

09.

A valorização do território por meio da criação de estampas: um estudo aplicado para a cidade do Natal/RN

The valorization of the territory through the creation of patterns: a study applied to the city of Natal/RN

Beatriz Lima da Cruz

UFRN – Universidade Federal do Rio Grande do norte
beatrizlimadacruz@gmail.com

Elizabeth Romani

UFRN – Universidade Federal do Rio Grande do norte
romanibeth@gmail.com

Este artigo descreve de uma pesquisa aplicada envolvendo as teorias do design de superfície e o design territorial para construção de identidade para a cidade do Natal, Rio Grande do Norte. A cidade foi selecionada, pois ainda que apresente uma grande singularidade, não explora suas características culturais e históricas de maneira que transparece na falta da identidade que enalteça seu território. Objetivou-se com a pesquisa identificar os valores atribuídos por moradores e visitantes para a cidade do Natal na construção de estampas que representam tais qualidades territoriais, tomando como base os elementos visuais característicos elencados por meio de enquetes. Para alcançar esse objetivo, adotou-se os seguintes procedimentos metodológicos: problematização, seleção dos elementos, seleção cromática e desenvolvimento das estampas. Como resultado, esse processo possibilitou a construção de nove estampas inspiradas na cidade, visando a valorização do território. Almeja-se ainda que este trabalho forneça subsídios para outros desdobramentos na cidade, especialmente a aplicação das estampas propostas para o desenvolvimento da identidade da região e como ela é percebida pelas pessoas que a frequentam. Assim, estabelecendo uma nova relação de pertencimento com o território.

Palavras-chave design de superfície, design territorial, estampa, Natal/RN.

This article describes an applied research involving theories of surface design and territorial design for identity construction for the city of Natal, Rio Grande do Norte. The city was selected, because although it presents a great singularity, it does not explore its cultural and historical characteristics in a way that shows in the lack of the identity that enhances its territory. The objective of this research was to identify the values attributed by residents and visitors to the city of Natal in the construction of patterns that represent such territorial qualities, based on the characteristic visual elements listed through surveys. In order to reach this objective, the following methodological procedures were adopted: problematization, selection of elements, chromatic selection and development of the patterns. As a result, this process allowed the construction of nine patterns inspired by the city, aiming at the valorization of the territory. It is also expected that this work will provide subsidies for other deployments in the city, especially the application of the patterns proposed for the development of the identity of the region and how it is perceived by the people who attend it. Thus, establishing a new relation of belonging with the territory.

Keywords surface design, territorial design, pattern, Natal/RN.

1. Introdução

Este artigo apresenta uma pesquisa aplicada desenvolvida na Universidade Federal do Rio Grande do Norte ao longo de um ano e meio, e posteriormente, formalizado como projeto de conclusão de curso. Esse projeto discorreu sobre a relação entre o design de superfície e a valorização do território, com o objetivo de identificar os valores atribuídos por moradores e visitantes para a cidade do Natal, tomando como base os elementos visuais característicos elencados por meio de enquetes virtuais, na construção de estampas que representam tais qualidades territoriais.

O design de superfície é uma forma de comunicação que estabelece relações entre o homem e o meio. Além de funcionar isoladamente, o design de superfície ainda se faz presente em diferentes áreas do conhecimento, tanto dentro do design quanto em campos distintos, por exemplo, na arquitetura e na engenharia civil. Atualmente, o design de superfície é amplamente explorado em suas diferentes maneiras de aplicação, uma delas como textura visual, empregada principalmente por meio de padrões ou estampas. A textura visual se caracteriza como uma ferramenta de grande impacto quando aplicada nas superfícies de artefatos, valorizando o produto. Além disso, pode promover a identidade de um território.

Tendo em vista as múltiplas possibilidades de aplicação do design de superfície, este trabalho aborda o padrão visual como meio de valorização do território. Ao compreender que o design de superfície pode fortalecer a imagem de uma cidade, este artigo tem como objetivo geral relatar o processo de desenvolvimento de criação de estampas que construam a identidade do território, tomando como base os elementos visuais característicos da região, neste caso os da cidade do Natal.

2. Design de superfície: apontamentos conceituais

O design de superfície, ou *surface design* é um conceito pouco difundido no país, sendo reconhecido no Brasil como especialidade do design apenas em 2005. Segundo Rubim (2004), o termo é utilizado nos Estados Unidos para definir qualquer projeto desenvolvido por um designer no que diz respeito ao tratamento e a cor aplicados sob superfície industrial, ou não. Já Freitas (2011) trata o design de superfície como uma especialidade no campo do design e não apenas como extensão da indústria têxtil ou um complemento da área gráfica, pois seus meios práticos e simbólicos detêm características únicas em seu processo criativo.

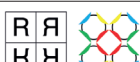
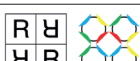
Para estabelecer aspectos técnicos acerca design de superfície e entender a construção dos padrões mais adiante relatados, é necessário que se compreenda os princípios básicos, iniciando com o termo "motivo". De acordo com Freitas (2011), o motivo é o composto de um grupo de unidades ou uma única unidade que compreende a imagem posta no módulo. Dessa maneira, Rüttschilling (2002) afirma que o motivo é a unidade mínima de módulo e o módulo é a unidade que constitui a padronagem, apresentando em sua composição todos os elementos que a integram de forma a criar um padrão contínuo.

Para a criação dos padrões, descritos neste artigo, foram utilizados sistemas de repetição empregados principalmente na área têxtil. De acordo com Schwartz (2008), esses sistemas partem da junção de dois ou mais tipos de simetria simples, possibilitando a criação de soluções gráficas mais complexas na elaboração de padrões (Quadro 1).

Quadro 1.

Simetrias combinadas utilizadas no design têxtil.

Fonte: Extraído e adaptado de Schwartz (2008).

Sistema	Exemplos
Full drop (Totalmente alinhado) Sistema alinhado de repetição baseado na translação. Constitui-se no sistema de repetição mais simples. Suas linhas e colunas encontram-se totalmente alinhadas.	
Half drop (Desalinhado) Sistema não-alinhado de repetição baseado na translação. Suas colunas encontram-se deslocadas uma em relação a outra pela medida da metade do módulo.	
Brick (Tijolo) Sistema não-alinhado de repetição baseado na translação. Suas linhas encontram-se deslocadas uma em relação a outra pela medida da metade do módulo.	
Stripe (Invertido) Sistema alinhado de repetição em que predomina linhas verticais, horizontais ou diagonais. Equivale a inversão.	
Turn-over (Refletido) Sistema de repetição alinhado baseado na simetria de reflexão em dois eixos até o preenchimento total da superfície. Equivale a reflexão em dois eixos.	
Mirror vertical (Espelhado vertical) Sistema de repetição alinhado baseado na simetria de reflexão. Equivale a reflexão no eixo vertical.	
Mirror vertical com deslocamento horizontal (Espelhado vertical com deslocamento horizontal) Sistema de repetição não-alinhado baseado na simetria de reflexão. Equivale a reflexão com translação em um único eixo.	
Mirror horizontal (Espelhado horizontal) Sistema de repetição alinhado baseado na simetria de reflexão. Equivale a reflexão no eixo horizontal.	
Mirror horizontal com deslocamento vertical (Espelhado horizontal com deslocamento vertical) Sistema de repetição não-alinhado baseado na simetria de reflexão. Equivale a reflexão com translação em um único eixo.	

3. Design territorial: notas sobre estratégias de criação de valor

Explorado em diversos campos, desde a área gráfica até em estratégias de marketing, o design territorial se manifesta como ferramenta de valorização do patrimônio material e imaterial de um território. Neste contexto, agindo como um mediador, o design contribui no desenvolvimento de um lugar, interferindo de maneira positiva na comunicação e criando soluções inovadoras que aproximem produtores e consumidores, harmonizando tradição e inovação.

Posto isso, pode-se estabelecer o território como um produto. Logo, quando compreendido como um produto, o território pode ser visto como um artigo a ser consumido, e, por consequência, valorizado. Assim, na busca para agregar valor ao território, o design pode se configurar como uma instrumento de competitividade, relacionando-se ao desenvolvimento de inovações socioculturais e tecnológicas. Krucken (2009), estabelece oito ações que visam promover produtos e territórios, determinado-as como essenciais (Quadro 2).

Quadro 2.

Ações de valorização do território.
Fonte: Elaborado pelas autoras com base em Krucken (2009)

Reconhecer	as qualidades do produto e do território.
Ativar	as competências situadas no território.
Comunicar	o produto e o território.
Proteger	a identidade local e o patrimônio material e imaterial.
Apoiar	a produção local.
Promover	sistemas de produção e de consumo sustentáveis.
Desenvolver	novos produtos e serviços que respeitem a vocação e valorizem o território.
Consolidar	redes no território.

Essas ações são fundamentais quando se deseja estabelecer uma comunicação entre um produto de design, seja ele de qualquer natureza, e o território. Tendo em vista a abordagem do território como um produto, é importante compreender como se estabelece o processo de formação de sua identidade. Tarouco e Reyes (2011) acreditam que a identidade territorial se constrói com passar do tempo, agregando elementos sociais, culturais, políticos e históricos. Para isso, as cidades investem em estruturas que promovem visibilidade, diferenciando-as das demais. Ainda de acordo com os autores, existem diversos elementos que colaboram para a construção da identidade de uma região (diretrizes de construção da identidade territorial), são eles: **arquitetura, monumentos, indumentária, elemento histórico, mobiliário urbano, fatos políticos, religião, símbolos gráficos e aspectos culturais e artísticos.**

A partir de Krucken (2009) e Taurouco e Reys (2011), pode-se concluir que a criação de uma identidade territorial se dá pela mistura de variados elementos e características, promovendo a imagem de um território. São nesses aspectos que se baseiam as estratégias de composição de uma identidade territorial e, consequentemente, a construção de valor.

4. Cidade do Natal

A cidade do Natal/RN, também conhecida como “Cidade do Sol” ou “Terra do Camarão”, é a capital do município do Rio Grande do Norte, localizada na região nordeste do Brasil. Possui em torno de 167 km² de área e cerca de 850 mil habitantes, segundo dados do IBGE (2010), detendo o status de segunda menor capital do Brasil em extensão territorial. Sua população é conhecida como “Potiguar”, que em tupi quer dizer “comedor de camarão”.

Fundada em 25 de dezembro de 1599 às margens do rio Potengi, tem o nome originado do latim, que significa local de nascimento, homenagem a festa cristã de mesma data, o dia do Natal. Não se sabe ao certo quem foi seu fundador, devido a destruição de documentos primordiais de sua fundação. Contudo, sabe-se que seu marco de desenvolvimento se deu com a construção do Forte dos Reis Magos, inaugurada em 6 de janeiro de 1598, sob o nome de Fortaleza dos Santos Reis, em homenagem ao Dia de Reis, festa cristã que encerra o ciclo natalino. Assim pelo valor histórico, o Forte é uma edificação que foi tombada pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional [IPHAN], em 1949.

A cidade sofreu duas importantes influências culturais. A primeira, durante os anos de 1633 a 1654, com a invasão e ocupação holandesa. A segunda e mais significativa no decorrer da Segunda Guerra, com a instalação da base militar dos Estados Unidos na cidade e a grande presença dos soldados americanos. Desta maneira, diversos costumes e cultura local foram moldados, deixando diversas marcas no território. Durante esse tempo, o cidadão natalense foi influenciado desde hábitos alimentares, com a instalação da primeira fábrica de coca cola da América do Sul e a introdução dos chicletes a sua dieta, até a inserção de itens de moda, com a popularização dos óculos modelo “Ray-bar” usados frequentemente pelos soldados americanos (ARAÚJO, 2016a).

Uma das grandes heranças desse período foi o amplo desenvolvimento da cidade, além de costumes que podem ser notados até hoje. Um dos mais marcantes foi a incorporação e adaptação de palavras em inglês ao dialeto popular, algumas gírias ainda podendo ser ouvidas hoje em dia. Como é o caso da palavra “boy”, que pode ser escutada frequentemente para se referir tanto a homens quanto a mulheres, sempre precedida do artigo “o” ou “a” para determinar o gênero (ARAÚJO, 2016b). Assim, a ocupação americana evidenciou a ausência da referência estética e cultural consolidada na sociedade norte-rio-grandense.

Além dos aspectos históricos e dos valores culturais, para compreender a valorização territorial, deve-se observar os elementos paisagísticos e geográficos. Natal se destaca pelo seu clima, tropical com alta taxa de umidade, possuindo o maior índice de incidência solar dentre as cidades brasileiras, dando a ela o título de “cidade do sol”. Sua temperatura média anual se estabelece em torno de 27°C e a mínima por volta de 22°C, possuindo uma quantidade reduzida de dias de chuva por ano, apresentando mais dias de chuva durante o verão do que no inverno. E por sua geografia, sendo constituída de dunas, praias e tabuleiros costeiros. Esse cenário paisagístico, associado ao clima, atraem turistas ao longo do ano todo. Muitos visitantes estrangeiros acabam se encantando e adotam a cidade como segunda moradia, o que reflete na composição diversificada de moradores. Para além da paisagem natural, a cidade possui o segundo maior parque urbano do Brasil, o Parque Estadual Dunas de Natal. Ainda conta com ícones construídos, o Parque da Cidade Dom Nivaldo Monte e o estádio Arena das dunas. Ademais, a capital potiguar tem como um dos seus atos culturais o que é considerado o maior carnaval fora de época do mundo, o Carnatal. Hoje, a cidade vem se tornando um grande pólo cultural, com o reativamento de eventos culturais conhecidos na cidade, como o Circuito Ribeira e a Eco Praça. Ainda que apresente uma grande singularidade de paisagem, a identidade que é explorada pelo circuito turístico e pela Prefeitura não reflete sua personalidade, não transmitindo sua multiplicidade de cultural e história. Assim, a escolha da cidade se deu a sua pluralidade de componentes ainda inexplorada, o que permite uma maior liberdade na análise e produção de elementos. Por outro lado, existe a ligação emocional de uma das autoras, por ser a cidade em que nasceu e cresceu, sendo esse trabalho uma oportunidade de colaborar com a cidade. Desse modo, o design de superfície foi empregado, neste artigo, como uma ferramenta de fortalecimento da identidade da cidade, dado que, quando bem desenvolvido e aplicado, é capaz de gerar um sentimento de orgulho e pertencimento, atualmente inexistente na população.

5. Procedimentos metodológicos para construção das estampas

Ao considerar o amplo aspecto do design de superfície, a diversidade como ele pode ser aplicado e a proposta do projeto, a metodologia abordada deve ser flexível, permitindo adaptações e modificações que se adequem a objetividade e complexidade do trabalho. Em vista disso, este trabalho tomou como base os procedimentos metodológicos de Munari (1981), em que defende o processo projetual em três etapas: a problematização, a prática e a solução. Para que as fases se adequassem de maneira mais eficiente ao objetivo proposto, o processo foi construído a partir da seguinte sequência:

5.1. Problematização e diretrizes de construção da identidade

Na fase da problematização foi definido o problema e desenvolveu-se a recolha de dados a partir da fundamentação teórica, abordando a conceituação sobre design de superfície e design territorial. Para além da base conceitual, foram aplicadas as seguintes ferramentas para auxiliar a construção de dados: mapa mental, moodboard e pesquisa com a comunidade. Desta maneira, adotou-se algumas ações (Quadro 3), propostas por Krucken (2009) e adaptadas para o estudo, para a valorização do território.

Quadro 3.
Ações de valorização do território.
Fonte: Elaborado pelas autoras.

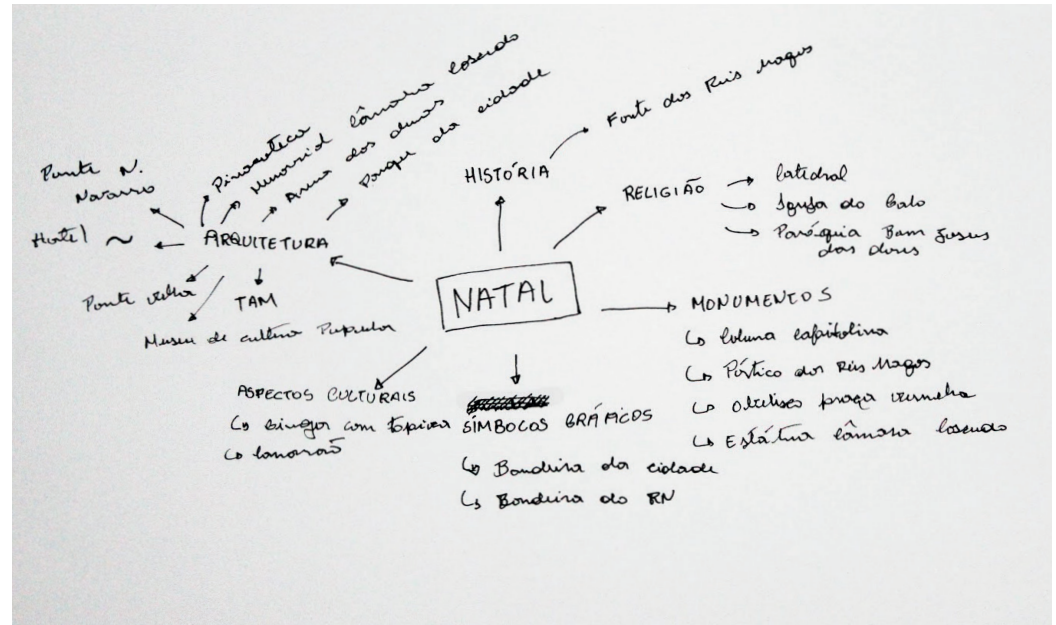
Reconhecer	Identificar com o uso do enquetes elementos reconhecidos pela população que atuem como marcadores de identidade da cidade do Natal.
Comunicar	Traduzir os marcadores identificados em elementos facilmente reconhecidos pela população, transformando-os em ícones a serem usados na confecção de estampas.
Proteger	Fortalecer a imagem do território por meio do desenvolvimento de estampas que apresentem elementos do patrimônio material e imaterial da cidade, mostrando uma imagem clara e coesa da cidade do Natal.
Desenvolver	Produzir estampas que contribuam para a renovação da identidade local.

Além disso, as diretrizes de construção da identidade territorial propostas por Tarouco e Reys (2011) foram aplicadas como ferramenta e teve um papel fundamental na elaboração do projeto. Tais diretrizes nortearam o processo de seleção e caracterização dos elementos representativos da cidade, identificando unidades essenciais dentre elas: arquitetura, monumentos, indumentárias, história, mobiliário urbano, fatos políticos, religião, símbolos gráficos e aspectos culturais e artísticos. O primeiro passo foi buscar palavras impulsionadoras para cada categoria, utilizando para isso o mapa mental.

Mapa mental

Para iniciar a etapa prática do projeto, foi elaborado um mapa mental (Figura 1) respeitando os aspectos ligados à formação de identidade de um território elencados na fase anterior. O mapa mental é uma ferramenta visual de geração de ideias, no qual se é possível desenvolver conceitos e relações quando há uma grande quantidade de informações relacionadas. Essa ferramenta possui um meio não-linear de expor as informações, facilitando a compreensão e a interpretação desses dados (MARTIN e HANINGTON, 2012). Para as categorias arquitetura, monumentos, elemento histórico, religião, símbolos gráficos e aspectos culturais e artísticos foram atribuídos elementos representativos. Para as demais, indumentária, mobiliário urbano e fatos políticos, não se conseguiu identificar nenhum elemento que tivesse um fator individualizador e peculiar no cenário abordado, em consequência disso essas categorias acabaram por ser excluídas no mapa mental.

Figura 1.
Ações de valorização do território.
Fonte: Elaborado pelas autoras.



Moodboard

Diante das palavras obtidas no mapa mental, foi realizada uma pesquisa no site da Prefeitura do Natal para compreender como a secretaria de comunicação do município apresenta as informações sobre a cidade. A partir da análise de as informações coletadas no site e das elementos dos oriundos do mapa mental, foram produzidos moodboards com os componentes identificados para cada uma das categorias (arquitetura, monumentos, elemento histórico, religião, símbolos gráficos e aspectos culturais e artísticos). Para elaboração dos moodboards foi feita uma pesquisa de imagem no Google Imagens, selecionando para cada item uma imagem que melhor o retratasse visualmente. Cada imagem escolhida tinha o objetivo de apresentar de maneira efetiva sua representação, desde os elementos formais até as cores. Os *moodboards* foram montados com o propósito de fornecer um panorama visual dos elementos estabelecidos nos mapas mentais. Para este artigo, os moodboards foram transformados em um quadro (Quadro 4) para fornecer melhor compreensão dos elementos pesquisados, uma vez que não seria possível inseri-los na íntegra.

Quadro 4.
Dados sistematizados dos *moodboards*.
Fonte: Elaborado pelas autoras.

Categoria	Elementos identificados
Arquitetura	Arena das Dunas, Museu Djalma Maranhão, Hotel Reis Magos, Parque da cidade, Pinacoteca, Capitania das Artes, Palácio Felipe Camarão, Teatro Alberto Maranhão, Museu Câmara Cascudo, Ponte Newton Navarro, Ponte do Igapó, Solar Bela Vista e comércio popular do Alecrim
Religião	Igreja do Rosário Nossa Senhora dos Pretos, Igreja Bom Jesus das Dores, Igreja do Galo, Igreja São Pedro, Catedral Metropolitana de Natal, Igreja Matriz e Igreja Nossa Senhora dos Navegantes
Monumento	Pórtico dos Reis Magos, Monumento dos Mártires, Busto Padre João Maria, Coluna Capitulina, Memorial Câmara Cascudo, Busto Pedro Velho, Monumento da independência, Estátua Augusto Severo
História	Forte dos Reis Magos
Culturais e artísticos	Boi Calemba, Camarão e Ginga com tapioca
Símbolos gráficos	Flor chana, Morro do Careca e Brásão da cidade do Natal

Pesquisa com comunidade

Após os dados coletados no *moodboards*, foi elaborado uma enquete usando a plataforma do google, "Formulários Google", com o intuito de compreender como a população natalense e os visitantes reconhecem os símbolos que marcam visualmente a cidade. Além disso, pretendeu-se complementar e validar, os elementos levantados no mapa mental e nos moodboards. Como resultado da pesquisa, obteve-se retorno de 52 participantes, variando o número de respostas dependendo do item, pois não foram exigidas respostas obrigatórias.

O questionário seguiu a mesma ordem estabelecida na ferramenta as "diretrizes de construção da identidade territorial", utilizando-se de perguntas simples, diretas e dinâmicas para facilitar a leitura e a interpretação por parte dos participantes. Para cada item foram solicitadas três respostas, incluindo as categorias indumentária, mobiliário urbano e fatos políticos, anteriormente excluídas. Para sua elaboração, optou-se por um formulário virtual com o intuito de alcançar mais pessoas, assim poderia incluir não só aqueles que moram na cidade, como aqueles que já moraram e os que visitaram a cidade em algum momento. Já para sua divulgação utilizou-se de redes sociais.

A primeira pergunta do formulário tratou-se da relação dos participantes com a cidade, obtendo ao todo 52 respostas. A maioria das respostas foram de "moradores da cidade", constituindo mais de 70% do total, seguida por "moradores da grande Natal" com cerca de 23% e em terceiro lugar "ex-morador" com 3% das respostas. Nas demais perguntas obteve-se uma quantidade de respostas variadas, como especificadas no Quadro 5.

Quadro 5.

Quantidade de elementos citados por pergunta no questionário.
Fonte: Elaborado pelas autoras.

Perguntas do questionário	Nº de elementos diferentes citados
Qual é a primeira lembrança de edificação que você tem da cidade?	49
Quais monumentos da cidade você se recorda?	24
Em todas as cidades existem vestimentas de uso predominante pelos moradores. Qual indumentária (roupa, acessório) você acredita que representa Natal?	17
Quais elementos históricos característicos da cidade?	33
Quais mobiliários urbanos existentes na cidade são caracterizantes?	21
Quais fatos políticos marcaram a história de Natal num contexto nacional?	15
Quais elementos religiosos marcam a identidade da cidade?	18
Quais símbolos gráficos representam a cidade?	29
Quais aspectos culturais e artísticos característicos da cidade?	35

5.2. Seleção dos elementos

A partir dos resultados obtidos com a enquete, foi feita uma comparação com os quadros elaborados na pesquisa visual. Essa comparação objetivou priorizar os elementos que seriam utilizados na confecção dos padrões e eliminou aqueles que não apresentaram impacto visual ou que não seriam de fácil identificação. Considerado o item arquitetura os elementos presentes nos moodboards que foram poucos citados e/ou não foram mencionados no formulário, acabaram por ser desconsiderados. As categorias indumentárias, mobiliário urbano e fatos políticos foram totalmente desprezadas, pois apresentaram itens que não cumpriam com as características colocadas como pressuposto de projeto. Nos demais itens, monumentos, religião, símbolos gráficos e aspectos culturais e artísticos, foram escolhidos alguns dos elementos apontados pelos participantes do formulário, assim como itens dos *moodboards*. Com isso, foi feita uma seleção dos elementos que mostraram potencial iconográfico na confecção das estampas, organizando-os em grupos. Para montar o conjunto, considerou-se a compatibilidade de tema de cada item. Desse modo, escolheu-se os elementos a serem convertidos em motivos (Quadro 6).

Quadro 6.

Grupos com os elementos a serem transformados em motivos.
Fonte: Elaborado pelas autoras.

Grupo	Elementos selecionados
Grupo 1	Dunas/Morro do careca Sol Mar/Praia
Grupo 2	Ginga com tapioca Chanana
Grupo 3	Ponte Newton Navarro Ponte de igapó
Grupo 4	Forte dos reis magos Pórtico dos reis magos

Quadro 06. Grupos com os elementos a serem transformados em motivos. Fonte: Elaborado pelas autoras.

Moodboard

Diante dos elementos selecionados e agrupados, foi feita uma nova pesquisa visual para a criação de *moodboards*, desta vez considerou-se a estampa como elemento principal de investigação. Para tal, utilizou-se, de ferramentas de busca na internet e acervo pessoal para coleta de referências para cada um dos elementos selecionados. Os *moodboards* desenvolvidos nesta etapa foram usados não apenas como referência para a criação dos motivos, como também no estudo cromático.

5.3. Seleção cromática

A partir do desenvolvimento dos *moodboards* de referência, fez-se uma primeira seleção das cores a serem aplicadas nas estampas. Essa seleção considerou as cores que mais se sobressaíram nos quadros analisados, sendo necessário uma adaptação dessas cores para harmonizar todo o conjunto. Com isso, chegou-se a uma paleta principal (Figura 2) que conta com seis cores e uma paleta secundária (Figura 3) com um tom amarelado e três tons acromáticos. Desse modo foi possível aplicar a paleta construída de maneira que fornecesse unidade às estampas. Ao pensar na aplicação em processos de impressão manuais, optou-se por elaborar estampas que usem no máximo três cores, facilitando a reprodução dos padrões e reduzindo o custo.

Figura 2. Paleta de cores principais.
Fonte: Elaborado pelas autoras.

C10 M50 Y100 K0 P 20-15 U	C25 M100 Y100 K25 P 54-8 U	C100 M80 Y35 K15 P 10-8 U	C0 M25 Y100 K0 P 10-8 U	C60 M35 Y25 K0 P114-5 U	C60 M90 Y0 K0 P 91-7 U
------------------------------	-------------------------------	------------------------------	----------------------------	----------------------------	---------------------------

Figura 3. Paleta de cores secundárias.
Fonte: Elaborado pelas autoras.

C0 M15 Y0 K0 P 1-3 U	C0 M0 Y0 K10 P 179-2 U	C0 M0 Y0 K40 P 179-6 U	C0 M0 Y0 K60 P 179-9 U
-------------------------	---------------------------	---------------------------	---------------------------

5.4 Desenvolvimento das estampas

A etapa da criatividade na qual foram elaborados os desenhos para integrar as estampas, assim como o estudo cromático. Esses foram extraídos dos painéis de referência visual descritos na fase de seleção de elementos. Neste momento, estabeleceu-se a experimentação, na qual foram analisadas as composições que integrarão as estampas e a maneira como serão aplicadas. Por se tratar de uma experimentação, as estampas não seguem a mesma linguagem gráfica, utilizando-se das cores para caracterizá-las como um conjunto.

6. Estampas: exposição das propostas

Para compreender o processo de elaboração das estampas, segue um breve descritivo do desenvolvimento geral e as especificações de cada um das 9 propostas separadas por grupos, considerando diversos estilos e elementos de composição. O primeiro recurso adotado foi a realização de sketches dos variados motivos (Figura 4) que representassem cada uma das estampas sem pensar muito na estrutura final. A partir disso, os motivos foram selecionados e refinados até chegar no desenho final. Em seguida, foi estudado caso a caso, considerando cada motivo e as possibilidades que se poderia ter em cada uma das estampas. Por fim, todos os módulos foram adaptados para o *rapport* (sistema de repetição com encaixes perfeitos), possibilitando uma reprodução que torna quase impossível identificar o início e o fim dos padrões elaborados (ROCHA, 2014, não paginado).

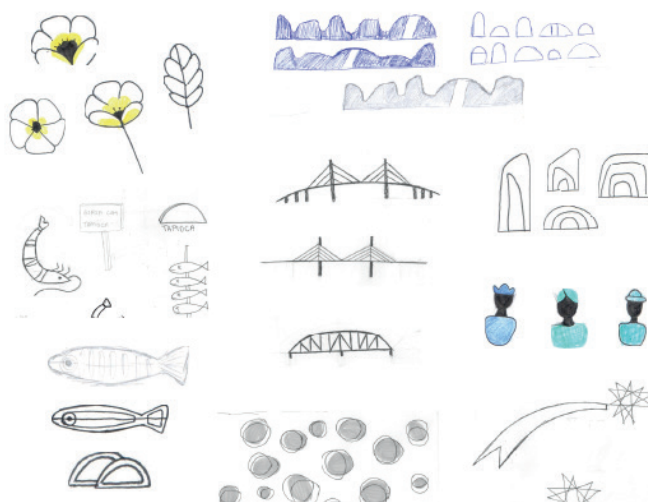
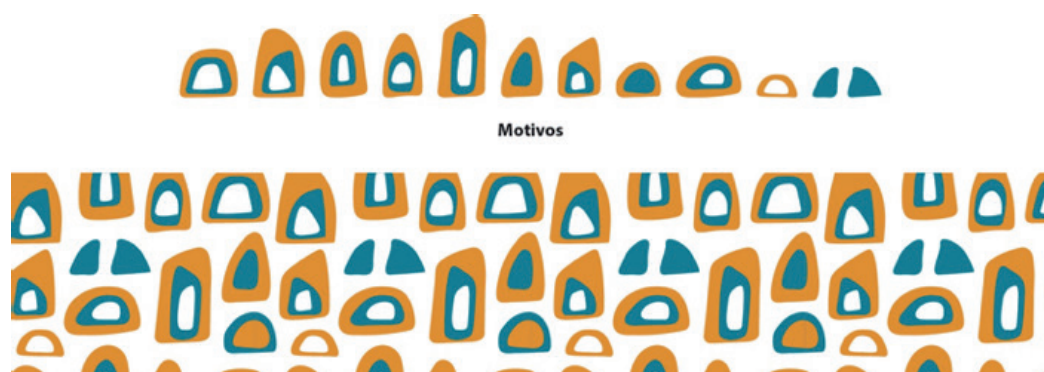


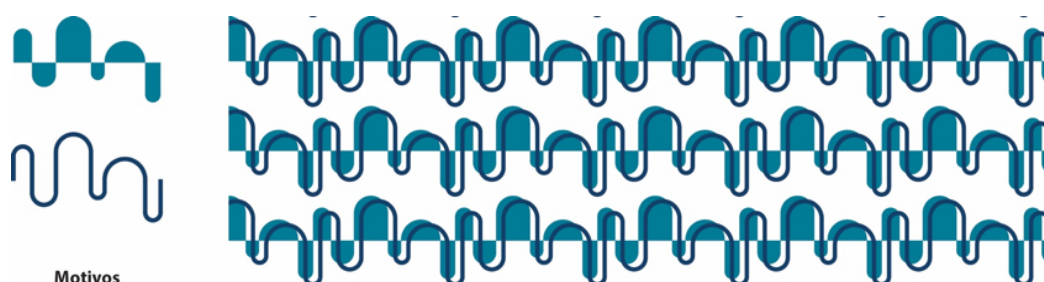
Figura 4.
Sketches de alguns motivos.
Fonte: Elaborado pelas autoras.

No grupo 1, estampa que representa as dunas e/ou Morro do Careca, devido a natureza dos elementos selecionados optou-se por uma abordagem mais abstrata dos mesmos. A representação obtida apresentou um caminho subjetivo das dunas, em que elementos de diferentes tamanhos e formatos compõem o motivo. A estampa desenvolvida segue o sistema *full drop*, repetindo-se de maneira periódica (Figura 5).



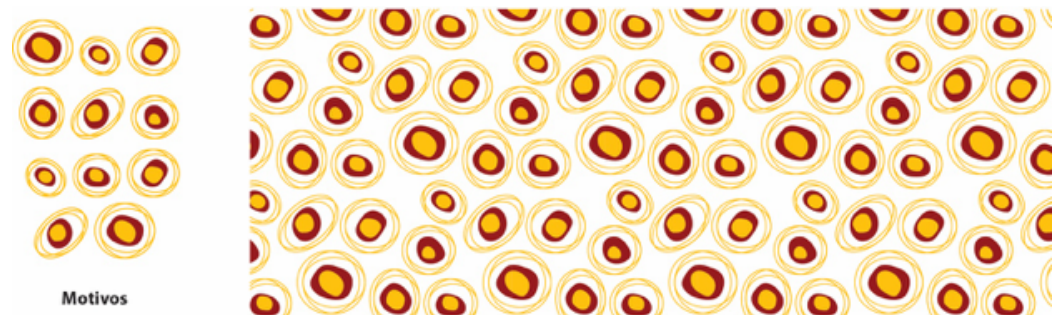
Na estampa que retrata o mar e a praia, optou-se por selecionar as ondas do mar, assim como seu balanço e frequência variada, como elemento de inspiração. O módulo foi desenvolvido em duas partes, linha e preenchimento. A linha simbolizando a continuidade das ondas, com seus altos e baixos, e o preenchimento com as quebras que traduzem a inconstância. Para a construção da estampa, utilizou-se o sistema de repetição do tipo *full drop* (Figura 6).

Figura 6.
Estampa Onda.
Fonte: Elaborado pelas autoras.



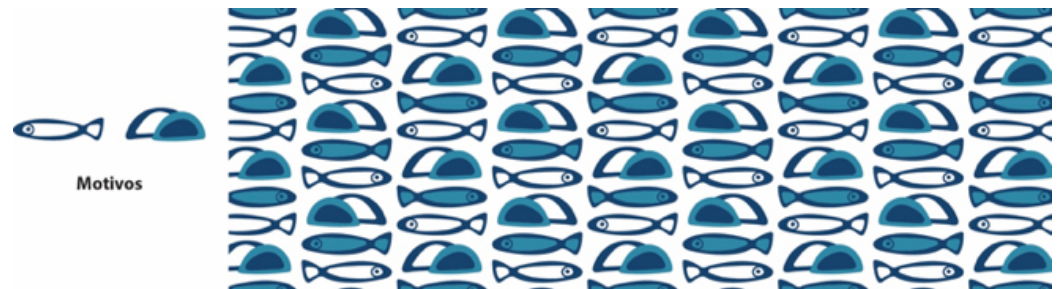
Na estampa que representa o sol, decidiu-se por uma tradução menos literal. Ao pensar nisso, desenvolveu-se um motivo, que assim como a anterior, dividido em duas partes. Nesse caso, o preenchimento simboliza o sol em si, e as linhas que o circundam seus raios. Em virtude disso, desenvolveu-se um módulo *allover* com um *rapport* do tipo hexagonal, objetivando dar mais dinamicidade a estampa (Figura 7).

Figura 7.
Estampa Sol.
Fonte: Elaborado pelas autoras.



Já para o desenvolvimento do grupo 2, a tradução conceitual abordagem foi um mais fiel às imagens dos *moodboards*. Na estampa que simboliza a gíngua com tapioca foram desenvolvidos dois motivos, um que correspondesse a gíngua (peixe) e outro a tapioca (goma de mandioca). Os elementos foram sobrepostos e rodados, gerando diversas combinações, em que, por fim, optou-se pelo sistema de reprodução do tipo *mirror* vertical com deslocamento vertical (Figura 8).

Figura 8.
Estampa Gíngua com tapioca.
Fonte: Elaborado pelas autoras.



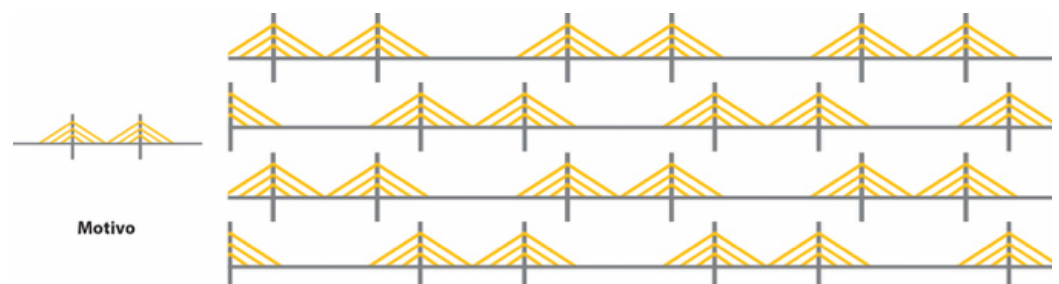
Para a elaboração da estampa da flor Chanana, tentou-se reproduzir de maneira simplificada, porém semelhante a flor e suas folhas. Na construção do padrão, teve-se por uma abordagem mais dinâmica. Dessa maneira, a estampa desenvolvida não segue nenhum sistema de simetria regular, aderindo um sistema *allover* de reprodução (Figura 9).

Figura 9.
Estampa Chanana.
Fonte: Elaborado pelas autoras.



O grupo 3 teve como objeto de inspiração as pontes da cidade. Para sua elaboração, optou-se por uma abordagem geométrica centrada em linhas de contorno. Na estampa que tem como inspiração a Ponte Newton Navarro, o motivo retrata a ponte de maneira minimalista, simplificando o traçado em linhas. Para a construção da estampa, utilizou-se o sistema de repetição do tipo *Brick* (Figura 10).

Figura 10.
Estampa Ponte Newton Navarro.
Fonte: Elaborado pelas autoras.



Na estampa que retrata a Ponte de Igapó, escolheu-se seguir o mesmo estilo da primeira, racionalizando a forma original com linhas de diferentes espessuras para a construção do motivo. Para a produção da estampa, optou-se pelo sistema de repetição do tipo *Brick* (Figura 11).

Figura 11.
Estampa Ponte de Igapó.
Fonte: Elaborado pelas autoras.



O grupo 4 contou com elementos mais icônicos da cidade. Na elaboração da estampa que representa o Forte dos Reis Magos, optou-se por elaborar o desenho da vista superior da edificação, pois apresenta uma arquitetura singular e individualizadora. Neste caso, julgou-se necessário a aplicação de variadas cores, com o intuito de dar ritmo e tornar o padrão mais dinâmico. Para a construção do módulo foi aplicado o sistema de simetria combinada *stripe* com deslocamento vertical (Figura 12).

Figura 12.
Estampa Forte dos Reis Magos.
Fonte: Elaborado pelas autoras.



A fim de representar do Pórtico dos Reis Magos, pensou-se primeiramente em utilizar apenas a parte da estrela que compõem o monumento. Porém, feito alguns testes percebeu-se que não seria possível ter a identificação necessária. Por esse motivo, optou-se por uma figuração simplificada dos três Reis Magos, elementos que compõem o monumento. As figuras, apesar de semelhantes, mantêm uma diferenciação mínima entre elas, sendo evidenciada pelo uso de cores distinta. Dessa maneira, os motivos desenvolvidos foram distribuídos no sistema *allover* (Figura 13).

Figura 13.
Estampa Pórtico dos Reis Magos.
Fonte: Elaborado pelas autoras.



5. Considerações Finais

Este artigo apresentou um estudo aplicado do design de superfície, apontando como ele pode se relacionar com o território e contribuir positivamente para o desenvolvimento de um lugar, utilizando-se dessa relação para a construção de estampas. Por possuir um caráter experimental, optou-se por não adotar um conjunto estético, preferindo que cada uma das estampas tivesse sua própria linguagem. Dessa forma, para a idealização das padronagens a divisão por grupos facilitou em como cada uma das estampas poderia ser abordada, seguindo uma diretriz mais abstrata ou figurativa. A vista disso, acredita-se que este trabalho deixa claro um caminho no qual se pode utilizar do design de superfície atrelado ao design territorial. Dessa forma, o projeto contribui de forma positiva para o desenvolvimento da criação de um valor para a cidade do Natal, apresentando uma nova visão sobre a identidade da cidade e como ela é percebida pela sociedade. O resultado obtido nesse processo possibilitou a construção de nove estampas. Almeja-se ainda que este trabalho forneça subsídios para outros desdobramentos na cidade, especialmente a aplicação das estampas propostas para o desenvolvimento da identidade local. Assim, estabelecendo uma nova relação de pertencimento com a cidade. Ademais, este artigo contribui com a discussão sobre processos de construção de estampas.

6. Referências Bibliográficas

- ACHE TUDO E REGIÃO. *História de Natal*. Disponível em: <<https://ecoviagem.com.br/brasil/rio-grande-do-norte/natal/>>. Acesso em: 03 dez. 2018.
- ARAUJO, Henrique. *9 super curiosidades de Natal-RN que poucos sabem*. 2016a. Disponível em: <<https://curiozzzo.com/2014/07/14/11-curiosidades-de-natal-rn-que-poucos-sabem/>>. Acesso em: 10 nov. 2018.
- ARAUJO, Henrique. *A verdadeira origem da palavra "galado"*. 2016b. Disponível em: <<https://curiozzzo.com/2014/06/23/a-verdadeira-origem-da-palavra-galado/>>. Acesso em: 03 dez. 2018.
- FREITAS, Renata. *Design de superfície: ações comunicacionais táteis nos processos de criação*. São Paulo: Blucher, 2011. (Coleção pensando o design / coordenação Marcos Braga).
- IBGE. *Rio Grande do Norte*. Disponível em: <<https://cidades.ibge.gov.br/brasil/rn/natal/panorama>>. Acesso em: 10 nov. 2018.
- KRUCKEN, Lia. *Design e Território: valorização de identidades e produtos locais*. São Paulo: Studio Nobel, 2009.
- MARRA, Livia. *Natal*. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/folha/turismo/americanosul/brasil-natal.shtml>>. Acesso em: 10 nov. 2018.
- MARTIN, Bella; HANINGTON, Bruce. *Universal Methods of design: 100 ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas and Design Effective Solutions*. Beverly: Rockport Publishers, 2012. 209 p.
- MUNARI, Bruno. *Das coisas nascem coisas*. Lisboa: Edições 70, 1981.
- NATAL GUIA. *História de Natal-RN, do seu Turismo e Curiosidades*. Disponível em: <<http://www.natalguia.com.br/historia.html>>. Acesso em: 10 nov. 2018.
- NETO, Manoel. *Invasão Holandesa e o Brasão Holandês do Rio Grande do Norte*. 2010. Disponível em: <<http://nataldeontem.blogspot.com/2010/01/invasao-holandesa-i.html>>. Acesso em: 10 nov. 2018.
- PREFEITURA DO NATAL. *Portal do turismo*. Disponível em: <<http://turismo.natal.rn.gov.br/simb.php>>. Acesso em: 10 nov. 2018.
- ROCHA, Lula. *O que é Rapport?* 2014. Disponível em: <<https://metapix.com.br/artigo/2014/05/26/o-que-e-rapport/>>. Acesso em: 25 set. 2018.
- RUBIM, Renata. *Desenhando a superfície*. São Paulo: Edições Rosari, 2004. (Coleção texto de Designers).
- RUTHSCHILLING, Evelise. *Design de superfície*. 2002. 186 f. Tese (Doutorado) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Educação Porto Alegre, 2002. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10183/131159>>. Acesso em: 27 dez. 2017.
- SCHWARTZ, Ada. *Design de superfície: por uma visão projetual geométrica e tridimensional*. 2008. 200 f. Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2008. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/89726>>. Acesso em: 02 dez. 2018.
- TAROUCO, Fabrício; REYES, Paulo. *Identidade Territorial: um processo de construção*. In: Congresso Nacional de Design, 1º, Desenhando o futuro. Bento Gonçalves, 2011. Disponível em: <<http://docplayer.com.br/1616936-Identidade-territorial-um-processo-de-construcao.html>>. Acesso em: 10 set. 2018.

