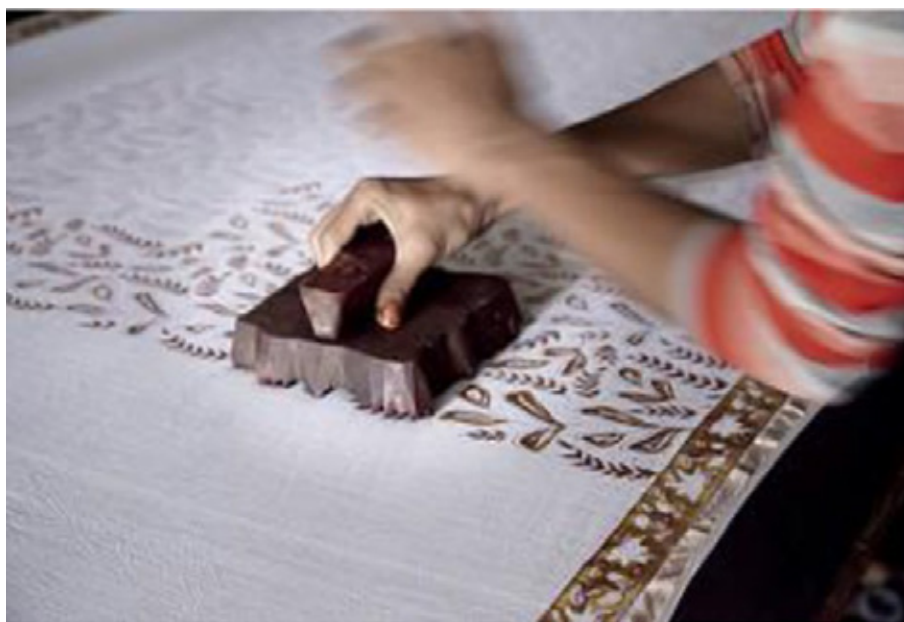
- Bloco de madeira

A técnica de uso do bloco de madeira advém de povos orientais, principalmente Indonésia e Índia (SILVA, 2013). Essa técnica consiste em pranchas de madeira esculpidas com os motivos a serem gravados nas superfícies têxteis. A madeira, por sua vez, deve ser bem dura com, geralmente, 5cm de altura. Atualmente, os blocos ou pranchas recebem uma fita de bronze no contorno do desenho, permitindo assim linhas e contornos finos e precisos (PEZOLLO, 2009). Ainda sobre o processo de fabricação dos blocos de madeira, BENATO (2019) afirma que as ilustrações dos motivos a serem estampados são transferidas do papel para a madeira, ou seja, o papel com a ilustração é fixado sobre a madeira e, em seguida, decalcado para facilitar o entalhe das formas por meio de cinzel e formão de aço em diferentes tamanhos e espessuras a fim de atingir aproximadamente um centímetro de profundidade. Também são feitos orifícios na madeira dos blocos (com o intuito de dar vazão ao ar e ao excesso de tinta), que podem ter formas variadas como: retângulo, quadrado, círculo, ou seja, a forma do bloco é definida conforme a conveniência, eles ainda possuem uma alça. Benato (2019) explica que os blocos ficam embebidos em óleo por aproximadamente 15 dias e a sua vida útil pode chegar a 800 metros de impressão. Segundo Paulo (2016), as formas entalhadas em alto relevo recebem a tinta e quando pressionada contra o tecido, que deve estar esticado sobre uma superfície plana, essa tinta é transferida do bloco para o tecido, como pode ser observado na figura 1.

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

Não somente de madeira essa técnica pode ser produzida. Em pesquisa, Laschuk (2015) aponta que também pode ser feita em metal e linóleo.

Figura 1- Técnica do Bloco de madeira ou Block Printing



Fonte: BENATO (2019)

- Rolo de Madeira

Essa técnica é a evolução dos Blocos de Madeira. Criada nos séculos XVIII, os motivos a serem impressos são dispostos em superfície cilíndrica. Tal processo consiste em rolos de madeira gravados, alimentados com a tinta por outro rolo fornecedor, que gira em uma estrutura com o produto. O tecido a ser estampado passa a ser pressionado por entre os rolos gravados e cilindros impressores, recebendo diferentes cores necessárias. Em decorrência dessa inovação, o processo passou a ser mecanizado. Os rolos de madeira abriram as portas para o desenvolvimento dos cilindros de cobre. Mesmo com o avanço e desenvolvimento de novas técnicas, meios e formas de produção, os rolos e blocos de madeira ainda são utilizados (PEZOLLO, 2009).

Figura 2 - Rolos de Madeira



Fonte: Pinterest

- Batik

Técnica que consiste em desenhar com cera ou parafina quente (que veda os dois lados do tecido) sobre o tecido nas partes as quais não deverão receber tinta e, em seguida, tingi-lo. Essa técnica foi produzida no sudeste da Ásia no decorrer do século XVI (YAMANE, 2008). Após a aplicação do material vedante, o material têxtil é imerso em substâncias colorantes, cujo processo é repetido de acordo com a quantidade de cores desejada. Para proporcionar uma padronização na estampa, com o tempo foram adotados carimbos para aumentar a fidelidade no acabamento entre as peças. Nesse caso, o carimbo recebe a substância vedante ao invés da substância colorante, já que há o processo de tingimento por imersão fria (OLIVEIRA, 2014) (Figura 03).

Figura 3 - Técnica do Batik

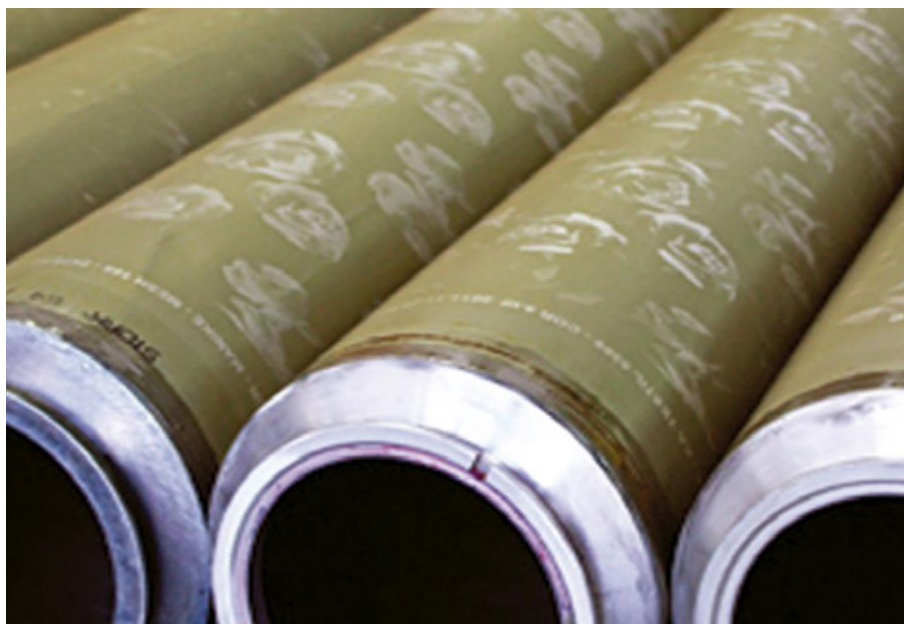


Fonte: <https://www.volahora.com/experiencia-creativa-en-bali-by-volahora/>

- Cilindro ou Estampagem Rouleaux

Essa técnica ocorria por meio da transferência da imagem do cilindro para o material têxtil pela pressão, ou seja, o tecido era pressionado contra os cilindros de cobre ou ferro, que por sua vez eram responsáveis pela impressão. Patentado pelo escocês Thomas Bell, os cilindros (Figura 4) eram confeccionados em cobre ou ferro revestidos por cobre e gravados a mão por artesãos, um para cada cor; esse processo revolucionou a estamparia da época, dada a sua velocidade produtiva. Em 1797, na França, a Jouy-e-Josas aprimorou o método tornando-o 25 vezes mais dinâmico, aumentando assim o rendimento da impressão em relação à técnica de Blocos de Madeira. Além disso, permitiu mais nitidez aos desenhos e a possibilidade de desenhos menores (PEZOLLO, 2009, p.191).

Figura 4 - Rolos de impressão



Fonte: https://www.welttec.com.br/fotos/produtos/Amostra_3.jpg

- Quadro

Usada no oriente desde o século VIII, a técnica é utilizada para estampar motivos mais complexos e trabalhosos sobre grandes áreas, sendo necessários quadros (Figura 5) com tecidos (poliéster ou poliamidas) já gravados. A gravação é feita com uma espécie de verniz que impermeabiliza as áreas em que a tinta não deve transpassar para o tecido. A moldura tenciona o tecido deixando sua superfície lisa, de modo a receber o volume de tinta que é espalhado por uma espátula ou rodo que permeia somente microperfurações, não impermeabilizada. Tal processo se repete caso a estampa tenha mais de uma cor. Essa dinâmica passou de uma técnica manual para mecanizada em 1950. (PEZOLLO, 2009, p.192). Atualmente a técnica também recebe o nome de serigrafia.

Figura 5 - Quadro de impressão



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

- Cilindro Rotativo

Seu uso data de 1962, essa técnica combina o sistema de rolos ao sistema de quadros (Figura 6). A estampagem é feita por telas cilíndricas de inox, sendo que o tecido é posicionado em uma esteira que rotaciona na mesma velocidade dos cilindros, alimentados por comandos feitos via computadores. As máquinas contam com jatos de tinta precisos e de extrema rapidez, a rotação dos cilindros é combinada à dos quadros e acontecem de modo contínuo. Esse processo pode ser considerado mais ágil por não contar com o encaixe quadro a quadro, o que aumenta o seu potencial produtivo além de permitir estampar qualquer tipo de ilustração, assim como quantidades variadas de cores (PEZOLLO, 2009, p.193).

Figura 6 - Cilindro rotativo



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

- Transfer ou Termo impressão

Em 1980, na França, surge o processo de termo impressão que consiste na transferência de corantes para o tecido sob alta temperatura. Um papel previamente impresso com a estampa a ser transferida é colocado sobre o tecido, os dois passam juntos por cilindros aquecidos de uma calandra¹ fazendo com que o corante do papel seja transferido para o tecido. Essa técnica é comumente indicada para bases sintéticas, assim como camisetas (PEZOLLO, 2009, p.193).

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

ARTES VISUAIS E A ESTAMPARIA

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

¹Rolos de pressão rígidos, usados para finalizar ou alisar uma folha de material, como papel, têxteis ou plásticos.

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

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

Os autores ressaltam que “as estampas podem sofrer influências artísticas, podem ter inspiração em obras de arte e os têxteis podem ser considerados suportes para criações artísticas” (OKASAKI e KANAMARU, 2014, p.3-4)

Yamane (2008) destaca alguns artistas e pintores famosos que exerceram influência sobre a estamparia de tecido. São eles: Raoul Dufy, trabalhou diretamente com tecidos; Paul Klee, criou impacto quando lecionou na Bauhaus; Gunta Stölzl, tinha uma experiência como tecelã.

MATERIAL DIDÁTICO

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

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

Vilaça (2012, apud SOUZA, 2015) explica que a elaboração de materiais didáticos é direcionada por diferentes fatores, como o contexto, o público alvo e o estilo do autor. No entanto, o autor destaca que o MD não deve refletir somente a “voz” do autor, mas ser influenciado pelos seguintes elementos: projeto editorial, orientações e diretrizes pedagógicas públicas (por meio de Secretarias, Ministérios, em especial o MEC), questões mercadológicas, abordagens pedagógicas, preferências dos professores e custo de produção.

Quanto ao suporte que possibilita materializar o conteúdo, o MD pode ser dividido em três categorias: impresso, audiovisual e novas tecnologias (BANDEIRA, 2009).

Assim, utilizando-se de novas tecnologias, o produto desta pesquisa foi o desenvolvimento de um *e-book*. Ainda não existe uma definição oficial para *e-book* (abreviação inglesa para *Electronic book*), mas Reis e Rozado (2016) o definem como um livro

eletrônico, digital ou virtual, ou seja, que existe exclusivamente em formato digital. Este necessita de um aparelho leitor (computador, tablet ou celular) e de um software para decodificação que viabilize sua leitura, podendo conter texto, imagem, áudio e vídeo, e que permite a interação com o leitor por meio da inclusão de comentários, ajuste de nuances de brilho, cor e tamanho da fonte.

MATERIAL E MÉTODOS

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

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

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

Fator Gráfico: Investigação do emprego de imagens nas interfaces de Mds, em que deve ser analisada a interatividade com os atos do interator e a relação com sua aprendizagem.

Fator Técnico: Planejamento da navegação e da usabilidade do MD para dar suporte ao interator entre as suas interfaces.

Fator Pedagógico: Baseado em teorias da aprendizagem, levando em consideração o perfil do estudante, a concepção do conteúdo e o planejamento do design de interação e interatividade.

DESENVOLVIMENTO DO MATERIAL DIDÁTICO

Fator Gráfico: Para o desenvolvimento do produto resultado da presente pesquisa, buscou-se desenvolver um produto chamativo que, por meio de ferramentas de design, fosse capaz de prender a atenção do leitor (nesse caso arte educadores do ensino médio). O *e-book* conta com uma paleta de cores que mantém o leitor atento bem como uma estampa autoral que se faz presente no material complementando a sua identidade visual, que é composta de elementos e formas orgânicas minimizando ao máximo o ân-

gulo de 90°. Ele ainda conta com imagens grandes que ilustram cada técnica facilitando a compreensão do leitor. Essas imagens estão incorporadas ao texto favorecendo a dinâmica de leitura bem como o uso de figura fundo (fundo sem ruído e em cor clara que se mantém em vista da legibilidade). Ainda sobre a legibilidade, optou-se por tipografia serifada para textos longos.

Fator Técnico: Esse material didático foi pensado para ser apreciado e utilizado no formato digital. Suas páginas espelhadas têm o objetivo de obter maior aproveitamento do espaço bem como conforto do leitor, que tem acesso às informações dispostas nas duas páginas do *e-book* dinamizando a leitura e aproximando, de certa forma, a dinâmica de leitura de mídia impressa.

Fator Pedagógico: O desenvolvimento do *e-book* foi baseado na BNCC² (BRASIL, 2018), Orientações Educacionais Complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 2006) e nos PCN+ (BRASIL, 2006). As atividades propostas visam ao protagonismo do aluno em realizar atividades a partir de contextualizações de textos apresentados pelo professor de Arte, para que o educando tenha oportunidade de refletir e ampliar seus conhecimentos de forma mais agradável e interessante. Dessa forma, cria vínculo com a interpretação de texto baseando-se, é claro, em orientações educacionais complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais. Destacam-se alguns trechos desses documentos tendo como base as seguintes habilidades:

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

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

² Base Nacional Comum Curricular

conceitos que fundamentam a área. O trabalho de seleção e organização deve privilegiar os conteúdos que:

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

É importante destacar que o MD desenvolvido visa à capacidade de fruir e apreciar esteticamente diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, assim como delas participar, de modo a aguçar continuamente a sensibilidade, a imaginação e a criatividade conforme previsto na Base Nacional Comum Curricular, mais especificamente a habilidade (EM13LGG602).

RESULTADOS

A seguir será apresentado o MD em formato de *e-book* desenvolvido. Este contém 41 páginas divididas em teoria e prática. É válido reiterar que as imagens a seguir consistem nas páginas espelhadas do *e-book*, que por sua vez, proporcionam ao leitor certa familiaridade no que se refere à dinâmica de leitura de mídia impressa tradicional.

Figura 7 – Capa do e-book



Fonte: Elaboração própria

Figura 8 – Páginas internas do e-book



Fonte: Elaboração própria

Figura 9 – Páginas internas do e-book



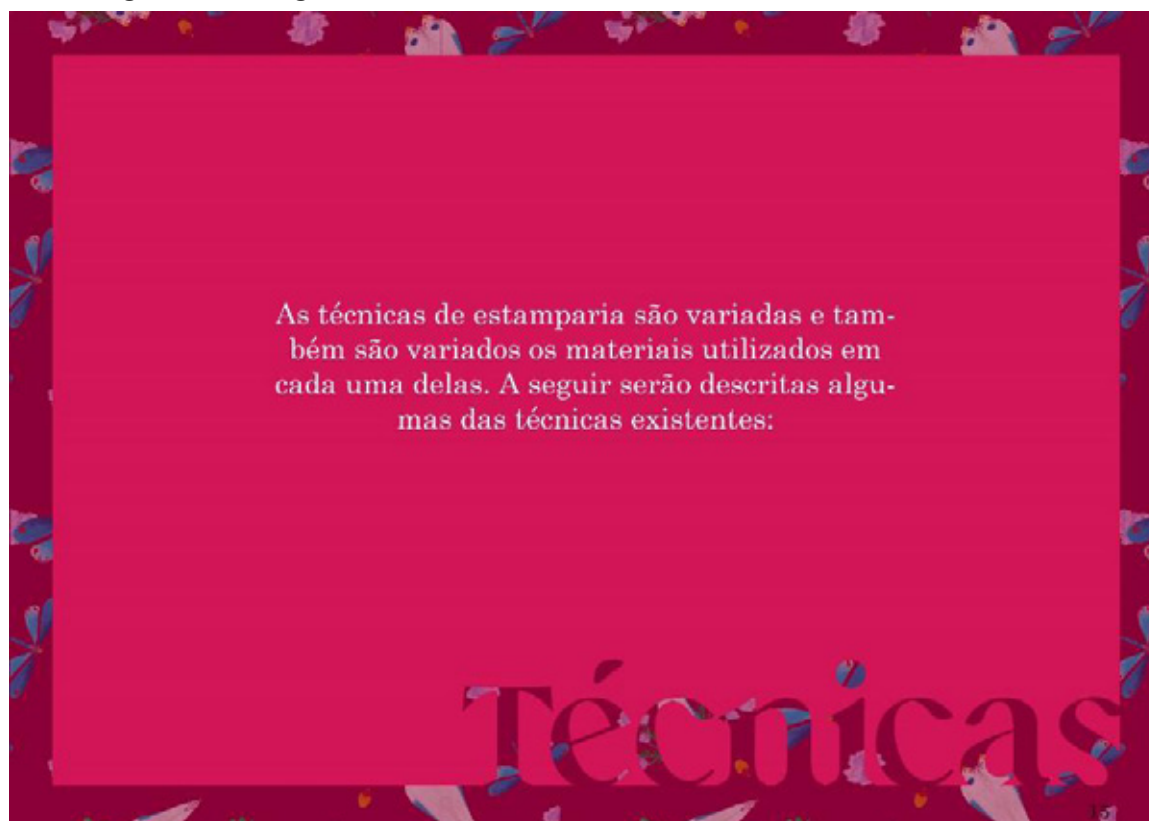
Fonte: Elaboração própria

Figura 10 – Páginas internas do e-book: História da Estamparia



Fonte: Elaboração própria

Figura 11 – Páginas internas do e-book: Técnicas



Bloco de Madeira

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

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

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



Fonte: Elaboração própria

Figura 12 – Páginas internas do e-book: Técnicas



Fonte: Elaboração própria

Figura 13 – Páginas internas do e-book: Técnicas



Fonte: Elaboração própria

Figura 14 – Páginas internas do e-book: Técnicas

Cilindro ou Estampagem Rouleaux

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

Cilindro Rotativo

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

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

27

Quadro ou Serigrafia

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

Transfer ou Termo impressão

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



29

Fonte: Elaboração própria

Figura 15 – Páginas internas do e-book: Materiais



Fonte: Elaboração própria


Figura 16 – Páginas internas do e-book: Exercícios

Pesquisa sobre Cores

1
Faça uma lista dos nomes das cores que você conhece

2
Separe as cores do exercício 1 em cores frias e quentes

3
Realize a mistura de 2 cores primárias de sua escolha e relate qual a cor resultante e traga para aula a fim de criarmos um nome para a sua cor.



4
Escolha 3 cores da lista do exercício anterior e pesquise qual ou quais os significados de cada uma de acordo com a psicologia das cores.

É interessante nesse momento relacionar processos e produtos em arte ao trabalho pessoal e de outros indivíduos ou artistas que versam com ambas as temperaturas mencionadas.

FRIA

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

QUENTE

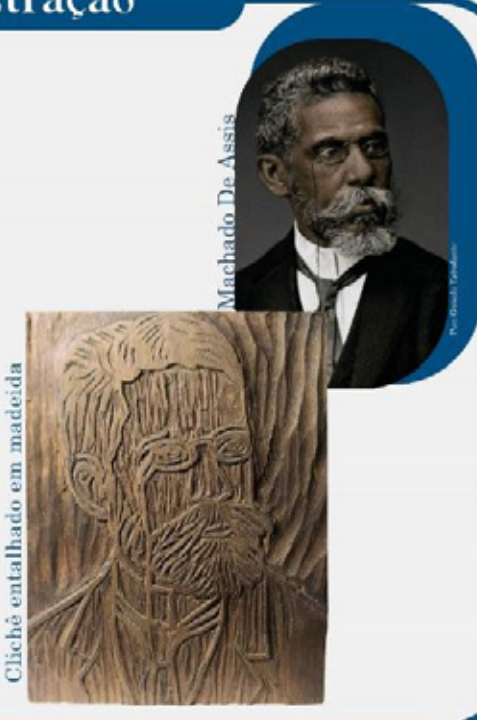
As cores como sendo quentes, partem das derivações da cor primária Amarelo, essas cores dão cores que transmitem uma sensação termica mais alta e por isso são caracterizadas de cores quentes ligadas ao sol, e o calor, elas ainda são cores que transmitem a sensação de aproximação, solidez, aproximação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

35

A Ilustração

1
Exercício em sala, com uma folha A4 e dois lápis de grafite preto, o aluno deve fazer traçados contínuos na folha toda e de olhos vendados. Ao sinal do professor, o aluno deve abrir os olhos e identificar formas, podendo elas serem letras, números, animais e ou objetos. Identificando esses elementos o aluno deve pintar o elemento e falar/fazer uma observação sobre o ou os elementos ali presentes.

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



Clichê entalhado em madeira

37

Fonte: Elaboração própria

Figura 17 – Páginas internas do e-book: Exercícios

A Ilustração

- 1 Pense em uma imagem, uma forma, um traço que você gostaria de estampar.
- 2 Pesquise sobre esse elemento, busque por imagens e informações.
- 3 Elenque as cores as que você reconhece estarem presentes nesse elemento. Faça um desenho de observação desse elemento, e a partir deste desenho faça ilustrações com base no seu desenho de observação.
- 4 Cite 4 superfícies têxteis as quais você imagina serem interessantes para aplicar a estampa do elemento escolhido.




39

Construindo ferramenta para estampar

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

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

Exemplo formal de como pode ser a ferramenta



41

Fonte: Elaboração própria

Figura 18 – Páginas internas do e-book: Exercícios



Fonte: Elaboração própria

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a conclusão da pesquisa podemos afirmar que, para o desenvolvimento de um bom material didático, é importante unir conhecimentos de diferentes áreas, o que se pode relacionar com a produção em design que se demonstra interdisciplinar, valendo-se de áreas como Pedagogia e Arte sendo uma ponte entre ambas as áreas e suas demandas técnicas. No trabalho em questão foram utilizados os conhecimentos de Design, das Artes Visuais e da Pedagogia para a construção e desenvolvimento do conhecimento teórico aplicado ao material, que possui propostas de práticas em sala de aula se valendo de habilidades psicomotoras (trazidas pela Pedagogia) tanto para o desenvolvimento das ferramentas quanto das estampas.

O material disposto nesta pesquisa segue orientações estabelecidas em documentos oficiais como a BNCC objetivando atender demandas comportamentais almejadas como habilidades dispostas no documento; não obstante, o material didático considerou também documentos oficiais como Diretrizes dispostas nos PCNs a fim de se valer de conceitos interessantes que levaram à melhor forma de dispor o conhecimento, tanto para os Arte-educadores quanto para os seus educandos. A união desses conhecimentos proporcionou a elaboração de um material didático com um material teórico e prático, didática aplicável, estética agradável e ergonomia visual que favorecem percepções de conforto ao utilizar o material bem como manter a atenção e foco do leitor ao seu conteúdo.

Este trabalho abre oportunidade para pesquisas a respeito das formas de aplicação do material bem como a nível de compreensão e satisfação dos usuários aqui apontados como Arte-educadores e seus educandos. Esse é o início de um caminho para construção de uma sociedade humana e acolhedora por meio da consciência artística.

REFERÊNCIAS

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

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

BANDEIRA, D. Design e material didático: criação e produção. In: BANDEIRA, D. **Materiais didáticos**. Curitiba: IESDE, 2009. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=TqMtQPLKEbkC&pg=PA13&lpg=PA13&dq=%22Material+did%C3%A1tico:+conceito,+classifica%C3%A7%C3%A3o+geral+e+aspectos+da+elabora%C3%A7%C3%A3o%22&source=bl&ots=mNcQhZgDXy&sig=ACfU3U3LY61YeYtpqw-ZbKbfjuoJZLk690A&hl=pt-PT&sa=X&ved=2ahUKEwjat6jXz7HnAhX4FbkGHU49C-QgQ6AEwB3oECAoQAQ#v=onepage&q=%22Material%20did%C3%A1tico%3A%20conceito%2C%20classifica%C3%A7%C3%A3o%20geral%20e%20aspectos%20da%20elabora%C3%A7%C3%A3o%22&f=false>> Acesso em: 01 de fev. de 2020

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

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

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

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

LASCHUK, T. **Identificação E Análise Dos Processos de Estamparia Ancestrais**. 2015. Disponível em: <https://www.uniritter.edu.br/files/sepesq/arquivos_trabalhos/3610/862/986.pdf> Acessado em 3 de mar. de 2021

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

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

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

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

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

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