

O design de superfície e os elementos gráficos semióticos da cultura popular brasileira

Alexandre Valentim^(*)

Resumo: O projeto consiste em investigar elementos gráficos semióticos como símbolos, signos, desenhos, ornamentos, das manifestações artísticas e culturais brasileiras (cerâmica Marajoara, literatura de cordel, desenhos indígenas, folclore, inscrições rupestres, arquitetura, usos e costumes urbanos, etc.) para, através da técnica de Superfície Design - DS, construir expressões artísticas e desenvolver projetos visuais para a indústria e os diversos segmentos da Economia Criativa. Entre eles podemos encontrar moda, cenografia, papelaria, revestimentos, embalagens, decoração, informática, sinalização e tudo que esteja ligado à criatividade.

Palavras-chave: Semiótica gráfica - Arte brasileira - Design de superfície

[Resumos em inglês e espanhol na página 358]

^(*) Professor de Educação Artística (Licenciatura em Artes Visuais) e Designer Gráfico, com pós-graduação em Multimídia, pela Universidade Federal Fluminense.

Design Superfície

Design Superfície ou *Surface Design* consiste em uma atividade criativa e técnica, cujo objetivo é a criação de padronagens e ilustrações, projetadas para tratamento de superfícies, apresentando soluções estéticas e funcionais adequadas aos diferentes materiais e seus processos de produção. Essa técnica foi aprimorada na Inglaterra com o objetivo de definir melhor a grande aplicabilidade que as estampas artísticas alcançaram a partir da consolidação do conceito de Economia Criativa.

O Brasil é um país de dimensões continentais e de uma diversidade étnica talvez única no mundo. Essa diversidade se manifesta claramente em todos os produtos de nossa cultura, e pode ser observada ao se contrastar as manifestações simbólicas de cada uma das regiões ou grupos étnicos específicos do país. Contudo, em seu processo de construção histórica,

o país produziu um amálgama que resultou em uma unidade cultural, entrevista em todas essas expressões simbólicas, que permite uma sensação de pertencimento coletiva e unificada a cada um dos agentes de produtores de manifestações culturais. É a captura dessa “diversidade/unidade” em padrões de Design de Superfície o objeto central deste projeto. Os signos e símbolos nos relatam vivências históricas e contemporâneas dos grupos socialmente organizados que se inter-relacionam através de imagens gráficas. Trazer à luz os vários elementos de comunicação desde a sua origem enquanto ser humano até o presente como ser urbano que, em função do cotidiano, passam despercebidos aos seus atores.

Os designs são desenvolvidos a partir dessas informações, possuindo, porém, suas próprias características visuais, funcionalidades e “licenças poéticas” resultando em uma produção original com uma linguagem plástica própria. A ideia é trazer para superfície das percepções das pessoas os signos e símbolos que compõem as suas vidas cotidianas e torná-las visíveis a partir de expressões artísticas.

Proponho um DS em seu conceito mais amplo: como uma técnica artística capaz de revelar as várias manifestações culturais e promover um diálogo entre a arte e a produção industrial. Em outras palavras, a arte como base da economia e a economia com um viés artístico.

A pesquisa produzirá um acervo de imagens (símbolos, signos, códigos etc.) que trará à luz vários elementos gráficos de comunicação que servem às expressões artísticas, culturais brasileiras, sejam urbanas, rurais ou tradicionais, e que, em função do cotidiano, passam despercebidos aos seus atores/produtores. Esses elementos gráficos serão a base para a criação de padronagens/ilustrações artísticas que poderão ser amplamente utilizadas pela Economia Criativa e indústria em geral.

O projeto visa, por fim, desenvolver e divulgar conceitos relativos ao DS tanto para os agentes da Economia Criativa quanto para a indústria manufatureira em geral.

Justificativa

O DS é uma área recente no Brasil. Há alguns anos, o tratamento gráfico das superfícies era feito no país, utilizando-se catálogos importados e adaptados conforme a necessidade. Alguns poucos profissionais, isoladamente, desenvolviam padronagens para esse ou aquele fim específico. Com o passar do tempo e uma maior institucionalização da Indústria Criativa, o Brasil conheceu o “Surface Design” inglês e, a partir de então, o processo de criação de padronagens e ilustrações artísticas para a indústria brasileira foi adquirindo maior profissionalismo e conquistando espaço na academia. Hoje, por exemplo, temos no SENAI/CETIQT, no IED, na PUC e na UFRGS curso de pós-graduação em Design de Superfície, além de vários profissionais que oferecem oficinas utilizando as mais variadas técnicas artísticas.

A despeito disso de se tratar de uma técnica com inesgotáveis possibilidades, ainda há uma grande carência de profissionais criativos no mercado brasileiro, desperdiçando-se um grande potencial industrial e comercial. Junte-se a isso o potencial não aproveitado decorrente da capacidade que o DS possui de agregar a cultura brasileira e suas manifestações artísticas regionais e locais aos produtos, podendo se tornar um poderoso instrumento capaz de levar nossa cultura a todos os lugares do planeta.

Conclusão

Na medida em que tenho avançado em minhas pesquisas sobre os elementos gráficos semióticos da cultura brasileira e a técnica do Design de Superfície, tenho identificado a necessidade de um direcionamento que me dê mais subsídios teóricos que possam substanciar meus projetos artísticos finais. Sem dúvida, com a orientação de grandes nomes da arte e o intercâmbio com outros artistas e pesquisadores serão de grande valia para mim, na medida que me permitirão aprofundar minha pesquisa com mais assertividade e troca de informações e vivências.

Oficina de design de superfície

O projeto inclui a Oficina de Design de Superfície, onde demonstro a técnica e todo o processo de criação. O participante é estimulado a perceber e utilizar os signos e símbolos que compõem o seu universo histórico e cotidiano.

A oficina visa o estudo da técnica do DS, seus vários aspectos e aplicabilidades e o estudo dos elementos semióticos da cultura popular brasileira com ênfase em suas manifestações regionais. O resultado esperado é a aplicação da técnica do DS dialogando com os signos e símbolos presentes nas várias manifestações artísticas e folclóricas, proporcionando uma verdadeira reflexão sobre as manifestações culturais brasileiras despertando o sentimento de pertencimento àquela determinada comunidade ou grupo social ao qual o participante está inserido.

Propõe, também, contribuir com o “Programa Brasileiro de Design” no fortalecimento da “Marca Brasil”, como forma de introduzir e/ou consolidar a produção artística brasileira no mercado nacional e internacional, promovendo a difusão de soluções plásticas inovadoras e autênticas da nossa Cultura.

O enriquecimento do conteúdo programático se dará à medida que os participantes agregarem suas experiências e vivências locais e pessoais, além dos seus conceitos estéticos.

A oficina visa a qualificação do participante e sua inserção no mercado de trabalho através do aprendizado da técnica e da conscientização quanto à importância da observação e, consequente, utilização de suas informações culturais cotidianas no processo de criação. Sempre que possível trocar experiências com outras técnicas do fazer artístico.

O resultado desse ciclo de estudo vai trazer à luz o nosso cotidiano e a nossa cultura de vida através das expressões artísticas. A arte aplicada aos nossos objetos utilitários e decorativos, compondo a nossa paisagem diária e reforçando a cada momento o nosso sentimento de pertencimento enquanto cidadão de um grupo social, de uma comunidade e do Brasil.

Resumen: El proyecto consiste en investigar elementos gráficos semióticos como símbolos, signos, dibujos, adornos, de las manifestaciones artísticas y culturales brasileñas (cerámica marajoara, literatura de cordel, dibujos indígenas, folclore, inscripciones rupestres, arquitectura, usos y costumbres urbanas, etc.) para, por mediación de la técnica Surface Design - DS, construir expresiones artísticas y elaborar proyectos visuales para la industria y los diversos segmentos de la Economía Creativa. Entre ellas podemos encontrar la moda, escenografía, papelería, revestimientos, embalajes, decoración, informática, señalización y todo lo que se vincule con la creatividad.

Palabras clave: Semiótica gráfica - Arte brasileño - Surface Design

Summary: The project consists of investigating semiotic graphic elements such as symbols, signs, drawings, ornaments, of Brazilian artistic and cultural manifestations (Marajoara ceramics, cordel literature, indigenous drawings, folklore, rock inscriptions, architecture, urban uses and customs, etc.) for, through the Surface technique Design - DS, build artistic expressions and develop visual projects for the industry and the various segments of the Creative Economy. Among them we can find fashion, scenery, stationery, coverings, packaging, decoration, computers, signage and everything that is linked to creativity.

Keywords: Graphic semiotics - Brazilian art - Surface Design

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]
