

O uso da linguagem gráfica no Design de Superfície: uma reflexão

The use of graphic design in the Surface Design: a reflection

Rinaldi, R. M.; Mestrando; UNESP
ricardomrinaldi@ig.com.br

Menezes, M. dos S.; Doutora; UNESP
zilmenezes@uol.com.br

Resumo

O Design de Superfície é uma área de atuação pouco divulgada no país, contudo, a metodologia que a cerca encontra como base conhecimentos advindos do planejamento gráfico. Este artigo resgata a história do Design Gráfico por meio do desenvolvimento da linguagem visual aplicada e indica a contribuição do projeto gráfico para o projeto de superfícies bidimensionais: apresenta o uso de malhas geométricas como auxiliar na composição de planos contínuos e padrões gráficos.

Palavras Chave: design, design gráfico, design de superfície.

Abstract

The Surface Design is a work area little announced in the country, however, the methodology that the fence meets as support the knowledges happened of the graphic planning. This article rescues the history of the Graphic Design by means of the development of the applied visual language and it indicates the contribution of the graphic project for the project of two-dimensional surfaces: it presents the use of geometric meshes how to auxiliary in the composition of continuous plans and graphic patterns.

Keywords: design, graphic design, surface design.

Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design

8 a 11 de outubro de 2008 São Paulo – SP Brasil ISBN 978-85-60186-03-7

©2008 Associação de Ensino e Pesquisa de Nível Superior de Design do Brasil (AEND|Brasil)

Reprodução permitida, para uso sem fins comerciais, desde que seja citada a fonte.

Este documento foi publicado exatamente como fornecido pelo(s) autor(es), o(s) qual(is) se responsabiliza(m) pela totalidade de seu conteúdo.

Introdução

Pouco difundida nas universidades, o Design de Superfície (DS) vem se organizando no Brasil. Então, surge o questionamento para a configuração do processo de aprendizagem do DS e sua relação projetual com os conceitos do Design Gráfico (DG), particularmente pela relação com o plano bidimensional.

Estabelecer teorias acerca do DS para a aplicação diária e suas aplicações na indústria são necessários. O DG, fortalecido ao longo dos anos, tem contribuição no desenvolvimento de projetos que envolvem superfícies. Resgatar conceitos e situações favoráveis de emprego de técnicas é uma questão abrangente. Este artigo tem por objetivo a reflexão e indicação do uso dos processos empregados no DG como suporte para a elaboração de DS.

Design Gráfico: um pouco de história

O DG possui técnicas visuais que auxiliam na execução de objetos industriais e são agentes no processo de comunicação visual (DONDIS, 2003). As marcas gráficas, quando reunidas, formam imagens em uma superfície e transmitem uma idéia (HOLLIS, 2000).

Design Gráfico é a prática profissional relativa ao ordenamento estético-formal de elementos textuais e não-textuais que compõem peças gráficas para reprodução com objetivo comunicacional (VILLAS-BOAS, 2000). É um evento moderno que surgiu das vanguardas artísticas do início do século XX. Contudo, a compreensão de que a história e a crítica do design são novas áreas de investigação é um engano: a crítica de design e a sua história já existem desde o século XVI (MEGGS, 1998).

Os primeiros designers, promovidos por questões de experiência ou habilidade, emergiram do processo produtivo (DENIS, 2000). Este episódio é uma construção da modernidade, mas tem origem na mecanização trazida pela Revolução Industrial, no século XVIII. É nesta transição que se tornam distintas a esfera artística e esfera produtiva (VILLAS-BOAS, 1998).

No final do século XIX, já na França, o *Art Nouveau* consolidou-se como a tendência, junto com seu similar inglês, o *Arts & Crafts* (VILLAS-BOAS, 2000). Contudo, é no século XX que as vanguardas artísticas impulsionam a concepção visual que contribuiu para a solidificação do DG moderno (Fig. 1).

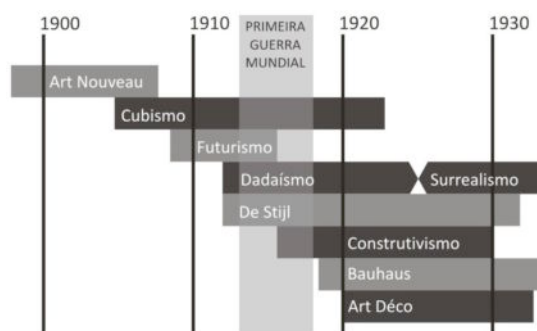


Figura 1: Design no século XX; adaptado de Hurlburt (2002, p. 45).

O diagrama mostra que em 30 anos as vanguardas foram intensas, mesmo durante a Primeira Guerra. O Dadaísmo ajudou na liberdade das restrições retilíneas e despertou para a superação na apatia visual (HURLBURT, 2002). Na Europa, abalada pela guerra, os movimentos artísticos ganhavam força.

Na Rússia a restrição das cores foi bem explorada pelos artistas. Nos pôsteres, a técnica do estêncil exigia o uso de cores e formas simples.

O grupo *De Stijl* era conciso na divisão do espaço e na assimetria. O desenvolvimento do expressionismo para o funcionalismo e do artesanato para designs reproduzidos a máquinas, remontam à época das mudanças no DG feitas pela Bauhaus.

Para o DG, o *Art Déco* contribuiu para o uso dos espaços em branco e as abstrações geométricas marcaram o período dos anos 20 e 30.

O DG moderno europeu disseminou-se nos EUA com o fechamento da Bauhaus (DENIS, 2000) e caracterizou-se tanto como modo de ordenar informações como de associar-se estilo a produtos. Em torno dos anos 50, a profissão encaminha-se para o que é hoje nos vários gêneros de mídia impressa (HELLER & DRENNAN 1997, p.27 *apud* GRUSZYNSKI, 2000, p.12).

Na década de 60 o DG era visto como solução para problemas de comunicação e apresentado como algo semelhante à moda (HOLLIS, 2000).

Nos anos 90 uma nova ordem estética surgiu. Tendências desafiavam o estilo “moderno” dominante e, por isso, foi chamado de “design pós-moderno” (MIYASHIRO, 2006). O DG pós-moderno, para Meggs (1998), apresenta dificuldade de ser caracterizado, pois comporta elementos pluralistas e diversos.

Design de Superfície bidimensional

Design de Superfície é a tradução para *Surface Design* utilizado em países de língua inglesa, aponta Rüttschilling (2002). Rubim (2004) reitera que este conceito é tão disseminado na cultura americana a ponto de existir uma instituição conhecida como *Surface Design Association - SDA*.

No Brasil o ensino superior do DS restringe-se a poucas faculdades e estão relacionados tanto a cursos de Arte quanto a de Design (MINUZZI, 2001).

Como visto o DG evoluiu a partir do momento em que a humanidade concentrou informações, técnicas e conhecimento.

O plano bidimensional, porém, foi e é suporte do DG: os cartazes do *Art Nouveau* e os livros produzidos em série fazem parte de um universo em constante evolução.

É necessário mostrar que o DG trabalha a favor do DS e esta relação não ocorre de forma oposta, pois o início do processo está ligado, por definição e conceitos, ao universo gráfico.

Desse ponto de vista, a comunicação visual empregada no DG é aplicada nos conceitos do DS bidimensionais, onde os processos relacionam-se de forma clara. Assim, o DG impulsionou o modo de projetar as superfícies por meio de linguagem gráfica precisa e respeitada.

Os aspectos propostos por Villas-Boas (2000) condizem com os aspectos desejados em superfícies: reprodução e comunicação, ordenação estética e projetual, metodologia adequada ao projeto e valor simbólico. Assim, o DS não é visto como arte, pois adquire *status* de produção seriada. Villas-Boas (2000) constata que Designers não têm, por definição, estilos individuais porque o DG não é puramente *expressão*, mas *solução*.

Rüttschilling (2008) conceitua que Design de Superfície é uma atividade técnica e criativa cujo objetivo é a criação de texturas visuais e/ou táteis, projetadas para a constituição e/ou tratamento de superfícies, apresentando soluções estéticas, simbólicas e funcionais adequadas às necessidades. Rubim (2004) completa que o Design de Superfície pode ser “um precioso complemento ao Design Gráfico”.

O DS, porém, surge com o auxílio das técnicas utilizadas no DG, seja nas serigrafias que marcaram a vanguarda russa ou nos padrões gráficos para papéis de parede na Europa do século XIX. Enfim, o que impulsiona o design bidimensional como forma de trabalho e prática de ensino é o DG.

A composição de superfícies exige padronagem. Rubim (2004) verifica que na maioria das indústrias brasileiras essa representação é conhecida pelo termo *Rapport* ou *Repeat*.

Para compreender essas composições é preciso saber que tudo se inicia com o módulo (Fig. 2). Da repetição contínua do módulo surge o padrão.

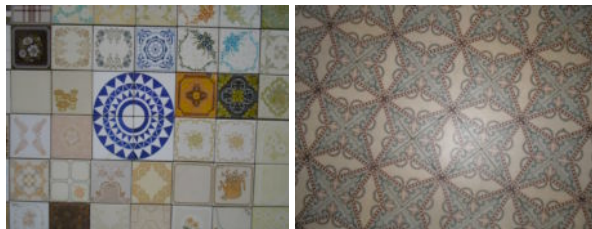


Figura 2: Módulos cerâmicos e padrão estabelecido.

Design de Superfície: a conceituação do projeto

As técnicas visuais são como *design* visual universal e não usufrui de identidade única na composição dos elementos (DONDIS, 2003). São exemplos de técnicas: simetria e assimetria, equilíbrio e desequilíbrio, regularidade e irregularidade, unidade e fragmentação e outras como previsibilidade e espontaneidade (Fig. 3).

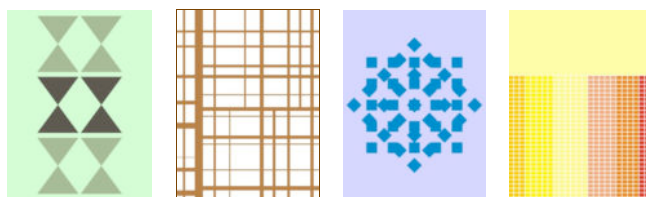


Figura 3: Simetria, irregularidade, unidade, previsibilidade.

Assim, a linguagem gráfica é aplicada em módulos para gerar padrões e tem como partida o uso de malhas (WONG, 1998) que auxiliam no arranjo visual (Fig. 4).

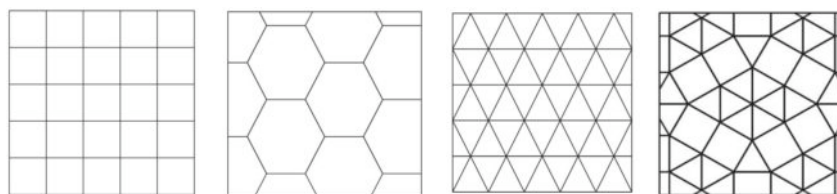


Figura 4: Grade básica, hexagonal, triangular, grades múltiplas. Adaptadas de Wong (1998).

O plano pode ser gerado com o uso de simetrias (Fig. 5) ou pelos Sistemas de Repetição, que trabalham tanto na vertical como na horizontal. A letra **R** indica a posição correta do módulo.

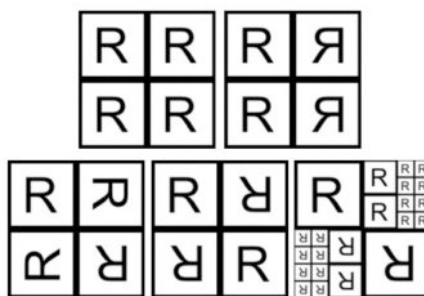


Figura 5: Translação e reflexão. Abaixo rotação, inversão e dilatação.

Efeitos obtidos

A ordenação de módulos gera padrões de acordo com a malha e simetria utilizadas (Fig. 6).



Figura 6: Padrões a partir de módulo quadrado refletido.

Em tempo, a trajetória de Athos Bulcão é consagrada ao público e exemplifica a intervenção com superfícies. A sua obra "realça" a arquitetura de Brasília (FAB, 2008) e faz integrações arquitetônicas com azulejos (Fig. 7).



Figura 7: Palácio do Itamaraty e gravura [Fonte: FAB, 2008].

A configuração da superfície não precisa vincular-se apenas a um tipo de módulo ou padrão. O trabalho de Anni Albers, que executou projetos em seda, algodão e estames de linho (AF, 2008) pode ser mencionado por não ter um padrão único (Fig. 8).

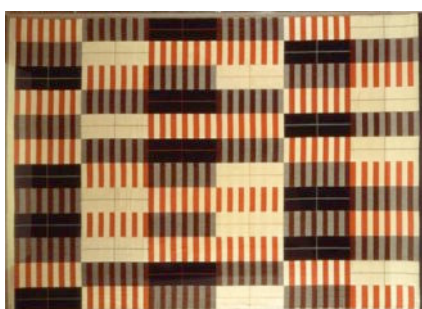


Figura 8: *Black-White-Red* (1964) [Fonte: AF, 2008].

Considerações finais

Resultados obtidos na construção das superfícies demonstram que o DG aliado às técnicas visuais e a geometria, garantem ordenação visual passível de ser executada como metodologia de ensino.

A linguagem visual, aplicada em motivos para módulos na formação de padrão gráfico, mostrou-se como base de projeto para superfícies.

Ao considerar o estudo geométrico, obtém-se o início para a configuração de projeto de superfície tridimensional.

Agradecimentos

Este trabalho foi desenvolvido com o apoio da FAPESP através do processo 07/51406-6.

Referências

- AF - ALBERS FOUNDATION. In: **Albers Foundation**. Disponível em: <<http://www.albersfoundation.org>>. Acesso em: 8 mar. 2008.
- DENIS, R. C. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.
- DONDIS, D. A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- FAB - FUNDAÇÃO ATHOS BULCÃO. In: **Fundação Athos Bulcão**. Disponível em: <<http://www.fundathos.org.br/>>. Acesso em: 21 de fev. 2008.
- GRUSZYNSKI, A. C. **Design gráfico: do invisível ao ilegível**. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.
- HOLLIS, R. **Design Gráfico: uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- HURLBURT, A. **Layout: o design da página impressa**. São Paulo: Nobel, 2002.
- LÖBACH, B. **Desenho industrial: bases para a configuração dos produtos industriais**. São Paulo: Edgar Blücher, 2001.
- MEGGS, P. B. **A history of graphic design**. New York: Van Nostrand Reinhold, 1998.
- MINUZZI, R. de F. B. **A formação do designer de superfície na UFSM x A atuação do designer em empresa cerâmica de SC no contexto da gestão do design**, 2001. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) – UFSC, Florianópolis.
- MIYASHIRO, R. T. Com design, além do design: o design gráfico com preocupações sociais. In: **Anais do 7º P&D**, 2006, Curitiba.
- RUBIM, R. **Desenhando a superfície**. São Paulo: Edições Rosari, 2004.
- RÜTHSCHILLING, E. A. **Design de Superfície: prática e aprendizagem mediadas pela tecnologia digital**, 2002. Tese (Doutorado em Informática da Educação) – Faculdade de Educação, UFRGS, Porto Alegre.
- RÜTHSCHILLING, E. A. In: **NDS**. Disponível em: <<http://www.nds.ufrgs.br>>. Acesso em: 01 jan. de 2008.
- VILLAS-BOAS, A. **O que é [e o que nunca foi] design gráfico**. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.
- VILLAS-BOAS, A. **Utopia e disciplina**. Rio de Janeiro: 2AB, 1998.
- WONG, W. **Princípios de forma e desenho**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.