

Renata Oliveira Teixeira de Freitas



**DESIGN
DE SUPERFÍCIE**
AS AÇÕES
COMUNICACIONAIS
TÁTEIS NOS
PROCESSOS
DE CRIAÇÃO

Conheça as possibilidades
projetuais desta especialidade
do Design.

Blucher

Design de Superfície

Blucher

Coleção Pensando o Design

Coordenação

Marcos Braga

Design de Superfície

*Ações comunicacionais táteis
nos processos de criação*

Renata Oliveira Teixeira de Freitas

Apoio:



FUNDAÇÃO
A T H O S
B U L C Ã O

Design de superfície: ações comunicacionais táteis
nos processos de criação

© 2011 Renata Oliveira Teixeira de Freitas

1ª reimpressão – 2012

Editora Edgard Blücher Ltda.

Publisher Edgard Blücher

Editor Eduardo Blücher

Editor de desenvolvimento Fernando Alves

Diagramação Join Bureau

Capa Lara Vollmer

Projeto gráfico Priscila Lena Farias

Blucher

Rua Pedroso Alvarenga, 1245, 4º andar

04531-012 – São Paulo – SP – Brasil

Tel 55 11 3078-5366

contato@blucher.com.br

www.blucher.com.br

Segundo Novo Acordo Ortográfico, conforme 5. ed.
do *Vocabulário Ortográfico da Língua Portuguesa*,
Academia Brasileira de Letras, março de 2009.

É proibida a reprodução total ou parcial por quaisquer
meios, sem autorização escrita da Editora.

Todos os direitos reservados pela Editora
Edgard Blücher Ltda.

FICHA CATALOGRÁFICA

Freitas, Renata Oliveira Teixeira de

Design de superfície: ações comunicacionais
táteis nos processos de criação / Renata Oliveira
Teixeira de Freitas. – São Paulo: Blucher, 2011. –
(Coleção pensando o design / coordenação
Marcos Braga)

ISBN: 978-85-212-0633-0

1. Design 2. Superfícies – Design I. Braga,
Marcos. II. Título. III. Série.

11-14129

CDD-745.4

Índices para catálogo sistemático:
1. Design de superfície: Artes decorativas 745.4

Para conhecer e desenvolver

O presente volume é uma revisão crítica da dissertação *Ações comunicacionais táteis no processo de criação do design de superfície*, apresentada à Pontifícia Universidade Católica de São Paulo para obtenção do título de Mestre em Comunicação e Semiótica na área de concentração Signo e Significação nas Mídias.

Alguns elementos projetuais que constituem o escopo de pesquisa do design da superfície já eram tratados por áreas tradicionais de produção, como têxteis, interiores e cerâmica, há muito tempo. Porém, o objeto de estudo e de desenvolvimento do design de superfície ultrapassa esses elementos e essas áreas, constituindo hoje um escopo muito mais amplo, que envolve a arquitetura, a moda, o design de produto, o design gráfico, o design do ambiente construído e até mesmo o design digital.

O Design de Superfície se constituiu como campo de conhecimento e como uma especialidade do Design e, em particular do Design de Interface, em meio ao cenário pós-moderno no qual o Design ampliou suas fronteiras e interdisciplinaridades.

O texto de Renata Oliveira Teixeira de Freitas auxilia a conhecer esta “nova” especialidade do Design para os que a desconhecem, abordando conceitos, exemplos e processo criativo, e contribui para o desenvolvimento do conhecimento de seu campo para aqueles que o pesquisam, ao abordar a investigação processual a partir da exploração tátil no projeto das superfícies de diversas áreas. Deste modo, objetiva discutir as ações comunicacionais táteis do design de superfície a partir de seus processos de criação. Contribui, assim, para evidenciar algumas especificidades do design de superfície como área autônoma de pesquisa e desenvolvimento em design.

A Coleção Pensando o Design cumpre um dos seus objetivos ao dar espaço para textos que tragam informação e pesquisa dentro do largo espectro de atuação do design contemporâneo.

Marcos Braga
São Paulo, 2011

Aos meus pais e minha irmã

Agradecimentos

Agradeço com todo meu amor aos meus pais e mentores Stelamaris e Delfino por sempre incentivarem a seguir meus sonhos e desenvolver meus projetos. À minha irmã Fernanda por sempre me receber com um sorriso carinhoso. Ao Roberto por seu amor sincero, sua dedicação e amizade. Aos meus familiares, primos, tios e queridos avós que são fãs de carteirinha.

Aos meus amigos de longa data e de muitas aventuras, que vibraram, apoiaram e participaram de cada etapa dessa grande conquista. À dupla Carla e André e à Cristine que me ajudaram a compor imagem e palavra na entrada do livro.

Agradeço ao Ivan Bismara pela força e apoio quando tudo estava apenas começando. Ao professor Nelson pela atenção e valiosos ensinamentos. Aos profissionais que cederam generosamente as imagens para esse livro. À Cecília Almeida Salles por me ajudar a traçar o caminho e a lapidar cada detalhe da pesquisa.

E por fim, agradeço ao querido Professor Auresnede Pires Stephan pela atenção em ler cuidadosamente as páginas da minha dissertação, por acreditar e abrir as portas para a realização deste livro. Aos coordenadores da coleção pensando o design Marcos Braga e Carlos Zibel.

Tenho grande carinho por todos aqueles que incentivam o crescimento e o desenvolvimento de todos a sua volta, trocam ideias com generosidade, acreditam na amizade e se abrem para novas oportunidades. Eu, por sorte, encontrei muitos ao longo do caminho e cresci com a ajuda deles.

Às vezes permanecem durante muito tempo, às vezes ficam apenas para um café.

Aos leitores deste livro, muito obrigada, que este lhes possa inspirar.

A todos muito obrigada.

Conteúdo

1 Introdução 13

- 1.1 Sobre as abordagens do design de superfície 15
- 1.2 Sobre a análise processual 20

2 Propósitos da criação 25

- 2.1 Função e destino 25
- 2.2 O mercado da experiência emocional 29
- 2.3 O trabalho imaterial 33
- 2.4 Os sentidos 36
 - 2.4.1 Aplicação prática dos sentidos 37
 - 2.4.2 O tato e a superfície 39

3 Processos de Criação: do geral às especificidades 43

- 3.1 O material 43
 - 3.1.1 Características intrínsecas dos materiais 44
 - 3.1.2 Características intangíveis dos materiais 45
- 3.2 A superfície dos materiais: a textura no design de superfície 49
- 3.3 Movimentos tradutórios na busca pela textura 55
- 3.4 Recursos criativos: técnicas de expressão 58

3.5 O módulo 66

3.6 Procedimentos técnicos de fabricação para
trabalhar as superfícies 73

4 A leitura das superfícies 85

Considerações finais 97

Referências bibliográficas 101

Introdução

Com o intuito de esclarecer o desenrolar do livro, faz-se necessária uma breve apresentação da abordagem feita para discutir o design de superfície.

Entendemos que as superfícies estabelecem um modo de comunicação que envolve a percepção dos sentidos, não só por meio do sentido do raciocínio lógico e conceitual, mas também por tudo que representa a comunicação das sensações. A relação entre as superfícies e o público acontece na interação das qualidades sensoriais “[...]qualidade em si mesma, que é um poder-ser não necessariamente realizado.” (Peirce, 1974, p.89) que essas superfícies oferecem (texturas, cores, grafismos entre outras qualidades).

O foco de discussão se concentra no pensamento de exploração tátil da superfície, que pode ser visto em diversas obras e objetos na história de nossa civilização, nos quais a superfície se constitui em um corpo capaz de receber e transmitir informações sensíveis por meio das propriedades táteis. Ao aliar a exploração da superfície com o conceito projetivo e industrial do design, é buscado, portanto, investigar os possíveis meios de exploração das comunicações táteis da superfície em um projeto de design de superfície a partir de sua gênese. Em outras palavras, objetivamos discutir as ações comunicacionais táteis do design de superfície a partir de seus processos de criação.

A perspectiva adotada é a da crítica de processos, de base semiótica peirceana¹, que trata o design a partir de uma conexão indissociável de seu processo de criação. Neste processo, existem inferências de origem externa (universo da *praxis*) e de origem interna (questões do universo das ideias) que interferem no trajeto criativo antes mesmo dos primeiros esboços e segue para além da resolução do produto distribuído no mercado. Nesse jogo de limites e novas possibilidades, as conexões se estruturam e dão corpo ao projeto, que se torna, assim, um propósito realizado.

1 Charles Sanders Peirce. Intelectual norte-americano, autor da teoria geral dos signos – semiótica.

De início, será tratada a abordagem conceitual e prática adotada sobre o tema. Logo, partindo para as discussões metodológicas, nas quais os capítulos seguintes se dedicarão a discutir mais a fundo alguns elementos da rede criativa que enreda a investigação em busca da comunicação tátil no design de superfície como o propósito criativo, serão abordadas a matéria e a técnica inseridas em um ambiente cultural e histórico.

No primeiro capítulo, será traçado um breve panorama das atuais discussões do design de superfície como meio de comunicação cultural e socioeconômica, comentando brevemente alguns avanços conceituais que impulsionaram o desenvolvimento da área como meio profissional e acadêmico. E, por fim, será introduzida a abordagem metodológica da crítica de processos escolhida para análise do corpus previamente apresentado.

Dedica-se o segundo capítulo à discussão das questões que dão tessitura à rede de criação do design de superfície. Esta reflexão procurará estabelecer conexões entre o movimento criador e o ambiente histórico-cultural do século XXI, na medida em que levantamos algumas novas percepções de valores que revelam um mercado focado em oferecer e consumir experiências de caráter emocional. Destacamos o interesse pela tatilidade nos produtos como ferramenta de aproximação entre usuário e objeto, capaz de estabelecer uma nova experiência funcional e emocional.

O capítulo seguinte dará continuidade à discussão processual, abordando a relação entre matéria e técnica na busca pela comunicação tátil, por meio da análise de alguns projetos que possuem, de diferentes maneiras, a intenção de exploração tátil da superfície. No último capítulo, serão retomadas algumas discussões processuais e suas relações intersemióticas com a percepção dos sentidos que sustentam as ideias e considerações desenvolvidas no decorrer do trabalho.

Nas últimas páginas deste livro, o leitor encontrará algumas considerações e reflexões sobre nossa aproximação do universo das superfícies. Qual é o papel que estas representam em nossa cultura e que relevância têm em nossa vida. E como o design pode traduzir os valores do homem, assim como suprir suas deficiências em projetos de superfície.

A superfície, entendida também como um corpo, parte de um outro corpo que abre espaço de diálogo para a constante e

intensa relação entre o design e a cultura, que cada vez mais busca na sensibilidade sensorial um meio para ampliar a interface de relação com os usuários. A interface, por sua vez, pode assumir diversos significados e importâncias de acordo com o contexto. Aqui, tentamos abordá-la como uma superfície de mediação, um entrecorpos, onde existe grande potencialidade projetiva. Ao nos aproximar das especificidades processuais do design de superfície, podemos melhor compreender suas potencialidades projetivas, aplicações e propósitos, acionando outras experimentações de caráter multissensorial.

1.1. Sobre as abordagens do design de superfície

Nos últimos anos, o design de superfície vem sendo cada vez mais difundido, por profissionais atuantes, trabalhos acadêmicos, congressos e fóruns sobre o assunto. Existem cursos de graduação e especialização na área e, recentemente, em 2005, foi reconhecido como uma especialidade da área do design, por meio da proposta de revisão da tabela de áreas do conhecimento, promovida pelo Comitê Assessor de Design do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) (Schwartz, 2008, p.3). No entanto, ainda são recorrentes as dúvidas a respeito dos seus objetivos e campos de ação. No ambiente de trabalho, essa profissão é exercida em diversas áreas sob muitos títulos, como designer gráfico, designer têxtil, desenhista, ilustrador, entre outros.

Nos fóruns e congressos, as discussões sobre a origem da profissão e até mesmo de sua legitimidade são frequentemente questionadas (P&D, 2008)². Alguns afirmam que design de superfície é um desdobramento do design têxtil; outros, que é mais uma ferramenta de expressão do design gráfico. Na realidade, nenhuma dessas afirmações é correta em sua completude, apesar de muitas semelhanças com ambas as áreas.

O tema da origem do design de superfície serve muitas vezes de argumento para explicar tais semelhanças entre as áreas. Diante de tantas discordâncias, Evelise Rüttschilling, coordenadora do Núcleo de Design de Superfície no Rio Grande do Sul, o NDS-URFGS³, esclareceu que o design de superfície, provavelmente, deve ter surgido no âmbito da área têxtil, onde as especulações e experiências sobre o assunto foram mais abundantes. Da mesma forma, outras áreas de

2 Mesa sobre design de superfície – P&D, São Paulo, 2008.

3 O Núcleo de Design de Superfície (NDS) é o primeiro núcleo dedicado ao desenvolvimento técnico e acadêmico na área, foi fundado pela Prof. Dra. Evelise Anicet Rüttschilling em 1998, em parceria com a Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

igual tradição, como a cerâmica e os revestimentos, apresentam registros de exploração da superfície.

No entanto, é incorreto afirmar que o design de superfície ainda se mantém apenas restrito ao desenvolvimento têxtil. Tampouco se limita apenas à expressão gráfica bidimensional, o que o encerraria dentro do design gráfico.

O impulso de tentar aproximar ou mesmo fundir essas áreas pode parecer correto porque existem muitas semelhanças em seus processos de criação e, muitas vezes, nos resultados que apresentam. No entanto, semelhanças não significam que tenham o mesmo foco de atuação profissional. Todas as áreas em que o design de superfície faz interface são também universos que possuem suas próprias complexidades de trabalho, suas próprias questões e buscas expressivas e especificidades processuais. Afirmando que design de superfície é design gráfico ou têxtil ou de produto é sintetizar as complexidades intrínsecas de cada área. Existem tais denominações justamente porque possuem aspectos que são próprios de cada especialidade e não podem ser entendidos sob uma ótica *superflat*⁴, que resume as características que são de aspecto geral do campo do design e de aspectos que são singulares de cada especialidade do design.

No primeiro Design Fórum de superfícies (São Paulo, 2009), ficou claro que a posição ocupada pelo design de superfície dentro do âmbito do design ainda é nebulosa. Dentre as várias alternativas, acreditamos que a superfície, assim como sua função, existe na interface. O design de superfície é um design de interfaces, existe na pele dos produtos (seja este da natureza que for). Há pontos de convergência com as outras áreas do design, como o design gráfico ou o design de produto ou têxtil. Isso porque o design de superfície pode ser encontrado em uma grande diversidade de situações e objetos. A questão de poder transitar entre uma ampla variedade de áreas e objetos se deve à sua matéria de trabalho, a superfície.

É claro que o design de superfície, sendo uma especialidade do design, compartilha de alguns princípios gerais que são comuns e recorrentes a todas as especialidades da área, como o envolvimento com a matéria, a técnica e a presença de um propósito criador. No entanto, as solicitações externas e os objetivos projetuais possuem focos distintos, gerando especificidades que caracterizam cada especialidade.

As superfícies devem possuir ferramentas para se relacionar com o homem e seu ambiente de forma ativa, permitindo

4 Murakami, Takashi 2005. *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*. Connecticut: Yale University Press. Termo cunhado pelo autor, que denomina o "achatamento" de conceitos e ideias que condensam especificidades de forma a adquirirem uma falsa homogeneidade.

a interação em todos os sentidos, com seu público, com o local em que se encontra e com seu próprio volume. Esse corpo ativo e integrado constitui uma “[...] parte integral da tridimensionalidade de forma não dissociativa, concebendo ou gerando os próprios volumes” (Barachini, 2002, p.3). A superfície que constitui por si só o corpo de sua estrutura é denominada de superfície-objeto, assim como explica Schwartz (2008, p.20):

“Neste caso, a Superfície é organizada simultaneamente ao Volume, numa relação intrínseca, para estruturar o Objeto. O Objeto depende diretamente da relação entre Superfície e Volume, só sendo completamente apreendido e caracterizado ao final desta interação, quando somente então passa a existir como produto.”

A outra função da superfície, superfície-envoltório é definida pela aplicação de um projeto de superfície sobre um suporte (um objeto já existente), como exemplifica Barachini, a estampa de tecidos.

Em ambos os casos de escolha projetuais, as superfícies são “Tridimensionais por excelência, abertas e interativas” (Barachini, 2002, p.2). Essa perspectiva amplia os conceitos de superfícies que limitam suas relações expressivas e comunicativas a configurações geométricas de apenas duas grandezas (bidimensionais) ou, como extensão de uma área limitadas, ou, ainda, como a parte externa dos corpos e dos objetos, a aparência. A tridimensionalidade intrínseca às superfícies parte do ponto de vista relacional, ou seja, de sua posição e função como mediadora/ interface comunicadora entre espaços e corpos. Desta maneira, as superfícies se inserem no espaço e não apenas o representam. É sob o aspecto relacional, que poderíamos considerar multidimensional, que abordaremos o design de superfície neste livro.

O design de superfície visa a trabalhar a superfície, fazendo desta não apenas um suporte material de proteção e acabamento, mas conferindo à superfície uma carga comunicativa com o exterior do objeto e também o interior, capaz de transmitir informações sígnicas que podem ser percebidas por meio dos sentidos, tais como cores, texturas e grafismos. É verdade que o design gráfico também se propõe a isso mas, acima de tudo, se propõe a transmitir informações verbais, que possam ser lidas e entendidas corretamente pelo usuário.

Segundo Flusser (2008, p.102), deveríamos tentar entender melhor o papel que as superfícies representam em nossa vida. Ele afirma que “[...] que as linhas são discursos de pontos, e que cada ponto é um símbolo de algo que existe lá fora no mundo (um conceito). As linhas, portanto, representam o mundo ao projetá-lo em uma série de sucessões.”. No entanto, as superfícies representam os conceitos descritos nas linhas, porém não é preciso seguir da esquerda para direita, de cima para baixo para compreender o que está sendo transmitido. Esta é a diferença entre a leitura de um texto e a de uma superfície. O primeiro exige que se siga a ordem da escrita se quisermos captar sua mensagem. Já na superfície, podemos apreender sua mensagem e depois tentar decompô-la. Para o autor, o pensamento em superfícies permite representar os fatos de maneira sensorial, onde a relação do que se apreende pode ser mais interativa por meio da estimulação dos sentidos.

Por meio da comunicação entre as superfícies e essas vias de captação, os sentidos, surgirão, depois, caso tenham sido relevantes, seus efeitos. As superfícies se tornarão capazes de pensar conceitos, “[...]é capaz de transformar o conceito em seu ‘objeto’ e pode, portanto, tornar-se um metapensamento de um modo de pensar conceitual. Até então os conceitos eram passíveis de ser pensados somente por meio de outros conceitos, da reflexão” (Flusser, 2008, p. 118).

O fato de posicionar o conceito de design de superfícies como uma categoria do design não lhe confere uma aplicação específica, ou seja, mais uma vez, esse tipo de trabalho é destinado a todas as superfícies, sem fechar o conceito ou o método de trabalho, nem o meio e a matéria utilizada, nem mesmo a estrutura de aplicação. Assim como propõe Raymond Bellour (1997, p.17), não se podem mais estabelecer práticas artísticas com um único núcleo com fronteiras rígidas, isto é, os campos e as áreas do conhecimento estão cada vez mais inclusivas, flexíveis, permitindo que as informações transitem com mais fluidez.

O design de superfície, assim como seu objeto de trabalho, existe nas relações de interface com outras áreas afins, atuando em interface com outros profissionais e com outros objetivos projetuais. Todo designer, de uma forma ou de outra, manipula a superfície. O designer de produto, por exemplo, trabalha a matéria da qual será feita uma cadeira, o designer gráfico explora diferentes tipos de papéis e técnicas de impressão para

alcançar o resultado gráfico desejado. Porém, normalmente, a manipulação da superfície é usada apenas como um suporte que, a partir deste ou sobre este, o projeto se desenvolve. Em contraponto, alguns campos da engenharia, como o de desenvolvimento de materiais, projetam e produzem estruturas que geram superfícies sem considerar, no entanto, os possíveis resultados estético-plásticos dessa superfície e os efeitos que podem causar em seu público (Sudosloviski, 2006).

Guilio Carlo Argan, em seu livro *Projeto e Destino*, defende o conceito de tipologia arquitetônica. Segundo o autor, a definição de um *tipo* é condicionada ao fato de já existir uma série de exemplos que têm entre si uma evidente analogia formal e funcional. Um *tipo* é moldado a partir de experiências prévias diante de um momento histórico-cultural que, por sua vez, é formado por exigências que abrangem toda a vivência humana, em especial, a ecologia, a economia e a experiência emocional.

[...] Em outros termos, quando um tipo se fixa na prática ou na teoria arquitetônica ele já existe, numa determinada condição histórica da cultura, como resposta a um conjunto de exigências ideológicas, religiosas ou práticas. (Argan, 2004, p.66)

O autor ainda afirma que os *tipos* não são constituídos apenas por seu caráter prático, mas especialmente por sua configuração, ou seja, um *tipo* é definido a partir dos meios que o definiram em primeiro lugar.

O conceito formulado por Argan é válido para a presente discussão à medida que considerarmos que um conjunto que possui as mesmas questões gerais pode ser reunido dentro de um *tipo*, considerando os meios que dão forma a seu conteúdo prático e simbólico.

Seguindo a ideia proposta pelo autor e aproximando-a da crítica de processo de criação, segundo Salles (2006), as características de um projeto são frutos de seu processo criativo. Esse processo se apresenta como uma teia de ideias e pensamentos regidos por forças internas do autor e exigências externas advindas do momento histórico-cultural, de questões econômicas e de valores da sociedade.

Assim, as inter-relações estabelecidas entre os elementos dessa rede determinam o *tipo*, como veremos com mais detalhes no seguinte item deste capítulo. Logo, o conceito

proposto por Argan, para esta discussão, aplica-se aos conceitos de área, campo, categoria e especialidade do design. E, desta forma, um *tipo* se constitui a partir da soma dessas características. Da mesma maneira, pode ser considerada uma especialidade profissional.

O design de superfície é, portanto, uma especialidade do campo do design, já que seus meios práticos e simbólicos possuem relações únicas em seu processo criativo, caracterizando os trabalhos da área. Além disso, tem como função tratar, explorar e ressaltar a interface comunicativa dos objetos, unindo características funcionais e estéticas que se apresentam também em outras especialidades, porém em cada uma, tais fatores possuem importâncias específicas.

Agora que já localizamos o design de superfície como uma especialidade do grande campo do design, falta detalhar quais são os fatores que moldam essa especialidade.

A discussão sobre o design de superfícies nos traz possibilidades de reflexão sobre a percepção dos sentidos, como defende Flusser (2008). O ponto de encontro desses dois universos neste livro é o diálogo da ação comunicacional tátil na superfície. A partir de uma abordagem processual, busca-se compreender as convergências entre tato e superfície e apontar os modos como essas confluências influenciam a comunicação tátil.

1.2. Sobre a análise processual

A abordagem metodológica dialoga com as pesquisas no campo da crítica genética⁵, que tem por objeto de estudos reconstruir os processos de criação a partir dos documentos ou registros deixados pelo artista. A princípio, a crítica genética se dedicava somente à literatura. Portanto, seus materiais de estudos eram, por exemplo, esboços, manuscritos, cadernos e anotações variadas.

À medida que os estudos genéticos foram expandindo seu campo de ação, a materialidade dos registros de processos também se diversificou. Logo, passou a abarcar todos os meios de linguagem de que a cultura atual dispõe, assim como seus registros de processo. Assim, são objetos de estudo da crítica genética maquetes, arquivos digitais, DVDs, entre outras mídias. Ao mesmo tempo, há pesquisas sobre as diversas manifestações artísticas, jornalismo, publicidade e, em nosso caso, design de superfície.

5 SALLÉS, Cecília. *Crítica Genética: Fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística*. São Paulo: Educ, 2008.

Trata-se de uma abordagem que discute os produtos do design de superfície a partir de sua gênese, isto é, consideram-se como fonte de informação os trajetos percorridos na criação de determinado produto ou tipos de produções, não se atendo somente ao acompanhamento dos arquivos de obras já entregues ao público, mas também aos vestígios do processo de criação.

Narrando a gênese da obra, ele pretende tornar o movimento legível e revelar alguns dos sistemas responsáveis pela geração da obra. Essa crítica refaz, com o material que possui, a gênese da obra e descreve os mecanismos que sustentam essa produção. (Salles, 2001, p.12)

A ampliação dos estudos genéticos deu-se diante da grande diversidade de estudos de casos dos arquivos de artistas (em sentido amplo) com respaldo teórico da semiótica peirceana. Fez-se notar, na comparação entre as informações obtidas, que existem recorrências de procedimentos criativos entre as diferentes linguagens artísticas. Essas recorrências são os nós direcionadores (Salles, 2006, p.24) de informações, que levaram à discussão sobre a existência de alguns princípios gerais que alimentam o processo da criação, tais como o propósito, a matéria, a técnica e o ambiente em que o criador se insere. Esta teorização sobre a criação, proposta por Salles nos livros *Gesto Inacabado* e *Redes da Criação* e desenvolvida pelos pesquisadores do grupo de pesquisa em processos de criação da PUC/SP, do qual faço parte, ofereceu instrumentos para aquilo que vem sendo chamado de crítica de processos criativos.

O trabalho do crítico de processo visa a identificar, interpretar e classificar os índices⁶ do processo a partir da interpretação dos documentos, reconstruindo as conexões do percurso. Uma vez que as inter-relações vão sendo estabelecidas, a rede começa a ganhar dimensão, e é possível reconhecer alguns padrões, recorrências e também algumas singularidades que verificam ao projeto especificidades dentro das questões gerais.

Vale ressaltar que as informações recolhidas são vestígios de escolhas feitas segundo tendências ou propósitos projetivos que guiam o processo criativo e determinam essas escolhas das possibilidades que se apresentam durante o percurso. O designer manipula as informações ao seu redor na busca constante

6 Entendem-se como índices aqueles signos que carregam a memória de um gesto, signos que representam a ação de um pensamento. (Cardoso, 2008, p. 89)

Em termos peirceanos, corresponde à secundidade, ou seja, que existe na "[...]dependência da relação do signo para com seu objeto, consistir em o signo ter algum caráter por si mesmo ou estar em alguma relação existencial para com aquele objeto ou em sua relação para com um interpretante [...]" (Peirce, 1972, p.100)

pela aproximação da completude da criação, como veremos. Sob esta perspectiva,

“O processo de criação, com o auxílio da semiótica peirceana, pode ser descrito como um movimento falível com tendências⁷, sustentado pela lógica da incerteza, englobando a intervenção do acaso e abrindo espaço para a introdução de ideias novas[...]”, que segue em contínua semiose, podemos flagrar certos momentos através dos documentos produzidos de diferentes estados de um projeto, mas que no entanto “[...] não se consegue determinar um ponto inicial, nem final.” (Salles, 2006, p.15)

Deste modo, podemos entender que o conceito de criação como rede em processo abandona qualquer tipo de percepção da criação como um lapso criativo, fruto de uma inspiração instantânea. Projeto e processo são indissociáveis, já que o processo criativo é um eterno movimento de expansão e retração, devido às inúmeras mudanças, deslocamentos, eliminações e adições de novas conexões, como anteriormente mencionado. Seu caráter é dinâmico, e as interações entre eventos ocorrem de maneira plástica. Não há etapas a serem cumpridas nem caminho preconcebido, apenas uma tendência projetual, que se constrói a partir dessas inferências multidirecionais a que qualquer projeto está exposto. A todo momento são incluídas novas referências, percepção, cognição, memória, expressão de ideias. Tudo acontece simultaneamente. Neste processo, nada deve ser compreendido como etapas ordenadas de forma linear, “[...] tornando a rede uma cadeia infinita de agregação de ideias[...]” (Calvino apud Salles, 1998, p.25).

“A criação como rede pode ser descrita como um processo contínuo de interconexões instáveis, gerando nós de interação, cuja variabilidade obedece a alguns tipos de princípios direcionadores. Essas interconexões envolvem a relação do artista com seu espaço e seu tempo, questões relativas à memória, à percepção, recursos criativos, assim como, os diferentes modos como se organizam as tramas do pensamento em criação” (www.redesdecricao.org.br)

A criação segue para além de um “resultado final”. A rede de novas e antigas conexões não cessa. Essa é a natureza temporal do processo. A existência de um produto final é uma

7 Processo de causação final, em termos peirceanos.

característica transitória que representa nessa rede uma das alternativas dentre outras infinitas alternativas possíveis, cogitadas ou não durante o processo de criação.

“[...] Posto de outro modo, é na inferência sobre a história, reconstituída através da série dos estados assumidos pelo sistema, que se busca, através de recorrências, conhecer os hábitos e as leis de formação. Ainda com outras palavras, a crítica de processo busca mostrar, a partir da comparação das formas assumidas pelo sistema, a gramática de formação.” (Cardoso, 2008, p.98)

A crítica de processo foi, assim, adotada como metodologia por propor uma análise mais abrangente de seu objeto de estudo. Sem ignorar o trabalho feito por trás do projeto “terminado”, é capaz de identificar as escolhas feitas (as alterações processuais das formas, as dimensões, as cores, etc.) durante o processo e seus motivos.

Faremos uso desta conceituação de criação para discutirmos o material coletado, a partir das entrevistas feitas com profissionais da área, visitas a gráficas, indústrias e empresas que disponibilizaram informações sobre os processos de criação do design de superfície; além da participação de cursos, workshops, fóruns de discussão, palestras, publicações, vídeos e entrevistas com profissionais atuantes na área. A leitura desses documentos foi feita, e deve ser feita também pelo leitor, evitando segmentação e isolamento dos dados, considerando que são registros de um movimento criador, o qual é conduzido por um trajeto com tendências que rege o percurso criativo em uma ação comunicativa entre as possibilidades de escolhas e entre os recursos materiais e técnicos em busca da realização de projetos.

Assim como afirma Salles (2007), é preciso abrir espaço para as interpretações das relações que conectam esses dados, pois o fator relevante para um estudo de processo é entender como se dão as conexões, como elas surgem, como se modificam e como se expandem, e não apenas descrever e recontar eventos. Os princípios gerais da criação podem ser os mesmos nas muitas linguagens artísticas. No entanto, é na maneira em que se estabelecem as conexões que descobrimos as especificidades de um determinado processo. A crítica de processo verifica que os projetos são diferentes entre si, não apenas por

seu objetivo, o propósito que o guia, mas também pelas conexões estabelecidas entre os elementos da rede que impulsionam a realização do projeto.

E, por assim dizer, de acordo com a abordagem teórica apresentada, visamos a inter-relacionar projetos de especialidades variadas, mas que possuam em comum uma intenção comunicativa tátil, reconstruir uma possível rede processual do design de superfície. Nessa reconstrução vamos nos ater, por ora, a discutir algumas especificidades do processo de criação do design de superfície geradas nas conexões entre algumas questões de linhas gerais: o propósito criador e suas conexões com os meios realizadores, a matéria e a técnica, inseridos em um momento histórico-cultural.