

# **A INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA E O DESIGN DE ESTAMPAS: SUBJETIVIDADE E ESTÉTICA NA CRIAÇÃO AUTORAL**

**Josenilde Silva Souza<sup>1</sup>**  
**Raquel Guedes de Lucena Costa<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Doutora e Mestre em Comunicação e Semiótica na PUC-SP. Professora da Graduação e Pós-Graduação do Centro Universitário Belas Artes de São Paulo.

<sup>2</sup>Pós-Graduada em Mercado de Moda e Consumo do Centro Universitário Belas Artes de São Paulo.

## {RESUMO}

Este estudo investiga os impactos e os limites da inteligência artificial (IA) generativa no design de estampa autoral, analisando a fricção entre a automação algorítmica e o ofício humano na moda contemporânea. O objetivo geral é compreender as transformações estéticas decorrentes do uso da IA na criação de estampas, mapeando os reflexos de tendências e contratendências presentes no setor. Metodologicamente, a pesquisa caracteriza-se como uma análise comparativa e qualitativa fundamentada na semiótica peirceana, além dos conceitos de composição visual e leis da Gestalt. O corpus do trabalho estrutura-se a partir da seleção e análise de duas estampas autorais das marcas FARM Rio e Alémais, que servirão de base para a elaboração de *briefings* descritivos. Esses *briefings* serão transformados em *prompts* para guiar a geração de imagens em duas ferramentas distintas de IA generativa. Por fim, realizar-se-á uma análise comparativa entre as produções humanas e algorítmicas, avaliando a preservação ou a perda de complexidade semântica e de originalidade.

**Palavras-chave:** *design* de superfície; inteligência artificial generativa; moda autoral; estampa; tendências.

## {ABSTRACT}

This study investigates the impacts and limitations of generative artificial intelligence (AI) on original print design, analyzing the tension between algorithmic automation and human craftsmanship in contemporary fashion. The overarching goal is to understand the aesthetic transformations resulting from the use of AI in print creation, mapping the trends and counter-trends present in the sector. Methodologically, the research is a comparative, qualitative analysis grounded in Peircean semiotics, as well as concepts of visual composition and Gestalt principles. The study's corpus is structured around the selection and analysis of two original prints from the brands FARM Rio and Alémais, which serve as the basis for developing descriptive briefs. These briefs will be converted into prompts to guide image generation using two distinct generative AI tools. Finally, a comparative analysis of the human- and algorithm-generated outputs will be conducted to evaluate the preservation or loss of semantic complexity and originality.

**Keywords:** surface design; generative artificial intelligence; signature fashion; textile printing; trends.

## {INTRODUÇÃO}

A indústria da moda estabeleceu-se como um dos principais campos afetados pela ascensão da inteligência artificial (IA) generativa. Essa lógica matemática passou a integrar diferentes etapas da cadeia, atuando na modelagem preditiva de tendências, na concepção de croquis e na elaboração de padronagens e campanhas publicitárias. Diante de tamanha aceleração tecnológica, emergem movimentos de resistência focados no resgate de processos manuais, tendo na proposta do *IArt-à-Porter* (Gago, 2025) e na corrente "Moda Anti-IA e o Renascimento do Real" (WGSN, 2026) os principais expoentes dessa dinâmica.

Enquanto o mercado global de tecnologia aplicada ao vestuário atingiu o patamar de US\$ 1,75 bilhão em 2025 — com projeção de crescimento de 39,8% até 2030 (AI in Fashion Market Report 2026)<sup>1</sup> —, a *Worth Global Style Network* (WGSN) identifica uma contratendência fundamentada na rejeição do uso de aparatos digitais na moda. Esse cenário joga luz sobre a dicotomia entre o artesanato e o vestuário projetado por matrizes estatísticas, comumente associado a uma homogeneização estética e à eliminação das imperfeições inerentes ao erro e ao fazer humano.

No panorama bibliográfico atual, nota-se uma inclinação em abordar a IA sob um viés predominantemente utilitário e positivo no *design* de superfície. Embora tais tecnologias expandem o repertório de experimentação visual e confirmam velocidade aos fluxos produtivos, elas também tensionam os debates acerca dos limites da autoria, da originalidade e do esvaziamento da identidade gráfica. Todavia, novas provocações precisam ser inseridas no debate: se modelos generativos operam de forma autônoma na síntese de imagens têxteis, os resultados obtidos configuram, de fato, uma produção autoral? Se o produto final da repetição estatística resulta em linguagens visuais pasteurizadas, o algoritmo estaria criando algo genuinamente inédito ou apenas articulando um rearranjo probabilístico de dados preexistentes? Ou, sob outra perspectiva, a inteligência artificial estaria apenas acelerando uma dinâmica de reprodução em massa e saturação estética historicamente consolidada pela própria indústria da moda?

Buscando aprofundar esses questionamentos, este artigo delimita seu escopo na análise comparativa da sintaxe visual e dos aspectos semióticos de estampas geradas por dois diferentes modelos de IA generativa, confrontando-as com criações desenvolvidas por *designers* de superfície de duas marcas de projeção global: a carioca FARM Rio e a australiana Alémais. Delineia-se, assim, o seguinte problema de pesquisa: no processo de criação de estampas, a inteligência artificial atua como ferramenta de ampliação criativa capaz de preservar elementos autorais e características do traço humano e sua subjetividade, ou tende a reposicionar o *designer* como curador de padrões algorítmicos, acelerando o processo de padronização estética?

Para responder a essa questão, o objetivo geral consiste em compreender as transformações estéticas e autorais do *design* de superfície decorrentes do uso da IA generativa no processo de criação de estampas, bem como seus reflexos nas tendências e contratendências da moda. Especificamente, busca-se: (a) realizar uma análise comparativa, por meio da semiótica, da composição visual e da Gestalt, entre duas estampas autorais e quatro estampas geradas pelos modelos ChatGPT e Patterned AI (através das duas estampas autorais enquanto modelos); (b) identificar convergências e divergências estéticas entre o *design* autoral e as imagens produzidas por IA; e (c) investigar como a relação entre o artesanal e o algorítmico atravessa as discussões contemporâneas sobre autoria e originalidade.

<sup>1</sup> The Business Research Company: AI in Fashion Market Report 2026.

Por fim, o presente artigo está organizado da seguinte forma: primeiramente, apresenta-se a fundamentação teórica, que revisita os conceitos de *design* de superfície, semiótica peirceana e sintaxe da linguagem visual, articulando-os ao conceito e ao panorama de expansão da inteligência artificial generativa na moda. Em seguida, a seção metodológica detalha os critérios de seleção do corpus e as etapas de elaboração dos *prompts*. Posteriormente, os resultados e discussões confrontam as análises dos resultados de produções humanas e algorítmicas à luz das tendências e contratendências de mercado. Por derradeiro, as considerações finais elencam alguns indícios levantados através do estudo, apontando limitações e caminhos para pesquisas futuras ou para a extensão desta.

## 1. Revisão de Literatura

*Design de Superfície é uma atividade projetual que atribui características perceptivas expressivas à Superfície dos objetos, concretas ou virtuais, pela configuração de sua aparência, principalmente por meio de texturas visuais, táteis e relevos, com o objetivo de reforçar ou minimizar as interações sensorio-cognitivas, entre o objeto e o sujeito (Schwartz, 2008, p.1 09 apud Seabra, 2019, p. 30)*

Elemento central para a diferenciação de produtos no *design* de moda, o *design* de superfícies destaca-se por suas múltiplas possibilidades técnico-artísticas, mostrando-se cada vez mais fundamental para agregar valor ao produto final. Contudo, no escopo acadêmico, faz-se imperativo traçar clara distinção entre o *design* de superfície e a estamparia propriamente dita. Enquanto o primeiro consiste em uma área voltada à criação de padrões gráficos a partir de um processo essencialmente criativo, conceitual e técnico para o desenvolvimento de motivos, texturas e repetições, o segundo refere-se à aplicação física ou digital desses elementos visuais sobre o suporte têxtil, por meio de variadas técnicas de impressão.

No contexto da moda, esse campo manifesta-se por meio da estampa — elemento que ultrapassa a função decorativa, operando como linguagem visual. Para uma compreensão mais aprofundada desse universo, torna-se necessário analisar as suas principais classificações e categorias temáticas. Para isso, Udale (2008) aponta que os tecidos e padronagens carregam significados que variam conforme os contextos históricos e culturais nos quais estão inseridos, segmentando-se em tipologias de estampas, tais como: (a) florais e folhagens; (b) geométricos, xadrezes, listras e *petitpois*; (c) étnicos e mitológicos; e (d) artísticos, baseados em movimentos, escolas e tendências da história da arte.

Essa categorização reitera que a escolha e a organização de uma estampa não se encerram na plasticidade, constituindo assim, uma decisão de ordem semântica. Nesse sentido, a estampa é, antes de tudo, um sistema de signos capaz de comunicar valores, referências culturais e diferenciais identitários, expressando o posicionamento de uma marca sem recorrer a elementos explícitos de *branding* (Gomes Filho, 2006; Souza, 2019). Para compreender a complexidade desse sistema e viabilizar a análise comparativa entre produções autorais e generativas, recorre-se à semiótica de Charles Peirce (2005), cujo modelo triádico — composto por signo, objeto e interpretante — auxilia na leitura de sistemas visuais.

Segundo Couto e Ponte (2022), essa tríade é expressiva no campo da moda: o vestuário e seus atributos (como cores, modelagens e estampas) assumem o papel de signo; o objeto abrange os conceitos e referenciais culturais que os originaram; enquanto o interpretante consiste no impacto e na construção de sentido gerados no público-alvo. Já Pardie et al. (2023) afunilam essa perspectiva para o *design* de superfície. Os autores reiteram como a semiótica desvela os elementos específicos de uma estampa, demonstrando de que maneira cores, repetições e motivos tornam-se portadores de significado.

Essa lente teórica permite compreender o *design* de estampa em seu âmbito cultural, social e histórico, avaliando sua influência direta na percepção do espectador. Sob essa ótica, os motivos de uma estampa atuam como símbolos estruturados que funcionam como significantes, operando como vetores que transmitem informações visuais a quem os contempla. Complementarmente, Dondis (2015) fornece o aparato da sintaxe visual para a leitura de elementos como cor, textura, escala e movimento, essenciais para definir a qualidade e a eficácia de uma estampa, permitindo o confronto analítico entre o fazer humano e o algorítmico.

Esse esforço analítico e comparativo torna-se fundamental diante do cenário contemporâneo de profundas transformações tecnológicas no setor. Afinal, a inserção da IA generativa fez com que modelos de linguagem de grande escala (*Large Language Models* — LLMs) e geradores de imagem passassem a disputar espaço com o designer humano em etapas que vão da concepção de estampas à criação de campanhas inteiras (Gago, 2024), dinâmica sustentada por um mercado que já movimentou mais de US\$ 1,75 bilhão em 2025 (TBRC, 2026).

À fim de compreender essa transição do setor, Gago (2025) propõe uma periodização sistêmica que vincula diretamente a evolução da moda às mídias de cada época. O autor organiza essa trajetória em quatro períodos: (a) o *Art-à-porter*, associado ao século XIX e à utilização de suportes artísticos, como a gravura e a ilustração, para sua propagação; (b) o *Prêt-à-porter*, consolidado no século XX por meio de mídias como a fotografia, o cinema e a televisão; (c) o *Net-à-porter*, fase de transição na virada do século XXI, marcada pela migração do sistema de moda para a internet; e, por fim (d) o *IArt-à-porter*, cenário contemporâneo definido pela prevalência das inteligências artificiais cognitivas e generativas no ecossistema da moda.

Sob a ótica do *IArt-à-porter*, o sistema de moda experimenta uma colonização algorítmica integral. Nessa fase, todas as etapas da cadeia produtiva e comunicacional passam a ser operadas por automações: desde a geração de croquis, modelagens e estampas até o desenvolvimento de provedores virtuais, campanhas publicitárias e fluxos logísticos de distribuição. Do ponto de vista semiótico, essa era abdica dos conceitos tradicionais de representação ou simulação para inaugurar a lógica da "maquinação", cujo aspecto radicalmente novo reside no deslocamento do ser humano como criador central, sendo substituído pela agência das próprias máquinas.

Essa transição consolida tendências mercadológicas e comportamentais profundas, que se manifestam na desumanização das campanhas publicitárias — em que agências promovem a substituição integral de manequins e fotógrafos reais por modelos fotorrealistas digitais em prol da redução de custos logísticos — e na imersão em espaços híbridos do *metaverso*, onde usuários projetam suas identidades em avatares e estabelecem relações comerciais e afetivas mediadas por perfis artificiais gerados por IA.

De acordo com Pereira *et al.* (2022), o que sustenta a expansão e o funcionamento do *IArt-à-porter* é uma lógica estritamente estatística, uma vez que esses sistemas operam pelo reconhecimento e pela recombinação de padrões a partir de bancos de dados visuais. Para compreender como funciona essa dinâmica, faz-se necessário delimitar o conceito de inteligência artificial. Por definição, trata-se de uma ramificação da ciência da computação dedicada ao desenvolvimento de sistemas capazes de executar tarefas que exigiriam inteligência se fossem realizadas por seres humanos. Dentre as áreas que mobilizam a IA, destacam-se a robótica, a visão computacional, o processamento de linguagem natural e as redes neurais artificiais (*Artificial Neural Networks* — ANNs).

Pereira *et al.* (2022) argumentam que, entre os subcampos da IA, sobressai-se o *Machine Learning* (aprendizado de máquina), cuja principal função é aprender por meio da experiência para

identificar padrões em grandes conjuntos de dados. O *Machine Learning* estrutura-se a partir de três classificações principais: (a) o aprendizado supervisionado, modelo mais difundido, treinado a partir de dados de entrada previamente rotulados com suas respectivas respostas; (b) o aprendizado não supervisionado, que recebe apenas dados de entrada, sem respostas ou rótulos predefinidos; e (c) o aprendizado por reforço, no qual o sistema aprende por tentativa e erro, orientado por um mecanismo de recompensas. No caso específico das inteligências artificiais generativas, o processo de modelagem utiliza tanto o aprendizado não supervisionado quanto o por reforço, sendo este último operacionalizado por meio das redes neurais artificiais.

A aplicação prática da inteligência artificial nos setores da moda e da indústria têxtil expande-se aceleradamente, alcançando nichos como a previsão e a análise de tendências, o mapeamento do comportamento e a otimização da experiência do consumidor. Alinhado a essa perspectiva, Radev (2025) e Majlad (2025) defendem que a integração da IA generativa como metodologia no processo criativo aumenta a eficiência, a sustentabilidade e a inovação, além de gerar economia de tempo para *designers* e empresas. Para os autores, a principal vantagem reside na capacidade computacional de processar grandes volumes de dados e, com base neles, subsidiar tomadas de decisão que otimizam tanto o processo produtivo quanto o próprio *design* de produtos. Essa visão converge com os achados levantados por Nisa *et al.* (2025), que apontam o uso da IA como propulsor de novas iniciativas sustentáveis na cadeia têxtil — um setor cujo impacto histórico é alarmante, frequentemente referenciado pelo descarte anual de 92 milhões de toneladas de resíduos e por gastos hídricos imensuráveis (UNEP, 2025).

Contudo, a literatura recente revela um profundo paradoxo nessa transição tecnológica. Se por um lado a IA promete mitigar o desperdício industrial nas confecções, por outro, a infraestrutura necessária para sustentá-la cobra um alto preço ambiental. De acordo com o Programa das Nações Unidas para o Meio Ambiente (*United Nations Environment Programme – UNEP*), a proliferação de data centers intensifica dramaticamente a produção de lixo eletrônico e exige enormes volumes de água para o resfriamento das máquinas, gerando um impacto ecológico de longo prazo que a ciência ainda não é capaz de mensurar em sua totalidade.

Ganha força, assim, uma tendência crítica na literatura que questiona o posicionamento predominantemente positivo e utópico da IA na moda e na criação de estampas. Afinal, embora essas ferramentas ampliem possibilidades criativas, acelerem fluxos de trabalho e democratizem o acesso à produção visual, elas concomitantemente operam sob uma lógica de custo ambiental nebuloso e suscitam debates urgentes acerca da autoria, da originalidade e da homogeneização estética.

Com a incorporação definitiva da IA nas etapas de desenvolvimento de estampas, observa-se uma tendência de análises teóricas que enxergam na ferramenta generativa uma relação puramente somativa com os *designers* de superfície. Nesse cenário otimista, projeta-se uma simbiose na qual a capacidade quantitativa e a velocidade do algoritmo complementaríamos a subjetividade e a sensibilidade humanas, criando o conceito de “*designer* híbrido” — profissionais que combinam a criatividade humana com o conhecimento técnico em inteligência artificial para realizarem tarefas complexas de forma rápida e acurada (Lima, 2025).

No entanto, o ponto de tensão desta pesquisa reside em investigar se essa integração de fato preserva a identidade criativa ou se, ao contrário, desloca a atuação do *designer* para uma atividade de curadoria limitada pelos horizontes e vieses dos bancos de dados utilizados pelas plataformas. Precisamente por isso, faz-se necessário examinar essa questão a contrapelo, levantando as contradições inerentes ao uso dessas ferramentas no processo criativo. Segundo Crawford (2021

apud Junior *et al.*, 2025), os sistemas de IA tendem a reproduzir os vieses estéticos e conceituais presentes nos dados que os alimentam, o que pode resultar em uma homogeneização estética e no apagamento de singularidades culturais na moda e no *design*. No *design* de superfície autoral, elementos como o erro intencional, o traço imperfeito e a assimetria são ativos de valor que geram humanidade e exclusividade; resta entender se a lógica estatística da IA é capaz de sustentar nuances subjetivas ou se as converteria em padrões genéricos e pasteurizados.

Diante desse cenário, emergem movimentos resistentes à utilização da IA na indústria e no consumo humano que reivindicam o valor do fazer humano. A *Worth Global Style Network* (WGSN, 2026), ao analisar os desfiles de Outono/Inverno 26/27, mapeia um embate sintetizado na dicotomia do artesanato humano versus Moda de IA, apontando para o surgimento da contratendência “Renascimento do Real”. A empresa global de previsão de tendências afirma que essa moda, tida como “anti-IA”, reage diretamente à inundação de *feeds* com imagens hiper polidas geradas por inteligência artificial. De acordo com o relatório, a precisão algorítmica e a perfeição digital começam a ser percebidas pelos consumidores como impessoais e indignas de confiança, impulsionando um desejo crescente por honestidade, individualidade e conexão emocional.

No *design* de estampas, essa contratendência é adotada por *designers* e marcas que evidenciam o traço humano por meio de composições instintivas e assimétricas, que quebram de maneira sutil a lógica da repetição matemática e conferem um sentido de intervenção artística visível. Exemplo disso são os florais artísticos e as padronagens tradicionais, como o xadrez *piéd-à-poule*, retrabalhados com irregularidades que remetem a esboços e pinceladas em camadas. Sob essa ótica, a WGSN enfatiza que desgastados e imperfeições deixam de figurar como erros e assumem o papel de escolhas estratégicas, operando como novos marcadores de luxo moderno capazes de oferecer um significado que os algoritmos não conseguem replicar.

Esse movimento de valorização do tátil e da transparência nos bastidores criativos converge com a perspectiva de Andrade *et al.* (2024), para quem este debate situa-se na dualidade entre o neoartesanato e o artesanato digital, esferas em que se combinam técnicas manuais e processos tecnológicos sem abrir mão da autoria. Em contrapartida, a *designer* Heidi Vilkmann (2024) sinaliza que a rotina mediada por *prompts* representa um risco à integridade criativa, na medida em que o papel do profissional se restringe a selecionar outputs predeterminados nos bancos de dados da IA. Portanto, o desafio contemporâneo do *design* de superfície não reside apenas na adoção ou na rejeição da tecnologia, mas em compreender como preservar a profundidade semântica em um ecossistema produtivo cada vez mais automatizado.

## 2. Método

A metodologia aplicada neste paper consistiu em uma análise comparativa qualitativa entre estampas autorais e estampas geradas por ferramentas de inteligência artificial generativa. Esta investigação não se concentrou apenas na capacidade operacional da tecnologia de reproduzir módulos, traços ou composições visuais, mas em compreender em que medida tais ferramentas conseguem reinterpretar aspectos subjetivos, narrativos e semânticos presentes no *design* de superfície autoral. O percurso metodológico dividiu-se em etapas consecutivas que abrangeram a seleção do corpus de marcas de referência, a análise morfológica e semiótica das peças originais, a engenharia de *prompts* textuais e, por fim, o confronto analítico entre as produções autorais e as imagens algorítmicas geradas.

Na primeira etapa do desenho metodológico, foram selecionadas duas estampas autorais, divididas entre duas marcas de projeção global que possuem o *design* de superfície como pilar central

de suas identidades visuais: a carioca FARM Rio e a australiana Alémais. A escolha da Alémais fundamentou-se em seu histórico de longa data na realização de colaborações com artistas locais para a cocriação de estampas exclusivas. Para este estudo, selecionou-se a coleção *Resort '26*, inspirada na atmosfera cultural de Marrakech e desenvolvida em parceria com Laurence Leenaert, artista multidisciplinar belga fundadora do estúdio LRNC, no Marrocos. Essa coleção caracteriza-se pela fusão entre tradição e expressionismo moderno, valorizando o aspecto "perfeitamente imperfeito", linhas orgânicas e a devoção ao artesanato. As estampas foram criadas diretamente a partir de obras visuais, peças cerâmicas e ilustrações da artista, que carregam a herança marroquina e operam com uma paleta de cores predominantemente terrosas, contrastada com tons pouco saturados de azul e verde. A partir desse universo, elegeu-se uma peça para análise: a estampa *Michelle*.

Em contrapartida, para representar o *design* autoral brasileiro, selecionou-se a marca FARM Rio, em razão de sua reconhecida capacidade de traduzir referências de brasilidade e regionalismo por meio de suas coleções. Para este estudo, tomou-se como recorte a coleção global lançada em 2026, intitulada "As Cariocas", desenvolvida como uma celebração-manifesto dos quase 30 anos de história da marca e ao seu DNA firmemente ancorado na cultura do Rio de Janeiro. A coleção foi concebida sob o conceito de traduzir o "espírito carioca" como um estado de espírito atemporal, capaz de transcender as estações, posicionando a estamperia como o eixo narrativo central das peças. Os *designs* operaram a partir de uma ótica de afeto e memória cultural, reinterpretando elementos icônicos do cenário local — tais como as paisagens das praias de Copacabana, o samba, o bairro de Santa Teresa e os achados visuais das feiras de antiguidades da Praça XV. As composições visuais das estampas foram pensadas para transitar fluidamente entre o calçadão e o asfalto, marcadas por cores vibrantes, contrastes naturais e traços que valorizam a identidade e a leveza do cotidiano local. A partir desse universo imagético, elegeu-se a estampa *Boa Vista* para compor o escopo comparativo da pesquisa, totalizando as duas matrizes humanas do *corpus*.

As duas estampas autorais selecionadas foram submetidas a uma análise detalhada, fundamentada em três pilares teóricos: a semiótica, a composição visual e as leis da *Gestalt*. Essa fase diagnóstica teve como objetivo identificar os elementos formais, simbólicos e narrativos originais, mapeando aspectos como paleta de cores, ritmo visual, motivos gráficos, organização compositiva, movimento e referenciais socioculturais. A partir dos resultados obtidos nessa decodificação visual, foram elaborados *briefings* puramente descritivos de cada estampa. Essas diretrizes textuais serviram de base para a construção dos *prompts* de comando, sem o envio de qualquer referência imagética direta para os sistemas de IA, garantindo que as ferramentas operassem estritamente a partir da interpretação textual da sintaxe visual informada.

Para compreender como as imagens artificiais foram geradas, cumpre explicar o funcionamento técnico das ferramentas de IA generativa de finalidade geral, tomando o ChatGPT como representante do modelo analisado nesta pesquisa. Esse processo inicia-se com a tradução do *prompt* textual, formulado em linguagem natural humana, em vetores matemáticos que a máquina consegue processar. A partir disso, o algoritmo gera uma imagem nítida que corresponde estatisticamente aos conceitos solicitados no texto.

Diferentemente das ferramentas de propósito geral, a Patterned AI consiste em uma plataforma especializada no *design* de superfície. Segundo Majlad (2024), essa ferramenta utiliza a tecnologia da inteligência artificial generativa para criar estampas exclusivas passíveis de aplicação em superfícies diversas. A plataforma permite a geração de padronagens a partir da seleção de estilos, métodos de repetição, paletas cromáticas e demais parâmetros determinados pelo usuário, operando por meio de três modalidades de entrada: (a) por texto (*prompt*); (b) por imagem de re-

ferência; e (c) por elementos isolados. Ao optar pela geração estritamente textual, sem o suporte de referências imagéticas diretas, o sistema solicita a descrição do tema central da estampa, isto é, o seu núcleo conceitual, bem como a especificação dos motivos a serem utilizados, como florais ou padrões geométricos. Em seguida, define-se o estilo estético, abrangendo categorias como fantasia, contemporâneo, *vintage* ou esportivo, além de eventuais inspirações em movimentos artísticos. Por fim, são determinadas a paleta de cores e os níveis de contraste que estruturarão a composição visual.

Diante do arranjo metodológico estabelecido, a combinação entre as duas estampas autorais e as duas ferramentas de inteligência artificial resultou em um *corpus* composto por quatro estampas algorítmicas geradas por *prompts*. A fase final da pesquisa consistiu em aplicar rigorosamente, às imagens sintéticas produzidas, os mesmos eixos analíticos de semiótica e composição visual utilizados na análise das matrizes humanas. Os dados coletados, os comandos textuais utilizados e o desdobramento dessas análises comparativas sistemáticas são apresentados e discutidos detalhadamente na seção a seguir.

### 3. Resultado

Para apresentar os resultados deste artigo, estruturou-se uma comparação direta entre o *design* autoral e a interpretação das ferramentas generativas. O ponto de partida foi a análise detalhada das duas estampas selecionadas: *Michelle*, da Alémais, e *Boa Vista*, da FARM Rio.

A estampa *Michelle* (figura 1) apresenta uma composição cromática estruturada a partir de uma paleta de aproximadamente oito cores, na qual predominam diversos tons terrosos em diferentes temperaturas, contrapostos a matizes de azul e verde, além de acentos mais abertos de



Figura 1 - Estampa Michelle  
Fonte: Elaborada pela autora (2026), adaptado de Alémais (2025)

amarelo claro, laranja e vermelho, gerando um contraste médio e equilibrado por complementaridade. Seus motivos gráficos consistem em ilustrações abstratas e manuais de folhagens, linhas fluidas, formas orgânicas e grafismos, evidenciando texturas que remetem às pinceladas de tinta guache ou acrílica.

Esses elementos são distribuídos de maneira dinâmica, por meio de uma variação complexa e inesperada, configurando aspectos de tensão visual. Ainda assim, organizam-se em blocos que funcionam como janelas ou como uma colcha de retalhos numa escala mais “estourada”, o que dificulta a visualização imediata do *rapport* na peça. Sob a ótica da *Gestalt*, a estampa possui alta pregnância, utilizando as leis de unidade e segregação para isolar as figuras, enquanto a semelhança e a proximidade agrupam esses elementos em blocos coesos de leitura visual, garantindo uma continuidade fluida ao longo do tecido.

Essa organização de elementos, quando analisada sob a perspectiva semiótica, apresenta como signos os traços orgânicos, as formas abstratas, a paleta terrosa contrastada com as matizes de azul e verde e as texturas que evocam pinceladas e superfícies artesanais. O objeto ao qual esses signos remetem relaciona-se ao imaginário e à herança cultural de Marrakech, como as paisagens, as referências vegetais e as tradições decorativas associadas à cerâmica e ao fazer manual. Como interpretante, produz-se um efeito de sentido ligado ao aconchego, à memória cultural e à conexão emocional, reforçado pelo caráter artesanal dos motivos e pela aparência pictórica da composição.

Já a segunda estampa analisada, *Boa Vista* (figura 2), projeta uma narrativa paisagística contínua e bucólica que flerta com o estilo impressionista, integrando a fauna e a flora locais em um cenário idílico. Sua organização cromática apoia-se em uma paleta predominantemente fria e difusa, que transita de maneira análoga entre variados tons de verde e azul, recebendo acentos pontuais em lilás e amarelo, ambos com baixa saturação e baixo contraste.



**Figura 2 - Estampa Boa Vista**

Fonte: Elaborada pela autora (2026), adaptado de Farm Rio (2026)

Os motivos gráficos estruturam-se como uma paisagem panorâmica desenhada à mão pelo *designer* Marcelo Rodrigues, inspirada em suas vivências e observações do Parque da Boa Vista. A distribuição dos elementos ocorre de forma localizada e verticalizada, no formato de estampa barrada, com concentração dos motivos em aproximadamente 80% da extensão da peça. Nesse espaço, constrói-se um cenário composto por morros, folhagens nativas tropicais, pequenos riachos, gansos e pássaros, enquanto os 20% restantes configuram o céu, funcionando como área de respiro visual para a composição. Essa organização cria uma força compositiva antagônica entre a paisagem e a abertura do céu, estabelecendo um contraste que evidencia cada motivo da estampa e intensifica o caráter singular de cada elemento. Por se tratar de uma paisagem linear, sem repetições ao longo da extensão do tecido, essa composição organiza-se em planos de profundidade — primeiro, segundo e terceiro plano —, produzindo, no conjunto, uma sensação de movimento.

A partir dos princípios da *Gestalt*, a estampa *Boa Vista* é regida por elementos que garantem uma leitura visual equilibrada e de alta pregnância. A lei da segregação permite que as figuras da flora e da fauna sejam isoladas e identificadas individualmente pelo observador, mesmo em meio à massa verde que estrutura o fundo da composição. Simultaneamente, os motivos botânicos, organizados por tons sobrepostos, formam blocos visuais que conferem estabilidade à cena. O arranjo vertical e fluído das linhas das montanhas e dos riachos conduz o olhar em um percurso contínuo pela superfície do tecido, contribuindo para suavizar a percepção das emendas do *rapport* quando a peça está em movimento sobre o corpo.

Essa estruturação ganha densidade quando interpretada a partir de seus signos, expressos na sobreposição de traços manuais, formas orgânicas, linhas sinuosas e texturas pictóricas que recusam a rigidez e a simetria associada aos vetores digitais. Por sua vez, o objeto remete ao imaginário paisagístico do Rio de Janeiro, articulando referências à fauna, à flora e à natureza local sob uma lente romântica e afetiva. Como consequência dessa articulação de sentidos, o interpretante manifesta-se na evocação de escapismo, tranquilidade e contemplação.

Com base nessas análises, o passo seguinte foi a criação dos *briefings* técnicos e a engenharia de *prompts* para dar início aos testes com as tecnologias de inteligência artificial generativa. No contexto deste trabalho, o *briefing* funcionou como a tradução textual de tudo o que foi observado na composição e na estrutura das imagens originais, servindo como base para estruturar os comandos finais inseridos, de forma idêntica, nas duas plataformas selecionadas: ChatGPT e Patterned AI. Para testar se os algoritmos conseguiriam replicar a complexidade semântica e o sentimento de "feito à mão", os parâmetros concentraram-se na descrição rígida e formal da sintaxe visual, omitindo nomes de marcas, referências de localização geográfica e termos subjetivos, como "elegante", "sofisticado" ou "bonito". Os comandos textuais foram configurados das seguintes formas:

- Prompt 1 – baseado na estampa *Michelle*:  
“Padrão de estampa têxtil contínuo. Composição organizada em blocos geométricos modulares assimétricos que funcionam como janelas ou colchas de retalhos. No interior dos blocos, ilustrações manuais expressivas de folhagens tropicais, linhas orgânicas e grafismos quadriculados. Estilo de pintura manual com texturas visíveis de tinta guache e camadas de tinta acrílica sobreposta. Paleta de cores composta por oito tons dominada por cores terrosas quentes e frias, verde e azul de média saturação, com acentos pontuais de amarelo claro, laranja e vermelho. Contraste médio e balanceado. Traços expressivos com imperfeições intencionais.”<sup>2</sup>

- Prompt 2 – baseado na estampa *Boa Vista*:  
 “Padrão de estampa têxtil em estilo barrado e localizado para vestuário. Composição de paisagem contínua e panorâmica sem repetição modular evidente ao longo da extensão horizontal. Estilo de ilustração artística feito à mão que remete à pintura ingênua e ao impressionismo com traços sinuosos. A distribuição dos elementos ocupa 80% do espaço com planos de profundidade contendo montanhas e morros sinuosos, vegetação tropical densa, folhagens com tons sobrepostos, pequenos riachos e figuras de aves nativas e gansos de perfil. Os 20% superiores da estampa formam uma área limpa de céu para respiro visual. Paleta de cores suave e predominantemente fria, com variações de verde, azul e acentos de lilás e amarelo claro. Baixa saturação, contraste suave e hachuras visíveis de preenchimento manual.”<sup>3</sup>




Com os resultados, foi possível realizar o confronto direto entre as capacidades interpretativas de cada ferramenta e as características das matrizes originais, evidenciando caminhos estruturais e semióticos completamente distintos na organização do espaço e na preservação do traço humano. Os testes práticos revelam um padrão claro no comportamento das tecnologias generativas frente ao *design* autoral. Por um lado, as criações do ChatGPT demonstraram uma expressiva capacidade técnica para mimetizar detalhes complexos, planos de profundidade e relevos de tinta; contudo, as composições tenderam a regularizar o traço gestual, reduzindo parte das assimetrias, hesitações e instabilidades presentes nas estampas originais. O algoritmo descreve cenários e texturas de forma fotorrealista, mas nem sempre preserva a sensibilidade, o afeto e a bagagem cultural inscritos nas marcas autorais.

2 Versão original inserida na IA: “Seamless textile pattern design. Composition organized in asymmetric modular geometric blocks acting as windows or a patchwork quilt. Inside the blocks, expressive hand-drawn illustrations of tropical foliage, organic lines, and checkered motifs. Hand-painted art style with visible textures of gouache paint and overlapping acrylic paint layers. An eight-tone color palette dominated by warm and cool earthy tones, medium saturation green and blue, with precise accents of light yellow, orange, and red. Medium and balanced contrast. Expressive lines with intentional imperfections.”

3 Versão original inserida na IA: “Border and engineered placement textile pattern design for apparel. Continuous and panoramic landscape composition without visible modular repetition along the horizontal length. Hand-made artistic illustration style reminiscent of naive art and impressionism with sinuous lines. Element distribution occupies 80% of the space with foreground and background depth planes containing sinuous mountains and hills, dense tropical vegetation, foliage with overlapping tones, small streams, and silhouettes of native birds and geese in profile. The top 20% of the pattern forms a clean sky area for visual breathing room. Soft and predominantly cool color palette, with variations of green, blue, and accents of lilac and light yellow. Low saturation, soft contrast, and visible hand-drawn cross-hatching textures.”

DIMENSÃO	ESTAMPA BOA VISTA	CHAT GPT (VAR. 1)	PATTERNED AI (VAR. 2)
----------	-------------------	-------------------	-----------------------




Quadro 1- Análise comparativa entre a estampa autoral Boa Vista e suas variações geradas por IA

IMAGEM			
SINTAXE VISUAL	Paleta fria e análoga, estruturada por tons de verde e azul, com baixa saturação e baixo contraste. Estampa localizada em formato de barrado, de forma localizada e verticalizada, com aproximadamente 80% da composição ocupada pela paisagem e 20% pelo céu, que funciona como respiro visual.	Paleta fria e dessaturada, estruturada por tons suaves de azul, verde e violeta. A imagem preserva parcialmente à solicitação de uma paisagem tropical, com planos de profundidade, vegetação densa, montanhas ao fundo e o céu como área de respiro visual, mas reduz a especificidade dos motivos originais. No entanto, há menor variedade de motivos em relação à estampa autoral.	Paleta análoga de alta saturação, com predominância de laranjas, vermelhos, azuis e verdes. A composição abandona a estrutura de paisagem em barrado e transforma os elementos naturais em camadas onduladas e repetitivas, aproximando-se de uma abstração topográfica contínua.
GESTALT	Alta pregnância visual. A segregação permite identificar as figuras da fauna e flora em meio à massa da composição. As linhas dos riachos, morros e folhagens conduzem o olhar em um percurso contínuo.	Alta pregnância visual, com leitura organizada entre primeiro plano, plano intermediário e fundo. A segregação permite identificar massas de vegetação e elementos da paisagem, enquanto a continuidade das linhas conduz o olhar verticalmente pela composição.	Baixa pregnância, pois os motivos da fauna e da flora deixam de ser individualmente reconhecíveis. A semelhança a a repetição organizam a imagem em faixas sinuosas acumuladas, criando continuidade visual e homogênea.
ANÁLISE SEMIÓTICA	Signo: traços manuais, formas orgânicas e texturas pictóricas; Objeto: imaginário paisagístico do Rio de Janeiro, articulando os signos do local sob uma lente romântica e afetiva; Interpretante: evoca sentimentos de escapismo, tranquilidade e contemplação.	Signo: paisagem natural idealizada, com aparência pictórica e suavizada; Objeto: cenário botânico, porém genérico, que não é vinculado ao imaginário da cultura carioca; Interpretante: evoca contemplação e tranquilidade.	Signo: manchas fluidas e camadas cromáticas que simulam uma paisagem abstrata; Objeto: desloca-se do imaginário paisagístico para uma representação genérica de relevo, movimento e repetição ornamental; Interpretante: padronização digital e homogeneização.

Fonte: Elaborado pela autora, com imagens da estampa Boa Vista, da Farm Rio, e imagens geradas pela autora nas plataformas ChatGPT e Patterned AI (2026).

DIMENSÃO	ESTAMPA MICHELLE	CHAT GPT (VAR. 1)	PATTERNED AI (VAR. 2)
----------	------------------	-------------------	-----------------------

Quadro 2: Análise comparativa entre a estampa autoral Michelle e suas variações por IA.

IMAGEM			
SINTAXE VISUAL	Paleta cromática terrosa, composta por tons de diferentes temperaturas, contrapostos a matizes de azul e verde e acentos de amarelo claro, laranja e vermelho. A composição organiza-se em blocos assimétricos, semelhantes a janelas ou a uma colcha de retalhos, com texturas pictóricas que remetem a pinceladas de guache ou acrílica.	A imagem preserva parcialmente a lógica modular, organizando-se em blocos geométricos assimétricos. A paleta mantém tons terrosos, verdes e azuis dessaturados, com acentos quentes pontuais. No entanto, a composição apresenta maior regularidade e menor espontaneidade gestual em relação à estampa original.	A composição intensifica a saturação cromática, com predominância de verdes escuros, laranjas, vermelhos, rosas e brancos. Os motivos botânicos são sobrepostos em alta densidade, formando uma superfície contínua e ornamental, com menor divisão em blocos e pouca correspondência com a estrutura original em janelas.
GESTALT	Alta pregnância visual, com uso de unidade e segregação para isolar os motivos gráficos. A semelhança e a proximidade agrupam os elementos em blocos coesos, enquanto a variação formal e cromática cria tensão visual sem comprometer a continuidade da leitura.	Alta pregnância visual, com leitura clara dos blocos e dos motivos vegetais. A segregação ocorre pela delimitação das áreas cromáticas e geométricas, enquanto a semelhança organiza os elementos em uma estrutura estável. Apesar disso, há redução da tensão visual e da irregularidade presentes na matriz autoral.	Pregnância média a baixa em relação à matriz autoral, devido ao excesso de elementos e à alta densidade visual. A repetição e a semelhança organizam os motivos em um padrão contínuo, mas a ausência de pausas compositivas reduz a hierarquia entre figura e fundo.
ANÁLISE SEMIÓTICA	Signo: traços orgânicos, formas abstratas, grafismos manuais e texturas; Objeto: imaginário e herança cultural de Marrakech, articulando referências vegetais e decorativas; Interpretante: evoca aconchego, memória cultural e conexão emocional.	Signo: folhagens estilizadas, texturas orgânicas e blocos decorativos; Objeto: paisagem botânica ornamental mais abrangente; Interpretante: percepção de equilíbrio e aproximação visual ao gesto manual.	Signo: motivos botânicos com folhagens vetorizadas, superfícies lisas e contrastes cromáticos intensos; Objeto: ornamental estruturado pela sobreposição de folhas e pela padronagem contínua; Interpretante: percepção de densidade visual num ritmo gráfico regular.

Fonte: Elaborado pela autora, com imagens da estampa Michelle, da Alémais, e imagens geradas pela autora nas plataformas ChatGPT e Patterned AI (2026).

A Patterned AI, por sua vez, demonstrou maior aderência à lógica funcional da padronagem e módulos contínuos, evidenciando sua vocação para a criação de superfícies aplicáveis em escala. Essa característica é evidenciada na repetição correta *rapport* e a organização dos motivos, mas é limitada a reprodução de estruturas mais complexas, como o barrado, a assimetria modular e localizada. Nesse sentido, os resultados desses testes confirmam o diagnóstico de "maquinação" proposto por Gago (2024), onde o ecossistema criativo passa a ser guiado pela precisão fria de processos automatizados. Esse cenário valida a contratendência do "Renascimento do Real" apontada pela WGSN (2026), que, ao pasteurizar os traços expressivos e as imperfeições intencionais em troca de um acabamento ultra-polido ou puramente comercial, as tecnologias generativas acabam gerando uma saturação estética que impulsiona a moda de volta para a tatilidade e para a profundidade semântica que apenas a autoria humana consegue garantir.

## {CONCLUSÕES FINAIS}

Os resultados levantados por esta investigação permitem concluir que a inteligência artificial generativa atingiu um patamar de alta eficiência técnica e operacional no *design* de superfície. As ferramentas analisadas, com destaque para Patterned AI, demonstraram plena capacidade matemática para estruturar módulos contínuos (*rapports*) e repetições padronizadas com qualidade industrial. Contudo, o verdadeiro limite da tecnologia manifesta-se na incapacidade dos modelos de traduzir e interpretar nuances ligadas à subjetividade e à identidade cultural a partir de comandos exclusivamente textuais.

O paradoxo observado no teste com a estampa *Boa Vista*, realizado no ChatGPT, evidencia com precisão essa fronteira digital. Embora a plataforma tenha sido a que mais se aproximou do escopo estrutural exigido pelo *prompt*, a ausência de uma referência imagética resultou em uma paisagem esvaziada de sua ancoragem geográfica. Em vez de projetar a singularidade das paisagens litorâneas do Rio de Janeiro proposta pela FARM Rio, o algoritmo conduziu a imagem para uma estética panorâmica mais genérica, marcada pela densidade de elementos sobrepostos e por uma atmosfera visual próxima de um imaginário naturalista e atemporal. O produto gerado tornou-se, assim, uma peça flutuante: um *design* que poderia pertencer a qualquer lugar e que, por isso, não pertence a lugar nenhum.

Já no teste realizado com a estampa *Michelle*, o comportamento das ferramentas revelou outro limite importante das tecnologias generativas. Ainda que o mesmo *briefing* tenha sido inserido nas duas plataformas, com descrições formais detalhadas, os resultados gerados pelo ChatGPT e pela Patterned AI apresentaram soluções visualmente muito semelhantes entre si e pouco aderentes à complexidade solicitada. Em vez de reconstruírem a lógica de janelas, colchas de retalhos e tensões compositivas presentes na matriz autoral, as imagens simplificam o *briefing* em uma superfície botânica contínua, mais decorativa e estruturalmente modular do que subjetiva.

No caso da Patterned AI, observa-se que sua principal competência está na geração de módulos repetíveis e tecnicamente ajustados ao *rapport*, característica coerente com sua finalidade como plataforma de *design* de superfície. No entanto, quando acionada apenas por texto, sem uma imagem de referência, a ferramenta apresenta menor capacidade de interpretar relações compositivas mais sofisticadas, como modularidade assimétrica, variação gestual e hierarquia entre blocos. Dessa forma, a estampa gerada torna-se funcional como padrão contínuo, revelando a diferença entre produzir uma superfície que é, tecnicamente, aplicável e contar alguma história através de um *design* que pode carregar memória, gesto e intenção.

Esse cenário de simulações pasteurizadas joga luz diretamente sobre o tensionamento entre as tendências de automação e as contratendências de consumo mapeadas pela WGSN (2026). A padronização e a frieza das saídas geradas por equações probabilísticas explicam e justificam a mudança contemporânea no comportamento dos consumidores. À medida que o mercado é inundado por feeds e produtos visualmente perfeitos, mas semanticamente estéreis, ganha força o movimento de rejeição à estética artificial.

Dessa maneira, o comportamento de busca pelo "Renascimento do Real" e pelo neoartesanato reflete o desejo humano por honestidade visual, pelo traço imperfeito e pela conexão emocional que apenas o *design* autoral consegue estabelecer. Longe de substituir o criador, a IA generativa demarca, por meio de suas próprias limitações, a urgência e o valor insubstituível do erro intencional e da subjetividade humana como os novos e verdadeiros marcadores de luxo e autenticidade na moda contemporânea.

## {REFERÊNCIAS}

ANDRADE, Raquel Rabelo; PEREIRA, Livia Marsari; LANDIM, Paula da Cruz. **O Neoartesanato e o artesanato digital inseridos na concepção de produtos de moda.** In: COLÓQUIO DE MODA, 20., 2024. Anais [...] Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/397515349\\_O\\_NEOARTESANATO\\_E\\_O\\_ARTESANA\\_TO\\_DIGITAL\\_INSERIDOS\\_NA\\_CONCEPCAO\\_DE\\_PRODUTOS\\_DE\\_MODAL\\_Neocraft\\_and\\_digital\\_craftsmanship\\_included\\_in\\_fashion\\_design\\_development](https://www.researchgate.net/publication/397515349_O_NEOARTESANATO_E_O_ARTESANA_TO_DIGITAL_INSERIDOS_NA_CONCEPCAO_DE_PRODUTOS_DE_MODAL_Neocraft_and_digital_craftsmanship_included_in_fashion_design_development). Acesso em: 22 mar. 2026.

BANSODE, Purva; GOYAL, Pratima. **Artificial intelligence in textile and fashion world.** International Journal of Research - GRANTHAALAYAH, v. 12, n. 5, p. 32-42, maio 2024.

COUTO, Mariana dos Santos; PONTE, Raquel Ferreira da. **Métodos do projeto: uma análise semiótica Design de Moda.** [S. l.: s. n.], 2022. Disponível em: <https://pdf.blucher.com.br/designproceedings/ped2022/4999851.pdf>. Acesso em: 22 mar. 2026.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual.** 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

FARM RIO. **As Cariocas.** Rio de Janeiro, 2026. Disponível em: <https://www.farmrio.com.br/cariocas>. Acesso em: 17 maio 2026.

GAGO, José María Paz. **IArt-à-porter: a moda na era da inteligência artificial.** MATRIZES, São Paulo, v. 3, p. 85-96, set./dez. 2024. Disponível [https://revistas.usp.br/matrizes/pt\\_BR/article/view/232629](https://revistas.usp.br/matrizes/pt_BR/article/view/232629). Acesso em: 22 mar. 2026.

LIMA, Michelle Lins de. **The impact of Artificial Intelligence on fashion design and transformations in the labor market.** Brazilian Journal of Development, Curitiba, v. 11, n. 4, p. 1-15, abr. 2025.

LEENAERT, Laurence. **Marrakech based founder and creative director of ceramic and textiles house LRNCE.** Alémais Journal, 2026. Disponível em: <https://alemais.com/blogs/journal/laurence>. Acesso em: 8 maio 2026.

MACHADO JUNIOR, Wilton Antonio; RIBEIRO, Rosinei Batista; MELLO, Adilson da Silva. **Aplicações da Inteligência Artificial no Design de Superfície para Confecção de Artefatos Cerâmicos.** In: IEPG SUMMIT, 2025. Anais [...] Disponível em: <https://static.even3.com/anais/1381332.pdf?v=639040402578734356>. Acesso em: 22 mar. 2026.

MAJLAD, Rasha Samir Mohamed. **Employing generative artificial intelligence to enrich the design of printed textiles in light of different artistic schools to achieve sustainability.** Journal of Xi'an University of Architecture & Technology, v. 16, n. 1, p. 1-12, 2024.

NISA, Hiqmat et al. **A Systematic Review of Reimagining Fashion and Textiles Sustainability with AI: A Circular Economy Approach.** Applied Sciences, v. 15, n. 1, p. 1-25, 2025.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. **Programa das Nações Unidas para o Meio Ambiente (PNUMA). A IA gera um problema ambiental: veja o que o mundo pode fazer a respeito.**

Nairóbi: UNEP, 2026. Disponível em: <https://www.unep.org/pt-br/noticias-e-reportagens/reportagem/ia-geraum-problema-ambiental-veja-o-que-o-mundo-pode-fazer>. Acesso em: 27 abr. 2026.

PARDIE, Sophia et al. **Analysis of design concepts: a comparative study of pre- and post-2000 printed fabrics of textile printing companies in Ghana.** African Journal of Applied Research, v. 9, n. 1, p. 257-272, 2023.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica.** 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

PEREIRA, Filipe; CARVALHO, Vítor; VASCONCELOS, Filomena Soares. **A review in the use of artificial** [S. intelligence in textile industry. In: INNOVATIONS IN MECHATRONICS ENGINEERING. I.]: Springer, 2022. p. 377-392. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/352462819\\_A\\_Review\\_in\\_the\\_Use\\_of\\_Artificial\\_Intelligence\\_in\\_Textile\\_Industry](https://www.researchgate.net/publication/352462819_A_Review_in_the_Use_of_Artificial_Intelligence_in_Textile_Industry). Acesso em: 22 mar. 2026.

RADEV, R. **Applications of artificial intelligence (AI) in the textile industry.** German International Journal of Modern Science, v. 118, p. 32-35, 2025.

ROSSI, Alexandre dos Santos; VIEIRA, Bruna Luz; BRUSCATO, Léia Miotto. **Design generativo e inteligências artificiais na criação de identidades visuais de marcas: uma reflexão sob o olhar da Semiótica.** In: DESIGN EM PESQUISA, v. 7, p. 165-176. Porto Alegre: Marcavisual, 2025. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/298143/001295570.pdf?sequence=1#page=165>. Acesso em: 22 mar. 2026.

SCHWARTZ, Anelise Redighieri Deoscar. **Design de superfície: por uma visão projetual geométrica e tridimensional.** 2008. Dissertação (Mestrado em Desenho Industrial) – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista (UNESP), Bauru, 2008.

SOUZA, Maria Eduarda Marques Lopes Pires de. **A estampa como diferencial de marca.** 2019. Dissertação (Mestrado em Branding e Design de Moda) – Faculdade de Engenharia, Universidade da Beira Interior, Covilhã, 2019.

THE BUSINESS RESEARCH COMPANY. **AI in Fashion Global Market Report.** [S. I.]: TBRC, 2026. Disponível em: <https://www.thebusinessresearchcompany.com/report/ai-in-fashion-global-market-report>. Acesso em: 22 mar. 2026.

UDALE, Jenny. **Diseño textil: tejidos y técnicas.** 1. ed. Barcelona: Gustavo Gili, 2008.

VILKMAN, Heidi. **AI and surface pattern design.** Heidi Vilkmán Blog, 2023. Disponível em: <https://www.heidivilkmán.com/post/ai-and-surface-pattern-design/>. Acesso em: 22 mar. 2026.

WGSN. **Tendências das passarelas O/I 26/27: artesanato humano versus moda de IA.** WGSN Blog, 2026. em: <https://www.wgsn.com/pt/blog/tendencias-das-passerelas-o-i-26-27-artesanato-humano-versus-moda-de-ia>. Acesso em: 22 mar. 2026.

YOUKILIS, Sam. **RESORT '26 Shot in Marrakech.** Alémais Journal, 2026. Disponível em: <https://alemais.com/blogs/journal/resort-26-campaign>. Acesso em: 12 maio 2026.