

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS**  
**UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO CONTINUADA**  
**CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM DESIGN GRÁFICO**

**MAITÊ CEZAR ROSA**

**ESTAMPARIA ROCK N' ROLL:**  
**Coleção de estamparia inspirada pelos movimentos do Rock**

**PORTO ALEGRE**

**2016**

Maitê Cezar Rosa

ESTAMPARIA ROCK N' ROLL:

Coleção de estamparia inspirada pelos movimentos do Rock

Artigo apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Design Gráfico, pelo Curso de Especialização em Design Gráfico da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS

Orientador(a): Prof(a).Ms. Bibiana Silveira Horn

PORTO ALEGRE

2016

## RESUMO

O presente artigo busca desenvolver uma coleção de estamparia inspirada nos movimentos do Rock n' Roll, respeitando tanto suas diferenciações como fugindo de obviedades e clichês. As metodologias de pesquisa utilizadas foram pesquisa bibliográfica e análise documental, com base em Severino (2007), Gil (2010), Marconi e Lakatos (2012). Na etapa de anteprojeto foi desenvolvido o Metaprojeto de Moraes (2010) para geração de cenários, visões e conceito. Posteriormente, na efetivação do projeto aplicou-se a metodologia projetual de Munari (2013). Para a realização de tal projeto, foi necessário entender sobre princípios do design de superfície e técnicas de estamparia assim como identificar os movimentos do Rock n' Roll. O resultado do projeto apresenta uma coleção de sete estampas inspiradas no Rock n' Roll que fogem de padrões já trabalhados, oferecendo estampas diferenciadas com forte embasamento na história e nos movimentos do Rock.

**PALAVRAS-CHAVE:** Design de superfície, Rock n' Roll, Inovação, Metaprojeto, Design gráfico.

## 1. INTRODUÇÃO

Música e moda sempre estiveram interligadas, mas foi a partir da década de 1950, quando o *Rock n' Roll* entrou para a vida dos americanos com Elvis Presley, que esta união nunca mais se desfez. Daquela época até os dias de hoje este caminho foi percorrido com muitas trocas de figurino, de jaquetas de couro e topetes à *leggings* de paetês e óculos multicoloridos. Mais que um fenômeno cultural, o Rock representa um estilo de vida, e como tal tem uma legião de adeptos que buscam expressar sua paixão através das suas roupas.

Porém hoje a simplificação de um estilo de vida complexo e cheio de nuances, acaba sendo um atalho facilmente trilhado por marcas de moda que prometem falar com as pessoas pertencentes a este estilo de vida, mas acabam não entregando algo atual e ao mesmo tempo verdadeiro as suas origens. A problematização do presente trabalho está em: Como desenvolver estampas inspiradas no movimento *Rock n' Roll* de forma inovadora, sem cair em padrões já saturados, oferecendo uma coleção de estampas com embasamento histórico do *Rock* e forte ligação com os movimentos?

O objetivo geral deste artigo é mostrar o desenvolvimento de uma coleção de estamparia para camisetas inspirada nos movimentos do *Rock n' Roll* de forma inovadora, respeitando tanto as diferenciações destes movimentos como fugindo de obviedades e clichês. Como objetivos específicos foram considerados: (i) verificar técnicas e possíveis processo de estamparia têxtil, (ii) explorar fases e fatos da história do *Rock n' Roll* e seus movimentos, (iii) propor uma forma de criar estampas mais inovadoras e com forte ligação à sua temática, e por fim (vi) contribuir com a pesquisa na área do design de superfície, mais especificamente estamparia têxtil.

## 2. METODOLOGIA

Para a realização deste artigo foram aplicadas diferentes metodologias, promovendo a melhor exploração de cada etapa da pesquisa. As técnicas de pesquisa utilizadas foram: pesquisa bibliográfica e documental. Com base em Severino (2007) a pesquisa bibliográfica deve ser realizada a partir de materiais já existentes, gerados por outra pessoa e documentado de forma impressa.

A pesquisa documental, segundo Gil (2010) assemelha-se com a pesquisa bibliográfica, porém a forma como é criada as diferencia. Para o autor “A pesquisa bibliográfica fundamenta-se em material elaborado por autores com o propósito específico de ser lido por públicos específicos. Já a pesquisa documental vale-se de toda a sorte de documento, elaboradas com finalidades diversas” (Gil, 2010, p.30). Marconi e Lakatos (2012) complementam esta técnica de pesquisa dividindo as fontes da pesquisa documental em escritas ou não, fontes primárias ou secundárias e contemporâneas ou retrospectivas. Como os documentos analisados foram imagens de pôsteres e capas de *Lp's* e *CD's* que retratam momentos da história do *Rock n' Roll* as fontes caracterizam-se por não escritas, secundárias e retrospectivas.

Para realizar o projeto fez-se uma mescla entre Metaprojeto e Projeto, dividindo o processo em duas etapas. Primeiramente foi realizado o Metaprojeto que segundo Moraes (2010, p.25) “Trata-se de uma reflexão crítica e reflexiva preliminar sobre o próprio projeto a partir de um pressuposto cenário”, ou seja, o Metaprojeto vem antes do projeto, para dar suporte ao posterior processo de projeto. Já Reyes (2012, p.93) afirma que “se pensarmos no projeto como um processo que esta sendo tencionado por ações alheias ao próprio projeto, podemos compreender o metaprojeto como um processo que reflete sobre o projeto o tempo todo, permanentemente, e não só em uma fase preliminar”. Acredita-se que com uso do Metaprojeto, pode-se chegar á resultados inovadores, o que é o propósito deste trabalho.

A etapa do projeto foi realizada utilizando algumas micro etapas da metodologia de Munari (2008). Segundo o autor o resultado de um design deve ser a solução de uma necessidade, desde que esta solução melhore a qualidade de vida do usuário. A seguir temos uma imagem explicando o passo a passo da metodologia apresentada pelo autor:



Figura 1 – Metodologia projetual  
Fonte: Adaptado de Munari (2008)

Assim, temos que uma necessidade a ser atendida é um problema a ser resolvido. Identificamos na imagem o problema como sendo o ponto de partida, etapa 0. Posteriormente o autor apresenta mais 11 etapas.

Em síntese temos a metodologia de pesquisa científica para definições iniciais, e posteriormente a combinação de Metaprojeto e Projeto para a parte do desenvolvimento da Coleção de Estampas.

### 3. DESENVOLVIMENTO

#### 3.1. Design de superfície

Historicamente é possível perceber a necessidade do ser humano de registrar sua vida e expressar suas emoções através da representação gráfica. Estas expressões gráficas podem tomar várias formas, porém este artigo terá foco em design de superfície, especificamente o design têxtil.

Ruthschilling (2008) apresenta uma linha do tempo que tem início no período Paleolítico, com pinturas rupestres, passando pelo período Neolítico, quando os objetos do dia-a-dia começam a ganhar tratamento com cores, texturas e técnicas rudimentares de prensagem da cerâmica, assim como o surgimento da fiação e da tecelagem. “Pode-se dizer que a tecelagem e a cerâmica, assim como, posteriormente, a estamparia e a azulejaria, com sua linguagem visual, carregam o embrião do que hoje é chamado de design de superfície” (RUTHSCHILLING, 2008, p.16). Esta linha do tempo avança para os desenvolvimentos tecnológicos do século XX, quando se torna possível a industrialização da produção têxtil e de cerâmica, assim como o desenvolvimento de diversos movimentos artísticos, como *Arts and Crafts*, *Art Nouveau* e *Art Deco*, que trouxeram inovações estéticas e técnicas.

Para Ruthschilling (2008) existe uma dificuldade de definir o papel do design de superfície, pois o próprio papel do Design como campo de conhecimento, ainda está em evolução. Mas ainda assim ela nos apresenta uma definição:

Design de Superfície é uma atividade criativa e técnica que se ocupa com a criação e desenvolvimento de qualidades estéticas, funcionais e estruturais, projetadas especificamente para constituição e/ou tratamentos de superfícies, adequadas ao contexto sócio-cultural e às diferentes necessidades e processos produtivos. (RUTHSCHILLING, 2008, P.23)

Goode (2013) afirma que o resultado do trabalho do designer têxtil dentro do mercado de moda irá influenciar diretamente no sucesso de venda do produto. Para autora as habilidades deste designer vão muito além das técnicas de desenho e pintura.

Designers de estamparia têxtil trabalham em um contexto que exige a capacidade de iniciar e interpretar uma inspiração de design – considerando as tendências dos consumidores, tendências de moda e as exigências de diferentes segmentos do mercado – por meio da compreensão da tradição e da história dos estilos de design, bem como os processos de estamparia da área. (GOODE, 2013, p.7)

Assim, o designer de estamparia deve ser capaz de absorver e interpretar tanto as tendências de moda atuais como fazer a relação com os desejos do público alvo e das necessidades específicas da marca para qual está criando.

Além de ser capaz de entender o *briefing* e tudo que ele engloba, o designer deve conhecer as técnicas de produção da estamparia, para poder propor as melhores soluções para cada trabalho. Existem várias opções de técnicas de estamparia, e para Goode (2013) cada técnica tem características específicas que irão influenciar no resultado final da estampa. Algumas técnicas são mais artesanais, como o Batik e o carimbo de madeira, que acabam sendo utilizados mais em trabalhos artesanais ou de pequena escala, devido o tempo e cuidado com detalhes que estes métodos necessitam. Para a indústria os processos mais utilizados são a estamparia rotativa com cilindro, a serigrafia, a termotransferência e a estamparia digital em jato de tinta.

Goode (2013) afirma que a estamparia rotativa com cilindro foi uma evolução da estamparia através da gravura em metal. A gravura em metal foi desenvolvida na metade do século XVII e consistia em entalhar uma placa de metal, normalmente cobre, e aplicar tinta sobre ele. Depois de retirado o excesso de tinta, esta placa era prensada em um tecido, deixando assim a estampa no mesmo. Com a Revolução Industrial veio a necessidade de automatizar este processo, e em 1785 foi desenvolvida uma nova tecnologia que possibilitava a gravar os desenhos em cilindros de metal, assim permitindo uma estamparia contínua. “O nível de detalhamento alcançado com este método era superior a qualquer outra técnica de estamparia da época”. (GOODE, 2013, p.25)

A autora ainda afirma que o desenvolvimento da tecnologia de cilindro levou a evolução de outras técnicas, como a serigrafia. Desenvolvida no início do século XX, esta permitiu a exploração de novas possibilidades como a utilização de sombreado na estamparia. Esta técnica tem o mesmo princípio do estêncil, que através de uma área vazada permite que a tinta passe para o outro lado do estêncil, ou quadro no caso da serigrafia, e vá formando a estampa. A limitação apresentada por esta técnica é que, como cada cor necessita de uma matriz própria, normalmente são utilizados no máximo 5 a 6 cores, mas como até hoje a serigrafia é uma das técnicas mais baratas, ela continua sendo utilizada em larga escala.

Já na década de 1960 foi desenvolvida a técnica por termotransferência, onde a tinta é transferida do papel para o tecido através do processo de sublimação, quando a tinta passa do estado sólido, direto para o estado gasoso e é absorvida pelo tecido, solidificando-se novamente. Goode (2013) destaca que esta técnica tem a vantagem de poder utilizar cores infinitas, porém tem como limitação o tipo de tecido utilizado, que só pode ser sintético.

A técnica mais moderna é a estamparia digital em jato de tinta. Esta técnica consiste em imprimir, através de impressoras com tintas especiais, diretamente no tecido, descartando a necessidade de inúmeras telas ou calor. Segundo Goode (2013, p.28), “a estamparia digital também possibilita o design e a produção de estampas projetadas que são desenvolvidas com determinado formato de uma peça de roupa”, assim criando peças de roupas com valor agregado e diferenciação. Verifica-se então que há várias possibilidades a serem exploradas, cabendo ao designer decidir qual delas utilizar para tornar o seu trabalho ainda mais impactante, considerando custos, quantidades e qualidade de estampa.

### 3.2 História e os Movimentos do Rock n' Roll

Ao falarmos sobre a história do *Rock n' Roll* é preciso traçar um panorama histórico dos últimos 60 anos, onde acontecimentos culturais e música se misturam de uma forma natural. Este panorama é uma parte muito importante da pesquisa, que posteriormente auxiliou o desenvolvimento do Metaprojeto.

A década de 1950 foi marcada pela euforia do pós-guerra, quando os Estados Unidos tornaram-se uma potência na economia mundial. Neste período temos o fenômeno conhecido como geração *Baby Boomer* que, segundo Kotler (2013), são consideradas as pessoas que nasceram entre 1946 e 1964. Com uma grande população jovem o panorama cultural começa a mudar. Mendes e Haya (2009) afirmam que “em ambos lados do Atlântico, as estatísticas registravam um mercado adolescente em crescimento, com grande rendimento disponível”. Era a primeira vez que o jovem era reconhecido como um público específico, com demandas específicas a serem atendidas.

Nos cinemas, o símbolo desta nova geração foi o ator James Dean, que representou no filme “Juventude transviada” um jovem que ao voltar da guerra não se identificava com os ideais conservadores americanos, negava-se a usar terno e gravata como seus pais e insistia em usar camiseta e calça jeans, claramente uma forma de distinção entre ele e a geração passada (LOPES, 2005). A rebeldia estava em alta, e se James Dean representava o visual, Elvis Presley traduzia os sentimentos dos adolescentes dos anos 50 através de suas músicas.

Nos anos 50, época conhecida como o surgimento do *Rock n' Roll*, o mundo era dividido por diferenças raciais e preconceitos. O nascimento do *Rock* é comumente atribuído ao cantor norte americano Elvis Presley, porém este ritmo musical já existia nas vozes de Chuck Berry e Bill Halley, cantores de *Rhythm and Blues*, negros e desconhecidos da maioria da população branca. Porém quando Elvis Presley, o garoto branco de Memphis, entrou no estúdio em 1954 para gravar “*That's Allright Mamma*” a indústria fonográfica nunca mais seria a mesma (BARCINSKI, 2004). Assim, incendiado pelo afeto das adolescentes americanas, o *Rock n' Roll* entrou para o dia-a-dia dos Estados Unidos e do mundo.

Elvis não inventou o *Rock n' Roll*, mas foi o responsável por torna-lo popular. Sua participação em shows de TV onde cantava e dançava como os negros da época ajudaram a difundir sua música e de outros artistas. O cantor nunca negava a origem de sua música, e sempre afirmava que os negros já faziam este tipo de música há muito tempo. O próprio termo *Rock n' Roll* era utilizado pelos negros americanos como gíria para “dança” e “sexo” desde a década de 1940 (BARCINSKI, 2004). Anaz (2013) coloca que hoje podemos olhar para traz e achar o *Rock* dos anos 50 ingênuo, mas é importante levar em conta o contexto cultural que era extremamente conservador e preconceituoso em relação aos negros e suas manifestações artísticas.

O *Rock n' Roll* popularizou-se durante a década de 1950 e se tornou frequente artistas brancos e negros dividirem o topo das paradas, assim como a diversidade tanto do público que gostava das músicas, quanto dos cantores que as tocavam. Nas palavras do fundador do grupo radical Panteras Negras Eldridge Cleaver “A canção conseguiu, de uma forma que a política, a religião e a lei nunca haviam sido capazes, escrever na alma e no coração o que a Suprema Corte só havia conseguido escrever em livros” (BARCINSKI, 2004).

Chegando ao fim desta década, o *Rock n' Roll* já havia sido difundido e comercializado de tal forma que muitos acreditavam que ele já havia feito todo o sucesso possível e não iria durar até a próxima década, porém o *Rock* não morreu.

A década de 1960 começou cheia de entusiasmo e juventude, com a economia ocidental em plena expansão. A cultura jovem se transformou em algo tão importante que foi dado o nome de *Youthquake* á este período (STEVENSON, 2012), que podemos traduzir como “terremoto de juventude”.

A música que fazia sucesso nos EUA durante os anos 1950 percorreu o mundo e influenciou uma nova geração de jovens. Ao ouvirem as batidas rápidas do *Rock n' Roll*, estes jovens sentiam uma identificação e queriam fazer suas próprias versões. Inúmeras bandas começaram a surgir, mas o novo estilo que tomaria conta das paradas de sucesso no início da década de 60 veio da Inglaterra, com uma banda formada por quatro jovens garotos de Liverpool chamada The Beatles.

Os quatro garotos ingleses, com seus terninhos alinhados e cabelos compridos, levaram as adolescentes americanas à histeria. Em 1964, quando apareceram no programa de TV de *Ed Sullivan Show*, eles foram assistidos por 73 milhões de americanos, marcando o início da *Beatlemania* (BARCINSKI, 2004). Junto com os Beatles vieram outras bandas de *Rock* da Inglaterra, caracterizando a “invasão britânica” nos Estados Unidos. Dentre estas é importante destacar os Rolling Stones, mais rebeldes que seus conterrâneos e com uma sonoridade mais próxima do *Rhythm and Blues* americano, eles foram os primeiros a subirem ao palco com suas roupas de dia-a-dia, projetando uma imagem muito próxima da apresentada pelo seu público. Os fãs por sua vez queriam usar as mesmas roupas dos seus artistas preferidos, ter o mesmo corte de cabelo, sentir-se parte do movimento (BARCINSKI, 2004). Nos anos 60 os artistas ficavam cada vez mais próximos dos seus fãs, tanto em relação à aparência quanto nos temas das suas canções. As letras das músicas ficaram menos românticas e começaram a abordar temas como política e consciência social (Rockmusictimeline...2015).

Segundo Kugelberg (2007) nessa época as camisetas com estampa de banda ainda não existiam, mas os jovens achavam formas de expressar seu amor pelas suas bandas favoritas. No início da década de 1960 os jovens no Reino Unido andavam pelas ruas levando seus *LP's* nas mãos, mostrando as bandas que gostavam com o intuito de encontrar outras pessoas que tivessem o mesmo gosto. Ao longo dos anos 60, conforme a inocência da década foi sendo perdida e dando lugar a revolta e protestos contra a guerra do Vietnam, as bandas de *Rock* e suas músicas também foram se tornando mais engajadas. As manifestações de 1968 deixaram claro que ainda existia muita discriminação nos Estados Unidos, e os movimentos de contra cultura acharam no *Rock* uma forma de se manifestar e serem ouvidos por grande parte do público jovem (MCGOVERN, [2014]).

Para Anaz (2013), neste período o *Rock* estava em plena expansão e assim começou a ganhar novas vertentes. Na metade da década Bob Dylan, com seu *Rock Folk*, faz grande sucesso com músicas que falam sobre a guerra e movimentos civis, sendo considerado muitas vezes mais poeta do que músico, devido à complexidade de suas letras. Enquanto isso na Inglaterra continuava a surgir bandas que fariam grande sucesso em todo o mundo. A autora afirma que o movimento *Mod*, que era formado por jovens das classes trabalhadoras de Londres, deu origem a bandas como The Who e The Kinks, que traziam uma sonoridade mais pesada do que as outras bandas que



faziam grande sucesso na América do Norte. Lá o *Rock* Psicodélico de Led Zeppelin e The Doors ganhava notoriedade.

A evolução musical da década pode ser observada pelas mudanças apresentadas pelos Beatles. Levados pela competição artística com os Beach Boys, outra grande banda dos anos 60, começam a experimentar com instrumentos e arranjos complexos, utilizando orquestras inteiras em suas gravações (MCGOVERN, [2014]). Do visual comportado do início da década, vão para roupas multicoloridas e cabelos mais compridos se aproximando do movimento hippie e da psicodelia, e suas músicas que no início falavam de amor e festas ficam mais contestadoras e experimentais.

O *Rock* Psicodélico e o movimento *Hippie* andavam juntos e eram embalados pelo *LSD* e pelas músicas que falavam de viagens espaciais, seres mitológicos e tinham solos de guitarras intermináveis. Porém nesta época não existiam barreiras, e bandas como Pink Floyd misturaram o *Rock* Psicodélico com elementos eletrônicos e letárgicos, dando origem ao *Rock* Progressivo (ANAZ, 2013). Enquanto isso o *Rock* no Reino Unido evoluía para uma vertente mais pesada, tendo o Black Sabbath como representante do *Heavy Metal*, estilo que utilizava de uma sonoridade pesada e melódica, criando músicas com letras profanas e sobrenaturais.

Os anos 60 tiveram dois grandes acontecimentos que ajudaram na disseminação do *Rock*. O primeiro foi a proliferação da televisão nas casas americanas, e na tentativa de atrair o público adolescente os programas apresentavam várias bandas de *Rock* nos seus horários nobres. O segundo acontecimento foi o surgimento dos grandes festivais de *Rock*, que pela primeira vez levaram multidões de pessoas a se reunirem pela música, sendo o maior deles o festival de *Woodstock*, que aconteceu em 1969 em Bethel, Nova Iorque, reunindo cerca de 500 mil pessoas (Rockmusicimeline...2015). *Woodstock* marcou o fim de uma década, mas também o fim de uma era do *Rock*:

De várias maneiras o festival de Woodstock sinalizou o fim do *Rock* experimental e o começo de algo novo. [...] O que veio depois foi uma mudança do *Rock* hippie e experimental para um *Rock* movido pelas suas raízes artísticas. A ideia de que o *Rock* poderia ser uma forma de arte, que começou nos anos 1960, aflorou na década seguinte. (ROCK...2011, tradução nossa)

Anaz (2013) comenta que hoje, entende-se que o grande movimento do *Rock* dos anos 60 foi o Psicodélico, mas também existiam as bandas de garagem que levavam a ideia do *Rock* mais puro ou “de origem”. Com acordes rápidos, músicas de curta duração e letras que se relacionavam com o dia-a-dia dos jovens pobres, bandas como The Stooges e MC-5, além da notória Velvet Underground, banda que teve como empresário Andy Warhol, plantaram as sementes do que viria a ser conhecido na próxima década como *Punk*.

O início dos anos 70 é marcado pelo fim dos Beatles, e pela morte de grandes ídolos do *Rock*, como Jimi Hendrix, Janis Joplin e Jim Morrison, todos com 27 anos (rockmusicimeline...2015). Nesta década continuam a existir vários estilos dentro do *Rock*, alguns evoluem tomando proporções imensas, outros surgem para expressar novas realidades e desejos do seu público.

Bandas que começaram nos anos 60 com grande sucesso, como Rolling Stones e Led Zeppelin, tornam-se ainda maiores nos anos 70 criando assim o *Rock de Arena*. Agora estas bandas ocupam grandes estádios de futebol e viajam nas suas turnês em jatos particulares. A imagem do *Rockstar* que destrói quartos de hotel, dorme com as fãs e abusa de drogas torna-se tão comum que passa a ser sinônimo do estilo de vida *Rock and Roll* (ROCK....2011). Enquanto isso o *Glam Rock* começa a ganhar espaço, com uma estética irreverente e performática.

Em mais uma reação à simplicidade e aos temas pastorais do rock hippie e à seriedade do rock progressivo, surgiu um estilo que buscava ser glamoroso, divertido e teatral. O glam rock ou glitter rock trouxe cor, deboche e desempenhos cênicos para os palcos. Dançante, andrógeno e extravagante, o glam rock nasceu com o trabalho de Gary Glitter, David Bowie, T-Rex e Roxy Music, na Grã-Bretanha, e do Kiss e do New York Dolls, nos Estados Unidos. (ANAZ, 2013, p.52)

Além do *Glam Rock*, bandas como The Who e Queen evoluíam sua sonoridade para o complexo *Opera Rock*, e Elton John ia até o limite do estilo criando o *Pop Rock*. Tudo era glamoroso e divertido. Segundo Stevenson (2012, p.203) nos anos 70 “a moda ligou-se de vez a indústria da música, conforme o poder da imagem assumia importância capital para os astros do rock”.

Porém estes grandes shows performáticos e o *Rock de Arena* com suas grandes produções, músicas longas e temas místicos começavam a se distanciar da realidade de muitos jovens americanos. Anaz (2013) afirma que em 1973 houve uma crise econômica mundial devido ao aumento no valor do petróleo, causando uma grande onda de desemprego e empobrecimento da população periférica urbana americana. Nesta realidade os grandes concertos de *Rock* tornavam-se inatingíveis para a maioria da população jovem, além destes não enxergarem mais nos *Rockstars* a sua realidade. Este cenário propiciou o surgimento de uma nova cena, mais agressiva, suja e relevante, o *Punk*.

Segundo McNeil (2014) o nome do movimento surgiu por acaso, sendo este o nome da revista que ele e dois amigos de escola decidiram criar, pois não tinham nada para fazer e não encontravam nada que retratasse as suas vidas e total falta de esperança no futuro. “A palavra “punk” pareceu ser o fio que conectava tudo que a gente gostava – bebedeira, antipatia, esperteza sem pretensão, absurdo, diversão, ironia e coisas com um apelo mais sombrio.”(MCNEIL, 2014, p.268). Em pouco tempo a revista que representava o movimento tornou-se o movimento em si.

As principais inspirações musicais deste movimento eram o *Rock* de origem, representado por Chuck Berry e Elvis, assim como as bandas que faziam o *Rock de Garagem* nos anos 60, como The Stooges e MC-5. Em 1974 quatro jovens garotos, sem nenhum talento especial, formaram o Ramones. Sua música era crua, rápida e selvagem. Após ver o primeiro show dos Ramones no *CBGB's*, bar onde o movimento *Punk* começou, McNeil declarou:

...tocaram os melhores dezoito minutos de rock & roll que eu já tinha ouvido. Dava para ouvir Chuck Berry naquilo ... Quando os Ramones saíram do palco a gente os entrevistou, e eles eram como nós. Falaram sobre histórias em quadrinhos e aquelas músicas juvenis dos anos sessenta e foram indiferentes e sarcásticos pra caramba. (MCNEIL, 2014, p.271)

Os artistas voltavam a se parecer com seu público, frequentando os mesmos lugares e usando as mesmas roupas. A imagem do *Superstar* não importa aqui. Esta cena que surgiu em Nova Iorque teve várias bandas importantes como Patty Smith, Blondie, Iggy Pop entre outras (ANAZ, 2013). Todas carregavam o ideal de “faça você mesmo” tanto em relação à produção das músicas (que usavam três acordes, não tinham solos de guitarra ou bateria e as letras eram muito mais gritadas do que cantadas) quanto ao seu visual improvisado com cara de roupas velhas e gastas. Este movimento começou nos Estados Unidos, mas logo foi levado para a Inglaterra pelo empresário Malcolm McLaren, o então marido da estilista Vivienne Westwood.

McLaren queria levar o estilo sujo e agressivo que tinha visto no *Punk* de Nova Iorque para a Inglaterra. Lá teve a ideia de criar os Sex Pistols, e forma a banda com garotos que frequentam a sua loja de roupas, a *Sex*. Com a ajuda da sua esposa cria o visual que se tornaria a identidade do movimento *Punk*. McNeil afirma (2014) que muita atitude e pouca competência eram a marca registrada dos Sex Pistols, mas como o relevante era a imagem anárquica criada por Westwood e McLaren, a música era menos importante. Ao ser absorvido pela Inglaterra o movimento *Punk* ficou mais adolescente e agressivo, mas outras bandas inglesas surgiram nesse movimento, como The Clash e Dead Kennedys, realmente inspiradas nas bandas de Nova Iorque. “A década de 1970 acabou prematuramente para o rock em 1977, com o punk no auge e a morte do rei do rock, Elvis Presley. O que surgiu depois a partir dali já não tinha mais nada a ver com os anos 1970. Tudo era novo, diversificado e efêmero.” (ANAZ, 2013, p.55)

No final dos anos 70 o *Rock* já não era a música predominante no gosto dos jovens, o *Funk* e a *Disco Music* ocupavam o topo das paradas com os BeeGees e a trilha sonora do filme *Embalos de Sábado a Noite* (Rockmusicimeline...2015). O começo dos anos 80 foi marcado pela morte de John Lennon, assassinado por um fã nas ruas de Nova Iorque, e pelo surgimento da *MTV*, ou *Music Television*, canal dedicado exclusivamente a música. Esse fenômeno mudaria a indústria da música para sempre, pois permitiu que diversos estilos de música fossem apresentados a uma grande audiência. Como a sobrevivência do *Rock* é garantida pelo seu poder de adaptação, no começo dos anos 80 o *Rock* passa a ser mais dançante, evoluindo para o *New Wave*.

O jovem dos anos 1980 era mais individualista e pragmático e essas características refletiam no rock. Além disso, o abalo artístico e comportamental provocado pelo punk fez o rock buscar alternativas que recuperassem a sonoridade das raízes do gênero sem abandonar propostas futuristas da sonoridade eletrônica. De forma geral o rock dos anos 1980 tornou-se mais dançante e aproximou-se bastante da sonoridade da música pop, mesmo quando as canções abordavam temas sombrios ou melancólicos. (ANAZ, 2013, p.59)

O *New Wave* fala de temas atuais, que continuavam sendo relevantes com críticas sociais e comportamentais, mas seu ritmo era dançante e divertido, o que para Anaz (2013) tornou esse gênero muito mais fácil de ser comercializado que seu antecessor. Bandas como Blondie, Talking Heads e Devo evoluíram de um movimento para o outro. Na mesma época que o *New Wave* tomava conta das paradas, na Inglaterra surgia outra variação do estilo, mais sombrio e dramático. O *Rock Gótico* do The Cure e Smiths era uma versão nihilista e melancólica, que segundo Anaz (2013,

p.62) “era filho direto do desalentado punk, pelo fato de que há algum tempo parte dos adolescentes já não via o mundo de forma colorida e otimista.”.

Para Barcinski (2004) nenhum estilo esteve tão sintonizado com o seu tempo quanto o *Rock*, mas isso faz com que a música acabe tendo um prazo de validade. O que é “legal e moderno” hoje será considerado “chato e ultrapassado” pela próxima geração, e foi exatamente este relacionamento dos fãs com o *Rock* que fez com que ele evoluísse a cada década. Mas junto com o desejo de novidade existe o sentimento de saudosismo dos fãs de outra era, o que permite tanto a reinvenção de antigos estilos como a volta de astros de décadas passadas.

Nos anos 80 o *Heavy Metal* voltou com força, apresentando desde versões mais pesadas com o Metallica e Iron Maiden, que apresentavam palcos gigantes com cenografia de caveiras e cemitérios, a versões mais amenas e comerciais como Bon Jovi. Além do *Heavy Metal* o *Rock* de Arena volta dando novo fôlego a bandas que já eram grandes nos anos 70 como AC/DC, Aerosmith e Van Halen. Os Rolling Stones nunca saíram de cena, mas durante os anos 80 tiveram uma grande volta ao fecharem um contrato com a gravadora *CBS Records* por \$28 milhões de dólares, um recorde para a indústria fonográfica (Rockmusictimeline...2015).

Porém não foi só de *Rockstars* que os anos 80 viveram. Neste período os grandes concertos de música voltaram-se para causas mais nobres como o *Live Aid*, que tinha como objetivo combater a fome na África. O *Rock* continuou a ser a forma como os jovens comunicavam seu desejo de mudança, mas nos anos 80 “o engajamento era mais pragmático, em torno de causas pontuais e buscando soluções imediatas” (ANAZ, 2013, p.63). Aqui bandas como U2 e REM tem grande importância ao trazerem letras que refletem realidades de conflitos como guerras e religiões.

Nas palavras de Anaz (2013, p. 67) “o rock tinha sido salvo por Elvis, renascido com os Beatles e recriado pelo punk. No entanto, o fragmentado rock dos anos 1980 chegou esgotado ao final daquela década”, e assim começou mais um capítulo na história do *Rock*, onde gravadoras independentes foram as responsáveis pela renovação do estilo nos anos 90, apresentando o *Grunge* ao mundo. Ironicamente bandas como Nirvana e Pearl Jam, que começaram no cenário independente do *Rock* de Seattle, logo foram jogadas ao mercado *mainstream*, porém estas bandas, como seus antepassados do *Punk*, não se adequavam tão bem aos holofotes (Rockmusictimeline...2015).

O *Grunge* reivindicava a rebeldia do *Rock*, que parecia ter sido abandonada nos anos 80 pelas bandas de *New Wave* e *Rock Gótico*. Inspirados pelo espírito de “faça você mesmo” do *Punk*, o *Grunge* era rápido e barulhento, mas com um visual mais desleixado, servindo como uma forma de protesto contra o estilo dos anos 80. Entretanto o *Grunge* teve sua ascensão e queda muito rápida, vendo o começo do fim de forma prematura com a morte de Kurt Cobain em 1994, vocalista do Nirvana e principal símbolo do movimento (ANAZ, 2013).

A autora ainda afirma que enquanto o *Grunge* crescia nos Estados Unidos, na Inglaterra uma outra vertente do estilo surgia. Influenciada pela música dos Beatles e David Bowie o *BritPop* apresentava ao mundo bandas como Oasis, Blur e Radiohead, com uma sonoridade horas mais suave e melancólica e outras mais animada e irônica. Rolling Stones, U2 e Metallica, bandas de imenso sucesso no passado renovam seu público e levam cada vez mais multidões a estádios.

O *Rock*, que foi dado como morto infinitas vezes, porém sempre teve o poder de se adaptar e voltar à vida mais relevante do que nunca. Sinônimo de rebeldia, contestação e manifestação, as novas gerações sempre encontrarão maneiras de torna-lo novo e relevante.

#### 4. METAPROJETO

Como já foi estabelecido previamente, o objetivo deste artigo é propor uma coleção de estampa baseada em movimentos do *Rock* de uma forma inovadora. Posto que a busca pela inovação é primordial no desenvolvimento do projeto, foi essencial utilizar o Metaprojeto para chegar a este objetivo. Segundo Reyes (2012) o Metaprojeto é uma fase preliminar ao projeto onde devem ser feitas reflexões sobre o projeto a ser executado. Para Moraes estas reflexões são divididas inicialmente em três etapas: na construção de Cenários, da Visão do projeto e do *Concept*. Para a construção destas etapas foi utilizado o esquema elaborado por Franzato (2011) onde ele representa o processo de inovação dirigido pelo design onde a busca pela inovação fica no centro do processo, tencionando os movimentos para este objetivo.

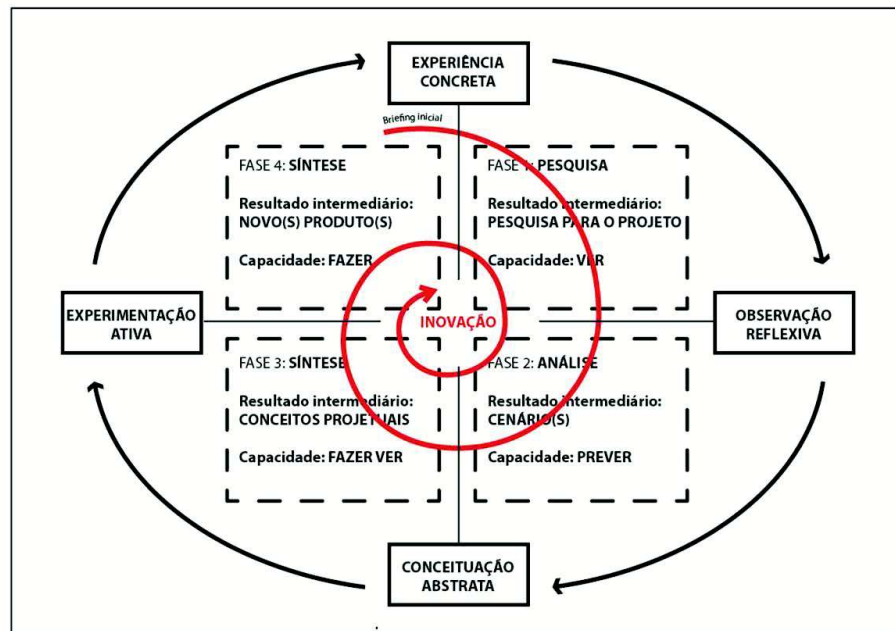


Figura 2 – A espiral da inovação dirigida pelo design

Fonte: Franzato (2011, p.53)

O autor coloca que na primeira fase realiza-se a pesquisa com o objetivo de alimentar o projeto. Esta pesquisa pode ser feita de duas formas, sendo uma contextual, buscando dados que sejam pertinentes ao projeto, e a outra é a pesquisa *blue-sky* que busca um “sistema original e abrangente de referências projetuais (projetos exemplares, estímulos criativos, tendências emergentes, etc.)” (FRANZATO, 2011, p.54). Esta etapa foi realizada neste artigo na seção 3, onde foram levantados dados sobre a história do *Rock* e os movimentos, juntamente com materiais gráficos como capas de álbuns e pôsteres de cada época.

Na segunda etapa é feita a análise das informações coletadas na pesquisa. Segundo Franzato (2011) esta análise é feita através da reorganização das informações

para que possam ser reinterpretadas, assim gerando cenários de atuação. Para Moraes (2010, p.41) “o cenário, tanto o existente quanto o futuro, é entendido como o local onde ocorrem os fatos, o espaço para a representação de uma história que é constituída por vários elementos”. Para a construção dos cenários foi utilizado o Mapa de Polaridades, onde foram colocados movimentos do *Rock* com características opostas na extremidade de cada um dos eixos.

Primeiramente os espaços entre os eixos foram preenchidos com palavras referentes a cada movimento, correlacionando os movimentos mais próximos com características em comum, conforme pode ser observado a seguir:

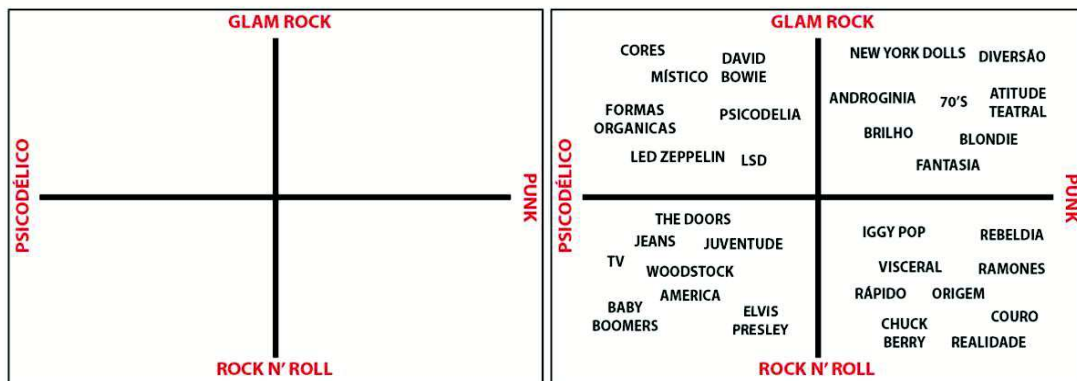


Figura 3 – Mapa de Polaridades  
 Fonte: elaborada pela autora

Depois estas palavras foram substituídas por imagens que representassem seu significado, assim criando de forma visual quatro cenários. Sendo o primeiro PSICO-GLAM, o segundo PUNK-GLAM, o terceiro PUNK N' ROLL e o quarto ROCKADELIC.

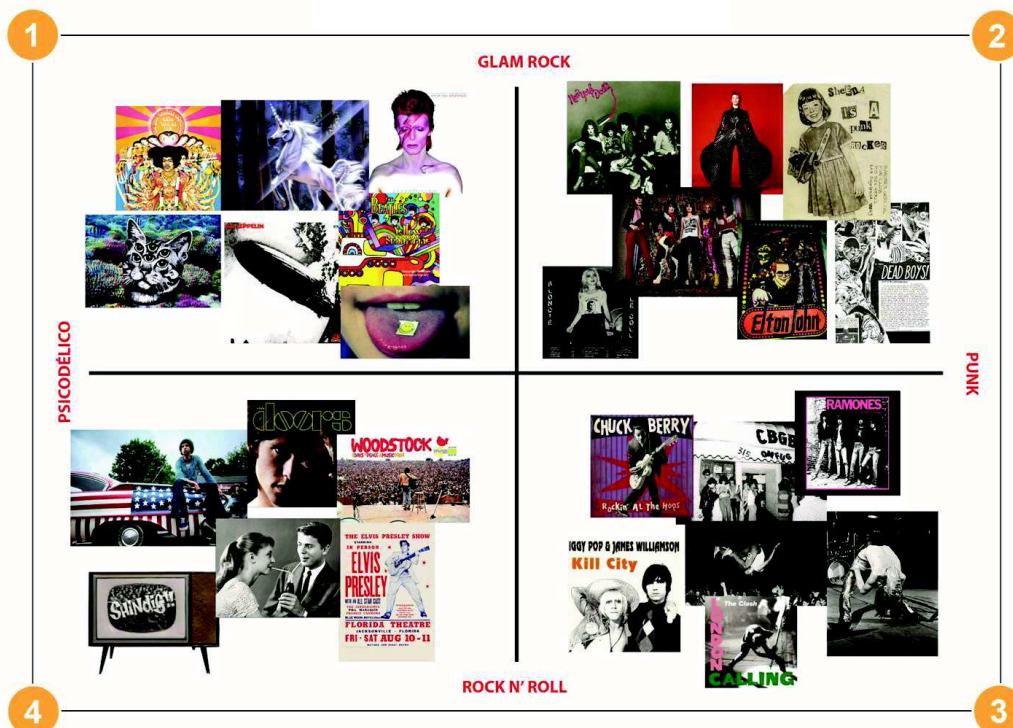


Figura 4 – Cenários  
 Fonte: elaborada pela autora

Dos quatro cenários apresentados, o segundo cenário foi o escolhido para ser desenvolvido nas próximas etapas. Após esta definição é o momento de desenvolvimento da etapa da Visão baseada no cenário escolhido. Segundo Moraes (2010, p.43) “a visão deve ser uma imagem mais focada de um contexto, caso o cenário previsto seja instaurado; pode ser um mote para o projeto ou mesmo um tema genérico a ser trabalhado”. Assim, observando o cenário escolhido foi descrito no quadro a seguir os elementos mais significativos para a construção do *Concept* baseado nesta Visão.

VISUAL	MENSAGEM
ícones: batom/estrelas	irreverência / ironia
brilho / efeito brilhoso / aplicações	preto e branco +
montagem / recorte	cores primárias levemente dessaturada
fonte: colagem / manuscrita arredondada	

Figura 5 – Visão  
Fonte: elaborada pela autora

Realizada a fase 2 do Esquema de Franzato (2011), onde foram construídos os Cenários e a Visão, é o momento de passar à fase 3, denominada Síntese. Segundo o autor esta é a fase onde são concebidos os conceitos do projeto, ou *Concept*, o qual é definido por Moraes (2010, p.43) como “possibilidade projetual que nasce dentro das possibilidades encontradas por meio da visão, na qual é bem mais clara a ideia em termos de informações sobre o produto”, ou seja, é uma forma de sintetizar todo o material a fim de orientar a execução do projeto, e pode ser apresentado na forma de palavras ou imagens. Para o desenvolvimento deste projeto foi feito um *moodboard* que resume o conceito da coleção de estampas a ser projetada, baseado nas palavras apresentadas no quadro da Visão. Para tal fez-se uma nova pesquisa de imagens onde foram encontrados elementos emblemáticos para a construção do *Concept*, e construído de forma a ilustrar o conceito da coleção de estampa.



Figura 6 – Concept  
Fonte: elaborada pela autora

A etapa 4, denominada Realização, seria a parte prática do projeto. Para esta etapa foi utilizada a metodologia projetual de Munari (2008), desenvolvida na próxima seção.

## 5. PROJETO

Para a realização do projeto optou-se pela metodologia projetual de Munari (2008), a qual foi apresentada através de um esquema na seção de Metodologia. As etapas Problema (0), Definição do Problema (1) e Componentes do Problema (2) foram previamente abordadas na Introdução do artigo, apresentados como problemática, objetivos e objetivos específicos. Segundo Munari (2008) a importância de definir e subdividir o problema em problemas menores facilita a visualização das possibilidades existentes dentro do problema. A etapa de Coleta de Dados (3) foi realizada no capítulo de Desenvolvimento deste artigo, onde foram levantados os fatores históricos sobre o *Rock n' Roll* e Design de Superfície, que geraram *insights* para a realização do Metaprojeto e Projeto.

A Análise do Dados (4) foi feita no capítulo de Metaprojeto, onde as informações coletadas foram analisadas utilizando o Mapa de Polaridades, criando os Cenários a serem explorados. Na etapa Criatividade (5), onde Munari (2008) defende que este é o momento onde as opções de solução começam a surgir com base nas etapas realizadas previamente, foram as etapas de construção da Visão e do *Concept* dentro do Metaprojeto.

Na etapa denominada Materiais e Tecnologias (6) é onde levamos em conta as informações levantadas no Desenvolvimento sobre as Técnicas de Estamparia, pensando nas possibilidades de produção antes da criação das estampas. Na etapa de Experimentação (7) foi feito o desenvolvimento das estampas, levando em conta todas as etapas anteriores. Destas experimentações foram escolhidas sete estampas, sendo seis para aplicação localizada e uma para estamparia corrida, formando assim uma coleção.



Figura 7 – Coleção de Estampas  
Fonte: elaborada pela autora



Os Modelos (fase 8) foram feitos através de impressão colorida em tamanho A4, para a verificação de coordenação entre os elementos da coleção. As estampas foram denominadas respectivamente: *Space Queen*, *Fab*, *Infinity and Beyond*, *Out of Space*, *Break Free*, *Punk Princess* e *Space Lipstick*.

A etapa de Verificação (9) foi feita com um pequeno grupo de seis pessoas, escolhidas por conveniência, com interesse no assunto da coleção desenvolvida. Todas apresentaram interesse nas estampas, com ênfase na estampa corrida. Após resposta positiva sobre as estampas apresentadas, foram feitos os Desenhos de Construção (10) das estampas, que neste caso denominamos fichas técnicas, especificando método de produção, coloração e tamanhos para a execução. Em se tratando de um trabalho de especialização em design gráfico, as fichas estão disponíveis nos apêndices para melhor visualização dos avaliadores.

## 6. RESULTADOS E APLICAÇÕES

A coleção de estamparia que foi desenvolvida é constituída de sete estampas para camisetas que atendem o *briefing* inicialmente desenvolvido. A coleção chama-se "*Major Tom goes Punk*" fazendo referência aos estilos musicais originais, *Glam Rock* e *Punk* que foram fundidos para a criação das estampas. A aplicação das estampas pode ser visualizada através de simulação digital em camisetas femininas.



Figura 8 – Aplicação das estampas  
Fonte: elaborada pela autora

Cada estampa possui elementos únicos que, quando colocadas em conjunto, contam uma história coesa sem ser repetitiva como conjunto.

## 7. CONCLUSÃO

Pode-se concluir que o presente trabalho, conseguiu atingir seu objetivo principal, assim como seus objetivos específicos, resolvendo a problemática de um assunto já amplamente explorado comercialmente, mas com certa falta de originalidade na área de estampa têxtil. O resultado final foi uma coleção de estampas com inspiração em movimentos do *Rock*, com forte embasamento e ligação com a história do *Rock n'Roll*, explorando ícones e símbolos ligados especificamente ao movimento *Glam Rock* e *Punk*.

Acredita-se que as ferramentas do Metaprojeto, levaram a caminhos que não seriam explorados através de formas convencionais de desenvolvimento criativo na área da estampa. Como toda nova ferramenta, no início o processo apresentou-se difícil, mas com o desdobramento das etapas seguintes o processo acabou tornando-se natural para o desenvolvimento da coleção. Particularmente acredita-se que o Mapa de Polaridades mostrou-se especialmente impactante no processo, como forma de fazer uma fusão entre elementos que anteriormente seriam enxergados apenas sozinhos. Assim, a utilização do Metaprojeto provou-se de uma importância singular na busca por inovação no desenvolvimento.

Da mesma forma como foi criada esta coleção a partir de um dos cenários, pode-se criar ainda mais 3 coleções para três diferentes públicos, utilizando-se dos outros três cenários, PSICO-GLAM, PUNK N' ROLL e ROCKADELIC, cada um deles sendo originado por dois diferentes movimentos do *Rock*.

Espera com este estudo contribuir com futuras pesquisas e projetos na área da estampa têxtil, assim como novas aplicações do Metaprojeto e outros métodos projetuais, não comumente utilizados para no desenvolvimento do design de superfície.

## REFERÊNCIAS

AMERICA music. <americasmusic.tribecafilminstitute.org>. Acesso em: 22 de maio de 2016.

ANAZ, Sílvio. **O que é Rock**. São Paulo: PopBooks, 2013. <ler.amazon.com.br/?asin=B00DJGVUF6> Acesso em: 22 de maio de 2016.

BARCINSKI, André. **Rock n' Roll: Um, Dois, Três, Quatro**. Superinteressante. Edição 205. SÃO PAULO. Out.2004. <superinteressante.com.br>. Acesso em: 29 de maio de 2016.

FRANZATO, Carlo. O processo de inovação dirigido pelo design: um modelo teórico. **Redige: Revista de Design, Inovação e Gestão Estratégica**. v.2, n.1 , p. 50-62, 2011.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projeto de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2010.

GOODE, Amanda Briggs. **Design de estampa têxtil**. Porto Alegre: Bookman, 2013.

KOTLER, Philip; KELLER, Kevin Lane. **Administração de Marketing**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2013.

KUGELBERG, Johan. **Vintage Rock T-Shirt**. Nova York: Universe, 2007.

LOPES, Juliana. **Cada um na sua**. Edição 215. SÃO PAULO. Abr.2004. <superinteressante.com.br>. Acesso em: 29 de maio de 2016.

MARCONI, Maria de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2012.

MCNEIL, Legs; MCCAIN, Gillian. **Mate-me por favor**. Porto Alegre: L&PM, 2014.

MENDES, Valerie; HAYE, Amy de La. **A moda do século XX**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

SEVERINO, Joaquim Antônio. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Cortez, 2007.

RUTHSCHILLING, Evelise A. **Design de superfície**. Porto Alegre: UFRGS, 2008.

REYES, Paulo. Projetando pela exterioridade do projeto. **Strategic Design Research Journal** v.5, n.2 , p. 91-97, 2012.

ROCK music timeline. <rockmusicimeline.com>. Acesso em: 22 de maio de 2016.

ROCK and Roll: A Brief History. Kindle Edition.<ler.amazon.com.br/?asin=B0051XIOFY> Acesso em 24 de maio de 2016.

STEVENSON, NJ. **Cronologia da moda.** Rio de Janeiro: Zahar, 2012.