UNIVERSIDADE
DO ESTADO DE MINAS GERAIS | UEMG
ESCOLA DE DESIGN

Programa de Pós-Graduação em Design – PPGD
Mestrado em Design

SUPERFÍCIES DE UM LUGAR:
proposição de método de ensino para design de superfície a partir de valores culturais brasileiros

IARA AGUIAR MOL

Belo Horizonte

Universidade do Estado de Minas Gerais - UEMG

2014

UNIVERSIDADE
DO ESTADO DE MINAS GERAIS | UEMG
ESCOLA DE DESIGN

Programa de Pós-Graduação em Design – PPGD
Mestrado em Design

IARA AGUIAR MOL

SUPERFÍCIES DE UM LUGAR:
proposição de método de ensino para design de superfície a partir de valores culturais brasileiros

Dissertação apresentada ao Programa de Pós Graduação em Design da Universidade do Estado de Minas Gerais - UEMG como requisito parcial para a obtenção de grau de Mestre em Design, na área de concentração em Design, Inovação e Sustentabilidade.

Orientadora: Profª. Sebastiana Luiza Bragança Lana, Drª
UEMG - Universidade do Estado de Minas Gerais

Co-orientadora: Profª. Marizilda dos Santos Menezes, Drª
UNESP - Universidade Estadual Paulista - Campus de Bauru

Belo Horizonte

Universidade do Estado de Minas Gerais - UEMG
2014

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

M717s Mol, Iara Aguiar

Superfícies de um lugar: proposição de método de ensino para design de superfície a partir de valores culturais brasileiros / Iara Aguiar Mol. – 2014.
122 f.: il. enc.

Orientadora: Profª Drª Sebastiana Luiza Bragança Lana
Co-orientadora: Profª Drª Marizilda dos Santos Menezes

Dissertação (mestrado) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Programa de Pós-Graduação em Design, área de concentração em Design, Inovação e Sustentabilidade.

Bibliografia: f. 118-122.

1. Desenho (projetos) – Método de estudo – Teses. 2. Desenho industrial – Metodologia – Teses. 3. Cultura – Brasil – Teses. I. Lana, Sebastiana Luiza de Bragança. II. Menezes, Marizilda dos Santos. III. Universidade do Estado de Minas Gerais, Programa de Pós-Graduação. IV. Título.

CDU: 7.05(81)

Ficha catalográfica: Fernanda Costa Rodrigues CRB 2060/6 ª

MESTRADO EM DESIGN | PÓS-GRADUAÇÃO ESCOLA DE DESIGN UEMG

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS | UEMG

ESCOLA DE DESIGN

Programa de Pós-graduação em Design (PPGD)
MESTRADO EM DESIGN

SUPERFÍCIES DE UM LUGAR: PROPOSIÇÃO DE UM NOVO MÉTODO DE ENSINO PARA DESIGN DE SUPERFÍCIE A PARTIR DE VALORES CULTURAIS BRASILEIROS.

Autora: Iara Aguiar Mol

Esta dissertação foi julgada e aprovada em sua forma final para a obtenção do título de Mestre em Design no Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Estado de Minas Gerais.

Belo Horizonte, 18 de julho de 2014.

Sebastiana Lana
Coordenação do Mestrado em Design
MASP: 1034263-2
Escola de Design / UEMG

Profª Sebastiana Luiza Bragança Lana, PhD.
Coordenadora do PPGD

BANCA EXAMINADORA

Profª. Sebastiana Luiza Bragança Lana, Drª.
Orientadora
Universidade do Estado de Minas Gerais

Profª. Marizilda dos Santos Menezes, Drª.
Universidade Estadual Paulista

Prof. Róber Dias Botelho, Dr.
Universidade do Estado de Minas Gerais

Professor Convidado
Profª. Maria Bernadete Santos Teixeira, Msc.
Universidade do Estado de Minas Gerais

Aos meus pais, com todo o meu amor.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais – UEMG, por ter me formado designer e professora, e por ser o local que sempre poderei chamar de segunda casa. Aos professores e colegas do Mestrado, à coordenação e ao Rodrigo, secretário da pós-graduação, por sua diligência e por estar sempre disposto a ajudar.

À minha orientadora, Prof. Dra. Sebastiana Lana, agradeço pela confiança, incentivo e por ter me "botado pilha" nas horas que mais precisei.

À Prof. Dra. Marizilda Menezes pela coorientação desta pesquisa.

Às professoras Bernadete Teixeira e Lia Krucken, agradeço pela amizade e por todas as conversas, discussões e ensinamentos, que tanto contribuem para o meu constante aprendizado.

Aos queridos professores Tatiana Azzi e Thiago Muniz, agradeço de coração por terem embarcado comigo nesta empreitada e acreditado no potencial dessa pesquisa.

À todos os meus alunos, desde 2010, e em especial aos de Expressão Gráfica, vocês não imaginam o quanto pude aprender com vocês.

Aos meus pais, parte de mim e fundamentais para a concretização deste trabalho. Aos meus irmãos mestres (e aos quase doutores) Adriano, Natália e Lívia, que sempre me incentivaram e fizeram críticas sempre construtivas aos meus passos. Em especial à Natália, pela força e ajuda na revisão dos textos. Ao João, agradeço pelo apoio e companhia e por ser o responsável pela primeira versão "pirata" impressa deste documento.

Sou grata aos meus amigos do coração, pelo incentivo e apoio constantes.

:)

“Sua arte deverá ser o louvor a algo de que você goste.

Pode ser apenas o louvor a uma concha ou uma pedra.”

(John Ruskin)

RESUMO

Este trabalho de cunho exploratório e experimental tem por finalidade propor um método para o ensino do design, voltado para a criação de projetos de design de superfície, a partir da transposição de elementos e valores culturais presentes na identidade do território brasileiro. O levantamento e análise de ferramentas projetuais existentes, associados à proposição de um método, permitiram a experimentação de dois processos em sala de aula, na disciplina Expressão Gráfica III, do curso de graduação em Design Gráfico, da Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais, UEMG. A apresentação e análise dos resultados da aplicação do método proposto evidencia a possibilidade de ampliação de ferramentas metodológicas para o desenvolvimento de projetos de design de superfície, com a consequente inovação do processo projetual e de ensino, além da possibilidade de valorização de uma determinada cultura. Torna-se válida, dessa maneira, a proposição de união entre técnicas manuais e digitais aplicadas no processo criativo, embasadas em pesquisas de imersão e levantamento de informações a respeito de determinado objeto de estudo. Esse processo amplia a capacidade de aprendizado dos alunos, além de ampliar a percepção acerca dos valores culturais aliados a um território.

Palavras-chave: Ensino do Design. Metodologia de projeto. Design de superfície. Identidade territorial. Referências culturais.

ABSTRACT

This work of exploratory and experimental nature aims to propose a new methodological approach to design education, dedicated to the creation of surface design projects, with the transposition of elements and values presents in the identity of a brazilian territory. The survey and analysis of existing projective tools associated with the proposal of a method, allowed the trial of two processes of experimentation in the classroom, on the discipline Graphic Expression III, of the undergraduate Graphic Design course, Escola de Design, at Universidade do Estado de Minas Gerais, UEMG. The presentation and analysis of results shows the possibility of expanding methodological tools for the development of surface design projects, resulting in the innovation of design process and teaching, also a better appreciation of identitary aspects of a particular culture. Becomes valid, thus, the proposition of union between manual and digital techniques applied in the creative process, based on solid research immersion and gathering information about a given cultural object of study. This process increases the capacity for student learning while also increasing the perception of combined cultural values to a territory.

Keywords: *Teaching Design. Method. Surface Design. Territorial identity. Cultural references.*

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figuras

Figura 1 - Quadro com montagem de várias estampas estilo "Toile de Jouy" 26

Figura 2 - Estampas e produtos da *Timorous Beasties* com a releitura do estilo "Toile de Jouy" 27

Figura 3 - Exemplo de estampa Paisley, com motivos especiais em forma de gota 28

Figura 4 - Anúncio impresso das Havaianas que faz referência direta ao estilo de estamparia indiano ... 29

Figura 5 - Contraste entre estampa Marimekko e cenário da Finlândia. 31

Figura 6 - *Making of* da produção fotográfica da coleção "A Weather Diary" 32

Figura 7 - Composição visual de registros fotográficos da coleção "A Weather Diary" 33

Figura 8 - Cova das Mãos (Cueva de las Manos) - Patagônia, Argentina 37

Figura 9 - Block Printing: blocos de madeira esculpidos e aplicação no tecido 38

Figura 10 - Máquina de costura Wheeler and Wilson, de 1852, com tratamento decorativo 39

Figura 11 - Estampas florais de William Morris, impressas por meio da técnica "block print" 40

Figura 12 – Módulo, composição de 9 módulos e esquema do sistema de repetição alinhado 46

Figura 13 - Dois esquemas de sistemas de repetição não-alinhado (a) e progressivo (b) 46

Figura 14 - Operações de simetria: (a) translação, (b) reflexão e (c) rotação de 120º 47

Figura 15 - Exemplo de estampas coordenadas cromaticamente 49

Figura 16 - Simplificação dos elementos utilizados nas vestimentas 51

Figura 17 - Grupo de estampas desenvolvidas em referência ao Maracatu rural 52

Figura 18 - Simulações virtuais feitas com o grupo de estampas coordenadas 53

Figura 19 - Ilustrações desenvolvidas pela designer referenciando os foliões do Carnaval do Recife 54

Figura 20 - Modelo dos processos para inovação em design 59

Figura 21 - Modelo dos processos para inovação em design, com enfoque no caráter não linear 60

Figura 22 - Esquema que explica o funcionamento do sistema criado para o Walker Art Center 62

Figura 23 - Sinalização e peças promocionais gerados a partir do sistema de identidade visual 63

Figura 24 - Kit de Peças desenvolvido em sala de aula no primeiro semestre de 2013 64

Figura 25 - Sintaxe do Kit de Peças desenvolvido em sala de aula no primeiro semestre de 2014 65

Figura 26 - Semântica e Pragmática do Kit de Peças desenvolvido no primeiro semestre de 2014 66

Figura 27 - Pragmática do Kit de Peças Inca, com destaque para as estampas coordenadas 67

Figura 28 - Exemplos de ladrilhos com formas geométricas, florais e arabescos 73

Figura 29 - Painel conceitual desenvolvido para o projeto "Ladrilhos do Brasil" 74

Figura 30 - Linha "Ramo", paleta cromática e ambientação 75

Figura 31 - Tríade que forma a base da pesquisa "Superfícies de um Lugar" 78

Figura 32 - Tríade do projeto "Ladrilhos do Brasil" 79

Figura 33 - Infográfico "Superfícies de um Lugar: Passo a Passo" 81

Figura 34 - Modelo de ficha de avaliação preenchida 83

Figura 35 - Gráfico de aproveitamento dos alunos 85
Figura 36 - Parte do registro fotográfico das janelas do Morro 85
Figura 37 - Desenhos e carimbos feitos a partir do registro fotográfico das janelas 86
Figura 38 - Estampa principal e detalhe da almofada com estampa aplicada 87
Figura 39 - Imagens do processo de configuração dos módulos 88
Figura 40 - Intervenção das estampas em postes de rua 89
Figura 41 - Estampa com referência na obra "Abaporu", de Tarsila do Amaral 90
Figura 42 - Estampa com referência nas obras "A Feira" e "A Feira II", de Tarsila do Amaral 91
Figura 43 - Coleta de imagens dos muxarabis árabes e em Diamantina 92
Figura 44 - Elementos gráficos que, combinados, formam as estampas 92
Figura 45 - Estampas da linha Muxarabi 93
Figura 46 - Aplicação da estampa no produto e embalagem 93
Figura 47 - Recorte da pesquisa dos pescados por estado 94
Figura 48 - Estampas desenvolvidas a partir do tema 95
Figura 49 - Cartaz com aplicação dos ícones desenvolvidos 95
Figura 50 - Gráficos desenvolvidos a partir da referência colonial 96
Figura 51 - Estampas desenvolvidas a partir dos gráficos dos bordados 97
Figura 52 - Registro do processo de criação da estampa "Distorce da Augusta" 98
Figura 53 - Estampas desenvolvidas pela aluna 99
Figura 54 - Painel de referências visuais sobre azulejaria e moda 100
Figura 55 - Amostra das estampas desenvolvidas 100
Figura 56 - Processo manual de configuração da estampa 102
Figura 57 - Estampas desenvolvidas digitalmente 102
Figura 58 - Produto com a estampa aplicada 103
Figura 59 - Módulos desenvolvidos e cores correspondentes 104
Figura 60 - Estampas desenvolvidas a partir dos módulos 104
Figura 61 - Detalhe dos carimbos confeccionados para as estampas 105
Figura 62 - Padrão desenvolvido a partir do Buriti 106
Figura 63 - Padrão desenvolvido a partir da mistura de elementos na fabricação da cerveja 107
Figura 64 - Tríade elaborada para o presente trabalho 108
Figura 65 - Padrões desenvolvidos para cada tipo de doce 109
Figura 66 - Exemplo de padrão principal e estampa coordenada 109

Tabelas

Tabela 1 - Atividades e Indicadores para cada objetivo específico 21
Tabela 2 - Etapas da atividade projetual 57
Tabela 3 - Resultados e nível de apresentação por etapa de projeto 57
Tabela 4 - Resultados da experiência conduzida em sala de aula 71
Tabela 5 - Tabela de instruções do método “Superfícies de um Lugar” 77
Tabela 6 - Critérios de avaliação do método “Superfícies de um Lugar” 82
Tabela 7 - Resultados dos projetos em números e avaliações 84

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 12
1.1 Questão norteadora 15
1.2 Objetivos 15
1.2.1 Objetivo geral 15
1.2.2 Objetivos específicos 16
1.3 Justificativa 16
1.4 Resultados esperados 18
1.5 Procedimentos metodológicos de pesquisa 18
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA 22
2.1 Identidade e território 22
2.1.1 Identidade nacional 23
2.1.2 Relação entre identidades culturais e superfícies 25
2.1.3 O caso Marimekko 30
2.2 Design de superfície 34
2.2.1 Antecedentes históricos 34
2.2.2 Conceito e aplicabilidade 41
2.2.3 Abordagens para o desenvolvimento de projetos de design de superfície 43
2.2.4 Fundamentação básica do design de superfície 45
2.2.5 Contexto de aplicação – cases do mercado 49
2.3 Métodos Projetuais no Design 55
2.3.1 O método Kit de Peças 61
2.3.2 Ensino no Design 67
2.3.3 Teoria e prática no Design 69
2.3.4 Experimentação em sala de aula 70
3 PROPOSIÇÃO DO MÉTODO DE ENSINO PARA DESIGN DE SUPERFÍCIE 72
3.1 Contexto de criação 72
3.2 Superfícies de um Lugar 76
3.3 Critérios de avaliação 82
3.4 Aplicação e resultados 84
4 DISCUSSÃO E VALIDAÇÃO DOS RESULTADOS 110
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS 115
5.1 Atendimento aos objetivos gerais e específicos 115
5.2 Considerações sobre o método proposto 116
5.3 Sugestão para estudos futuros 117
REFERÊNCIAS 118

1 INTRODUÇÃO

Os avanços tecnológicos da era pós-moderna possibilitaram uma grande facilidade de acesso à informações de qualquer natureza, bem como uma modificação nas esferas de tempo e espaço, o que gerou uma significativa redução de distâncias entre territórios. Esses fatores, dentre outros, são responsáveis pela redução de tempo na execução de tarefas, o que pode ser considerado tanto um facilitador da vida pós-moderna como, também, o maior agente promotor de mudanças comportamentais radicais. Certamente, tais transformações interferem no processo de criação no âmbito do Design, uma vez que essa atividade sofre interferência direta dos avanços nas áreas tecnológicas e também de mudanças comportamentais.

> Apesar dos progressos que essa nova maneira de compreender o tempo e o espaço trouxe, a globalização também “colocou em xeque as especificidades da cultura local, disseminou incertezas e promoveu radicais transformações no contexto comportamental. (MORAES, 2006).

Assim, pode-se dizer que a alta competitividade que o mercado apresenta, fruto do intenso processo de mundialização, indica a necessidade de uma significativa mudança na forma de projetar, reforçando a importância da diferenciação dos produtos e, consequentemente, direcionando o processo a uma tendência de valorização do território. Complementando a frase supracitada de Moraes (2006) seria preciso então reafirmar os valores da cultura local como forma de driblar as incertezas e possibilitar a valorização de identidades e recursos locais.

À medida em que a prática do design é analisada sob a ótica de uma cultura específica, dentro de um contexto específico, entende-se que o resultado desse processo é diretamente relacionado com o meio que o originou. O design pode ser considerado ao mesmo tempo sujeito e objeto da cultura e da contemporaneidade, uma vez que faz parte delas e as alimenta. Da mesma forma, o resultado desse processo, ou seja, o produto de design também é tratado como portador de representações, participante de um processo de comunicação (NIEMEYER, 2010). Assim, é totalmente pertinente a ideia de que o design ou o

produto derivado de seu processo denota o contexto simbólico no qual está inserido.

Neste contexto, aborda-se o design de superfície, atividade criativa e técnica que se ocupa da criação e do desenvolvimento de qualidades estéticas, funcionais e estruturais, projetadas especificamente para constituição e/ou tratamentos de superfícies, adequadas ao contexto sociocultural e às diferentes necessidades e processos produtivos (RÜTHSCHILLING, 2008). Tal atividade projetiva apresenta, inclusive, grande potencial de representação simbólica e identitária, uma vez que as superfícies carregam consigo um repertório de significados capazes de se tornarem referências para grupos sociais.

Teixeira (2010) coaduna com essas reflexões quando ressalta que as superfícies são interfaces comunicativas em sua essência, exercendo função mediadora entre o ambiente externo e interno; além disso são consideradas fonte de recursos gráficos e táteis infindáveis com um grande potencial mercadológico.

Dessa maneira, a partir do pressuposto de que o conjunto dos objetos produzidos por uma sociedade expressa as necessidades, desejos e anseios de seus indivíduos e compreende sua cultura, e entendendo que o design é, muitas vezes, a linguagem usada para dar forma a essa expressão, a presente pesquisa se propôs a delinear um método de ensino para a criação de projetos de design de superfície a partir da transposição de valores e elementos presentes na identidade de um território, em específico o brasileiro.

A metodologia de ensino é, segundo Hsuan-An (1999), um conjunto de métodos, estratégias, técnicas, recursos operacionais, critérios, fatores condicionantes e até fundamentos teóricos, aplicados para o desenvolvimento de trabalhos de grande complexidade, porém com objetivos claramente didáticos, voltados especificamente para o ensino e a aprendizagem. Entende-se que, para a proposição de um método de ensino, foi necessário embasar a pesquisa em metodologias e métodos já existentes. Uma vez que a pesquisadora leciona a disciplina Expressão Gráfica III - Design de superfície, para o curso de Design Gráfico da Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais, o método foi implementado em sala de aula, com o intuito de fornecer subsídios para ajustes e validação do mesmo. Para tal, tornou-se necessário fazer um levantamento e análise de metodologias

e métodos já existentes e investigar sobre as possíveis formas de transposição de valores e elementos de um território. Também foi relevante alinhar os conceitos deste campo, relativamente novo no Brasil e apresentar exemplos de superfícies cujas análises relacionadas ao uso, história e contexto de criação serviram de base para as discussões aqui propostas. Ademais, investigou-se a conexão existente entre um produto do meio e o próprio meio, ou seja, superfícies que fazem parte da cultura material percebida de um território e os aspectos identitários compartilhados entre os dois, para então entender como o design pode contribuir para a valorização da identidade desse território.

Dessa forma, apresenta-se esta dissertação ao Programa de Pós Graduação em Design da Universidade do Estado de Minas Gerais – UEMG, como requisito parcial para a obtenção de grau de Mestre em Design, na linha de pesquisa Design, Cultura e Sociedade. Os capítulos presentes neste documento são descritos em seguida.

O **capítulo 1**, de caráter introdutório, reforça a relevância do tema à medida em que apresenta os caminhos que levaram ao contexto de pesquisa. Além disso, discorre sobre o contexto geral de cada assunto, apresenta as questões norteadoras, os objetivos e suas justificativas. Um ponto importante e que irá, posteriormente, balizar a avaliação deste trabalho é a formalização dos resultados esperados pelos possíveis públicos.

O **capítulo 2** aborda a fundamentação teórica acerca dos temas pesquisados: identidade e território; design de superfície e métodos projetuais no design. A relação simbólica e identitária existente entre territórios e suas superfícies são investigadas e apresentadas na primeira parte deste capítulo. Posteriormente, apresenta-se uma introdução ao tema design de superfície em seus primórdios, suas aplicações atualmente e algumas abordagens para o desenvolvimento de projetos voltados para esse campo. Inclui-se, esta etapa, como estudo de caso, dois projetos desenvolvidos no mercado, em busca de fornecer dados comparativos para a proposta – sob o ponto de vista da prática profissional. Por fim, na terceira parte do capítulo, são discutidos os métodos projetuais pesquisados, especialmente voltados para o ensino do design e uma breve discussão entre teoria e prática no design. Neste ponto, apresentam-se duas experimentações conduzidas em sala de aula e que irão embasar a proposição do método, objeto desta proposta.

O **capítulo 3**, específico sobre a proposição do método “Superfícies de um Lugar”, aborda seu contexto de criação, o descreve detalhadamente e apresenta os critérios de avaliação desenvolvidos especificamente. Os resultados e processos criativos de um total de doze projetos são apresentados, a fim de criar o corpo de estudo da presente pesquisa.

O **capítulo 4** tem o objetivo de discutir e validar os resultados apresentados anteriormente, por meio, principalmente, dos depoimentos dos alunos, destacando os principais pontos de aprendizado.

O **capítulo 5** explicita as considerações finais: discorre sobre o cumprimento dos objetivos gerais e específicos, expõe algumas observações importantes sobre o método e aponta os caminhos para a continuação da presente pesquisa e próximos estudos.

1.1 Questão norteadora

Com base no contexto da pesquisa, surgiram alguns questionamentos que ajudaram a elucidar os caminhos a serem percorridos ao longo do processo e que, posteriormente serão esclarecidos. Dentre eles, o que mais se destaca e orienta a direção a ser seguida:

- Como auxiliar alunos de design a compreenderem sobre um determinado contexto, transpor elementos e valores presentes na identidade de um território no desenvolvimento de projetos de design de superfície?

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo geral

O objetivo geral desta pesquisa consiste em propor um método de ensino para projetos de design de superfície que auxilie alunos a compreenderem contextos e realizar a transposição de elementos e valores culturais presentes na identidade de um território.

1.2.2 Objetivos específicos

Em decorrência do objetivo geral desdobram-se os seguintes objetivos específicos:

a. Mapear a existência de métodos para o desenvolvimento de projetos voltados para o campo do design de superfície;
b. Investigar sobre as possíveis formas de transposição de valores e elementos de um território;
c. Propor um método para investigar e transmitir valores identitários de um território e seus elementos formais através do design de superfície;
d. Conduzir o processo de experimentação do método em sala de aula;
e. Fazer a análise dos resultados, ajustes e validação do método.

1.3 Justificativa

A presente pesquisa se apoia em três principais aspectos, descritos a seguir.

(a) Na baixa difusão de ferramentas e métodos para o desenvolvimento de projetos de design de superfície no ensino do design.

O design de superfície é um campo do design relativamente novo, legitimado somente em 2005 no Brasil, mas que apresenta potencial de representação simbólica e identitária grandes, uma vez que as superfícies carregam consigo um repertório de significados capazes de se tornarem referências para grupos sociais.

Rüthschilling (2008) apresenta princípios básicos e específicos da metodologia projetual do design de superfície, porém com um enfoque técnico, como explicação de módulos e padrões para encaixe, continuidade, repetição, – e tecnológico: *softwares* e aplicativos de apoio à atividade, o que reforça a necessidade de proposição de novos recursos metodológicos voltados para o desenvolvimento de projetos da área em questão.

(b) Na massificação das referências visuais disponíveis para pesquisa, em decorrência da facilidade de acesso às fontes e tecnologias disponíveis.

Os avanços tecnológicos da era pós moderna possibilitam enorme facilidade de acesso à informação de qualquer natureza, o que gera uma significativa redução do tempo na execução de tarefas, como por exemplo, a coleta de referências. Esse aspecto pode ser considerado tanto facilitador da vida pós-moderna como, também, o maior agente promotor de mudanças comportamentais radicais. Seguramente, tais mudanças interferem no processo de criação no âmbito do design, uma vez que essa atividade sofre interferência direta dos avanços nas áreas tecnológicas e também de mudanças comportamentais. Esse fator, aliado à competitividade desenfreada no mundo globalizado de hoje indica a necessidade de uma significativa mudança na forma de projetar. Principalmente na etapa do processo criativo que compreende a coleta de referências visuais, que normalmente orientam o desenvolvimento do trabalho. Com referências visuais padronizadas, os resultados não conseguem, na maioria das vezes, apresentar inovação e as criações acabam se tornando releituras acerca de um mesmo tema, o que é refletido nos produtos sem lastro cultural encontrados no mercado. Nota-se, a partir das questões levantadas, a importância de se aprofundar na etapa de pesquisa e buscar embasar melhor as referências durante o processo de criação, de uma maneira geral em processos de design.

(c) Na alta competitividade que o mercado apresenta hoje, o que reforça a importância da diferenciação dos produtos e consequentemente, direciona o processo a uma tendência de valorização do território.

A presente pesquisa pretende, ao propor um método de transposição de valores de um território para o design de superfície, além de outros aspectos, ressaltar a importância do processo de design na diferenciação dos produtos, visto que ao proporcionar um caráter de individualidade, diferenciação e identidade aos artefatos, o design também consegue agregar um diferencial competitivo estratégico a esse produtos, se comparados a outros, que não carregam nenhum lastro cultural.

1.4 Resultados esperados

Sob a perspectiva dos estudantes de design e dos professores, espera-se que a presente pesquisa contribua para:

- A promoção da inovação no processo projetual e no ensino do design com o intuito de aprimorar os resultados de projeto;
- A conscientização da importância do papel do professor na formação dos futuros designers;
- O entendimento das competências necessárias à formação de profissionais ágeis e experientes, aptos a atender as exigências de um mercado cada vez mais complexo e dinâmico.

Sob a perspectiva do designer, das equipes de projeto e das empresas, espera-se que a presente pesquisa contribua para:

- A ampliação de fontes de referências metodológicas para o desenvolvimento de projetos de design de superfície;
- A diferenciação dos produtos e aumento da competitividade.

Sob a perspectiva do território, espera-se que a presente pesquisa contribua para:

- A valorização dos aspectos identitários, dos recursos locais, da cultura material e imaterial proveniente dos territórios;
- A manutenção da conexão entre produto e seu contexto, de forma a evidenciar essa relação para os usuários.

1.5 Procedimentos metodológicos de pesquisa

A presente pesquisa pode ser classificada, com base em sua natureza e no caráter de seus objetivos, como uma pesquisa exploratória, pois, segundo Gil (1996), busca proporcionar maior familiaridade com o objeto de estudo e torná-lo mais explícito. Além disso, procura-se

aprimorar ideias e gerar conhecimentos a partir da validação de uma experiência prática, o que reafirma seu caráter exploratório (GIL, 1996).

A fim de descrever detalhadamente as metodologias e métodos utilizados em cada etapa do processo de desenvolvimento desta pesquisa, o presente capítulo foi dividido em três partes, classificadas a partir dos procedimentos técnicos empregados em cada uma delas: (a) fundamentação teórica, (b) levantamento de métodos, (c) pesquisa-ação, como forma de implementação e validação do método proposto. As etapas são detalhadas a seguir:

(a) Fundamentação teórica

A primeira etapa compreende uma pesquisa bibliográfica sobre as principais áreas teóricas envolvidas: identidade e território – sob a perspectiva do design, design de superfície e métodos projetuais no design. As fontes utilizadas constituem-se em livros e artigos científicos, além de publicações periódicas.

(b) Levantamento de métodos

Esta etapa consiste na realização de um levantamento e análise dos métodos e recursos metodológicos existentes, voltados especialmente para o desenvolvimento de projetos de design de superfície. Tais métodos e recursos serão avaliados a partir da eficácia de suas capacidades em contribuir para o entendimento de um contexto específico e permitir a transposição de valores de uma determinada cultura, proveniente de um território específico. Assim, nesta etapa não é intenção excluir métodos que possam vir a contribuir, ainda que pouco, para a viabilidade do processo de transposição e sim, realizar um mapeamento dos métodos e avaliá-los conforme o grau de eficácia.

(c) Pesquisa-ação

Esta terceira etapa, de base prática, diz respeito não só à proposição do método de investigação e transposição de valores identitários de um território para uma superfície, como também à implementação e validação deste método. Para confrontar a visão teórica pesquisada no item (a) com os dados de mercado levantados no item (b), torna-se necessário delinear um modelo conceitual e operativo da presente pesquisa. Dessa forma, entende-se que o método de pesquisa denominado “pesquisa-ação” que tem bastante

proximidade com um experimento de ordem prática é o mais indicado para esta etapa de criação e experimentação, como pode ser confirmado no trecho a seguir:

> ... um tipo de pesquisa com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo. (THIOLLENT, 1985, P. 14, APUD GIL, 1996, P. 55).

A atuação da autora como docente da disciplina “Expressão Gráfica III” que aborda os conceitos de Design de Superfície, para o terceiro período do curso de Design Gráfico na Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais - UEMG, bem como a experiência prática adquirida, permitiu que tal proposta fosse possível. Assim, após o planejamento e configuração do novo método, foi conduzido o processo de experimentação em sala de aula, com os alunos de graduação matriculados na disciplina obrigatória supracitada.

Também faz parte desta etapa, definir os critérios de avaliação e aplicá-los aos resultados extraídos da experimentação, conteúdo que está disponível no capítulo 3 dessa dissertação. Tais análises propiciaram as condições para responder as questões de pesquisa propostas inicialmente e também possibilitaram a realização de ajustes no método, com vistas à sua validação e constantes aprimoramentos. A partir desse ponto, adquiriu-se a possibilidade de conclusão desta pesquisa, tendo-se atingindo os objetivos descritos no início do processo.

A Tabela 1, que pode ser visualizada a seguir, apresenta, na coluna do meio, as atividades que foram cumpridas para se atingir os objetivos específicos (coluna da esquerda) e também sugere, na coluna da direita, os indicadores que serão utilizados como critério para validação de cada etapa.

Tabela 1 - Atividades e Indicadores para cada objetivo específico

	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	ATIVIDADES	INDICADORES
1	Levantamento de metodologias existentes no Design de Superfície;	a. Pesquisa bibliográfica; b. Entrevista com designers cujo foco da atividade projetiva seja o DS.	» Produção de artigo científico; » Produção de capítulo sobre metodologias no design.
2	Estudar métodos de transposição de valores e elementos de um território;	a. Pesquisa bibliográfica.	» Produção de artigo científico; » Escolha do método mais adequado ao tema e suporte.
3	Proposição do método para validação em sala de aula;	a. Planejamento do método.	» Produção de tabela de instruções.
4	Aplicação do método em sala de aula (DG - EG III - 1º sem 2013 e 2014);	a. Condução do processo.	» Produção de capítulo da dissertação sobre planejamento e aplicação do método.
5	Análise dos resultados, ajustes e validação do método;	a. Definição dos parâmetros de análise; b. Análise, discussão e redação.	» Produção de capítulo da dissertação sobre análise dos resultados.
6	Discussão e conclusão.	a. Redação da dissertação; b. Defesa.	» Conclusão do projeto.

Fonte: elaborado pela autora.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Identidade e território

Para se entender a relação entre os valores comunicados pelas superfícies e seus territórios de origem, é necessário o estudo prévio sobre identidade territorial, visto que a apropriação dos aspectos identitários se dá a partir de uma construção de sentido e obedece à dinâmica dos atores sociais ou usuários, à sua forma de habitar o mundo e à relação que entre eles se estabelece. De acordo com Sudjic (2010), o design é a linguagem que uma sociedade usa para criar objetos que reflitam seus objetivos e seus valores.

Identidade, por sua vez, é o que faz com que algo seja distinto de outro, é o que diferencia e ao mesmo tempo o que o torna único, exclusivo. Identidade é essência. No âmbito pessoal, está relacionada com a consciência que alguém tem de si mesmo, com a memória individual agregada à memória coletiva herdada de uma sociedade, inserida em um contexto cultural, social, econômico e ambiental de um país, de um estado, de uma cidade, de uma região. Desde a percepção macro até a micro, pode-se dizer que o contexto é também responsável por delinear a identidade de cada um. Tais aspectos, contudo, por demandarem um estudo bastante aprofundado no campo da sociologia e psicologia, fogem ao escopo deste trabalho e não serão abordados.

O contexto compreende o território, e, a partir desse último pode contribuir para a reafirmação ou o reforço de traços identitários. Por outro lado, esses mesmos elementos podem reforçar a construção de uma forma de identidade que se estabeleça a partir de bases territoriais. Território, neste estudo será abordado conforme o conceito definido por Santos (2002), em que este configura-se pelas técnicas, pelos meios de produção, pelos objetos e coisas, pelo conjunto territorial e pela dialética do próprio espaço. Ou seja, o espaço físico dotado de intencionalidade e ação humanas.

Segundo Krucken (2009), não existe uma receita para a valorização de produtos e territórios. No entanto é possível enumerar algumas ações essenciais que facilitam a promoção desses produtos e consequente valorização do território. Dentre essas ações, a autora aponta a

necessidade de reconhecimento das qualidades do território, que pode ser ativado a partir de questões como: “Como poderia ser descrito o espírito do território?” e “Quais são os principais marcadores de identidade do território?”. Entende-se, a partir do levantamento de questões como essas, sobre a importância de se levar em conta aspectos do território no processo de projetação (KRUCKEN, 2009). A difusão da utilização de elementos do campo do design de superfície no caso específico da indústria têxtil pode exemplificar como tais aspectos se relacionam e será visto mais adiante.

2.1.1 Identidade nacional

O conceito de identidade nacional está diretamente relacionado ao sentimento de um indivíduo pela nação a que pertence e pode ser compreendido, de maneira geral, pelo agrupamento de diversas identidades coexistentes, análogas ou não, dentro de um mesmo país. Essa identidade coletiva acaba por homogeneizar diversas micro culturas e não deve ser tomada como verdade absoluta, justamente por construir “uma identidade única e dominante ao custo de suprimir identidades dissonantes”. (VILLAS-BOAS, 2009).

“Em certos lugares a identidade nacional poderá ter como base a língua, o passado, em outros, a etnia, os hábitos ou o temperamento do povo, ou seja, cada país, grupo ou classe construiu uma proposta de identidade” (ANDRADE, 2010). O autor ainda observa que como as identidades tendem a ser universalistas, precisam ser assimiladas e legitimadas pela população, do contrário elas não exercem nenhuma influência sobre os sentimentos e atos dos indivíduos componentes.

Da mesma forma que uma identidade pessoal pode ser totalmente influenciável pelo contexto histórico e cultural, esse processo também ocorre com a identidade de uma nação. Como exemplo, cita-se o fato de que, aos brasileiros foram atribuídas, ao longo da história, características totalmente contraditórias.

> Até relativamente pouco tempo, o brasileiro era tido como um povo tristonho. (...) Esse povo doente, indolente e triste foi retratado por Monteiro Lobato na figura do Jeca Tatu. Se percorrermos os grandes intérpretes do Brasil, Gilberto Freyre, Sérgio Buarque de Holanda, Alberto Torres e muitos

> outros, veremos que ao brasileiro são atribuídas características desencontradas e, muitas vezes contraditórias: triste, sensual, trabalhador, vadio, cordial, alegre etc. (SANTOS, 2011).

A partir da análise do momento histórico em que ocorre a criação do conceito de identidade nacional, segundo Bauman (2005), ela "objetivava o direito monopolista de traçar a fronteira entre nós e eles". Baseado em interesses maiores de um Estado que viu a necessidade de criar na população um sentimento de lealdade em relação a ele e ao sistema governante, fez-se necessária a imposição de uma separação física e também simbólica na mente das pessoas.

Dessa forma pode-se dizer que o conceito de identidade nacional foi construído de maneira forçada, uma vez que o estado precisava da nação e o inverso também era válido: "uma nação sem Estado estaria destinada a ser insegura sobre o seu passado, incerta sobre o seu presente e duvidosa de seu futuro, e assim fadada a uma existência precária". Assim, para Bauman, o conceito de naturalidade tal qual seu significado de pertencer por nascimento foi uma "convenção arduamente construída", juntamente com o sentimento de pertencimento à uma nação. (BAUMAN, 2005).

E o que significa possuir uma identidade nacional, além do sentimento de naturalidade? Villas-Boas (2009) coloca que, em teoria, "indivíduos que integram uma nação possuiriam elementos culturais em comum – suas tradições, seus valores, expectativas, hábitos de vida, produções materiais – que os congregariam e formariam um perfil que lhes daria o sentimento de pertencimento àquela comunidade". Mas na prática, a questão da identidade nacional ainda apresenta problemas na sua definição, já que não se apresenta como um processo natural, como apresentado no tópico anterior. O autor também questiona a legitimidade da identidade nacional uma vez que teve de ser construída. Corrobora com Bauman (2005) e Villas-Boas (2009) o autor Santos (2011), quando explica que as identidades são construídas e relacionais. "Não há uma essência imutável do ser brasileiro ou pertencer a outra nacionalidade. As identidades necessitam de algo fora delas, uma alteridade, para se definir e são fluidas como as relações sociais que as produzem". (SANTOS, 2011).

Sendo fluida e relacional a noção de identidade nacional, pode-se dizer que está vinculada à sua prima-irmã, a cultura. Villas-Boas (2009), defende que a cultura nasce da identidade e vice versa, numa intrincada relação complementar:

> A cultura (...) está portanto diretamente ligada à noção de identidade: cultura como fator identitário, posto que identifica, singulariza e congrega o que é interno (o autêntico) e o distingue do que é externo. Esta é a noção de cultura autônoma – porque consequente e dependente do espaço-tempo e auto suficiente quanto à sua autenticidade e identidade. (VILLAS-BOAS, 2009, p. 62)

Dessa maneira, cada cultura possui uma singularidade intrínseca, proveniente da interseção de dois fatores: o espaço e o tempo. Somando a isso, o conceito básico de cultura de que tudo que não é natureza, ou seja, tudo que é produzido pelo ser humano é cultura (VANNUCCHI, 2006), reforça-se o conceito dela ser sempre única pois é impossível haver outra na mesma coordenada de espaço e tempo. As culturas são autênticas e quando não se manifestam como tal é importante buscar essa originalidade em suas manifestações mais legítimas, consequentemente aquelas com menor contato com fontes externas.

2.1.2 Relação entre identidades culturais e superfícies

Em busca de um entendimento mais profundo acerca da relação entre superfícies provenientes de identidades culturais, apresentam-se dois exemplos oriundos da indústria têxtil, que abrange grande parte dos trabalhos no campo do design de superfície. Compreendendo as superfícies têxteis como produtos resultantes de um processo de design, entende-se que elas podem ser tratadas como portadoras de representações, participantes de um processo de comunicação e, assim, como todo produto derivado do processo de design, denotam o contexto simbólico no qual estão inseridos (NIEMEYER, 2005).

Para exemplificar, buscou-se apresentar dois estilos de estampas característicos e representativos, construídos a partir de aspectos identitários, históricos e culturais de dois contextos territoriais, a estampa *Toile de Jouy* e a estampa *Paisley*.

2.1.2.1 Estampa Toile de Jouy

Toile de jouy (*toile* significa tela ou painel, em francês) é o nome de uma estampa criada no século XVIII na França, na cidade de Jouy-en-Josas, próximo à Versailles, e consiste num tecido de fundo branco ou claro, estampado em vermelho, azul ou preto, com representações pictóricas de cenas ou pessoas. Os desenhos, conforme ilustra a figura 1, buscam retratar aspectos comuns da vida campestre: cenas do cotidiano da época, de posições políticas, do Oriente, ofícios, hábitos de lazer, flores, pássaros (EDWARDS, 2012) e são característicos do movimento artístico da época.

Figura 1 - Quadro com montagem de várias estampas estilo "Toile de Jouy"

Fonte: Fabric Museum[1].

O sistema de impressão desse tipo de tecido, que é um clássico provençal francês, foi desenvolvido pelo Barão Christopher-Philippe Oberkampf, originalmente em algodão ou linho e estampados através de uma placa de cobre com detalhes feitos à mão. Mais tarde foi desenvolvida a técnica de gravação em cilindros de cobre. Sua fábrica chegou a receber o título de "Manufacture Royale" e foi visitada por Napoleão. Em 1843, a fábrica de Oberkampf foi fechada e, infelizmente, a maior parte dos cilindros de cobre com as estampas originais desapareceram no curso dos anos e das guerras. Hoje só restam na França um número restrito de quatorze unidades.

[1] Disponível em: http://www.fabricmuseum.org/American_Toile.html. Acesso em: 04/02/2013.

Atualmente, o *Toile de Jouy* é muito usado em tecidos e papel de parede, mas também aparece com novas interpretações, aplicadas em diversos produtos, como objetos de decoração e roupas. É interessante observar como esse tipo de tecido virou sinônimo de um estilo e não mais de todo um processo de produção e relacionado a apenas uma região. É fácil reproduzir tal estilo, conforme apontam os exemplos abaixo. A primeira imagem é de uma estampa que referencia o *Toile de Jouy,* porém retrata aspectos e cenas atuais da cidade de Londres. Ao lado, dois produtos que recebem aplicação das estampas no mesmo estilo, conforme mostra a figura 2. Tais abordagens contemporâneas mostram como as imagens históricas podem ser atualizadas (EDWARDS, 2012).

Figura 2 – Estampas e produtos da *Timorous Beasties* com a releitura do estilo "Toile de Jouy"

Fonte: Timorous Beasties[2].

2.1.2.2 Paisley ou Estampa Indiana

Paisley é o nome em inglês para uma estampa de origem indiana que contém a forma de uma gota. Teve sua origem na Caxemira, região que fica entre a Índia, China e Paquistão. Introduzido na Europa na primeira metade do século XVII, o *Paisley* e outros desenhos indianos alcançaram grande popularidade. No século XIX, a produção europeia desse motivo ganhou importância, particularmente na cidade escocesa de Paisley, que acabou emprestando seu nome ao motivo (EDWARDS, 2012).

[2] Disponível em: http://www.timorousbeasties.com/. Acesso em: 06/02/2013.

Edwards (2012) em seu guia rápido para entender estampas e padronagens, explica que o desenho hoje universalmente conhecido como *Paisley* baseia-se em motivos encontrados em xales tecidos originalmente na Índia. Formas florais abundantes, curvilíneas e altamente estilizadas, juntamente com um desenho especial que as torna imediatamente reconhecíveis - a gota em forma de vírgula, possivelmente inspirada pela folha de uma árvore indiana, conforme pode ser visualizado na figura 3 a seguir.

Figura 3 - Exemplo de estampa Paisley, com motivos especiais em forma de gota

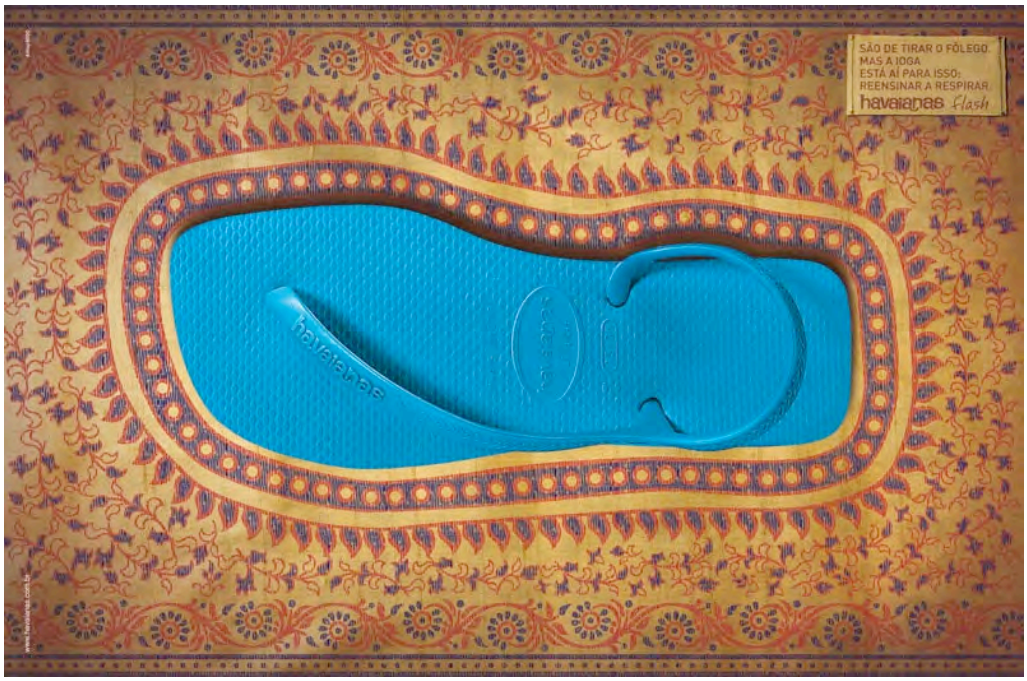
Fonte: Digital Gallery - New York Public Library[3].

Antes da apropriação da estampa pelo movimento *hippie*, como forma de contestação dos valores e costumes da época, o *Paisley* tinha uma conotação sofisticada. Muito usado pelos aristocratas britânicos em gravatas, robes, camisas e vestidos de seda e em xales de cashmere, simbolizavam o luxo e a riqueza pertencentes a essa classe social.

[3] Digital ID: 819665. Disponível em: http://digitalgallery.nypl.org/. Acesso em 10/10/2012.

Ao longo do século XX, a estampa se tornou popular, acabou perdendo sua conexão com a Índia, e se tornou, no imaginário popular, um símbolo britânico. Atualmente, especialmente na moda, é possível se apropriar do *Paisley* de diversas maneiras, seja fazendo referência ao movimento *hippie* ou à aristocracia britânica. No entanto, seu significado essencial não se altera, sendo a estampa frequentemente associada à cultura indiana, como pode ser comprovado pelo anúncio da marca brasileira Havaianas, na figura 4. O texto do anúncio reafirma a relação com a cultura indiana, mencionando a ioga e a respiração saudável.

Figura 4 - Anúncio impresso das Havaianas que faz referência direta ao estilo de estamparia indiano



Fonte: Havaianas[4].

Após a análise dos exemplos apontados, entende-se que, de maneira geral, os aspectos identitários de uma superfície são assimilados pelos seus usuários e podem passar por diversas ressignificações. Compreende-se, assim, que essa relação estará sempre sujeita a interferências do tempo e a futuras ressignificações que podem vir a ocorrer ao longo da história.

A partir do primeiro exemplo, do *Toile de Jouy,* entende-se que a conexão com o território em questão é mantida, mesmo após a apropriação do estilo feita por outras culturas. Já no

[4] Disponível em: http://www.letsvamos.com/portfolio/?p=111. Acesso em: 02/12/2012.

segundo exemplo, do Paisley, mesmo após a ressignificação segundo um contexto sócio-histórico-cultural diferente e adoção de um sentido distinto do original, percebe-se ao longo do tempo um movimento que tende a uma reaproximação com o significado original em que o estilo foi criado. A essência se mantém, mesmo tendo ficado desativada por um período.

De forma geral, pode-se concluir que, ao se deparar com tais superfícies, é impossível não se impregnar com os aspectos simbólicos e culturais presentes nos produtos, sejam eles releituras ou originais. Tudo isso reforça o sentido de buscar manter o elo que une o contexto aos aspectos estéticos, produtivos e funcionais apresentados nos produtos resultantes, no caso, de um projeto de design de superfície, até mesmo como forma de valorização do território que o gerou.

2.1.3 O caso Marimekko

A Marimekko é uma empresa finlandesa fundada em 1951, pela designer Armi Ratia e seu marido Viljo. A empresa nasceu de forma despretensiosa, quando a designer desenvolveu alguns desenhos e seu marido resolveu produzir uma pequena linha de vestidos, com modelagem simples, utilizando ilustrações aplicadas em tecidos. A partir daí, os padrões e cores fortes sempre presentes nos tecidos estampados foram os responsáveis pelo estabelecimento de uma identidade forte e única da marca. Suas estampas encantam pela simplicidade dos desenhos e cores primárias saturadas, em contraste com a paisagem acinzentada e gélida da Finlândia durante boa parte do ano, conforme apresenta a figura 5. A busca por proporcionar experiências estéticas em momentos únicos e singulares da vida permanece até hoje no posicionamento da marca. (HÄRKÄPÄÄ, 2012).

Figura 5 – Contraste entre estampa Marimekko e cenário da Finlândia.

Fonte: Newspaper Marimekko: Of to the Woods! Autumn, 2012.

Toda a criação das estampas é orientada pela equipe de designers, categorizados em *fashion* e *print* designers. Na maioria das vezes, o processo criativo sofre influência direta do estado climático da região, do estado de espírito, e da maneira como os finlandeses se preparam para o inverno escuro e rigoroso (MARIMEKKO, 2012). Outro aspecto peculiar relativo ao processo criativo é o fato da empresa desenvolver suas criações a partir de uma lógica invertida, ou seja, inicialmente são criadas as estampas, que obedecem a um conceito pré definido para a estação, e posteriormente tais motivos são aplicados em objetos e peças da moda. Para a divulgação de cada coleção, a equipe conceitua e organiza uma produção de fotos (Fig.6) que busca ampliar a temática trabalhada nas estampas.

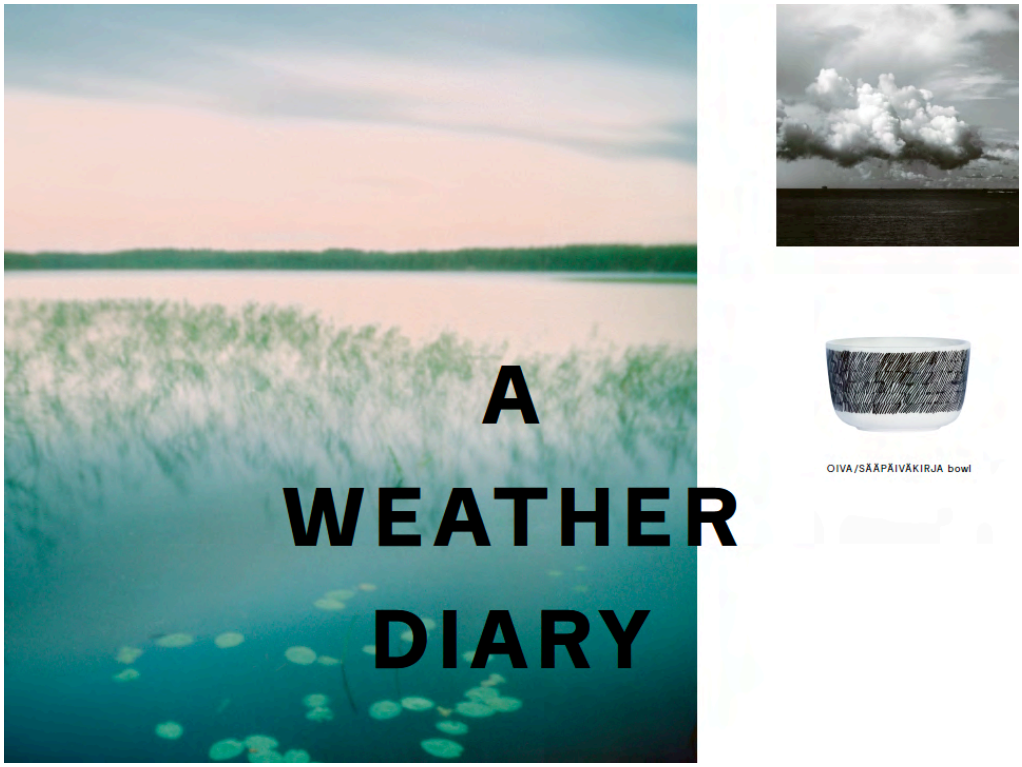
Figura 6 - *Making of* da produção fotográfica da coleção “A Weather Diary”

Fonte: Site da Marimekko.

A coleção de outono de 2013 intitulada “A Weather Diary” (Diário do Tempo) representa a peculiaridade da relação entre designer e contexto de criação de maneira muito clara. A ideia que orientou todo o processo criativo foi justamente retratar as mudanças sazonais no tempo e sua influência sobre o ritmo de vida das pessoas. Segundo a equipe de criação, “nós da Marimekko, fomos inspirados pela beleza pictórica dos fenômenos meteorológicos e arrumamos a mesa generosamente com as cores e aromas do outono” (MARIMEKKO, 2013).

As pinturas que compõem as estampas foram feitas pelo artista finlandês Aino-maijo Mestola e incorporam uma série de condições meteorológicas sazonais. As inspirações partiram de registros feitos: da passagem de nuvens pesadas de chuva sobre Jussarö - ilha localizada ao sul da Finlândia, da garoa suave na Harmaja - ilha situada fora da cidade de Helsinki e dos ventos frios no Kuuskajaskari, uma ilha no sudoeste da Finlândia. A figura a seguir retrata uma composição feita a partir desses registros fotográficos e apresenta um produto contendo a estampa criada a partir das referências.

Figura 7 - Composição visual de registros fotográficos da coleção “A Weather Diary”



Fonte: Newspaper Marimekko: Shades of Autumn Weather, 2013.

Segundo o artista responsável pelas pinturas que, por sua vez, geraram as estampas, o cenário climático teve um papel importante na criação da coleção: "eu vivo em uma ilha e adoro a forma como o clima muitas vezes se torna muito mais poderoso e interessante, influenciado pelas marés”. As estampas foram pintadas de modo que cada uma representasse um tipo diferente de clima, mas quando as peças são combinadas, formam um todo interessante. (MARIMEKKO, 2013).

Sobre o processo criativo atrelado ao contexto cultural, Ostrower (2012) afirma que os valores culturais vigentes constituem o clima mental para a ação do homem, no caso, voltada para a criação. O resultado final, ainda que representante da individualidade subjetiva do artista enquanto indivíduo, é também fruto de uma consciência que, por sua vez, interpreta sua cultura de origem. Ao agir, esse ser cultural, como é denominado pela autora, “age culturalmente, apoiado na cultura e dentro de uma cultura”. (OSTROWER, 2012, p.13).

2.2 Design de superfície

2.2.1 Antecedentes históricos

Um olhar sobre a história da arte evidencia a necessidade que o homem sempre sentiu em se comunicar por meio de suas criações. Jones (2010) afirma que a primeira ambição do homem é criar e parece não existir um povo sequer, em qualquer estágio de civilização, em que o desejo pelo ornamento em suas criações não seja um instinto forte[5]. Esse desejo, sempre presente, cresce e aumenta proporcionalmente junto ao progresso civilizatório (JONES, 2010, p. 31). Dessa maneira, considera-se que a ornamentação constitui a forma mais básica e simples de representação da natureza, fator inerente à evolução humana.

Por ornamento entende-se como aquilo que ornamenta, um adorno, enfeite. No sentido figurativo é o que serve para florear, caracterizar um estilo, e ainda no sentido figurativo porém pejorativo, é amplamente utilizado como algo meramente decorativo. No entanto, a busca pelas origens da palavra faz com que seu sentido seja ampliado. Ornamento vem de *ornátus*, em latim e significa latim “aparato, equipamento, recursos, ornamento, adereço”[6]. Em segundo lugar quer dizer "insígnia, distinção honorífica, enfeite". Assim, o sentido inicial de *ornátus* não era enfeite, mas sim, algo bem equipado para exercer determinada função. Daí a importância dos ornamentos e enfeites enquanto integradores de valor a um determinado objeto. Dessa maneira, pode-se dizer que a ornamentação serve então para enriquecer, valorizar e realçar o que se expõe.

Coaduna com essa afirmativa o autor Owen Jones (2010). Preocupado com a qualidade do design britânico publica em seu livro “A Gramática do Ornamento”, o manifesto intitulado “Princípios Gerais da Disposição de Forma e Cor em Arquitetura e nas Artes Decorativas Defendidos ao Longo Desta Obra”. Fazendo uso do tom panfletário comum à época, o manifesto objetivava orientar desenhistas do futuro com relação ao bom desenho. Apesar da rígida teorização de tais princípios, que fora refutada posteriormente por diversos

[5] Texto extraído da edição original do livro “The Grammar of Ornament”, publicado em 1856 e frequentemente citado como um dos textos inspiradores do Movimento Artes e Ofícios.
[6] Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa.

desenhistas, “A Gramática do Ornamento” foi considerada fonte definitiva de motivos ornamentais e sem dúvida uma das maiores publicações da era vitoriana:

> O livro estabelece 37 proposições que visam definir princípios gerais para o arranjo da forma e da cor no design e tenta demonstrar a sua aplicação histórica através da análise do ornamento de diversos povos, desde a Antiguidade até o Renascimento. Simplificando bastante as suas ideias, Jones sugere que as melhores manifestações do ornamento em todas as épocas reproduzem princípios geométricos básicos oriundos das formas da natureza. (CARDOSO, 2008).

Na Proposição 5 contida nos Princípios Gerais, Jones afirma que “a decoração nunca deve ser realizada deliberadamente”. Assim como no sentido original da palavra ornamento, não existe uma boa forma, harmônica e proporcional que não seja bela e verdadeira. O que é belo geralmente é tido como verdadeiro, assim como o que é verdadeiro deve ser belo.

Segundo as palavras do autor em uma palestra ministrada em 1853:

> Não temos princípios nem unidade; o arquiteto, o estofador, o fabricante de papel de parede, o tecelão, o estampador de algodão e o ceramista seguem cada um o seu curso, lutando inutilmente e produzindo novidades artísticas sem beleza, ou beleza sem inteligência. (JONES, 2010, p. 14).

Decorre daí a preocupação do autor em reunir os profissionais do meio em busca de uma coesão e um objetivo compartilhado, rumo à definição de uma identidade nacional. Observa-se, portanto, a recorrência e semelhança deste fato com o que vivemos atualmente no Brasil, especialmente no campo do design de superfície, cujo aspectos evolutivos aprofundar-se-á mais adiante. Complementando este pensamento, Gombrich (2012) afirma que a decoração, outrora domínio estritamente do artesão, passa, neste momento, a ser uma preocupação constante na produção do designer consciente (GOMBRICH, 2012, p. 96).

Pode-se dizer que a história da arte decorativa e dos ornamentos se confunde com a história do design, mais especificamente com a história do design gráfico e sua aplicação nas superfícies. Ressaltam-se aspectos no estudo das artes decorativas e ornamentais que vem a ser considerados como indícios de origem desta expressão. O design contemporâneo, em especial o design gráfico, é herdeiro de uma ancestralidade significativa;

> (...) os escribas sumérios que inventaram a escrita, os artesãos egípcios que combinaram palavras e imagens em manuscritos sobre papiros, os impressores chineses de blocos de madeira, os iluminadores medievais e os tipógrafos do século XV, que conceberam os primeiros livros europeus impressos, tornaram-se parte do rico legado e da história do design gráfico. (MEGGS; ALSTON, 2009).

Em busca de compreender como se deu a transformação das artes decorativas no campo, hoje conhecido como design de superfície, foi necessário fazer um levantamento de aspectos históricos que possivelmente contribuíram para o desenvolvimento desta área específica de atuação.

A interferência do homem sobre superfícies remonta ao passado longínquo, desde as pinturas rupestres e corporais, passando pelas vestimentas e ornamentos encontrados nas cerâmicas e nos utensílios domésticos até os espaços arquitetônicos, funcionais ou estéticos, pensados pelo homem. A partir do instante em que o homem passa a criar e interferir nos artefatos de forma a embelezá-los, pode-se dizer que existe a clara intenção de, além de se comunicar, transmitir sentimentos por meio dessa linguagem. O uso de representações gráficas como forma de expressão e transmissão do conhecimento foi a primeira manifestação do homem com o intuito de se comunicar, conforme é verificado nas pinturas rupestres encontradas em diversas regiões do planeta. Tais desenhos podem ser considerados precursores da Expressão Gráfica, sendo considerado fonte de registros primitivos e forma de linguagem e expressão antes mesmo do desenvolvimento da escrita. Ao longo dos tempos, a representação de observações e sentimentos transformou o desenho em uma forma de comunicação tão inerente à transformação do ser humano, quanto a própria linguagem oral e escrita.

Consideradas como proto-escrita, as pinturas já apresentavam repetições de formas e figuras a fim de constituir narrativas visuais. A tendência à repetição gerava um ritmo visual, essas duas noções permanecem como características da representação que depois passou a se chamar decoração (Manzini, 1993 apud Rüthschilling, 2008). A Figura 8 corresponde ao registro fotográfico de pinturas rupestres em um cânion situado na Patagônia. Nas pedras estão carimbadas 834 mãos em positivo e negativo e em cores diferentes. Observa-se, além da intencionalidade de registro, uma expressão visual com ritmo e harmonia tanto na

disposição das mãos quanto nas cores e na técnica utilizada. Quando aplicada em positivo presume-se que o pigmento era aplicado direto sobre as mãos e quando em negativo, jogava-se as tintas fazendo das mãos uma espécie de estêncil[7]. Impulsionado pela necessidade de se fazer lembrar por meio das pinturas, talvez o homem não soubesse a dimensão e a permanência da sua memória ao longo da história da humanidade.

Figura 8 - Cova das Mãos (Cueva de las Manos) - Patagônia, Argentina[8]

Fonte: Mariela Arias[9].

A partir do Neolítico (10.000 a 5.000 a.C.) período correspondente ao desenvolvimento da agricultura e manufatura de cerâmica e tecidos, nota-se a introdução de combinação de cores nas superfícies e o tratamento com texturas, além do processamento das fibras e entrelaçamento de fios que antecedeu a criação dos tecidos. Observa-se que algumas tecnologias desenvolvidas na idade antiga permanecem até os dias atuais e, embora tenham sido aprimoradas ao longo do tempo, a maioria delas mantém sua essência original.

Civilizações antigas desenvolveram o gosto pela decoração de superfícies em geral, principalmente utensílios domésticos. “Pode-se dizer que a tecelagem e a cerâmica, assim

[7] Estêncil (do inglês stencil) é uma técnica usada para aplicar um desenho através da aplicação de tinta por meio de uma máscara com a forma vazada.
[8] Pinturas de mãos feitas por indígenas locais há 9000 anos. Patrimônio Mundial da UNESCO desde 1999.
[9] Disponível em: http://blogs.lanacion.com.ar/el-sur/observatorio/cueva-de-las-manosyo-estuve-aqui/
Acesso em: 25/11/2013.

como, posteriormente, a estamparia e azulejaria, com sua linguagem visual, carregam o embrião do que hoje chamamos de design de superfície". (RÜTHSCHILLING, 2008).

Apesar de não ser possível datar com precisão o surgimento da estamparia, ou a arte de decorar tecidos por meio de pigmentos, foram encontrados registros de técnicas entre 3.000 e 5.000 a.C. Uma delas, o *Block Print*, originado na China a princípio como um meio de reprodução de textos, logo ganhou outras funções e se espalhou pelo leste asiático, principalmente, para a Índia, onde se tornou forte referência cultural. As estampas *Block Print* são obtidas através de uma matriz de madeira esculpida com desenhos e, posteriormente, carimbada no tecido. A Figura 9 apresenta imagens e resultados da técnica aplicada.

Figura 9 - Block Printing: blocos de madeira esculpidos e aplicação no tecido

Fonte: Gaatha[10].

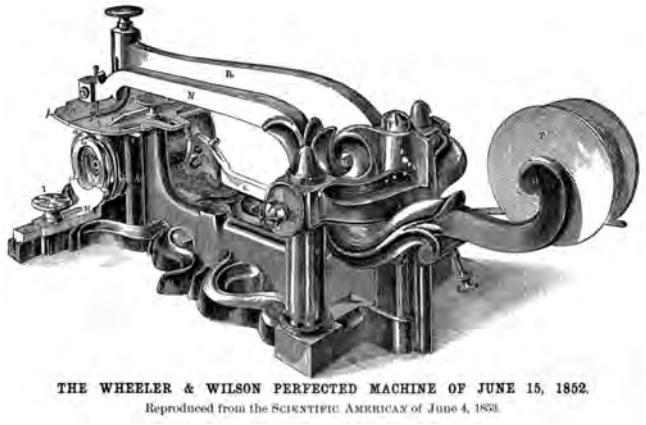
No período da Revolução Industrial (1760 a 1820) destaca-se o desenvolvimento do setor têxtil e da estamparia e considera-se, inclusive, este fator como marco para o surgimento do próprio design, a partir da separação entre as etapas de projeto e execução que se efetivou nos primórdios dessa organização industrial. (CARDOSO, 2008).

[10] **Leaving Impressions.** Disponível em: http://gaatha.com/block-carving-pethapur/

A indústria, em seus primórdios sempre esteve ligada ao estado. O sistema mercantilista implantando à época fez com que os estados investissem em produção de bens de consumo próprios. As manufaturas reais produziam principalmente artigos de luxo para privilegiar a exclusividade e, dessa maneira, a nobreza requisitava artistas para produzir tais peças diferenciadas. Data dessa época a distinção entre projeto e execução, surgindo a figura do inventor ou criador das formas, que concebia o projeto, aprimorava e desenvolvia novas técnicas e entregava os esboços de projetos que eram a base para a criação dos vários objetos produzidos. (CARDOSO, 2008).

Neste contexto, a arte decorativa surge como uma arte pensada com estrutura de funcionalidade e ornamentação, sendo responsável por criar novos caminhos para essa concepção, fazendo com que ornamentos fossem aplicados em objetos que antes desempenhavam apenas papel funcional. Segundo Gombrich (2012, p.59), "a emancipação do design de padrões em uma arte independente, com crescentes pretensões, pressagiou o divórcio entre decoração e adequação funcional." A figura 10, a seguir, retrata uma máquina de costura de 1852, um dos primeiros modelos com formas decorativas que definitivamente extrapolavam sua função de uso e tinham como objetivo diferenciar o produto no mercado.

Figura 10 - Máquina de costura Wheeler and Wilson, de 1852, com tratamento decorativo



Fonte: Reprodução a partir da Scientific American, de 1853[11].

A preocupação com a estética e decoração dos produtos atingiu seu ápice na indústria durante o século XIX e início do século XX. Os movimentos *Arts and Crafts, Art Nouveau e Art*

[11] Disponível em: http://en.wikipedia.org/wiki/File:Wheeler_%26_Wilson_Sewing_Machine_1852.jpg#filehistory

Deco são exemplos práticos dessa preocupação com a aparência dos artefatos. Além da diferenciação dos produtos por meio de ornamentos, foi possível estabelecer diferenciações sociais que refletiam os hábitos e a estrutura da sociedade.

Destaca-se o movimento *Arts and Crafts* para o assunto decorrente, em função do impacto gerado na produção de estamparia, em especial os motivos florais tradicionais dessa época. Nas últimas décadas do século XIX surge um movimento reacionário contra a confusão social, moral e artística promovida pela Revolução Industrial. Tendo como figura principal, William Morris, o movimento pregava além de um retorno aos ofícios manuais, a clareza de propósito e fidelidade à natureza dos materiais, métodos de produção e expressão pessoal, tanto do "designer" quanto do trabalhador. Com inspiração filosófica de John Ruskin, que pregava a rejeição da economia mercantil e a união da arte e do trabalho a serviço da sociedade, o movimento pretendia também uma socialização do design de objeto e arquitetônico, transformando o ambiente das pessoas. Seguindo esse pensamento, William Morris buscou se aprofundar no estudo da vida medieval e no exercício dos ofícios deste período. Dessa maneira, Morris foi responsável pelo resgate da técnica dos *block prints* e aplicação em suas criações (Fig.11).

Figura 11 - Estampas florais de William Morris, impressas por meio da técnica "block print"

Fonte: Acervo Victoria & Albert Museum[12].

[12] Disponível em: http://www.vandaimages.com/

2.2.2 Conceito e aplicabilidade

Conceitos acerca do design de superfície e sua aplicabilidade foram elaborados por diversos autores, dentre os quais destacam-se Rüthschilling (2008), Pereira (2007), Rubim (2005), Freitas (2011). Conforme aponta Rüthschilling (2008) é uma atividade criativa e técnica que se ocupa da criação e desenvolvimento de qualidades estéticas, funcionais e estruturais, projetadas especificamente para constituição e/ou tratamentos de superfícies, adequadas ao contexto sociocultural e às diferentes necessidades e processos produtivos. É um campo do design relativamente novo, legitimado somente em 2005 no país, mas que apresenta grande potencial de representação simbólica e identitária, uma vez que as superfícies carregam consigo um repertório de significados capazes de, facilmente, se tornarem referências para grupos sociais (RÜTHSCHILLING, 2008). Como observa a autora, qualquer produto resultante de um processo de design - não só de superfície, é essencialmente adequado ao contexto em que foi originado.

Ainda sobre o conceito do design de superfície, Renata Rubim (2005), responsável pela adoção do termo no Brasil na década de 80, em seu livro “Desenhando a Superfície”, levanta a seguinte questão: ele é apenas um tratamento superficial e cosmético que se dá a alguns produtos, sem importância e sem conotação estética ou projetual mais profunda? Como a autora explica, o termo *Surface Design* é amplamente utilizado para definir todo projeto elaborado por um designer no que diz respeito ao tratamento e cores utilizados em uma superfície, industrial ou não. Além disso, explica que o design de superfície abrange o design têxtil, o de papéis, o cerâmico, o de plásticos, de emborrachados, desenhos e/ou cores sobre utilitários. Também pode ser um precioso complemento ao design gráfico quando participa de uma ilustração, ou como fundo de uma peça gráfica, ou em web design, sendo quase sempre, bidimensional (RUBIM, 2005).

Por outro lado, Pereira (2007) afirma que as soluções estéticas podem ser exploradas tanto no campo bidimensional quanto na esfera tridimensional, pois ao mesmo tempo em que é possível imprimir desenhos e grafismos sobre um suporte liso também é possível fazer aplicações volumétricas, que expandem o tratamento visual para fora do plano. Inclusive, o próprio suporte pode ser tridimensional, como é o caso de azulejos com relevo, elementos

vazados da arquitetura, pisos emborrachados, dentre outros. A autora completa que a área de atuação mais próxima do design de superfície é o design gráfico, uma vez que o profissional dessa área possui formação voltada ao uso de instrumentos técnicos e teóricos para a criação de imagens gráficas.

Já Rinaldi (2009), afirma que o processo de projetar superfícies ainda não é totalmente associado a um tipo específico de profissional. Contudo, alguns já o percorrem de forma sistemática e acaba surgindo daí algumas definições. Segundo o autor, citando Minuzzi (2001), o Design de Superfície assemelha-se ao Design Gráfico por trabalhar com a bidimensão e voltar-se a idealizar e projetar estampas para diferentes superfícies como papel, cerâmica e tecido. (Minuzzi, 2001 apud Rinaldi, 2009). No entanto, segundo Freitas (2011), afirmar que “design de superfície é design gráfico ou têxtil ou de produto é sintetizar as complexidades intrínsecas de cada área”.

Pereira (2007), observa que o design de superfície é uma das áreas de atuação do design gráfico que mais reforça a interdisciplinaridade da profissão, uma vez que esse profissional deve, não só ser um grande conhecedor dos temas que pretende traduzir, como também estar atento aos novos processos produção, aos diferentes processos criativos e métodos de trabalho e às novas e futuras tendências. Complementando, Oliveira (2012) afirma o caráter interdisciplinar do campo, quando expõe que o processo de projetar exige do designer “domínio dos materiais e técnicas que serão utilizadas; compreensão do processo produtivo; verificação da viabilidade econômica e do impacto social e ambiental; conhecimento do mercado e do público alvo”.

Sobre a aplicabilidade e função do design de superfície, Rinaldi (2009) afirma que representar graficamente aspectos e valores através desse tipo de projeto pode proporcionar valor agregado aos produtos; atração dos consumidores; valor afetivo a partir da estética, cores e materiais utilizados; valores regionais e culturais por meio dos motivos apresentados nas superfícies; comunicação dos ideais de uma empresa ou entidade por meio dos grafismos utilizados na produção dos módulos; referenciais de tendências para setores de moda, arquitetura com revestimentos, dentre outras características. Ou seja, tratam-se de aspectos que extrapolam as questões puramente estéticas.

Novos avanços no campo de atuação do design, no geral, são motivados por mudanças na tecnologia, como foi o caso da invenção dos tipos móveis e da litografia. Da mesma forma, não é diferente no design de superfície. Devido às tecnologias disponíveis, fronteiras entre várias disciplinas visuais passaram a ser cada mais indistintas. Segundo Rinaldi (2013), a atuação com as superfícies precisou se unir ao design para se transformar em disciplina projetiva e, assim, conseguiu desvincular-se da simples questão estética e decorativa de outros tempos.

A nova atribuição reivindicada pelas superfícies, enquanto agente diferenciador dos objetos traz consigo uma nova responsabilidade para os designers: assumir um papel mais autônomo e significativo na caracterização dos objetos, uma vez que, conforme aponta Rinaldi (2013), as superfícies, muitas vezes, “revelam e enfatizam funções que antes eram despercebidas ou não fundamentais para a qualidade ou sucesso do produto perante o consumidor”.

Dessa maneira, o conceito de Freitas (2011) para superfície é mais adequado a esse novo contexto, quando afirma que a superfície se constitui em um corpo capaz de receber e transmitir informações sensíveis por meio das propriedades táteis e que elas se inserem no espaço e não apenas o representam. O design de superfície objetiva trabalhar a superfície atribuindo a ela uma carga comunicativa com o exterior e interior do objeto, “capaz de transmitir informações sígnicas que podem ser percebidas por meio dos sentidos, tais como cores, texturas e grafismos”.

2.2.3 Abordagens para o desenvolvimento de projetos de design de superfície

Pereira (2007) discorre sobre os métodos de trabalho comumente usados em projetos de design de superfície. O profissional deve ser capaz de utilizar diversas fontes de referências em seu processo criativo, sempre adequando as técnicas de produção à própria sensibilidade artística. Além do princípio básico de composição de imagens, a partir da utilização de técnicas para conseguir traduzir objetivos e conceitos a partir do tema central do projeto, deve existir uma constante preocupação com a composição que está sendo

criada, especialmente no que diz respeito à distribuição dos elementos formais sobre o fundo ou suporte.

Ao analisar a aplicabilidade do design de superfície no mercado dinâmico e complexo que vivemos hoje, observa-se que é grande o número de apropriações de ideias e linguagens feitas diariamente pelos designers e profissionais do meio, inclusive com a facilidade de busca de informação promovida pela internet. Em poucos segundos, pode-se ter acesso às novas coleções lançadas pelas indústrias têxteis da Europa e "checar as tendências" para as próximas estações.

No setor da moda, onde o design de superfície encontra sua maior aplicabilidade, uma prática muito comum é a ressignificação de estilos usados ao longo da história e consequentemente, as releituras de tecidos e estampas que acompanham essa lógica - estampas essas, cujas origens são muitas vezes desconhecidas. Essas práticas favorecem a descontextualização das superfícies, uma vez que já não se sabe a origem dos estilos ou, muitas vezes, sua origem está na fusão de um ou mais estilos anteriores, o que direciona o processo de projetação à necessidade de se criar vínculos mais fortes e duradouros entre o produto e seu meio. Uma vez que "(…) o desenho projetual de uma superfície será responsável, em grande parte, pela troca de significados com o usuário, configurando-se como um elemento comunicativo do produto" (PEREIRA; RÜTHSCHILLING; SILVA, 2010), deve-se projetar de forma sempre consciente, colocando o usuário no centro do processo.

Para Krippendorff (2000), o deslocamento do foco do conceito de design centrado no objeto para o design centrado no ser humano, no usuário, leva à compreensão de que o indivíduo não reage às qualidades físicas dos objetos, mas ao que eles significam para os indivíduos, conforme afirma que "… os artefatos não existem fora do envolvimento humano. Eles são construídos, compreendidos e reconhecidos quando usados pelas pessoas, que têm objetivos próprios". Assim, sob o efeito desse novo paradigma, o profissional do design compreende que não se trata apenas de projetar objetos, mas que sua atuação está diretamente relacionada e pode influenciar a construção de novas práticas sociais e novos modos de pensar e agir da sociedade.

2.2.4 Fundamentação básica do design de superfície

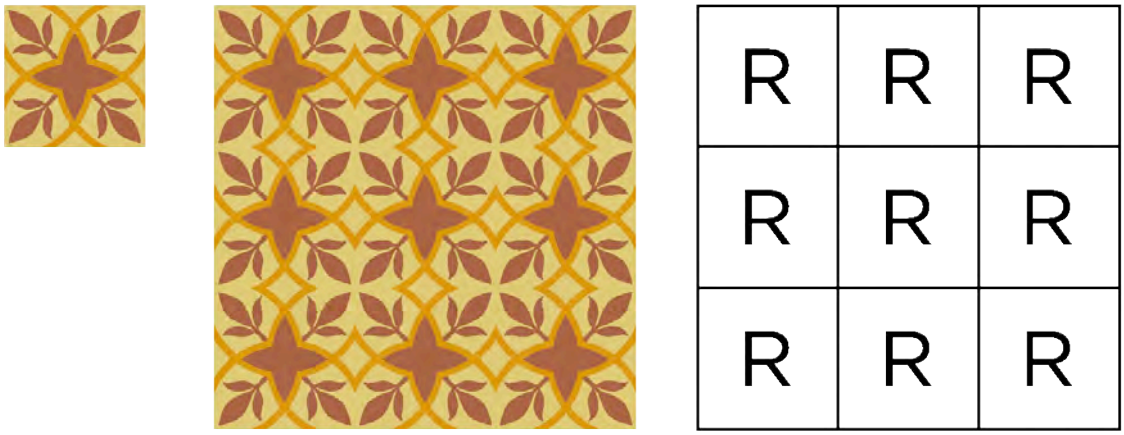
O processo criativo voltado para o campo do design de superfície possui algumas especificidades a respeito da configuração das formas e constituição das padronagens. Para embasar as análises que serão feitas posteriormente, propostas pela presente pesquisa, é de grande importância esclarecer os conceitos básicos referentes ao assunto e entender como funciona o processo de construção dos módulos e sistemas de repetição.

a. Módulo e Sistema de Repetição

Algumas superfícies, especialmente as têxteis, são formadas por padronagens, ou seja, módulos que, quando repetidos diversas vezes, geram uma área maior da composição. Dessa maneira, a menor unidade que contém todos os elementos componentes da superfície ou estampa, é chamado de módulo. Repetindo tal módulo por meio de composições visuais tem-se um sistema de repetição. No processo de criação, para saber se o módulo está funcionando adequadamente, ou seja, se ele possui encaixe em todos os lados, deve-se repeti-lo por, no mínimo, nove vezes. A harmonia visual e o encaixe encontrado em estampas corridas e superfícies permite dizer que tanto o módulo quanto o sistema de repetição foram bem elaborados. A repetição é comumente chamada de *rapport*[13] e o designer deve possuir domínio sobre os vários sistemas de repetição, pois através dessa técnica é possível criar uma infinidade de padrões diferentes a partir do mesmo módulo (RÜTHSCHILLING, 2008). A figura 12 a seguir, apresenta um módulo, em seguida, o mesmo módulo é repetido nove vezes e, por fim, a esquematização do sistema de repetição utilizado.

[13] Em francês, *rapport* significa repetição. O termo é o mais utilizado no Brasil, nas áreas correlatas ao design de superfície, para designar o encaixe em todos os sentidos do módulo.

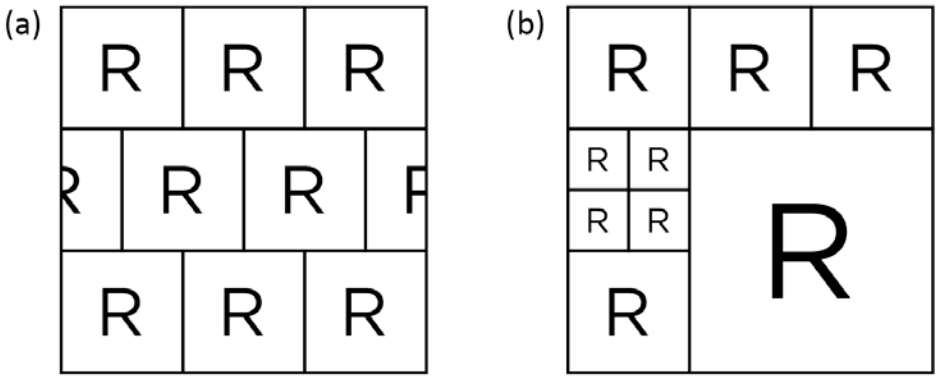
Figura 12 – Módulo, composição de 9 módulos e esquema do sistema de repetição alinhado



Fonte: elaborado pela autora.

Cada sistema de repetição possui uma denominação distinta e que pode variar conforme o autor. São chamados de sistemas alinhados as estruturas que mantém o alinhamento entre os módulos, ou seja, não existe sobreposição ou áreas em branco. Já os sistemas não alinhados apresentam uma liberdade maior na composição dos módulos. Sendo o mais comum deles o deslocamento da segunda linha em 50% do tamanho de um módulo, trazendo o efeito de uma parede de tijolos (Fig.13-a). Além disso, existem os chamados sistemas progressivos que trabalham basicamente efeitos de dilatação e ou contração dos módulos, conforme pode ser visualizado na figura 13-b.

Figura 13 – Dois esquemas de sistemas de repetição não-alinhado (a) e progressivo (b)

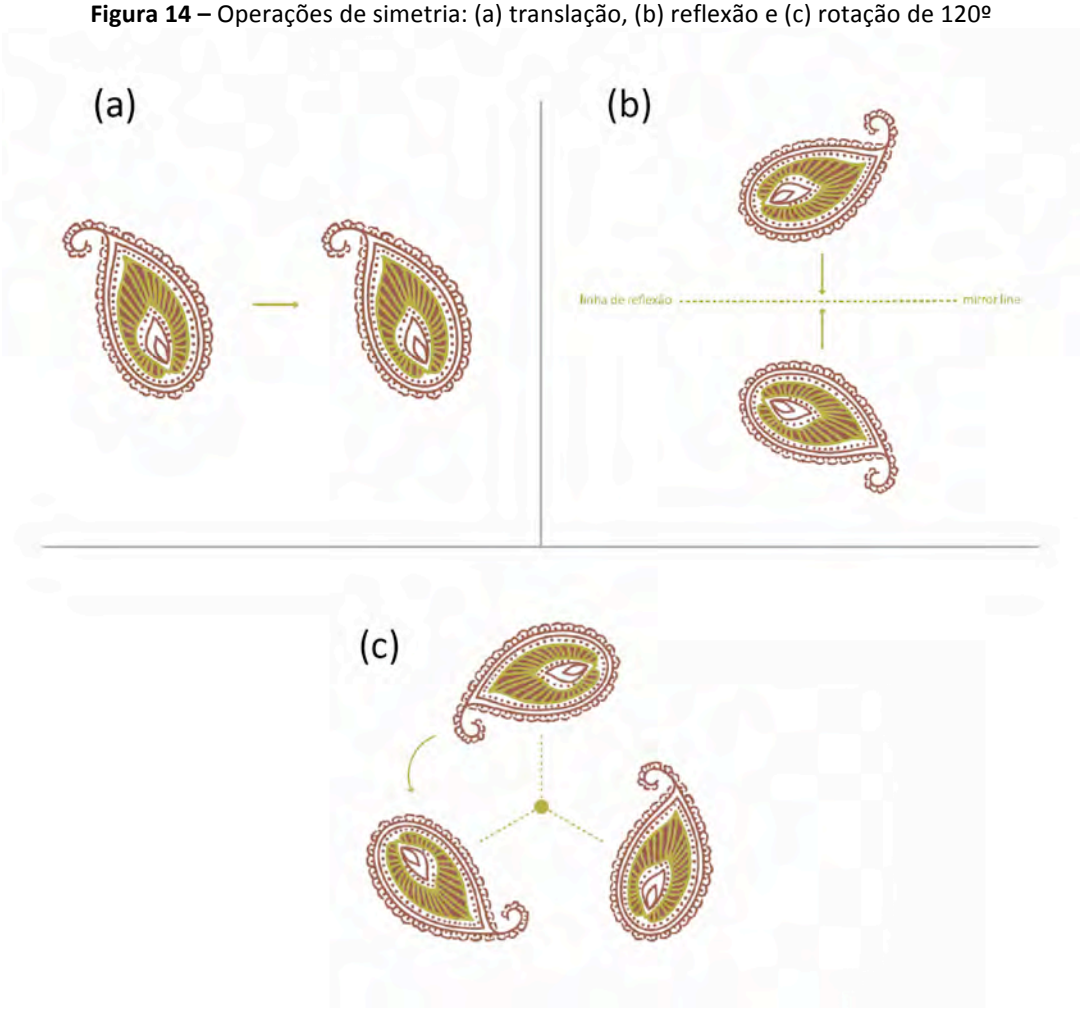


Fonte: elaborado pela autora.

b. Princípios de simetria

A simetria corresponde a uma propriedade de equivalência visual entre elementos de uma mesma composição. Geralmente associada à beleza, está presente em praticamente todas as formas da natureza e é comumente usada para representar equilíbrio, harmonia e estabilidade (BUTLER, HOLDEN, LIDWELL, 2010). Fazem parte dessa propriedade, três tipos básicos de operações amplamente utilizadas na composição de superfícies e criação de sistemas de repetição: translação, rotação e reflexão. A translação se trata de um deslocamento simples, em que o módulo mantém sua direção original e desloca-se sobre um eixo. A rotação corresponde ao deslocamento radial do módulo ao redor de um ponto e a reflexão é o espelhamento da forma, em relação a um eixo ou a ambos (RÜTHSCHILLING, 2008). A figura 14 a seguir apresenta os três tipos básicos de operações de simetria.

Figura 14 – Operações de simetria: (a) translação, (b) reflexão e (c) rotação de 120º



Fonte: elaborado pela autora.

c. Estampas coordenadas

Embora seja desconhecida a origem do conceito de estampas coordenadas, pressupõe-se que tenha surgido por volta do ano 1800, nos Estados Unidos, ao mesmo tempo em que as máquinas de costura eram introduzidas nos lares. Nessa época era comum a confecção de colchas de retalho feitas a mão, a partir de tecidos diferentes, os patchworks. De acordo com Edwards (2012), "o patchwork é geralmente elaborado criando-se um desenho repetido utilizando formas geométricas de cores distintas, extraídas de tecidos diferentes." Tais formas são então combinadas de forma a compor um desenho maior, que pode ser aleatório ou ordenado. Uma vez que a indústria sempre acompanhou as necessidades do mercado, pode-se considerar que as primeiras estampas coordenadas foram criadas e vendidas visando o uso em conjunto nas colchas de retalho e outras peças feitas a partir da técnica do patchwork.

Fisher (1987 apud Campelo, 2012) coloca que estampas são consideradas coordenadas quando são criadas em conjunto, no mínimo duas, com a finalidade de combinarem entre si e para uso conjugado. Normalmente trabalha-se um motivo principal, mais complexo, que será complementado por estampas secundárias, que podem ser listrados, xadrezes e poás. Todo o conjunto deve estar relacionado cromaticamente, de forma que as padronagens secundárias apresentem as mesmas cores da estampa principal, ou parte delas, ou ainda tonalidades afins. Estampas coordenadas bem sucedidas devem apresentar harmonia e unidade visual, funcionando perfeitamente de forma conjunta (Fig. 15). As estampas coordenadas são frequentemente usadas no segmento decoração e também no segmento da moda (CAMPELO, 2012).

Figura 15 – Exemplo de estampas coordenadas cromaticamente

Fonte: http://kristopherkdesign.blogspot.com.br/

2.2.5 Contexto de aplicação – cases do mercado

Com o objetivo de ampliar a visão sobre o mercado e levantar dados que servissem de comparação para o método proposto no capítulo 3 do presente documento – sob o ponto de vista da prática profissional, buscou-se traçar um paralelo entre projetos desenvolvidos por profissionais atuantes no mercado, na área do design de superfície. Entende-se, pois, que o mercado é o contexto mais provável de aplicação do método e o local no qual os estudantes irão ingressar após o término das atividades acadêmicas.

Assim, dois projetos de design de superfície desenvolvidos a partir do mesmo objeto de estudo foram selecionados para a análise presente nesse tópico. A coleção de estampas coordenadas intitulada “Maracatu”, desenvolvida por Wagner Campelo e o projeto de identidade e cenografia desenvolvido para o carnaval de Recife, em 2013, pela designer Bel Andrade serão apresentados nos próximos tópicos.

2.2.5.1 Coleção Maracatu - Estampas Coordenadas

A fim de identificar, explorar e valorizar características representativas de uma manifestação cultural tipicamente brasileira, Wagner Campelo[14] desenvolveu uma coleção de estampas coordenadas a partir de referências iconográficas pesquisadas, considerando-se os aspectos formais e cromáticos presentes na indumentária do Maracatu Rural, festa popular brasileira. Inicialmente, as estampas foram criadas como um projeto pessoal desenvolvido para a Santa Mistura[15], uma espécie de cooperativa de designers. A proposta era criar estampas relacionadas com a realidade brasileira, porém os temas eram livres e podiam ser interpretados pelos designers da forma que julgassem mais conveniente. Segundo Campelo (2012), "entre outros temas de estampas que elaborei, escolhi o Maracatu Rural, pois sempre achei sua estética muito atrativa e interessante. Não houve um briefing específico, apenas a sugestão de explorar temáticas ligadas ao Brasil."

Wagner conta que em 2004, ano em que desenvolveu o projeto, sua referência principal para o desenvolvimento da linguagem gráfica adotada nas estampas foi um livro intitulado "Maracatu de Baque Solto"[16] e sua inspiração veio sobretudo por meio das fotografias. Sobre o método utilizado para o desenvolvimento das estampas, primeiramente foi necessário organizar as ideias a partir do material selecionado e a partir daí a cartela de cores foi elaborada baseada, principalmente, na observação das vestimentas dos participantes da festa.

> Avaliando-se cromaticamente fantasias e adereços, percebem-se cores saturadas, análogas e contrastantes (quase sempre cores primárias e secundárias) empregadas em maior quantidade, preferencialmente aplicadas sobre fundo preto. Considerando o caráter festivo, alegre e vibrante do Maracatu rural, e também a relevância de mesclar tonalidades quentes e frias, foram selecionadas para a cartela as seguintes cores: amarelo, azul, vermelho, laranja, verde-claro, verde-escuro e preto. (CAMPELO; SUDSILOWSKY; MONTEIRO, 2012).

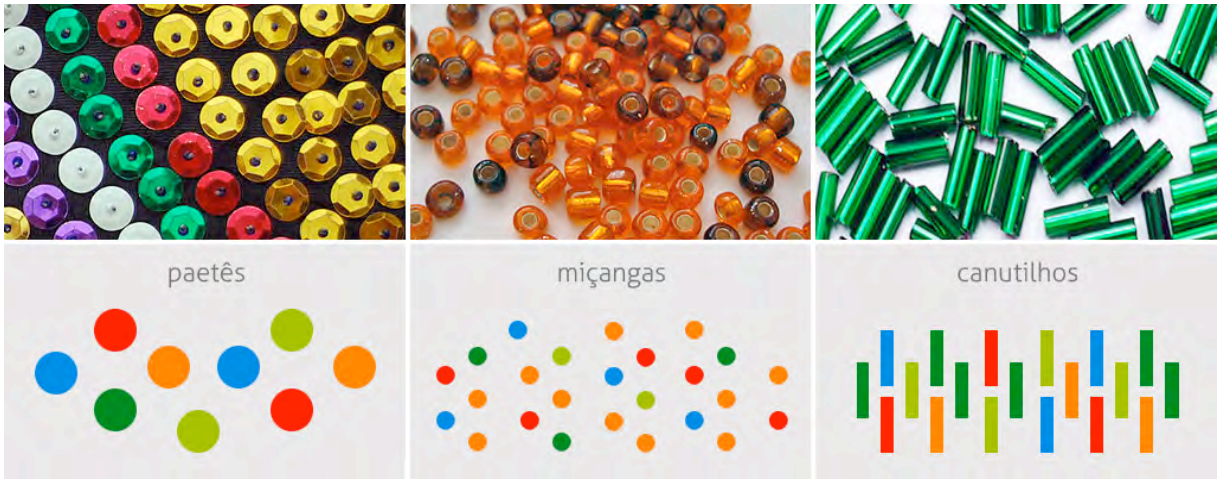
[14] Wagner Campelo é designer gráfico pela Escola de Belas Artes da UFRJ e pós-graduado em Design de Estamparia pela faculdade SENAI-CETIQT. Possui mais de 20 anos de experiência profissional, e estampas vendidas nos Estados Unidos, Europa, Ásia e Brasil. Projetos publicados em cinco edições da Texitura, revista internacional de tendências para estamparia, e em dois livros da Zeixs, editora alemã especializada em publicações sobre design. Atua como designer freelancer e professor dos cursos de graduação e pós-graduação do SENAI-CETIQT, no Rio de Janeiro.

[15] http://santamistura.blogspot.com.br/

[16] RIBEIRO, Pedro; MONTES, Maria Lúcia. São Paulo: Quatro Imagens, 1998.

O segundo passo foi a seleção das figuras e motivos mais interessantes e recorrentes dentre os elementos da indumentária do Maracatu rural: listras, volutas, ornamentos florais e estrelas. O bordado também era uma opção estética amplamente utilizado nas vestimentas e uma possibilidade gráfica a ser explorada. As formas foram sintetizadas e reduzidas a figuras geométricas simples, como pode ser visto na figura 16 a seguir.

Figura 16 – Simplificação dos elementos utilizados nas vestimentas



Fonte: autoria de Wagner Campelo.

Foi utilizado o programa Corel Draw para ilustração e alguns desenhos foram feitos à mão livre. Levou-se em conta a possibilidade de ampliar e reduzir as estampas sem perda de resolução, além do desejo de uso de um traço limpo e regular e, por isso, o vetor foi a forma definida para elaboração do material. Devido à riqueza do referencial imagético e dos estudos desenvolvidos a partir dele, optou-se por dividir a coleção de estampas coordenadas em quatro grupos, cada qual apresentando uma estampa principal e três secundárias, num total de 16 estampas.

Ainda sobre o método, estudos sobre os sistemas de repetição, a distribuição e concentração dos motivos nos módulos e as simulações de repetição foram feitos, para que o resultado de cada estampa fosse avaliado individualmente e em grupo. Foram feitos os estudos de cor, considerando o máximo de 6 cores por desenho e a possibilidade de combinação entre estampas de grupos diferentes.

Quando indagado sobre a estética final apresentada pelas estampas e sua relação com a manifestação cultural da qual fazem parte, Wagner entende que a relação permanece forte apenas no grupo de estampas que apresentam características mais fieis às referências e somente quando são apresentadas em conjunto. Mas de modo geral, acredita que a coleção completa possui uma relação estreita e direta com a região da qual faz parte por preservar, ainda que de forma estilizada, características estéticas originais ligadas ao tema. Além disso, coloca que a representação da estética do Maracatu foi intencional e buscada ao longo de todo o processo:

> Com o propósito de não descaracterizar o Maracatu rural, os experimentos com algumas estampas levaram em conta uma espécie de apropriação dos elementos ornamentais, que foram reorganizados e adaptados ao design de estamparia. A intenção não era sugerir o Maracatu ou remeter a ele, mas representá-lo nitidamente tirando partido da síntese de seus aspectos formais e cromáticos. (CAMPELO; SUDSILOWSKY; MONTEIRO, 2012).

A figura 17 apresenta o resultado de um dos grupos de estampas desenvolvidas e percebe-se claramente a intenção do autor em trabalhar elementos e figuras geométricas dispostos de maneira a representar um bordado. As formas florais presentes principalmente na estampa principal fazem referência direta àquelas encontradas nas vestimentas do Maracatu rural.

Figura 17 – Grupo de estampas desenvolvidas em referência ao Maracatu rural

Fonte: autoria de Wagner Campelo.

Para reforçar a aplicabilidade e funcionalidade das estampas, o designer elaborou simulações virtuais feitas em produtos e objetos de uso doméstico, tais como cerâmica, tecidos para decoração, dentre outros. Tal exercício é de fundamental importância para a validação do resultado obtido e verificação da viabilidade produtiva de algumas peças, além de propiciar o estudo das proporções das estampas aplicadas em produtos diversos, que diferem em seus tamanhos e contextos de uso. A figura 18 a seguir apresenta simulações em dois contextos de uso distintos.

Figura 18 – Simulações virtuais feitas com o grupo de estampas coordenadas

Fonte: autoria de Wagner Campelo.

2.2.5.2 Projeto Cenográfico Carnaval do Recife 2013

Outro projeto que apresenta processo criativo e linguagem gráfica ricos e interessantes para o estudo em questão é a cenografia do Carnaval de Recife desenvolvida pela designer e ilustradora Bel Andrade Lima[17]. Em 2013, Bel foi convidada por Joana Lira, que havia assinado as edições anteriores, com a proposta de desenvolver um trabalho mais autoral. Sobre o processo, a designer conta que sentiu liberdade para mostrar seu traço e isso acabou possibilitando outra forma de olhar para seu próprio trabalho.

O projeto teve início alguns meses antes com o desenvolvimento de uma pesquisa sobre as manifestações culturais do estado do Pernambuco. Essas expressões se somaram a referências irlandesas, que já compunham o repertório visual da designer. Nesse ano, os

[17] Site da profissional <www.belandradelima.com.br>.

homenageados do Carnaval foram o percussionista Naná Vasconcelos e o fotografo Alcir Lacerda, ambos foram representados por meio de ilustrações feitas por Bel e ganharam destaque nas aplicações. Pela primeira vez, o projeto gráfico contou fotografias em preto e branco que se encaixaram harmonicamente com a paleta de cores explorada, conforme pode ser visualizado na figura 19 a seguir.

Figura 19 – Ilustrações desenvolvidas pela designer referenciando os foliões do Carnaval do Recife

Fonte: autoria de Bel Andrade Lima.

Neste projeto, o estilo pessoal da autora predomina nas peças mas sem deixar de referenciar a estética da festa popular tão conhecida, especialmente na região. O traço apresenta riqueza de detalhes e uma profusão de elementos e cores que, juntos, formam a linguagem do Carnaval. Após o término das ilustrações, montagem dos layouts e do processo de arte finalização, inicia-se a produção das peças, que é coordenada por uma equipe de arquitetos e envolve fatores como tamanho, impressão, recorte e aplicação dos desenhos, além de posicionamento, resistência ao vento, iluminação, dentre outros.

2.3 Métodos Projetuais no Design

Como forma de iniciar a discussão sobre métodos projetuais utilizados em processos de design e posteriormente apresentar um panorama geral e atual dessa prática, torna-se necessário, primeiramente, definir os conceitos envolvidos. Método pode ser definido como:

> Conjunto de meios ou procedimentos racionais para atingir um objetivo; processo ou sistema lógico que torna eficiente e ordenada uma determinada atividade; qualquer conjunto de procedimentos técnicos ou científicos; maneira ordenada e sistemática de agir para atingir determinados fins; conjunto de princípios em que se baseia o ensino de algo. (DICIONÁRIO CALDAS AULETE, 1980).

Dessa maneira, pode-se relacionar métodos com processos, desde que sejam conhecidos os caminhos e os objetivos a serem atingidos. Outro ponto a ser destacado é que o conceito de método é intrinsecamente relacionado com o ensino, uma vez que é necessário sistematizar e se apoiar em determinados procedimentos e princípios em função da assimilação de um conteúdo por outrem. A ordem, por sua vez, está relacionada com a organização e ambos os conceitos fazem parte da definição de método. Como escreveu Maeda (2007), “a organização faz com que um sistema de muitos pareça de poucos” sendo assim, grande responsável pela simplificação e sistematização de uma ideia ou processo, tornando-os, na maioria das vezes, mais claros, objetivos e de fácil entendimento.

Já a definição de metodologia, também utilizada comumente de forma errônea para designar método, é um “conjunto de métodos” (DICIONÁRIO CALDAS AULETE, 1980), ou seja, a reunião de ações ou princípios ordenados para se atingir determinado objetivo. A metodologia projetual, por sua vez, trata do conjunto de métodos voltados para a resolução de um plano, para a concretização de um planejamento predeterminado e serve como guia de referência na busca de soluções para um determinado problema. Pode-se dizer que todos os projetos, dos mais simples aos mais complexos, se beneficiam da organização do pensamento e da sistematização das ações delineadas por uma metodologia.

O design, por sua natureza projetual se encaixa nessa afirmativa. Os profissionais desta área geralmente trabalham gerando uma série de alternativas ou princípios de projeto. Segundo a metodologia de Baxter (1995) o processo projetual pode ser dividido em três etapas: (i)

projeto conceitual, (ii) projeto detalhado e (iii) configuração do projeto. Na etapa (i), conceitual, o objetivo é gerar princípios de projeto para o produto como um todo, logo são desenvolvidas ideias preliminares sobre a configuração do produto no geral, sendo este tangível ou mesmo intangível. Os critérios que prevalecem sobre o resultado desta etapa devem responder às seguintes questões: (a) Qual a linguagem do projeto? e (b) Quais elementos poderão ser trabalhados? Na etapa (ii), projeto detalhado, princípios de projeto serão criados para cada componente do produto, seguido da configuração dessas partes, para então consolidar e unir as partes ao todo. É presente nesta etapa a antecipação de aspectos que serão resolvidos na etapa seguinte de detalhamento e finalização do projeto, o que torna claro o aspecto não linear desse método proposto por Baxter (1995).

Tanto na primeira etapa quando na segunda, um critério de sucesso normalmente aplicado para o resultado do projeto é a avaliação da quantidade e qualidade de conceitos e alternativas gerados ao longo do processo, pois pressupõe-se que quanto maior esse número, mais alta é a qualidade da opção escolhida para solucionar a problemática de projeto apresentada inicialmente.

A Tabela 2 a seguir apresenta as etapas da atividade projetual, os resultados e o nível de apresentação de cada etapa, proposto por Baxter (1995) e adaptada pela autora.[18]

[18] MOL, Iara., Nascimento, F. Atividade Projetual: Conceituação, Configuração e Detalhamento. Notas de aula. Disciplina "Metodologia Aplicada ao Projeto de Design II ", Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, Maio de 2011.

Tabela 2 - Etapas da atividade projetual

ETAPAS DE DESENVOLVIMENTO	ELEMENTOS DO PROJETO	EXEMPLOS
PROJETO CONCEITUAL	Princípios de Projeto para o produto como um todo Ideias preliminares sobre a configuração do produto	Qual a linguagem do projeto? Quais elementos poderão ser trabalhados?
CONFIGURAÇÃO DO PROJETO	Princípios de projeto para os componentes Projetos de configuração para os componentes Ideias preliminares sobre o detalhamento do projeto	Alternativas de formas e desenho das peças Cores, grafismos, materiais e processo de produção
PROJETO DETALHADO	Princípios de projeto para detalhamento dos componentes Projeto detalhado de todos os componentes	Revisões e adequações para a produção Arte final / Finalização Especificações de produção

Fonte: adaptado de Baxter (1995).

A Tabela 3 apresenta os resultados gerados e os níveis de apresentação de cada etapa, que podem funcionar como critério de validação para cada atividade.

Tabela 3 - Resultados e nível de apresentação por etapa de projeto

ETAPAS DO PROJETO	RESULTADOS DE CADA ETAPA	NÍVEL DE APRESENTAÇÃO
PROJETO CONCEITUAL	Princípios de Projeto	Suficiente para definir a oportunidade de projeto
CONFIGURAÇÃO DO PROJETO	Construção do Protótipo	Suficiente para verificar a adequação aos objetivos e possibilidades de produção
PROJETO DETALHADO	Especificação completa do Produto	Suficiente para a produção

Fonte: adaptado de Baxter (1995).

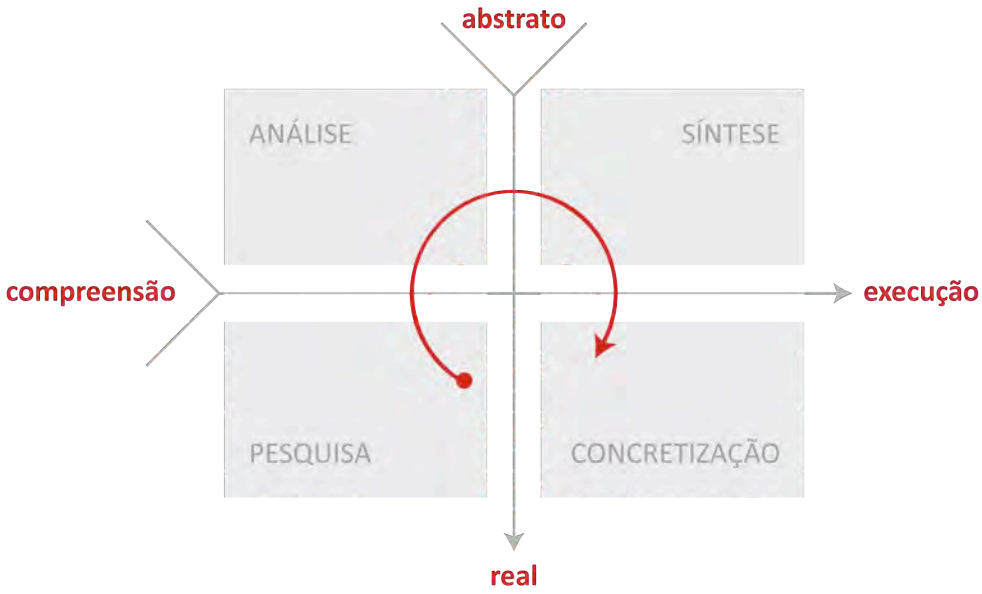
No decorrer do processo criativo, os profissionais geram diversas ideias e conceitos que, muitas vezes, não são usados. Quando há reprovação de projeto, às vezes é necessário começar tudo de novo, retroceder e avançar à medida que novas informações são levantadas. Os designers de sucesso aprenderam a lidar e gerenciar esse processo não

linear, entendendo que a primeira ideia raramente é única e que o problema em si pode mudar à medida que o projeto evolui (LUPTON, 2013).

Assim, por mais que se defina que somente em etapas previamente determinadas ou em sub etapas se possa investigar e levantar informações, é impossível impedir que novos dados e experiências venham a transformar o caminho de desenvolvimento do projeto (MORIN, 2005). Complementando, Thackara (2008) afirma que é, inclusive, necessário mudar a forma de se pensar projetos, pois nesse contexto dinâmico em que se atua é preciso assumir o caos e a incerteza como elementos sempre presentes nesses processos. Também coaduna com essa ideia, Schön (2000), quando diz que a experiência de aprender a projetar envolve sentimentos de mistério, confusão e frustração que a maioria dos estudantes experimentam em seus meses ou anos iniciais de estudo, justamente “porque o estudante busca aprender coisas cujo significado e importância ele não pode entender de antemão”. (SCHÖN, 2000).

Modelos dos processos para inovação no design foram esquematizados por diversos autores, dentre eles Kumar (2012), que exemplifica seu dinamismo característico quando indica que o mapeamento de tais processos pode ser feito a partir de quatro quadrantes principais: pesquisa; análise; síntese e concretização, que não são necessariamente lineares. O primeiro quadrante corresponde à etapa de pesquisa, com a observação dos fatores tangíveis da realidade; em seguida, na etapa da análise, ocorre o processamento das informações sobre as situações reais, sempre experimentando modelos conceituais e abstratos para reenquadrar as situações sob outras perspectivas. Gerar novos conceitos a partir dos modelos abstratos desenvolvidos na etapa anterior é tarefa realizada no quadrante da síntese; enquanto no último quadrante, da concretização, busca-se a tangibilização dos conceitos em ofertas viáveis. Segundo o autor, os quatro quadrantes combinados entre si, irão contribuir de maneira efetiva para gerar inovação na maioria dos processos organizativos. Além disso, de maneira ampliada, os processos inovadores no design caminham sempre da compreensão da realidade para uma concretização e normalmente partem de conceitos abstratos para se atingir o real, conforme pode ser observado na figura 20 a seguir.

Figura 20 - Modelo dos processos para inovação em design

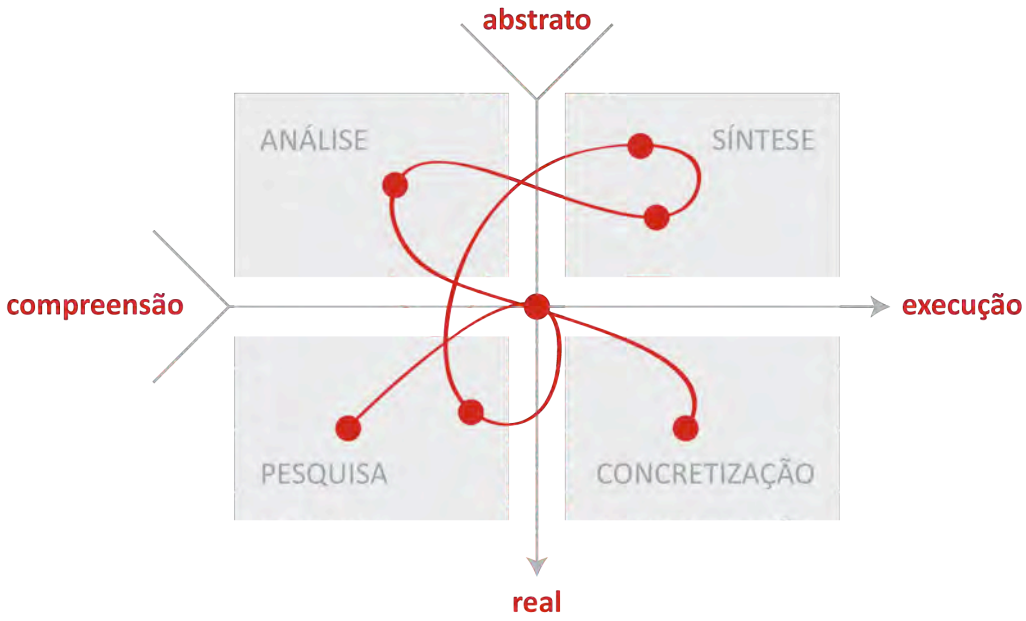


Fonte: adaptado de Kumar (2012).

Ainda sobre o caráter não linear dos processos metodológicos do design, apesar do senso comum acerca de um método equivaler geralmente a uma sequência linear de eventos, na maioria dos casos essa premissa não é verdadeira. Por exemplo, um projeto pode começar com um *brainstorming*[19], com o objetivo de explorar o maior número possível de conceitos e depois retornar a uma "etapa anterior", como pesquisa e análise com vistas à validação e aprimoramento de uma determinada ideia. Com a esquematização do modelo, Kumar (2012), reafirma que qualquer processo criativo pode andar para frente, para trás, sempre oscilando entre os pólos **"abstrato *versus* real"** e **"compreensão *versus* execução"**. Já Freitas (2011), afirma que "processo criativo é um eterno movimento de expansão e retração, devido às inúmeras mudanças, deslocamentos, eliminações e adições de novas conexões". Seu caráter é dinâmico, como pode ser visualizado na figura a seguir, em que cada ponto vermelho representa uma etapa do processo (Fig.21).

[19] Brainstorming significa atacar um problema por diversos ângulos, ao mesmo tempo, bombardeando-o rapidamente com inúmeras ideias, com o intuito de encontrar uma solução viável. É uma atividade amplamente utilizada, desde os jardins de infância às grandes corporações e desenvolvida para explorar a potencialidade criativa de um indivíduo ou de um grupo. Fonte: LUPTON, Ellen (org.). **Intuição, Ação, Criação.** São Paulo: Editora G. Gili, 2013.

Figura 21 - Modelo dos processos para inovação em design, com enfoque no caráter não linear



Fonte: adaptado de Kumar (2012).

Complementando, Eler (2012), afirma que o pensamento cartesiano ou linear é indispensável para solução de problemas de ordem exata, mas que apresenta uma série de limitações quando, deste processo, também participam valores, emoções e sentimentos, comuns aos processos de design.

> O que está sendo buscado hoje, no entanto, não é a abolição do pensamento linear (focado nas partes de um sistema) mas sua integração com o pensamento sistêmico (interessado nas relações entre estas partes) para a formação de uma mentalidade que trate as polaridades emocional/racional como complementares; não antagônicas. (ELER, 2012).

Sobre a complementariedade dessas duas abordagens de pensamento, Panizza (2004), afirma que "o raciocínio lógico, por si só, não é de forma alguma prejudicial ao processo criativo", mas que seu uso em demasia pode ser um inibidor para as mentes criativas. Por outro lado, trabalhar apenas com a intuição também pode ser prejudicial ao resultado do projeto. A autora reafirma que:

> A metodologia de projeto, apesar de um certo rigor, não implica no abandono da criatividade, como é o receio de tantos; mas uma vez eleita a maneira de proceder em cada etapa do processo é necessária uma certa disciplina, que é aquilo que favorece a eficiência do método. (PANIZZA 2004).

Neste contexto, cabe uma análise da prática contemporânea de design. Recentemente, houve uma ampliação e modificação da atuação do trabalho do design e alguns designers passaram a atuar em equipes, com o objetivo de solucionar problemas sociais e desafios de negócios. Também continuam trabalhando individualmente para desenvolver suas próprias linguagens visuais por meio do uso criativo de ferramentas e técnicas de concepção (LUPTON, 2013), aspecto que reafirma o pressuposto de que o processo de design é uma mistura de ações intuitivas e intencionais que se complementam. Dessa forma, o profissional deve estar sempre consciente com relação à sua performance e atuação e buscar o auto gerenciamento dos seus próprios processos criativos.

2.3.1 O método Kit de Peças

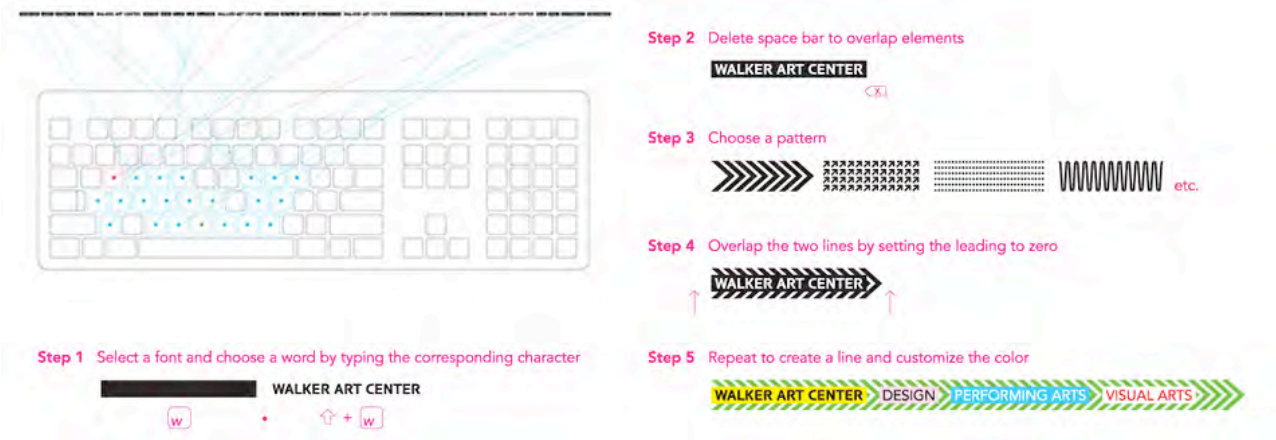
Lupton (2013), apresenta métodos e técnicas para se gerarem ideias de forma gráfica, entendendo que no processo de design os conceitos e soluções, ainda que aparentemente pareçam aleatórios, normalmente resultam da aplicação consciente de determinadas técnicas. Tais recursos, no livro Intuição, Ação, Criação: *Graphic Design Thinking,* organizado por Lupton (2013), são categorizados em três etapas principais do processo de design: a definição dos problemas; a geração de ideias e a criação das formas. O método nomeado Kit de Peças (*Kit of parts*) é descrito no capítulo “Como Criar Formas”. Em qualquer processo criativo, após a seleção das ideias mais promissoras inicia-se a etapa de tangibilização, a partir da expressão gráfica e visual desses conceitos, como já visto anteriormente. Nesse processo, a visualização de formatos, cores, superfícies e materiais ajuda a validar uma proposta conceitual previamente estabelecida sendo possível, inclusive, retroceder nas etapas projetuais a qualquer momento. Dessa maneira, entende-se que a criação da forma não precisa necessariamente ocorrer apenas ao final do projeto.

O Kit de Peças, criado neste contexto, permite auxiliar no processo de criação de formas e, principalmente, de formas essencialmente relacionadas entre si, já que se trata de um método de design baseado em sistemas. Foi idealizado e sistematizado pelo designer Andrew Blauvelt, ao criar a nova identidade do Walker Art Center, em Minneapolis. Andrew e sua equipe propuseram um sistema aberto para a construção da identidade do museu, ou

seja, uma marca visual viva e dinâmica, ao contrário de proposições estáticas e engessadas, comumente resultantes de métodos de projetação convencionais. A partir da implementação de um sistema para criação da identidade, a equipe foi capaz de projetar cada parte e por fim, o todo, gerando possibilidades diversas de uso e aplicação. Isso nos leva a crer que “o próprio design se expandiu, passando da criação de forma para objetos independentes à criação de sistemas: o design do design", conforme destaca a autora citando o criador da ferramenta (LUPTON, 2013).

Assim, o sistema proposto por Blauvelt e sua equipe consiste na utilização de uma tecnologia de fonte digital para criação de linhas de palavras e texturas. Ao contrário de uma fonte comum, cada letra digitada no teclado gera uma palavra, ao invés de apenas uma letra. Instalado como uma série de fontes nos computadores, configura-se em um kit de peças que permite, aos designers, criarem, sob demanda, faixas de identidade personalizadas para cada tipo de aplicação. Como um pedaço de fita adesiva, tais faixas de palavras, padrões e cores podem ser aplicadas em qualquer projeto do museu, desde cartões de visita até na própria sinalização do edifício. As Figuras 22 e 23 apresentam, respectivamente, o diagrama do teclado com as correspondências entre letras digitadas e palavras geradas e instruções básicas para o uso da fonte e alguns produtos em que foi aplicada a identidade gerada a partir deste sistema.

Figura 22 - Esquema que explica o funcionamento do sistema criado para o Walker Art Center



Fonte: Super Serious[20].

[20] Disponível em: http://superserious.net/work18.html. Acesso em 15/04/2013.

Figura 23 – Sinalização e peças promocionais gerados a partir do sistema de identidade visual

Fonte: Super Serious[21].

O Kit de Peças é composto a partir de três partes: sintaxe, semântica e pragmática. A sintaxe consiste em uma coleção de elementos formais pré-definidos, que podem ser escolhidos aleatoriamente ou a partir de uma temática influenciada por gostos e aspirações pessoais do usuário. A semântica é a regra e pertence à segunda parte do kit. Trata-se da definição de como os elementos serão combinados, a regra irá ditar os parâmetros segundo os quais eles devem funcionar. Esse conjunto de elementos organizados perante a semântica irão desempenhar funções em determinado contexto, configurando a terceira e última etapa: a pragmática.

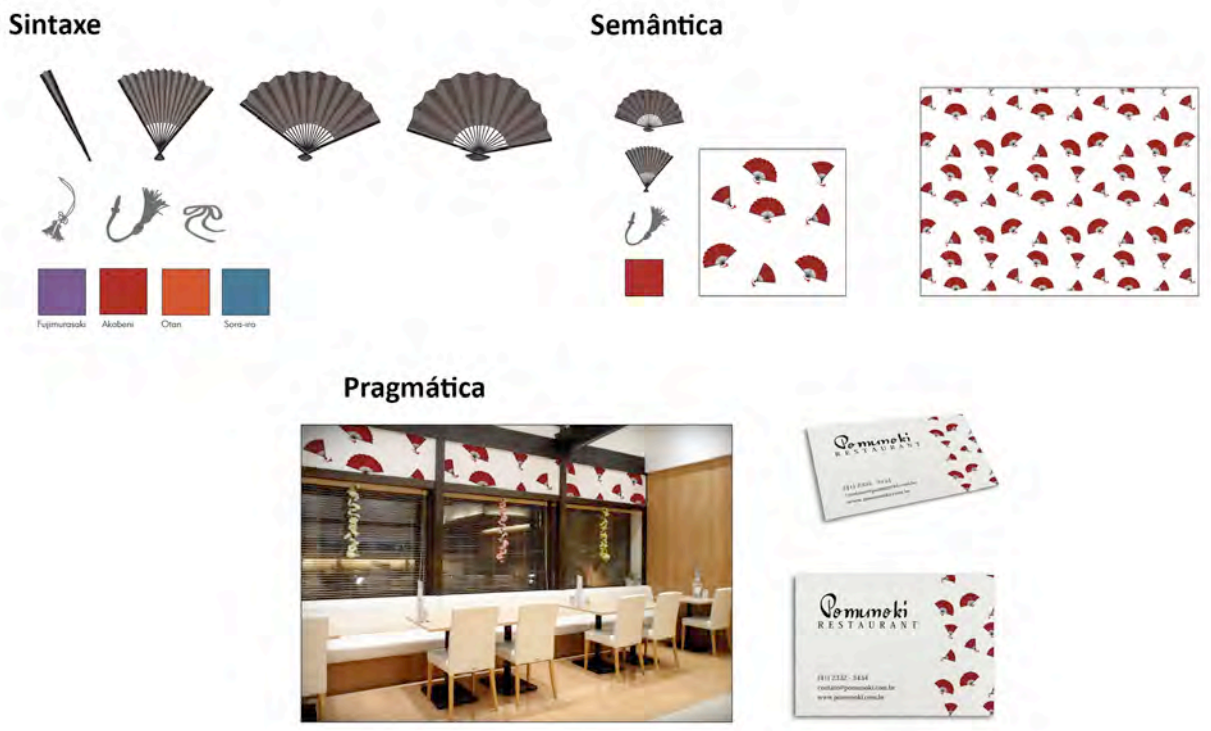
O primeiro passo é criar o kit. Segundo o idealizador Andrew Blauvelt, os elementos podem ser construídos, desenhados ou fotografados pelo designer, ou podem ser aproveitados de uma cultura já existente. Sobre esse aspecto, vale ressaltar o potencial deste método em levantar aspectos identitários de uma determinada cultura e aplicá-los em produtos que, provavelmente terão uma relação direta com o contexto original que inspirou a definição dos elementos e portanto, pertinente à abordagem metodológica que consiste o presente trabalho.

O método Kit de Peças foi aplicado em sala de aula[22], a partir das seguintes diretrizes: o trabalho foi realizado em dupla (parte a) e individual (parte b); a parte (a) consistia no desenvolvimento de um kit de peças completo abrangendo as etapas de sintaxe, semântica e pragmática. Na parte (b) cada aluno deveria desenvolver uma superfície diferente, a partir

[21] Disponível em: http://superserious.net/work18.html. Acesso em 15/04/2013.
[22] No contexto da disciplina "Expressão Gráfica III" que aborda os conceitos de Design de superfície, para o terceiro período do curso de Design Gráfico na Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais – UEMG, nos anos de 2013 e 2014.

do mesmo kit de peças e criar três variações dessa mesma superfície, podendo variar: cores, elementos, módulos, sistemas de repetição, etc. Alguns exemplos de resultado deste processo são apresentados e descritos em seguida (Fig. 24).

Figura 24 - Kit de Peças desenvolvido em sala de aula no primeiro semestre de 2013

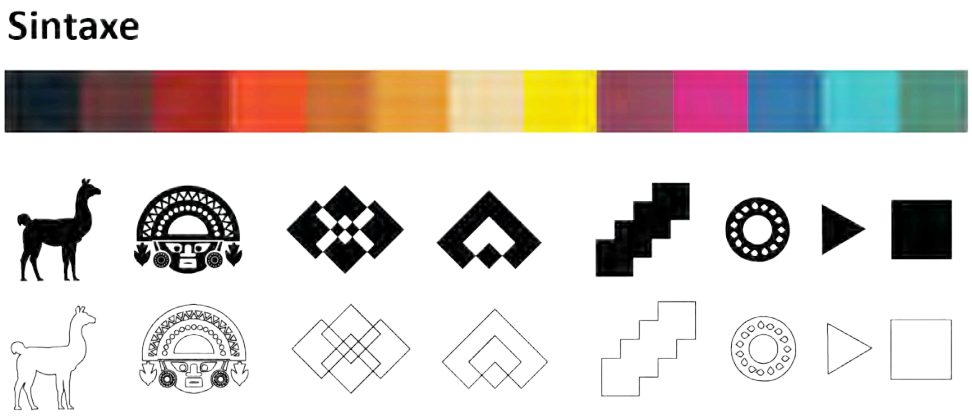


Fonte: material de aula.

Os elementos escolhidos para compor a sintaxe do kit foram leques orientais apresentando quatro formas distintas a partir dos diferentes ângulos de abertura; adereços e cores tradicionais do Japão. Na segunda etapa, de configuração da regra, os elementos da sintaxe foram unidos de forma a sempre combinar um leque, um adereço e uma cor. Em cada superfície, poderiam ser utilizadas, no máximo, duas cores da paleta previamente determinada. A forma de organização seria livre, podendo ser utilizados os seguintes recursos de combinação: translação, reflexão e rotação. Como pragmática, determinou-se que o kit de peças seria aplicado na construção da identidade visual de um restaurante japonês, como pode ser visualizado na figura anterior.

Outro exemplo de kit de peças, baseado na civilização Inca, é formado por cores e formas que referenciam as pinturas em vasos, estamparia em tecidos, esculturas e adornos presentes nesse universo. A partir de um referencial imagético e teórico amplo, as alunas identificaram formas características e representantes da cultura em questão e as recriaram em vetor, a partir do uso do software especializado Adobe Illustrator. Da mesma forma, a paleta cromática foi definida tendo em vista as cores e tons mais usados nos objetos pertencentes à cultura Inca. A sintaxe do kit composta pelas figuras em vetor e a paleta cromática podem ser visualizadas na figura 25 a seguir.

Figura 25 - Sintaxe do Kit de Peças desenvolvido em sala de aula no primeiro semestre de 2014



Fonte: material de aula.

As regras para a construção dos padrões eram livres a partir da união das formas e cores, desde que respeitadas as seguintes normas: (a) poderiam ser utilizados um número máximo de seis elementos formais em cada padrão desenvolvido; (b) os elementos só poderiam ser rotacionados em ângulos inteiros, 45, 90 e 180°; (c) os elementos individuais poderiam ter escalas diferentes em um padrão, porém a medida mínima seria sempre de 0,5 x 0,5 cm; (d) a medida máxima para cada módulo componente das estampas seria de 10 cm x 10 cm; e (e) poderiam ser usadas no máximo 6 cores em cada padrão desenvolvido. Tais princípios que formam a semântica do kit foram desenvolvidas com base nas observações dos padrões incas encontrados nos objetos. A pragmática do kit direciona ao uso das estampas aplicadas em objetos de decoração, inseridos em um contexto caseiro, tais como: cortinas, capas de almofadas, quadros, dentre outros. A figura 26 a seguir apresenta quatro modelos de

estampas desenvolvidas (Semântica) e aplicadas em uma sala de estar (Pragmática), por meio do software de tratamento de imagens Adobe Photoshop.

Figura 26 - Semântica e Pragmática do Kit de Peças desenvolvido no primeiro semestre de 2014

Fonte: material de aula.

A divisão do kit em três etapas leva a crer, em um primeiro momento, que se trata de um método linear. No entanto, ao orientar o desenvolvimento deste tipo de criação em sala de aula, ressaltou-se que a sintaxe somente poderia ser totalmente definida a partir do esgotamento das possibilidades de criação das formas na semântica e assim por diante. Cada etapa está totalmente vinculada a outra, não podendo ser definida separadamente. Outro aspecto interessante é que a temática principal trabalhada nos kits, na maioria das vezes, era fruto da observação feita pelos próprios alunos em seus contextos de vida ou mesmo aspirações e gostos pessoais. Ao observarem o meio em que vivem e escolherem um tema foi possível determinar os elementos que comporiam a sintaxe e também direcionar o contexto de aplicação do kit (pragmática). Em outros trabalhos, em que as partes foram elencadas de forma aleatória, foi orientado que o sentido de aplicação deveria ser criado.

Observa-se que o método Kit de Peças, apesar de ter sido criado originalmente em função de um sistema de identidade visual pode ser adequado ao desenvolvimento de projetos de design de superfície, especialmente na área de atuação do design gráfico. Isso se deve ao fato de que as formas são previamente definidas e facilmente compostas a partir das regras criadas. Como se trata de variações dentre os mesmos elementos, compor uma linha de estampas que possuem unidade gráfica entre si e fazem parte de um mesmo contexto se

torna uma tarefa relativamente fácil. Pode-se inclusive dizer que tal aspecto do método é consoante ao desenvolvimento das estampas coordenadas. O exemplo a seguir (Fig.27) faz parte do mesmo Kit de Peças referenciado na cultura Inca e apresenta a estampa principal seguida de duas secundárias coordenadas.

Figura 27 - Pragmática do Kit de Peças Inca, com destaque para as estampas coordenadas

Fonte: material de aula.

Foi possível notar que o método supracitado possui grande potencial para a configuração de superfícies a partir da transposição de valores e elementos de um território principalmente por conseguir manter a relação existente entre os elementos identitários e seu contexto de origem. Vale ressaltar que o Kit de Peças foi apresentado aos alunos em etapa anterior à proposição do método "Superfícies de um Lugar" e, dessa maneira, pode-se averiguar a clara função enquanto ferramenta de auxílio à configuração das estampas.

2.3.2 Ensino no Design

Pode-se considerar a criatividade como um potencial inerente ao homem (OSTROWER, 2012) e a realização desse atividade como uma necessidade e primeira ambição do indivíduo (JONES, 2010). Dessa maneira, o ato da criação deve sempre ser compreendido em um sentido amplo, e totalmente interligado à vida humana, de forma que processos individuais

e coletivos nunca sejam desassociados. A partir do pressuposto que todo indivíduo se desenvolve em um âmbito social, onde as necessidades e valorações culturais moldam os valores da vida, entende-se que é impossível dissociar os dois níveis do processo criativo: o individual e coletivo (OSTROWER, 2012) e vale ressaltar que os processos de ensino e aprendizagem acontecem nesse meio coletivo. O indivíduo deve aprender a lidar com o mundo e os processos à sua volta e é justamente a partir do ensino desde a infância que ele se molda perante a sociedade.

Sob esse aspecto, o design, enquanto atividade criativa, está sujeito a essa mesma dicotomia entre o ser único e o ser social. A partir dessas premissas, traça-se um paralelo com o ensino do design, especialmente no que tange ao aprendizado do processo criativo. Em um ambiente de sala de aula, apesar de estarem reunidos na maioria das vezes em grupos, pode-se perceber que cada indivíduo possui seu próprio tempo de assimilação e que esse tempo deve ser respeitado. Schön (2000), citando Tolstoy, defende que todo indivíduo deve ser ensinado separadamente de qualquer outro, o que praticamente exige a necessidade de adaptações de métodos específicos para cada um, tendo em vista que o que representa uma dificuldade ímpar para um, não é necessariamente um problema para outro. No caso do design, e também em outras disciplinas projetivas, o ensino da prática que busca a reflexão, denominado por Schön (2000) como reflexão-na-ação, demanda do professor a capacidade de individualizar, ou seja, prestar atenção a um único aluno por vez, mesmo em uma turma de quarenta, atento ao nível de compreensão e às dificuldades de cada um.

Tais práticas ampliam a capacidade de conferir ao professor possibilidades de desenvolvimento e experimentação do maior número possível de métodos e, principalmente, a compreensão de que os métodos normalmente são unilaterais e que, em um cenário ideal, o método mais adequado seria aquele que respondesse melhor a todas as dificuldades apresentadas por determinado aluno. Assim, conforme citado por Schön (2000), “todo professor deve empenhar-se para desenvolver em si mesmo a habilidade de descobrir novos métodos”.

2.3.3 Teoria e prática no Design

A discussão sobre o diálogo entre a teoria e a prática no design é bastante relevante e atual e, inclusive, foi amplamente utilizada ao longo dos anos em tentativas de definição do campo. Segundo Bonsiepe (2011) a teoria deve ir além do que tem ido até então, pois se limita apenas à aplicação imediata e, nas palavras do autor, sofre de um "estreitamento do horizonte e de uma atrofia da consciência especulativa". Do ponto de vista da prática, ao mesmo tempo, "é preciso colocar limites a essas ambições usurpadoras sobre temas do design que se apresentam com exigências normativas, vale dizer, sob o rótulo da precisão científica, que pretendem formular normas para a prática do design". Desse modo, entende-se que tanto a teoria quanto a prática devem se beneficiar desse diálogo e não serem tolhidas uma pela outra.

Além disso, reafirma-se o caráter subjetivo do processo de design quando o autor argumenta que não se deve avaliar um processo de design sob a ótica precisa da ciência. Bonsiepe (2011) coloca que existe uma série de argumentos favoráveis para se relacionar o design e seu ensino com as ciências, e que houve, principalmente na década de 60 "uma forte tentação para modelar o processo projetual, adotando-se procedimentos científicos" para então "avaliar o design de acordo com as práticas vigentes sobretudo na área das ciências exatas". Porém, as percepções se alteraram ao longo dos anos. Apesar de admitir o fato de que o design precisa de fundamentos que só serão descobertos mediante pesquisa e experimentação sistemáticas, Bonsiepe (2011) acredita que uma das características do processo projetual é justamente não se enquadrar em uma algoritimização, sobretudo porque projetar se trata, na maioria das vezes, de solucionar problemas, e ainda não há solução no âmbito dos algoritmos para a solução de problemas.

A respeito da teoria aplicada na prática, ao longo da transformação da profissão, em especial nas duas últimas décadas, Panizza (2004) afirma que o caminho para a consolidação de um discurso projetual consistente e uma teoria rigorosa do design ainda é longo. Segundo a autora, "os profissionais atuantes no mercado tateiam seus caminhos e prosseguem com maior ou menor velocidade e desenvoltura de acordo com suas experiências pessoais". (PANIZZA, 2004).

Uma vez que o campo do design se caracteriza por um processo permanente de formulação de teorias baseado no processo prático e reflexivo das práticas projetuais de mercado e ensino, propõe-se uma discussão análoga entre academia e mercado com o intuito de uma aproximação. Sob esse aspecto, não se pode negar a existência de uma teoria intrincada e muitas vezes aplicada de forma intuitiva nas práticas comuns do mercado. Por outro lado, não se pode ignorar as práticas projetuais existentes na academia. Em se tratando de um profissional reflexivo, ou seja, que reflete na ação (SCHÖN, 2000) e realizador de uma prática consciente do design, o que falta ao processo na maioria das vezes é justamente a exploração teórica no período que sucede a prática.

Segundo Cardoso (2012), é preciso unir ainda mais projeto e pesquisa, sem desconsiderar a natureza essencial do design como atividade projetual, capaz de viabilizar soluções sistêmicas e criativas para os desafios do mundo complexo atual. “Queremos designers pensantes, sim; porém, não podemos nos dar ao luxo de formar designers que não sejam capazes de projetar”.

2.3.4 Experimentação em sala de aula

Tendo em vista o desafio do professor em conduzir experimentos em salas de aula com mais de trinta alunos em que, cada um possui um nível de conhecimento, foi planejada uma dinâmica com a intenção de avaliar o grau de conhecimento dos alunos acerca do design de superfície e suas aplicabilidades. Dessa maneira, o exercício foi elaborado e aplicado, em sala de aula[23] e permitiu, além do alinhamento dos integrantes da turma, o levantamento dos vários tipos de projetos que podem ser elaborados neste campo profissional. Os estudantes foram conduzidos, em grupos, a listar e classificar os possíveis tipos de produtos em que se poderia pensar o design aplicado às superfícies e suportes.

A experiência, conduzida de forma livre em formato de um *brainstorming*, consistiu em solicitar aos grupos que levantassem o máximo de respostas possíveis a partir das seguintes

[23] A autora é docente da disciplina “Expressão Gráfica III” que aborda os conceitos de Design de superfície, para o terceiro período do curso de Design Gráfico na Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais – UEMG. A experiência foi conduzida em sala no dia 26/02/2013, com a participação de 70 alunos.

questões: “Quais são as possíveis áreas de atuação do designer no campo do design de superfície?”, “Quais são os possíveis tipos de produtos em que se pode pensar o design aplicado às superfícies?” e, por fim, “O design de superfície é restrito ao design gráfico?”. Os alunos poderiam descrever os conceitos nos diversos âmbitos: projetivos, as próprias superfícies ou suportes, as técnicas de produção e/ou listarem os próprios produtos que são fruto de um projeto do design de superfície.

Como resultado, foi percebido que os alunos, embora estivessem apenas no segundo ano do curso de design, levantaram respostas que envolviam os quatro âmbitos descritos anteriormente e, inclusive, extrapolavam conceitos comuns do que se entende como superfície. Alguns conceitos levantados e categorizados pelos alunos podem ser conferidos na tabela 4 abaixo.

Tabela 4 - Resultados da experiência conduzida em sala de aula

ÁREAS DE ABRANGÊNCIA	SUPERFÍCIES / SUPORTES	TIPOS DE PRODUTO	PROCESSOS DE PRODUÇÃO
Promocional para festas e eventos; fotografia; paisagismos; editorial; construção; embalagem; identidade visual e papelaria; artes visuais; expressão gráfica; arte; arte de rua; moda; artesanato; web; design de produto; cenografia; indústria têxtil; design de joias; store design; design automotivo; arquitetura...	Papéis (parede, presente, higiênico); piso; tecido; fachada de prédio; calçadas; carros; interfaces; couro; azulejos; muros; vitrais; unhas; pele; madeira; vidro; cerâmica; seda; metal; aço...	Objeto de decoração; utensílios; bolsas; calçados; brinquedos; cama, mesa e banho; vestuário; acessórios; papelaria; adesivos; joias; cortinas; impressos; material escolar; papel de presente; embalagem; papel higiênico; estofados; tapetes; vasos; cadernos; chinelo; sites; móveis; cenários; pôsters; ilustração; xilogravura; gradis...	Plotagem; impressão digital; adesivação; estamparia manual; estamparia digital; grafite; tatuagem; bordado; corte/costura; off-set; tipografia; serigrafia; xilografia; desenho; áudiovisual...

Fonte: elaborado pela autora.

Sobre a última questão sugerida aos alunos, se o design de superfície é restrito ao design gráfico, todos os grupos responderam de maneira negativa, porém indicaram que possivelmente o profissional desta área poderia apresentar, da forma mais completa e aprofundada, a formação e as competências necessárias para o desenvolvimento de projetos de superfície. Ao aprofundar na análise das respostas do alunos sobretudo no último item “processos de produção”, entende-se que a maioria está diretamente relacionada aos processos produtivos mais utilizados pelo designer gráfico. Tal aspecto possa, talvez, se atribuir ao fato de que os alunos ainda não possuem conhecimento suficiente nas áreas de produção e impressão, no estágio em que se encontram.

3 PROPOSIÇÃO DO MÉTODO DE ENSINO PARA DESIGN DE SUPERFÍCIE

3.1 Contexto de criação

O método denominado "Superfícies de um Lugar" começou a se delinear a partir da observação livre, em um primeiro momento, dos processos criativos ocorridos próximos da atuação da autora enquanto designer e proprietária de um escritório prestador de serviços em design gráfico[24]. Como exemplo para explicação do método, utiliza-se o trabalho de conclusão[25] do curso de graduação em Programação Visual, realizado pela autora em 2006, que teve como objetivo desenvolver novos padrões gráficos e combinações de cores para a fabricação de ladrilhos hidráulicos, com o tema de café do Brasil. O intuito era contribuir para a valorização da cultura brasileira através da técnica artesanal dos ladrilhos e para a renovação dos padrões conhecidos, preservando sua identidade já consolidada no país.

A primeira etapa do projeto foi de pesquisa e levantamento de dados acerca do suporte ladrilho hidráulico, incluindo visita às fábricas, mapeamento do processo de produção e levantamento dos padrões disponíveis para a venda. As conclusões foram feitas a partir da análise desse material e alguns pontos chave foram definidos como problemas, com a latente necessidade de serem trabalhados. Dois deles são descritos a seguir.

(a) Foi identificada uma recorrência nos desenhos dos ladrilhos fabricados por fábricas diferentes. Levantou-se uma possibilidade de explicação para esse fato, a partir do viés histórico do material. Quando a técnica de produção foi trazida para o Brasil, foram trazidas também as próprias matrizes, que acabaram se alastrando pelas fábricas do país. Outra questão que interfere nesse aspecto é o fato de a reprodução de uma fôrma ser facilmente realizada, o que contribui para a restauração de ambientes antigos, tais como igrejas, fazendas;

[24] Entre 2007 e 2011 a autora foi sócia da empresa Espaço 4 Comunicação e Design e a partir de 2011, sócia da empresa AIM Consultoria em Design, desenvolvendo projetos em diversas áreas do design gráfico: identidade visual, embalagem, editorial e superfície.

[25] MOL, Iara. **Design de superfície: desenvolvimento de linha de Ladrilhos Hidráulicos a partir do tema *O Café no Brasil*.** 2006. 33 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Desenho Industrial – Habilitação em Programação Visual). Escola de Design, Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2006.

(b) Os ladrilhos possuem uma identidade forte e intrínseca devido ao seu particular processo de produção, porém, esse processo é apátrido, ou seja, não possui valores que os conectam a nenhuma cultura ou país.

Os aspectos descritos anteriormente levaram às seguintes conclusões e apontaram os caminhos para o desenvolvimento do projeto:

- Seria interessante trabalhar com o desenvolvimento de novos padrões para ladrilhos hidráulicos, com o intuito de renovar e promover inovação desse material;
- Seria interessante trabalhar com o desenvolvimento de novos padrões, aliado a uma cultura específica, com o objetivo de valorização dessa cultura. E para tal, foi escolhido o contexto brasileiro, uma vez que, após tantos anos de uso, seria justo que os ladrilhos passassem por uma reformulação nos padrões a fim de incorporar a cultura na qual esteve inserido durante todo este tempo. Dessa forma, surgiu a necessidade de trabalhar um tema que enriquecesse a cultura brasileira e promovesse o resgate e a valorização de um aspecto forte da cultura e da história brasileira: o café.

A partir desse ponto, seguiu-se com a análise gráfica das referências coletadas que, em sua maioria, foram desenhos encontrados nas fábricas fornecedoras. Pôde-se distinguir três temas mais recorrentes nos padrões dos ladrilhos: formas geométricas, florais e arabescos, que, combinados entre si, formam desenhos com características exclusivas e próprias deste material (Fig.28).

Figura 28 – Exemplos de ladrilhos com formas geométricas, florais e arabescos

Fonte: Registro feito pela autora, a partir de ladrilhos encontrados em fábricas.

O tema “Café” foi escolhido para o desenvolvimento dos novos padrões, uma vez que tal atividade econômica foi grande responsável pelas bases de construção do país e fez com que

o Brasil se elevasse a líder mundial de exportação do produto, deixando de ser uma mera colônia de exploração. A partir daí, o país passou a ter autonomia comercial e econômica e pode construir sua própria história e a trilhar seus próprios caminhos.

Após a realização das etapas de pesquisa e contextualização, que permitiram um importante aprofundamento no tema, alguns aspectos foram levantados e serviram como base para a criação das novas linhas de ladrilhos: a forma e a cor do fruto, nas diversas etapas do processo de produção; a história do café; a influência da cultura do café na sociedade, ou a sociedade desenvolvida a partir dela e as grandes fazendas produtoras de café. Além disso, a planta, as flores, a forma e a disposição das folhas e dos frutos, a organização da lavoura, também serviram de inspiração para a criação dos padrões pertencentes a essas linhas. As formas criadas respeitam a identidade intrínseca dos ladrilhos. As curvas orgânicas, o aspecto floral, as formas geométricas, a simetria sempre presente, são exemplos de recursos utilizados neste desenvolvimento. Cada linha possui uma paleta de cores bem definida e que, combinadas entre si, formam as três variações de cores apresentadas para cada padrão. As figuras 29 e 30 a seguir apresentam alguns resultados estéticos do projeto.

Figura 29 - Painel conceitual desenvolvido para o projeto “Ladrilhos do Brasil”

Fonte: elaborado pela autora.

Figura 30 – Linha “Ramo”, paleta cromática e ambientação

Fonte: elaborado pela autora.

Após a elaboração deste projeto e análise das etapas percorridas, pode-se concluir que ele proporcionou a junção de dois aspectos da história do Brasil, a cultura do café e a incorporação, no uso cotidiano, dos ladrilhos hidráulicos, constituindo em um importante fator de valorização da história e cultura do país. Por outro lado, esses aspectos foram base para a consolidação de um Brasil como nação e por isso, devem ser trabalhados com sua devida importância.

Atesta a relevância do projeto em questão, Rafael Cardoso (2009), curador da seção “Design e Memória” da IX Bienal Brasileira de Design Gráfico da ADG Brasil[26], quando afirma:

> Também na área de revestimentos decorativos, Iara Mol criou a linha Ladrilhos do Brasil com novos padrões para ladrilhos hidráulicos. Com uma primeira coleção temática baseada nas formas da planta de café, a designer gerou um projeto leve e alegre, mas com jeito de antigo, dialogando diretamente com uma tradição de profunda ressonância e uma linguagem de imediata aceitação para o público brasileiro. Esse projeto é, muito possivelmente, um dos melhores submetidos para a presente curadoria. Cabe o advérbio qualificador, porque pelo menos dois outros projetos rivalizam com esses ladrilhos em matéria de apropriação inspirada da memória como fator de resignificação. (CARDOSO, 2009, p.104).

[26] Associação dos Designers Gráficos do Brasil. Site institucional: www.adg.org.br.

Compreendeu-se, dessa forma, que as etapas percorridas ao longo do processo descrito acima levaram a um resultado significativo e com grande potencial para a divulgação da cultura de um determinado território. A partir desse ponto, nascem as primeiras inquietações que, alguns anos depois, viriam a se tornar o contexto da presente pesquisa.

3.2 Superfícies de um Lugar

Conforme visto no tópico anterior, com o objetivo de investigar a relação existente entre superfícies e seus contextos de criação e/ou produção, foi delineado um método para facilitar a transposição de elementos identitários de uma determinada cultura, pertencente a um determinado território, e sua apropriação através do uso em suportes, configurados a partir do design de superfície. Por suporte, entende-se qualquer elemento que possa receber grafismos, texturas, padrões, cores, tratamentos e meios de produção projetados pelo profissional e possa, dessa forma, configurar em uma representação de outro contexto.

Assim, o método proposto denominado "Superfícies de um Lugar" foi conduzido em contexto de sala de aula, na disciplina "Expressão Gráfica III" que aborda os conceitos de Design de superfície, para o terceiro período do curso de Design Gráfico na Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais – UEMG, nos anos de 2013 e 2014. Uma abordagem metodológica é proposta para facilitar a transposição de valores de um território para outro contexto, sem que a conexão entre essas duas realidades se perca. Segundo o ponto de vista de Schön (2000), a prática de design é passível de ser assimilada, mas não de ser ensinada por métodos de sala de aula. "E quando os estudantes são ajudados a aprender a projetar, as intervenções mais úteis a eles são mais como uma instrução do que um ensino, como em uma aula prática reflexiva."

Seguindo essa linha de pesquisa, o método foi proposto aos alunos como atividade de avaliação final da disciplina[27] e repassado em formato de diretrizes instrutivas, compreendendo sete etapas principais, nomeadas e descritas na tabela a seguir. As etapas

[27] De acordo com o Manual do Professor da Escola de Design, o professor deve avaliar o aluno no mínimo em dois momentos diferentes e anteriores à nota final. Cada avaliação vale 100 pontos. A 1ª e a 2ª nota compõe a média semestral e somente o aluno que obtiver um mínimo de 50 pontos na média semestral poderá participar da avaliação final.

correspondem a macro etapas, ou seja, a partir de cada item é possível o desdobramento em sub etapas, conforme o desenvolvimento e processo de cada aluno.

Tabela 5 – Tabela de instruções do método "Superfícies de um Lugar"

ETAPA	TAREFA
1ª ETAPA | Pré Pesquisa	Determinar o objeto cultural de estudo dentro do território definido: Brasil
2ª ETAPA | Imersão I	Realizar levantamento de dados referentes a esse universo
3ª ETAPA | Seleção	A análise dos dados do item anterior direciona à escolha de um suporte/ produto e/ou técnica de produção/impressão
4ª ETAPA | Imersão II	Levantamento de dados referentes ao suporte: meios de produção/fabricação, restrições com relação à forma
5ª ETAPA | Geração	Criar padronagens a partir do mesmo processo de produção, ou similar, podendo ser adaptado pelo aluno (mínimo 5 padronagens entregues em tamanho A4 junto com o dossiê)
6ª ETAPA | Aplicação	Escolher um produto (condizente com o objeto de estudo e processo de produção) e aplicar uma (ou mais) padronagem(ns) desenvolvida(s) neste produto, buscando preservar a técnica original;
7ª ETAPA | Finalização e Conclusão	Elaboração do dossiê contendo todo o processo percorrido, a partir de textos e imagens. Formato A4, impresso e encadernado (livre). Projeto gráfico condizente com o conceito trabalhado.

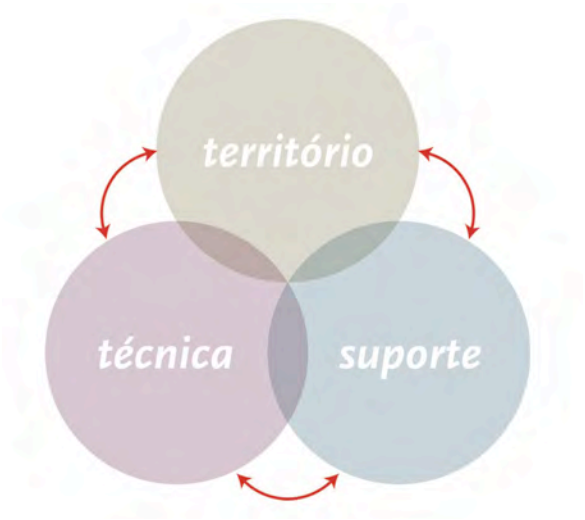
Fonte: elaborado pela autora.

A primeira etapa corresponde à Pré Pesquisa, em que os alunos irão escolher o objeto cultural de estudo dentro do território brasileiro. Essa primeira fase requer um mínimo de aprofundamento em uma pesquisa que forneça uma coleta de dados básicos, suficiente para que os alunos possam escolher seus temas. A tabela de instruções é transmitida aos alunos juntamente com a explicação do trabalho final da disciplina – que corresponde ao método proposto. Após a aula teórica que irá embasar o desenvolvimento do trabalho, muitos alunos já saem com ideias motivadas por curiosidades e questionamentos individuais. Após a definição é feita a Imersão I (2ª etapa) em que os alunos realizam uma pesquisa mais aprofundada sobre o universo determinado e levantam os dados para definição dos elementos presentes na etapa posterior.

A terceira etapa, de Seleção, corresponde à escolha do suporte e da técnica que, juntamente com o território previamente determinado na primeira etapa, irão constituir a tríade que

forma a base da pesquisa (Fig.31) e que será explicada a seguir. Neste ponto, faz-se um acompanhamento individual com os alunos, com o objetivo de validar a pesquisa realizada até o momento e decidir sobre o seguimento ou não do trabalho, a partir do objeto cultural definido e da tríade território x técnica x suporte. O território, nesse caso, pode ser compreendido como o contexto em que a manifestação cultural ocorre; a técnica por sua vez, deve estar inserida neste contexto e o suporte geralmente é o material de uso para a técnica. Conforme o gráfico apresentado na figura 31 a seguir, todos os elementos devem estar relacionados uns com os outros.

Figura 31 – Tríade que forma a base da pesquisa "Superfícies de um Lugar"



Fonte: elaborado pela autora.

A tríade pode ser usada no início da pesquisa, compreendendo as três primeiras etapas, com o objetivo de entender a relação entre os elementos componentes do projeto mas também pode ser aplicada no momento da geração das estampas e/ou superfícies. Nesse caso, a técnica e o suporte irão se referir aos processos de produção e configuração das estampas, tais como estêncil, impressão digital, xilogravura, pintura, bordado, dentre outros, aplicados ou fazendo uso de tecido, papel, azulejo, madeira, e diversos materiais que forneçam a base para a constituição de uma estampa. Para exemplificar o funcionamento dessa ferramenta, foi aplicado o entorno da pesquisa que originou o projeto "Ladrilhos do Brasil", explicado no tópico anterior. Nesse caso, acrescenta-se à ferramenta a numeração dos elementos correspondente à ordem de definição ao longo do processo, e, como disposto pelas setas ao redor dos círculos do gráfico, não apresenta ordem sequencial ou linearidade, podendo

ocorrer sua definição em qualquer momento inclusive ao mesmo tempo, como é o caso do exemplo a seguir.

Figura 32 - Tríade do projeto "Ladrilhos do Brasil"

Fonte: elaborado pela autora.

Nesse exemplo, o território corresponde às fazendas de café em Minas Gerais e São Paulo, estados onde a cafeicultura brasileira foi, e ainda é, mais significativa. A técnica e o suporte se referem aos ladrilhos hidráulicos, já que seu modo de fabricação é exclusivo. Por terem sido determinados em primeiro lugar no processo da pesquisa, antes mesmo da escolha do território, foram numerados como "1".

De volta à tabela de instruções, a quarta etapa de Imersão II refere-se ao levantamento de dados referentes ao suporte: quais são os meios de produção ou fabricação mais utilizados no contexto pesquisado?; existem restrições que o processo impõe à forma?; são algumas das questões que devem ser sanadas por meio dessa pesquisa. De posse das informações e do referencial teórico e imagético completo, o aluno pode dar sequencia ao processo. Na quinta etapa, inicia-se a Geração I, com a criação das padronagens a partir do mesmo processo de produção, ou similar, podendo ser adaptado pelo aluno. Pede-se um mínimo de cinco padronagens e orienta-se que o processo seja bem experimentado antes da definição da melhor técnica para, então, escolha das melhores padronagens para entrega. Na sexta etapa, Geração II, deve-se escolher um produto condizente com o objeto de estudo e

processo de produção e aplicar uma ou mais padronagens desenvolvidas neste produto, buscando mais uma vez preservar a técnica de produção ou impressão original.

Na sétima etapa de Finalização e Conclusão, um dossiê contendo todo o processo percorrido deve ser elaborado pelos alunos, contendo as informações textuais e imagéticas principais utilizadas para a execução da pesquisa e do projeto prático. Recomenda-se que o projeto gráfico desenvolvido seja condizente com o conceito trabalhado.

Para facilitar o entendimento das sete etapas componentes do método, elaborou-se um infográfico que complementa a tabela de instruções (Tabela 5) descrita anteriormente. Tal peça apresenta visualmente o passo a passo para execução de um projeto de design de superfície a partir do método “Superfícies de um Lugar”. Cada etapa foi dividida em duas colunas, a primeira intitulada “O quê?” descreve de forma sucinta a tarefa que deverá ser realizada, e a segunda “Como?” lista as principais ferramentas que podem ser utilizadas no processo. O infográfico pode ser visualizado na figura 33, na próxima página.

Figura 33 – Infográfico “Superfícies de um Lugar: Passo a Passo”

Fonte: elaborado pela autora.

3.3 Critérios de avaliação

Foi desenvolvida uma ficha de avaliação específica para o método “Superfícies de um Lugar”, buscando superar os desafios do julgamento subjetivo inerente aos processos de design. A avaliação foi dividida em duas etapas: partes I e II do trabalho final do semestre. A parte I refere-se ao desenvolvimento das superfícies e engloba 4 critérios (A a D). O critério A trata da adequação e o desenvolvimento da tríade: objeto de estudo - território, suporte e técnica de produção. Por conseguinte, o critério B avalia especificamente a adequação das superfícies desenvolvidas à tríade, o processo de modo geral e a apresentação gráfica. No item C, o produto escolhido para aplicação da estampa e/ou superfície, é avaliado conforme a coerência com o contexto do objeto de estudo e apresentação gráfica do resultado final. A participação e o envolvimento dos alunos nas atividades práticas e experimentais é significativa para o processo e consiste no item D da avaliação. A parte II se refere à elaboração do dossiê em que os alunos registram todo o processo percorrido durante a pesquisa e execução do trabalho. Nesse ponto, são avaliados dois critérios, E e F, referentes ao aprofundamento, coerência e relevância da pesquisa e a apresentação gráfica do material entregue, respectivamente. Os critérios estão organizados na tabela 6 a seguir.

Tabela 6 – Critérios de avaliação do método “Superfícies de um Lugar”

		DIRETRIZES PARA AVALIAÇÃO	PONTUAÇÃO	
PARTE I. SUPERFÍCIES	A. Escolha do objeto de estudo, suporte e técnica de produção	Adequação e desenvolvimento	20/100	70 pontos
	B. Superfícies desenvolvidas	Adequação, desenvolvimento e apresentação gráfica	20/100	
	C. Produto aplicado	Escolha do produto, coerência e apresentação gráfica	20/100	
	D. Participação em sala de aula	Processo, assiduidade, interesse, colaboração	10/100	
PARTE II. DOSSIÊ	E. Desenvolvimento da pesquisa	Aprofundamento, consistência e relevância	20/100	30 pontos
	F. Apresentação gráfica	Projeto gráfico, coerência, organização e unidade gráfica	10/100	

Fonte: elaborado pela autora.

Ainda sobre o desafio de realizar uma avaliação justa dos trabalhos é importante esclarecer que a qualidade de um projeto deve sempre ser julgada de maneira criteriosa já que esse aspecto é subjetivo de análise, ou seja, o que é uma excelente qualidade e estética adequada para alguns, não atende os quesitos de outros. Não somente a qualidade do resultado final deve ser considerada, mas também outros aspectos observados ao longo do processo, tais como criatividade, organização e método, além da adequação de uso e propósitos e que interferem diretamente nesse resultado.

Além disso, é importante definir antecipadamente e em comum acordo com os estudantes, quais são as expectativas dos professores e dos alunos com relação aos aprendizados, além da distinção dos critérios de sucesso para o projeto. A ficha de avaliação é apresentada a eles juntamente com as diretrizes para o desenvolvimento da atividade. Da mesma forma, no momento do retorno da avaliação para os alunos, deve-se colocar exatamente quais foram os pontos críticos do trabalho desenvolvido, quais pontos podem ser melhorados, de maneira a tornar o processo de avaliação transparente para todas as partes envolvidas. Cada critério é, por sua vez, avaliado conforme o nível de qualidade apresentada: insuficiente; regular; bom; muito bom e ótimo. A figura 34 a seguir apresenta uma ficha de avaliação preenchida com destaque para as observações que são únicas para cada trabalho desenvolvido. O nome do aluno foi omitido.

Figura 34 – Modelo de ficha de avaliação preenchida

Expressão Gráfica III
ESCOLA DE **DESIGN** | UEMG
// Professores: Iara Mol e Tatiana Azzi

Trabalho Final | Superfícies de um lugar — ALUNO — NOTA: 9,0

PARTE I . Superfícies (70 pontos) — 62

	I	R	B	MB	O	
Escolha do objeto de estudo, suporte e técnica de produção 20 adequação e desenvolvimento	○	○	○	⊗	○	16
Superfícies desenvolvidas 20 adequação, desenvolvimento e apresentação gráfica	○	○	○	⊗	○	16
Produto aplicado 20 escolha do produto, coerência e apresentação gráfica	○	○	○	○	⊗	20
Participação em sala de aula 10 processo, assiduidade, interesse, colaboração	○	○	○	○	⊗	10

Obs: Qual a justificativa para escolha da paleta de cor? River contraste na estampa marrom. River Rapport para trazer maior dinamismo.

PARTE II . Dossiê (30 pontos) — 28

	I	R	B	MB	O	
Desenvolvimento da Pesquisa 20 aprofundamento, consistência e relevância	○	○	○	○	⊗	20
Apresentação gráfica 10 projeto gráfico, coerência, organização e unidade gráfica	○	○	○	⊗	○	8

Obs: Melhorar projeto gráfico, especialmente a encadernação.

Fonte: elaborado pela autora.

3.4 Aplicação e resultados

Neste tópico serão apresentados os resultados do processo de aplicação do método em sala de aula nos primeiros semestres dos anos de 2013 e 2014. O critério para escolha dos projetos analisados levaram em conta todo o processo de desenvolvimento do aluno: sua evolução em cada etapa; a adequação e relevância dos temas pesquisados; profundidade da pesquisa; participação e envolvimento nas aulas teóricas e práticas; linguagem gráfica desenvolvida e especialmente sua relação com o território/objeto de estudo explorado. Um total de 125 projetos foram desenvolvidos ao longo dos dois anos. A tabela 7 a seguir apresenta a quantidade de projetos desenvolvidos, categorizados por ano e por turno, além de apontar quantos projetos atingiram mais de 90% de aproveitamento e quantos atingiram a nota máxima de 100 pontos.

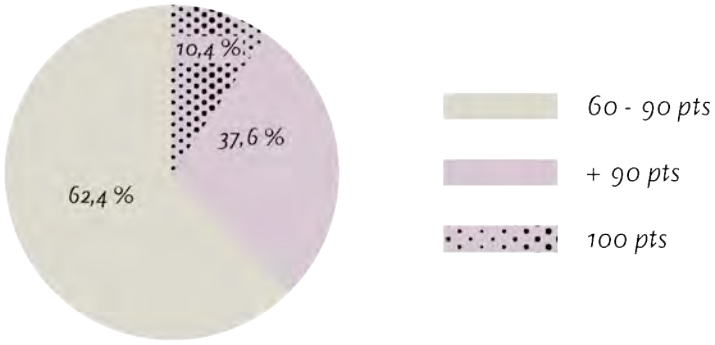
Tabela 7 – Resultados dos projetos em números e avaliações

	2013			**2014**			**2013 + 2014**
	Manhã	**Noite**	**Total**	**Manhã**	**Noite**	**Total**	**Total Global**
Nº de projetos	30	31	61	36	28	64	**125 projetos**
Acima de 90%	13	8	21	19	7	26	**47 projetos**
Nota máxima	6	2	8	2	3	5	**13 projetos**

Fonte: elaborado pela autora.

Do universo de 125 projetos, 47 alunos foram avaliados com nota acima de 90 pontos e dos 47, 13 alunos atingiram a nota máxima de 100 pontos. Ou seja, 37,6% dos alunos foram avaliados com o conceito A, acima de 90 pontos. Esse é um resultado considerado positivo. O gráfico abaixo (Fig.35) apresenta a visualização da porcentagem desses valores.

Figura 35 – Gráfico de aproveitamento dos alunos



Fonte: elaborado pela autora.

Apesar da pontuação ser ressaltada neste momento, é importante frisar que a avaliação se deu a partir de critérios que buscavam o julgamento de todo o processo de desenvolvimento apresentado pelos alunos. Este assunto será tratado no tópico "Critérios de avaliação" ainda neste capítulo. Em seguida, os doze projetos selecionados serão apresentados e analisados conforme o método proposto. As informações relatadas abaixo foram baseadas nos dossiês entregues pelos alunos e também na avaliação de cada projeto, realizada pelos professores da disciplina.

a. As janelas do Morro do Papagaio

O projeto da aluna[28] buscou retratar e resgatar os diversos modelos de janelas das casas da Vila Esperança e da Vila São Bento, ou como também é mais conhecido, o "Morro do Papagaio". As janelas foram registradas por meio de fotografias e serviram como base de inspiração para o desenho feito posteriormente, à mão livre.

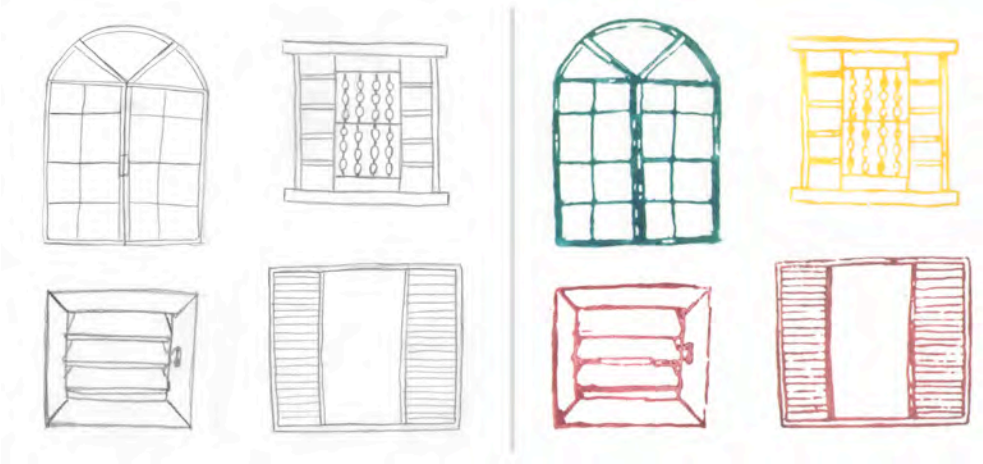
Figura 36 – Parte do registro fotográfico das janelas do Morro

Fonte: registro feito pela aluna.

[28] Os nomes dos alunos responsáveis pelos projetos foram omitidos, conforme é recomendado para processos de experimentação realizados com seres humanos.

A figura a seguir apresenta, do lado esquerdo, quatro desenhos elaborados pela aluna e que serviram de referência para a confecção dos carimbos. Do lado direito, os mesmos desenhos porém impressos por meio dos respectivos carimbos.

Figura 37 – Desenhos e carimbos feitos a partir do registro fotográfico das janelas



Fonte: material desenvolvido pela aluna.

A partir da técnica escolhida – o carimbo, e do suporte – o tecido, a aluna pode experimentar diversas composições e sistemas de repetição dos módulos das janelas no espaço pré-definido para as estampas e atingiu resultados surpreendentes. A escolha da paleta de cores foi a mistura de azul, vermelho e amarelo e, a partir dessas três cores, pode-se chegar às tonalidades presentes no projeto. À medida em que as cores iam sendo cada vez mais misturadas, a aluna entendia que os tons encontrados, ora acinzentados ora amarronzados, eram os mais adequados pois representavam a passagem dos anos naquele local, além do revestimento inexistente das casas, em sua maioria. O produto escolhido para aplicação da estampa principal foi a almofada (Fig.38) para, segundo a aluna, trazer a ideia de aconchego presente nos ambientes familiares e representar o costume de entrar na casa do vizinho e ser bem recebido, além das longas conversas ocorridas através das janelas.

Figura 38 – Estampa principal e detalhe da almofada com estampa aplicada

Fonte: material desenvolvido pela aluna.

b. Viaduto de Santa Tereza

O aluno definiu o seu objeto de estudo e estabeleceu, a partir daí, a tríade: as técnicas a serem pesquisadas e utilizadas seriam o grafite e o estêncil; o suporte seria a própria cidade; e o território, em específico, a região de Santa Tereza, em Belo Horizonte, que abriga um viaduto bastante conhecido e considerado como um dos cartões postais da cidade. A partir da técnica e região escolhidas, o aluno visitou o local e realizou um levantamento de informações - notícias, imagens, textos e referências sobre o Viaduto Santa Tereza e os diversos movimentos de ocupação do espaço. Pode perceber, nesse momento, uma rica variedade de públicos que buscam ocupar e utilizar o viaduto, inserindo nele suas culturas. Esses públicos interagem com o local, modificando o espaço físico a partir de suas manifestações culturais e marcações visuais. Foi a partir dessa percepção de que as pessoas marcam e modificam o espaço, reforçando um domínio territorial da cultura, que o aluno optou por traçar seu caminho inverso: a partir da pesquisa sobre o viaduto e suas marcações visuais, ele iria desenvolver as estampas que o referenciassem para, então, aplicá-las em outros espaços. Dessa forma, ele acredita que o lugar irá ter sua própria identidade reforçada ao mesmo tempo que estará presente em outros locais.

Associando a técnica do grafite e do estêncil, características marcantes e muito presentes no viaduto, com os elementos arquitetônicos do local, foram gerados módulos para compor um kit de peças que foi posteriormente utilizado para elaborar as padronagens. A partir das primeiras formas esboçadas, o aluno preparou as máscaras do estêncil e aplicou-as, com a técnica do grafite, em papel, para então digitalizá-las e transformá-las em estampas digitais, conforme pode ser visualizado na figura a seguir.

Figura 39 – Imagens do processo de configuração dos módulos

Fonte: material desenvolvido e registrado pelo aluno.

A superfície escolhida para aplicação foi a própria cidade, de acordo com a ideia de transportar a identidade do viaduto através das marcações, para outros locais. Assim, as máscaras foram aplicadas em postes de rua (Fig.40). O poste foi escolhido por ser um elemento urbano corriqueiro mas que, ao mesmo tempo, tende a passar visualmente despercebido pelas pessoas.

Figura 40 – Intervenção das estampas em postes de rua

Fonte: registro fotográfico feito pelo aluno.

c. Antropofagismo: padrões de um modernismo tropical

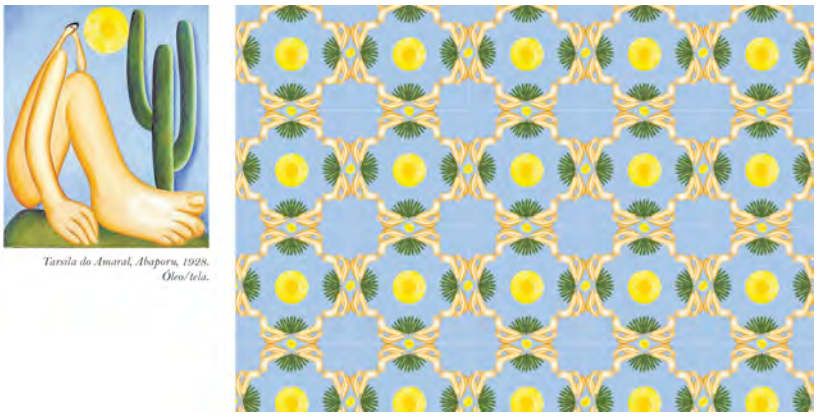
Este trabalho buscou valorizar o movimento antropofágico brasileiro, liderado por Oswald de Andrade, Mario de Andrade, Tarsila do Amaral, dentre outros artistas, lançado em 1928 e que buscava resgatar o primitivismo, até então considerado de mau gosto pelo olhar clássico e tradicionalista da cultura brasileira. A pesquisa do aluno buscou esclarecer os propósitos do movimento, entender a relação da antropofagia proposta por Oswald e identificar as principais obras, para então procurar uma maneira de homenagear o movimento por meio do design de superfície. Encontrou nas obras da artista Tarsila do Amaral a maior inspiração e assim, se pôs a entender o contexto de cada uma das cinco telas escolhidas e trabalhar as estampas a partir de elementos retirados destas. No trecho a seguir, o aluno explica o processo com suas palavras.

> Inicialmente encontrei dificuldades de encaixar o tema escolhido nas três bases do método, pois tratava-se de algo voltado pra um viés mais conceitual, de pesquisa, de aprofundamento teórico e não tinha tanta aplicação prática. Mas depois de algumas orientações e direcionamentos obtidos nas aulas, consegui olhar o tema como uma identificação conceitual do território em questão, o Brasil, podendo assim, ser trabalhado mais

> livremente. Para desenvolver as padronagens, usei para cada uma, um quadro da artista modernista escolhida. Após um estudo teórico da pintura, conseguia extrair os principais elementos estéticos que, dispostos, garantiriam a identificação com a obra e com o território nacional. (DEPOIMENTO DO ALUNO, 2014)

Apresentam-se duas estampas como resultado desse processo. A primeira delas (Fig.41) feita a partir da observação dos elementos presentes em "Abaporu", de 1928, obra considerada chave do Movimento Antropofágico. A partir da seleção dos elementos identitários da pintura, o aluno trabalhou a composição dos módulos de modo a fazer referência direta à obra.

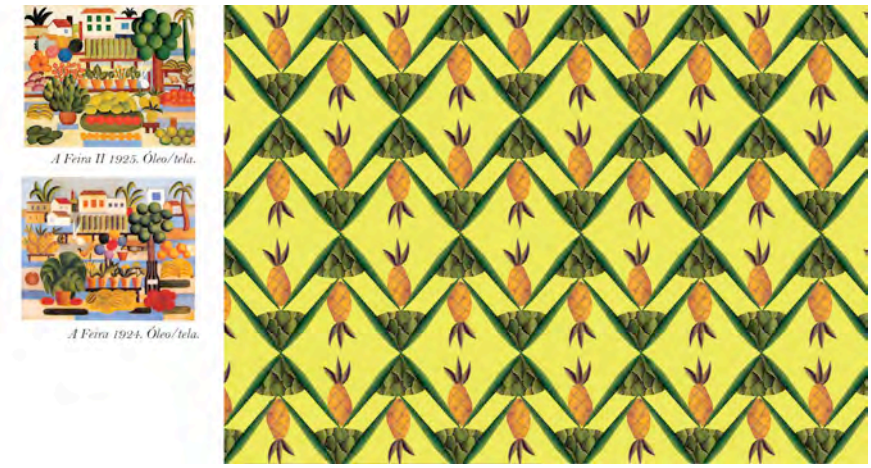
Figura 41 – Estampa com referência na obra "Abaporu", de Tarsila do Amaral



Fonte: elaborado pelo aluno.

A segunda estampa (Fig.42) faz referência às pinturas "A Feira" e "A Feira II", de 1924 e 1925, respectivamente, e que são representações do cotidiano típico nacional. A estampa desenvolvida pelo aluno propõe um recorte com um enfoque na fruta abacaxi, bastante representativa do cenário.

Figura 42 – Estampa com referência nas obras “A Feira” e “A Feira II”, de Tarsila do Amaral



Fonte: elaborado pelo aluno.

Compreende-se um aspecto conceitual forte no presente trabalho, uma vez que a inspiração veio do próprio fundamento do Movimento Antropofágico: a valorização do que vem de dentro, assumindo os próprios poderes e virtudes, ao contrário de apenas consumir o que vem de fora, sem qualquer reflexão. Dessa maneira, o aluno propõe novas estampas a partir da própria produção nacional, o que torna o trabalho bastante interessante, ultrapassando o ponto de vista puramente estético e valorizando, sem dúvida, a arte brasileira.

d. Muxarabis: influência árabe na arquitetura mineira

O tema do projeto desenvolvido pela aluna foi a influência árabe na arquitetura mineira por meio dos muxarabis, elementos originais dessa cultura e que possuíam a função de proteger as mulheres dos olhares masculinos enquanto estavam no interior de suas residências. Essa solução se difundiu, chegando aos portugueses através dos mouros, na época em que o Brasil ainda era colônia de Portugal. Em território brasileiro, essas treliças foram bem recebidas, já que era fácil ventilar os ambientes, sem expor os acontecimentos do interior da moradia e, além disso, era um recurso para espiar o que acontecia nas ruas sem ser percebido. Diamantina, em específico, é considerada referência no uso das treliças e, dessa maneira, a aluna optou por esse recorte.

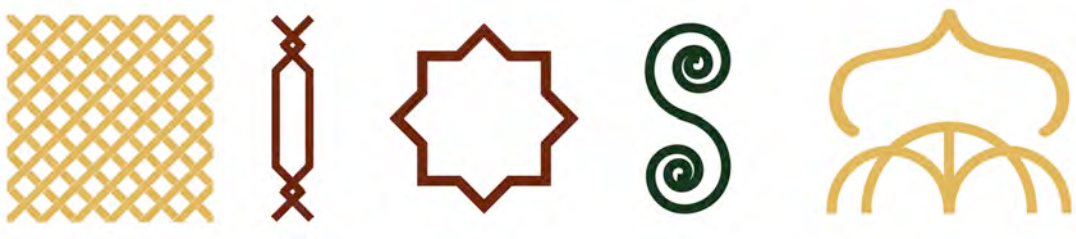
A figura a seguir apresenta a seleção de imagens realizada pela aluna durante a pesquisa e que a auxiliou na diferenciação dos estilos das peças oriundas de cada localidade. Na Arábia normalmente os muxarabis possuem formas geométricas, justapostas ou sobrepostas. No Brasil seu uso era comum através das treliças simples, podendo ocorrer variações de direcionamento dos traçados em uma mesma peça, o que trazia novos efeitos. Os adornos, assim como na cultura árabe, constantemente faziam referência à formas florais, mas eram colocados de forma separada, normalmente acima da peça.

Figura 43 – Coleta de imagens dos muxarabis árabes e em Diamantina

Fonte: elaborado pela aluna.

A partir da análise das referências, foi possível para a aluna determinar os elementos gráficos componentes das estampas (Fig.44) e definir a paleta cromática a ser utilizada.

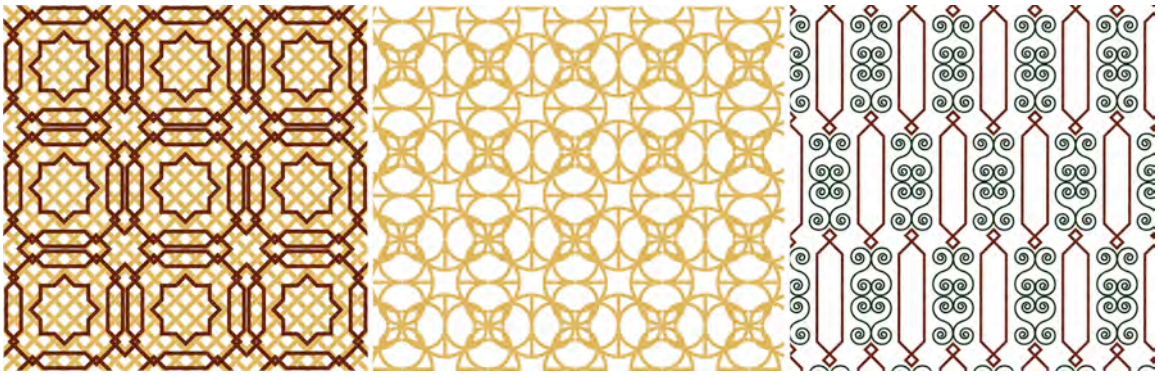
Figura 44 – Elementos gráficos que, combinados, formam as estampas



Fonte: elaborado pela aluna.

Através da junção e combinação dos elementos gráficos acima, as estampas foram geradas, algumas visando uma identificação mais clara com sua origem e outras buscando o diálogo entre as características de cada local (Fig.45).

Figura 45 – Estampas da linha Muxarabi



Fonte: elaborado pela aluna.

Para a aplicação das estampas em um produto específico, a aluna propõe novas possibilidades de interação, além da união do antigo com o atual - aspecto ressaltado em seu trabalho. Segundo a aluna, "atualmente não acompanhamos o mundo apenas pelas janelas de nossas construções, mas também através de janelas virtuais que cada vez mais fazem cair nossas barreiras". Assim é o mundo das tecnologias, janelas que como os muxarabis, nos permitem ver sem que sejamos percebidos. A proposta, então, consiste em aplicar as estampas em capas de celulares e notebooks, resgatando um elemento cultural de beleza singular através desses aparatos, que são usados diariamente (Fig.46).

Figura 46 – Aplicação da estampa no produto e embalagem

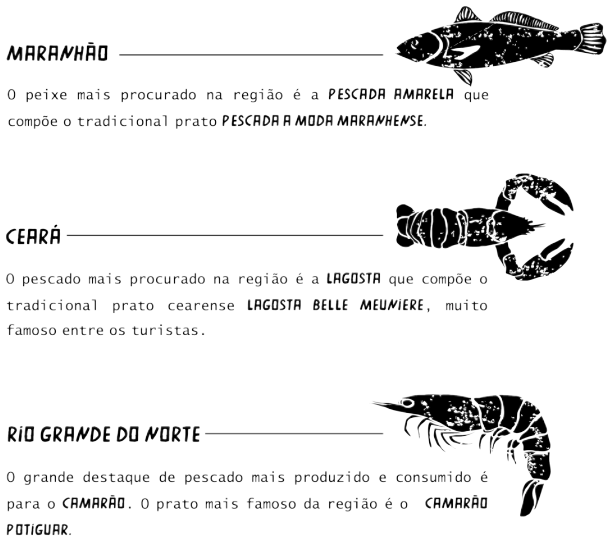
Fonte: elaborado pela aluna.

e. O Pescado no Nordeste

Neste trabalho, foi explorada a tríade Nordeste – Xilogravura – Cartaz. Segundo o aluno, a intenção foi escolher uma região do Brasil que, “mesmo sendo deixada de lado nos planos de desenvolvimento político e econômico do país, possui uma riqueza tradicional e cultural que a torna única e inspiradora”. Assim, ele procurou escolher um objeto da cultura nordestina, que respeitasse as tradições das comunidades locais e que também tivessem impacto econômico e social na região: o pescado. A definição da técnica para produção, por sua vez, seguiu a mesma lógica de escolha do objeto cultural, buscando inspiração em algo característico da região, a xilogravura, técnica que ganhou status de arte no Nordeste e teve projeção nacional e internacional.

Inicialmente foi feito um levantamento dos principais pescados e pratos típicos de cada estado componente da região nordestina. Seguiu-se com a ilustração vetorial dos pescados, representando fielmente o aspecto estético da xilogravura. Para essa representação, optou-se pelo uso de softwares, ao invés da técnica manual, e seu uso justifica-se pela possibilidade de produção em larga escala e rapidez, que viabilizaria o projeto sob o ponto de vista comercial. A figura a seguir apresenta uma amostra do levantamento dos pescados por estado e o estilo das ilustrações desenvolvidas.

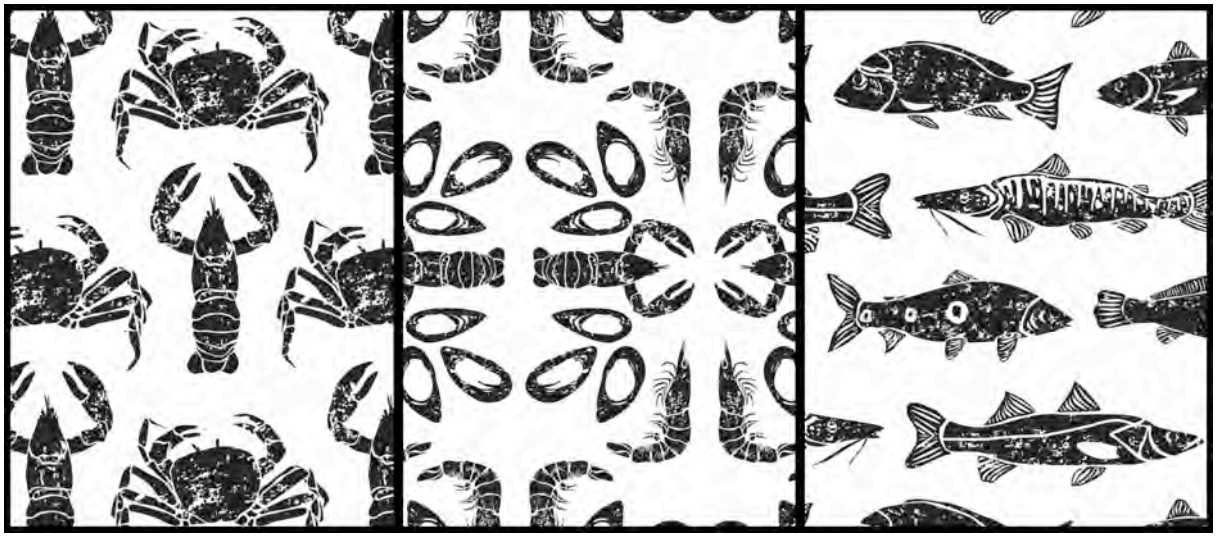
Figura 47 – Recorte da pesquisa dos pescados por estado



Fonte: elaborado pelo aluno.

Diversas padronagens foram desenvolvidas a partir dos módulos de pescados ilustrados (Fig.48).

Figura 48 – Estampas desenvolvidas a partir do tema



Fonte: elaborado pelo aluno.

Ultrapassando a superfície, uma aplicação bastante interessante do projeto foi a escolha do uso dos ícones como suporte para comunicação de uma informação. Assim, optou-se pela aplicação localizada dos ícones gerados para produção de cartazes informativos sobre os pescados mais consumidos e pratos típicos mais famosos de cada estado nordestino, referenciando o aspecto imagético dos impressos da literatura de cordel (Fig. 49).

Figura 49 – Cartaz com aplicação dos ícones desenvolvidos

Fonte: elaborado pelo aluno.

f. O bordado Ponto Cruz no interior de Minas Gerais

Nesse projeto, o território escolhido para estudo e aprofundamento foi o interior de Minas Gerais, principalmente as cidades de Ouro Preto, Mariana e Tiradentes. A região escolhida traz consigo a tradição do bordado manual, herança da forte presença portuguesa no período colonial. Dentre as técnicas mais utilizadas está o ponto cruz, escolhido como técnica de estudo.

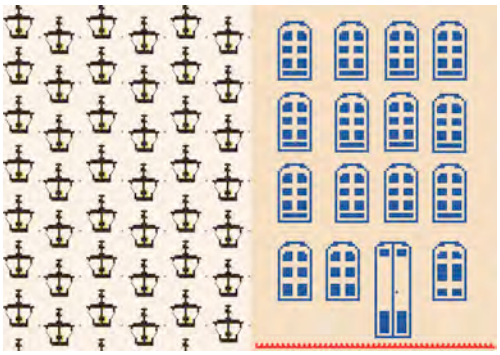
Os esquemas para produção do bordado em ponto cruz são chamados de gráficos. Cada quadrado do gráfico representa um espaço onde poderá ser feito um ponto de cruz. A inspiração para criação das estampas veio da arquitetura das casas coloniais que, no Brasil é a arquitetura realizada a partir do ano de 1500 até aproximadamente 1830 e tem como característica principal as residências construídas sobre o alinhamento das vias públicas e sobre os limites laterais dos terrenos. As formas criadas foram inspiradas a partir de elementos que se repetem na arquitetura colonial, tais como rosáceas, luminária de rua, portas e janelas, dentre outros. Tais elementos foram vetorizados e transformados em gráficos para ponto cruz, como pode ser visualizado na próxima figura.

Figura 50 – Gráficos desenvolvidos a partir da referência colonial

Fonte: elaborado pela aluna.

Os elementos gráficos foram utilizados como base para o desenvolvimento das estampas, duas delas podem ser vistas na próxima figura.

Figura 51 – Estampas desenvolvidas a partir dos gráficos dos bordados



Fonte: elaborado pela aluna.

As estampas foram aplicadas por meio da técnica original que inspirou a pesquisa: o bordado ponto cruz. Pensando no estilo caseiro que a técnica representa, mesmo em escala industrial, os produtos selecionados e confeccionados para a aplicação dos padrões gerados foram acessórios para costureiras domésticas, como *nécessaires*, almofada para alfinetes e agulhas, capa para réguas de modelagem, dentre outros.

g. Rua Augusta

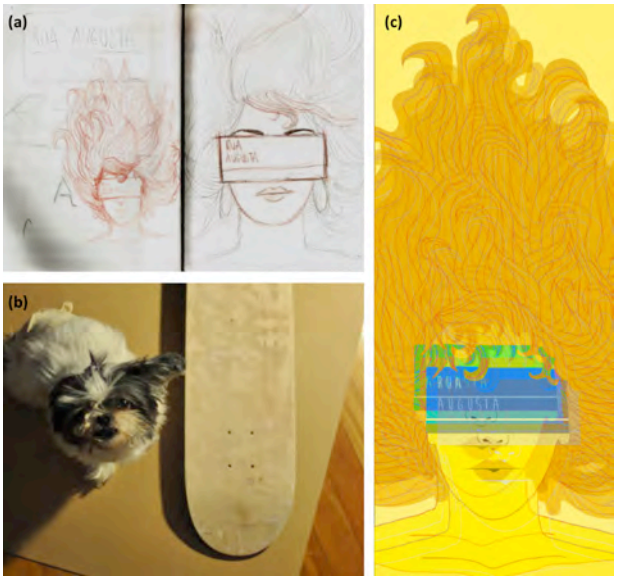
A aluna resolveu, neste projeto, homenagear a Rua Augusta, localizada na capital paulista. A Augusta, como também é carinhosamente chamada por todos, é um local bastante popular nas noites paulistanas e abriga bares, boates, lojas e galerias. Grafite, lambe-lambe, estêncil, são algumas das intervenções artísticas que se encontra ao longo do caminho.

“Basta uma olhada para o lado e você se depara com alguma intervenção urbana na Rua Augusta, atraindo olhares com sua rebelião de cores” conta a aluna, e as estampas confeccionadas também são assim. As técnicas escolhidas foram as encontradas nas intervenções urbanas registradas na pesquisa desenvolvida pela aluna. Por meio de simulação digital, ela desenvolveu estampas localizadas que fazem referência ao grafite, cartazes lambe-lambe e estêncil e que são bem embasadas conceitualmente.

A figura 48 apresenta um detalhe do processo de criação das estampas (a) e aplicação no produto. O suporte escolhido para aplicação foi um *shape* de *skate* (b). Segundo a aluna,

“nada melhor do que um *shape* de *skate* para representar essa selva de pedra de codinome São Paulo”. Foi escolhida a estampa “Distorce da Augusta” para aplicação final e utilizada a técnica do lambe-lambe para aplicação no *shape*, que foi lixado para ganhar melhor aderência e envernizado. A estampa, na figura abaixo localizada pela letra (c) possui uma ilustração que foi inspirada nas mulheres e o efeito psicodélico faz jus à noite paulistana.

Figura 52 – Registro do processo de criação da estampa “Distorce da Augusta”



Fonte: elaborado pela aluna.

Além da estampa aplicada no produto, foram desenvolvidas mais quatro localizadas[29], cada uma inspirada em um aspecto da rua. A figura 53 apresenta mais dois resultados. O da esquerda intitulado “Augusta, Augusta, Augusta” teve como inspiração os cartazes lambe-lambe encontrados por toda extensão da rua. Foi composto um módulo e refletido em quatro partes iguais, criando-se um fundo simétrico sobre o qual se dispôs um cartaz principal com o nome da rua. A da direita, intitulada “Augusta” foi inspirada em placas de ruas, uma vez que a Augusta cruza com 18 ruas, sendo uma delas a famosa Avenida Paulista.

[29] Estampas são consideradas “localizadas” quando não são compostas por módulos em um sistema de repetição.

Figura 53 – Estampas desenvolvidas pela aluna

Fonte: elaborado pela aluna.

h. Porcelana de Monte Sião

A cidade de Monte Sião é conhecida pela fabricação de porcelanas nas cores azul e branca - única no Brasil. A "Porcelana Monte Sião" é a fábrica tradicional que implantou essa cultura na cidade e sua produção se realiza de forma artesanal até os dias atuais, com pintura feita a mão e a queima em forno a lenha, o que confere ao produto um aspecto único e de alta qualidade. A técnica é oriunda de Portugal, famosa pelo estilo dos azulejos azuis. O presente projeto procurou unir as duas identidades, explorando arabescos e formas provenientes da natureza, principalmente a flor - símbolo do artesanato de Monte Sião. De acordo com a aluna responsável, sobre o desenvolvimento da sua pesquisa,

> Para entendermos um território é necessário conhecer o povo que nele habita, e a cultura nele inserida. Devemos buscar a essência do local, as técnicas empregadas no trabalho artesanal, os meios de produção, as manifestações artísticas do local. Cada território tem suas peculiaridades, Monte Sião não é diferente. Como amante dos azulejos portugueses e da moda, logo me identifiquei com Monte Sião. (DEPOIMENTO DA ALUNA, 2013).

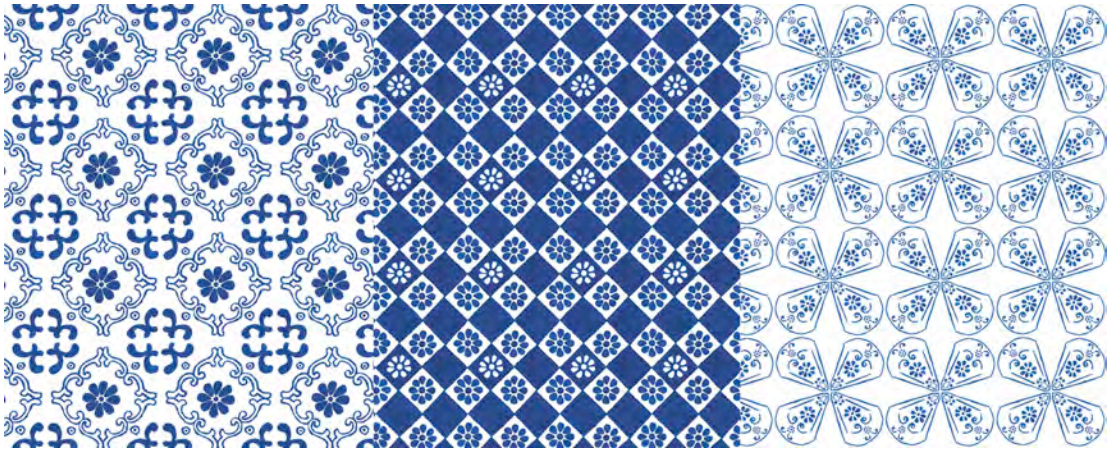
Foi levantado na pesquisa, que outro fator marcante na cultura da cidade é o tricô, por isso a escolha da aplicação dos padrões em estamparia de roupas. Uma pesquisa imagética foi feita buscando relacionar os dois universos, a figura a seguir apresenta alguns resultados.

Figura 54 – Painel de referências visuais sobre azulejaria e moda

Fonte: elaborado pela aluna.

Utilizando a técnica da pintura manual empregada em Monte Sião, além das cores características - azul e branco - foram criadas os módulos e posteriormente as padronagens para serem aplicadas em peças para o vestuário. A técnica manual foi associada ao uso da ferramenta em ambiente digital para a replicação dos motivos de maneira exata e produtiva. A figura a seguir apresenta três das estampas desenvolvidas pela aluna, a partir da pesquisa.

Figura 55 – Amostra das estampas desenvolvidas



Fonte: elaborado pela aluna.

i. O Sertão Nordestino

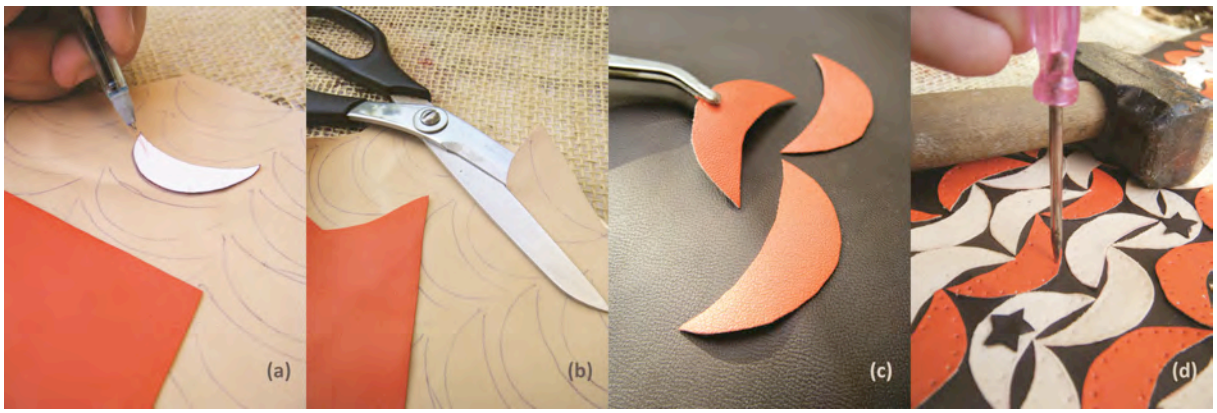
A partir da escolha do objeto cultural de estudo – o sertão nordestino, o aluno iniciou a coleta de dados com base nos aspectos geográficos, climáticos e culturais da região. Por meio do aprofundamento da pesquisa, detalhes artísticos e técnicas características se destacaram frente ao processo. Dentre eles a imagem de Espedito Seleiro, artesão cearense, que utiliza de forma majestosa a técnica do couro. Consubstanciados à citações do Grande Sertão Veredas, de Guimarães Rosa, o aluno embasou e direcionou seu trabalho para a produção dos padrões e produto – inseridos na cultura nordestina.

O Nordeste é uma das importantes atrações turísticas do país. Dessa maneira, o aluno fez um levantamento dos principais materiais utilizados pelos artesãos locais e percebeu que a matéria prima normalmente provém da flora e da fauna nativas, tais como:

> 1. palha (de bananeira, de brejauva, de milho); 2. juta 3. fibra do tronco do mandioqueiro; de taboa; fio da folha da piteira; 4. cipó de bambu, taquara, cipó-caboclo, cipó-imbé, cipó-uma, flexa de ubá; 5. bambu; 6. bucha; 7. cera de abelha-cachorro ou abelha-europa; 8. semente de planta nativa (como a lágrima-de-nossa-senhora); 9. vime (vara tenra e flexível do vimeiro); 10. areia colorida; 11. tinta de casca de árvore (urucum, safroa, anil do mato, aroeira, murici, imbiruçu); 12. pedra; 13. concha; 14. barro; 15. casca de coco; 16. chifre; 17. couro; 18. tecido; 19. pena; 20. linha; 21. madeira (cedro, vinhático, jaqueira, aroeira, peroba, jequitibá, canela e outros); 22. osso; 23. dente; 24. flandre; 25. casca de tartaruga; 26. sucata, dentre outros elementos. (DOSSIÊ DO ALUNO, 2013).

A partir da demanda para a criação de estampas referentes a um objeto cultural brasileiro, no caso, o Sertão Nordestino, foram escolhidos elementos que retratassem de forma simples a cultura local. Os mesmos tiveram como referência a forma do chapéu dos cangaceiros fazendo alusão à lua, além da aplicação da estrela, a dualidade entre a noite e o dia nordestino. Tais elementos foram criados a partir do couro como matéria prima, nos tons creme, marrom e laranja, para evidenciar a aridez incrustada no território do Sertão. Para manter as características originais levantadas na pesquisa de imersão, a confecção do primeiro padrão foi composta de forma manual, conforme pode ser visualizado na figura a seguir; inicialmente com o desenho dos elementos (a), corte (b), colagem (c) e simulação da costura (d).

Figura 56 – Processo manual de configuração da estampa



Fonte: elaborado pelo aluno.

Após a configuração manual da primeira estampas, percebeu-se que para ganhar agilidade no processo seria interessante o uso da ferramenta digital e, assim, os módulos foram escaneados um a um e utilizados para configurar as demais estampas. As variações podem ser vistas na próxima figura.

Figura 57 – Estampas desenvolvidas digitalmente

Fonte: elaborado pelo aluno.

Para a contextualização do projeto, um dos padrões criados foi aplicado em uma luva que serve como fechamento de um kit nordestino (Fig.58), contendo elementos característicos da região: cachaça, rapadura e castanha de caju. A ideia desenvolvida pelo aluno é de um produto para exportação, referenciando a cultura do sertão.

Figura 58 – Produto com a estampa aplicada

Fonte: elaborado pelo aluno.

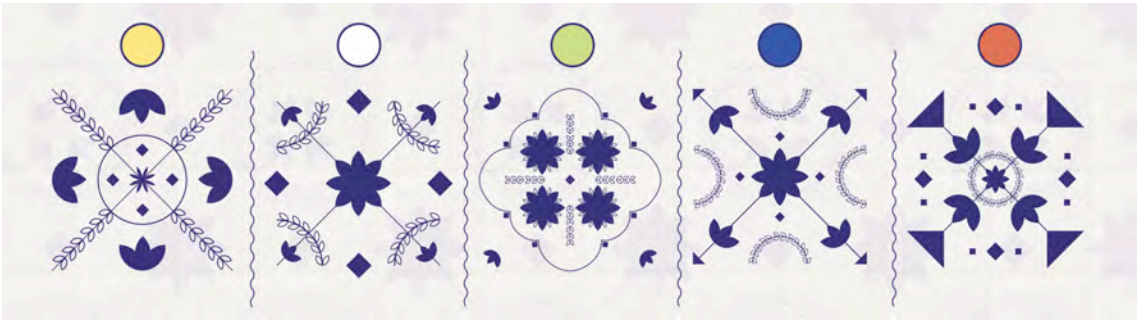
j. Azulejaria em São Luís do Maranhão

O tema escolhido pela aluna foi a azulejaria portuguesa na cidade de São Luís, capital do Maranhão. A cidade foi fundada por franceses, invadida por holandeses e, finalmente, colonizada por portugueses. Durante a colonização, os azulejos foram escolhidos para revestir a maioria das construções da cidade pois era adequado ao clima: seu material era resistente ao forte verão e às constantes chuvas do inverno. Sendo o azulejo feito de material e cor que refletem a luz solar, funcionava como um isolante térmico e fazia com que o interior das construções ficasse mais fresco e agradável.

Apesar de terem sido produzidos, em sua maioria, em Portugal, os azulejos tornaram-se uma parte importante da cultura maranhense. Hoje, eles podem ser considerados uma das maiores referências turísticas e arquitetônicas da capital, que tem o apelido de “Cidade dos Azulejos”. A produção de azulejos portugueses era, inicialmente, feita à mão. Contudo, com a necessidade de produzir mais peças, acabou sucumbindo ao uso do molde, ora de madeira, ora de metal. É característico destes azulejos, a decoração baseada em motivos vegetalistas, como florões, pequenas flores, folhas e ainda outros elementos fitomórficos. Além disso, os azulejos eram pintados manualmente sendo as cores mais usuais o branco, o amarelo, o azul e o verde e por vezes alguns detalhes em vermelho.

Após a escolha e pesquisa acerca do tema, iniciou-se o processo de criação dos padrões. Vale salientar que a produção de padrões em azulejos costuma se basear em construções simétricas no sentido diagonal e, assim, os módulos desenvolvidos seguem esse padrão. Durante o processo, foram usadas algumas formas gráficas que configuraram um kit de peças e, partir dele, foram criados os módulos, com variações de tamanho e posicionamento, como podem ser visto na figura a seguir. Juntos, os cinco módulos possuem unidade e pode-se perceber que fazem parte de uma mesma linguagem. As cinco cores mais usadas na azulejaria foram combinadas com cada um deles.

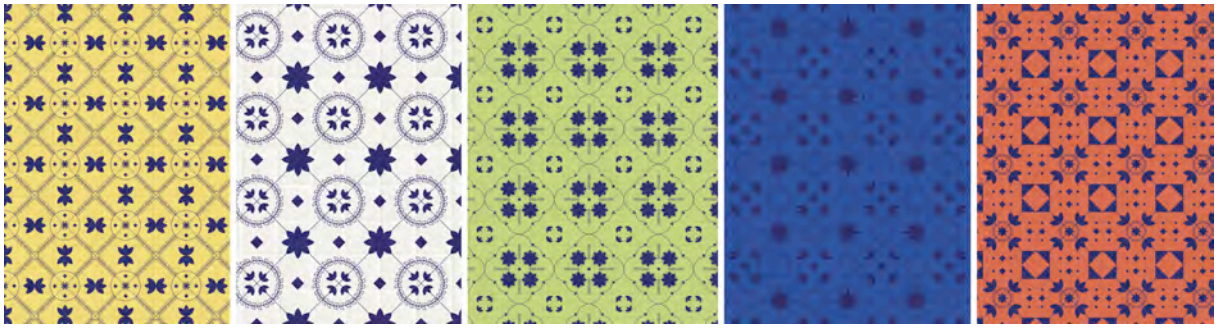
Figura 59 – Módulos desenvolvidos e cores correspondentes



Fonte: elaborado pela aluna.

A repetição dos módulos para configuração dos padrões foi feita tomando como base as tradições portuguesas que podem ser percebidas nos azulejos de São Luís: a temática floral foi mantida, contudo foram feitas adaptações no que diz respeito ao estilo das formas, que foram modernizadas e simplificadas. A primeira etapa do processo foi feita manualmente, nos azulejos. Após a definição dos cinco módulos a serem repetidos, eles foram digitalizados e manuseados diretamente no software. Os resultados das estampas podem ser vistos a seguir.

Figura 60 – Estampas desenvolvidas a partir dos módulos



Fonte: elaborado pela aluna.

No decorrer do trabalho, foi necessário estudar os diferentes modos de produção dos azulejos, para enfim escolher a técnica a ser reproduzida. Primeiramente, foi feita a pintura à mão, contudo foram encontradas algumas limitações práticas, uma vez que a técnica de pintura em cerâmica esmaltada é de difícil aprendizado. Posteriormente, foi escolhida a técnica de desenho com caneta na cerâmica, uma adaptação que trouxe resultados interessantes e pertinentes à produção artesanal do produto escolhido para a reprodução dos padrões portugueses.

k. A Cervejaria Artesanal de Minas Gerais

O presente trabalho propõe a tríade Minas Gerais x Cervejaria Artesanal x Carimbo. Na pesquisa realizada pelo aluno, foi percebido que as cervejarias artesanais de Minas Gerais cresceram consideravelmente nos últimos anos: são 12 fábricas e 70 cervejeiros caseiros, produzindo mais de 1 milhão de litros por mês nos tanques mineiros. Dos 120 estilos de cervejas existentes produzidos no mundo, 55 já são produzidos em Minas Gerais, que atualmente é considerada por alguns jornalistas como a “bélgica brasileira”.

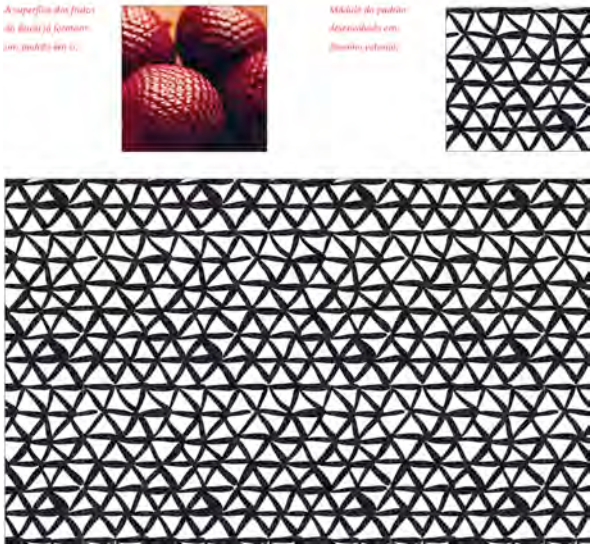
A ideia para esse trabalho foi projetar carimbos (Fig.61) que dialogassem com os conceitos das cervejarias artesanais e simulassem o processo de impressão xilográfica, ao mesmo tempo. O modo principal de criação dos padrões foi a abstração das formas com base nas referências da cultura cervejeira mineira disponíveis. O aluno determinou que era importante manter as peculiaridades da xilogravura e da produção das cervejas artesanais durante todo o processo.

Figura 61 – Detalhe dos carimbos confeccionados para as estampas

Fonte: elaborado pelo aluno.

O primeiro padrão desenvolvido utilizou os frutos da palmeira, conhecida como Buriti, como referência. A pequena fruta é usada como principal ingrediente em algumas das cervejas produzidas em Minas Gerais. A fruta do Buriti já possui um padrão na sua superfície, abstraindo-o e adaptando-o sua estética para a xilogravura, conseguiu-se uma composição simples, porém interessante, que pode ser visualizada a seguir.

Figura 62 – Padrão desenvolvido a partir do Buriti



Fonte: elaborado pelo aluno.

O segundo padrão (Fig.63), ainda mais abstrato, foi desenvolvido tentando olhar para o processo de produção através de um prisma diferente. Na produção, a cerveja transita entre diferentes elementos que lhe dão amargor, paladar e aroma. O processo é complexo e envolve várias etapas distintas com adição de diversos elementos a sua composição. Este padrão é uma tentativa de captar todo o movimento deste complexo processo, relacionando-o mais diretamente com a xilografia.

Figura 63 – Padrão desenvolvido a partir da mistura de elementos na fabricação da cerveja

Fonte: elaborado pelo aluno.

Outros dois padrões foram desenvolvidos, tendo como base a rolha das cervejas especiais e a casca das frutas cítricas usadas na fabricação das cervejas.

l. Doces mineiros

Dentre as muitas manifestações culturais que um país pode construir para a formação de sua própria identidade, a culinária, com certeza, merece destaque. Muitos países ganham fama internacional pela sua gastronomia característica e aqui no Brasil não é diferente. Se cada região do Brasil possui seu forte na gastronomia brasileira, é inegável que Minas Gerais seja a preferência entre turistas quando o assunto é este. Falar da culinária mineira é buscar na história as raízes de todo o povo mineiro. Portugueses, negros escravos e os índios que aqui habitavam plantaram, juntos, a semente daquela que seria a cultura gastronômica que mais se destaca no Brasil. Da raiz portuguesa veio o gosto pela simplicidade, pelos variados temperos – herança das grandes navegações em busca das especiarias –, pela delicadeza dos doces e pelo cuidado das mães ao cozinhar. A relação entre negros e índios fez surgir o gosto pelos legumes e raízes e pelo uso de utensílios característicos, como balaios, potes, panelas de ferro e cobre.

Daí surge a tão conhecida imagem clássica da cozinha de uma casa mineira: a família reunida sentada em volta do fogão de lenha, sempre a conversar, mergulhada em simplicidade e afabilidade. E é essa imagem que guia este projeto. E se a culinária mineira já é o maior destaque da gastronomia brasileira, os típicos doces mineiros são ainda mais importantes para manter este posto. Os doces de frutas em compotas são os mais famosos, mas também se destacam o doce de leite, a goiabada com queijo, a ambrosia, o pé de moleque, entre muitos outros. Os doces mineiros são considerados como a peça chave que torna a culinária mineira tão importante, não só para aqueles que vivem em Minas, mas para todo o Brasil. É na simplicidade e no amor que exalam das cozinhas das fazendas do interior de Minas Gerais que se fundamenta o presente projeto. Na figura a seguir, apresenta-se a tríade território - suporte - técnica elaborada para o tema em questão.

Figura 64 – Tríade elaborada para o presente trabalho

Fonte: elaborado pela aluna.

Com o território escolhido – interior de Minas Gerais, foi possível definir qual técnica e suporte seriam associados ao projeto. A fabricação dos doces mineiros se dá de forma artesanal e simples. Desta maneira, a técnica para a fabricação dos padrões também seguiu esta ideia. Para a construção dos módulos, foram utilizados elementos figurativos diretamente ligados aos cinco doces escolhidos para o trabalho – doce de leite, pé de moleque, goiabada, doce de laranja da terra e doce de mamão, ilustrados com cores e formas simplificadas. Já o suporte, no caso deste trabalho em específico, a aluna optou por criar uma identidade visual para a comercialização dos doces.

Figura 65 – Padrões desenvolvidos para cada tipo de doce

Fonte: elaborado pela aluna.

Os elementos que compõe cada módulo se resumem em ilustrações dos próprios doces, dos utensílios e dos ingredientes necessários para sua fabricação. Um padrão coordenado foi criado para auxiliar cada um dos padrões principais e acompanha a identidade visual criada para a coleção de doces. Os triângulos dos padrões coordenados estão relacionados à própria bandeira de Minas Gerais, enquanto o ornamento, duplicado e refletido horizontalmente, se baseia nos ornamentos barrocos de cidade típicas do interior do estado. A figura a seguir apresenta um dos padrões principais seguido da sua estampa coordenada.

Figura 66 – Exemplo de padrão principal e estampa coordenada

Fonte: elaborado pela aluna.

4 DISCUSSÃO E VALIDAÇÃO DOS RESULTADOS

Este capítulo apresentará os resultados do método aplicado em sala de aula nos anos de 2013 e 2014, no que tange a contribuição para o aprendizado dos alunos. A análise dos primeiros resultados dos processos de experimentação em 2013, momento da qualificação da presente pesquisa, evidenciaram a possibilidade de ampliação de fontes de referências metodológicas para o desenvolvimento de projetos de design de superfície, com a consequente inovação do processo projetual e ensino do design e uma possível valorização dos aspectos identitários, da cultura material e imaterial proveniente dos territórios. Em 2014, esses fatores puderam ser confirmados e validados.

Além disso, o método proposto e conduzido em sala de aula mostra que é possível ampliar a qualidade dos resultados conceituais e estéticos dos projetos e ainda contribuir para o desenvolvimento nos alunos de competências necessárias para atender um mercado cada vez mais exigente de profissionais ágeis e experientes e que, principalmente possam promover inovação em diversos âmbitos. Percebeu-se, também, que incluir os alunos nos processos de configuração e delineamento das atividades contribui para o envolvimento destes e para os resultados finais. Entende-se que a experimentação na prática é um caminho desafiador mas que apresenta excelentes resultados, desde que sejam atribuídos métodos e oportunidades para que os alunos possam aprender pela experiência e, então, desenvolver habilidades operacionais e práticas.

> Quando o profissional reflete-na-ação, em um caso que ele percebe como único, prestando atenção ao fenômeno e fazendo vir à tona sua compreensão intuitiva dele, sua experimentação é, ao mesmo tempo, exploratória, teste de ações e teste de hipóteses. As três funções são preenchidas pelas mesmas ações. E desse fato deriva ao caráter distintivo da experimentação na prática. (SCHÖN, 2000).

As análises dos resultados obtidos, apresentada no capítulo anterior, indicam que houve uma ampliação da percepção, por parte dos alunos, com relação ao desenvolvimento de projetos de design de superfície. O depoimento do Aluno 4[30] comprova esse argumento.

[30] Optou-se pela omissão dos nomes dos alunos participantes.

> Considerando tudo que foi ministrado até o presente momento, no curso de Design Gráfico, o conteúdo de Design de Superfície, sob minha perspectiva, concentra o mais significativo em termos de composição visual. E não o digo apenas quanto à criação de padrões e estampas (...) durante a disciplina pude perceber que, muito de seu conteúdo, atendia como base para o desenvolvimento de projetos mais complexos, que serão exigidos no curso, posteriormente. (...) Metodologicamente, a criação em Design de Superfície se transformou, para mim, em mais do que uma ferramenta, mas parte intrínseca do processo de criação visual. (DEPOIMENTO ALUNO 4).

Outro ponto que vale ressaltar é o fato de que, trazer a linguagem da técnica e o suporte reais para o contexto da sala de aula amplia a capacidade de percepção dos valores culturais aliados a um território, contribuindo efetivamente para o aprendizado do aluno. Ao longo do processo de acompanhamento dos trabalhos, os alunos foram orientados a utilizar as técnicas manuais ou analógicas e as digitais de forma a se complementarem. Geralmente, os resultados são satisfatórios e elogiados pelos próprios alunos, como é o caso do depoimento a seguir:

> Foi extremamente rico e recompensador trabalhar com processos analógicos de experimentação e criação. O analógico traz a incrível possibilidade do erro, do inesperado, do imprevisto e aleatório. Isso por si só já acrescenta muito aos projetos, depositando um pouco mais de vida e identidade à eles. É fácil copiar uma textura da internet e aplicar em um triângulo, mais fácil ainda é encontrar um trabalho similar de outra pessoa usando a mesma textura, mais fácil ainda é se perder na comodidade disso tudo e terminar gerando rapidamente trabalhos simplórios e vazios de significado, valor e identidade. Um outro ponto muito pertinente é a expansão do nosso vocabulário gráfico a partir da experimentação do analógico durante o processo de criação. Com a popularização e facilidade de acesso a recursos digitais e programas de edição, torna-se comum vermos imagens que parecem algo que na verdade não são. Acredito que em parte isso acontece porque hoje é simplesmente tão simples acionar um 'filtro' ou 'brush' para imitar algo, nunca sequer arranhamos a compreensão daquilo que buscamos imitar. Buscamos um resultado imediato, que muitas vezes se torna tão vazio quanto o empenho colocado para alcançá-lo. A experimentação dos processos reais traz uma compreensão melhor de como funcionam e enriquece nossas possibilidades, deixamos de depender do "são google' para fazer algo 'parecer com', podemos fazer aquilo que queremos da maneira como realmente seria (inclusive com todas as possibilidades de erros e variações que tantas vezes ativam nossa imaginação e revelam ideias ainda mais fantásticas do que previmos no inicio do projeto). A experimentação e o erro, apoiados no embasamento teórico das atividades e o norte definido em sala, trouxeram um aprendizado que foi muito além do resultado final apresentado em sala. (DEPOIMENTO ALUNO 1, 2014).

Proporcionar a experimentação real aos alunos e possibilitar a eles o desenvolvimento de uma pesquisa bem embasada e aprofundada, faz com que a capacidade de discernir referências relevantes e ricas e enxergar novas oportunidades no mercado sejam ampliadas. Além disso, ajuda a fornecer as bases para a construção de um repertório rico e vasto, tão importante e qualificador para os profissionais dessa área. Normalmente, um repertório ampliado garante qualidade e distinção aos projetos realizados por esse tipo de profissional. Ademais, a pesquisa permite que o aluno abra sua mente e perceba a diversidade cultural existente ao nosso redor, como pode ser validado pelas falas dos alunos a seguir:

> O trabalho de *Superfícies de um Lugar* me lembrou que existem mais belezas no Brasil do que eu imaginava: ver o resultado do meu trabalho juntamente com os dos meus colegas foi importante, pois me fez perceber que existem possibilidades de resultados diferentes em todos os temas. (DEPOIMENTO ALUNO 7, 2014).

> Quando foi passado o que éramos pra fazer no nosso projeto final do semestre fiquei encantadíssima com tudo (...) Durante a pesquisa descobri a diversidade cultural imensa que temos até mesmo dentro de um só tema que escolhi aliado ao meu suporte. Foi bastante gratificante ter a oportunidade dessa pesquisa! (DEPOIMENTO ALUNO 6, 2014).

> O fato do processo de criação trabalhar em cima de um propósito tão rico me encantou, possibilitou sair dos estereótipos generalistas das manifestações e elementos culturais e aprofundar nas motivações, razões e variações de cada um (...) Além do que, a forma como todo o conteúdo do semestre foi passado acabou contagiando, pela empolgação com a qual ministrava as aulas, chamando a atenção para o que trazia e incentivando a manter um olhar mais cuidadoso com as oportunidades que possuímos de contato com diferentes temas. (DEPOIMENTO ALUNO 2, 2014).

> Pude pensar na riqueza do contexto em que vivemos e dos elementos que estão ao nosso redor como repertório para criação. (DEPOIMENTO ALUNO 3, 2014).

Sobre o método em específico e a forma de condução, alguns alunos elogiaram a liberdade a que foram submetidos na definição dos temas e principalmente a organização do tempo, que permitiu a eles que tivessem algumas aulas destinadas para a confecção prática do trabalho, além do acompanhamento individual do processo.

> (...) tivemos total liberdade para escolher o tema que mais fosse compatível com nossos interesses e nossa personalidade. E com um certo tempo separado para pesquisa e imersão foi possível mudar de ideia, de tema e de suporte diversas vezes no decorrer do processo, o que fez com

> que pudéssemos nos dedicar mais e deixar os trabalhos mais complexos e completos. Eu acho que a solução para o desenvolvimento foi termos tempo de executar as atividades em sala - coisa que temos em poucas matérias e que ajuda muito - pois com a professora ao nosso lado vendo o que estamos fazendo, fica mais fácil de ver as falhas logo no início, não nos deixando percorrer todo um caminho errado que teremos que retornar, além da oportunidade de ter uma pessoa que está no mercado de trabalho e sabe o que é importante e necessário nos dando sugestões mais adequadas. (DEPOIMENTO ALUNO 8, 2014).

Ainda sobre o método, porém, a respeito da relação que ele procurou evidenciar entre as estampas desenvolvidas e o território ou contexto cultural que forneceu as bases para a pesquisa, alguns alunos se mostraram atentos ao processo e conscientes da validade e importância de se manter fiel às referências.

> Além disso, é tão interessante perceber como temas e elementos diversos podem ser reinterpretados e transpostos para outros contextos e superfícies, a partir das mais diversas técnicas, criando novos significados e possibilidades de uso, e tudo isso sem perder uma relação com a origem. Isso só foi possível perceber a partir da abordagem escolhida por vocês durante as nossas aulas. (DEPOIMENTO ALUNO 1, 2014).

> Após todo o processo de passar pela disciplina de Expressão Gráfica III, finalizando com este trabalho "Superfícies de um Lugar", a experiência adquirida em perceber como que as noções estéticas de padrões, módulos e estampas, são importantíssimas no momento de proporcionar a identificação de algo, seja uma empresa, seja um objeto e principalmente algo grandioso e diverso como a cultura de um lugar. Dominar estas habilidades de disposição, organização, repetição, encaixe, montagem, aliado a uma base teórica e conceitual forte, pode aumentar consideravelmente o nível de significação da padronagem produzida. (DEPOIMENTO ALUNO 5, 2014).

O ensino da prática no design é sem dúvida desafiador. Considera-o de grande importância já que desempenha um papel crítico no desenvolvimento das bases da profissão. A reflexão-na-ação conforme defendido por Schön (2000), é indicado como um caminho profícuo para a assimilação, por parte dos alunos, de um conteúdo e modo de fazer na maioria das vezes tácito. A interação entre professor e estudante deve ocorrer de maneira a favorecer a transformação do conteúdo tácito e privado em explícito e coletivo.

> Um ensino prático reflexivo deve estabelecer suas próprias tradições, não apenas aquelas associadas e formatos, meios, ferramentas, materiais e tipos de projetos mas também aquelas que incorporam expectativas para as interações entre instrutor e estudante. Suas tradições devem incluir sua linguagem característica, seu repertório de precedentes e exemplos e seus

sistema apreciativo distintivo. E este último, se o argumento da parte anterior estiver correto, deve incluir valores e normas que conduzam a reflexões públicas e recíprocas sobre compreensões e sentimentos que geralmente, são mantidos privados e tácitos. (SCHÖN, 2000).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

5.1 Atendimento aos objetivos gerais e específicos

Considera-se que o objetivo geral desta pesquisa – a proposição e condução de um método de ensino para projetos de design de superfície a partir da transposição de elementos e valores culturais presentes na identidade de um território, tenha sido atendido. Pode-se dizer o mesmo com relação aos objetivos específicos, uma vez que, para cumprir o objetivo geral era necessário passar por cada atividade designada nesse ponto. Foi necessário mapear a existência de métodos para o desenvolvimento de projetos voltados para o campo do design de superfície ou que pudessem ser adaptados a ele, como foi o caso do Kit de Peças. Embasar teoricamente e pesquisar sobre identidades relacionadas a territórios foi importante para entender em que ponto se dá essa relação para, então, transpor ao método proposto.

Já o método em si, foi sendo elaborado e aprimorado desde 2006 a partir das experiências acadêmicas e profissionais da autora, até que houve a oportunidade de desenvolvimento da presente pesquisa e foi possível, ao longo dos dois anos, descobrir como se dá a investigação e transposição de valores identitários de um território e seus elementos formais através do design de superfície. Conduzir o processo de experimentação do método em sala de aula e realizar a análise dos resultados e os ajustes necessários, com vistas à sua validação foram processos que ocorreram naturalmente e em mais de uma etapa do trabalho, uma vez que o processo não se deu de forma linear, pois era necessário respeitar a grade curricular do curso de Design Gráfico da presente instituição. Dessa maneira, o processo metodológico da pesquisa foi adaptado para atender aos procedimentos padrão exigidos pelo curso.

Com relação aos resultados esperados por cada tipo de público, apresentado no início deste documento, entende-se que houve, ao longo do processo, a promoção da inovação no processo projetual e no ensino do design com o intuito de aprimorar os resultados de projeto, tendo em vista os resultados e depoimentos apresentados pelos alunos. Além disso, certamente pode-se dizer que houve uma ampliação de fontes de referências metodológicas

para o desenvolvimento de projetos de design de superfície, com a apresentação de um método voltado especificamente para esse campo. Para os alunos capacitados com o método, espera-se que ele possibilite a diferenciação dos produtos e aumento da competitividade, na ocasião de sua entrada no mercado de trabalho. Espera-se, ainda, que este trabalho contribua para a valorização dos aspectos identitários, dos recursos locais, da cultura material e imaterial proveniente dos territórios, além da manutenção da conexão entre produto e seu contexto, de forma a evidenciar essa relação para os usuários.

5.2 Considerações sobre o método proposto

Algumas considerações finais a respeito do método podem ser ressaltadas:

- Trazer a linguagem da técnica e o suporte reais para o contexto da sala de aula aumenta a capacidade de aprendizado dos alunos, além de fazer com que sua compreensão a respeito da união de técnicas manuais e digitais - conforme verificado pelos depoimentos, amplie a capacidade de percepção dos valores culturais aliados a um território.
- Percebeu-se, ao longo do processo, que métodos podem ser usados de maneira combinada, como é o caso do uso do “Kit de Peças” aliado ao método “Superfícies de um Lugar”, pela maioria dos alunos. O importante é fazer com que eles entendam que são os próprios responsáveis pela condução do processo criativo e de aprendizagem.
- Apesar do método, nesse caso, ter sido delimitado à pesquisa e levantamento de valores culturais apenas brasileiros, ele pode e deve ser aplicado em outros contextos. O método se apresenta válido para outros valores e não se restringe somente aos brasileiros.
- As etapas de pesquisa e levantamento de informações são o ponto chave do método. Este ponto é de extrema importância pois a maioria das pessoas acreditam que o potencial do trabalho do designer gráfico vem do domínio das ferramentas e softwares. No entanto, o método apresentado neste trabalho comprova que com uma pesquisa rasa não se faz um bom projeto, ou seja, um projeto que seja adequado, relevante e que atenda seus objetivos.

5.3 Sugestão para estudos futuros

O presente trabalho procurou validar o aprendizado do método aplicado em design de superfície. No entanto, é possível que ele seja utilizado também em outros campos do design ou em outro projeto que contenha um processo criativo a partir de um referencial cultural. Destaca-se, dessa maneira, a amplitude da abrangência do método, ainda que sua aplicação tenha sido focada e delineada no presente trabalho.

Após a conclusão deste projeto de pesquisa, o próximo passo seria a verificação da real possibilidade de inserção do método na rotina dos designers, sejam eles recém formados, juniores, plenos ou seniores, bem como a aceitação do mercado de estampas e superfícies desenvolvidas a partir do método proposto.

Apesar de, no contexto da presente pesquisa, o método ter sido aplicado apenas em âmbito acadêmico, conforme descrito anteriormente, considera-se que ele possui grande potencial para ser compartilhado e ensinado por meio de workshops e cursos livres, voltados para diversos públicos, especialmente de áreas afins como design de produto, moda, setor têxtil, decoração, arquitetura, dentre outros interessados.

Pretende-se dar sequência ao estudo de novas formas de transposição de elementos culturais para o design de superfície e também dar continuidade ao aperfeiçoamento do método, uma vez que ele não se encerra na presente pesquisa. Procurar-se-á novas formas de dar sequencia à pesquisa acadêmica do presente tema e, principalmente, oportunidades para futuras publicações.

REFERÊNCIAS

BAXTER, Mike. **Projeto de Produto - Guia prático para o design de novos produtos.** 2º ed. São Paulo: Edgard Blücher, 1995.

BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade.** São Paulo: Blücher, 2011.

BUTLER, Jill., HOLDEN, Kristina., LIDWELL, William. **Princípios Universais do Design.** Porto Alegre: Editora Bookman, 2010.

CAMPELO, Wagner.; SUDSILOWSKY, Sérgio.; MONTEIRO, Gisela Pinheiro. **Aplicando metodologia projetual para o desenvolvimento de estampas coordenadas.** In: INOVAÇÃO, ESTUDOS E PESQUISAS: Reflexões para o universo têxtil e de confecção (volume II - Design: moda, figurino e indumentária, produção de vestuário, cor e estamparia). São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2012.

CARDOSO, Rafael. **Uma Introdução à História do Design.** São Paulo: Blucher, 2008.

_____. Design e Memória. In: **Anatomia do Design** – uma análise do design gráfico brasileiro. Organização Cecília Consolo. São Paulo: Blücher, 2009, p.86-113.

Dicionário Caldas Aulete. Rio de Janeiro: Ed. Delta, 3ª edição, 1980.

EDWARDS, Clive. **Como compreender design têxtil: guia para entender estampas e padronagens.** Tradução Luciana Guimarães. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2012.

ELER, Denise. Design Thinking: uma abordagem criativa centrada no humano. **Book Isvor**, Belo Horizonte, p. 16-21, 2012.

FREITAS, Renata Oliveira Teixeira de. **Design de superfície: ações comunicacionais táteis nos processos de criação.** São Paulo: Blucher, 2011.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 3ºed. São Paulo: Atlas, 1996.

GOMBRICH, E. H. **O Sentido de Ordem: um estudo sobre a psicologia da arte decorativa.** Porto Alegre: Bookman, 2012.

HÄRKÄPÄÄ, Maria; MARIMEKKO Oy.; et all. **In Patterns: Marimekko.** Porvoo: Werner Söderström Osakeyhtiö, 2012.

HSUAN-AN, Tai. **Sementes do Cerrado e Design Contemporâneo: proposta de estudo estético-morfológico comparativo para o ensino do design e da arquitetura.** Goiânia, Universidade Federal de Goiás, 1999.

JONES, Owen. **A Gramática do Ornamento: ilustrado com exemplos de diversos estilos de ornamento.** São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2010.

KRIPPENDORFF, Klaus. **Design centrado no ser humano:** uma necessidade cultural. Estudos em Design, Rio de Janeiro, v. 8, n. 3, set. 2000, p. 87-98.

KRUCKEN, Lia. **Design e Território:** valorização de identidades e produtos locais. São Paulo: Studio Nobel, 2009.

KUMAR, Vijay. **101 design methods:** a structured approach for driving innovation in your organization. New Jersey: Wiley, 2012.

LUPTON, Ellen (org.). **Intuição, Ação, Criação.** São Paulo: Editora G. Gili, 2013.

MAEDA, John. **As Leis da Simplicidade:** design, tecnologia, negócios, vida. São Paulo: Novo Conceito Editora, 2007.

MANZINI, Ezio. **A Matéria da Invenção.** Lisboa: Centro Português de Design, 1993.

MARIMEKKO. **Off to the Woods.** Autumn Issue. Helsinki, 2012. Disponível em: http://www.e-julkaisu.fi/marimekko/Marimekko_autumn_news_2012/

MARIMEKKO. **Coulour for a Reason.** Spring Issue. Helsinki, 2013.

MARIMEKKO. **Shades of Autumn Weather.** Autumn Issue. Helsinki, 2013. Disponível em: http://www.e-julkaisu.fi/marimekko/2013-02-autumn-news-int/

MEGGS, Philip B.; ALSTON W. Purvis. **História do Design Gráfico.** São Paulo: Cosac Naify, 2009.

MOL, Iara. **Design de superfície: desenvolvimento de linha de Ladrilhos Hidráulicos a partir do tema *O Café no Brasil*.** 2006. 33 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Desenho Industrial – Habilitação em Programação Visual). Escola de Design, Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2006.

MOL, Iara., Nascimento, Flávio. **Atividade Projetual: Conceituação, Configuração e Detalhamento**. Notas de aula. Disciplina "Metodologia Aplicada ao Projeto de Design II ", Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, Maio de 2011.

MORAES, Dijon De. **Análise do design brasileiro: entre mimese e mestiçagem.** São Paulo, Edgard Blücher, 2006.

MORIN, Edgar. **Introdução ao Pensamento Complexo.** Tradução: Eliane Lisboa. Porto Alegre: Sulina, 2005.

NIEMEYER, Lucy. **Elementos de semiótica aplicados ao Design.** Rio de Janeiro: 2AB, 2010.

OLIVEIRA, Monique Aline Arabites de. **Design de Superfície: Proposta de Procedimento Metodológico para Criação de Estampas Têxteis com Referencia em Elementos Naturais.** 2012. Dissertação (Mestrado em Design – Ênfase em Design e Tecnologia) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Orientador: Evelise Anicet Rüthschilling.

OLIVEIRA, Beth. Muito mais que Carnaval. Revista **SIM!** Arquitetura, Decoração, Design, Arte, Recife, n. 86, p. 36-40, 2013. Disponível em: <http://issuu.com/felipebezerra/docs/sim_86>. Acesso em 19 jun. 2014, 21:02.

PANIZZA, Janaina F. **Metodologia e processo criativo em projetos de comunicação visual.** 2004. 254 p. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo. Orientadora: Sandra Maria Ribeiro de Souza.

PEREIRA, Fernanda C.G. Superfícies: novas fronteiras para o design. In: MACIEIRA, Cássia.; PONTES, Juliana (Orgs.) **Na rua: pós-grafite, moda e vestígios.** Belo Horizonte: Ed. Universidade FUMEC – Faculdade de Engenharia e Arquitetura, 2007, p.102-113.

RINALDI, Ricardo Mendonça. **A Contribuição da Comunicação Visual para o Design de Superfície.** 2009. Dissertação (Mestrado em DESENHO INDUSTRIAL) - Faculdade de Arquitetura Artes e Comunicação, Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo. Orientador: Marizilda dos Santos Menezes.

RINALDI, Ricardo Mendonça. **A Intervenção do Design nas Superfícies Projetadas: Processos Multifacetados e Estudos de Caso.** 2013. Tese (Doutorado) – Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo. Orientador: Marizilda dos Santos Menezes.

RUBIM, Renata. **Desenhando a Superfície.** São Paulo: Edições Rosari, 2005. (Coleção Textos Design)

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de superfície.** Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 2008.

_____. **Definição de design de superfície 2008.** Disponível em: http://www.nds.ufrgs.br. Acesso em novembro de 2012.

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço:** técnica e tempo. Razão e emoção. São Paulo: Edusp, 2002.

SANTOS, L.C.V.G. **Identidade Nacional.** *Estado de Minas,* Belo Horizonte, p.6, 09 abr. 2011.

SCHWARTZ, Ada Raquel Doederlein. **Design de superfície**: por uma visão projetual geométrica e tridimensional. Dissertação (Mestrado em Design), 2008. Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2008.

SCHÖN, Donald A. **Educando o profissional reflexivo:** um novo design para o ensino e a aprendizagem. Trad. Roberto Cataldo Costa – Porto Alegre: Artes Medicas Sul, 2000.

SUDJIC, Deyan. **A Linguagem das Coisas.** Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.

TEIXEIRA de Freitas, Renata O. **As ações comunicacionais táteis no processo de criação do design de superfície.** In: 9º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2010, São Paulo.

THACKARA, Jonh. **Plano B:** o design e as alternativas viáveis em um mundo complexo. São Paulo: Saraiva, 2008.

VANNUCCHI, Aldo. **Cultura Brasileira:** o que é, como se faz. São Paulo: Edições Loyola, 4ª edição, 2006.