

## DESIGN DE SUPERFÍCIE E CULTURA LOCAL: ABORDAGEM METODOLÓGICA PARA CRIAÇÃO DE ESTAMPAS

*Cariane Weydmann Camargo<sup>1</sup>  
Evelise Anicet Rüttschilling<sup>2</sup>*

**Resumo:** Este artigo apresenta os resultados de um Projeto de coleção de estampas desenvolvido na disciplina de Design de Superfície, do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS. Objetivou-se descrever o processo projetual, com ênfase na etapa de pesquisa e desenvolvimento dos motivos, extraídos a partir de obras de arte do espaço público de Porto Alegre (RS).

**Palavras-chave:** Design de superfície, Processo projetual, Arte pública, Cultura local, Estamparia têxtil.

**Abstract:** This article presents the results of a collection prints Project developed in the discipline of Surface Design, Post-Graduation Program of Design in the Federal University of Rio Grande do Sul – UFRGS. The objective was to describe the design process, with emphasis on stage research and development of reasons, extracted from art works in the public space of Porto Alegre (RS).

**Keywords:** Surface design, Projetual process, Public art, Local culture, Textile printing.

### 1 Introdução

O design de superfície, amplamente empregado no mercado da moda, da decoração e da arquitetura, entre outras áreas, vem se consolidando como um campo de conhecimento e atuação profissional. Nesse sentido, mostra-se relevante a realização de estudos que explicitem os fundamentos, processos e ferramentas tecnológicas concernentes ao tratamento de superfícies.

A qualidade do tratamento das superfícies tem se tornado um diferencial competitivo nos principais substratos em que são aplicados, tais como: a papelaria, os

---

<sup>1</sup> Professora Mestra na UNISINOS (Escola da Indústria Criativa), Doutoranda na UFRGS (PGDesign). E-mail: carianewcamargo@gmail.com

<sup>2</sup> Professora Doutora na UFRGS (PGDesign). E-mail: anicet@ufrgs.br

têxteis (estamparia, tecelagem, jacquard, malharia, tapeçaria), a cerâmica, os objetos revestidos de material sintético, entre outros.

Juntamente com o aumento da competitividade nas indústrias e a consolidação dos cursos de Arte, Design e Moda, o estudo das superfícies, no Brasil, tem adquirido maior relevância e vem expandindo os limites da sua produção, tanto técnica quanto intelectual.

Nessa perspectiva, este trabalho buscou aprofundar questões relativas aos aspectos metodológicos na concepção de tratamentos de superfícies. E, como foco principal, apresenta o processo de desenvolvimento de um projeto de design de superfície e seus resultados, vislumbrando algumas possibilidades de pesquisa aplicada.

## 2 Aspectos da metodologia projetual: design de superfície

Na década de 60 surgiu o “Movimento Métodos de Design”, especialmente na *Conference on Design Methods*, realizada em setembro de 1962, em Londres, e considerada como o evento que marcou o lançamento da Metodologia Projetual como tema ou campo de pesquisa (CROSS, 2007).

Segundo Bürdek (2006), através da intensa discussão sobre metodologia, o design se tornou quase que pela primeira vez ensinável, aprendível e com isto comunicável. A *Hochschule für Gestaltung* (Escola Superior da Forma), de Ulm – na Alemanha, se destacou no ensino científico dos métodos de projeto, pois se dedicava a este tema com intensidade. A motivação para isto se deve ao aumento das atividades dadas aos designers da indústria da época.

Embora existam inúmeros estudos relacionados à metodologia de projeto, ainda há carência de referências específicas para métodos de design de superfície, especialmente escritos em língua portuguesa. Entende-se que os métodos são importantes, todavia não podem ser considerados como “fórmulas” ou “receitas”, apenas possíveis caminhos para organização do pensamento e sistematização de procedimentos e técnicas. Conforme Rüttschilling (2008, p. 61),

Ainda que haja aplicação de metodologia adequada no projeto de DS<sup>3</sup>, o que é exigência para projetos profissionais, é na composição visual onde se encontra o maior controle do projetista. A concepção da arte (desenho), ou seja, a criação dos elementos visuais e a maneira como se arranjam sobre o fundo, define o sucesso do trabalho.

---

<sup>3</sup> DS é a abreviação de Design de Superfície.

Deste modo, faz-se imprescindível que o designer de superfície utilize um método adequado, mas, principalmente, detenha o domínio da linguagem visual, possibilitando a concepção de uma composição visual de qualidade, dentro dos princípios de ritmo e de unidade e variedade. Em um projeto de design de superfície, existem alguns princípios básicos clássicos, herdados do design têxtil e cerâmico, que são a noção de módulo<sup>4</sup> e a noção de repetição (RÜTHSCHILLING, 2008).

Durante o processo criativo, mostra-se necessário a busca por referência, a observação do entorno, a realização de registros através da fotografia e de esboços, a participação em atividades culturais, a fim de formar um bom repertório de imagens e ideias. Todas estas atividades, em um processo projetual, fazem parte da etapa de pesquisa, possibilitando uma coleta de dados significativos para o desenvolvimento das figuras ou motivos, que darão sentido à mensagem visual que se deseja transmitir.

A Etapa de Esquentação (GOMES, 2011) ou geração de alternativas, em um projeto de superfície, poderá se configurar em: criação das figuras ou motivos; construção dos módulos; encaixe dos motivos entre módulos; constituição do multimódulo<sup>5</sup> (opcional); e repetição dos módulos ou concepção do *rapport*.

Para Levinbook (2008), os procedimentos na estrutura projetual de uma coleção na estamparia têxtil, com foco em moda, são:

1) Planejamento estrutural: é a etapa de organização do caminho a ser percorrido, onde identificam-se as necessidades e objetivos para a estruturação de uma coleção, levando-se em consideração a busca de dados e coleta de informações que contribuam na construção do projeto.

2) Pesquisas em áreas diversas: pesquisas bibliográficas em publicações especializadas; pesquisas de campo; pesquisas tecnológicas; pesquisa de materiais; pesquisas comportamentais; pesquisas em design, pesquisas via internet; pesquisas em desfiles de alta-costura ou prêt-à-porter;

3) Processo de criação: esboço de ideias e elementos visuais;

4) Concepção: composição do desenho e variantes de cor;

5) Produção industrial: este processo faz parte das atividades do designer nas estamparias e minimiza problemas que possam surgir em consequência de cores fora do padrão previsto.

---

<sup>4</sup> O módulo configura-se na unidade da padronagem, ou seja, na menor área que inclui todos os elementos visuais que constituem o desenho (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 64).

<sup>5</sup> É um Sistema de módulos que origina outros sistemas, forma diferentes desenhos e aumenta as possibilidades combinatórias (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 64). A decisão de utilizar ou não o multimódulo dependerá do designer.

Estes procedimentos são úteis para o entendimento da estratégia de projeto que um designer poderá seguir em seu processo de criação. No entanto, cada designer deverá adequar suas ações conforme as necessidades do projeto a ser executado.

A fim de sistematizar o processo de desenvolvimento de projetos de design de superfície em estamperia têxtil para a área da moda, Laschuck (2017) apresenta um *workflow* dividido em quatro macrofases: (i) preparação, (ii) desenho, (iii) finalização e (iv) pré-produção. Para este artigo, interessou especialmente as fases de preparação e desenho, pois se tratar de um exercício projetual em ambiente acadêmico. Conforme Laschuck (2017), a macrofase de preparação contempla as fases de briefing, aquecimento e pesquisa tecnológica. Na macrofase de desenho são concebidas as estampas, além da aplicação de cor e as suas simulações sobre produtos ou em função da repetição do módulo.

Propostas metodológicas contribuem, portanto, para o escopo de saberes inerentes ao processo de design de superfície e constituem-se caminhos para estudantes e novos designers ingressantes nessa área. Com o intuito de contribuir para o aprimoramento e verificação da metodologia projetual aplicada, serão apresentados na próxima seção os procedimentos, técnicas e particularidades do desenvolvimento de um projeto em design de superfície com referência em obras da arte pública de Porto Alegre.

### 3 Abordagem metodológica para criação de estampas

O primeiro passo do conjunto de estratégias para o desenvolvimento do projeto foi **reconhecer a necessidade**, ou seja, entender que tipo de projeto deveria ser desenvolvido e quais as especificidades, como as variações e público-alvo a ser atendido.

O Jogo *Lógicas Criativas*<sup>6</sup> serviu como suporte para identificação do tema projetual. Este jogo é um objeto de aprendizagem que se propõe a estimular a criatividade, apoiando o criador no desenvolvimento de trabalhos originais. O objeto de aprendizagem foi desenvolvido pela equipe de pesquisadores do Núcleo de Design de Superfície – NDS – UFRGS, como parte de pesquisa sobre processos criativos.

O jogo possui quatro categorias – ações, lógicas, temas e imagens – com seus respectivos conteúdos, e consiste em sortear conceitos dentro das categorias. Dessa

---

<sup>6</sup> LÓGICAS CRIATIVAS. Disponível em:<  
<http://designparaestamparia.blogspot.com.br/2011/11/logicas-criativas-criacao.html>>. Acesso em 14 de fevereiro de 2018.

maneira, configura-se em um jogo individual que, pela correlação de dois desses vetores, propõe uma provocação para desencadear o processo criativo.

Para este projeto, foi sorteada a imagem abaixo (Figura 1), na “categoria imagens”, e a ação inverter, na “categoria ações”.

## JOGO: LÓGICAS CRIATIVAS

IMAGEM	PALAVRA
	<p><b>INVERTER</b></p> <p><b>Análise denotativa:</b> in.ver.ter (lat invertere) vtd e vpr 1 Virar(-se), voltar(-se) em <b>sentido oposto ao natural</b>; trocar a ordem de colocação: "Senhores, eu inverteo a fórmula com que costumam rebater-nos" (Rui Barbosa). "Eu apenas invertei contra ele a ordenação" (idem). Invertem-se os papéis. vtd 2 <b>Alterar, mudar, trocar, transtornar</b>: "...casuístas que o dogma invertem a favor do lucro" (Porto Alegre). vtd 3 Empregar (capitais) em. Var: interverter (MICHAELIS, 2014).</p>

**Figura 1** - Lógicas Criativas  
Fonte: Elaborado pelas autoras

A próxima etapa do processo criativo foi a **Identificação** (GOMES, 2011), onde se definiu o problema e delimitou-se o projeto: *Desenvolver uma coleção de estampas com variantes de cor, escala e composê, tendo empresas de moda e decoração como público-alvo, e utilizando o método de impressão por sublimação. Uma vez que a prioridade da coleção é a composição estética, coerência das linhas e criatividade, as ênfases projetuais serão nos fatores filosóficos, geométricos e psicológicos.*

Após essas definições, na fase de **Preparação**, iniciou-se a busca por soluções, através de uma pesquisa composta pelos procedimentos e técnicas pontuados no Quadro 1 e orientações sugeridas no site do NDS<sup>7</sup>. Nesta etapa, feita a correlação dos dois vetores sorteados nas Lógicas Criativas, foi formulado o conceito do projeto: *Inverter o natural e confrontá-lo em seu próprio cenário. Alternar, mudar e transtornar, palavras de ordem da pós-modernidade, e aqui expressas através da transformação do espaço público.* E, conforme orientações projetuais disponíveis do NDS, as estratégias de ação também foram organizadas: (i) Selecionar obras da arte pública, temporárias e permanentes, de Porto Alegre, homenageando e valorizando a cultura

<sup>7</sup> NÚCLEO DE DESIGN DE SUPERFÍCIE. Estrutura de projeto. Disponível em:< <http://www.nds.ufrgs.br/projeto/>>. Acesso em agosto de 2014.

local; (ii) Montar painel semântico com referências destas obras; (iii) Vetorizar imagens e trabalhar com as formas geométricas observadas nas obras; (iv) Inverter cores e texturas através de softwares adequados, no caso foi usado o *CorelDraw*.

Ao longo do processo criativo, a observação e registro de ideias, através da fotografia das obras do espaço público de Porto Alegre, foi um exercício importante para deixar o inconsciente fazer o seu trabalho de associação de ideias e gerar insights, fase que chamamos de **Incubação**.

**Quadro 1** - Estrutura do Projeto de Coleção de Estampas  
Fonte: Elaborado pelas autoras com base em (GOMES, 2011).

<b>METODOLOGIA PARA COLEÇÃO DE ESTAMPAS</b>			
<b>PROJETAÇÃO</b>	<b>FASES DO PROJETO</b>	<b>ORGANIZAÇÃO DO PENSAMENTO</b>	<b>AÇÕES (procedimentos e técnicas)</b>
<b>INVESTIGAÇÃO</b>	<b>Reconhece Necessidade</b>	Reconhecimento das necessidades do projeto.	Reconhecer necessidades de projeto: Produto (O quê?) - Variantes de escala, Variantes de cor, Composê; Público-alvo (Para quem?).
			Definir tema para projeto através do Objeto de Aprendizagem “Lógicas criativas”, disponível no site: <a href="http://www.nds.ufrgs.br/jogo_logicas_criativas/jogo.swf">http://www.nds.ufrgs.br/jogo_logicas_criativas/jogo.swf</a>
<b>DESENHAÇÃO</b>  <b>Estudo preliminar</b>	<b>Identificação</b>	<b>Definir o problema – problematização</b>	<b>Definir a Situação Inicial e delimitar a Situação Final do problema de projeto.</b> <i>Desenvolver uma coleção de estampas com variantes de cor, escala e composê, tendo empresas de moda e decoração como público-alvo, e utilizando o método de impressão por sublimação. Uma vez que a prioridade da coleção é a composição estética, coerência das linhas e criatividade, as ênfases projetuais serão nos fatores filosóficos, geométricos e psicológicos.</i>
		<b>Delimitar o projeto – contextualização</b>	
	<b>Preparação</b>	<b>Buscar soluções</b> para problemas percebidos num produto ou sistema produto	<b>Referências e Pesquisa dirigida</b>

Apresentação liminar			<b>Elaboração</b> de briefing visual ou painel semântico de inspiração e cartela de cores provisória.
	<b>Incubação</b>	<b>Descansar</b> para deixar o inconsciente fazer o seu trabalho de associação de ideias.	Intercalar o trabalho, necessariamente, com atividades diferentes, sem ligação com o problema de projeto. Observação e registro de ideias através da fotografia do espaço público de Porto Alegre.
	<b>Esquentação</b>	Volta ao problema projetual através da <b>representação gráfica</b> .	Gerar o máximo de ideias de acordo com o que foi definido e delimitado na Identificação: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Motivos: utilizando o papel transparente;</li> <li>✓ Encaixe dos motivos entre módulos;</li> <li>✓ Módulos: processo manual e digital;</li> <li>✓ Multimódulo: processo digital;</li> <li>✓ <i>Rapport</i>.</li> </ul>
	<b>Iluminação</b>	<b>Comparação</b> com os parâmetros de orientação projetual e <b>seleção</b> das melhores ideias.	Selecionar as melhores ideias, que sejam coerentes com o público-alvo e o tema da coleção. Além disso, devem estar de acordo com a definição e delimitação do problema de projeto.
	<b>Elaboração</b>	<b>Refinamento</b> das ideias escolhidas na Etapa de Iluminação.	Definição dos sistemas de repetição; Escolha da cartela de cores definitiva; Variação de cores; Variação de escala; Criação de composê; Finalização das artes da coleção de estampas.
Comunicação	<b>Verificação</b>	<b>Verificação</b> da qualidade técnica de manufatura e/ou maquinafatura; e se o produto atende aos requisitos que foram tomados como parâmetros à condução do processo.	Exemplos de aplicação: simulação digital e aplicação em protótipo ( <i>ecobag</i> ).

Na etapa de **Esquentação**, voltou-se ao problema projetual através da representação gráfica. A ideia era gerar o máximo de ideias de acordo com o que foi definido e delimitado nas primeiras etapas do projeto. Inicialmente, geraram-se as figuras ou motivos, a partir do painel semântico de referências (Figura 3). Com uma folha de papel transparente sobreposta ao painel semântico, desenhou-se o que pareceu visualmente mais interessante em termos de forma. Ou seja, formas que traduzissem o tema projetual, carregadas de mensagens visuais a serem livremente interpretadas (RÜTHSCHILLING, 2008).

Após, foi realizado o encaixe dos motivos, gerando os módulos e multimódulos, primeiro de forma manual, depois de forma digital, utilizando o software *CorelDraw*. A testagem da repetição (*rapport*), através de diferentes sistemas, foi imprescindível para definir o padrão que seria utilizado.

Na fase de **Iluminação**, realizou-se a comparação com os parâmetros de orientação projetual e, portanto, a seleção das melhores ideias. Conforme orientações mencionadas anteriormente, esta coleção priorizou a coerência com a temática e a criatividade, de modo a apresentar desenhos inéditos inspirados na arte pública de Porto Alegre. A definição e delimitação do problema de projeto foram preponderantes para seleção dos desenhos.

O refinamento das ideias ocorreu na fase de **Elaboração**, com a utilização do software *CorelDraw* e, principalmente, dos softwares específicos para o design de superfície, da plataforma *Nedgraphics*, tais como o *Color Reduction and Cleanning* e o *Design and Repeat*, disponíveis no NDS. Também nessa fase, realizou-se: (i) a definição dos sistemas de repetição; (ii) a escolha da cartela de cores definitiva; (iii) a variação de cores; (iv) a variação de escala; (v) a criação de composê; (vi) e a finalização das artes da coleção de estampas.

Apesar da linearidade da descrição das etapas, mostra-se pertinente ressaltar que o processo criativo ocorreu de maneira não linear. Por vezes, voltou-se à etapa de pesquisa, aspirando aumentar o repertório de ideias e buscar referências harmônicas de cores e texturas.

Por fim, na fase da **Verificação**, realizou-se a simulação digital das estampas em produtos de moda e decoração, e a aplicação de uma das estampas em uma *ecobag*, pelo processo de sublimação, com impressão a laser. Desse modo, foi possível perceber se o projeto atendeu aos requisitos que foram tomados como parâmetros nas fases iniciais (Reconhecimento da Necessidade e Identificação). Nas próximas seções serão apresentados os resultados visuais do projeto.

### 3.1 Obras de arte do espaço público de Porto Alegre como referência criativa

O ponto de partida para o tema do projeto foi a conexão dos conceitos sorteados nas Lógicas Criativas, citados anteriormente. Após a leitura da imagem, análise denotativa da palavra-chave, e “inversão” dos significados da imagem (Figura 2), foram consultadas as obras dos seguintes artistas: Sol LeWitt, Chris Burden, Amílcar de Castro e Yayoi Kusama. Entretanto, ao definir as estratégias de ações, definiu-se que



o foco do tema projetual seriam obras da arte pública, temporárias e permanentes de Porto Alegre, pois, desta forma, as autoras poderiam realizar pesquisa da obra *in loco* e valorizar a cultura local.

Assim, foram analisadas as seguintes obras (Figura 2):

1) Obra: Monumento a Castello Branco, de 1979, do artista Carlos Tenius. Segundo Trevisan (1983, p. 67), a escultura de Tenius “situa-se dentro da linha de evolução que entronca no Cubismo, primeiro movimento a golpear a unidade morfológica do objeto, sua fisionomia, constringendo o espectador a uma visão simultânea polifacetada”.

2) Obra: Cono Sur, de 1997, do artista Ted Carrasco para a 1ª Bienal do Mercosul. A obra possui 246 x 160 de diâmetro e é feita de aço inoxidável. É participante do “Jardim das Esculturas”, situado no Parque Marinha do Brasil – Porto Alegre (RS), abrange dez obras que se adaptam ao espaço verde, onde um grande número de porto-alegrenses usufrui nos seus momentos de lazer<sup>8</sup>.

3) Obra: Sem Título, 1997, do artista Amílcar de Castro para a 1ª Bienal do Mercosul. A obra possui 240 de diâmetro x 220 x 190 cm. Também é participante do “Jardim das Esculturas”, situado no Parque Marinha do Brasil – Porto Alegre (RS).

4) Obra: Cascata, de 2005, da artista Carmela Gross para a 5ª Bienal do Mercosul. A obra consta de 16 placas de concreto justapostas, de formatos irregulares de paralelogramos, de aproximadamente 21 metros de comprimento por 20 cm de altura. A artista denominou a obra de “Cascata” tendo em vista o movimento que a água da chuva faz ao descer, degrau por degrau (ALVES, 2006, p. 46).

A imagem da Figura 2 explicita parte do processo de tomada de decisões até a concepção do painel semântico (Figura 3): (i) conexão dos conceitos sorteados nas Lógicas Criativas, (ii) inversão dos significados da imagem, (iii) seleção de obras da arte pública de Porto Alegre, objetivando a valorização da cultura local. A seleção destas obras se deu pela importância das mesmas para a cidade e pela preferência estética das autoras deste trabalho.

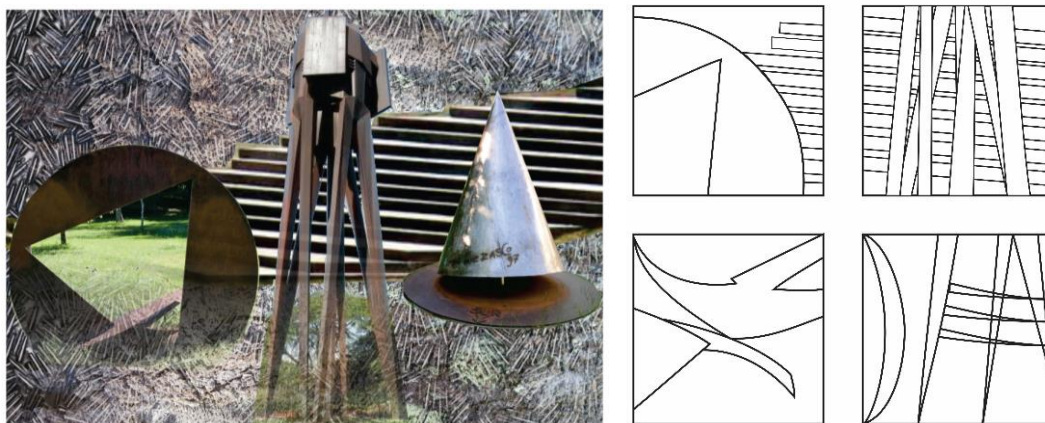
Na composição das imagens do painel semântico (Figura 3), buscou-se traduzir o conceito do projeto, utilizando uma fotografia de textura de uma árvore no fundo e um filtro de parafusos por cima, no primeiro plano foram evidenciadas as obras dos artistas escolhidos, revelando a transformação do espaço público.

---

<sup>8</sup> BIENAL DO MERCOSUL. Disponível em: <<http://www.fundacaobienal.art.br/site/biblioteca-virtual/obras-publicas>>. Acesso em setembro de 2014.



**Figura 2 - Tema projetual**  
Fonte: Elaborado pelas autoras



**Figura 3 - Painel Semântico e Motivos**  
Fonte: Elaborado pelas autoras

Conforme descrito no processo projetual, o estudo do encaixe dos motivos entre módulos foi feito primeiramente de forma manual, usando o papel transparente. Em um segundo momento, realizou-se a ilustração dos motivos (Figura 3) no software CorelDraw. A formação dos módulos se deu pelo movimento de reflexão, através do espelhamento dos motivos no sentido horizontal e vertical, e com algumas manipulações nas formas e nos encaixes, a fim de oferecer continuidade e harmonia visual na vizinhança dos módulos. Além dos motivos, a cartela de cores também foi gerada a partir do painel semântico.

### 3.2 Resultados e aplicações

Este projeto de coleção gerou 6 estampas, com variação de escala de uma delas (100%, 50% e 25%), duas variações de cores, três variações de sistema, e dois

composês, feitos a partir de dois módulos diferentes. As figuras (4, 5, 6, 7, 8, 9, 10) abaixo ilustram alguns dos resultados.

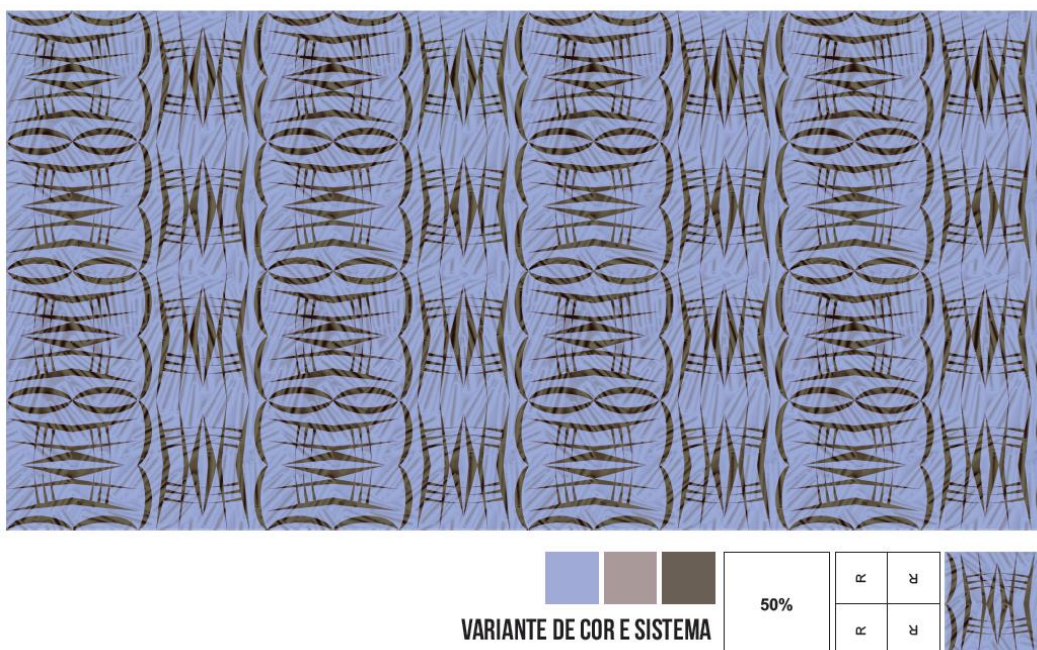
ESTAMPA 1



**Figura 4** - Estampa 1 – variante de sistema

Fonte: Elaborado pelas autoras

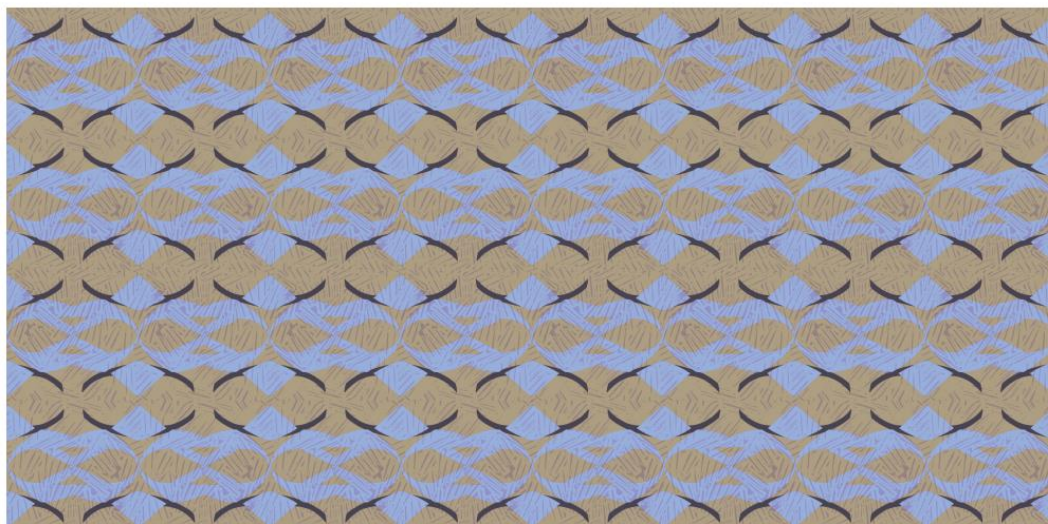
ESTAMPA 1



**Figura 5** - Estampa 1 – variante de cor e sistema

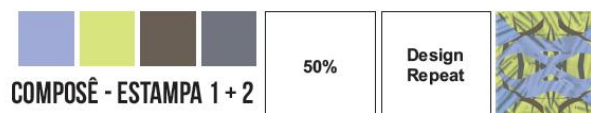
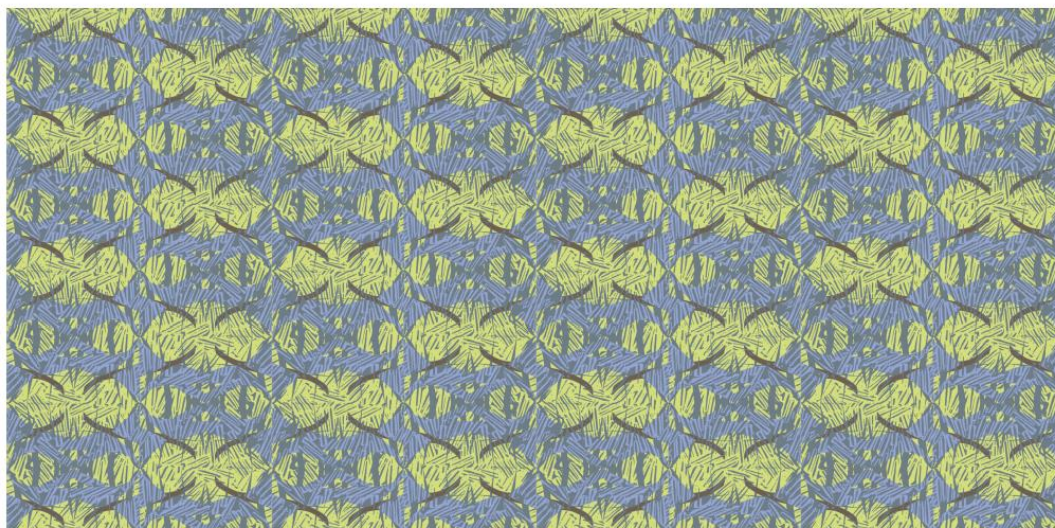
Fonte: Elaborado pelas autoras

### ESTAMPA 2



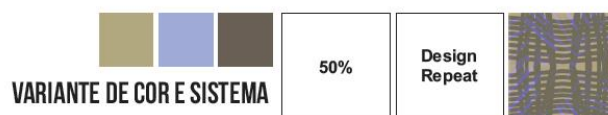
**Figura 6 - Estampa 2**  
Fonte: Elaborado pelas autoras

### ESTAMPA 3



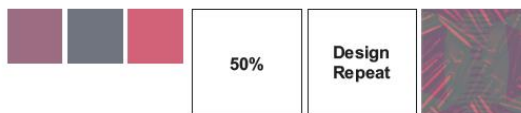
**Figura 7 - Estampa 3**  
Fonte: Elaborado pelas autoras

### ESTAMPA 4



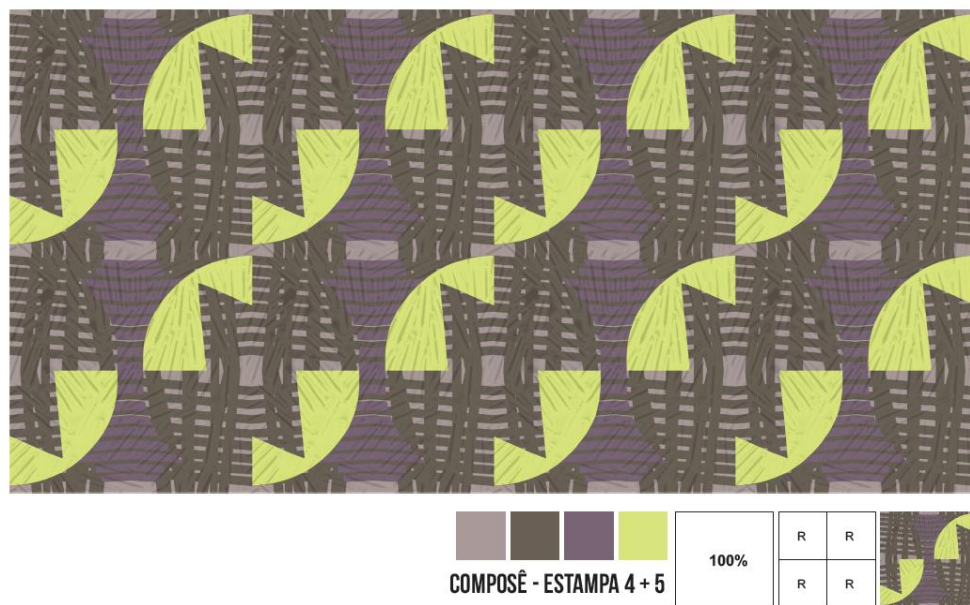
**Figura 8 - Estampa 4**  
Fonte: Elaborado pelas autoras

### ESTAMPA 5



**Figura 9 - Estampa 5**  
Fonte: Elaborado pelas autoras

ESTAMPA 6



**Figura 10** - Estampa 6  
Fonte: Elaborado pelas autoras

No intuito de verificar a qualidade técnica e estética, e se o produto atendia aos requisitos que foram tomados como parâmetros à condução do processo, realizou-se a simulação digital de algumas das estampas aplicadas a produtos de moda e decoração (Figura 11). Também foi feita a sublimação de uma das estampas em uma ecobag, dobrada e colocada na caixa que abrigou a versão física do projeto (Figura 12).



**Figura 11** - Simulação digital  
Fonte: Elaborado pelas autoras



**Figura 12** - Projeto físico e *ecobag*  
Fonte: Elaborado pelas autoras

Como em uma coleção de produtos de moda, pensou-se em uma coleção de estampas que possuísse coerência e unidade visual entre si. A utilização do tema e do método projetual foi crucial para o resultado satisfatório obtido com o projeto.

#### **4 Considerações finais**

Com este trabalho pretendeu-se contribuir para o aprofundamento teórico-metodológico de projetos de design, especialmente aplicados no tratamento de superfícies. Pensa-se que o relato de experiências, mesmo que empíricas, são importantes para tornar o conhecimento tácito em explícito.

Apesar da descrição detalhada do processo projetual, não se tem a pretensão de apresentar um modelo padronizado. Entende-se que o papel dos métodos é apenas estruturar o processo projetual e, com flexibilidade, devem ser adaptados à variedade e especificidades das situações de projeto.

A utilização das obras da arte pública de Porto Alegre foi um diferencial na pesquisa deste trabalho. Entende-se que a valorização da cultura local é importante e, por isso, a utilização das mesmas como referência ou inspiração foi fundamental no processo metodológico apresentado.

Em síntese, compreende-se que é de extrema importância avançar nas pesquisas e reflexões sobre o processo projetual em design de superfície, especialmente sobre questões relacionadas ao design para valorização da cultura local.

## Referências

ALVES, J. F. **Transformações do Espaço Público**. Porto Alegre: Fundação Bial de Artes Visuais do Mercosul, 2006.

BÜRDEK, B. E. **Design: história, teoria e prática do design de produtos**. São Paulo: E. Blücher, 2006.

CROSS, N. **From a Design Science to a Design Discipline: Understanding Designerly Ways of Knowing and Thinking**. Design Research Now. Board of International Research in Design, p 41-54, 2007.

LASCHUK, T. *Workflow* para o desenvolvimento de projetos de design de superfície com foco em estampa têxtil para a área da moda. 2017. 289 f. Tese (Doutorado em Design) – Escola de Engenharia, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017.

LEVINBOOK, M. Design de Superfície: Técnicas e Processos em Estamparia Têxtil para Produção Industrial. Dissertação (Mestrado em Design) – Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2008.

LÓGICAS CRIATIVAS - NDS - Núcleo de Design de Superfície da UFRGS. Disponível em: <[http://www.nds.ufrgs.br/jogo\\_logicas\\_criativas/jogo.swf](http://www.nds.ufrgs.br/jogo_logicas_criativas/jogo.swf)>. Acesso em janeiro de 2015.

GOMES, L. V. N. **Criatividade e design: um livro de desenho industrial para projeto de produto**. Porto Alegre: sCHDs, 2011.

NDS - Núcleo de Design de Superfície da UFRGS. Disponível em: <<http://www.nds.ufrgs.br/novo/index.html>>. Acesso em janeiro de 2015.

RÜTHSCHILLING, E. A. **Design de Superfície**. Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 2008.

TREVISAN, A. **Escultores contemporâneos do Rio Grande do Sul**. Porto Alegre: Ed. da Universidade, UFRGS, 1983.