



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE CIÊNCIAS APLICADAS E EDUCAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE DESIGN**

**DESIGN DE SUPERFÍCIE PARA CROCHÊ: UMA COLEÇÃO DE  
PADRONAGENS INSPIRADAS NA CIDADE-FÁBRICA DE RIO TINTO.**

**INÁCIO LUCAS CAVALCANTE DA SILVA**

**RIO TINTO - PB**

**2025**

**INÁCIO LUCAS CAVALCANTE DA SILVA**

**DESIGN DE SUPERFÍCIE PARA CROCHÊ: UM GUIA DE  
PADRONAGENS INSPIRADO NA CIDADE-FÁBRICA DE RIO TINTO.**

Trabalho de Conclusão de Curso na modalidade **PROJETO**, submetido à Coordenação do Curso de Design da Universidade Federal da Paraíba como parte dos requisitos necessários para a obtenção do grau de **BACHAREL EM DESIGN**.

**Orientador: Prof. Óthon César Vasconcelos Silva**

**RIO TINTO - PB**

**2025**

**Catálogo na publicação**  
**Seção de Catalogação e Classificação**

S586d Silva, Inácio Lucas Cavalcante da.

Design de superfície para crochê : um guia de padronagens inspirado na cidade-fábrica de Rio Tinto / Inácio Lucas Cavalcante da Silva. - Rio Tinto, 2025. 93 f. : il.

Orientação: Óthon César Vasconcelos Silva.  
TCC (Graduação) - UFPB/CCAE.

1. Design. 2. Crochê. 3. Guia. Superfície. 4. Rio Tinto. 5. Superfície. I. Silva, Óthon César Vasconcelos. II. Título.

UFPB/CCAE

CDU 746.4(813.3)

INACIO LUCAS CAVALCANTE DA SILVA

**DESIGN DE SUPERFÍCIE PARA CROCHÊ: UMA COLEÇÃO DE PADRONAGENS INSPIRADAS NA  
CIDADE-FÁBRICA DE RIO TINTO**

Trabalho de Conclusão de Curso, na modalidade **PROJETO**, submetido ao Curso de Bacharelado em Design da Universidade Federal da Paraíba, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Design.

Aprovado em: 23/04/2025

**BANCA EXAMINADORA**

Documento assinado digitalmente  
 **OTHON CESAR VASCONCELOS SILVA**  
Data: 05/05/2025 16:21:47-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Prof. Dr. Óthon César Vasconcelos Silva (Examinador Interno)  
(Orientador(a), Presidente da Banca)  
Universidade Federal da Paraíba

Documento assinado digitalmente  
 **LEONARDO DE SANTOS NASCIMENTO**  
Data: 05/05/2025 13:41:17-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Prof. Dr. Leonardo de Santos Nascimento (Examinador Interno)  
Universidade Federal da Paraíba

Documento assinado digitalmente  
 **RAQUEL MENDONÇA TORRES DE ALCANTARA**  
Data: 05/05/2025 16:19:03-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Bela. Raquel Mendonça Torres de Alcantara (Examinadora Externa)  
Universidade Federal de Pernambuco

Dedico este trabalho a minha família,

ao meu pai, que silenciosamente estimulou meu amor pelo desenho;

aos meus irmãos, que ao longo dos anos me ajudaram a desenvolver meus traços;

e a minha mãe, que me ensinou o poder e afeto do artesanato.

Ambos me trouxeram até aqui, gratidão!

*"Design is to design a design to produce  
a design."*

**(John Heskett)**

## AGRADECIMENTOS

Foi uma longa e bonita trajetória percorrida até a finalização deste trabalho de conclusão de curso, onde tive a felicidade de conhecer tantas pessoas especiais e também de aprofundar muitos laços importantes, por isso tenho muitos agradecimentos a fazer.

Primeiramente quero agradecer a minha família, muito obrigado por me ensinarem sobre a importância da arte, por nunca apararem minhas asas além do necessário e por me incentivarem a acreditar no meu potencial. Também sou grato por todo o suporte e amor prestados pelos meus familiares durante minha trajetória acadêmica.

Aos meus amigos Clara, Esther, Jonas, Letícia, Matheus, Taynara, Wanessa e Yasmini, que foram a minha segunda família e sempre estiveram comigo nos altos e baixos. Obrigado por tornarem Rio Tinto um lugar tão especial pra mim — foram vocês que criaram comigo todas essas memórias bonitas. Vocês estavam lá, ao meu lado, em cada momento.

Ao meu orientador, professor Óthon, que abraçou minha ideia e me deu todo o suporte necessário para que fosse possível realizar este TCC, sem você esse trabalho não seria o mesmo!

A Universidade Federal da Paraíba e ao Departamento de Design, pelo apoio e pelo ambiente de aprendizado proporcionado ao longo da minha formação.

Também quero agradecer a todas as mulheres que ao longo da história mantiveram vivo e repassaram adiante o conhecimento do fazer manual, preservando entre gerações o crochê.

E por fim, agradeço a mim, por persistir com autenticidade e concluir este trabalho que encerra mais um ciclo em minha vida abrindo portas para muitos outros que virão.

A todos aqui citados, meu mais sincero obrigado!

## RESUMO

Este trabalho consiste no desenvolvimento de um projeto de Design de superfície para crochê a partir de elementos visuais identificados na cidade-fábrica de Rio Tinto, fomentando a identidade e o comércio local por meio de artefatos em crochê. Para isto, a metodologia utilizada foi adaptada com base na metodologia criada por Vasconcelos (2022), contando com dois momentos, sendo o Primeiro Momento responsável pelas delimitações e aprofundamentos da pesquisa, e o Segundo Momento por focar nas análises, ideação e execuções finais do projeto. Como resultados, se obteve módulos em crochê inspirados em símbolos icônicos identificados na cidade, padrões de repetição desenvolvidos com base nos módulos e o guia para aplicação desses materiais em crochê. Concluindo-se, como teste final dos resultados obtidos, chegou-se a uma peça de tapeçaria em crochê produzida com a presença dos 6 módulos dispostos no padrão de repetição alinhado, translação, provando a funcionalidade e coerência para este trabalho, e tornando-o assim viável para difundir a cultura local e gerar benefícios para o território e seus habitantes.

Palavras-Chave: Crochê. Design. Guia. Rio Tinto. Superfície.

## ABSTRACT

This work consists of developing a surface design project for crochet based on visual elements identified in the factory city of Rio Tinto, promoting local identity and commerce through crochet artifacts. For this, the methodology used was adapted based on the methodology created by Vasconcelos (2022), with two moments, the First Moment being responsible for the delimitations and deepening of the research, and the Second Moment focusing on the analyses, ideation and final executions of the project. As a result, crochet modules inspired by iconic symbols identified in the city were obtained, repetition patterns developed based on the modules and the guide for applying these materials in crochet. In conclusion, as a final test of the results obtained, a crochet tapestry piece was produced with the presence of the 6 modules arranged in the aligned repetition pattern, translation, proving the functionality and coherence for this work, and thus making it viable to spread the local culture and generate benefits for the territory and its inhabitants.

**Keywords:** Crochet. Design. Guide. Rio Tinto. Surface.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b>	<b>9</b>
1.1 Justificativa	12
<b>2 OBJETIVOS</b>	<b>13</b>
<b>2.1 Objetivo Geral</b>	<b>13</b>
2.2 Objetivos Específicos	13
<b>3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b>	<b>13</b>
3.1 Design e Território	13
3.2 A Cidade-Fábrica de Rio Tinto	15
3.3 Design de Superfície	21
3.3.1 O Crochê como Design de Superfície	27
<b>4 METODOLOGIA</b>	<b>30</b>
<b>5 DESENVOLVIMENTO</b>	<b>32</b>
<b>5.1 Primeiro Momento</b>	<b>32</b>
5.1.1 Definição do Tema	33
5.1.2 Construção do Briefing	33
5.1.3 Aprofundamento da Pesquisa	33
<b>5.2 Segundo Momento</b>	<b>35</b>
5.2.1 Escolha dos Elementos	36
5.2.1.2 Análises dos Símbolos	36
5.2.2 Construção dos Módulos	43
5.2.2.1 Ideação	44
5.2.3 Experimentação Cromática	49
5.2.4 Simulação e Produção	51
5.2.5 Construção do Guia de crochê	66
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>71</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>73</b>
<b>APÊNDICE A - GUIA RIO TINTO EM PONTOS - UM GUIA EM CROCHÊ.</b>	<b>75</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A cidade de Rio Tinto é um município brasileiro localizado na Região Metropolitana de João Pessoa, no litoral norte do estado da Paraíba. A fundação da cidade está diretamente relacionada às atividades realizadas no território pela família de imigrantes alemães, os Lundgren's, tendo início em meados de 1918. A atividade impulsionadora realizada pelos Lundgren para o surgimento da cidade e seu povoamento foi a instalação da Companhia de Tecidos Rio Tinto, uma Fábrica Têxtil inaugurada em 27 de Dezembro de 1924, onde o planejamento e construção da fábrica levaram cerca de 5 anos. Lehmkuhl (2016) nos reforça informações históricas sobre a instalação da cidade-fábrica de Rio Tinto.

A cidade-fábrica de Rio Tinto, edificada a partir de 1918 no município de Mamanguape, litoral norte da Paraíba, é caso típico de cidade industrial moderna cuja instalação da fábrica é relacionada ao contexto de transposição de tecnologia industrial britânica que havia se tornado obsoleta e pouco lucrativa no espaço europeu. (Lehmkuhl e Silva, 2016, p.2).

O investimento da fábrica foi um protótipo inglês de cidade-fábrica, o plano era transformar aquele pequeno vilarejo em uma cidade, resultando na cidade de Rio Tinto. A ideia dos Lundgren era ter controle total da cidade, população e de outras atividades produtivas. A fábrica foi desativada no ano de 1983 em decorrência de crises econômicas motivadas por dificuldades na produção de algodão e competitividade por equipamentos e maquinários modernos com as fábricas do Sul do país. Mesmo após a fábrica ser desativada a cidade continuou prosperando, e atualmente, segundo dados do IBGE de 2022, a população de Rio Tinto tem em torno de 24.581 habitantes.

A cidade de Rio Tinto é cheia de peculiaridades e não passa despercebida, é notável a sua singularidade quando comparada a outras cidades do interior, pois sua estética fabril manchesteriana a coloca em

evidência quando se caminha por suas ruas e se depara com diversas construções de época, caracterizadas com seus tijolos aparentes e suas fachadas dotadas de ornamentações em *Art Déco*. Mas seu território não é apenas único pelas modificações arquitetônicas criadas pelos homens, Rio Tinto é uma cidade localizada no litoral e conta com praias e uma diversa fauna e flora da mata atlântica, tendo até bichos-preguiça vivendo em uma de suas praças no centro da cidade.

Apesar de sua vasta cultura, história e elementos que a tornam uma cidade única, muito pouco se vê sobre a valorização de seu território. Não é comum ver produtos inspirados na cidade sendo comercializados nem divulgados, também são escassos os projetos com foco no turismo e valorização regional. O possível potencial que a cidade comporta não é visto como uma oportunidade para projetos e empreendimentos, nem mesmo pelos próprios moradores. E assim como na maioria das cidades pequenas, Rio Tinto também conta com uma grande taxa de desemprego, segundo o IBGE, em 2020 a taxa de pessoas desempregadas ou que exercem atividades autônomas era de 83,9%. Analisando esses pontos, percebe-se uma problemática na qual existe uma apatia por parte dos moradores que não reconhecem o potencial que as próprias riquezas naturais e culturais da cidade oferecem, resultando em uma realidade de desconhecimento em relação a essas oportunidades.

Sustentando-se na problemática apresentada sobre a baixa valorização das riquezas da cidade e território é possível tomá-la como um mote gerador para um projeto que tenha como ponto de partida desenvolver um produto que possa agregar em valorização cultural e fortalecer a identidade local. Um dos meios de aplicação da ideia é um projeto de design de superfícies voltado ao artesanato em crochê.

O crochê é uma técnica amplamente conhecida e tradicional que teve origem em meados do século XIX, ao longo dos anos foi comumente passado de geração para geração por mulheres, que o utilizaram e aperfeiçoaram ao longo dos anos, seu uso ia desde a confecção de peças

para o lar como enxovais até a geração de renda extra, “O crochê é uma técnica artesanal de entrelaçamentos de fios, onde superfície e produto são construídos em conjunto, podendo ser classificado como Superfície-Objeto” (Menezes e Silva, 2023, p.144). Uma importante característica do crochê é que ao mesmo tempo que se crocheta uma superfície também se obtém um produto ao finalizar a peça, assim é fácil notarmos como o design de superfícies pode facilmente ser aplicado numa estrutura tão rica em diferentes propriedades e complexa como é o caso dos artefatos construídos em crochê.

O design de superfícies é uma área do Design que visa a criação de projetos voltados a superfícies dos produtos. O design de superfície abrange várias áreas como o Design têxtil, papéis, cerâmicos, plásticos além de muitas outras, por esse motivo é comumente pensado como algo bidimensional e decorativo. Para Rubim (2004) o design de superfície de fato é quase sempre bidimensional, mas isso não é uma regra, isso se dá porque nem toda superfície projetada com relevo pode ser considerada bidimensional, por exemplo: tapetes emborrachados de automóveis. “O Design de Superfície pode ser representado pelas mais diversas formas, desde que aceitemos que qualquer superfície pode receber um projeto” (Rubim, 2004, p.35).

Entendendo a aptidão do crochê como superfície para este projeto, é possível por meio do design elaborar um projeto para as superfícies em crochê, onde os principais ícones e elementos que remetem a cidade-fábrica de Rio Tinto serão identificados e resgatados para a criação de módulos. A partir desses módulos serão criados *rappports* dando origem a sistemas de repetição, que podem ser aplicados na superfície do crochê. Dessa maneira, será viabilizada a criação de diversos artefatos em crochê que utilizarão dos módulos e *rappports*, trazendo à tona a identidade local da cidade.

## 1.1 Justificativa

A relevância para a elaboração deste projeto se dá na oportunidade de promoção e resgate de valores e qualidades locais da cidade de Rio Tinto, colocando o uso do artesanato em crochê e design como ferramentas importantes para dar forma a produtos locais recheados de valor cultural. Assim originando produtos que irão trazer uma maior visibilidade para o território promovendo uma imagem positiva da cidade, e que poderão gerar renda para os moradores locais, acarretando também em oportunidade de crescimento do turismo local por meio das vendas desses produtos. Além de corroborar para o surgimento de um sentimento de pertencimento para o público, principalmente para os riotintenses. Essas ideias baseadas na valorização do território por meio de produtos locais é defendidas por Lia Krucken, segundo Krucken (2009, p.18) “para dinamizar os recursos do território e valorizar seu patrimônio cultural imaterial, é fundamental reconhecer e tornar reconhecíveis valores e qualidades locais”.

Outro ponto importante é a criação de um trabalho de design projetado para superfícies, culminando na ampliação e criação de referências pertinentes para a coleção de projetos gerados no Departamento de Design da Universidade Federal da Paraíba. Concluindo, o projeto visa gerar por meio do Design, produtos em crochê que estimulam a valorização local usando como recurso o território, e que assim pode gerar oportunidades ampliando visibilidade e renda para a cidade e seus habitantes.

A busca por agregar valor a produtos, fortalecendo e estimulando a identidade local, é um forte impulsionador do investimento em design. Especialmente para economias emergentes, que anseiam posicionar-se de forma competitiva, o design representa um catalisador da inovação e da criação de uma imagem positiva ligada ao território, a seus produtos e serviços. (Krucken, 2009, p.43).

## **2 OBJETIVOS**

### **2.1 Objetivo Geral**

Criar um projeto de Design de superfície para crochê a partir de elementos visuais identificados na cidade-fábrica de Rio Tinto.

### **2.2 Objetivos Específicos**

- Pesquisar e registrar materiais teóricos e visuais sobre a cidade-fábrica de Rio Tinto;
- Levantar e analisar dados coletados com o público sobre a cidade-fábrica;
- Desenvolver módulos a partir dos elementos selecionados;
- Criar padrões de repetição com módulos desenvolvidos;
- Testar diferentes aplicações dos padrões na superfície do crochê;
- Criar um guia que auxilie na aplicação dos padrões no crochê.

## **3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

### **3.1 Design e Território**

O Design é uma área de suma importância para o mundo em que vivemos, e com ele conseguimos projetar diferentes soluções para diversas situações, dessa forma o design também pode ser aplicado como ferramenta de promoção para territórios, e pode influenciar na nossa percepção da riqueza geográfica única que cada cidade comporta. É isso que a obra da autora estudada como referência para este trabalho traz em detalhes, em seu livro “Design e território: valorização de produtos locais”, Krucken (2009) aborda sobre a importância do design para os territórios e suas estratégias de valorização do mesmo, “A abordagem do design aplicada ao território visa beneficiar simultaneamente produtores

e consumidores localizados em uma determinada região geográfica.” (Krucken, 2009, p.49).

A autora sugere que para dinamizar recursos do território e valorizar o patrimônio cultural imaterial é fundamental reconhecer aos valores e qualidades locais, sendo esse um dos principais deveres do designer. Ela também sugere três linhas de contribuição do designer para com a valorização de produtos locais:

1. promover a qualidade dos produtos, dos territórios, dos processos de fabricação;
2. apoiar a comunicação, aproximando consumidores e produtores e intensificando as relações territoriais;
3. apoiar o desenvolvimento de arranjos produtivos e cadeias de valor sustentáveis, visando ao fortalecimento de micro e pequenas empresas.

Dessa forma seria possível promover visibilidade, convertendo o potencial dos recursos locais em benefícios reais para as comunidades, como por exemplo geração de renda e fortalecimento do turismo local.

Estimular o reconhecimento das qualidades e dos valores relacionados com um produto local – qualidades referentes ao território, aos recursos, ao conhecimento incorporado na sua produção e à sua importância para a comunidade produtora – é uma forma de contribuir para tornar visível à sociedade a história por trás do produto. Contar essa “história” significa comunicar elementos culturais e sociais correspondentes ao produto, possibilitando ao consumidor avaliá-lo e apreciá-lo devidamente. E significa desenvolver uma imagem favorável do território em que o produto se origina. (Krucken, 2009, p.23).

Também é abordado como considerar aspectos de qualidade para contextualizar os consumidores que estão distantes do contexto da produção ou que não conhecem nada sobre o produto. Os principais elementos que dão apoio a percepção da qualidade de um produto segundo Krucken (2009), são: “a) indicações geográficas da origem; b) indicações da qualidade técnica do produto e do processo e de seu

controle; c) indicações da qualidade socioambiental e econômica do produto e de sua cadeia de produção”.

Com base nesses estudos foi possível identificar a importância no trabalho do design em territórios, visando a repercussão cultural de suas riquezas e gerando oportunidades econômicas e turísticas valorizando e difundindo a região trabalhada.

### **3.2 A Cidade-Fábrica de Rio Tinto**

Este trabalho está intimamente ligado à cidade-fábrica de Rio Tinto, e por “cidade-fábrica” se entende uma expressão que se refere a uma cidade que abriga uma indústria ou fábrica de grande porte, como foi o caso do município em questão quando ele foi fundado, que chegou a empregar muitos operários que não só deram vida a cidade como também moveram a economia local para que a cidade chegasse a ser referência no Nordeste em certo ponto da história. Dessa forma, para uma melhor compreensão dessa ligação do trabalho com a cidade é importante entender como a cidade surgiu e qual a sua relação da cidade com a fábrica de tecidos.

Figura 1 - Imagem aérea da vila dos operários da antiga fábrica de tecidos, meados de 1940.



Fonte: MAMANGUAPE Minha Terra - Mamanguape - PB (2013)<sup>1</sup>

A cidade de Rio Tinto é um município brasileiro localizado na Região Metropolitana de João Pessoa, no litoral norte do estado da Paraíba. De acordo com os dados disponibilizados pelo site da cidade (Rio Tinto, 2024) a fundação da cidade está relacionada à fábrica de tecidos e às atividades realizadas no território pela família de imigrantes suecos, os Lundgren, as atividades da família na região tiveram início em meados de 1918. O gatilho impulsionador realizado pelos Lundgren para o surgimento da cidade foi a instalação da Companhia de Tecidos Rio Tinto, uma Fábrica Têxtil inaugurada em 27 de Dezembro de 1924, o planejamento e construção da fábrica foi entre 1923 e 1941, “para a construção, a família expulsou índios<sup>2</sup> potiguaras da região, queimando

<sup>1</sup> FACEBOOK. Disponível em:

<https://ja-jp.facebook.com/ComunidadeMamanguapeMinhaTerraMamanguapePb/photos/rio-tinto-quando-districto-de-minha-terra-mamanguape-pb-segunda-metade-da-d%C3%A9cada-530475900330501/>. Acesso em: 27 mar. 2025.

<sup>2</sup> De acordo com o Estadão (2024) o termo correto para se referir aos povos originários é indígena. Disponível

suas casas em um episódio conhecido como ‘Noite das Queimadas’” (Paraíba Criativa, 2020).

Figura 2 - Fábrica durante seu período ativo.



Fonte: Rio Tinto Minha Terra (2021)<sup>3</sup>

O investimento da fábrica foi um protótipo inglês de cidade-fábrica e os Lundgren queriam construir um verdadeiro parque industrial. Segundo o site Paraíba Criativa (2020), a propaganda da cidade-fábrica prometia salários atrativos e moradia gratuita. Muitas pessoas abandonaram seus empregos e residências anteriores para viver em galpões e casas que chegavam a abrigar até quatro famílias. Além disso, grande parte dos operários eram crianças e adolescentes, cujos salários

---

em:<https://www.estadao.com.br/emails/bruna-ribeiro/indio-ou-indigena-qual-e-o-termo-correto/?srsltid=AfmBOopq2e4MTX4EzvxsmBukRPh6eBmOvZDFoHxlsi5oJbxa7eshxSqW>. Acesso em: 27 mar. 2025.

<sup>3</sup> FACEBOOK. Disponível em:

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=5595275160547281&id=1112198868854955&set=a.4813775605363911>. Acesso em: 27 mar. 2025.

eram inferiores aos de um homem adulto e comparáveis aos de uma mulher na época.

Como já citado anteriormente, durante muitos anos a cidade-fábrica foi referência no Nordeste do país, como uma das cidades fabris mais bem sucedidas já instaladas no Estado. Segundo o site Paraíba Criativa (2020), a fábrica foi desativada no ano de 1983 em decorrência de crises econômicas motivadas por dificuldades na produção de algodão e competitividade por equipamentos e maquinários modernos com as fábricas do Sul do país.

Figura 3 - Notícia sobre a cidade-fábrica de Rio Tinto – Jornal A União (PB) – (1933) .



Fonte: Researchgate. Disponível em:

[https://www.researchgate.net/figure/Figura-1-Reportagem-sobre-a-cidade-fabrica-de-Rio-Tinto-Jornal-A-Uniao-PB-1933\\_fig1\\_303460540](https://www.researchgate.net/figure/Figura-1-Reportagem-sobre-a-cidade-fabrica-de-Rio-Tinto-Jornal-A-Uniao-PB-1933_fig1_303460540). Acesso: 27 Mar. 2025.

Ao passar dos anos, parte da antiga fábrica foi adquirida pela Universidade Federal da Paraíba, e deu espaço para a construção do campus IV - Centro de Ciências Aplicadas e Educação (CCAIE). O campus IV possui uma estética única e coerente com a cidade, pois a construção

do CCAE aproveitou as construções existentes da fábrica, tendo os cuidados de preservação de suas imponentes fachadas, utilizando de reformas apenas em seus interiores para que pudessem se adaptar às demandas da estrutura exigida para os blocos da universidade.

Figura 4 - *Moodboard* - UFPB Campus IV - CCAE .



Fonte: Elaborada pelo autor, 2025.

A população de Rio Tinto continua a crescer, atualmente o número de residentes na cidade gira em torno de vinte e quatro mil habitantes. O território da cidade continua rico em cultura e história, tendo ainda como um dos maiores chamativos para a cidade as suas muitas e antigas edificações marcantes, como por exemplo os dois Palacetes, a igreja matriz de Santa Rita de Cássia, os galpões antigos que já serviram também de estacionamento para a viação de ônibus da cidade, o Cine Teatro Orion, entre outras construções. Lehmkuhl e Silva (2016) alegam que esses antigos edifícios históricos na cidade apresentam um padrão de construção manchesteriano, padrão também encontrado em outras cidades fabris e reconhecido pelas suas características marcantes de tijolos

aparentes, e nas muitas vezes presença de tendências em “Art Déco” e arquitetura moderna com estética industrial mais despojada.

Figura 5 - *Moodboard* - Cidade-fábrica Rio Tinto.



Fonte: Elaborada pelo autor, 2025.

Figura 6 - Cartão Postal Mamanguape, PB. Vila Rio Tinto. 1951.



Fonte: BV Colecionismo. Disponível em:

<https://www.bvcoleccionismo.lcl.br/peca.asp?ID=9509896>. Acesso: 27 Mar. 2025.

### 3.3 Design de Superfície

Para melhor compreender a área e os conceitos de Design de superfície, que também é amplamente conhecida no exterior como *Surface Design*, foram estudadas as autoras Adele Feitosa e Renata Rubim, esta última uma das importantes autoras na área que contribuiu para difundir o conhecimento sobre design de superfície aqui no Brasil. No seu livro *Desenhando a Superfície* (2004), podemos entender melhor sobre o que é design de superfície e como o designer pode atuar, além de como a aplicação em superfícies é algo corriqueiro em nossas vidas, mas muitas vezes não sabemos identificar o que de fato é design de superfície e o que não é.

No Brasil, a introdução de tal nomenclatura é atribuída a designer e artista plástica Renata Rubim que, ao final da década de 1980, após um período de estudos no departamento de Design Têxtil da Rhode Island School of Design, passou a utilizar a tradução

“design de superfície” para identificação da especialidade no país. (Feitosa, Adele, 2019, p.27).

O design de superfície é basicamente um projeto pensado e concebido para diversos tipos de superfícies, sendo elas bidimensionais ou não, “podemos considerar um trabalho como Design de Superfície quando se tratar de resultado de um projeto oriundo de um processo criativo, original e único.” (Rubim, renata. 2004, p.43).

Essa designação é amplamente utilizada nos Estados Unidos para definir todo projeto elaborado por um designer, no que diz respeito ao tratamento e cor utilizados numa superfície, industrial, ou não. (Rubim, Renata, 2004, p.21).

O design de superfície abrange várias áreas que trabalham com formas bidimensionais, e por esse motivo tendemos a pensar que sempre trabalhamos em superfícies planas relativas a bidimensionalidade, porém o Design de superfície não se limita a isso, pois superfícies tridimensionais com texturas também podem receber projetos de superfície, como podemos observar na Figura 7. Para Rubim (2004) o design de superfície de fato é quase sempre bidimensional, mas isso não é uma regra. “O Design de Superfície pode ser representado pelas mais diversas formas, desde que aceitemos que qualquer superfície pode receber um projeto” (Rubim, Renata, 2004, p.35).

Um prato de porcelana por outro lado tanto pode ser “decorado” com um desenho floral como também pode ter desenhos em relevo, coloridos ou não. Ambos podem ser considerados projetos para superfície. (Rubim, Renata, 2004, p.24).

Figura 7 - *Moodboard* - Exemplos de superfície.



1 - Tecido algodão estampado Doves.

2 - Peças em cerâmica.

3 - Calçada do Café do Porto.

Fonte: Elaborado pelo autor (2025), com base em (1) NOVELTY FABRICS, 1935, p.29 *apud* RUBIM, 2004, p.19, (2) CLARICE CLIFF, 1930, p.96 *apud* RUBIM, 2004, p.19, (3) RUBIM, 2004, p.23.

Podemos entender melhor o design de superfície quando compreendemos os seus fundamentos, segundo Feitosa (2019) “Superfícies são compreendidas como a membrana exterior de um corpo, logo, estão presentes em tudo que nos rodeia, seja natural ou artificial”, existem alguns princípios tradicionais no design de superfície, como as noções de módulo, rapport, sistemas de repetição e as estruturas de repetição, noções essenciais na área que serão descritas a seguir.

**O módulo:** segundo Feitosa (2019) o módulo é uma unidade que comporta um ou vários elementos compositivos circunscritos em si, e é essa unidade que será responsável por se repetir no corpo das superfícies. Mesmo após a modernização dos processos industriais ainda se vê a necessidade de uma unidade que se repete e reproduz os padrões nas superfícies, tradicionalmente esses módulos possuem um formato retangular ou quadrangular, isso se dá pela compatibilidade do corpo do módulo com as estruturas das superfícies que na maioria das vezes adotam os mesmos formatos.

Para que um padrão se estruture, um ou vários elementos compositivos precisam estar circunscritos em uma unidade que será repetida na largura e comprimento da superfície. Tais unidades são denominadas módulos e têm sua origem nos

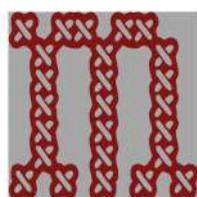
primeiros processos de impressão, quando tecidos eram estampados a partir de pequenos blocos de madeira. (Feitosa, Adele, 2019, p.34).

**O Rapport:** É muito importante entender como se deve projetar um simples desenho para superfícies, pois de acordo com Rubim (2004) uma imagem singela pode gerar um incrível trabalho devido a habilidade do designer em transformá-lo em uma padronagem, onde o desenho base é posto em repetição. O termo utilizado para se referir a essa forma de representação é *rapport*, termo originado em francês, já em inglês é *repeat*, se referindo a repetição do desenho em questão repetido no padrão.

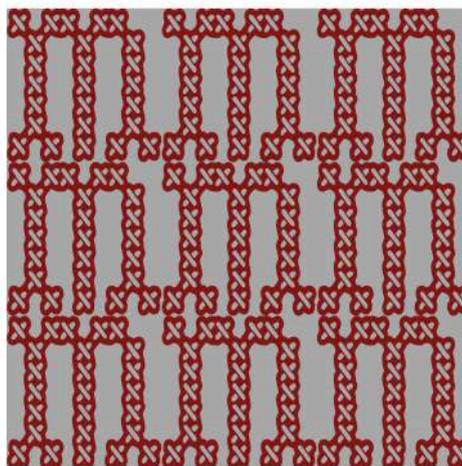
Os padrões em rapport podem apresentar variações em sua forma de apresentação, desde formas mais simples até as mais complexas. Na forma simples não é necessário nenhum conhecimento específico para poder identificar a imagem em repetição (módulo). Temos no azulejo um exemplo perfeito para essa forma de repetição. (Rubim, Renata, 2004, p.36).

Figura 8 - Exemplo de módulo e *Rapport*.

### Exemplo de Módulo e Rapport:



Módulo



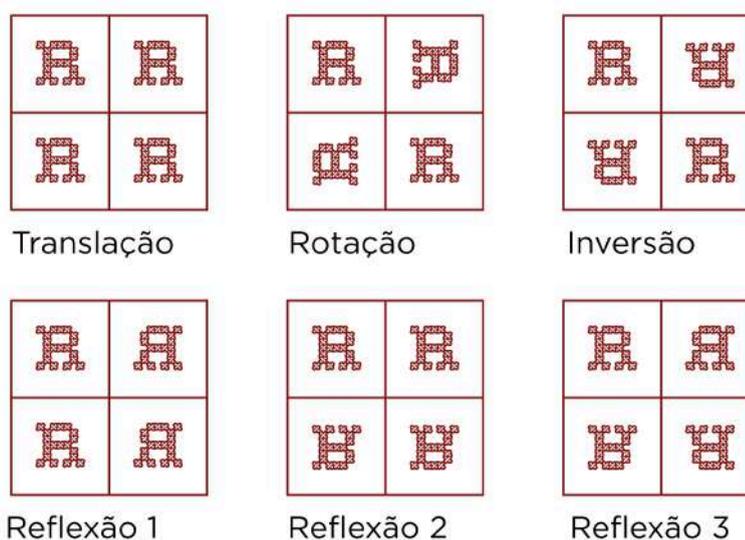
Rapport criado a partir do módulo

Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

Rüthschilling (2008) propõe que existem 3 sistemas de repetição básicos, “alinhado, não alinhado e progressivo”. No sistema alinhado o módulo é repetido sem deslocamento, mas na repetição o módulo pode

sofrer modificações em seu eixo e orientação, essas modificações são chamadas de translação, rotação e reflexão. Segundo Rüttschilling (2008): “1. Translação: quando o módulo se desloca em um eixo mantendo sua direção original; 2. Rotação: quando o deslocamento é feito ao redor de um ponto em movimento horário e anti-horário; 3. Reflexão: quando o módulo é espelhado em um e/ou dois eixos; 4. Inversão: quando é realizado um movimento duplo de rotação ou reflexão”.

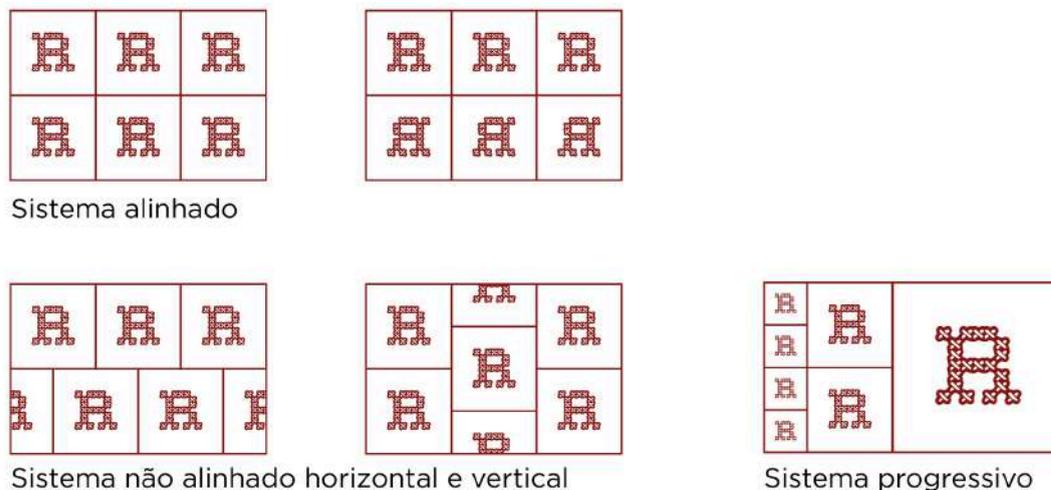
Figura 9 - sistemas de repetição alinhados.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

Segundo Feitosa (2019), nos sistemas não alinhados o módulo é deslocado em apenas um sentido (vertical ou horizontal), já os sistemas progressivos utilizam de simetrias de dilatação, neles os módulos aumentam ou diminuem gradualmente de tamanho.

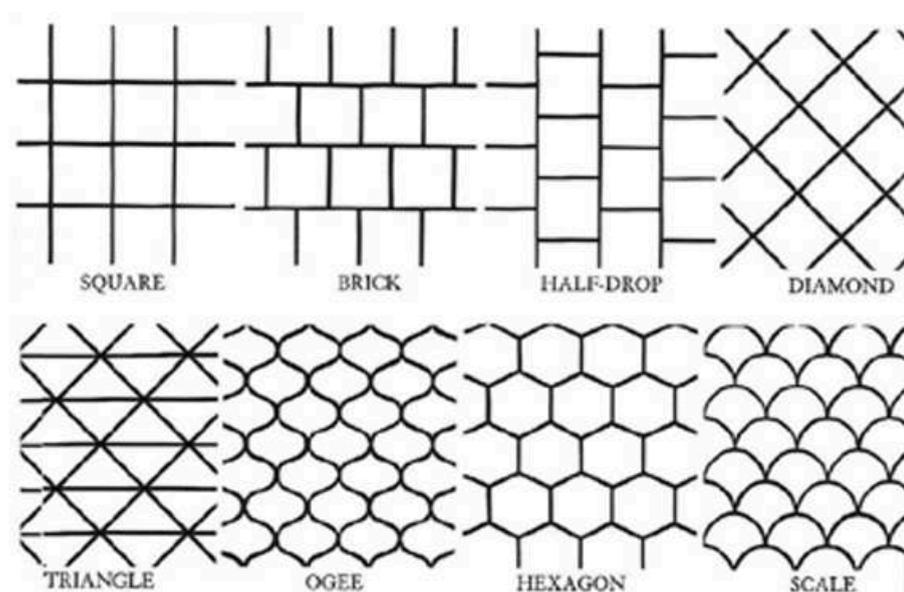
Figura 10 - Exemplos de sistemas de repetições.



Fonte: Elaborada pelo autor, 2025.

A repetição por meio dos módulos gera estruturas de repetição, essas estruturas são como uma espécie de malha. Segundo Feitosa (2019) alguns autores definem oito tipos de malhas que constroem o padrão, sendo elas: quadrado, tijolo, meio salto, diamante, triângulo, ogee, hexágono e escama.

Figura 11 - Estruturas formadas após a repetição modular.



Fonte: RÜTHSCHILLING *apud* FEITOSA, 2019.

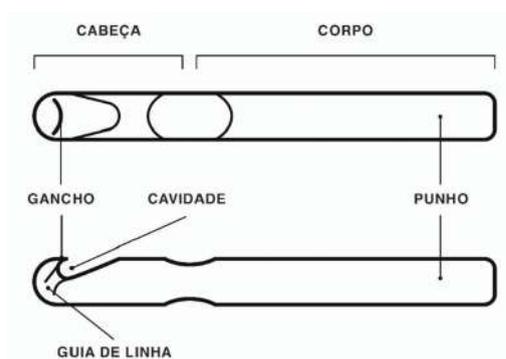
### 3.3.1 O Crochê como Design de Superfície

O crochê é uma técnica artesanal que possibilita a criação manual de tecidos por meio de uma agulha e um novelo de um fio qualquer. Considerado uma técnica artesanal tradicional, o crochê foi comumente passado e ensinado informalmente de geração para geração por muitas mulheres, que durante muito tempo aperfeiçoaram-se dessa técnica e utilizaram da mesma para diversos propósitos dentro de seus contextos sociais.

O crochê é uma técnica de formação têxtil manual, compreendida como artesanato doméstico, isso porque, sua história se forjou dentro dos lares, por meio de trabalhos manuais femininos nas construções de enxovais, integrando funções domésticas, passatempo e até mesmo ocupação e complemento de renda familiar. (Menezes, Marizilda e Silva, Márcia, 2023, p.144).

Os primeiros registros encontrados sobre o crochê são do século XIX, por meados de 1830. A autora Potter (1990) fala que o crochê de hoje é resultado de experimentações em diferentes trabalhos em agulha, entretanto ela também alerta que essas não são as primeiras aparições e testes próximos à aparência do crochê, pois existem registros semelhantes anteriores ao século XIX. Segundo Menezes e Silva (2023) sua nomenclatura é estabelecida por meados do século XIX entre França e Irlanda, período que se popularizou como sendo uma cópia de rendas de agulha.

Figura 12 - Estrutura da agulha de crochê (Figura VIII-1).

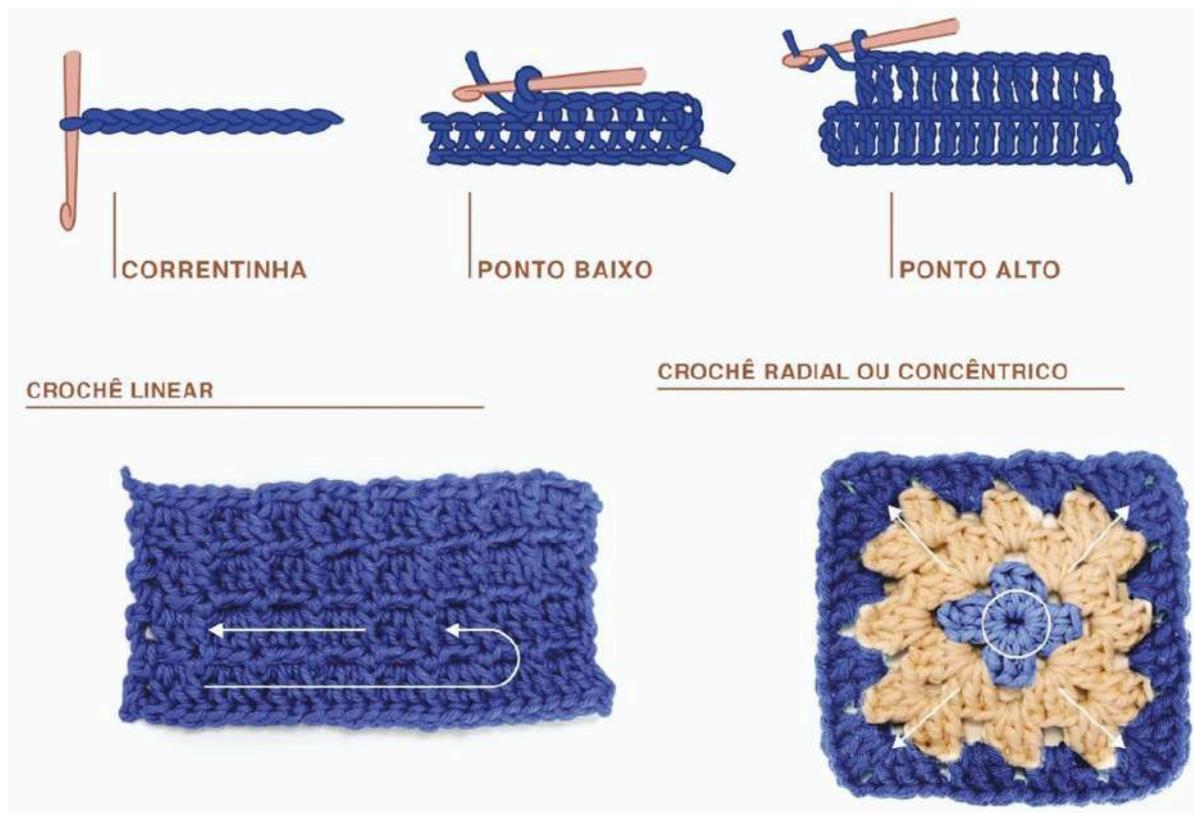


Fonte: Luana Crispim Duarte *apud* MENEZES e SILVA, 2023.

A agulha comumente conhecida como “agulha de crochê” não só é responsável por dar nome a técnica como também é a ferramenta de criação principal, ela é reconhecida pelo seu formato de gancho, que é uma característica distintiva dessa ferramenta, cuja anatomia facilita a condução do fio para a formação das laçadas. Além disso, Menezes e Silva (2023) nos traz que os tamanhos variados dos ganchos influenciam diretamente na estética final do trabalho, sendo escolhidos de acordo com o TEX dos fios (sistema direto de titulação do fio). O ato de se crocheter se dá na condução de um ou mais fios contínuos entre os elos formando diferentes tipos de pontos, para que assim se possa construir uma estrutura têxtil trançada semelhante a uma malha. Existem diversos tipos de pontos para se utilizar no crochê, popularmente são os pontos baixo e alto os mais utilizados, porém existe um diversificado leque de outros pontos para se escolher. A escolha de qual ponto utilizar é muito importante para o resultado final da peça em crochê, tendo em vista que cada um dos pontos ou a combinação deles vai resultar em uma aparência diferente na sua estrutura, portanto cada projeto deve se atentar ao resultado esperado, estudando as possibilidades estruturais que cada um dos pontos pode gerar, evitando assim uma aparência, textura ou rigidez estrutural da peça indesejada.

Potter (1990) define o crochê sendo uma estrutura têxtil, trabalhada com fio contínuo, manipulado por uma agulha em formato de gancho com a qual o fio é enlaçado, fazendo nós que seguram os pontos - considere-se o momento da enlaçada quando o fio é trançado, atando o ponto. Ao final de cada trabalho de crochê, se forma uma estruturação têxtil, que pode ser sólida, regular e arejada com espaçamentos ou, ainda, ornamentada (DUARTE, 2021). (Menezes, Marizilda e Silva, Márcia, 2023, p.145).

Figura 13 - Exemplos de pontos e estrutura do crochê.



Fonte: Adaptado de Duarte, 2021 *apud* MENEZES e SILVA, 2023.

Segundo Menezes e Silva (2023, p.143) “O crochê é uma técnica artesanal de entrelaçamentos de fios, onde superfície e produto são construídos em conjunto, podendo ser classificado como Superfície-Objeto”, pois ao mesmo tempo em que se cria uma superfície também é possível se obter no final um artefato completo e complexo, desta forma é simples perceber como um projeto em crochê se adentra facilmente no campo de atuação do design de superfície. Segundo Menezes e Silva (2023) “o entrelaçamento das fibras constitui estrutura dotada de largura, comprimento e ornamentos, de modo que o têxtil não é matéria prima, mas por si só um produto” (Menezes e Silva, 2023, p.146), portanto o crochê se mostra uma rica superfície para a aplicação de projetos, tendo como possibilidades se trabalhar na manipulação de texturas, cores, formas e até mesmo com mesclagem de materiais.

Landahl (2015) demonstra que as técnicas de entrelaçamento, como o tricô ou o crochê, a relação entre forma final de projeto de

design junto da matéria prima desfruta um status especial, pois a partir da manipulação do fio um produto novo se forma. Ao crocheter, nenhum material precisa ser produzido antes, pois o têxtil e o vestuário são criados simultaneamente. (Landahl, 2015 *apud* Menezes, Marizilda e Silva, Márcia, 2023, p. 146).

## 4 METODOLOGIA

Para o desenvolvimento deste trabalho será utilizada uma metodologia adaptada, tendo como base a metodologia proposta pelo autor Vasconcelos (2022) em seu trabalho “Experiências de ensino remoto em Design de Superfície: atividades para o engajamento no ambiente virtual (2022)”, sua metodologia é originalmente criada a partir de três autoras: Tatiana Laschuk (2017), Adele Pereira Feitosa (2019) e Monique Aline Arabites de Oliveira (2012).

O autor apresenta sua metodologia em dois momentos, o primeiro com quatro etapas sendo elas: escolha da marca; definição do tema; construção do briefing; e aprofundamento de pesquisa. Já no segundo momento: escolha dos elementos; experimentação cromática; construção do *rapport*; simulação em produtos; e produção gráfica. As etapas metodológicas apresentadas foram modificadas de acordo com as necessidades deste projeto, a nova metodologia traçada também conta com dois momentos.

O primeiro momento conta com três etapas, e é onde será feita a imersão para definições importantes, como delimitar o tema e mobilizar pesquisas para o desenvolvimento do projeto. No primeiro momento serão feitas as seguintes etapas:

- **Definição do Tema:** é onde será proposto o recorte sobre o objeto de estudo do projeto;
- **Construção do Briefing:** onde será estabelecido o que será desenvolvido, definindo de que forma, como e quais serão os prazos a serem seguidos;

- **Aprofundamento da Pesquisa:** reunir informações acerca dos temas abordados no projeto, a partir de diferentes pesquisas (fotográficas, com público, de similares, e etc...).

O segundo momento é formado por cinco etapas, e nelas serão trabalhados o processo de ideação, experimentação e finalização do projeto, abordando esboços, modelos e testes para que enfim se obtenham os produtos finais. O segundo momento conta com as etapas listadas:

- **Escolha dos Elementos:** analisar os dados coletados na etapa anterior e utilizar de matrizes de decisão para definir os elementos que serão trabalhados;
- **Construção dos Módulos:** início da experimentação e criação dos módulos e rapports;
- **Experimentação Cromática:** Experimentação das cores para a criação dos módulos, definindo uma paleta de cores para ser levada em consideração no processo projetual;
- **Simulação e Produção:** Testar simulações das padronagens em superfícies (dimensões), e produzir modelos;
- **Construção do Guia de crochê:** construir um manual de orientação para utilizar os módulos desenvolvidos na superfície do crochê.

Figura 14 - Fluxograma das etapas de desenvolvimento do trabalho.



Fonte: Elaborada pelo autor (2025), com base em Vasconcelos (2022).

## 5 DESENVOLVIMENTO

### 5.1 Primeiro Momento

O primeiro momento abordou as etapas de Definição do Tema, Construção do Briefing e Aprofundamento da Pesquisa.

### **5.1.1 Definição do Tema**

O tema proposto para este trabalho de conclusão de curso tem como centralidade o recorte cidade-fábrica de Rio Tinto e leva em consideração os diversos aspectos culturais, históricos e visuais do território da cidade para tornar possível a identificação dos símbolos que melhor representam uma rica identidade visual do município.

### **5.1.2 Construção do Briefing**

Para este projeto foi pensado o desenvolvimento de 6 módulos criados a partir de símbolos identificados na cidade-fábrica do município de Rio Tinto localizado no Estado da Paraíba. Os módulos poderão ser agrupados e rearranjados de diferentes maneiras a fim de gerar padrões interessantes que podem ser aplicados em superfícies diversas, mais especialmente nas peças de crochê. No final deste trabalho também se espera desenvolver um breve manual digital, onde as informações relevantes sobre o material desenvolvido estará exposto, como receitas para crochê dos módulos, dicas de aplicação e sugestões de padrões, promovendo assim uma melhor compreensão e orientação de aplicação dos padrões na superfície do crochê.

### **5.1.3 Aprofundamento da Pesquisa**

Na etapa de aprofundamento da pesquisa foram realizadas diversas pesquisas, como: pesquisa bibliográfica, pesquisa visual, fotográfica, e pesquisa com o público para descobrir a opinião dele sobre o que representa, para ele, a cidade de Rio Tinto.

Para a pesquisa bibliográfica foi estudado sobre os temas e autores cabíveis para o trabalho na seguinte ordem: Design e território; A

cidade-fábrica de Rio Tinto e sua história; Design de Superfície e crochê, já apresentado anteriormente neste trabalho.

Para se obter uma análise mais detalhada, foi elaborado um breve questionário com o principal intuito de descobrir como as pessoas enxergam e entendem a cidade de Rio Tinto. O forms contava com uma única pergunta: “Para você quais são os símbolos que melhor representam a cidade-fábrica de Rio Tinto?”. Também houve o cuidado em explicar de forma clara as orientações de preenchimento do formulário e sobre o conceito e significado do que se entende como símbolo dentro desse contexto (figura 15), a fim de minimizar a distorção do que estava sendo questionado na pesquisa.

Figura 15 - Questionário aplicado com o público.



PESQUISA SOBRE SÍMBOLOS  
PRESENTES NA CIDADE-FÁBRICA DE RIO  
TINTO-PB.

Olá me chamo Inácio Lucas e sou graduando no curso de Design de Produto da UFPB, esta é uma breve pesquisa para o meu trabalho de conclusão de curso, ficarei muito grato caso você responda esse formulário.

**\*Para melhor compreensão do que se afirma como símbolo:**  
Símbolo é um objeto, ser ou imagem que representa algo.  
Exemplo: objetos, construções, tradições, comidas, danças, animais, ambientes, plantas, etc...

Para você quais são os símbolos que melhor representam a cidade-fábrica de Rio Tinto?

Sua resposta

Fonte: Elaborada pelo autor, 2024.

O formulário foi aplicado no dia 11 de Dezembro e ficou aberto para respostas até o dia 18 do mesmo mês, ficando disponível para coleta das respostas por 8 dias. O público alvo para qual o questionário foi

direcionado foram pessoas de todas as idades que têm ou tiveram contato com a cidade de Rio Tinto, sendo o último requisito obrigatório.

Nesta etapa também foi feita a análise dos dados coletados pelos participantes. A coleta totalizou 30 respostas, entre elas os símbolos que mais apareceram foram: Tijolos aparentes; Chaminés da fábrica; Fábrica de tecidos; Igreja Matriz; Cine Teatro Orion; Arquitetura; Bicho-Preguiça; Palmeira Imperial; Cultura Indígena; Rio Tinto Tênis clube; e Peixe boi.

Figura 16 - Respostas do questionário aplicado.



Fonte: Elaborada pelo autor, 2024.

## 5.2 Segundo Momento

O segundo momento abordou as etapas de Escolha dos Elementos, Construção dos Módulos, Experimentação Cromática, Simulação e Produção, e por último a Construção do Guia de Crochê.

### 5.2.1 Escolha dos Elementos

O segundo momento foi onde as decisões para o andamento do projeto foram feitas, e a primeira delas é a escolha dos elementos analisados na etapa anterior.

Os dados da pesquisa foram analisados na orientação que aconteceu no dia 18 de dezembro, e foi decidido que 5 símbolos seriam escolhidos entre os 8 identificados nas respostas dos participantes do formulário, para que assim os módulos fossem criados baseando-se neles. Os 5 símbolos para representar a cidade-fábrica foram escolhidos usando uma matriz de decisão por intuição, sendo eles: Arquitetura; Bicho-preguiça; Palmeira Imperial; Tijolos Aparentes; e Chaminés. A partir dessa decisão foi identificado que deveria ser feita uma pesquisa detalhada de cada um dos símbolos selecionados, e foram gerados um painel visual (*moodboard*) de cada um dos símbolos selecionados e uma análise detalhada para cada *moodboard*. As análises foram fruto de diferentes processos de pesquisa como visitação nos espaços referentes a cada símbolo, fotografias, e leitura, para que assim fosse formado um banco de referências para posteriormente utilizá-lo como base na etapa de ideação dos módulos. Essa etapa de construção do repertório visual foi de extrema importância para o projeto, pois foi nela onde de fato se reuniram os estímulos visuais necessários para que a decisão final de quais símbolos dariam vida para os módulos. Após a análise deste material chegou-se à conclusão de que no total a coleção de módulos contaria com 6 exemplares, sendo eles respectivamente: Tijolos Aparentes; Igreja Matriz Santa Rita de Cássia; Cine Teatro Orion; Chaminés; Bicho-Preguiça; e Palmeira Imperial.

### 5.2.1.2 Análises dos Símbolos

#### Tijolos aparentes:

Os icônicos tijolos queimados são um forte símbolo para a cidade de Rio Tinto, foram produzidos pela antiga fábrica de tijolos da cidade, a Olaria Rio Tinto. Os tijolos são predominantes na maior parte das construções históricas mais icônicas da cidade e acabam sendo facilmente reconhecidos ao olhar pela sua marcante identidade visual simplória. Os tijolos tem uma forma de grandes blocos retangulares, devido a sua queima tem uma variação de tons terrosos avermelhados, além disso são gravados com a logo da Olaria Rio Tinto. Nas construções é usado seu formato para a criação de diferentes decorações no estilo art déco.

Figura 17 - *Moodboard* Tijolos Olaria Rio Tinto.



Fonte: Elaborada pelo autor, 2025.

#### Análise:

- **Cor:** Os tijolos contam com uma paleta de tons terrosos.

- **Elementos:** O principal elemento presente nos tijolos da Olaria Rio Tinto é a logo em baixo relevo localizada sempre em uma das faces maiores do bloco.
- **Valores históricos:** Os tijolos compõem e dão forma a cidade-fábrica de Rio Tinto.
- **Composição:** A composição dos tijolos se dá no seu agrupamento, onde a variação desses módulos se contrastam e se dividem no branco do rejunte.

### Arquitetura:

A arquitetura marcante na cidade de Rio Tinto é de influência manchesteriana, as construções também são dotadas do Art Déco, sendo o estilo principalmente aplicado nas ornamentações dos edifícios: linhas retas e relevos geométricos decorativos nos corpos das construções.

Figura 18 - *Moodboard* Arquitetura em Rio Tinto.



Fonte: Elaborada pelo autor, 2025.

**Análise:**

- **Cor:** As construções apresentam uma paleta de cores terrosas nos seus tijolos aparentes, além da cor branca nos rejuntes.
- **Elementos:** Os principais elementos presentes na cidade-fábrica são, os tijolos retangulares, as linhas de rejunte brancas, janelas e portões geométricos, decorações imponentes e torres.
- **Valores históricos:** A arquitetura da cidade está diretamente relacionada aos propósitos fabris que a cidade possuía quando fundada, pois ambas construíram e fizeram a cidade crescer.
- **Composição:** A composição da Cidade-Fábrica de Rio Tinto é formada por um aglomerado de tijolos aparentes que podem ser vistos como uma estampa que quando visualizada ao lado dos portões e janelas formam uma combinação curiosa e harmônica.

**Chaminés:**

As três chaminés da fábrica de tecidos fazem parte da paisagem da cidade, elas estão localizadas na fábrica e podem ser avistadas de várias partes da cidade. As chaminés possuem tamanhos diferentes e estão enfileiradas linearmente, elas possuem um corpo cilíndrico que começa maior e afina a medida que vai ganhando altura, seu corpo é formado por tijolos aparentes, sua estética é rústica e fabril.

Figura 19 - *Moodboard* Chaminés.



Fonte: Elaborada pelo autor, 2025.

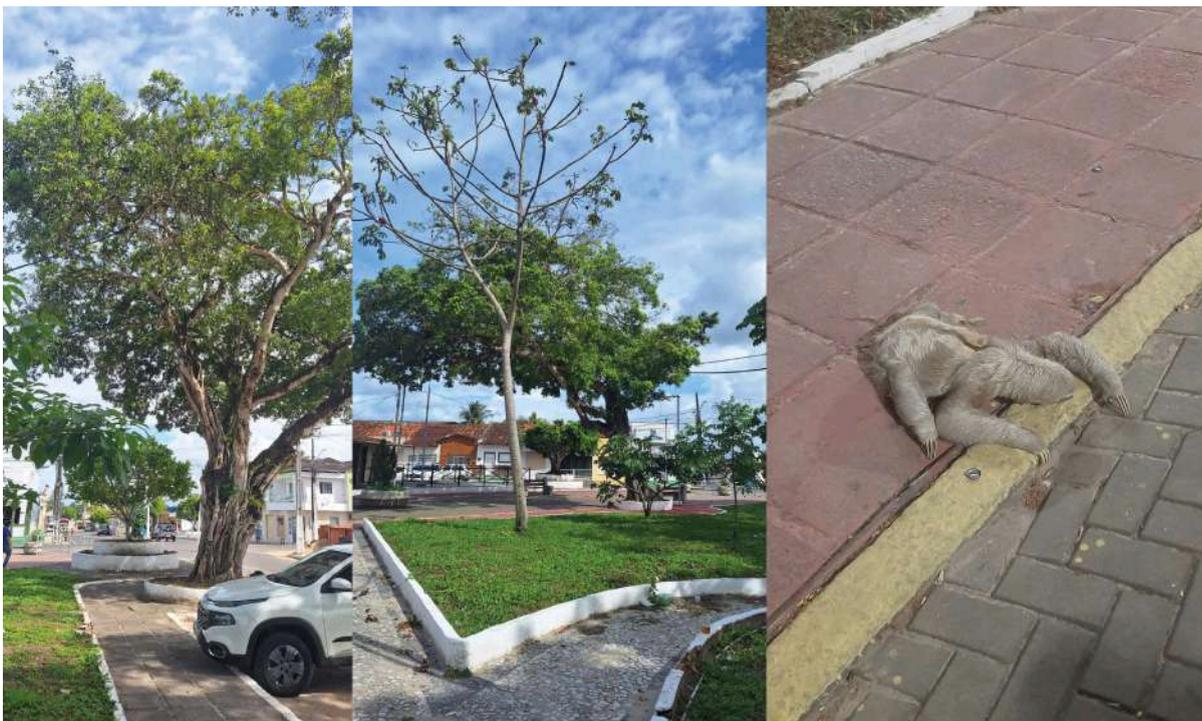
#### **Análise:**

- **Cor:** As chaminés são coloridas pelas variações de tons terrosos dos tijolos aparentes e pelo branco dos rejuntas que os separam.
- **Elementos:** O principal elemento presente nas chaminés são os tijolos que as compõem.
- **Valores históricos:** As chaminés são uma importante referência histórica que evidencia o passado fabril de Rio Tinto.
- **Composição:** A composição das chaminés se dá na organização das três estruturas alinhadas, pois é assim que elas são vistas ao longe.

#### **Bicho-preguiça:**

O bicho-preguiça é um mamífero comum em biomas como a mata atlântica, como esse é o bioma predominante na região em que a cidade de Rio Tinto é localizada existem algumas preguiças nativas. Na cidade é possível observar os bichos-preguiça nas imensas figueiras da praça João Pessoa, localizada no centro da cidade.

Figura 20 - *Moodboard* Bichos-preguiça na Praça João Pessoa.



Fonte: Elaborada pelo autor, 2025.

### Análise:

- **Cor:** A pelagem dos bichos-preguiça geralmente variam entre tons castanhos e cinzas, ela também possui uma “máscara” branca com manchas marrons.
- **Elementos:** Sua pelagem apresenta alguns padrões como manchas em suas costas e sua “máscara”.
- **Valores históricos:** As preguiças são animais nativos do bioma local, a mata atlântica e os bichos estão no território desde antes da criação da cidade.
- **Composição:** Manchas e folhagem no alto dos galhos.

### Palmeira Imperial:

As palmeiras Imperiais chegaram ao Brasil em 1809 e se difundiram desde então nos territórios brasileiros por sua beleza e imponência. Na

cidade de Rio Tinto existe uma longa entrada ornamentada por uma extensa fileira de espécimes antigas, é a primeira coisa que se repara ao entrar na cidade.

Figura 21 - *Moodboard* Palmeira Imperial na entrada da cidade de Rio Tinto.



Fonte: Elaborada pelo autor, 2025.

### Análise:

- **Cor:** Seu tronco é uma variação de tons de madeira acinzentada, já suas folhagens são verde brilhante.
- **Elementos:** Seu tronco alto que vai até a metade de seu corpo em cinza, e sua outra metade verde que vai de encontro com as folhas.
- **Valores históricos:** A entrada da cidade é ornada com uma imponente fileira antiga de palmeiras imperiais.
- **Composição:** Verde e cinza de palmeiras enfileiradas.

### 5.2.2 Construção dos Módulos

A construção dos módulos teve início na primeira semana de Fevereiro de 2025, esta etapa de ideação se apoiou nas pesquisas visuais realizadas na etapa anterior para otimizar o processo criativo e acabou gerando 6 módulos ao invés de 5 como decidido anteriormente, eles foram elaborados a partir de dois processos de refinamento em cima dos sketches (esboços) gerados inicialmente. Também foram traçados os requisitos e parâmetros para entender melhor o que os módulos deveriam atender. Os requisitos do projeto correspondem às exigências que se fazem em relação ao produto e podem ser conferidos na “Tabela 1” de requisitos e parâmetros abaixo.

**Tabela 1 - Requisitos e Parâmetros: Módulo Em Crochê**

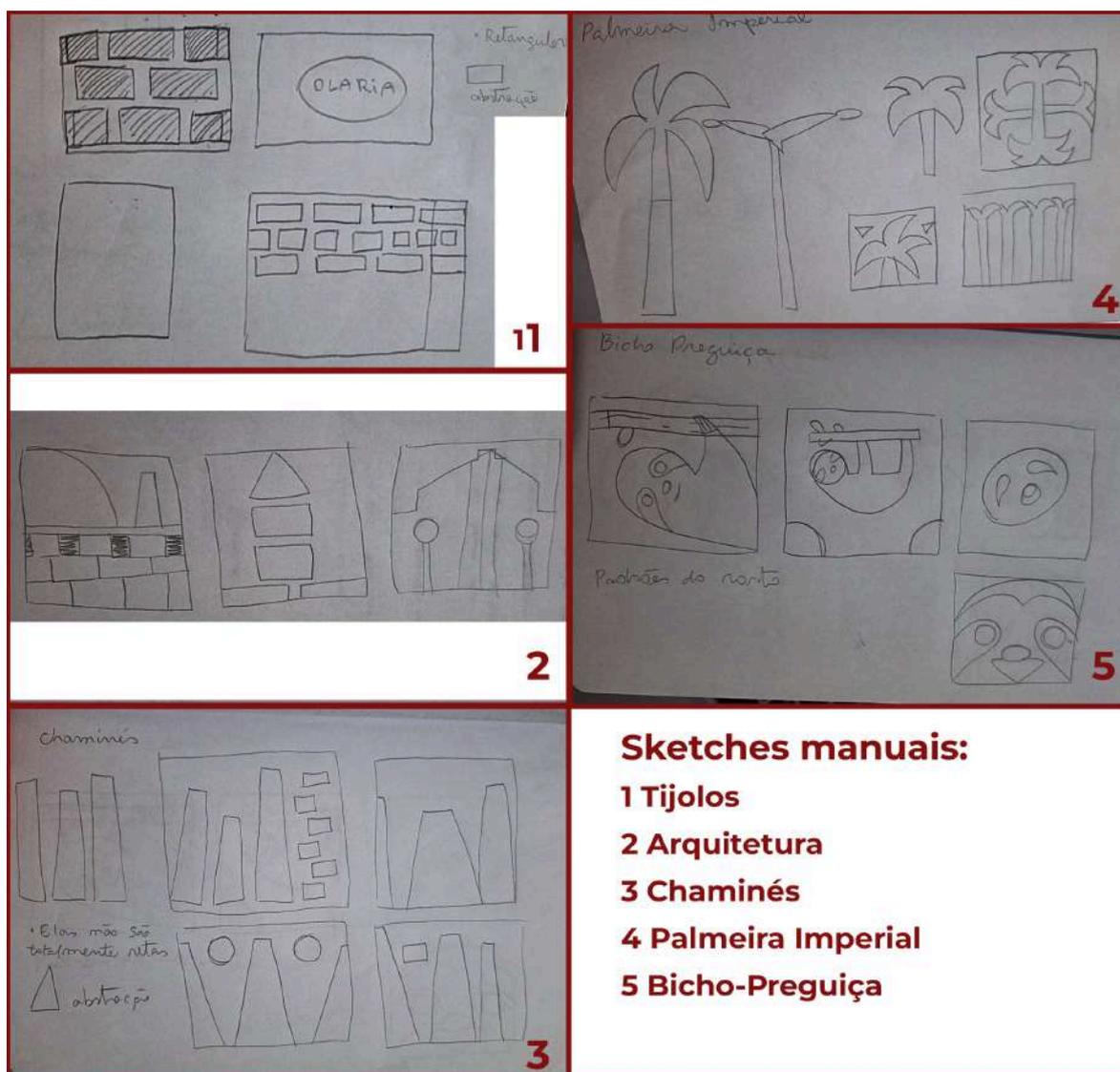
CATEGORIA DO REQUISITO	REQUISITOS	PARÂMETROS	PRIORIDADE
Estrutural	Ser aplicável em tamanhos diferentes de fios.	Deve possuir dimensões de no máximo 21x21 pixels.	Esperado.
Estético	Ser semelhante aos demais módulos.	Criar identidade visual que deve ser seguida.	Obrigatório.
Estético	Possuir fidelidade entre a receita e o resultado final do produto.	Encontrar pontos e técnicas corretas para que o módulo se pareça com o modelo projetado quando materializado no crochê.	Obrigatório.

Estético	Ter símbolos bem resolvidos e simples.	Fazer abstração dos símbolos para criar módulos enxutos e de fácil aplicação.	Esperado.
----------	--	---	-----------

### 5.2.2.1 Ideação

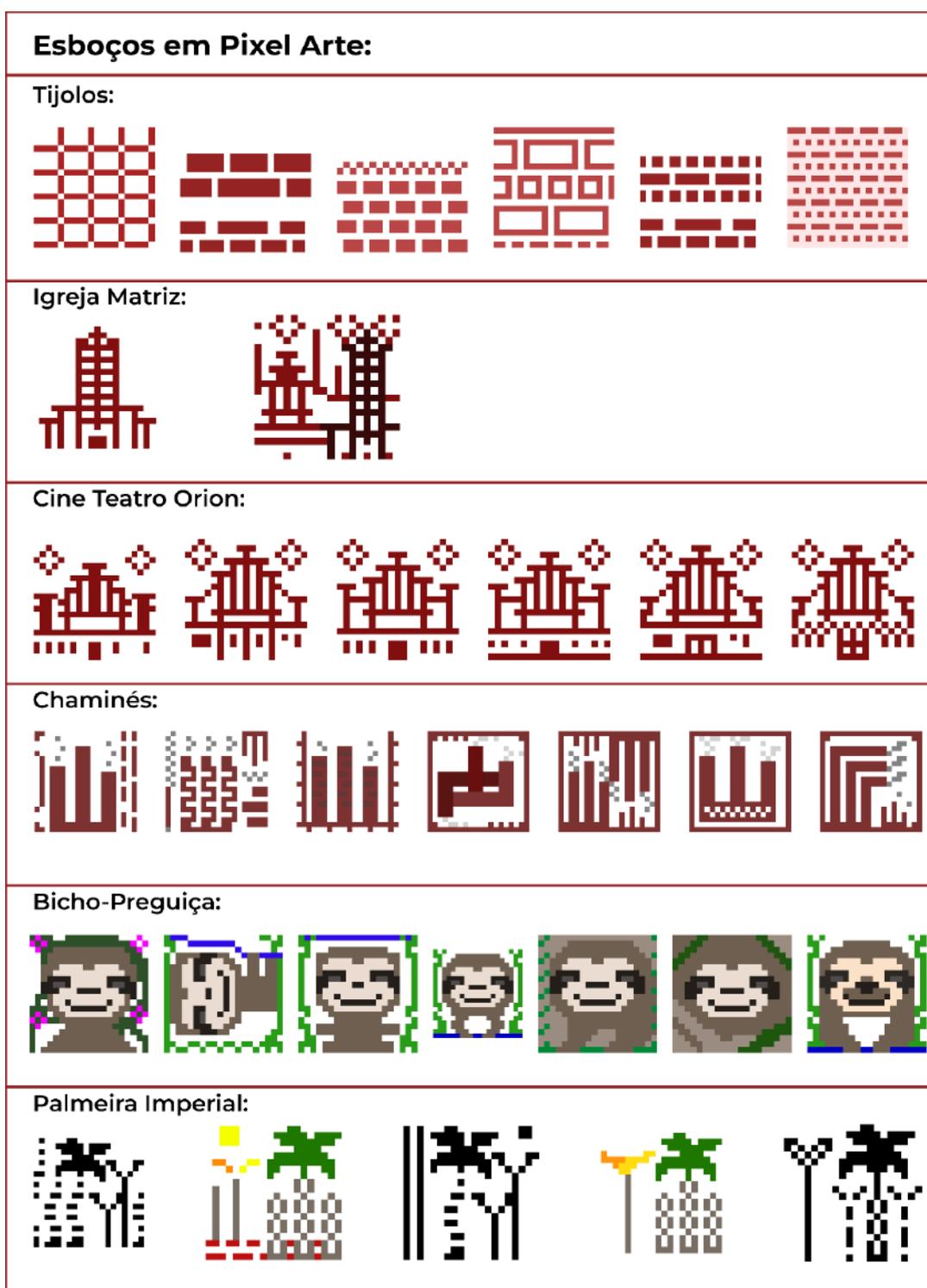
Primeiro foram criados *sketches* (esboços) rudimentares manualmente (Figura 22) de cada um dos módulos. Em seguida foram gerados novos esboços digitais em pixel arte (Figura 23) se baseando nas primeiras ideias geradas, para que assim fosse possível gerar várias ideias simultâneas, um processo semelhante a um *brainstorm* (técnica que visa gerar novas ideias e soluções para problemas), os *sketches* digitais foram gerados no software Adobe Photoshop, e inicialmente eles foram criados utilizando um *grid* (malha ou grelha quadriculada) com as dimensões de 21x21 pixels.

Figura 22 - Sketches manuais.



Fonte: Elaborada pelo autor, 2025.

Figura 23 - Esboços dos 6 módulos em pixel arte.

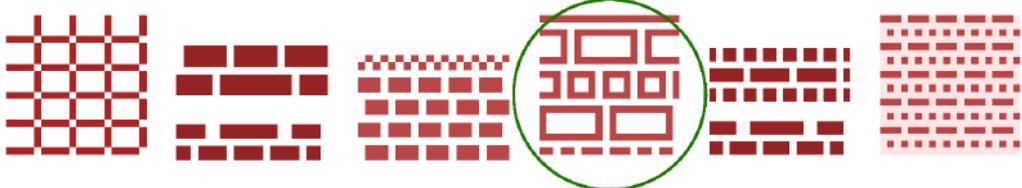


Fonte: Elaborada pelo autor, 2025.

Após a análise das alternativas geradas, foi feito o primeiro refinamento das ideias, a escolha de quais ideias seriam mais promissoras para se refinar foi feita por matriz de decisão usando intuição (figura 24),

e foi tentado não só trabalhar em cima dos sketches escolhidos, mas também se mesclou da melhor forma possível o que tinha de melhor em cada uma das ideias.

Figura 24 - Matriz de decisão por intuição.

<b>Matriz de decisão por intuição:</b>		 O círculo verde indica a ideia mais promissora
<b>Tijolos:</b>		
<b>Igreja Matriz:</b>		
<b>Cine Teatro Orion:</b>		
<b>Chaminés:</b>		
<b>Bicho-Preguiça:</b>		
<b>Palmeira Imperial:</b>		

Foram levados em consideração os fatores importantes para a boa projeção, exigências definidas antes na tabela de requisitos, como: manter uma identidade visual comum para todos os módulos; Promover uma boa continuidade para que a repetição dos módulos funcionasse; e também foi observada a necessidade de diminuir as dimensões dos módulos para 19x19 pixels, pois eles deveriam se adaptar a um tamanho mediano quando aplicado no crochê.

Para todos os módulos também foram observadas melhorias gráficas: nos Tijolos foi entendido que eles deveriam seguir o padrão observado nas construções reais da cidade, que é composto por 2 tijolos no sentido do comprimento e abaixo três tijolos invertidos horizontalmente (como mostrado no módulo refinado, figura 25); para as Palmeiras se apostou na linearidade em que as mesmas são observadas enquanto entramos na cidade e passamos pelo longo corredor de palmeiras; nas chaminés foi observado como elas sempre são vistas em conjunto, sempre duas ou três chaminés enfileiradas; já para o Cine Orion e Igreja Matriz foi trabalhado na fidelidade de detalhes das suas arquiteturas; e por último, no módulo do bicho-preguiça foi trabalhada a criação de um padrão baseado nas suas manchas faciais. O primeiro resultado de refinamento dos módulos pode ser observado na figura 25 a seguir.

Figura 25 - Primeiro refinamento dos Módulos.

## Primeiro Refinamento:



Fonte: Elaborada pelo autor, 2025.

### 5.2.3 Experimentação Cromática

Na etapa de experimentação cromática, foi onde foram feitos testes de cores para os módulos e uma definição da paleta de cores que fizesse sentido para o que os módulos simbolizam.

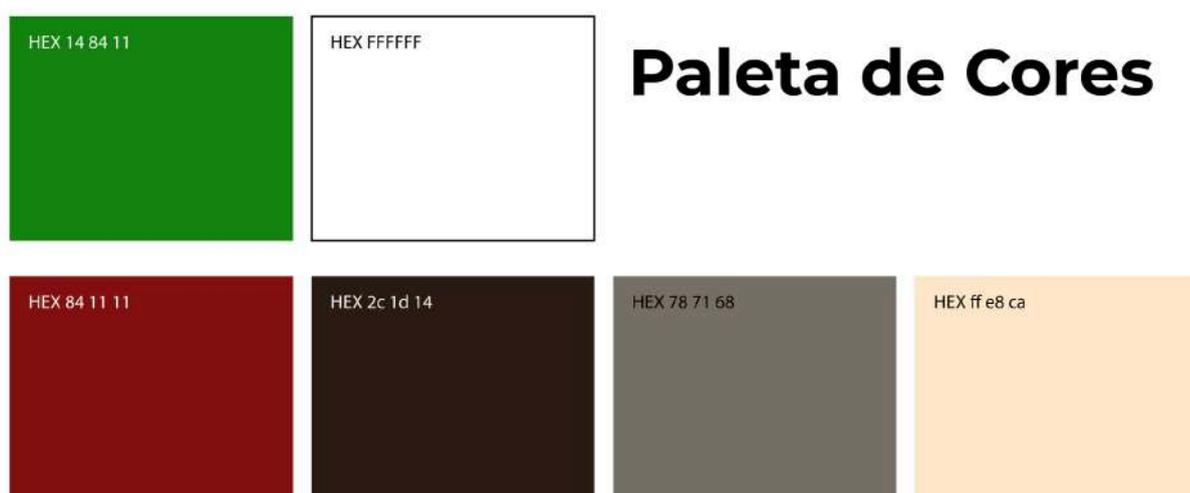
A partir do processo de observação dos *moodboards* e análise estética também foi feito um trabalho de abstração nas cores presentes, para definir uma paleta sucinta e pequena que conseguisse suprir as necessidades dos símbolos e representar os seis módulos que compõem a coleção. Dessa maneira foi criada uma paleta com apenas seis cores para serem utilizadas nos módulos. A razão para se ter uma paleta tão pequena e sem variação dos tons em um projeto como este é para facilitar a aplicação dos módulos no crochê e baratear o custo para se produzir todos os módulos, uma vez que seria preciso comprar apenas 6 cores de

fos para se trabalhar. A aplicação de cada cor nos módulos está descrita na tabela 2 abaixo.

Tabela 2 - Aplicação de cores da paleta nos módulos.

Cor:	Uso da cor:
Verde	Folhagem das palmeiras imperiais.
Branco	Rejunte dos tijolos e portas ou janelas na arquitetura.
Vermelho telha	Tijolos, chaminés e fachadas das construções.
Marrom	Mancha dos olhos do bicho-preguiça e fechadas das construções.
Cinza	Pelagem do bicho-preguiça e corpo das palmeiras imperiais.
Bege	Rosto do bicho-preguiça.

Figura 26 - Paleta de cores.



Fonte: Elaborada pelo autor, 2025.

Figura 27 - Cores dos fios utilizados nos testes.

### Coors dos fios utilizados:



Fonte: Elaborada pelo autor, 2025.

Outra questão importante que será incluída no manual de uso dos módulos é o espaço vazado em branco presente no fundo dos módulos (onde não se há elementos gráficos), que pode ser substituído por outras cores neutras, desde que elas funcionem harmoniosamente com os elementos presentes no módulo ao qual a cor de fundo for aplicada na superfície do crochê.

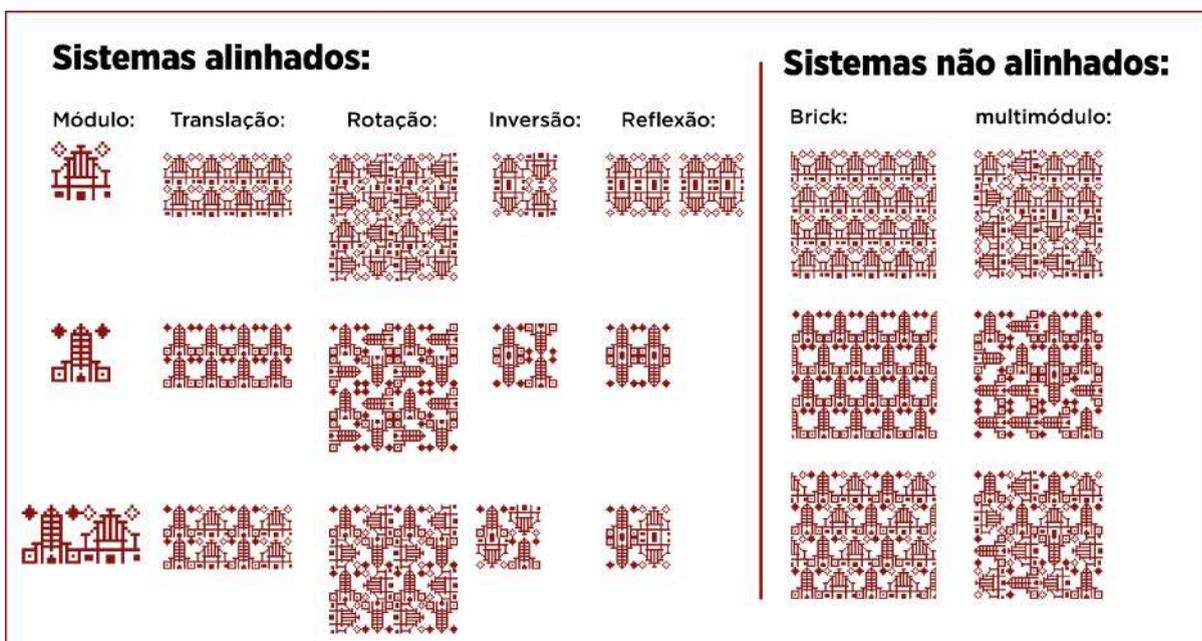
#### 5.2.4 Simulação e Produção

Após o primeiro refinamento dos módulos ser concluído, foram iniciados os testes de repetição e a aplicação dos módulos no crochê.

Para a criação dos *rappports* foram feitos testes dos módulos nos principais padrões de repetição, eles podem ser visualizados nas Figuras: 28, 29, 30, 31 e 32. Esse processo de testes é muito importante para se assegurar que os módulos funcionam bem, pois é nele que se consegue ver quais sistemas de repetição seriam mais indicados para aplicar em cada módulo (nem todo sistema de repetição vai gerar um bom resultado no módulo), além de também servir para prevenir os erros de

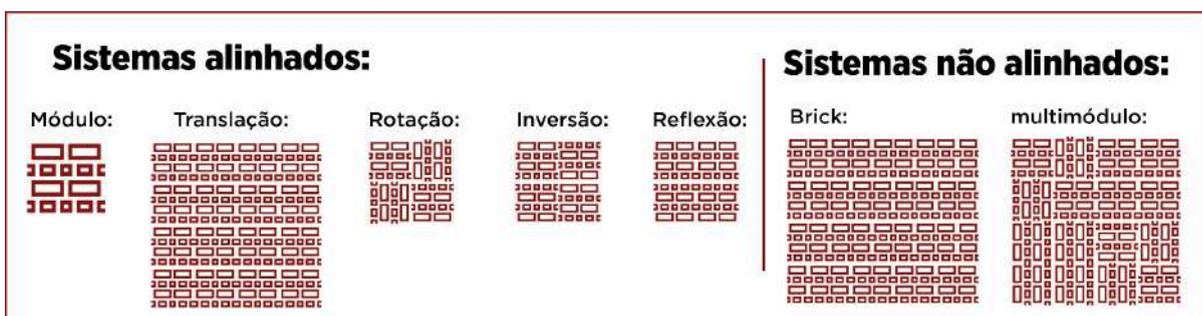
continuidade nos módulos quando repetidos, outro ponto importante nesses testes é a prevenção de símbolos indesejados, pois é comum que quando os módulos sejam repetidos no sistema aconteça o aparecimento de vários símbolos que devem ser evitados, como é o caso do aparecimento de suásticas nos padrões, quando esse infortúnio acontece ele deve ser remediado imediatamente, pois é uma responsabilidade e ação ética do Designer como profissional se assegurar que símbolos como esses não passem despercebidos e acabem sendo expostos em qualquer meio.

Figura 28 - Testes de sistemas de repetição - Cine Teatro Orion e Igreja Matriz.



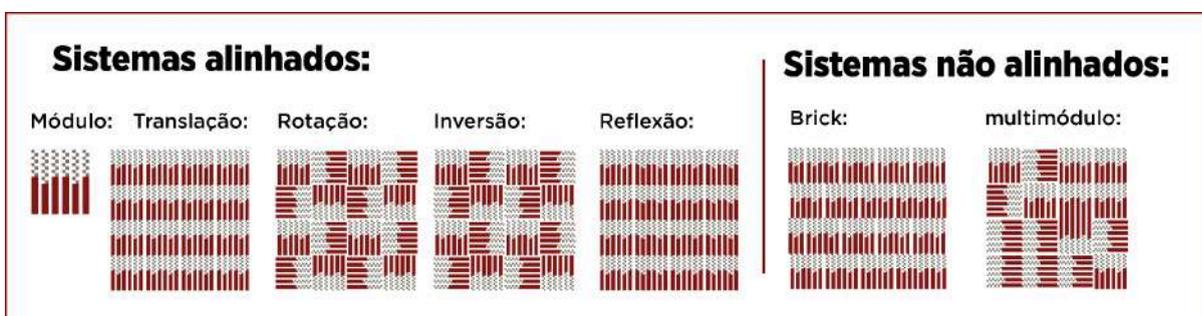
Fonte: Elaborada pelo autor, 2025.

Figura 29 - Testes de sistemas de repetição - Tijolos.



Fonte: Elaborada pelo autor, 2025.

Figura 30 - Testes de sistemas de repetição - Chaminés.



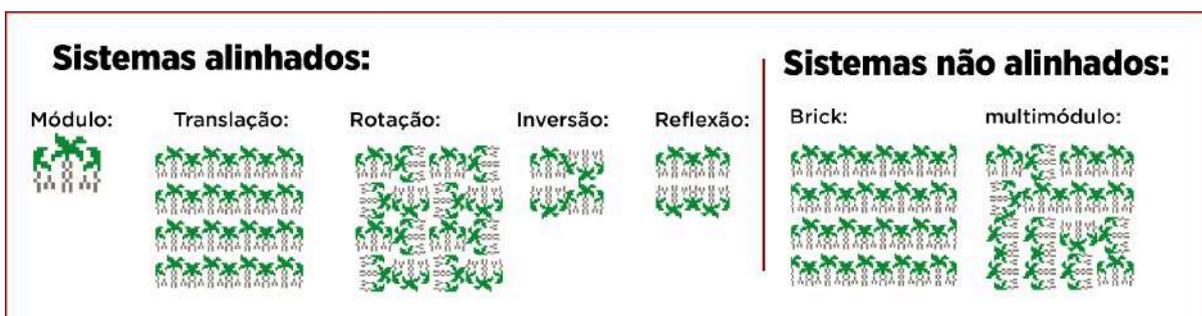
Fonte: Elaborada pelo autor, 2025.

Figura 31 - Testes de sistemas de repetição - Bicho-Preguiça.



Fonte: Elaborada pelo autor, 2025.

Figura 32 - Testes de Sistemas de repetição - Palmeiras Imperiais.



Fonte: Elaborada pelo autor, 2025.

Depois dos testes de padronagens foram feitos os testes de aplicação dos módulos na superfície do crochê (figura 33). Para os testes foram utilizadas 6 cores de fio (tons próximos aos estabelecidos na paleta de cores) 100% algodão com um tex de 492, o tamanho do fio foi escolhido de acordo com o que se usa geralmente para trabalhos de tapeçarias pequenas, também foram testadas agulhas tamanho 3, 3,5 e 4, mas a agulha de crochê 3,5 foi o tamanho que se mostrou mais eficiente para o trabalho com esse tamanho de fio.

Figura 33 - Testes dos módulos no crochê.



Fonte: Elaborada pelo autor, 2025.

Durante essa etapa de experimentação e criação de modelos físicos também foram identificados alguns obstáculos que precisaram ser

revistos. Primeiro foi percebido que os módulos onde as formas dos símbolos eram preenchidos tinham uma qualidade visual mais atraente quando aplicado no crochê (módulo em crochê da chaminé, figura 34), além disso os módulos não estavam conversando bem entre si, pois alguns deles possuíam os símbolos vazados e outros preenchidos, causando assim uma lacuna no padrão da identidade visual que foi um dos requisitos traçados para os módulos, sendo esse requisito de prioridade obrigatória. Os dois problemas citados podem ser visualizados na figura 34.

Figura 34 - Problemas de semelhança entre os módulos.



Fonte: Elaborada pelo autor, 2025.

Durante os testes também foi notado sobre qual ponto seria melhor para a aplicação dos módulos no crochê. Durante os testes foram utilizados ponto baixo e meio ponto alto, o resultado do ponto baixo foi parecido com o esperado, mas ainda estando passível de mudanças, porém o meio ponto alto distorceu muito as dimensões verticais do

módulo, deixando a peça em crochê retangular enquanto o esperado seria ela ficar quadrada. As diferenças citadas entre os resultados em cada ponto podem ser observadas na figura 35.

Figura 35 - Testes em Ponto Alto e Baixo.



Fonte: Elaborada pelo autor, 2025.

Como resultado dos testes de tipos de pontos, foi constatado que o melhor ponto para ser utilizado para esse tipo de crochê seria o ponto baixo, porém ainda se sentia a necessidade de minimizar as distorções causadas no desenho pelo formato em "V" dos pontos. Seguindo esse raciocínio de melhoria para a aplicação do ponto baixo se descobriu o "Ponto Baixo Modificado", onde se trabalha um ponto com aplicação diferente do tradicional, e quando combinado a técnica de tapeçaria em crochê de se trabalhar as carreiras de pontos apenas nas corrente de trás, é possível preservar bem a divisão das cores na peça, tornando o padrão crochettato mais reto e nítido. A diferença entre o ponto baixo tradicional e o ponto baixo modificado junto a técnica de tapeçaria em crochê pode ser comparada na figura 36.

Figura 36 - Ponto Baixo versus Ponto Baixo Modificado.

## Ponto Baixo versus Ponto Baixo Modificado:



A estrutura do Ponto Baixo normal não consegue separar os blocos de cores direito, isso se dá pelo mencionado formato em “V” que o ponto acaba gerando.



Já a estrutura do Ponto Baixo Modificado não forma os “V”s abertos do ponto citado acima, pois ele possui uma estrutura mais fechada que ajuda a preservar a diferenciação entre os pontos de cores diferentes.

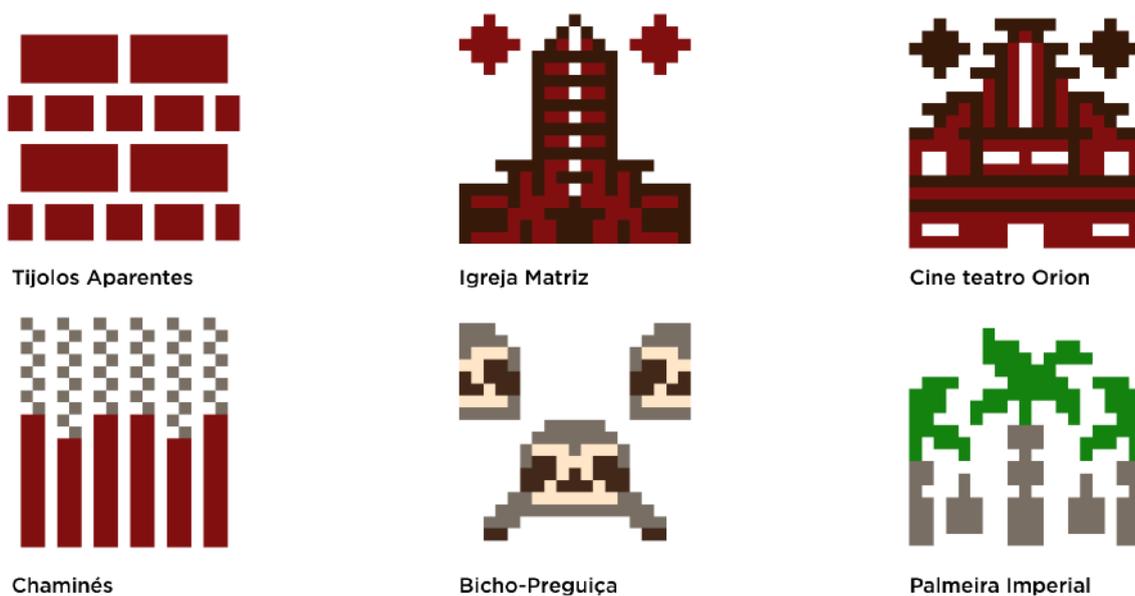
Fonte: Elaborada pelo autor, 2025.

Dessa maneira os módulos foram repensados e reestruturados para atender melhor a tabela de requisitos. Os módulos alterados foram: Tijolos, que antes eram vazados e foram preenchidos; Igreja Matriz e Cine teatro Orion, que antes eram vazados e foram preenchidos e melhorados para uma maior fidelidade em suas fachadas; Bicho-Preguiça, que recebeu um redesenho mais fiel e deixou de ser apenas as manchas faciais; e por fim a Palmeira Imperial, que recebeu o preenchimento de seu tronco. O único módulo que não recebeu um novo refinamento foi o das Chaminés, pois sua forma já estava bem resolvida e dentro dos parâmetros esperados. Concluindo, o refinamento dos módulos gerou

como resultado módulos mais atraentes visualmente e com uma estrutura mais apta para a aplicação no crochê. O refinamento pode ser conferido na Figura 37.

Figura 37 - Refinamento final dos Módulos.

## Refinamento final dos Módulos:



Fonte: Elaborada pelo autor, 2025.

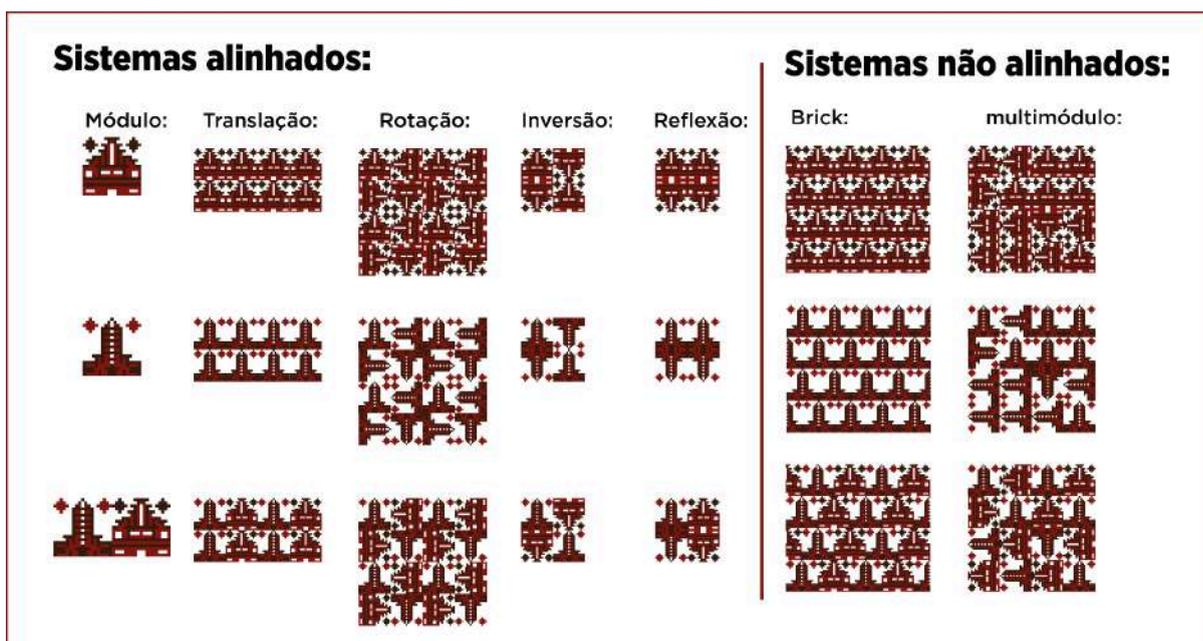
Após o refinamento final dos 6 módulos, também foram atualizados os seus padrões de repetição que podem ser conferidos nas Figuras: 38, 39, 40, 41 e 42. A Tabela 3 apresenta qual sistema de repetição pode funcionar melhor para cada módulo.

Tabela 3 - Sugestão de aplicação de padrões para cada módulo.

Módulo:	Padrão 1:	Padrão 2:	Padrão 3:	Padrão 4:
Tijolos	Translação	Rotação	<i>Brick</i>	
Igreja Matriz	Translação	Rotação	Inversão	Reflexão
Cine teatro Orion	Translação	Rotação	Inversão	Reflexão

Chaminés	Translação	Rotação	Inversão	Reflexão
Bicho-Preguiça	Translação	Reflexão	<i>Brick</i>	
Palmeira Imperial	Translação	Reflexão	<i>Brick</i>	

Figura 38 - Teste de padrões de repetição - Módulos: Igreja Matriz e Cine Teatro Orion.



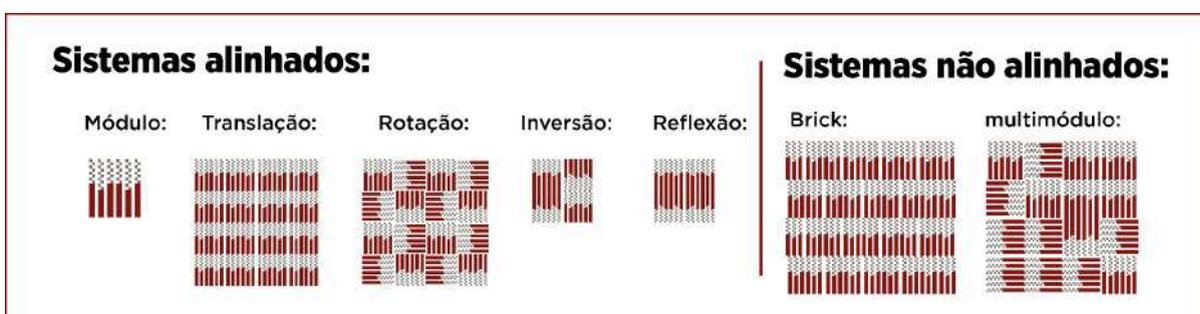
Fonte: Elaborada pelo autor, 2025.

Figura 39 - Teste de padrões de repetição - Módulo dos Tijolos.



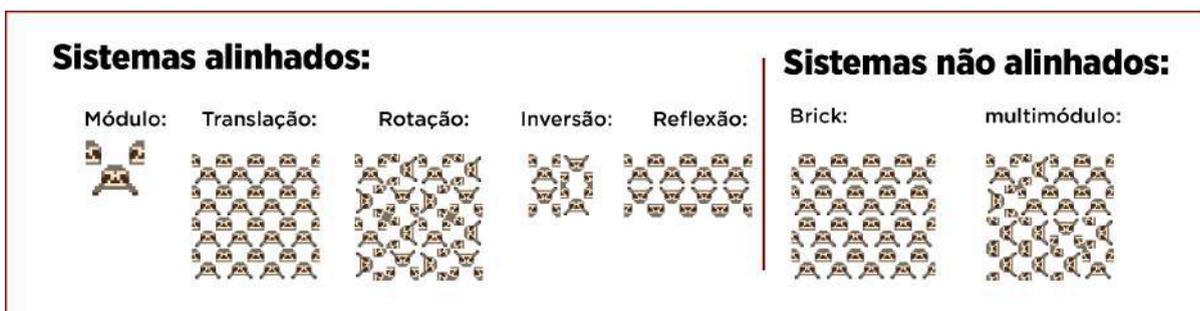
Fonte: Elaborada pelo autor, 2025.

Figura 40 - Teste de padrões de repetição - Módulo das Chaminés.



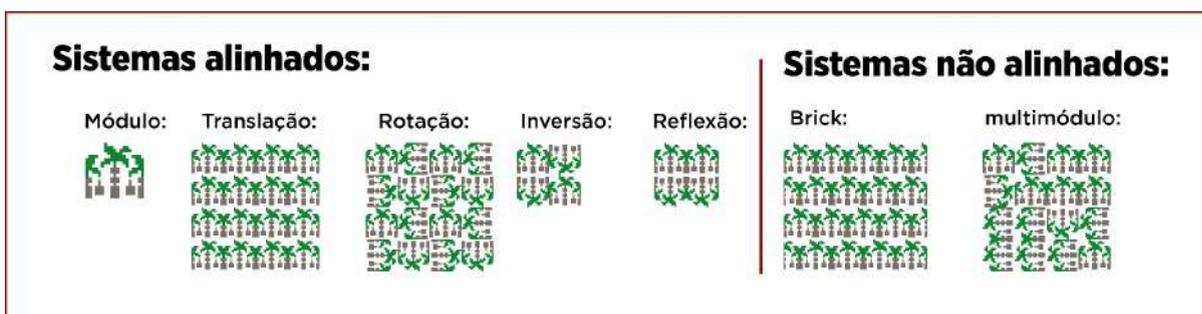
Fonte: Elaborada pelo autor, 2025.

Figura 41 - Teste de padrões de repetição - Módulo do Bicho-Preguiça.



Fonte: Elaborada pelo autor, 2025.

Figura 42 - Teste de padrões de repetição - Módulo da Palmeira Imperial.



Fonte: Elaborada pelo autor, 2025.

Como teste final para os módulos e padrões de repetição foi criada uma receita para o desenvolvimento de uma tapeçaria em crochê, que possui as dimensões de 106 pontos de altura por 63 pontos de largura. Por ser uma peça grande em crochê, foram utilizados símbolos comuns (corações, triângulos, quadrados e etc...) para marcar cada cor, tornando mais intuitiva a leitura da receita durante o processo de execução, a receita pode ser conferida na Figura 43.

Figura 43 - Receita - Tapeçaria em Crochê.



Fonte: Elaborada pelo autor, 2025.

A peça em crochê desenvolvida contém todos os módulos da coleção, ambos aplicados no sistema de repetição alinhado “translação”. A ideia de aplicação da coleção inteira de módulos em uma peça única era observar o quão bem as escolhas finais definidas trabalham juntas, os pontos observados foram: funcionalidade do tipo de ponto final definido, a coerência visual entre os diferentes módulos aplicados juntos e a harmonia entre as seis cores escolhidas na paleta. A tapeçaria em crochê desenvolvida pode ser notada na Figura 44.

Figura 44 - Peça em crochê - Tapeçaria da coleção de módulos em Translação.



Fonte: Autor, 2025.

Figura 45 - Peça em crochê - Bolsa com aplicação do módulo Palmeira Imperial em Translação.



Fonte: Elaborada pelo autor, 2025.

### 5.2.5 Construção do Guia de crochê

O guia atuará como uma ferramenta prática e didática, tendo como função auxiliar principalmente pessoas que já possuem noções básicas em crochê, mas que estão tendo o primeiro contato com essa técnica onde se trabalha com fio conduzido (técnica onde se trabalha vários fios simultaneamente de cores distintas). Muitas informações importantes estarão presentes no guia, incluindo receitas para aplicação dos módulos em crochê, apresentação de *rappports* e tutoriais detalhados sobre técnicas importantes, como o ponto baixo modificado e a troca de cor do fio. Pensando nas exigências nas quais o guia deve atender foi gerada uma tabela de requisitos e parâmetros para traçar de forma organizada essas demandas.

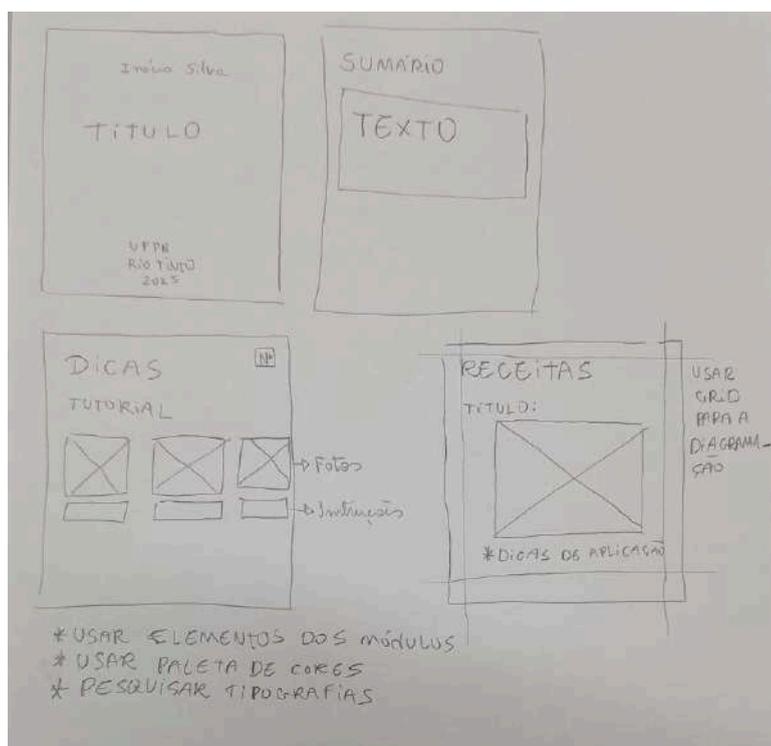
Tabela 4 - Requisitos e parâmetros - Guia

CATEGORIA DO REQUISITO	REQUISITOS	PARÂMETROS	PRIORIDADE
Estrutural	Tornar sua leitura simples	Utilizar de tipografias, diagramação e contraste que possibilitem uma boa legibilidade das informações	Obrigatória
Estético	Manter identidade visual condizente com os módulos	Utilizar da identidade visual dos módulos para ilustrar, colorir e compor o guia.	Obrigatório
Acessibilidade	Ser de fácil acesso para as pessoas	Utilizar de sites ou locais físicos para intermediar a interação do guia com o público	desejado

Após analisar o requisito sobre distribuição do guia, chegou-se à conclusão de que exemplares físicos iriam enfrentar muitas barreiras antes que pudessem chegar ao público, isso se dá em decorrência dos poucos espaços físicos e públicos na cidade de Rio Tinto onde eles poderiam ser acessados. Tendo em vista esse ponto, foi decidido que seria mais vantajoso projetar o guia para *Portable Document Format* (PDF), democratizando o acesso ao conteúdo e facilitando sua viralização online. Outra definição importante foi o software de projeção do guia, e o escolhido foi o Adobe Illustrator, o mesmo software também foi escolhido para a elaboração das receitas dos módulos.

Inicialmente foi feito um esboço para o layout do guia, possibilitando uma análise e pré-visualização das páginas para se pensar onde cada informação se encaixaria melhor, além da definição de uma ordem de paginação, como uma espécie de roteiro a ser seguido. Os esboços podem ser visualizados na figura 46 e a ordem que o guia seguirá está descrito na tabela 5.

Figura 46 - Esboços Layout do Guia.

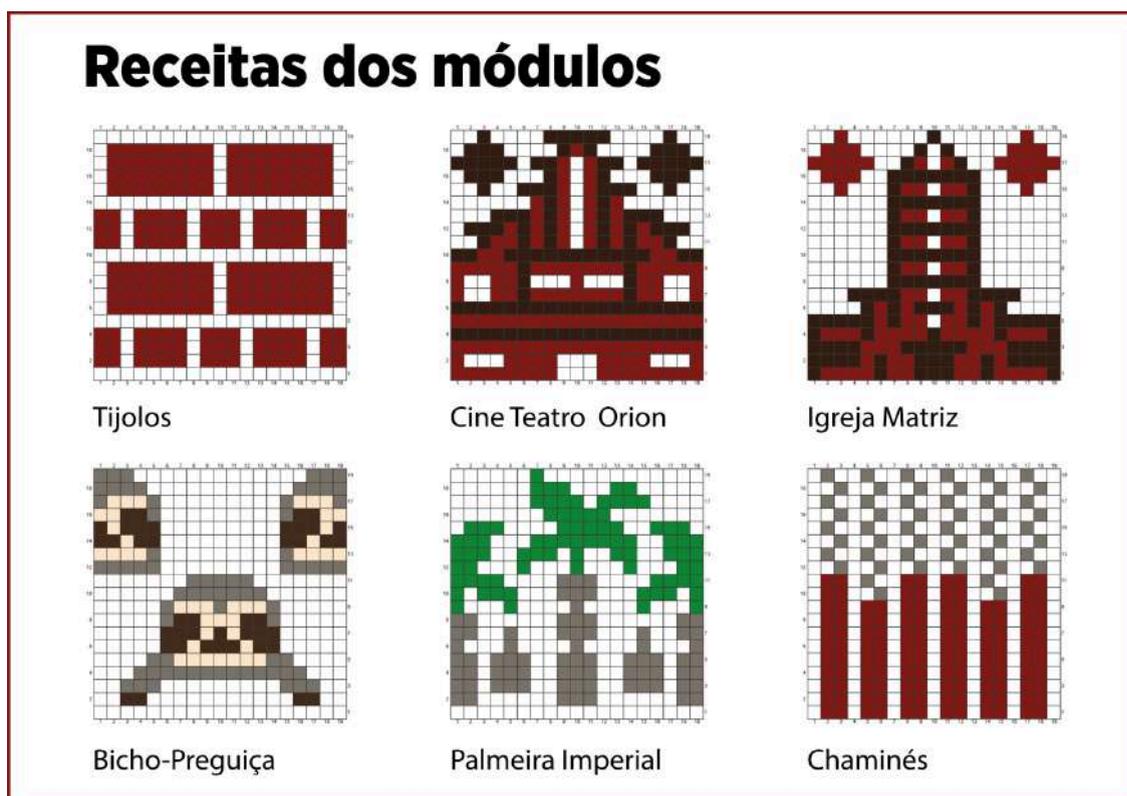


Fonte: Elaborada pelo autor, 2025.

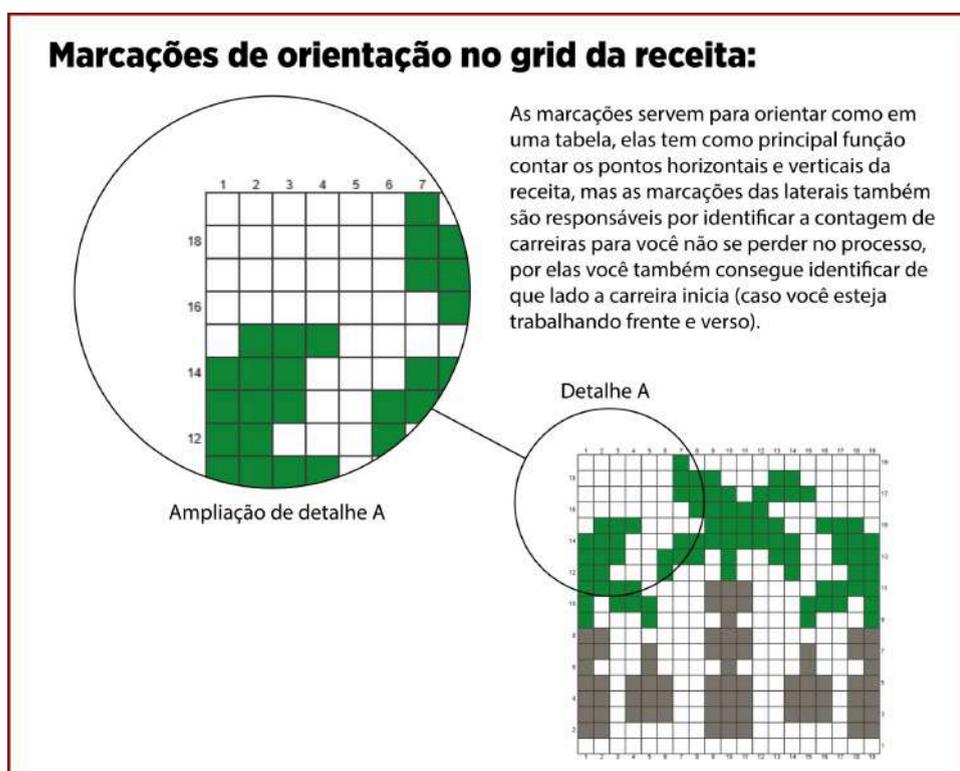
Tabela 5 - Roteiro do guia.

Sessões do guia	Fala sobre
Capa	Título, autor e outras informações pertinentes.
Sumário	Título e página de cada parte.
Apresentação	Informações sobre a origem do trabalho e do guia.
Dicas	Tutoriais de crochê para se usar nas receitas.
Receitas dos módulos	<i>Grids</i> gráficos de cada um dos módulos.
Padrões de repetição	Sugestão de <i>rappports</i> .

Como já foi mencionado anteriormente as receitas foram criadas no software Adobe Illustrator, como mostrado na figura 47, onde cada um dos módulos foi enquadrado em um *grid*, cada um dos *grids* ficou com as dimensões de 19x19, onde cada pixel se refere a um ponto. Também foram adicionadas as marcações de orientação nas duas laterais do *grid* para compor a receita, elas servem para contar os pontos e as carreiras e orientar para que a pessoa que está executando a receita não se perca, como mostra na figura 48.

Figura 47 - *Grids* de receitas dos módulos.

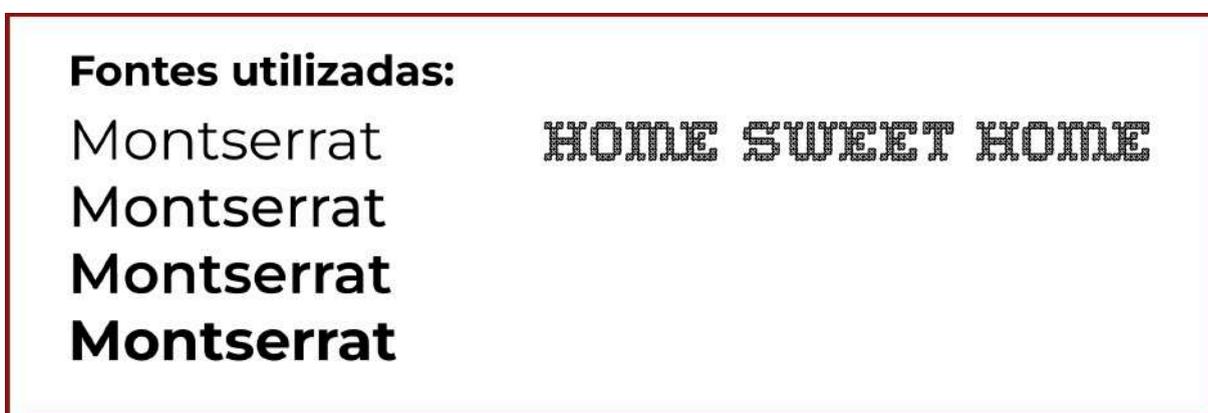
Fonte: Elaborada pelo autor, 2025.

Figura 48 - Marcações de orientação no *grid* da receita.

Fonte: Elaborada pelo autor, 2025.

Para as tipografias utilizadas no guia foram escolhidas duas, a primeira foi a família “Montserrat” e a segunda a “Home Sweet Home”. A Montserrat foi usada para o corpo dos textos, pois ela possui uma boa legibilidade e variações de tamanhos, já a Home Sweet Home foi utilizada apenas para os títulos que precisavam ser destacados, essa fonte foi escolhida também pois ela remete a pontos e artesanato. Ambas as fontes são livres para uso comercial, e seus exemplos podem ser visualizados na Figura 49.

Figura 49 - Fontes utilizadas.



Fonte: Elaborada pelo autor, 2025.

Além das tipografias também foram utilizados elementos visuais dos módulos e cores da paleta para decorar a capa e algumas páginas do guia, pois é importante trazer a identidade visual do projeto em todos os seus produtos, tornando ele visualmente mais agradável e dentro da temática do crochê e artesanato. O título foi definido como “Rio Tinto em pontos - um guia em crochê”, para que quando lido as pessoas consigam associar minimamente do que se trata o guia. As principais páginas do guia podem ser encontradas na Figura 50, e o guia completo no Apêndice A deste trabalho.

Figura 50 - Principais páginas do Guia.



Fonte: Elaborada pelo autor, 2025.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O principal objetivo deste projeto foi fomentar a repercussão da cultura local e ampliar a visão positiva sobre a cidade e seu território por meio da criação de um projeto de Design de superfície para crochê a partir de elementos visuais identificados na cidade-fábrica de Rio Tinto, a oportunidade encontrada foi explorada de forma exitosa e teve seu

desenvolvimento do projeto e escrita do material textual concluído dentro do prazo estipulado.

Pode-se concluir que, o projeto conseguiu atingir todos os seus objetivos, uma vez que atendeu aos objetivos gerais e específicos. Os objetivos específicos foram atendidos da seguinte maneira: Pesquisar e registrar materiais teóricos e visuais sobre a cidade-fábrica de Rio Tinto: objetivo concluído por meio das pesquisas feitas com livros e fotografias da cidade-fábrica; Levantar e analisar dados coletados com o público sobre a cidade-fábrica: conclusão por meio da aplicação do formulário com o público; Desenvolver módulos a partir dos elementos selecionados: a conclusão desse objetivo se deu na criação dos 6 módulos apresentados no trabalho; Criar padrões de repetição com módulos desenvolvidos: foi possível ao decorrer do projeto elaborar diversos exemplos de padrões de repetição com os módulos desenvolvidos; Testar diferentes aplicações dos padrões na superfície do crochê: como último teste foram criados superfície-objetos em crochê, como a tapeçaria que reúne os 6 módulos nos padrões de translação e uma bolsa simples com o padrão de translação da Palmeira Imperial; Criar um guia que auxilie na aplicação dos padrões no crochê: por fim o último objetivo foi solucionado com a elaboração do guia “Rio Tinto em pontos - um guia em crochê”.

Este trabalho de conclusão de curso foi pensado como um projeto que utilizaria do Design para trazer retorno a população, e durante a elaboração dele ficou evidente o quão ricas e vastas são as oportunidades para trabalhar em cidades interioranas, como é o caso da atípica cidade-fábrica de Rio Tinto, pois as problemáticas existem em todos os locais e cidades, e cabe ao designer utilizar de seu conhecimento adquirido em sua formação profissional para identificar e propor soluções criativas para esses problemas. Por fim, o projeto trouxe como resultados sete produtos finais, sendo eles: seis módulos referentes a símbolos icônicos identificados na cidade-fábrica de Rio Tinto, e um guia que

auxilia na aplicação dos módulos e padrões em crochê. O projeto se provou relevante a partir de seus testes e resultados tendo como principal ponto a se considerar o seu rico potencial em viabilizar a produção de artefatos em crochê com valor agregado pelo Design de Superfície, contribuindo diretamente com a valorização do território, trazendo benefícios para os locais.

## REFERÊNCIAS

COMPANHIA DE TECIDOS DE RIO TINTO. Paraíba Criativa, 2020. Disponível em: <https://paraibacriativa.com.br/artista/63930/>. Acesso em: 15 de Nov. de 2024.

DADOS DO MUNICÍPIO. Prefeitura de Rio Tinto, 2024. Disponível em: <https://www.riotinto.pb.gov.br/omunicipio.php>. Acesso em: 15 de Nov. de 2024.

FEITOSA, A. P. Composição visual no design de superfície: diretrizes para configuração de padronagens contínuas bidimensionais. Recife, 2019.

KRUCKEN, L. Design e território : valorização de identidades e produtos locais. São Paulo : Studio Nobel, 2009.

LEHMKUHL, L.; SILVA, J. L. B. A cidade-fábrica de Rio Tinto na pesquisa em design. In: Anais do 12o Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2016, Belo Horizonte. Blucher Design Proceedings. São Paulo: Editora Blucher, 2016. p. 437.

LMT#81: FÁBRICA DE TECIDOS RIO TINTO, RIO TINTO (PB) – ELTERN CAMPINA VALE. LEHMT, 2020. Disponível em:

<https://lehmt.org/lmt81-fabrica-de-tecidos-rio-tinto-rio-tinto-pb-elfern-campina-vale/>. Acesso em: 15 de Nov. de 2024.

LOPES, J. S. L. A tecelagem dos conflitos de classe na cidade das chaminés. 1. ed. São Paulo: UnB, 1988. p. 623.

MENEZES, M. S.; SILVA, M. L. F. Design de superfícies : da teoria à práxis. 1.ed. Bauru, SP: Canal 6, 2023.

RUBIM, R. Desenhando a superfície. São Paulo: Rosari, 2004.

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. Design de Superfície. Rio Grande do Sul: Editora da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2008.

VASCONCELOS, O. Experiências de ensino remoto em Design de Superfície: atividades para o engajamento no ambiente virtual. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 14. 2022, Rio de Janeiro. Artigo, Rio de Janeiro: 2022. p. 1 – 27.

APÊNDICE A - GUIA RIO TINTO EM PONTOS - UM GUIA EM CROCHÊ.



Inácio Silva

RIO TINTO  
EM PONTOS

UM GUIA EM CROCHÊ



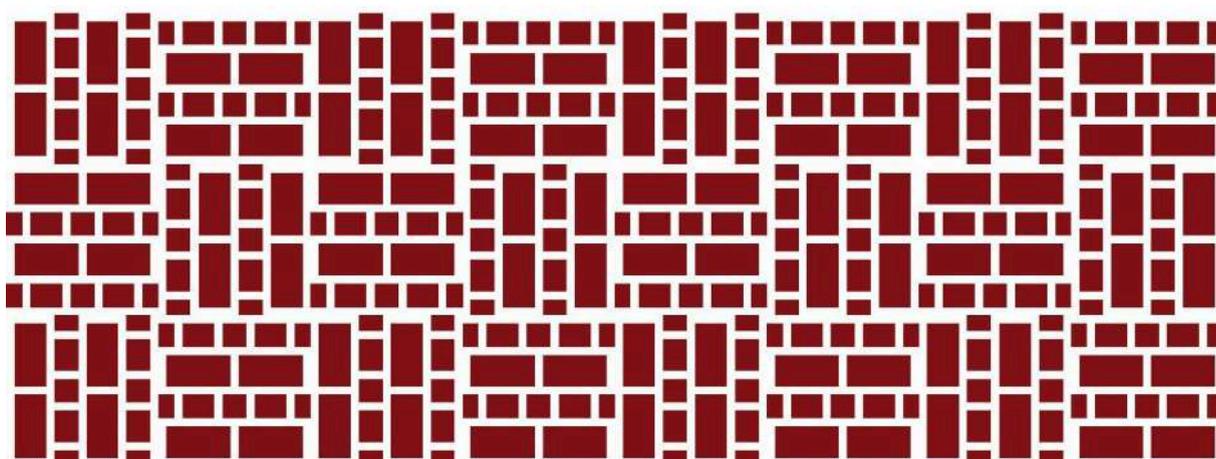
Universidade Federal da Paraíba

Rio Tinto - PB  
2025



# sumário

1 Apresentação	2
2 Dicas	3
2.1 Pontos	6
2.2 Troca de cor dos fios	6
3 Receitas	7
3.1 Igreja Matriz Santa Rita de Cássia	8
3.2 Cine Teatro Orion	9
3.3 Tijolos	10
3.4 Bicho-Preguiça	11
3.5 Palmeira Imperial	12
3.6 Chaminés	13
4 Padrões de repetição	14



# APRESENTAÇÃO

2

Este Guia foi desenvolvido no Trabalho de conclusão de curso denominado “DESIGN DE SUPERFÍCIE PARA CROCHÊ: UM GUIA DE PADRONAGENS INSPIRADO NA CIDADE-FÁBRICA DE RIO TINTO” pelo discente graduando do curso de Design Inácio silva, sob orientação do prof. Dr. Othon Vasconcelos.

Este guia tem como função viralizar o trabalho desenvolvido e orientar as pessoas interessadas, expondo dicas, receitas e técnicas em crochê, além de sugestões sobre como pode ser feita uma boa aplicação das padronagens desenvolvidas nas superfícies, o guia tem como foco o artesanato em crochê, mas pode ter o seu conteúdo adaptado para outras técnicas, como por exemplo: ponto cruz e Tricô.

O guia conta com 6 módulos inspirados em símbolos icônicos da cidade de Rio Tinto-PB, sendo eles: A igreja **Matriz Santa Rita de Cássia**, o **Cine Teatro Orion**, os predominantes **Tijolos Aparentes**, o **Bicho-Preguiça** presente na praça João Pessoa, as marcantes **Palmeiras Imperiais** do início da cidade e as **Chaminés** da antiga Companhia de Tecidos Rio Tinto. Além dos módulos o guia também propõe sistemas de repetição para se obter diferentes padrões de repetição com base em cada um



# DICAS

3

## 1. Pontos no Crochê

Cada peça em crochê pode ser criada a partir de uma infinidade de pontos, porém sempre vai existir um ponto mais adequado em relação a outros para ser aplicado em um projeto, é importante ter isso sempre em mente para que seus projetos em crochê consigam atender as expectativas finais, seja por boa aparência ou acabamento.

### 1.1 Ponto Baixo Modificado

De acordo com os estudos e testes feitos, foi entendido que o melhor ponto para ser usado na construção dos módulos e padrões presentes neste guia é o “ponto baixo modificado”. A peculiaridade desse ponto em relação ao ponto baixo tradicional se dá no acabamento quando trabalhamos com trocas de fios, o resultado acaba sendo superior esteticamente, pois com ele conseguimos desenhos mais retos e menos confusos quando aplicado o padrão no crochê.



## 1.2 Como fazer o Ponto Baixo Modificado

4

A execução do ponto baixo modificado é semelhante ao ponto baixo tradicional, a diferença está apenas na posição das laçadas. Para fazer o ponto baixo modificado primeiro você vai inserir a agulha nos elos base normalmente e vai laçar o fio pegando ele por baixo, agora com dois elos na agulha você vai pegar o fio por cima e fechar o seu ponto baixo, e pronto você fez um ponto baixo modificado!

Para entender melhor o processo confira o tutorial abaixo:

### Passo 1



Primeiro insira a agulha nas correntinhas base e pegue o fio por baixo.

### Passo 2



Você vai ficar com dois elos na agulha.

### Passo 3



Agora para fechar o ponto baixo modificado pegue o fio por cima.

### Ponto Concluído



**\*Dica:** você pode trabalhar esse ponto pegando apenas na corrente de trás do ponto base para obter um resultado ainda melhor nos seus desenhos formados.

## 2. Troca de fios

5

É comum trocar várias vezes os fios por outros de outras cores quando estamos formando um determinado desenho no crochê, para fazer isso é muito simples, basta que você largue o fio antigo e insira o novo fio de cor diferente antes de fechar o último ponto da cor que você já estava trabalhando.

Por exemplo: Digamos que você vai trabalhar em uma receita que usa duas cores, **cor A** e **cor B**. De início a receita pede três pontos baixos na **cor A**, e depois três pontos baixos na **cor B**. Você inicia os pontos e chega no último ponto **cor A**, antes de fechar o ponto (quando você estiver com duas laçadas na agulha) você deve largar o fio **cor A** e inserir o fio **cor B** na agulha, puxe o fio e feche o terceiro ponto de **cor A** com o fio **cor B**, dessa maneira você já pode iniciar os novos pontos de **cor B**, pois a nova cor já está inserida no seu trabalho.

Para entender melhor o processo confira o tutorial abaixo:

### Passo 1



Antes de fechar o último ponto de **Cor A** largue o fio e o segure atrás.

### Passo 2

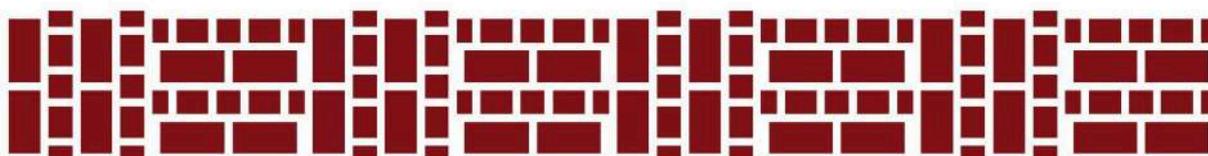


Insira a nova cor por dentro dos elos fechando o último ponto de **Cor A** com **Cor B**.

### Passo 3



Agora é só seguir fazendo os pontos normalmente com a nova cor.

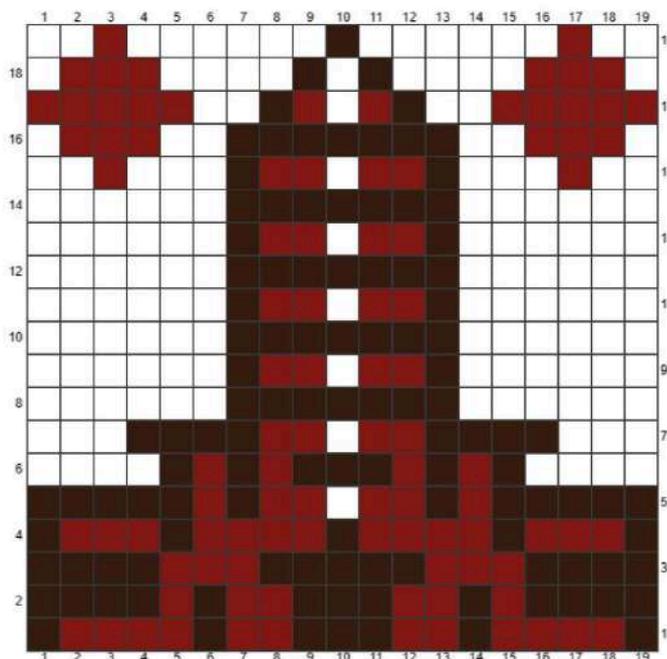


# RECEITAS

6

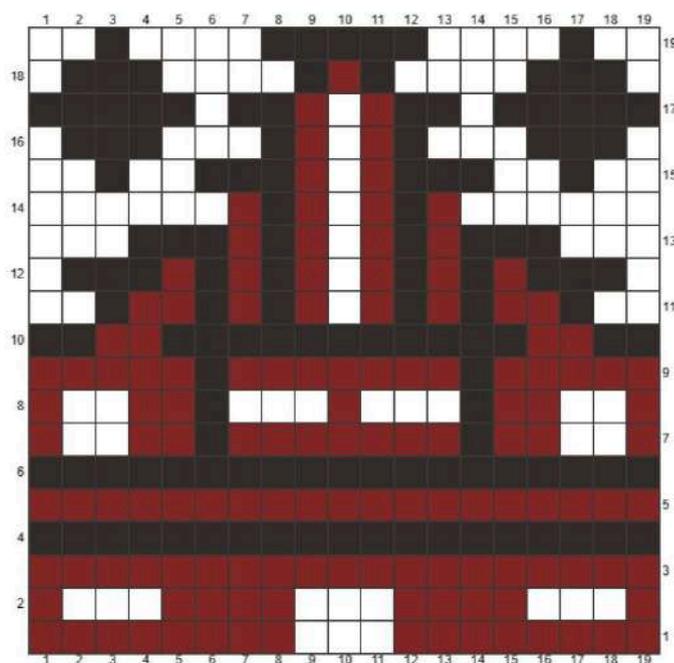
As receitas são uma espécie de grid (malha quadriculada), e servem para orientar a execução dos desenhos no crochê. Note que cada um dos quadrados representa um ponto, os quadrados também indicam a cor que cada um dos pontos deve ser naquela carreira do trabalho, porém sinta-se livre para modificar a cor de fundo representada pelo branco. A receita deve ser iniciada normalmente de acordo com as indicações marcadas nas laterais do grid.

## Igreja Matriz Santa Rita de Cássia



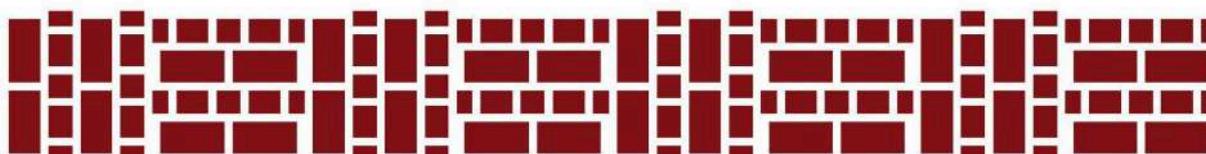
# Cine Teatro Orion

7



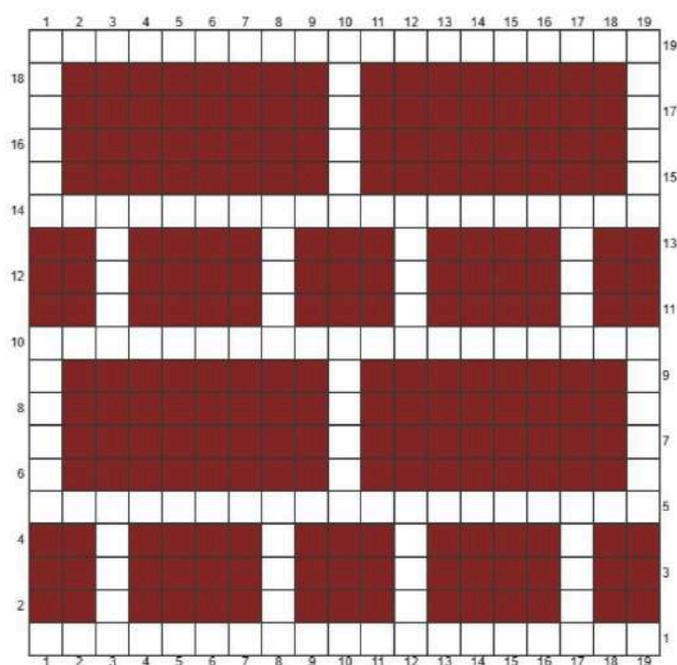
\*Recomendações: Ponto baixo modificado.

Tente combinar esse módulo com o da Igreja para gerar outros padrões de repetição.

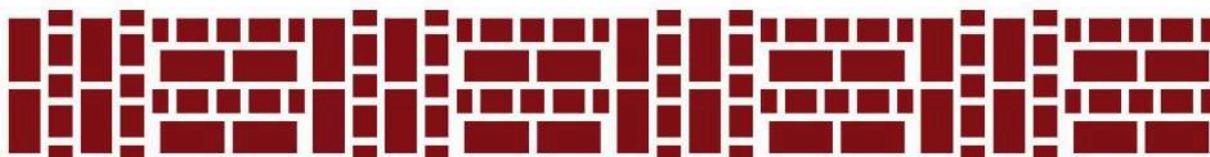


# Tijolos Aparentes

8

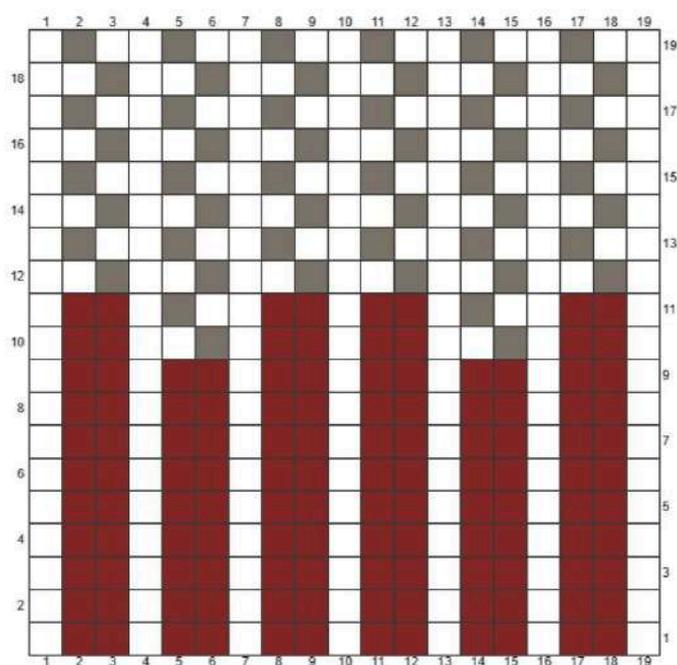


\*Recomendações: Ponto baixo modificado.



# Chaminés

9

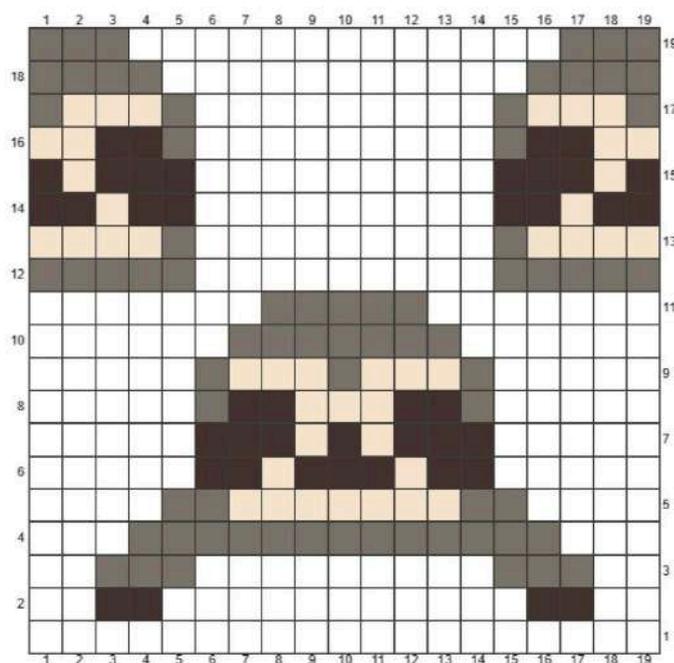


\*Recomendações: Ponto baixo modificado.

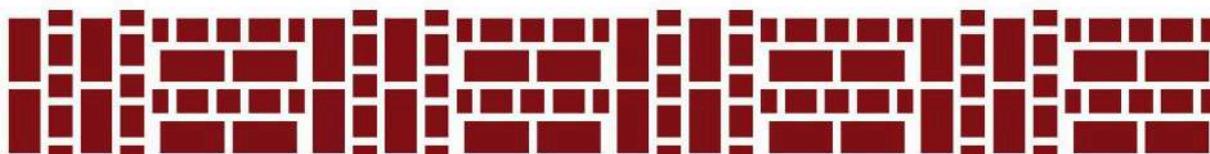


# Bicho-Preguiça

10

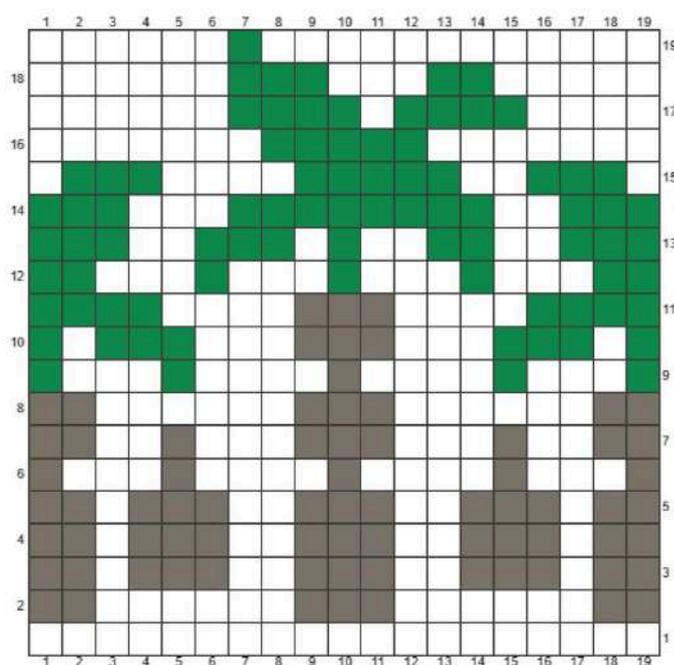


\*Recomendações: Ponto baixo modificado.

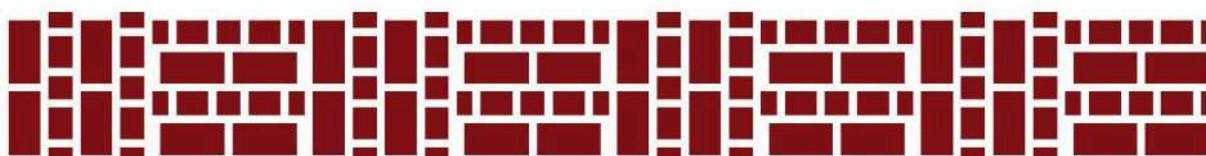


# Palmeira Imperial

11



\*Recomendações: Ponto baixo modificado.

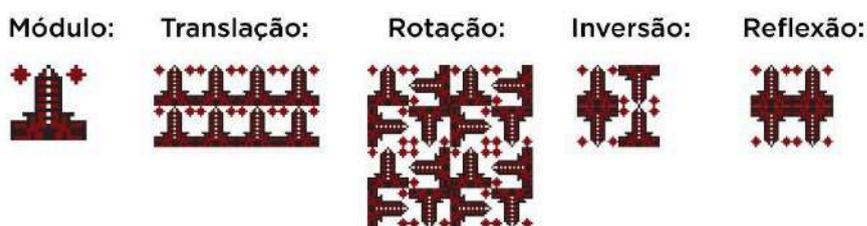


# Padrões

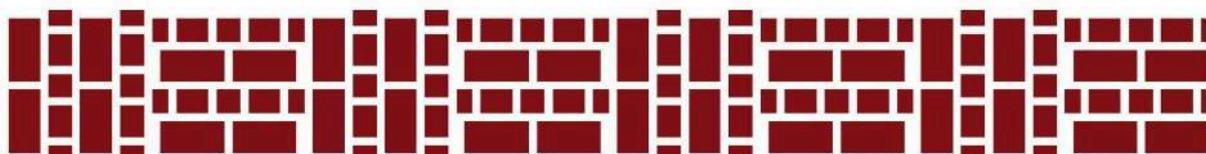
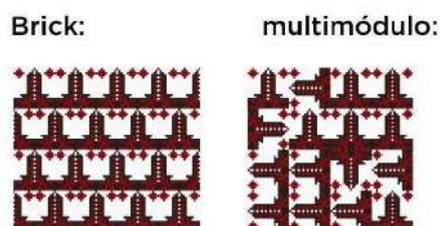
Essa sessão mostra exemplos de repetição dos módulos para gerar diferentes padrões no crochê. Note que para aplicá-los basta inverter o módulo de acordo com o padrão de repetição desejado.

## Igreja Matriz Santa Rita de Cássia

Sistema de repetição alinhado:



Sistema de repetição não alinhado:



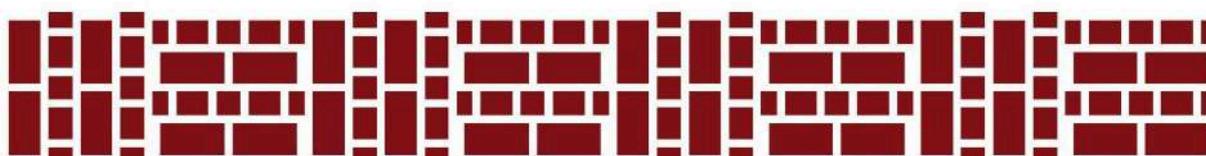
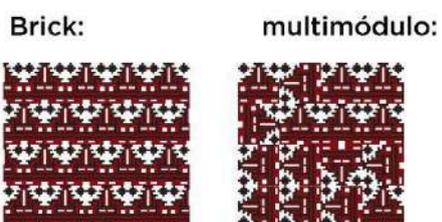
# Cine Teatro Orion

13

Sistema de repetição alinhado:



Sistema de repetição não alinhado:



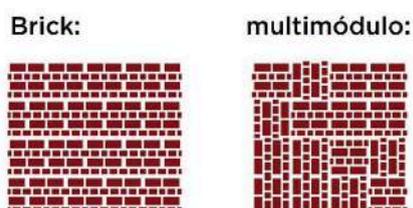
# Tijolos Aparentes

14

Sistema de repetição alinhado:



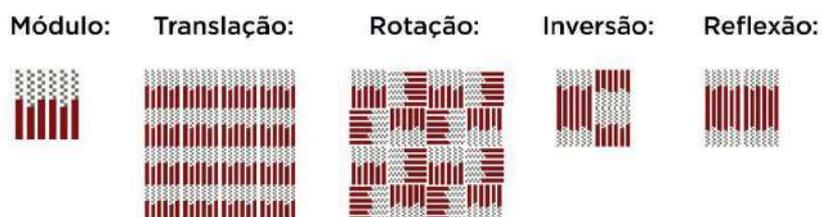
Sistema de repetição não alinhado:



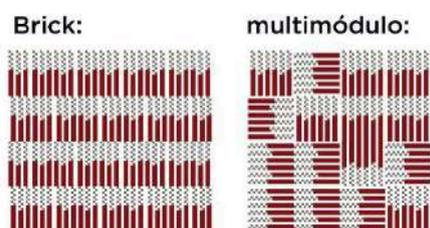
# Chaminés

15

## Sistema de repetição alinhado:



## Sistema de repetição não alinhado:



# Bicho-Preguiça

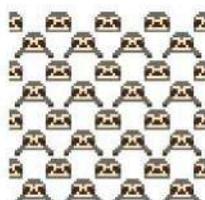
16

Sistema de repetição alinhado:

Módulo:



Translação:



Rotação:



Inversão:



Reflexão:



Sistema de repetição não alinhado:

Brick:



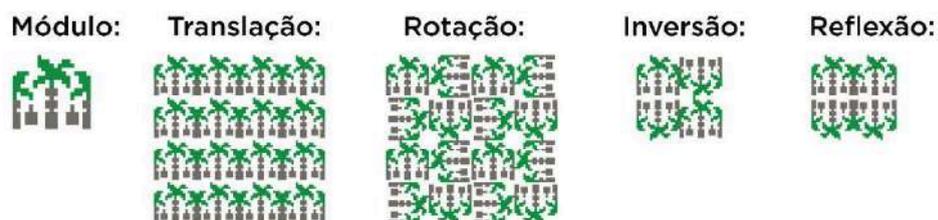
multimódulo:



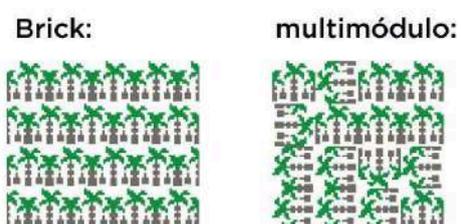
# Palmeira Imperial

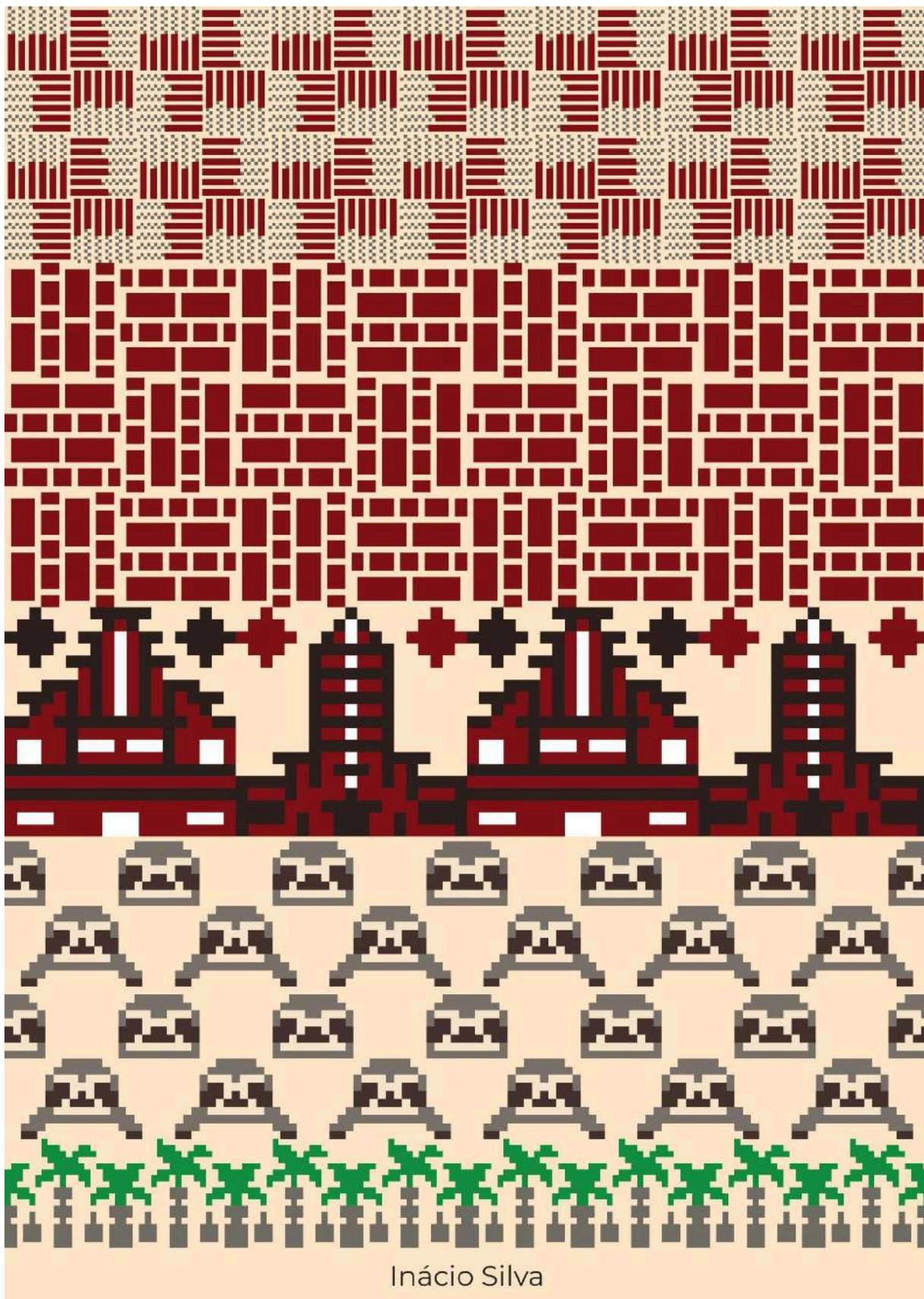
17

Sistema de repetição alinhado:



Sistema de repetição não alinhado:





Inácio Silva