

DESIGN DE SUPERFÍCIE: UMA PROPOSTA DE METODOLOGIA PARA A PRÁTICA PROJETUAL ACADÊMICA

Surface Design: a proposal of methodology for the academic projectual practice

Lima, J. T.; Mestranda; PPGDesign, UFPR (Universidade Federal do Paraná)
ju.tlima@gmail.com (autor)

Corrêa, R. O.; Doutor; PPGDesign, UFPR (Universidade Federal do Paraná)
rcorrea@ufpr.br (co-autor)

Resumo

Este artigo apresenta uma proposta de compreensão do Design de Superfície a partir de seu conceito, fundamentos e identificação das etapas de sua prática projetual. Tal fundamentação teórica envolve autores de áreas e disciplinas diversas do Design, incluindo o Design de Moda. Considera, assim, o objetivo de caracterizar um possível embasamento teórico para o ensino e aprendizagem do Design de Superfície, no âmbito dos cursos de graduação em Design.

Palavras Chave: design de superfície; âmbito educacional; prática projetual.

Abstract

This paper presents a proposal for an understanding of the Surface Design from its concept, foundations and identification of the stages of its projectual practice. This theoretical framework involves authors of diverse disciplines and areas of Design field, including Fashion Design. It therefore considers the objective of characterizing a possible theoretical basis for teaching and learning Surface Design, within the undergraduate courses in Design.

Keywords: Surface Design; educational field; projectual practice.

Introdução

O presente artigo é parte integrante da fundamentação teórica da pesquisa de mestrado em andamento, que tem como objetivo geral situar como o Design de Superfície se constitui enquanto prática nos cursos de graduação em Design de Curitiba. E que justifica-se pelo fato do Design de Superfície – como especialidade, encontrar na pesquisa acadêmica um campo de trabalho vasto e recente, também em questões que visam abranger o âmbito educacional.

Sob tal aspecto e ambiente, a síntese metodológica proposta a seguir, caracteriza um possível embasamento teórico para o ensino e aprendizagem do Design de Superfície.

A partir de um dos níveis de seu entendimento conceitual enquanto atividade criativa e técnica - criação e desenvolvimento de projetos de padronagens, apresenta o Design de Superfície na compreensão de seu conceito e fundamentos, assim como na caracterização de suas etapas projetuais.

1 Design de Superfície, conceito

O conceito utilizado neste artigo e ponto de partida para o entendimento sobre Design de Superfície, é o conceito mais recente de RÜTHSCHILLING (2008):

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

Num primeiro nível de entendimento, pode-se compreender como atividade criativa e técnica a criação e desenvolvimento de projetos de padronagens. Estas, podem ser consideradas aplicadas ou construídas.

As padronagens aplicadas são as que revestem um suporte estrutural já existente, como por exemplo as padronagens impressas em papéis de parede e azulejos cerâmico. E, as padronagens construídas, são as padronagens que tornam-se o próprio produto, como por exemplo aquelas que envolvem o projeto de alguns tecidos, onde a manipulação direta da urdidura e da trama dos fios - previamente tingidos, tecidos ou atados - consiste na criação de diferentes cores e texturas, e, conseqüentemente, de padronagens. Considera-se o fato de um projeto de

padronagens seguir alguns princípios básicos, a citar: módulo, repetição e sistemas de encaixe (ou repetição):

MÓDULO é a unidade da padronagem, isto é, a menor área que inclui todos os elementos visuais que constituem o desenho. A composição visual dá-se em dois níveis: depende da organização dos elementos ou motivo dentro do módulo e de sua articulação entre os módulos, gerando o padrão, de acordo com a estrutura de repetição, ou *rapport*. (RÜTHSCHILLING, 2008, p.64).

REPETIÇÃO é o mesmo que *repeat* em inglês e *rapport* em francês. A noção de “repetição” no contexto do design de superfície, é a colocação dos módulos nos dois sentidos, comprimento e largura, de modo contínuo, configurando o padrão. (RÜTHSCHILLING, 2008, p.67).

SISTEMAS DE ENCAIXE (ou REPETIÇÃO) pode ser compreendido como a lógica adotada para a repetição, ou seja, a maneira pela qual um módulo vai se repetir a intervalos constantes. Existe uma grande variedade de possibilidades de encaixe dos módulos ou diferentes sistemas de repetição. [...] Em cada sistema de repetição existe uma estrutura (*grade*, malha; *grid*, em inglês), que corresponde à organização dos módulos no espaço, além de existirem as células, ou espaços internos, que são ocupados com os desenhos dos módulos. (RÜTHSCHILLING, 2008, p.67- 68).

De acordo com o conceito de (RÜTHSCHILLING, 2008 p.23), ao tratar da criação e desenvolvimento de qualidades estéticas, funcionais e estruturais, é possível compreender a qualidade como o resultado final do projeto. Sendo esta solução que o projeto irá apresentar para suprir a necessidade de seu problema, conforme a diversidade requerida (estética - percepção visual / conceitos de beleza, funcional – para quem servirá ou estrutural – do que será feito) e os materiais e processos específicos do projeto.

A partir do conceito proposto por RÜTHSCHILLING (2008), GODIM *et al* (2008) traça um paralelo do mesmo com as funções básicas de LÖBACH (2001): estética, simbólica e prática, esclarecendo-as via GOMES FILHO (2006) :

GOMES FILHO descreve a Função Estética como ligada à percepção visual, subordinada ao repertório sócio-cultural do indivíduo com conceitos de beleza. A Função Simbólica é relacionada à personalidade, numa dimensão sensorial, psíquica, emotiva e espiritual. Está também relacionada ao repertório cultural do observador e sua dimensão semiótica. Já a Função Prática desempenha as relações fisiológicas, considerando sua materialização física, modo de operar e eficácia na relação com o usuário. (GOMES FILHO, 2006 *apud* GODIM *et al*, 2008).

Deste modo, é recomendado existir uma adequação específica a cada projeto, em relação aos processos (criação / produção / desenvolvimento) e procedimentos utilizados, visando levar em conta o seu uso e inserção sócio-cultural.

O processo de criação e desenvolvimento de uma padronagem pode ser tanto artesanal quanto industrial. E, seus procedimentos, manuais ou digitais. No procedimento manual, utiliza-se o desenho à mão, em técnicas variadas. E, a aplicação de sua metodologia projetual, ocorre manualmente. No procedimento digital, o desenho à mão pode ser a base do motivo, sendo posteriormente transformado em desenho vetorial ou imagem *bitmap*. Neste caso, a aplicação da metodologia projetual é digital, via softwares gráficos ou softwares específicos para a criação de padronagens.

2 Design de Superfície, fundamentos

Anterior ao conhecimento das etapas de um projeto de Design de Superfície, faz-se necessário entender seus fundamentos, subdivididos em elementos compositivos, classificação e elementos projetuais.

Os elementos compositivos constituem a base do desenho de uma padronagem, ou seja, a partir deles o designer viabiliza a representação de seu projeto. Segundo WONG (2010, pg.42-44), os elementos compositivos se dividem em quatro categorias: conceituais (ponto / linha / plano / volume), visuais (formato / tamanho / cor / textura), relacionais (direção / posição / espaço / gravidade) e práticos (representação / significado / função).

De acordo com YATES (1995), a classificação de uma padronagem pode ser conferida a partir de três fatores: motivo, estilo e layout.

O motivo é o assunto de que se trata a padronagem. Tradicionalmente, são considerados quatro grupos principais, dispostos em categorias de acordo com o tipo de ornamento que ilustram: floral, geométrico, pictórico (ou figurativo) e étnico.

O estilo é a variação do motivo, ou seja, o modo como o motivo é interpretado em diferentes contextos.

O layout é a configuração do motivo no módulo, necessária para que se estabeleça a maneira como este irá se relacionar um a um quando repetido várias vezes na criação do *rapport*.

Já os elementos projetuais estabelecem os dados construtivos para a criação de uma padronagem. RUBIM (2004), RÜTHSCHILLING (2008), SCHWARTZ (2008),

WISBRUN (2011) e WONG (2010) foram os autores consultados para viabilizar a síntese desta proposta de entendimento:

- a) módulo;
- b) repetição modular;
- c) encaixe (continuidade | contigüidade);
- d) simetria;
- e) sistemas de repetição;
- f) unidade compositiva;
- g) multimódulo | *rapport*;

Na criação do módulo, a partir de um desenho a mão-livre ou feito através de malhas, aplica-se a utilização dos elementos compositivos e define-se o motivo e o estilo da padronagem.

A repetição modular possibilita realizar o encaixe dos módulos, que acontece por continuidade e contigüidade. De acordo com RÜTHSCHILLING (2008):

Continuidade: seqüência ordenada e ininterrupta de elementos visuais dispostos sobre uma superfície, garantindo o efeito de propagação. (RÜTHSCHILLING, 2008, p.65).

Contigüidade: harmonia visual na vizinhança dos módulos, estado de união visual. De maneira que, quando repetidos lado a lado e em cima e embaixo, os módulos formam um padrão. O sucesso é verificado na medida em que a imagem do módulo desaparece, dando lugar à percepção da imagem contínua, revelando outras relações entre figura e fundo, novos sentidos e ritmos. (RÜTHSCHILLING, 2008, p.65).

Segundo SCHWARTZ (2008), a repetição modular ocorre de várias maneiras, seja por equivalência de área, fractais, pavimentação do plano (*tesselation*) ou simetria. Esta, mais comumente usada na criação de padronagens, pode ser reconhecida entre simetrias simples (translação, rotação, reflexão, inversão e dilatação) ou sistemas de repetição, quando uma, duas ou mais simetrias simples são combinadas, formando tanto sistemas de repetição alinhados quanto não-alinhados.

Os sistemas de repetição agregam variadas possibilidades de combinação. Conforme WISBRUN (2011): *full drop* ou *straight* (imagens formam um *grid* seguindo linhas horizontais e verticais), *half drop* (imagens são deslocadas lado a lado metade de sua medida, no sentido vertical), *brick* (imagens são deslocadas lado a lado metade de sua medida, no sentido horizontal), *mirror* + variações: horizontal - imagens espelham-se ao longo de um eixo horizontal, da esquerda para direita /

vertical - imagens espelham-se ao longo de um eixo vertical, de cima para baixo / *random* - imagens espelham-se em todas as direções e, por fim, *tossed* ou *random* (imagens são posicionadas de modo aleatório sem nenhum padrão definido).

Neste contexto, identifica-se a unidade compositiva – quando o módulo é repetido quatro vezes, e o multimódulo / *rapport*, quando o módulo é repetido nove vezes. De acordo com RÜTHSCHILLING (2008), no multimódulo um sistema menor funciona como um módulo, originando outros sistemas, na forma de diferentes desenhos e com o aumento das possibilidades combinatórias.

3 Design de Superfície, etapas de projeto

Do mesmo modo que, para viabilizar a síntese de uma proposta de entendimento em relação aos elementos construtivos que compõe os fundamentos do Design de Superfície, relacionou-se vários autores, ao delimitar suas etapas projetuais, o mesmo acontece. Neste caso, RENFREW (2010), RUSSELL (2011), RÜTHSCHILLING (2012) e SEIVEWRIGHT (2009) foram os autores consultados.

Numa adaptação preliminar dos autores acima citados, as etapas de projeto para a criação e desenvolvimento de uma padronagem podem ser descritas de acordo com a sugestão abaixo:

a) Coordenação:

1. Cronograma

b) Documentação:

1. *sketch-book*, projeto em processo

c) Especificação:

1. brief ou briefing / ficha técnica

Numa adaptação de RÜTHSCHILLING (2012), pode-se considerar os seguintes dados que irão determinar o direcionamento geral do projeto: autor, título do projeto, público-alvo, qualidade a ser destacada (estética, funcional ou estrutural), objetivos, tipo de padronagem (aplicada - suporte / produto onde a padronagem será aplicada; construída - produto), processo de produção, material de fabricação, número de cores e procedimento de criação.

d) Conceituação:

1. Pesquisa de mercado, Tendências

2. Pesquisa de mercado, Similares

3. Moodboards:

3.1 Moodboard I, ambiência / conceito do projeto

3.2 Moodboard II, paleta de cores

3.3 Moodboard III, padronagem - definição do motivo e do estilo

e) Criação:

1. Geração de Alternativas / módulo(s)

2. Geração de Alternativas / sistemas de repetição

3. Definição:

3.1 Rappports

3.2 Paleta de cores (aplicação)

3.3 Coordenados

3.4 Coleção final

e) Coleção, produção:

1. Processo artesanal ou industrial

(de acordo com a especificação do briefing)

f) Coleção, pós-produção:

1. Apresentação

1.2 Identidade Visual | Branding

2. Divulgação

3. Comercialização

4 Design de Superfície, etapas de projeto: o *sketch-book*

Na etapa da documentação, o *sketch-book* ou o livro de esboços, é o projeto em processo. Torna-se, no decorrer do projeto, seu argumento visual e o seu coração. Nele o designer organiza e reúne de maneira livre e intuitiva as informações necessárias para a formalização do projeto de uma padronagem.

A importância da criação de um *sketch-book* existe no intuito de consolidar o repertório sensorial do designer e, de alguma maneira, materializá-lo num espaço delimitado. No caso, um caderno de anotações, território livre e também “objeto-projeto” em si mesmo. Conforme SEIVEWRIGHT (2009):

O caderno de esboços não é somente de uso pessoal, pode também ser uma ferramenta para descrever e ilustrar uma coleção para outras pessoas, bem como o caminho percorrido. Este caderno costuma ter

informações essenciais para o seu professor, pois mostrará como você percebe o mundo a sua volta, assim como a sua capacidade de pensar de forma criativa. Essas informações também podem ser compartilhadas com colegas de trabalho, a fim de que todos se ocupem de um conjunto de temas em comum. Os cadernos de esboços não devem ser comparados aos cadernos de recortes e fotografias. Eles são um espaço de aprendizado, registro e processamento de dados, onde também são exploradas e experimentadas várias maneiras de apresentar as informações produzidas. (SEIVEWRIGHT, 2009, p.85).

No espaço deste artigo, considerou-se detalhar apenas uma das etapas – a da documentação, a constar o restante da análise em momento posterior.

Nota-se que, na prática, a concretização das etapas projetuais de criação e desenvolvimento de uma padronagem, não ocorre de forma linear.

É sempre a reavaliação constante de um caminho, a ser percorrido e coordenado através de seu cronograma, e tendo o *sketch-book* como ferramenta documental de todo o processo, criativo.

Referências

GODIM, C.; ALGAYER, R.; SCHREINER, F. R.; RÜTHSCHILLING, E. A. **O design de superfície em fachadas e suas funções básicas**. In: 8o.Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design -P&D Design, 2008, São Paulo. Anais do 8o. Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, de 8 a 11 de outubro 2008 São Paulo. São Paulo : SENAC.SP, 2008.

RENFREW, E. **Desenvolvendo uma coleção**. Porto Alegre: Bookman, 2010.

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

RUSSELL, A. **The fundamentals of printed textile design**. Lausanne: AVA Publishing SA, 2011.

RÜTHSCHILLING, E. A. **Design de Superfície**. Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 2008.
SCHWARTZ, A. R. D. **Design de Superfície: por uma visão projetual geométrica e tridimensional**. Dissertação (Mestrado em Design) - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2008.

SEIVEWRIGHT, S. **Fundamentos do design de moda: pesquisa e design**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

WISBRUN, L. **The complete guide to designing and printing fabric**. London: Rotovision, 2011.

WONG, W. **Princípios de forma e desenho**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

YATES, M. **Textiles: a handbook for designers**. NY: W. W. Norton & Company, Inc., 1996.