

Design de Superfície: relato de utilização de uma proposta metodológica

Held, Maria Sílvia Barros de. Prof^ª. Dr^ª. (Têxtil e Moda - Universidade de São Paulo)
Italiano, Isabel Cristina. Prof^ª. Dr^ª. (Têxtil e Moda - Universidade de São Paulo)

Resumo

Trata-se de uma proposta metodológica voltada ao ensino de design de superfície e, ao mesmo tempo demonstra, através deste estudo de caso, a relevante contribuição do design gráfico para a criação de estampas no design de superfície. Através deste estudo, observa-se a interface entre duas áreas: o design gráfico e o design de superfície; as linguagens visuais advindas das percepções, as técnicas propostas e alguns resultados obtidos dentro das múltiplas possibilidades.

Palavras Chave: design de superfície; metodologia; estudo de caso.

Abstract

This paper aims to present a methodology which aims to teach surface design and at the same time, demonstrate through this case study, the relevant contribution of graphic design to create patterns and surface design. Through this study, we observe the interface between two areas: graphic design and surface design, visual languages stemming from perceptions, the proposed techniques and some results within the multiple possibilities.

Key-words: surface design; methodology; case study.

Introdução

A partir da proposta de um exercício dentro das aulas de Design Têxtil do Curso de Têxtil e Moda (ACH2585) da Universidade de São Paulo, apresentamos este estudo de caso, desenvolvido pelas discentes Olívia Serenza Lui e Luana Soares de Arruda que nos contemplou com resultados extremamente interessantes. O estudo e desenvolvimento de estampas foram elaborados através do software Corel Draw[®].

Para esta atividade, foram propostas composições de módulos (e, conseqüentemente *rapports*) com temas pré-estabelecidos a partir de estabelecimentos profissionais ou prestadores de serviços e determinados para as duplas através de sorteios em sala.

Para que esta proposta metodológica seja analisada, convém que seja observada a questão da desconstrução que ocorre na pós-modernidade. A desconstrução é única, singular em cada ação. Opta por caminhos específicos em cada caso, a cada momento e, em geral, busca elementos antes considerados marginais no esquema

clássico, reordenando o discurso, apresentando propostas inusitadas e estabelecendo novos elos, sejam visuais, sejam mentais.

Outra manifestação de interesse pelo que, convencionalmente sempre fora atribuído como elemento periférico no campo da análise, são os estudos de Jacques Derrida, que estabelece reflexões a respeito de uma “arquiescrita” e, a partir de estudos sobre Kant, se detém na análise das molduras das pinturas como fronteiras delimitadoras, ao mesmo tempo, parte não integrante das obras. Por este enfoque, também desenvolveu textos que são pertinentes a este estudo, que questionam o caráter cultural e arbitrário da construção de uma obra visual, sob o ponto de vista do produtor (Lupton & Miller in Gruszynski 2000:82).

A Identificação do Elemento de Referência

O início deste método ocorre através de um painel conceitual. Este painel possibilita a familiarização temática com imagens de várias formas, relacionadas ao tema direta ou indiretamente. Isso auxilia para o início do processo de análise e sintetização da forma.

A simplificação da forma ocorre, em geral, através da abstração geométrica, onde cada parte do objeto é redesenhada, até que se obtenha uma forma geométrica simples, preferencialmente “fechada” e facilmente identificada. O resultado final, no caso desta proposta, deverá oferecer ao espectador a identificação dos objetos-tema.

Apesar de utilizar a semiótica para descrever a construção da ideia da imagem, a proposta não trata, em rigor, de um estudo semiológico. Metodologicamente, porém, com base na análise proposta por Greimas (1979:157-160), observa-se a possibilidade do traçado de um paralelo entre a análise de um texto e de uma imagem, com fortes nexos em comum. Há uma aliança explícita entre os eixos apresentados na análise de uma imagem e uma análise de textos que busca seus fundamentos na semiótica, com ênfase na linha que se convencionou chamar de Semiótica Discursiva ou “Escola de Paris”, formulada por Algirdas Julien Greimas na década de 60 do século XX.

Nesse percurso distinguem-se três níveis, da base para o topo: o nível profundo e o nível de superfície das estruturas narrativas, e o nível das estruturas discursivas. Os diferentes níveis são estudados respectivamente pelas sintaxes e semânticas fundamentais, narrativas e discursivas.

No nível profundo explora-se a rede de relações entre os valores dos sentidos e o sistema de operações que permite passar de um valor a outro. No nível de superfície estão instaladas as estruturas narrativas e discursivas. O componente narrativo regula os estados e as suas transformações, ao passo que o componente discursivo regula o encadeamento das figuras e dos efeitos de sentido. O mesmo processo pode ser aplicado à análise de uma imagem.

A análise desses níveis e de suas estruturas permite examinar o texto e, nesta proposta, a imagem como objeto de comunicação entre sujeitos e também como

objeto de significação. O uso dessa metodologia se justifica na medida em que nos orienta na exploração dos sentidos e nos faz perceber a dinâmica da significação.

No caso da dupla de alunas, cujo trabalho será utilizado como exemplo - Olívia Serenza Lui e Luana Soares de Arruda - o tema sorteado foi “consultório médico” e, para representá-lo foram selecionados os seguintes objetos: bisturi, pinça cirúrgica e luva, além de uma mancha de sangue.

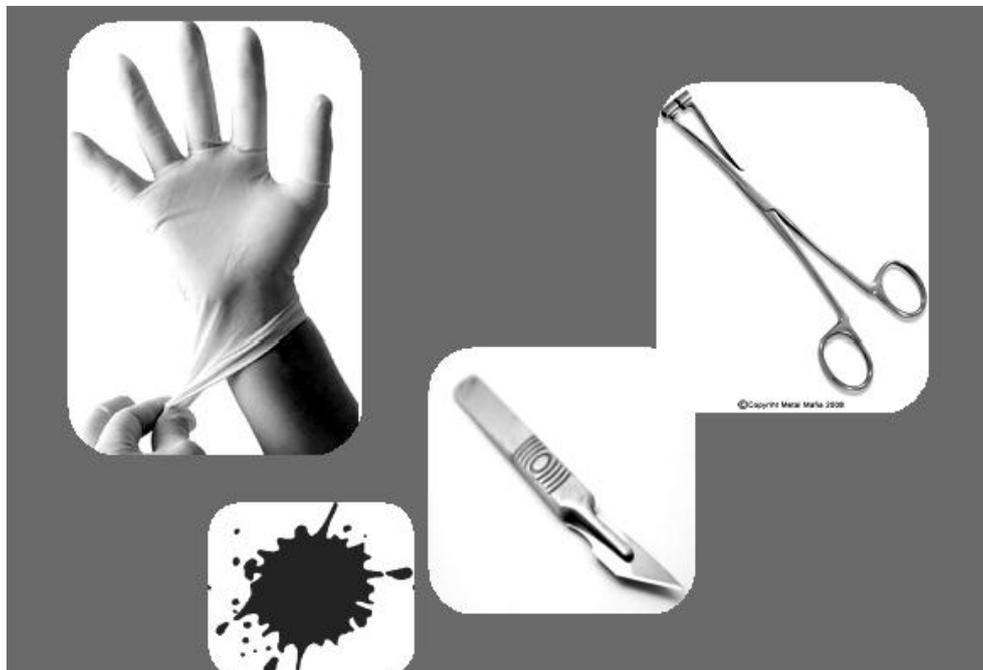


Figura 1: Temas selecionados para a construção do *rapport* “consultório médico”

Além do desenho e da criação das formas para os *rapports*, foram propostas as aplicações de cores primárias, secundárias e terciárias, além do contraste do preto e do branco. Houve também solicitação aos grupos, de variações de tamanhos e quantidades dos módulos.

As propostas apresentadas pela dupla foram *rapports* para papel de parede, tampo de mesa e tapeçaria para as cadeiras.

Vale observar que na verdade, o que é “informado” é o conjunto maior ou menor de ideias e estas são reconhecidas em maior ou menor abrangência, do mesmo modo em que permanecerão com maior ou menor intensidade (adensamento ou rarefação), por maior ou menor tempo no repertório imagético das pessoas, de acordo com as possibilidades interativas que venham a oferecer, no que tange aos elementos já existentes, às possibilidades de “conexões” que os mesmos proporcionem e as diversificadas bagagens informativas que os espectadores possuam.

Hoje, as linhas divisórias são cada vez mais sutis e a interdisciplinaridade indica um dos mais acertados caminhos para se tomar na pós-modernidade. Como afirma Juan Linares (in Barbera, 1979:9): ...“patéticos são os combates pela predominância de certos modelos sobre outros, onde a confrontação que se diz científica esconde,

a duras penas o combate territorial. Por outro lado, é muito estimulante descobrir que é possível a confluência de integração e que as explorações realizadas a partir de diferentes modelos podem ser compartilhadas. O lugar-comum das descobertas singulares nos permite chegar a mistérios maiores, mais velados e transformam os trabalhos práticos e de investigação em aventuras duplamente fascinantes”.

Neste cenário, vários nichos são então abertos no instante presente, vindos com toda a intensidade – é o presenteísmo, que contamina as representações e as práticas sociais – “a sinergia de fenômenos arcaicos e do desenvolvimento tecnológico” (Maffesoli, 2000:305). Tais movimentos, como bem descreve o mesmo autor, constituem-se de várias espirais que, sinergicamente, tocando outras, provocam pontos de tangências e interseções de novas possibilidades através de seus pontos comuns e divergentes que, por sua vez, formarão outros nichos, durante todo o tempo, apoiados sobre a tensão dos elementos heterogêneos.

Munari também detecta e menciona esse mesmo presenteísmo, quando afirma que “a pesquisa visual parte de um fato técnico, parte das responsabilidades do meio para explorar os valores de comunicação visual, independentemente do conteúdo da informação, e sem ter em conta qualquer estética passada ou futura” (Munari, 1977:21).

Essas espirais ocorrem também na “reciclagem” do processo para retomar o ponto inicial, como “rosca sem fim” (Maffesoli, 2000:15). É desse modo que o “eu” relativiza-se na “busca do conceito previamente estabelecido”, na tentativa pessoal (e talvez eterna) de reorganização constante dos conceitos. É, ao mesmo tempo, a leitura realizada pelo olhar do outro. É a alteridade.

Entre estas infinitas tribos, há algumas onde, à primeira vista, torna-se quase que impossível o estabelecimento de qualquer relação. Porém, é justamente nesta quase impossibilidade que ocorrerá a interseção mais interessante, e a mesma será reconhecida a partir de seu reconhecimento também pelo grupo, ainda que de tempos em tempos mutante. Neste caso, é necessário constatar os três elementos que, juntos, formarão uma tríade e produzirão o nascimento de uma nova identidade: o auxílio mútuo, o compartilhamento dos sentimentos e o ambiente afetivo, fundados pelo senso holístico de diversos elementos sobre a experiência comum, vinda do cotidiano para, em seguida, lhe ser devolvida. As diferenças são necessárias porque elas irão fortificar o trágico, e o trágico, por sua vez, fará emergir os contrários (Maffesoli, 2000:305).

Identificação do Elemento Geométrico Escolhido: arte e design

Nesta etapa, o foco foi extrair as características essenciais do objeto, de modo a retirar das estilizações os elementos que posteriormente se tornariam os módulos das composições. Todas as composições, vetorizações e cores foram elaboradas através do software Corel Draw[®].

Ogien (2006:175) propõe algumas reflexões interessantes sobre a arte e o design: “Não seria mais a arte que uma sorte de subproduto mal definido do design, o primeiro podendo ser compreendido como um negócio global de “dar forma a certos aspectos do visível”, integrando toda sorte de dimensões: políticas, econômicas,

técnicas, etc.?” Para o autor, é nesses termos que as questões de relações históricas entre arte e design poderiam ser postas.

A arte, porém, entendida em seu sentido tradicional, como um produto sem nenhuma intenção de sua reprodução no sentido industrial, influencia o design, nesse caso, “entendido pelo que se diferencia desta definição, isto é, o que é criado com a finalidade de ser produzido em série, embora esta não seja a única acepção da palavra design” (Campos: 73). Relevante observar que o inverso também ocorre, ou seja, o design industrial influencia a arte, na medida em que a observação, participação e interatividade são partes integrantes hoje, do exercício artístico.

Através da História da Arte observa-se que muitos objetos reproduzíveis ou construídos pelas máquinas fascinaram os artistas, como bem aponta Campos (2003:73). Esta influência ocorre há muito tempo, como é possível rapidamente se constatar: desde as gravuras japonesas que embalavam as porcelanas importadas provenientes do Japão que tanto encantaram Van Gogh e seus amigos, observam-se também os futuristas apaixonados com os elementos tipográficos, incorporados em seus poemas. Fernand Léger e alguns surrealistas utilizaram a máquina como elemento principal de releitura em suas obras, além de Marcel Duchamp, que fez uso direto e sem maquiagem de objetos industriais. Isso sem contar com a Pop Art, que foi o movimento artístico mais direto no sentido de unir arte e comunicação de massa, o que, segundo Campos (2003:74), apesar das evidências, até hoje para muitos, estas duas áreas são compreendidas separadamente. O minimalismo também foi outro movimento que se apropriou de objetos urbanos e industriais, como cubos, caixas, latas, edifícios que compartilham da mesma estrutura formal das propostas composicionais. São composições modulares, sistemáticas e em série que se repete também na música, uma vez que uma boa composição artística, na época dos anos 50 e 60 era a decorrente da relação da harmonia das partes com o todo, com base nos padrões estéticos dos cânones gregos da antiguidade.

A mesma autora observa também que Duchamp deslocou o problema da questão da forma na arte para a questão da função, da questão do fazer artístico para a questão da formulação de ideias artísticas.

A respeito dos ready-mades, Duchamp, segundo Campos (2003: 79), propõe a dessacralização da arte, a partir de sua proposta de se olhar um objeto comum como arte:

“É preciso chegar a qualquer coisa com uma indiferença tal, que você não tenha nenhuma emoção estética. A escolha do ready-made é sempre baseada na indiferença visual e, ao mesmo tempo, numa ausência total de bom ou mau gosto. Optando-se pelo desenho mecânico, escapa-se ao gosto”.

Em relação ao design, Rossi, Desidério e Santos (2010:92) comentam que a discussão entre design, desígnio e desenho:

“...compreende uma revisão nos conceitos de inter e multidisciplinaridade, em voga nas linhas de pesquisa e experimentação em Design contemporâneo, tendo em vista a hipótese genérica de que a emergência

da função interativa da linguagem venha a borrar os limites entre as disciplinas que concorrem para a elaboração de objetos e signos”.

No mesmo sentido, Maffesoli (2000) afirma que hoje, constata-se facilmente que as linhas divisórias são cada vez mais sutis e a interdisciplinaridade indica uma das estradas melhores para se caminhar na pós-modernidade. Talvez por este mesmo motivo, Rossi, Desidério e Santos (2010) aconselham que se peguem todas as posições ortodoxas, no sentido epistemológico da palavra design, e as coloque de cabeça para baixo.

Também em relação ao design, dentro da cultura científica internacional, Moraes (2010) observa que há um mal entendido generalizado bastante comum, que usa o *design methods* para descrever os processos projetuais típicos da engenharia dos sistemas complexos (do qual deriva indubitavelmente a abordagem racional do projeto). Para o mesmo autor, nesses processos guiados pela engenharia, projetar é sinônimo de oferecer e dimensionar soluções em respeito à quantidade de recursos disponíveis na busca de soluções certas para problemas que atualmente definem-se como “técnicos” e, em geral, apresentam soluções consideradas “corretas” ou, no mínimo, “racionalmente justas”. Nesse caso, “o design é outra coisa. Não existem soluções “corretas” e aqui é importante destacar que a natureza única e subjetiva do designer é parte fundamental do resultado obtido, mas não somente isso: é parte fundamental também a escolha do caminho projetual, ou seja, do processo por meio do qual o resultado é alcançado” (Moraes, 2010:25).

Em seu último trabalho, o mesmo autor, Dijon De Moraes (2010), escreve sobre o metaprojeto e o coloca como um modelo onde todas as hipóteses são consideradas dentro das potencialidades do design, porém, dentro desta mesma visão, o modelo em questão não produz *outputs* com modelos projetuais únicos e soluções técnicas pré-estabelecidas. O metaprojeto coloca-se como alternativa ao design, em oposição às metodologias convencionais, uma vez que vê o cenário para o desenvolvimento de projetos como mutante e, ao mesmo tempo, complexo. O metaprojeto posiciona-se como “metodologia da complexidade” e, por esta ótica, pode se considerado o “projeto do projeto”, ou melhor, “o design do design”. Desse modo, “o sistema produto / design deixa de ser visto como elemento isolado, passando a ser parte de um sistema circundante” (Moraes, 2010:53).

O design hoje, para Ezio Manzini, do Politecnico di Milano, no prefácio do estudo sobre metaprojeto de Dijon De Moraes (2010), demonstra a necessidade premente que o design seja reconceituado. Para o autor, atualmente há outra proposta, não convencional de economia, à qual denomina “nova economia”. Esta “nova economia” não está mais baseada em bens de consumo, mas em serviços. Nesse caso, seus “produtos” são entidades complexas, baseadas na interação entre pessoas, produtos e lugares. E exemplifica:

... “sistemas de geração de forças distribuídas (para otimizar o consumo de energias difusas e renováveis), novas cadeias de alimentos (para criar ligações diretas entre as cidades e o campo); sistemas de locomoção inteligentes (para promover o transporte público com soluções inovadoras); programas de desenvolvimento urbano e regional (para incrementar as economias locais e novas formas de comunidade); serviços colaborativos de prevenção e cuidados com a saúde (buscando envolver na solução os usuários diretamente interessados”. (Manzini in Moraes, 2010:9)

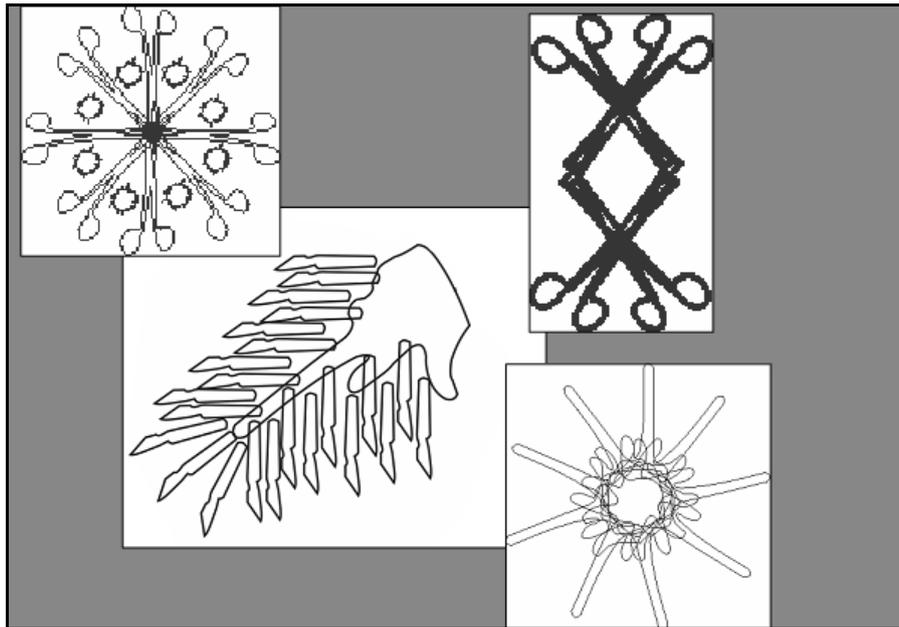


Figura 2: Estudos e estilizações das formas selecionadas

A partir das estilizações, foram geradas múltiplas combinações, com uma ou mais imagens, porém, sem que a identificação com os objetos originais sofressem total perda referencial. Foram feitas variantes de combinações de cores entre figuras e fundos, observando-se as cores complementares e as cores contrastantes.

Os módulos já em composições tiveram como inspiração as figuras dos flocos de neve, das estrelas do mar e de formas geométricas abstratas.

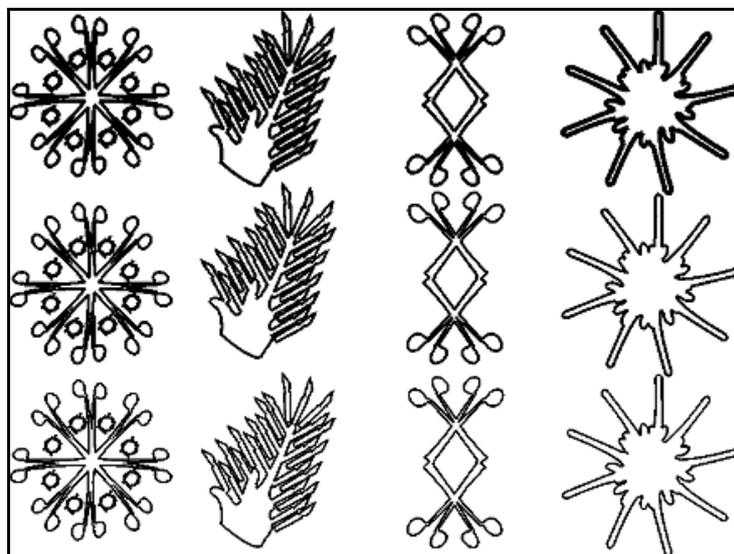


Figura 3: Padronagem em proposta preto x branco

Os padrões desenvolvidos podem ser aplicados em tecidos: sofás, colchas, toalhas, roupas, como estampa de papel para presente, papel de parede e até mesmo como produto físico, como divisórias, luminárias, caixas.

Assim, pela ótica de Manzini, os produtos que antes ocupavam a figura central na preocupação do designer, cedem lugar para o serviço, onde as interações entre pessoas, coisas e lugares passam a ocupar o centro e, nesse caso, os produtos (físicos) tornam-se evidências que testam o serviço existente. O conceito de serviço, também para o mesmo autor, deve ser reconceituado, ou seja, de “serviços padronizados” – caracterizados pela relação entre usuários passivos e provedores ativos - devem ser vistos agora como “serviços colaborativos” em que, como ocorre nas redes atuais, todos os agentes envolvidos unem forças para que seja atingido um valor de reconhecimento comum.

Ao considerar-se alguma conceituação a partir da existência da internet, Rossi, Desidério e Santos (2010) observam a impossibilidade da construção de uma realidade baseada em estruturas fixas, imutáveis e, menos ainda pré-estabelecidas. Nesse sentido, os mesmos autores observam a obsolescência da máxima utilizada e difundida pela Bauhaus “a forma segue a função” (inicialmente atribuída a Louis Sullivan) como premissa de projeto, uma vez que os múltiplos conceitos estão agora interconectados de forma não linear. Assim, para os autores, “a noção de Design associada a projeto encontra-se naquilo que a mente produz e lança”.

A partir dessas premissas, o processo criativo situa-se na passagem de uma plataforma à outra, em qualquer sentido, desde que o movimento atenda aos anseios e à lógica do criador, no caso, do designer.

Nesse sentido, Moraes (2010) observa que o design é ao mesmo tempo verbo - no processo e substantivo – no resultado. Ambos são importantes e caracterizados pelas qualidades e decisões arbitrárias do designer, por sua vez, parte fundamental do *design process*.

Considerações finais

A opção pela metodologia do processo de criação exposta demonstra que, tomando-se como ponto de partida um bom universo temático, o mesmo desempenhará um papel muito importante no decorrer de todo o projeto e garantirá coerência em todas as etapas e propostas de criação partir do mesmo. Desse modo, as soluções estéticas são inúmeras e bastante diversificadas, com múltiplas possibilidades de se considerar diferentes escalas e combinações de cores, o que ampliaria ainda mais as múltiplas propostas, além das mais diversas opções de aplicações.

O modelo tradicional-convencional de desenvolvimento de novos produtos, serviços e imagens gráficas tornaram-se insuficientes hoje, quase obsoletos, tal a complexidade e rapidez de mutação no cenário dinâmico. Hoje a proposta é projetar não apenas o tradicional binômio forma-função, mas também outras qualidades que vão além da concepção apenas do produto, com estratégias de inovação e de diferenciação, no aspecto de caráter agregador, entre a cultura produtiva e a cultura mercadológica do design.

A relação da imagem com o espectador jamais será abstrata, ao contrário, dentre as múltiplas variáveis, alguns contextos são observados. Esses contextos irão regular a relação do espectador com a imagem, e a essa relação, Aumont atribui o nome de “dispositivo”, dividindo-os em: contexto social, contexto institucional, contexto técnico

e contexto ideológico. (2001:15). Nesse sentido, Moraes (2010:31) observa que, “quanto mais complexo é o cenário, mais complexo se torna o design”.

Pela ótica e traços da pós-modernidade, a crítica dissolve-se pela fragmentação da totalidade, pela insegurança, que tão bem caracteriza a liberdade, pela perda da legitimidade das grandes narrativas, pelo caráter híbrido tão característico da cultura pós-moderna. Assim, a imagem neste contexto, opta pela expressão do sensível, no sentido estético, pela expressão individual, pelo experimento e pela criação e recriação de novas regras à medida que realiza, uma vez que o erro, o acaso e o jogo, são características inerentes do design pós-moderno.

Referências Bibliográficas

AUMONT, Jacques. **A Imagem**. Campinas, SP: Papyrus, 2001.

BARBERA, Elisa López e Knappe, Pablo Población. **A Escultura e a Psicoterapia**. São Paulo: Ágora, 1997.

BAXTER, M. **Projeto de Produto: guia prático para o design de novos produtos**. São Paulo: Edgar Blücher, 1998.

BONSIEPE, G. **Diseño Industrial**. Madri: Alberto Corazón Editor, 1978.

CAMPOS, Gisela Beluzzo de. **A Influência do objeto Industrial na Arte**. in Faces do Design. São Paulo: Edições Rosari, 2003.

DOCZI, György. **O Poder dos Limites: Harmonias e Proporções na Natureza, Arte e Arquitetura**. São Paulo: Editora Mercuryo, 1990.

FLAMAND, Brigitte (org). Le Design. **Essais sur dès théories et des pratiques**. Paris, Editions de L’Institut Français de La Mode, 2006.

FOUCAULT, Michel. **Nietzsche, Freud e Marx**. São Paulo: Princípios: 1977.

GOMES FILHO, João. **Design do Objeto. Bases conceituais**. São Paulo: Escritura Editoras, 2006.

GREIMAS et COURTÉS, **Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage**, Paris: Hachette, 1979.

GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. **Design Gráfico: do invisível ao ilegível**. RJ: 2AB, 2000.

LUPTON, Ellen e MILLER, J. Abbot. **Design writing research: writing on graphic design**. In: GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. Design Gráfico: do invisível ao ilegível. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.

MAFFESOLI, Michel. **L’Instant éternel**, Paris: Éditions Denoël: 2000.

_____. **No Fundo das Aparências**. Petrópolis, R.J.: Vozes, 1999.

MORAES, Dijon De. **Metaprojeto. O design do design**. São Paulo, Blucher, 2010.

MUNARI, Bruno. **Design e Comunicação Visual**. São Paulo: Martins Fontes: 1977.

OGIEN, Ruwen. **La Place du Design dans la conception “juridique” de L’Art in Le Design. Essais sur dès théories et des pratiques**. Paris, Editions de L’Institut Français de La Mode, 2006.

ROSSI, Dorival Campos; DESIDÉRIO, David Lucas e SANTOS, Frederico Breslau dos. **Design. Desígnio. Desenho. O Mapa das Vizinhanças do Desejo** in: Ensaio em Design: arte, ciência e tecnologia. Bauru, SP: Canal 6 Editora, 2010.

SANT’ANNA, Mara Rúbia. **Teoria da Moda: sociedade, imagem e consumo**. São Paulo: Estação das Letras, 2006.