

Design de Superfície: proposição de método de ensino a partir de valores culturais brasileiros

Surface Design: proposition of teaching method based on Brazilian cultural values

Iara Aquiar Mol

Mestre, Universidade do Estado de Minas Gerais, MG
iaramol.ed@gmail.com

Sebastiana Luiza Bragança Lana

Doutora, Universidade do Estado de Minas Gerais, MG
sebastiana.lana@gmail.com

Design De Superfície: Proposição De Método De Ensino A Partir De Valores Culturais Brasileiros

Surface Design: Proposition Of Teaching Method Based On Brazilian Cultural Values

Iara Aguiar Mol, Sebastiana Luiza Bragança Lana

Resumo

O artigo trata da proposição de 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. A apresentação dos resultados da experimentação com o método proposto evidencia a possibilidade de ampliação de ferramentas metodológicas para o desenvolvimento de projetos de design de superfície, com a consequente 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. Verificou-se que 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

Abstract

This paper is related to the proposition of 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 presentation of results shows the possibility of expanding methodological tools for the development of surface design projects, resulting in 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

1. Introdução

Este artigo apresenta alguns pontos-chave e resultados relevantes da pesquisa de dissertação de mestrado¹ da autora, acerca do método proposto para o ensino do design de superfície e aplicado no contexto do curso de graduação em Design Gráfico da Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais, entre os anos 2013 e 2017.

Avanços tecnológicos da era pós-moderna possibilitam facilidade de acesso à informações de qualquer natureza, bem como uma modificação nas esferas de tempo e espaço, gerando uma significativa redução de distâncias entre territórios. Certamente, tais transformações intervêm nos processos criativos 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, p.191).

Pode-se dizer, assim, que a alta competitividade que o mercado apresenta, fruto do intenso processo de globalização, indica a necessidade de uma significativa mudança na forma de projetar, reforçando a importância da diferenciação dos produtos e, conseqüentemente, direcionando o processo a uma tendência de valorização do território. Complementando a frase supracitada de Moraes (2006, p.191) seria preciso 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 um contexto cultural 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. Assim,

(...) objetos contribuem para a construção do mundo culturalmente constituído justamente porque registram de maneira visual e tangível um significado cultural que sem eles seria intangível (McCracken, 2007, p.99).

Da mesma forma,

O produto difunde valores e características culturais no âmbito que atinge. (...) Desse modo, é tratado como portador de representações, participante de um processo de comunicação. (Niemeyer, 2010, p.19).

Torna-se pertinente, então, 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 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)

Tal atividade projetiva apresenta grande potencial de representação simbólica e identitária, uma vez que as superfícies carregam consigo vasta gama de significados aptos a se tornarem referências para grupos sociais. Freitas coaduna com essas reflexões quando ressalta que

as superfícies são interfaces comunicativas em sua essência, exercem a função mediadora entre o ambiente externo e o interno; e são fontes de recursos gráficos e táteis infindáveis, com um grande potencial mercadológico. (Freitas, 2011, p.97)

Desse modo, 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, o presente artigo se propõe a explicitar o método de ensino “Superfícies de um Lugar” delineado para 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.

2. Identidade e território

A fim de compreender a relação entre valores comunicados por superfícies e seus territórios de origem, um estudo prévio sobre identidade territorial foi necessário, visto que a apropriação dos aspectos identitários deve se pautar pela construção de sentido e obedecer 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, p.49), “o design é a linguagem que uma sociedade usa para criar

objetos que reflitam seus objetivos e valores”. Complementando com a abordagem de McCracken,

quando essa equivalência simbólica é estabelecida com sucesso, o espectador/leitor atribui ao bem de consumo determinadas propriedades que sabe existirem no mundo culturalmente constituído. (McCracken, 2007, p.104)

Identidade é o que faz com que algo seja distinto, 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 da 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.

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 foi abordado conforme o conceito definido por Santos (2002, p.55), 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, p.98), 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 com a 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 algumas questões: “Como poderia ser descrito o espírito do território?”; “Quais são os principais marcadores de identidade do território?”. Entende-se, a partir do levantamento desses pontos, sobre a importância de se considerar os aspectos do território ao longo do processo criativo de projeção.

3. Fundamentação básica do design de superfície

Ao analisar a aplicabilidade do design de superfície no mercado dinâmico e complexo de hoje, observa-se que é grande o número de apropriações de formas e linguagens feitas diariamente pelos designers e profissionais do meio, fator que é potencializado pela facilidade de acesso à informação. No setor da moda, onde o design de superfície encontra sua maior aplicabilidade, uma prática comum é a ressignificação de estilos usados ao longo da história e releituras de tecidos e estampas que acompanham a lógica das coleções - estampas cujas origens são muitas vezes desconhecidas. Tais práticas favorecem a descontextualização dessas superfícies, uma vez que já não se sabe a origem dos estilos ou, muitas vezes, sua raiz está na fusão de um ou mais caracteres empregados previamente, o que naturalmente direciona o processo de projeção à uma necessidade de se criar vínculos fortes e duradouros entre o produto e seu meio.

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 é de grande importância esclarecer os conceitos básicos referentes ao campo e entender como funciona o processo de construção dos módulos e sistemas de repetição.

3.1. Superfícies-objeto e superfícies-envoltório

O termo “superfícies-objeto” designam as superfícies que constituem um objeto em sua própria estrutura (Schwartz, 2008, p.20). Já o termo “superfícies-envoltório” compreendem a aplicação de um projeto de superfície em determinado suporte ou em algum objeto pré-existente, como ocorre no processo da estamparia em tecidos. Esse alinhamento é necessário para alinhar conceitos amplamente empregados no design de superfície, tais como “estampa” e “superfície”, que são, muitas vezes, utilizados de maneira equivocada. Para a proposição do método exposto neste artigo, aplicou-se o termo superfície para abranger também as superfícies-objeto, tendo em vista que no âmbito do Design Gráfico, onde as experimentações foram conduzidas, tende-se a pensar inicialmente na configuração de estampas, ou seja, nas superfícies-envoltório. “A questão de poder transitar entre

uma ampla variedade de áreas e objetos se deve à sua matéria de trabalho, a superfície.” (Freitas, 2011, p.16).

3.2. 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 nas superfícies permite dizer que tanto o módulo quanto o sistema de repetição foram bem elaborados. A repetição é comumente chamada de *rapport*² 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. A figura 1 apresenta um módulo e, em seguida, o mesmo módulo é repetido nove vezes. Por fim, apresenta-se a esquematização do sistema de repetição utilizado.

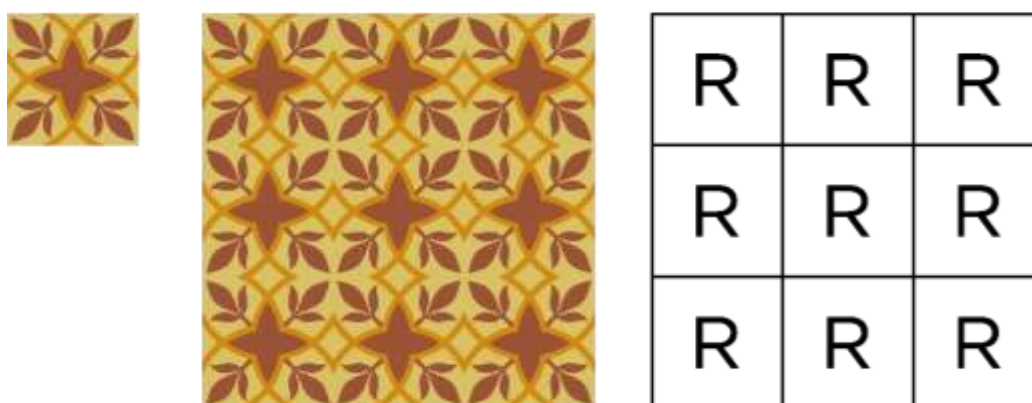


Figura 1: **Módulo**, composição com 9 módulos e esquema do sistema de repetição alinhado.

(A Autora, 2014).

Cada sistema de repetição possui uma denominação distinta, que pode variar conforme o autor. São chamados de sistemas alinhados as estruturas que mantêm o alinhamento entre os módulos, ou seja, não existe sobreposição ou áreas em branco. Já os sistemas não-alinhados apresentam uma liberdade maior em sua

composição. 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.2a), também conhecido como *brick*. Além disso, existem os chamados sistemas progressivos que trabalham basicamente efeitos de dilatação e/ou contração dos módulos (Fig.2b).

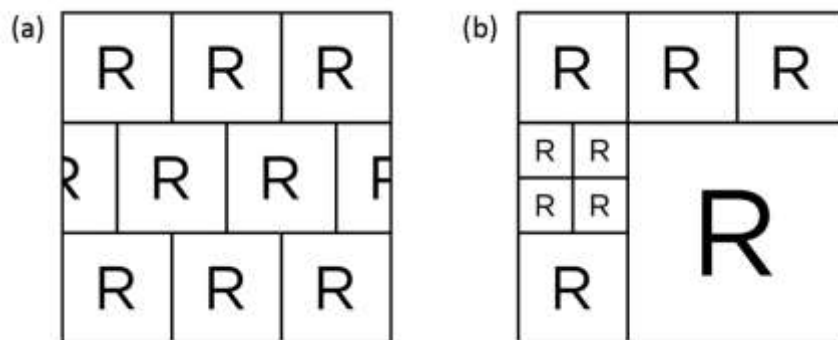


Figura 2: Dois esquemas de sistemas de repetição não-alinhado (a) e progressivo (b). (A Autora, 2014).

3.3. Princípios de simetria

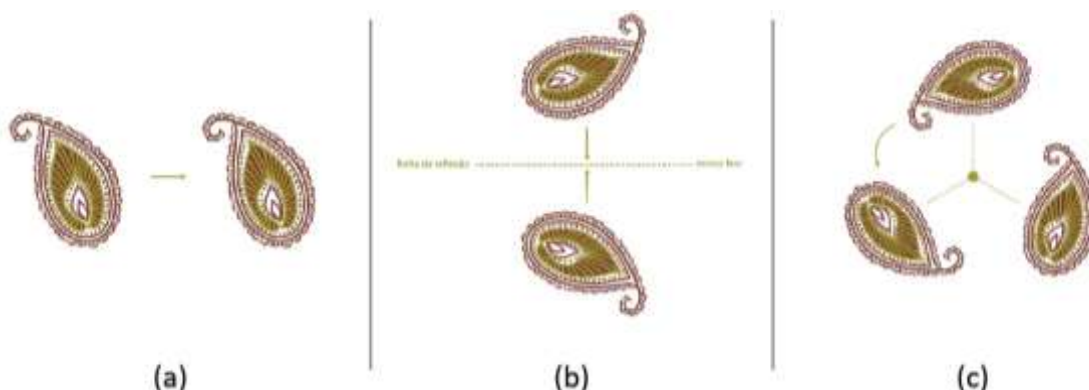


Figura 3: Operações de simetria: (a) translação, (b) reflexão e (c) rotação de 120°. (A Autora, 2014).

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. Fazem parte dessa propriedade, três tipos básicos de operações muito utilizadas na composição de superfícies e criação de sistemas de repetição: translação, reflexão e rotação. A translação (Fig.3a) trata de um deslocamento simples, em que o módulo mantém sua direção original e desloca-se sobre um eixo. A reflexão (Fig.3b) é o espelhamento da forma, em

relação a um eixo e a rotação (Fig.3c) corresponde ao deslocamento radial do módulo ao redor de um ponto.

4. Proposição do método “Superfícies de um lugar”

O método proposto começou a se delinear a partir da observação livre dos processos criativos ocorridos próximos à atuação da autora enquanto designer e proprietária de um escritório prestador de serviços em design gráfico. 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, pertencentes a um determinado território, e sua apropriação 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 na representação de outro contexto.

Assim, o método “Superfícies de um lugar” foi conduzido em contexto de sala de aula, na disciplina Expressão Gráfica que aborda os conceitos de design de superfície, para o terceiro período do curso de Design Gráfico na Escola de Design da UEMG, entre os anos 2013 e 2017. Uma abordagem metodológica é proposta para facilitar a transposição de valores de um território para outro contexto, sem que o vínculo entre essas duas realidades se perca. Segundo Schön (2000, p.122), a prática de design é passível de ser assimilada, mas não de ser ensinada por métodos em 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. (Schön, 2000, p.122)

Seguindo essa abordagem metodológica, o método foi conduzido junto aos alunos como atividade de avaliação final da disciplina e repassado em formato de diretrizes instrutivas, compreendendo sete etapas principais, ou seja, a partir de cada item é possível o desdobramento em sub etapas, conforme o desenvolvimento e processo de cada estudante.

A primeira fase corresponde à Pré Pesquisa, em que os alunos escolhem o objeto cultural de estudo dentro do território brasileiro. Essa primeira etapa requer

uma pesquisa minimamente aprofundada que possibilite uma coleta básica de dados, suficiente para que os alunos possam definir seus temas. Um infográfico Passo a Passo (Fig.5) é transmitido aos alunos juntamente com a explicação do trabalho final da disciplina. 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 escolha do tema, é feita a Imersão I (2ª etapa) em que os alunos devem realizar uma pesquisa mais aprofundada sobre o universo e levantar 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, irão constituir a tríade que forma a base da pesquisa (Fig.4). Neste ponto, um acompanhamento individual com os alunos é realizado, com o objetivo de validar a pesquisa e decidir sobre o seguimento ou não do trabalho, a partir do objeto cultural definido e da tríade território *versus* técnica *versus* suporte. O território, nesse caso, pode ser compreendido como o contexto em que a manifestação cultural ocorre; a técnica, por sua vez, deve conter alguma relação com este contexto; e o suporte corresponde ao material de uso para aplicação da técnica. Conforme o gráfico apresentado na figura a seguir, todos os elementos devem estar relacionados.

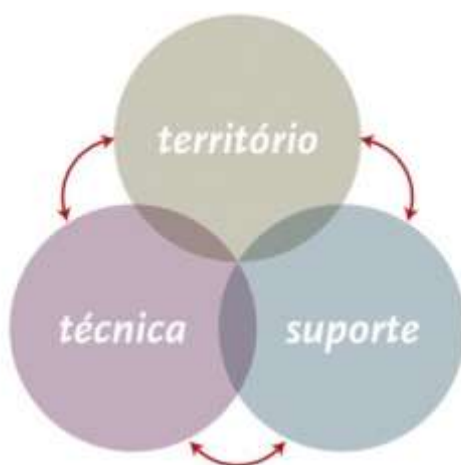


Figura 4: **Tríade**, que forma a base da pesquisa “Superfícies de um Lugar”. (Autora, 2013).

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 e, também, 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 e/ou superfície.

De volta às 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?; algumas questões que devem ser sanadas por meio dessa pesquisa. De posse das informações e do referencial teórico e imagético completo, o aluno pode dar sequência 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, escolher os melhores módulos e padronagens para entrega. Nesse ponto, atenta-se para a diferença entre suportes escolhidos e a possibilidade de criação de superfícies-objeto ou superfícies-envoltório, trabalhando com elementos bi ou tridimensionais.

Na sexta etapa, Geração II, no caso da criação de superfícies-envoltório, deve-se escolher um produto condizente com o objeto de estudo e processo de produção, para receber a aplicação de uma ou mais padronagens desenvolvidas, buscando mais uma vez preservar a técnica de produção ou impressão original. No caso da criação de superfícies-objeto, a apresentação final se dará a partir dos próprios objetos produzidos por meio da técnica e suporte escolhidos.

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 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 5, na próxima página. No próximo tópico, são apresentados três resultados obtidos e seus desdobramentos.



Figura 5: Infográfico “Superfícies de um Lugar”. (Autora, 2014).

4.1. Projeto I: As janelas do Morro do Papagaio

O projeto da aluna Isabela Campelo buscou retratar e resgatar os diversos modelos de janelas das casas da Vila Esperança e da Vila São Bento. As janelas foram registradas por meio de fotografias e serviram como base de inspiração para o desenho feito posteriormente, à mão livre.



Figura 6: **Parte do registro fotográfico das janelas do Morro.** (Isabela Campelo, 2014).

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 foram carimbados utilizando diversas cores.



Figura 7: **Desenhos (lado esquerdo) e carimbos (lado direito) feitos a partir do registro fotográfico das janelas.** (Isabela Campelo, 2014).

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, conseguiu atingir resultados surpreendentes. A escolha da paleta de cores foi a mistura de azul, vermelho e amarelo e, a partir dessas três, 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.8) 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 8: Estampa principal e detalhe da almofada com estampa aplicada. (Isabela Campelo, 2014).

4.2. Projeto II: *Muxarabis* - a influência árabe na arquitetura mineira

O tema do projeto desenvolvido pela aluna Diulia Almada 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 permaneciam 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, foram bastante utilizadas pois, dentre outras funções, permitiam a ventilação dos ambientes. Diamantina, em específico, é considerada referência no uso das treliças e, assim, 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, geralmente os *muxarabis* possuem formas geométricas, justapostas ou sobrepostas. No Brasil seu uso era comum através das treliças simples, podendo ocorrer variações na direção 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 9: Coleta de imagens dos muxarabis árabes e em Diamantina. (Diulia Almada, 2014).

A partir da análise das referências, foi possível determinar os elementos gráficos componentes das estampas (Fig.10) e definir a paleta cromática a ser utilizada.

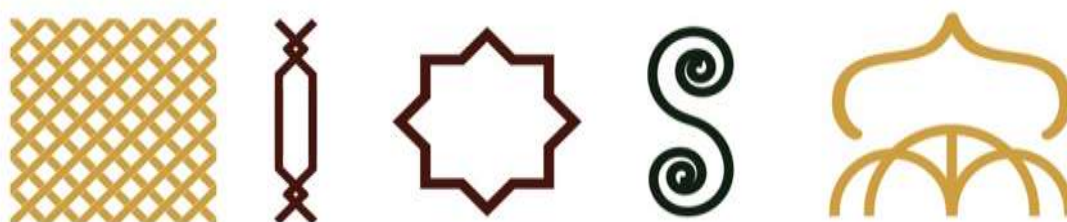


Figura 10: Elementos gráficos que, combinados, formam as estampas. (Diulia Almada, 2014).

Através da junção e combinação dos elementos gráficos apresentados na figura anterior, estampas foram geradas, ora visando uma identificação clara com sua origem, ora buscando o diálogo entre as características de cada local.

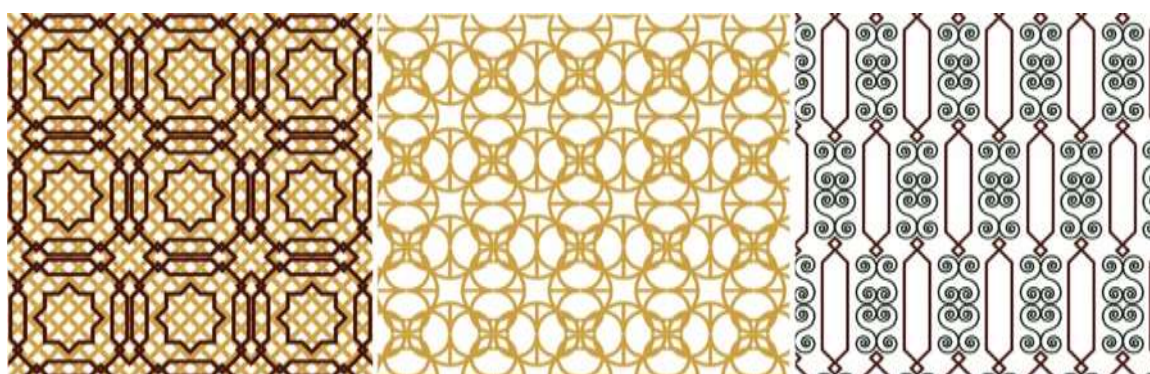


Figura 41: Estampas da linha Muxarabi. (Diulia Almada, 2014).

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, consistiu em aplicar as estampas em capas de celulares e notebooks, resgatando um elemento cultural de beleza singular através desses aparatos, usados diariamente.



Figura 12: Aplicação da estampa no produto e embalagem. (Diulia Almada, 2014).

4.3. Projeto III: Art Déco em Belo Horizonte

O aluno Paulo Henrique Weskerson selecionou como objeto de estudo a cidade de Belo Horizonte. Durante o levantamento de dados sobre a capital, optou-se por abordar a temática da arquitetura Art Déco existente, em função de aspectos ligados à memória afetiva do autor e sua relação com essa experiência urbana no território. Cabe ressaltar que essas edificações são atreladas ao centro histórico da cidade e estão vinculadas a aspectos que remontam a essência daquilo que impulsionou a construção de Belo Horizonte. A partir da ideia de transpor elementos geométricos recorrentes nas edificações para novos padrões de ladrilho hidráulico, também muito usado na capital durante o século XX, o exercício se concentrou em separar as formas em partes para reorganizá-las posteriormente, formando o sistema de repetição. Alguns esboços foram registrados em caderno de processo (Fig.13).

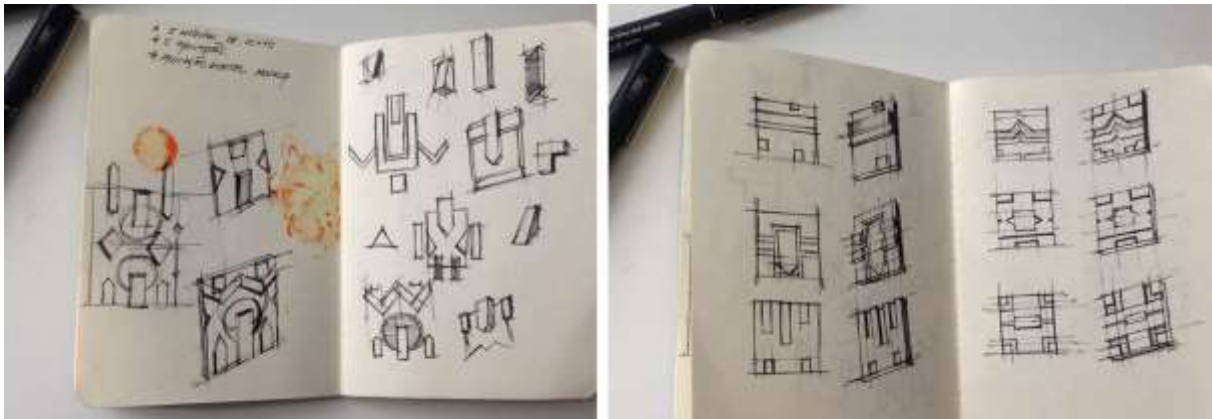


Figura 13: **Esboços elaborados a partir de elementos do Art Déco belo-horizontino.** (Paulo Henrique Weskerson, 2017).

Cinco desenhos foram escolhidos a partir da geração de alternativas e experimentados em programa de modelagem 3D, para auxiliar na confecção das formas. As peças foram confeccionadas em concreto (graute) e gesso rápido. O graute, material de resistência elevada, é usado na construção civil para regularização de bases estruturais, entre outros usos. Dessa forma, consegue se obter uma peça em tempo relativamente curto e de alta resistência. Após a confecção, as peças foram fotografadas e diferentes sistemas de repetição foram testados para escolher as superfícies finais.

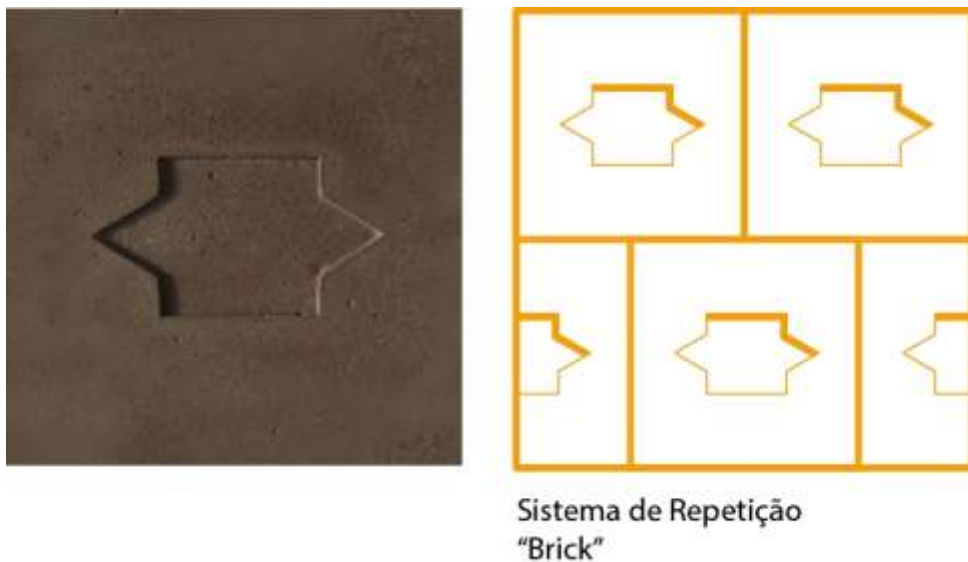


Figura 14: **Foto de um dos motivos elaborados e um estudo de sistema de repetição do tipo "Brick"** (Paulo Henrique Weskerson, 2017).

5. Considerações finais

A análise dos resultados dos processos de experimentação aplicados nos primeiros semestres de 2013 a 2017 em disciplina de graduação do curso de Design Gráfico evidenciou a possibilidade de ampliação de fontes de referências metodológicas para o desenvolvimento de projetos de design de superfície, com consequente aprimoramento do processo projetual e do ensino do design e uma possível valorização de aspectos identitários, da cultura material e imaterial proveniente dos territórios.

O método “Superfícies de um Lugar” 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. 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.

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. Ademais, a pesquisa permite que o aluno abra sua mente e perceba a diversidade cultural existente ao nosso redor.

Pude pensar na riqueza do contexto em que vivemos e dos elementos que estão ao nosso redor como repertório para criação. (Depoimento de aluno, 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. Ainda sobre o método, a respeito da relação que procurou evidenciar entre as superfícies 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.

(...) 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 (Depoimento de aluno, 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, p.76), 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 modo a favorecer a transformação do conteúdo tácito e privado em explícito e coletivo.

Notas

¹ Título da dissertação: “Superfícies de um lugar: proposição de método de ensino para design de superfície a partir de valores culturais brasileiros”, defendida em julho de 2014, no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Estado de Minas Gerais – UEMG, Mestrado em Design, Inovação e Sustentabilidade.

² 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.

Referências

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

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

MCCRACKEN, Grant. **Cultura e consumo: uma explicação teórica da estrutura e do movimento do significado cultural dos bens de consumo**. *Revista de Administração de Empresas*, São Paulo, v. 47, n. 1, p. 99-115, jan.-mar. 2007.

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

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

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

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

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.

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

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

Recebido em: 30/08/2017

Aprovado em: 30/10/2017