

## Estudos Gráficos de Artefatos Arqueológicos na Composição de Símbolos para Projetos de Design

A.P. Machado<sup>a,b</sup>, R. Perassi<sup>b</sup>

<sup>a</sup> *amandapiresmachado@yahoo.com.br*

<sup>b</sup> *PósDesign - Programa de Pós-Graduação em Design e Expressão Gráfica  
Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, Brasil*

### Resumo

*Este artigo interpreta e classifica grafismos contemporâneos desenvolvidos com base em artefatos, "zoólitos", encontrados nos sítios arqueológicos (Sambaquis) do Estado de Santa Catarina. A Teoria da Forma e a classificação de grafismos são consideradas na interpretação das representações gráficas. Por suas características formais e figurativas e por sua relação com a cultura regional, os grafismos são também apresentados como símbolos regionais, para serem utilizados em projetos de Design, neste caso, especificamente na área de Design de Superfície, no desenvolvimento de padrões visuais para aplicação em superfície de revestimento cerâmico.*

**Palavras-chave:** *Grafismo, Padrões Visuais, Arqueologia, Design de Superfície.*

## Graphic studies of archaeological artifacts in the composition of regional symbols to design projects

### Abstract

*This paper interprets and classifies contemporary graphics developed based on artifacts, "zooliths", found in archaeological sites (Sambaquis) of the State of Santa Catarina. The Theory of Form and classification of graphics are considered in the interpretation of graphical representations. By their formal characteristics and figurative its relationship to regional culture, the graphics are also presented as regional symbols for use in projects Design, in this case specifically in the area of Surface Design, development of visual patterns for surface application of ceramic tiles.*

**Keywords:** *Graphics, Visual Standards, Archaeology, Surface Design.*

### 1. INTRODUÇÃO

Este artigo apresenta grafismos contemporâneos produzidos a partir de artefatos encontrados em "Sambaquis" no estado de Santa Catarina. Os fundamentos da Teoria da Forma segundo Dondis [4]; Wong [17]; Perassi [14] e [15], uma proposta de classificação de grafismos conforme Gomes [7], são aqui considerados para a interpretação dos elementos gráficos bidimensionais. A relação proposta neste texto entre grafismos e artefatos se justifica porque, "desde os tempos primitivos, o ser humano desenvolve técnicas e formas para expressar e representar, bidimensionalmente, o mundo tridimensional em que vive" (Negrão e Camargo, [13], p. 149). Além disso, os grafismos produzidos são também indicados como símbolos icônicas de identificação regional, para serem aplicados em projetos de Design Gráfico.

"Sambaqui" é uma palavra originária da língua Tupi, que reúne o termo "tamba" ou "samba", cujo significado é relacionado a marisco e concha, e o termo "ki", cujo significado indica amontoado, compondo a expressão "amontoado de conchas". Os sambaquis são depósitos primitivos com materiais diversos, como conchas, restos de cerâmica, de madeira, de pedra e ossadas de humanos e de animais. São decorrentes das atividades de pequenas

populações nômades, estimadas com o máximo de cem habitantes. Os depósitos mais antigos tiveram sua origem datada há cerca de cinco mil e quinhentos anos atrás. Alguns chegam a apresentar, aproximadamente, vinte metros de altura e cem metros de diâmetro. Foram encontrados sambaquis em diversas regiões americanas e nas regiões costeiras do Brasil. (Machado, [10])

Na parte da costa brasileira que pertence hoje ao estado de Santa Catarina, os homens sambaquianos residiram em regiões de lagunas. Essa população não deixou nada registrado na forma de grafismos, seja como desenhos, gravuras ou pinturas sobre planos rupestres. Mas deixou artefatos produzidos em pedras e ossos, com acabamento delicado, cujas formas serviram de base para o desenvolvimento dos grafismos icônicos aqui apresentados. Esses desenhos foram desenvolvidos de acordo com o estilo e os temas da produção encontrada nos sambaquis.

A motivação para essa transposição do design de elementos tridimensionais para o plano por meio da expressão gráfica decorreu da ideia de que desde a pré-história as populações primitivas investiram na produção de desenhos. Assim, comunicaram suas atividades e as ideias que orientavam seu trabalho e seus ritos. De outra parte,

pensou-se na produção de ícones para compor parte da representação gráfica regional.

Os registros da representação gráfica bidimensional, por meio de grafismos, remonta ao homem pré-histórico, como registram as inscrições encontradas na Ilha de Creta, no Mar Mediterrâneo e, também, em localidades da Europa, do Egito, da África e da China. As representações gráficas resistem como registros de culturas ancestrais e todas essas expressões demonstram amplo potencial de identificação e comunicação, seja através de desenhos, pinturas ou gravuras, porque “muitos são os propósitos dos seres humanos ao marcarem superfícies, seja riscando, pintando, entalhando ou moldando” (Gomes, [7], p.27)

### 1.1 A Representação Gráfica Bidimensional

A representação gráfica bidimensional é, na atualidade, um processo dominante na cultura visual plana da sociedade contemporânea, pela hegemonia da computação gráfica, onde o “pixel” é o elemento original e a unidade mínima da composição visual.

A virtualidade foi totalmente incorporada à realidade do homem urbano, nesta sociedade digitalmente globalizada. Mas é preciso considerar que a conquista dos modos de representação e de reprodução de imagens bidimensionais, por meio da computação gráfica, é decorrente de um longo processo cuja origem se estende ao passado pré-histórico.

A expressão gráfica faz referência a toda representação feita por desenhos abstratos ou figurativos, expressivos ou geométricos, que são relacionados a fenômenos de várias categorias, como físicos, econômicos e sociais, entre outros. A origem dessa expressão é decorrente da linha, seja sulco feito na pedra ou em outras superfícies, que é denominado “glifo”, ou no sinal pintado sobre os diversos suportes, que é denominado “grama” (Gomes, [7]).

A linha é o elemento mais característico da linguagem gráfica, porque sua invenção e sua utilização simplificaram o processo da representação gráfica bidimensional, definindo a configuração das figuras unicamente por seu contorno, configuração ou formato.

Existem dois modos básicos de representação bidimensional. O modo pictórico-naturalista, que é baseado no contraste das áreas (fig. 1A) e característico das pinturas naturalistas e das fotografias, e o modo “gráfico-racionalista”, que é determinado pelo fechamento das linhas (fig.1B), caracterizando os desenhos lineares. (Perassi, [14])

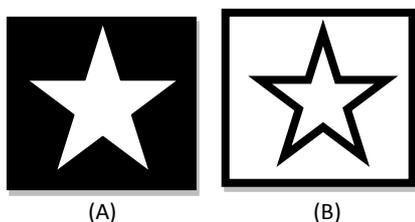


Figura 1: A) Contraste de área. B) Fechamento por linha.

Fonte: Criação dos autores

Acredita-se que a expressão no plano e a representação bidimensional tenham sido decorrentes da expressão espacial e da representação tridimensional, que foram anteriores no tempo. Desde os primórdios da representação gráfica, há quatro elementos básicos da linguagem visual bidimensional que determinam sua expressividade: (1) o “suporte plano”, (2) o “ponto”, (3) a “linha” e (4) a “mancha”. Em princípio, esses elementos são organizados de maneira interativa na composição de abstrações gráficas e de representações figurativas. (Perassi, [14])

### 1.2 Conceitos e elementos fundamentais da representação bidimensional

Para Wong [17], os elementos que formam uma composição bidimensional, determinando sua aparência e seu conteúdo, podem ser classificados da seguinte forma:

1. Elementos conceituais, que não são visíveis, porém, parecem estar presentes, como ponto, linha, plano e volume;
2. Elementos visuais, que são os traços e manchas que expressam os elementos conceituais e os tornam visíveis, com formato, tamanho, cor e textura;
3. Elementos relacionais, que dizem respeito à localização e às inter-relações dos formatos de um desenho e são percebidos como direção e posição ou como sentidos, espaço e gravidade;
4. Elementos práticos, que são relacionados à funcionalidade, ao conteúdo e à importância da representação, definindo o “porquê” do desenho.

No processo de representação bidimensional, os elementos visuais podem surgir de maneira intuitiva ou planejada. O desenho é um processo de criação visual com um propósito, que objetiva transmitir uma mensagem às pessoas, conciliando em si os fatores estéticos e os comunicativos, que são os propriamente funcionais. Para Dondis [4], a linguagem visual é a base da atividade de desenho, sendo formada por elementos como a linha, o ponto, a forma, a cor e a textura. Todavia, a indicação de Dondis [4] considera os aspectos visuais gerais da linguagem, apresentando em um mesmo plano hierárquico elementos de expressão e elementos expressos.

Na representação gráfica, entretanto, as formas e mesmo as cores indicadas por Dondis [4] são determinadas por sulcos ou “glifos” contrastantes e por sinais pintados ou “gramas” (Gomes, [7]). Portanto, as cores e as formas não aparecem por si mesmas, sendo expressas sobre o plano por sinais, que representam primeiramente pontos e linhas. Na linguagem essencialmente gráfica, até as manchas são representadas por retículas de pontos ou por hachuras de linhas. Assim, a representação gráfica de pontos e de linhas sobre o plano determina formas e sugerem cores diferentes daquelas que são expressas pelo próprio plano.

Wong [17] trata da forma visualmente expressa e, para o autor, a forma é visível e tem formato, tamanho, cor, textura e ocupa espaço, sendo que a forma pode ser oriunda da natureza ou da criação do homem. Com base em autores como Wong [17], formato é denominado por Perassi [14] como “configuração”, que também considera que, entre as qualidades percebidas nas formas visíveis, deve-se acrescentar a “tonalidade”. Além disso, deve-se considerar que o tamanho não é uma propriedade em si, porque a qualidade de ser maior ou menor depende de comparação direta com outro elemento. Porém, a qualidade volume é intrínseca à forma, sendo que a mesma pode ser plana e, caso seja volumétrica, pode ser esférica ou cônica entre outras possibilidades. Nas formas planas, volume ou espacialidade podem ser sugeridos por variação tonal, variação cromática ou ilusão perspectiva. Assim, conforme indica Perassi [15], configuração, tonalidade, textura, cor e volume são as qualidades perceptíveis da forma.

A despeito das conceituações matemático-geométricas sobre ponto, linha e plano, entre outras, no âmbito da expressão gráfico-visual um ponto é a menor unidade visível. Portanto, uma forma pequena é reconhecida como ponto quando é considerada mínima, desprezando-se sua dimensão

e sua configuração. O conceito de ponto é expresso em diversos formatos e, apesar de ser mais comum o formato circular, um ponto pode parecer triangular, quadrado ou irregular.

Na representação gráfico-visual, uma forma é reconhecida como linha, quando a dimensão do seu comprimento é considerada mais relevante que sua largura, estabelecendo percursos que determinam uma reta, uma curva ou uma sequência de ondulações regulares ou irregulares, entre outras possibilidades. A linha também pode ser apresentada com espessura única em todo o seu comprimento ou variar de espessura durante seu percurso. Inclusive, a variação ou uniformidade de espessura pode assinalar a expressão da ferramenta que determinou a linha, seja um lápis ou um pincel com tinta, entre outras. A representação gráfica considera todas as características da linha seja ela apresentada como uma figura autônoma ou como contorno de uma outra figura. Wong [17] salienta que, no caso das linhas espessas, até as bordas de um segmento de linha são elementos expressivos e comunicativos, podendo apresentar bordas quadradas, arredondadas ou irregulares, entre outras.

Os desenhos planos elaborados pelo homem apresentam formatos e cores. O termo cor neste momento é apresentado com um sentido muito amplo, como quaisquer sensações de preenchimento dos formatos sejam essas cromáticas ou tonais. Assim, para Wong [17], a forma bidimensional é configurada e preenchida por pontos ou linhas ou planos sobre uma superfície. A forma visível pode ser estruturada em diversos formatos e de várias maneiras, sendo que as tridimensionais podem ser expressas por massas e as pictóricas com manchas. Todavia, as representações essencialmente gráficas são compostas com linhas, pontos e planos.

Ao longo da História, foram desenvolvidos diversos estudos sobre a representação de formas e/ formatos. Por exemplo, os estudos realizados pela escola alemã Bauhaus, sobre a representação geométrica nas linguagens técnico-projetivas, além de outros, como nas linguagens artísticas cubistas. Com base nesse percurso, formulou-se uma teoria para composição de todas as formas a partir da combinação de três formas básicas, que são o quadrado, o triângulo e o círculo.

Wong [17] apresenta uma classificação das formas e considera que, quanto à sua característica, a forma é (1) "figurativa", quando pode ser nomeada, seja por uma denominação natural, como "flor" ou "pássaro", ou por uma denominação cultural, como "martelo" ou mesmo "triângulo"; a forma é (2) "abstrata" ou "não-figurativa", quando não pode ser nomeada ou reconhecida. Quanto ao seu formato ou desenho, a forma pode ser (1) "caligráfica" ou expressiva, quando feita à mão com curvas livres e pouco precisas; (2) "orgânica" quando se mostra sinuosa também com curvas livres, sugerindo crescimento, movimento ou leveza; (3) "geométrica", quando expressa rigor e precisão decorrentes do uso de ferramentas como régua e compasso ou devido aos recursos de computação gráfica, que também podem sugerir todos os outros formatos.

Para Perassi [14], as linhas irregulares e desordenadas propiciam representações mais naturalistas ou mais expressivas. As linhas retas organizadas como horizontais, verticais ou diagonais se relacionam, umas em relação às outras, como paralelas ou perpendiculares ou inclinadas. As linhas geométricas retas ou curvas são ainda mais abstratas do que as linhas sinuosas e expressivas. Além de representar imagens naturalistas, as linhas possibilitam

estilizações e abstrações estabelecendo as relações simbólicas, cujos pontos máximos são as escrituras sejam essas ideográficas ou fonéticas.

### 1.3 Estilos e técnicas de representação bidimensional

Há grande variedade de estilos registrada dentro da história da representação ou composição de imagens bidimensionais. "Estilo" é a síntese visual dos elementos que compõe uma imagem, sendo influenciado pela expressão artística (Dondis, [4]) e "imagem" é a "representação de um objeto por meios visuais, gráficos, plásticos ou fotográficos" (Rabaça e Barbosa, [16], p. 377).

Considerando-se as representações gráficas, de acordo com a classificação das formas (Wong, [17]), sejam essas figurativas ou abstratas, caligráficas, orgânicas ou geométricas Nos modos pictórico-naturalista ou gráfico-racionalista é possível identificar três estilos básicos que foram denominados por Perassi [14] como: (1) "visual-naturalista", (2) "racionalista-simbólico" e (3) "emocional-expressivo".

5. Estilo visual-naturalista é recorrente nos desenhos acadêmicos, apresentando imagens semelhantes ao que é observado diretamente na natureza e nos objetos culturais e procurando representar com verossimilhança o que "os olhos vêem" (fig.2).



Figura 2: Estilo Naturalista  
Fonte: Perassi [14]

6. Estilo racionalista-simbólico é recorrente nos desenhos estilizados que tendem à simplificação e organização geométrica das formas figurativas, naturais ou culturais, e abstratas (fig.3).



Figura 3: Estilo Simbólico  
Fonte: Perassi [14]

7. Estilo emocional-expressivo rompe com a representação naturalista em sentido oposto ao racionalismo idealista, porque não simplifica e organiza, mas excede na gestualidade e na materialidade, investindo na desordenação (fig.4).



Figura 4: Estilo Expressivo  
Fonte: Perassi [14]

Esses estilos básicos são percebidos nas representações gráficas em geral, sendo que, tradicionalmente, as técnicas e as linguagens artísticas ou gráficas influenciavam ou facilitavam a estilização das representações. Atualmente, por meio dos recursos da computação gráfica é possível a produção e a edição de representações, simulando as diversas técnicas, linguagens e estilos de representação gráfica. Essas facilidades dispensaram a mediação de especialistas, trazendo esses processos de estilização da representação gráfica ao domínio de qualquer usuário dos programas de tratamento de imagem.

## 2. O PROJETO DE DESIGN

Este artigo, que busca fazer uma análise sobre grafismos desenvolvidos, teve como base um Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) de Design Gráfico (2003). A proposta do TCC era desenvolver grafismos inspirados nos Sambaquis do estado de Santa Catarina a serem aplicados sobre superfície de revestimentos cerâmicos – pisos e azulejos. Para o desenvolvimento do projeto, fez-se um estudo teórico sobre cerâmica: origens, estilos, formas, produção (do processo artesanal ao industrial); materiais, o design inserido no processo de produção cerâmica, o design de superfície, o desenvolvimento de padrões gráficos (o que são e como criá-los), os símbolos e o design gráfico, marketing voltado para o design, etc. Esta fundamentação teórica desenvolvida para que se pudesse ter conhecimento suficiente para a delimitação das fases de identificação de público-alvo, análise de mercado, definição de conceito do projeto, construção de painel semântico, geração de alternativas, escolha e finalização da mesma (todo este processo tendo como base o uso da metodologia projetual criada por Munari [9])

A importância da metodologia projetual, conforme Bonsiepe [2], está no fato de que esta é um auxílio ao processo projetual, oferecendo técnicas que podem ser usadas em certas etapas, afim de que estas estejam bem resolvidas e possam contribuir a que se chegue a um alternativa que venha a responder ao problema inicial identificado.

### 2.1 Design de Superfície

Dentre as áreas do Design Gráfico, está a área de Design de Superfície, em que são pesquisados e desenvolvidos padrões visuais para serem aplicados em determinadas superfícies.

Para Minuzzi [12], p. 66 “o design de superfície está voltado a idealizar e projetar estampas para diferentes superfícies, como papel, cerâmica, tecido. Na execução do projeto utiliza, geralmente, os processos de serigrafia industrial (como nas indústrias têxteis, nas de cerâmica de revestimento, de papelarias ou papel de parede para a decoração de interiores), seja em estampa a quadros ou cilindros.”

Minuzzi comenta também que, a partir de 1989, a admissão de profissionais da área no setor cerâmico gerou um movimento de valorização do design dentro deste segmento, tendo-o como diferenciador de produtos. Para Lemos e Urosa (*apud* Minuzzi [12]) é necessário que se faça um investimento em design, que contempla o desenvolvimento de um design com estilo próprio aliado a qualidade do produto, para que haja um fortalecimento da indústria cerâmica.

## 3. GRAFISMOS E ARQUEOLOGIA

Os grafismos foram e são usados pela humanidade como elementos de expressão e comunicação, desde as mais

antigas representações rupestres da pré-histórica, que foram produzidas há cerca de trinta e cinco mil anos.

Para Couto & Oliveira, [3], o uso de formas visuais são exemplos de que o homem sempre usou a linguagem visual para se comunicar. Medeiros [11], p. 7-8 afirma que “o símbolo é a forma mais antiga de expressar a cultura de um povo (...) É através do grafismo que vamos encontrar outros aspectos, entre eles, a materialização dessa cultura, na produção de objetos de uso para sua sobrevivência física, bem como, na interpretação de mensagens gráficas.” O designer desenvolve sinais e símbolos com a intenção de comunicar, exteriorizar ideias, através de sua expressão e conceito. “O designer é responsável pelo desenvolvimento de uma estratégia comunicacional, pela criação dos elementos visuais para implementar e construir a identificação e a criação de outras ações de apoio destinadas a alcançar os objetivos propostos, quer dizer, a criação dessa realidade desenhada.” Frascara, [6], p. 23. A comunicação é a razão do design gráfico, origem e objetivo de todo trabalho.

### 3.1 Classificação dos grafismos

Gomes [7] considera que, com relação à intencionalidade, os grafismos podem ser classificados como (1) “acidentais”, caracterizando marcas casuais, como a impressão dos dedos da mão sobre um objeto qualquer, e (2) “propositais”, indicando grafismos produzidos para comunicar comportamentos, atividades e pensamentos. Há subdivisões que tipificam os grafismos “propositais”:

8. Quando se assemelham às formas da natureza, os grafismos propositais são indicados como “naturais”, podendo ser relacionados com as formas figurativas em estilo “visual-naturalista”, como foi proposto anteriormente;
9. Quando não apresentam relação aparente com as coisas observáveis, os grafismos “propositais” são indicados como “artificiais”, podendo ser relacionados com as formas abstratas em estilo “racionalista simbólico” ou em estilo “expressivo”;
10. Quando desenvolvidos livremente com o uso direto de partes do corpo, por exemplo, os riscos na areia realizados com as mãos ou com os pés, os grafismos propositais são denominados como “quiografias diretas”;
11. Quando produzidos com o auxílio de ferramentas como extensões do corpo, por exemplo, estiletos ou pincéis, os grafismos propositais são denominados como “quiografias semidiretas”;
12. Quando são realizados através de máquinas mecânicas, eletrônicas ou eletrônico-digitais, cuja versão mais atual são os computadores, os grafismos propositais são denominados “quiografias indiretas”.

Como foi indicado anteriormente, Gomes [4] indica que os grafismos gravados ou esculpidos nas superfícies são denominados “glifos” e as representações resultantes são chamadas de “glifias”. Já os grafismos pintados sobre o suporte são denominados “gramas” e as representações resultantes são chamadas “grafias”. Quando um grafismo representa uma imagem natural, cultural ou imaginária é indicado como “pictograma” ou “ícone”, porque é participante de representações imagéticas ou “iconografias”.

O ícone que denotar uma imagem e, também, representar uma atitude ou idéia é denominado “ideograma”, porque é participante de uma “ideografia”. O

grafismo que representa um som e participa da composição de palavras ou escrita musical é denominado “fonograma”.

Para Gomes ([7], p. 33), as iconografias ou desenhos de imagens compõem “a forma mais primitiva de representação gráfica para expressar as ideias do pensamento humano”. Portanto, as “iconografias” tendem a ser percebidas como “ideografias”. Isso é perfeitamente coerente nas iconografias do imaginário que, por exemplo, representam dragões alados e outros seres da imaginação. Porém, mesmo as iconografias que representam as coisas visíveis, sejam da natureza ou da cultura, retratam a aparência do mundo, mas expressam também a visão de mundo de uma cultura e ainda dos indivíduos que produziram as representações.

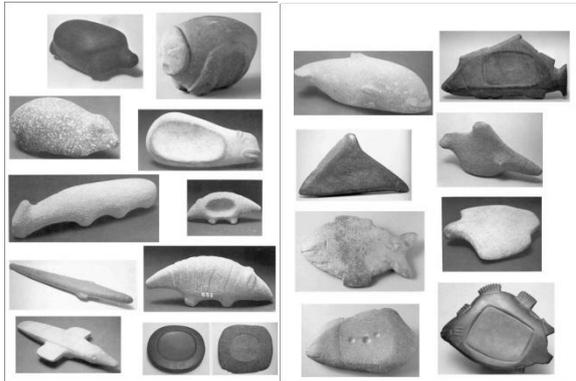


Figura 5: Exemplos de Zoólitos

Fonte: Aguilar & Pedroso [1] e Ferrer & Valença [3]

### 3.2 Elementos que originaram os grafismos

Entre os achados mais interessantes nos sítios arqueológicos estão os artefatos, que são esculturas de pedras e ossos, denominadas de “zoólitos” (fig. 5), considerando-se que o termo “zôo” é relacionado a animais e o termo “lito” relacionado a pedras, compõe-se a expressão “animais de pedra”. São encontrados exclusivamente nos Sambaquis de Santa Catarina, e serviram de base para o projeto, conforme Aguilar & Pedroso [1] e Ferrer & Valença [3]. Na pesquisa realizada anteriormente, base deste estudo, conforme já comentado, essas esculturas de pedras e ossos foram divididas em dois grupos. O primeiro considerou as “esculturas geométricas” e o segundo grupo reuniu as “figuras de animais”. Os animais marinhos foram os mais representados nos zoólitos encontrados, indicando que a forte ligação cultural das populações de sambaquianos com o mar, principal fonte de alimentos para sua subsistência. Raias, tubarões, baleias e albatrozes, também, tatus, jabutis, tartarugas e jacarés são os animais mais representados. O acabamento polido dos artefatos, sem pontas ou arestas, varia entre o polimento com brilho ou aspecto mais fosco, dependendo da natureza do material utilizado. Isso é muito significativo porque informa sobre o estágio de desenvolvimento técnico e estilístico da cultura das populações de sambaquianos.

O desenvolvimento dos grafismos inspirados nos zoólitos tem como característica o traçado simples, espontâneo e irregular. Isso na tentativa de se aproximar, em termos de estilo, de formas simples e transmitindo a impressão de movimento, com traço aberto, aos desenhos encontrados no interior das cavernas, como Lascaux, na França, identificados como pertencentes ao homem pré-histórico, exemplos de Arte Rupestre, com uma linguagem visual relacionada ao primitivismo (Dondis [4]). Este estilo possuía características pertinentes ao conceito do projeto,

tais como: simplicidade, planura, irregularidade, exagero, espontaneidade, atividade.

A proposta foi desenvolver grafismos característicos para o homem sambaquiano, que lembrassem as inscrições rupestres, porém, com seu próprio traço e significado. Isso é indicado no processo de geração de alternativas, que é apresentado na ilustração a seguir (fig.6).

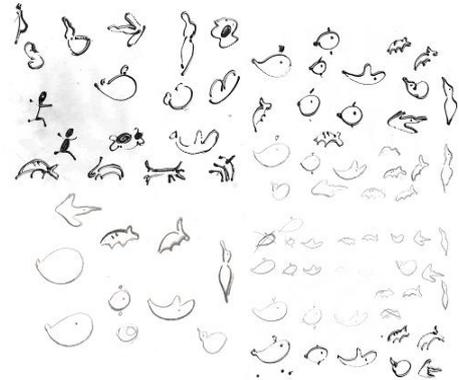


Figura 6: Geração de alternativas

Fonte: Machado [10]

Alguns exemplos dos grafismos desenvolvidos que foram relacionados para compor padrões gráficos são apresentados a seguir (fig. 7A, 7B e 7C). Os ajustes que determinaram a composição dos padrões foram desenvolvidos com o auxílio da computação gráfica. A etapa da geração de alternativas coube dentro de um processo maior do projeto de design, tendo como suporte a já citada metodologia projetual sugerida por Munari [9]. O software gráfico utilizado como suporte para finalização das alternativas selecionadas, foi o Corel Draw 9.

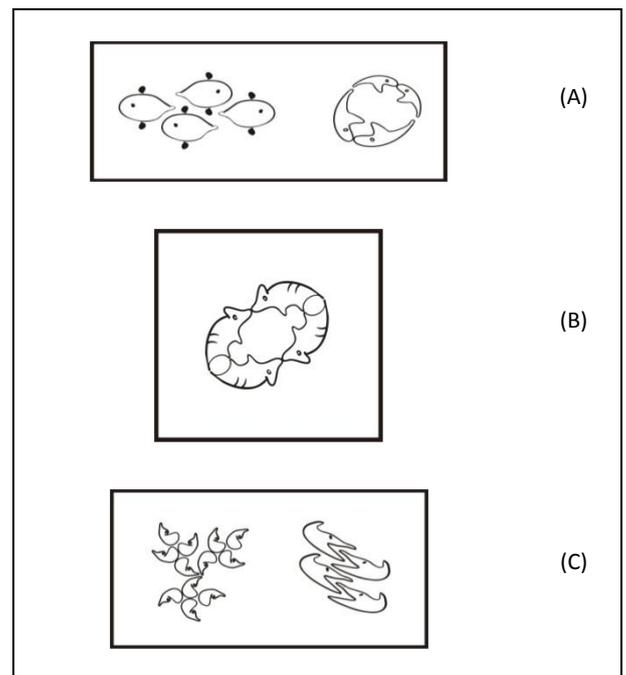


Figura 7: A) Animais marinhos; B) Animais terrestres; C) Aves. Fonte: Machado [10]

### 3.3 Processo de geração de alternativas - Grafismos

Como o projeto de design foi desenvolvido passo a passo, nesta etapa de geração de alternativas já sabia-se qual o conceito e estilo para os grafismos: que transmitissem a

estreita ligação e respeito que o homem sambaquiano tinha com a natureza e seus elementos (o céu, o sol, o mar e a terra), isso podendo ser resumido em uma frase: “Do pó viente e ao pó voltarás.”

Identificou-se que os zoólitos eram parte importante da cultura sambaquiana, e foram utilizados como base para o desenvolvimento dos grafismos.

Os grafismos foram desenhados com materiais alternativos, que possibilitaram bastante liberdade de uso, experimentação e resultados: sobre folhas sulfites e canson 140g, com lápi HB, caneta micron preta, canetinha hidrocolor preta, bastão de carvão, pó de café, barro e cola colorida, baseados nos zoólitos mais produzidos pelos sambaquianos. Esboçados até conseguir-se uma síntese de formas, simplificação.

Aqui neste artigo o foco está nos grafismos, mas o projeto original contemplou também a criação de texturas para os revestimentos cerâmicos, sob as quais os grafismos seriam aplicados.

Fez-se uma análise e seleção dos grafismos (os escolhidos foram os desenhados com cola colorida preta de tubo), estes sendo depois manipulados e reproduzidos em software gráfico (Corel Draw 9), para que pudessem formar composições/padrões. A escolha se deu com base em quais grafismos representavam melhor o conceito e estilo esperado.

Os grafismos selecionados – cada qual referente a uma categoria (animais terrestres, marítimos e aves) - foram agrupados de maneira a formarem círculos, transmitindo a ideia de ciclo, porque “ciclo” está ligado ao conceito do projeto, já que a ligação entre o homem sambaquiano e a natureza era essa, de respeito e dependência. Para isso, usou-se operações para a criação de padrões visuais, citadas por Wong [17]. Este comenta que há maneiras de trabalhar os elementos gráficos a fim de auxiliar no desenvolvimento de padrões através de operações sistemáticas. Para os grafismos relacionados às aves, trabalhou-se com rotação, radiação e inversão dos elementos; para os grafismos relacionados aos animais aquáticos e terrestres, foram trabalhados usando a inversão e rotação dos elementos.

#### 4. INTERPRETAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO DOS GRAFISMOS PRODUZIDOS

De acordo com a teoria estudada, os grafismos que compõem os padrões apresentados anteriormente (fig. 7A, 7B e 7C), são especificamente “lineares”, “propositais”, “caligráficos”, “figurativos” ou “icônicos” ou “pictográficos”. Assim, o conjunto de padrões constitui uma “iconografia” contemporânea, que é relacionada à outra “iconografia” ancestral, que foi anteriormente apresentada, sendo composta por zoólitos ou artefatos produzidos por populações sambaquianas da região costeira que, hoje, faz parte do estado de Santa Catarina.

Com relação ao processo de produção dos grafismos e padrões desenvolvidos, considera-se que, inicialmente, os grafismos devem ser indicados como “quirografias semidiretas”. Porém, os padrões foram desenvolvidos com auxílio da computação gráfica, caracterizando-se como “quirografias indiretas”.

Com relação a temática os grafismos e os padrões são “naturalistas”, porque representam figuras naturais. Apesar de não terem sido apresentados aqui todos os grafismos e padrões desenvolvidos, afirma-se que não foram desenhados seres tipicamente imaginários ou expressões puramente abstratas.

Com relação ao estilo, indica-se que, devido à simplificação gráfica das formas naturais por aproximação geométrica, a configuração ou formato das figuras denota um processo de idealização ou estilização das formas, que remete ao estilo “racionalista-simbólico” (fig. 3). Todavia, a expressividade dos materiais utilizados e uma certa informalidade na execução das linhas denotam investimento no estilo “emocional-expressivo (fig. 4). A conjugação da simplificação das formas com a expressividade dos materiais e dos contornos lineares é aparentemente contraditório, mas é comum nos grafismos, desde as representações rupestres (fig.8)



Figura 8: Pintura paleolítica rupestre, com bisão (detalhe), gruta de Lascaux, França  
Fonte: Perassi [14]

#### 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As relações histórico-culturais significam formas, figuras e objetos, como símbolos culturais, agregando-lhes valor histórico e afetivo. Por outro lado, além das funções comunicativas, as representações gráficas exerceram, ao longo de sua história, também, as funções ilustrativas e decorativas. A aplicação de design de superfície no revestimento de produtos, com matizações, texturas visuais e padrões gráficos, tradicionalmente, é considerada como agregação de valor a esses produtos. Isso ocorre, especialmente, quando a diversificação estético-comunicativa dos revestimentos possibilita que um mesmo produto seja adquirido mais de uma vez, ampliando a oferta funcional com ofertas estético-simbólicas.

Os padrões de revestimento exploram valores lúdicos, estéticos e simbólicos e os agregam aos produtos. Os revestimentos originais evitam que os produtos sejam percebidos como “commodities”, especialmente em tempos de produção seriada e globalização. Com relação ao processo de globalização comercial, muitos produtos igualmente úteis são oferecidos indistintamente no mercado global. Diante disso, a distinção de produtos por meio de símbolos regionalistas permite sua identificação e a composição com valores simbólicos agregados.

Reforça-se a possibilidade do uso de elementos da cultura regional para o desenvolvimento de um produto, com o design inserido neste processo, auxiliando na construção de uma identidade própria para o produto brasileiro.

Os padrões de grafismos contemporâneos (fig. 7A, 7B e 7C), desenvolvidos a partir da iconografia ancestral dos zoólitos, para serem utilizados como revestimento de diversos produtos, como utensílios, objetos e estampas para materiais diversos, como tecido, plástico, cerâmica e vidro, entre muitos outros. Para tanto, os grafismos e padrões devem ser considerados na elaboração de projetos de Design, especialmente, no design de superfícies.

Neste texto não foram apresentados todos os grafismos e padrões desenvolvidos, contudo, foram indicadas suas características, compondo figuras simples e dinâmicas,

construídas com linhas de contorno para representar animais da região, com base em outras representações ancestrais.

O caráter gráfico-estilizado das figuras facilita a comunicação visual e sua simplicidade permite que sejam propostas diversas possibilidades de preenchimento das formas, seja com matizes cromáticos, variações tonais ou texturas visuais. As linhas também podem ser expressas em diversas cores e tonalidades.

As figuras apresentam um desenho contemporâneo, mas diretamente relacionado com elementos histórico-culturais, permitindo um “rastreamento” visual e cultural até suas bases arqueológicas e regionalistas. As características formais e figurativas habilitam os grafismos e padrões como elementos visuais tecnicamente apropriados para revestirem diversos produtos, dirigidos ao público infantil, juvenil ou adulto. Mas, esses mesmos elementos visuais, também, representam símbolos para projetos de Design.

#### REFERÊNCIAS

- [1]. AGUILAR, N. e PEDROSO, F. **Brasil Profundo**. São Paulo: Associação Brasil 500, 2001.
- [2]. BONSIEPE, G. **Metodologia experimental: Desenho Industrial**. Brasília: CNPQ – Coordenadoria Editorial, 1984.
- [3]. COUTO, R. E OLIVEIRA, A. **Formas do design: por uma metodologia interdisciplinar**. Rio de Janeiro: 2AB, 1999.
- [4]. DONDIS, D. A Sintaxe da Linguagem Visual. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- [5]. FERRER, B. e VALENÇA, J. Herança: a expressão visual dos brasileiros antes da influência do europeu. São Paulo: Dow, 1984.
- [6]. FRASCARA, J. **Diseño Gráfico para la gente**. Ediciones Infinito Buenos Aires: Buenos Aires, 2001.
- [7]. GOMES, L. **Desenhando: um panorama dos sistemas gráficos**. Santa Maria, RS: UFSM, 1998.
- [8]. \_\_\_\_\_. **Debuxo**. Santa Maria, RS: UFSM, 1997.
- [9]. MACHADO, A.P. **Desenvolvimento de padrão visual e grafismos para superfície de revestimento cerâmico, inspirados nos Sambaquis de SC**. 99f. 2003. Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). Graduação em Design – Habilitação em Programação Visual. Universidade da Região de Joinville – Univille. Joinville. 2003.
- [10]. MEDEIROS, A. **Padrões gráficos para aplicação em revestimento cerâmico, baseado na cultura do litoral sul de SC**. Dissertação. (Mestrado em Engenharia de Produção) Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis. 1997. 192p .
- [11]. MINUZZI, R. **A formação do designer de superfície da UFSM x a atuação do designer em empresa cerâmica de SC, no contexto de gestão de design**. Dissertação. (Mestrado em Engenharia de Produção) Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis. 2001. 166p.
- [12]. NEGRÃO, C. e CAMARGO, E. **Design de Embalagem: do Marketing à Produção**. São Paulo: Novatec, 2008.
- [13]. PERASSI, R. A Visualidade das Marcas Institucionais e Comerciais como Campo de Significação. São Paulo: PUC/SP, 2001 (Tese de Doutorado).
- [14]. \_\_\_\_\_. **Gramática comparada da representação gráfica**. Florianópolis, SC: UFSC, 2008.
- [15]. RABAÇA, C. A e BARBOSA, G. **Dicionário de Comunicação**. São Paulo: Ática, 1998.
- [16]. WONG, W. **Princípios da Forma e do Desenho**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.