

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS  
ESCOLA DE DESIGN UNISINOS  
ESPECIALIZAÇÃO EM DESIGN GRÁFICO**

**MARIANA DE LEMOS MEDEIROS**

**O DESIGN DE SUPERFÍCIE APLICADO NA  
VALORIZAÇÃO DO TERRITÓRIO DE PORTO ALEGRE**

**PORTO ALEGRE**

**2012**

MARIANA DE LEMOS MEDEIROS

O DESIGN DE SUPERFÍCIE APLICADO NA  
VALORIZAÇÃO DO TERRITÓRIO DE PORTO ALEGRE

Trabalho de Conclusão do Curso de Especialização apresentada como requisito parcial à obtenção do Título de Especialista em Design Gráfico - Identidade Visual do Sistema-produto, da Escola de Design, Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS.

Orientador: Prof. Ms. Fabricio Tarouco

PORTO ALEGRE

2012

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço ao meu orientador, professor Fabricio Tarouco, por fazer despertar em mim o interesse sobre o design territorial, dedicação e todo o conhecimento compartilhado.

As minhas colegas de curso, pela amizade, companheirismo e apoio.

A minha família, que sempre está ao meu lado, e que por muitas vezes durante o curso tive que deixar de estar presente.

A todos que de alguma maneira colaboraram com opiniões, bibliografias e conhecimento para que esse trabalho fosse possível.

Agradeço em especial ao Lucas, maior incentivador para que eu fizesse a especialização e que acompanhou todo esse projeto de perto, me apoiando sempre.

## RESUMO

Seguindo uma metodologia usada para projetos de design, onde são desenvolvidas pesquisas em design gráfico, design de superfície e design territorial, o presente trabalho propõe-se a unir duas destas áreas: o design territorial e o design de superfície. Estudos de caso avaliando projetos existentes e um capítulo sobre a cidade de Porto Alegre, objeto de estudo desse trabalho, também estão fundamentados nesse projeto. Através do design territorial, o objetivo é identificar os elementos e ícones mais representativos da cidade de Porto Alegre para chegar ao resultado final - o desenvolvimento de estampas e a aplicação delas em produtos de consumo local, para exportação e no próprio território. O projeto de design de superfície desenvolvido através da abordagem do design territorial serve como estratégia de valorização da imagem da cidade, fortalecendo a identidade em âmbito local e global.

**Palavras-Chave:** Design Territorial. Design de Superfície. Estampas. Porto Alegre.



## **ABSTRACT**

According to a methodology used to design projects, where research in graphic design, surface design and territorial design are developed, this work aims to join two areas: the territorial and the surface design. Case studies evaluating existent projects and a chapter about the city of Porto Alegre, object of this work, are also based here. From the territorial design, the objective is to identify the most representative elements and icons of the city of Porto Alegre to achieve the final outcome – the development of patterns and its application in goods, for export and local usage. The surface design project developed through the view of the territorial design work as a strategy to improve the value of the city image, strengthening the city identity locally and globally.

**Key-words:** Territorial design. Surface design. Patterns. Porto Alegre.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Painel - Identidades Visuais .....	15
Figura 2: Painel - Design Editorial .....	16
Figura 3: Painel - Sistemas de Sinalização .....	16
Figura 4: Painel - Design de Embalagens .....	17
Figura 5: Painel - Design Promocional .....	17
Figura 6: Painel - Identidades Visuais .....	17
Figura 7: Painel - Arquitetura.....	21
Figura 8: Painel - Monumentos.....	22
Figura 9: Painel - Indumentárias.....	22
Figura 10: Painel - História .....	22
Figura 11: Painel - Mobiliário Urbano .....	23
Figura 12: Painel - Fatos Políticos.....	23
Figura 13: Painel - Religiosidade.....	23
Figura 14: Painel - Símbolos Gráficos.....	24
Figura 15: Painel - Aspectos Culturais e Artísticos.....	24
Figura 16: Painel - I love NY.....	25
Figura 17: Painel - I amsterdam .....	25
Figura 18: São Paulo .....	25
Figura 19: Cow Parade.....	26
Figura 20: Painel - Calçada de Copacabana.....	27
Figura 21: Painel - DS em Papelaria .....	28
Figura 22: Painel - DS em Embalagens .....	28
Figura 23: Painel - DS em Comunicação Visual.....	28
Figura 24: Painel - Design Têxtil.....	29
Figura 25: Painel - Papelaria .....	30
Figura 26: Painel - Cerâmica.....	30
Figura 27: Painel - Materiais Diversos.....	31
Figura 28: Painel - Superfície-objeto .....	31
Figura 29: Painel - Sushi-design.....	32
Figura 30: Módulo.....	33
Figura 31: Sistemas de Repetição - Alinhados e Não-alinhados .....	33
Figura 32: Operações Simples de Simetria .....	34

Figura 33: Simetrias Combinadas - Alguns tipos de <i>Rapport</i> .....	35
Figura 34: Toile de Jouy .....	36
Figura 35: Toile de Jouy, Attilio Baschera e Gregório Kramer .....	37
Figura 36: Curto Circuito, Julia Fraia .....	37
Figura 37: Cities, Anna Viktorsson .....	38
Figura 38: Manhattan, Anna Viktorsson .....	39
Figura 39: Edinburgh Toile, Timorous Beasties.....	39
Figura 40: London Toile, Timorous Beasties .....	39
Figura 41: Glasgow Toile, Timorous Beasties .....	40
Figura 42: Rio de Janeiro, Daniela Brum.....	40
Figura 43: Praga, Renata Rubim .....	41
Figura 44: Paineis – Praga, Renata Rubim .....	41
Figura 45: Porto Alegre <i>Sketchbook</i> .....	41
Figura 46: Paineis - London de Iveta Angelova.....	42
Figura 47: Lixeiras em Coachella .....	42
Figura 48: Artbox .....	43
Figura 49: Call Parade.....	44
Figura 50: Porto Alegre, RS, Brasil.....	45
Figura 51: Rua mais bonita do Mundo.....	47
Figura 52: Paineis - Parques de Porto Alegre .....	48
Figura 53: Aqui Bate Um Coração.....	49
Figura 54: Paineis - Monumentos 01.....	50
Figura 55: Paineis - Monumentos 02.....	50
Figura 56: Paineis - Aspectos Culturais e Artísticos.....	51
Figura 57: Religião.....	52
Figura 58: Paineis - Elementos Representativos 01 .....	53
Figura 59: Paineis - Elementos Representativos 02 .....	54
Figura 60: Paineis - Símbolos gráficos de Porto Alegre.....	55
Figura 61: Metodologia Bruno Munari .....	57
Figura 62: Metodologia modificada.....	58
Figura 63: Paineis - <i>Mood board</i> 01 - Porto Alegre Simbólica .....	62
Figura 64: Paineis - <i>Mood board</i> 02 - Porto Alegre Verde .....	62
Figura 65: Paineis - <i>Mood board</i> 03 - Porto Povo Alegre.....	63
Figura 66: Paineis - <i>Mood board</i> 04 - Porto Alegre Bairrista.....	63

Figura 67: Painel - <i>Mood board</i> 05 - Estudo Cromático .....	64
Figura 68: Painel - <i>Mood board</i> 06 - Pesquisa de Referências .....	65
Figura 69: Rafes 01 .....	66
Figura 70: Rafes 02 .....	66
Figura 71: Rafes 03 .....	66
Figura 72: Rafes 04 - Desenhos 01 .....	67
Figura 73: Rafes 05 - Desenhos 02 .....	68
Figura 74: Desenhos selecionados .....	68
Figura 75: Módulo 01 e Sistema de Repetição .....	69
Figura 76: Estampa 01 - Estudos 01 .....	70
Figura 77: Estampa 01 - Estudos 02 .....	70
Figura 78: Estampa 01 - Estudos 03 .....	70
Figura 79: Estampa 01 - Estudos 04 .....	71
Figura 80: Estampa 01 - Estudos 05 .....	71
Figura 81: Estampa 01 - Viaduto Otávio Rocha .....	72
Figura 82: Módulo 02 e Sistema de Repetição .....	72
Figura 83: Estampa 02 - Estudos 01 .....	72
Figura 84: Estampa 02 - Estudos 02 .....	73
Figura 85: Estampa 02 - Estudos 03 .....	73
Figura 86: Estampa 02 - Estudos 04 .....	73
Figura 87: Estampa 03 - Desconstrução .....	74
Figura 88: Módulo 03 e Sistema de Repetição .....	74
Figura 89: Estampa 03 - Estudos 01 .....	75
Figura 90: Estampa 03 - Estudos 02 .....	75
Figura 91: Estampa 03 - Estudos 03 .....	75
Figura 92: Estampa 04 - Monumento a Castelo Branco .....	76
Figura 93: Módulo 04 e Sistema de Repetição .....	76
Figura 94: Estampa 04 - Estudos 01 .....	77
Figura 95: Estampa 04 - Estudos 02 .....	77
Figura 96: Estampa 04 - Estudos 03 .....	77
Figura 97: Estampa 04 - Estudos 04 .....	78
Figura 98: Estampa 05 - Laçador .....	78
Figura 99: Módulo 05 e Sistema de Repetição .....	79
Figura 100: Estampa 05 - Estudos 01 .....	79

Figura 101: Estampa 05 - Estudos 02 .....	79
Figura 102: Estampa 05 - Estudos 03 .....	80
Figura 103: Estampa 05 - Estudos 04 .....	80
Figura 104: Estampa 05 - Estudos 05 .....	80
Figura 105: Proposta 01 .....	82
Figura 106: Painel Proposta 01 - Aplicações.....	83
Figura 107: Proposta 02 .....	84
Figura 108: Painel Proposta 02 - Aplicações.....	85
Figura 109: Proposta 03 .....	86
Figura 110: Painel Proposta 03 - Aplicações.....	87
Figura 111: Proposta 04 .....	88
Figura 112: Painel Proposta 04 - Aplicações.....	89
Figura 113: Proposta 5 .....	90
Figura 114: Painel Proposta 05 – Aplicações.....	91

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
<b>1.1 Problema .....</b>	<b>12</b>
<b>1.2 Objetivos .....</b>	<b>12</b>
1.2.1 Objetivo Principal.....	12
1.2.2 Objetivos Específicos .....	12
<b>1.3 Justificativa .....</b>	<b>13</b>
<b>2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA .....</b>	<b>14</b>
<b>2.1 Design.....</b>	<b>14</b>
2.1.1 Design Gráfico .....	15
<b>2.2 Design Territorial .....</b>	<b>18</b>
2.2.1 Território .....	18
2.2.2 A abordagem do Design Territorial.....	19
2.2.3 Identidade do Território.....	21
2.2.4 Design aplicado ao Território.....	24
2.2.5 O Design de Superfície aplicado ao Território.....	26
<b>2.3 Design de Superfície .....</b>	<b>27</b>
2.3.1 Aplicações do Design de Superfície .....	29
2.3.1.1 <i>Design Têxtil</i> .....	29
2.3.1.2 <i>Papelaria</i> .....	30
2.3.1.3 <i>Cerâmica</i> .....	30
2.3.1.4 <i>Materiais Sintéticos e outros materiais e suportes</i> .....	30
2.3.1.5 <i>Superfície como objeto</i> .....	31
2.3.2 Criação no Design de Superfície .....	32
2.3.2.1 <i>Módulo</i> .....	32
2.3.2.2 <i>Sistema de Repetição</i> .....	33
2.3.2.3 <i>Tipos de Organização Modular</i> .....	34
<b>2.4 Estudos de Caso.....</b>	<b>35</b>
2.4.1 Toile de Jouy .....	36
2.4.2 Curto Circuito.....	37
2.4.3 <i>Cities</i> .....	38
2.4.4 Timorous Beasties' toile.....	39
2.4.5 Rio de Janeiro.....	40

2.4.6 Praga .....	40
2.4.7 Porto Alegre.....	41
2.4.8 London.....	42
2.4.9 Lixeiras .....	42
2.4.10 Artbox .....	43
2.4.11 Call Parade.....	43
<b>3 OBJETO DE ESTUDO – PORTO ALEGRE .....</b>	<b>45</b>
<b>3.1 Porto Alegre .....</b>	<b>45</b>
3.1.1 Cidade Verde.....	46
3.1.2 Monumentos.....	48
3.1.3 Aspectos Culturais e Artísticos .....	51
3.1.4 Religião.....	52
3.1.5 Elementos representativos de Porto Alegre .....	53
<b>3.2 Símbolos gráficos de Porto Alegre.....</b>	<b>54</b>
<b>3.3 Identidade de Porto Alegre .....</b>	<b>55</b>
<b>4 METODOLOGIA.....</b>	<b>57</b>
<b>5 PROJETO.....</b>	<b>60</b>
<b>5.1 Mood board .....</b>	<b>62</b>
<b>5.2 Rifes .....</b>	<b>66</b>
<b>5.3 Experimentação .....</b>	<b>68</b>
5.3.1 Estampa 01 – Ícones de Porto Alegre .....	69
5.3.2 Estampa 02 – Viaduto Otávio Rocha.....	71
5.3.3 Estampa 03 – Cuia de Chimarrão .....	74
5.3.4 Estampa 04 – Monumento a Castelo Branco.....	76
5.3.5 Estampa 05 – Laçador.....	78
<b>5.4 Aplicação.....</b>	<b>81</b>
5.4.1 Proposta 01 .....	82
5.4.2 Proposta 02 .....	84
5.4.3 Proposta 03 .....	86
5.4.4 Proposta 04 .....	88
5.4.5 Proposta 05 .....	90
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>92</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>94</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A atual condição de globalização que mudou a forma de integração entre os lugares e interligou o mundo principalmente na questão da economia, mas também por aspectos culturais, sociais e políticos destaca a importância de cada território criar uma identidade para ser reconhecido tanto dentro do próprio país como internacionalmente e conseguir se destacar perante a competitividade que se criou em diversos aspectos.

Essa identidade deve valorizar as imagens locais, assim como a cultura, os costumes, a história e diversos outros fatores que caracterizam um determinado território. Através do uso do design aplicado ao território podemos resgatar ícones de uma sociedade e sua arquitetura para criar elementos de identificação, os quais podem ser traduzidos como marca, identidade visual, mobiliário urbano<sup>1</sup>, construções, materiais de comunicação e produtos diversos.

Por outro lado, pode também ser aplicado como design de superfície, que cada vez mais é usado como suporte para a valorização de produtos, ganhando grande importância no mundo do consumo. Os desenhos ou grafismos usados em uma estampa podem carregar um valor simbólico-histórico muito significativo, podendo resgatar esses valores e valorizar o território. É o caso de algumas cidades que já estão pensando suas superfícies, como por exemplo, os desenhos das calçadas e fachadas de construções.

Na cidade de Porto Alegre não é diferente, também existe a necessidade de identificação, pois é uma capital de grande visibilidade internacional que deve estar atenta as tendências mundiais, buscando estratégias para comunicar seus atributos ao mundo. Grandes eventos como o Fórum Social Mundial em que a cidade foi sede por vários anos e a Copa do Mundo que irá acontecer em 2014, são apenas alguns exemplos que mostram a importância e relevância da cidade perante outras capitais do Brasil e do mundo.

Dessa forma, o presente trabalho propõe-se a unir estas duas áreas de estudo do design: o design territorial e o design de superfície, propondo como

---

<sup>1</sup> “Entende-se por mobiliário urbano peças e equipamentos instalados em meio público, para uso dos cidadãos ou como suporte às redes urbanas fundamentais.” Tarouco (2011)



entrega a valorização do território através da criação de estampas que representem ícones da cidade de Porto Alegre. O design aplicado ao território será abordado como um instrumento da valorização da cultura e das tradições locais, ajudando a identificar quais os símbolos que melhor representam a cidade, já o design de superfície será interpretado como um grande complemento ao design gráfico aplicando estampas em produtos e peças gráficas que ajudem a divulgar e valorizar nosso território.

Portanto, este projeto apresenta uma breve conceituação de design, mostrando suas áreas de atuação, com destaque maior para o design gráfico, no qual foi o estudo desta especialização, e a monografia é a conclusão, chegando no design territorial e no design de superfície. Casos serão analisados, assim como a cidade de Porto Alegre e suas principais características para chegar ao resultado final que são as estampas e suas possibilidades de uso.

## **1.1 Problema**

Como representar, através do design de superfície, ícones da cidade de Porto Alegre como estratégia de valorização do seu território?

## **1.2 Objetivos**

### **1.2.1 Objetivo Principal**

Desenvolver um projeto de design de superfície a partir de ícones da cidade de Porto Alegre, propondo padrões, estampas e aplicações que fortaleçam a identidade deste território em âmbito local e global.

### **1.2.2 Objetivos Específicos**

Através de uma metodologia usada para projetos de design onde são desenvolvidas pesquisas em design gráfico, design de superfície e design territorial, os objetivos específicos são:

- identificar os elementos mais representativos da cidade de Porto Alegre;
- desenvolver padronagens que representem ícones da cidade;

- aplicar as estampas em produtos de consumo local ou para exportação;
- aplicar as estampas no território.

### **1.3 Justificativa**

O tema foi escolhido pela percepção da inexistência de uma identidade que represente a cidade de Porto Alegre. O projeto de design de superfície desenvolvido através da abordagem do design territorial serve como estratégia de valorização da imagem da cidade, sendo inovador no sentido de que é um recurso, uma aplicação, pouco utilizada.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este capítulo aborda os temas que fazem parte deste trabalho, sendo eles o design, de uma forma mais ampla, partindo para uma área mais específica que é o design gráfico. Logo, um estudo sobre o design territorial que servirá como base de pesquisa para finalmente abordar o design de superfície, que é a parte prática do trabalho. Estudos de caso também serão abordados neste capítulo.

### 2.1 Design

Definir uma palavra tão complexa de significados não é uma tarefa fácil e há muito tempo tem gerado muitas discussões em torno do assunto. Segundo Scaletsky (2008), design e projeto possuem quase o mesmo significado e são utilizadas para descrever tanto um processo de criação de algo que não existe como para descrever o resultado desse processo.

A origem da palavra *Design* vem do inglês e significa projeto que deriva do latim *designare* : designar e desenhar.

[...] essa palavra exprime a conexão interna entre técnica e arte. E por isso design significa aproximadamente aquele lugar em que a arte e a técnica (e, conseqüentemente, pensamentos, valorativo e científico) caminham juntos, com pesos equivalentes, tornando possível uma nova forma de cultura. (VILÉM FLUSSER, 2007)

O termo design começou a ser usado por volta do século XVIII, quando as produções artesanais começaram a se organizar como indústria. Mas foi no início do século XIX que se tornou frequente, inicialmente na Inglaterra, e se espalhando pela Europa, quando surgiram as primeiras escolas de design.

A criação da Escola Superior de Desenho Industrial, ESDI, na cidade do Rio de Janeiro, no ano de 1963, marca o início da profissionalização do design no Brasil. De acordo com Wollner (2005) o design começa na década de 1950, no Brasil e também no mundo, época em que ainda era considerado artesanato – “o termo design se relaciona não apenas com a criatividade mas também com a tecnologia, com o significado e com a linguagem”.

Magalhães (1998) diz tratar-se de uma atividade contemporânea, e assim sendo nasceu naturalmente interdisciplinar, tornando necessária a relação entre

diversos saberes. Essa característica faz o design transitar entre diversas áreas, tais como, arquitetura e artes e o torna tão interessante e abrangente.

Atualmente é possível destacar a atuação do designer em diversas áreas, ficando muito difícil delimitar os espaços de atuação deste profissional. Antigamente o design se restringia a um produto, hoje ele pode ser considerado tanto um objeto como uma estratégia. Neste trabalho será discutido o design gráfico, ou seja, o design como comunicação visual, onde é trabalhada a linguagem, de maneira a transmitir da melhor forma, de modo visual, o conteúdo em questão.

### 2.1.1 Design Gráfico

Consolo (2009) afirma que o design gráfico, apesar de ser responsável por traduzir visualmente as informações para tornar a comunicação mais rápida e eficiente, deve ser um instrumento facilitador. “Comunicação visual também deve ser vista e pensada como projeto, como processo, como o processo de transmissão visual de uma mensagem”. (COELHO, 2008).

Segundo Hollis (2000) a principal função do designer gráfico é **identificar** o que é ou de onde veio, como exemplo pode-se citar marcas, logotipos e embalagens. A segunda é **informar e instruir** com mapas, diagramas e sinalização. A terceira é **apresentar e promover** a divulgação em pôsteres, anúncios, folders, e outros materiais de divulgação, de modo que os mesmos sejam atraentes e fiquem na memória.

Pode-se dividir a atuação do designer gráfico nas seguintes categorias:

**01. Identidades Visuais:** Desenvolvimento de marcas, logotipos e peças gráficas em geral como folders, papelaria, catálogos, convites.

Figura 1: Painel - Identidades Visuais



Fonte: Elaborado pela autora

**02. Design Editorial:** Projetos gráficos de revistas, jornais, informativos e livros.

Figura 2: Painel - Design Editorial



Fonte: Elaborado pela autora

**03. Sistemas de Sinalização:** Sinalização e ambientação de empresas, prédios comerciais, corporativos, feiras, etc.

Figura 3: Painel - Sistemas de Sinalização



Fonte: Elaborado pela autora

**04. Design de Embalagens:** Área abrangente que vai desde embalagens de alimentos e bebidas até cosméticos, produtos de limpeza, tintas, higiene, enfim, tudo que é vendido diretamente ao consumidor como rótulos, caixas para presente, sacolas e cartuchos. Também desenvolve a programação visual para fornecimento de materiais de uso interno e não diretamente ao consumidor final, como por exemplo as caixas de transporte.

Figura 4: Painel - Design de Embalagens



Fonte: Elaborado pela autora

**05. Design Promocional:** Materiais de ponto de vendas como display, móveis e banners.

Figura 5: Painel - Design Promocional



Fonte: Elaborado pela autora

**06. Design Digital:** Comunicação digital, área que envolve mídias audiovisuais como website, hotsite e banner digital.

Figura 6: Painel - Identidades Visuais



Fonte: Elaborado pela autora

A atuação do designer gráfico nem sempre fica limitado a apenas uma dessas áreas descritas acima. É comum o designer ser responsável por um projeto complexo, ser contratado quando o produto ainda não existe. Como exemplo pode-se citar um produto alimentício: o profissional pode participar desde o conceito da



marca/ produto, escolha do *naming* (nome da marca), desenho da marca, identidade visual, embalagem unitária, embalagem de transporte assim como pode ser responsável pelo visual no ponto de vendas do produto com displays, cartazes e também de toda a estratégia de conceituação, posicionamento e vendas deste produto.

Em determinados momentos é necessário que profissionais de outras áreas participem do processo de criação e desenvolvimento, tais como ilustradores, fotógrafos, programadores, etc., trabalhando em parceria com o designer para realizar um projeto, fazer o mesmo “se materializar” da melhor maneira. O designer é responsável não só pelo visual, mas ele deve ter conhecimento para todo acompanhamento e domínio dos processos de produção depois de o produto ter sido projetado.

Os projetos de design devem ser feitos com pesquisa de conceitos, concorrentes, e conhecimento do assunto entre tantas outras etapas, usando metodologias específicas desenvolvidas por especialistas ou desenvolvendo e adaptando métodos já existentes. E cada vez mais o design gráfico se inspira na cultura popular, resgatando símbolos que identifiquem regiões, cidade ou grupo de pessoas, estudando o território para desenvolvimento de projetos de design.

## 2.2 Design Territorial

O Design aplicado ao território é uma tendência recente que vem sendo explorada em diversos campos, e no design gráfico, pode criar elementos de identificação que valorizem determinado local.

### 2.2.1 Território

O termo território, segundo o dicionário Michaelis, é uma porção da superfície terrestre com as seguintes características:

território ter.ri.tó.rio “*sm (lat territoriu)* **1** Terreno mais ou menos extenso. **2** Porção da superfície terrestre pertencente a um país, Estado, município, distrito etc. **3** Jurisdição. **4** Região sob a jurisdição de uma autoridade. **5** Região um tanto populosa mas sem habitantes em número suficiente para constituir um Estado, sendo pois administrada pela União. **6** Área certa da superfície de terra que contém a nação, dentro de cujas fronteiras o Estado exerce a sua soberania, e que compreende o solo, rios, lagos, mares interiores, águas adjacentes, golfos, baías e portos. **7**

*flutuante, Dir:* o que é compreendido pelas águas que banham o território real da nação, pelo espaço aéreo superposto a este, pelos navios de guerra, em qualquer lugar em que se achem, e os navios mercantes em alto-mar ou em águas nacionais, abrigados sob a bandeira do país a que pertencem. (TERRITÓRIO..., 2012).

Conforme Lastres e Albagli (1999 apud TAROUCO, FINESTRALLI, REYES, 2011), a globalização representou o fim da geografia, a “desterritorialização” das atividades humanas, a “despersonalização” do lugar. Mas devido a essa quebra de barreiras, a alta competitividade e a necessidade de se destacar, hoje vivemos numa fase de revalorização do território, buscando uma reafirmação da dimensão espacial. Reyes (2007 apud TAROUCO, FINESTRALLI, REYES, 2011) discute esse processo em três momentos distintos: a territorialização, a [des]territorialização e a [re]territorialização, este último o atual momento que devido a competitividade empresarial obriga as cidades a buscar estratégias de ação, prospectando o mercado externo.

### 2.2.2 A abordagem do Design Territorial

O design territorial não é uma área convencional ou muito divulgada e o mesmo pode atuar em diversos campos como estratégia em eventos e serviços, mobiliário urbano, produtos, na comunicação, ajudando a promover o turismo e a identidade visual, valorizando o local. Integrado ao design gráfico ele se torna uma alternativa para valorizar a cultura, resgatar a história, os aspectos físicos e emocionais e demais características de um território.

Para entender a área de pesquisa em design territorial é necessário compreender o território como produto, buscando características tangíveis e intangíveis, tratando-o como um produto de consumo. O designer, além de estudar os aspectos físicos do território, deve ser capaz de observar a essência daquele lugar, suas características culturais e históricas, pois o produto final deverá traduzir todas essas particularidades.

É importante comunicar com eficiência as características do local, seja através da aplicação no próprio território, por meio de mobiliário urbano e arquitetura ou em produtos, para que moradores, visitantes e consumidores reconheçam essas qualidades.



Estimular o reconhecimento das qualidades e dos valores relacionados com um produto local – qualidades referentes ao território, aos recursos, ao conhecimento incorporado na sua produção e à sua importância para a comunidade produtora – é uma forma de contribuir para tornar visível à sociedade a história por trás do produto. Contar essa “história” significa comunicar elementos culturais e sociais correspondentes ao produto, possibilitando ao consumidor avaliá-lo e apreciá-lo devidamente. E significa desenvolver uma imagem favorável do território em que o produto se origina. (LIA KRUCKEN, 2009)

Reyes e Borba (2000) afirmam que o design territorial concentra-se na maneira de prestigiá-lo para fora da cidade, ocupando-se no reconhecimento de valores internos, na transformação do território em produto, na possibilidade de comunica-lo externamente e no potencial de atratividade que o território passa a ter. Para Krucken (2009) a visibilidade da imagem do território pode contribuir para a proteção do patrimônio e da herança cultural e, segundo ela, existem algumas ações importantes para promover e valorizar os produtos locais. As essenciais são:

- RECONHECER as qualidades do produto e do território - Compreender o espaço, a história, qualidades, associadas ao território e à comunidade de origem do produto;
- ATIVAR as competências situadas no território - Necessário alinhar conhecimentos como práticas de manejo sustentáveis, gestão de negócios, design, desenvolvimento de produtos, assessoria legal e financeira entre outros;
- COMUNICAR o produto e o território - Mostrar ao consumidor seus valores e qualidades locais;
- PROTEGER a identidade local e o patrimônio material e imaterial - O sentimento de pertencimento e orgulho dos moradores está associada à região, herança cultural e história social e econômica;
- APOIAR a produção local - O designer pode ajudar na questão da inovação, buscando novas tecnologias e possibilidades de projeto sem descaracterizar a identidade do produto e do território;
- 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 - O desenvolvimento de redes é essencial para integrar competitividade ao território e também importantes porque promovem a renovação das estratégias de gestão e de organização do território.

### 2.2.3 Identidade do Território

Segundo Moraes (2010), são diversas as abordagens do tema “identidade”, onde percebe-se que em comum há o fato de que “a identidade está em constante evolução, é dinâmica.” Neste item vamos tratar do termo identidade no sentido de identidade visual.

A identidade de um território deve ter total identificação com o lugar, costumes, cultura, aspectos físicos e população (entre outros), pois representa todos esses fatores num só elemento e comunica o mesmo mundo afora.

Tarouco e Reyes (2011) nos mostram algumas diretrizes para a criação da identidade territorial, onde enfatizam o fato de que a criação envolve vários fatores e que assim acaba mudando a cada realidade. Para criar uma imagem forte, várias cidades investem no diferencial, o que tem de mais característico e atrativo. De acordo com esses autores, alguns elementos que podem contribuir para a construção de uma identidade territorial são:

- Arquitetura - Um dos principais elementos que ajudam a marcar a identidade.

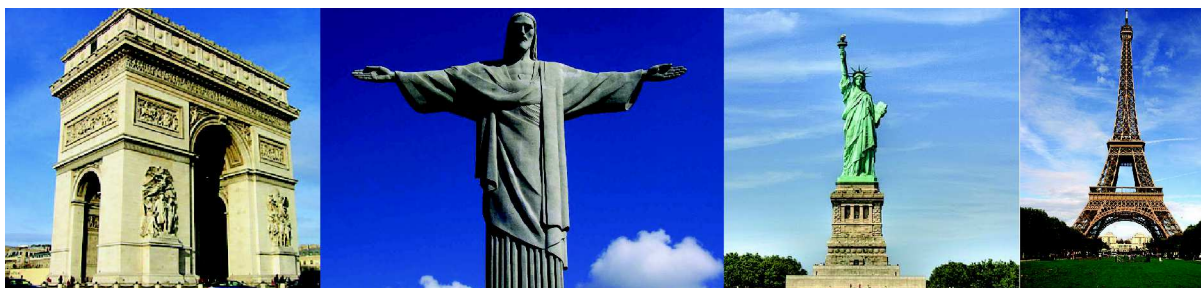
Figura 7: Painel - Arquitetura



Fonte: Elaborado pela autora

- Monumentos – São construções históricas que servem de referência mundial.

Figura 8: Painel - Monumentos



Fonte: Elaborado pela autora

- Indumentárias - Aspectos culturais do local.

Figura 9: Painel - Indumentárias



Fonte: Elaborado pela autora

- História - As origens, os fatos que marcam a história de um local muitas vezes nos mostram características marcantes de um território. Como exemplo pode-se citar as pirâmides do Egito e a cidade de Pompéia .

Figura 10: Painel - História



Fonte: Elaborado pela autora



- Mobiliário Urbano - Mostra a cidade em fotografias, filmes e documentários.

Figura 11: Painel - Mobiliário Urbano



Fonte: Elaborado pela autora

- Fatos Políticos - Momentos de repercussão internacional.

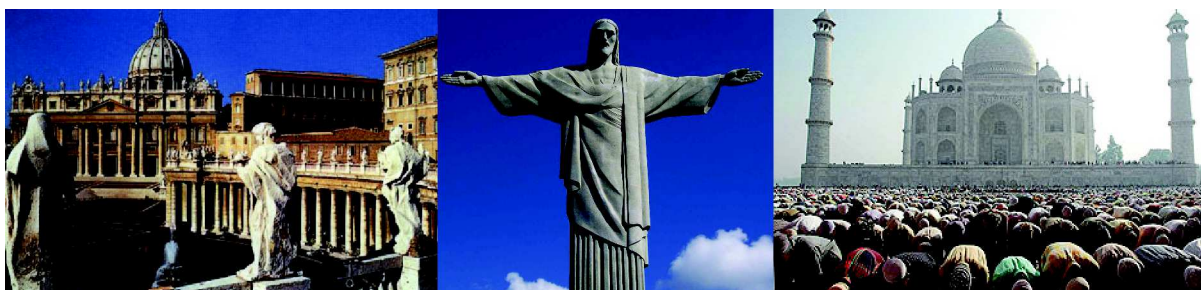
Figura 12: Painel - Fatos Políticos



Fonte: Elaborado pela autora

- Religiosidade - Diferenças de crenças e formas de exercê-las.

Figura 13: Painel - Religiosidade



Fonte: Elaborado pela autora

- Símbolos Gráficos - Cada vez mais utilizado, e o maior exemplo é o caso do I LOVE NY, também podemos citar I 'AMSTERDAM e logotipos de cidades sedes de grandes eventos como olimpíadas e mundiais de futebol.

Figura 14: Painel - Símbolos Gráficos



Fonte: Elaborado pela autora

- Aspectos Culturais e Artísticos - Alguns aspectos culturais são muito fortes e bem característicos de alguns locais como o carnaval no Rio de Janeiro, touradas na Espanha, tango na Argentina. Idiomas também são características culturais, bem como alimentação entre outros.

Figura 15: Painel - Aspectos Culturais e Artísticos



Fonte: Elaborado pela autora

#### 2.2.4 Design aplicado ao Território

A criação de identidades visuais que representem territórios começa aos poucos a ganhar força e notoriedade. O símbolo gráfico “I love NY” inicialmente foi uma campanha para promover o turismo, mas ganhou tanta importância, que está sendo reconhecido e imitado em diversos lugares que acabou se tornando a marca da cidade, usada em diversas campanhas e produtos destinados a turistas.

Figura 16: Pannel - I love NY



Fonte: Elaborado pela autora

Pensando num posicionamento competitivo da cidade, administradores lançaram a marca e slogan “I amsterdam” para a capital da Holanda, Amsterdam, a qual se tornou um forte símbolo da cidade, sendo que o enorme letreiro que fica em Museumplein (praça dos museus) é parada obrigatória para turistas.

Figura 17: Pannel - I amsterdam



Fonte: Elaborado pela autora

No final de 2011 a cidade brasileira de São Paulo ganhou uma marca e identidade visual como apoio à divulgação do turismo na capital.

Figura 18: São Paulo







Fonte: São ... (2011).

Algumas ações de comunicação aplicadas no território ajudam a valorizar o local. Como exemplo pode-se citar a “Cow Parade”, um evento de arte pública mundial, que além de promover a cidade incentiva artistas locais a expor sua arte publicamente. Trabalhos enviados por artistas locais são avaliados e selecionados previamente, o qual é representado por vacas decoradas e feitas de fibra de vidro que ficam em diversos locais da cidade. Esse evento iniciou em 1999 e já passou por mais de 55 cidades em todo o mundo, inclusive na cidade de Porto Alegre.

Figura 19: Cow Parade



Fonte: Galeria ... ([2012?]).

### 2.2.5 O Design de Superfície aplicado ao Território

A aplicação do design territorial no design de superfície é mais expressivo quando aplicado no próprio território. Um grande exemplo dessa interferência no Brasil é o calçadão de Copacabana que se tornou um símbolo que caracteriza o bairro e identifica a cidade do Rio de Janeiro. Também é muito usual na arquitetura, como em fachadas tanto no revestimento ou na própria estrutura.

Figura 20: Painel - Calçadão de Copacabana



Fonte: Elaborado pela autora

### 2.3 Design de Superfície

O Design de Superfície (DS) é pouco conhecido no Brasil e quem introduziu esta denominação em nosso país foi a designer Renata Rubim na década de 80. Nos Estados Unidos, o *Surface Design*, é amplamente conhecido e existe uma associação com sócios do mundo inteiro, mas trata apenas o design de superfície como aplicação na área têxtil. “[...] *every surface has a structure and every structure has a surface*” - cada superfície tem uma estrutura e cada estrutura tem uma superfície (SURFACE DESIGN ASSOCIATION, 2012, tradução nossa).

Segundo Rubim (2004), o Design de Superfície, assim como todas as atividades do design, exige a necessidade de intercomunicação entre outras áreas. Rubim (2004) afirma também que: “O Design de Superfície pode ser representado pelas mais diversas formas, desde que aceitemos que qualquer superfície pode receber um projeto.” Ruthschilling (2008) define da seguinte maneira:

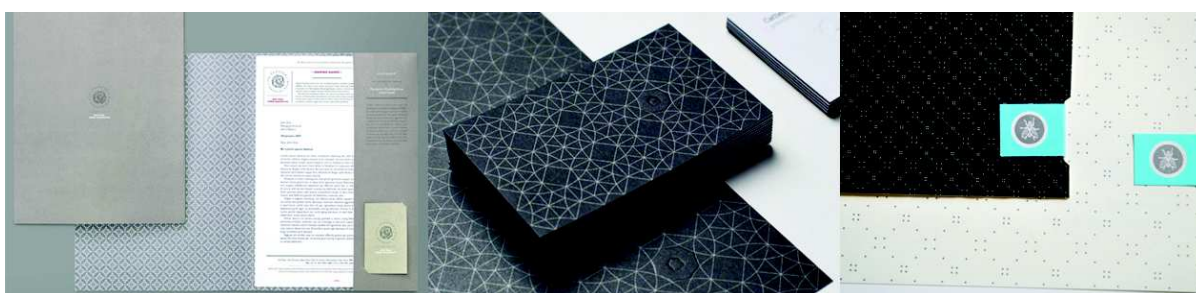
Design de superfície é uma atividade criativa e técnica que se ocupa com a criação e desenvolvimento de qualidades estéticas, funcionais e estruturais, projetadas especificamente para constituição e/ou tratamentos de superfícies, adequadas ao contexto sócio-cultural e às diferentes necessidades e processos produtivos. (RUTHSCHILLING, 2008)

A superfície dos objetos vem sendo utilizada como suporte para a valorização dos mesmos, desde as antigas civilizações. De acordo com Schwartz (2008) essa interferência na superfície dos objetos tem origem nas manufaturas reais das monarquias europeias do século XIV, período pré-industrial, com produção artesanal e em pequena quantidade.



Nos dias de hoje é uma área de grande abrangência de atuação e cada vez mais ganha espaço em diversas áreas do design, tanto visual quanto de produto. Apesar de ser mais usado na indústria têxtil, onde existe maior variedade de técnicas de produção, o design de superfície pode ser um grande complemento ao design gráfico, como recurso diferenciador que agrega valor tornando as peças gráficas mais atraentes e diferenciadas, muitas vezes fazendo do produto um “objeto de desejo.”

Figura 21: Painel - DS em Papelaria



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 22: Painel - DS em Embalagens



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 23: Painel - DS em Comunicação Visual





Fonte: Elaborado pela autora

### 2.3.1 Aplicações do Design de Superfície

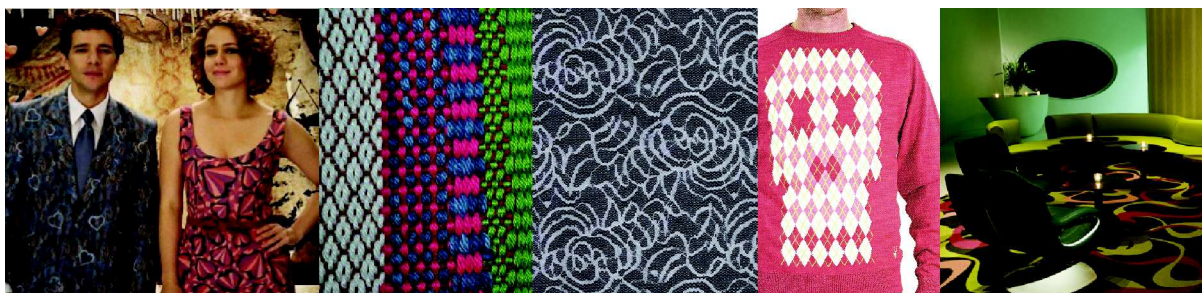
Segundo Rüttschilling (2008) são muitas as aplicações do design de superfície, a seguir alguns exemplos e descrição de algumas:

#### 2.3.1.1 Design Têxtil

Originalmente o termo design de superfície foi usado para a área têxtil, e ainda é a maior área de atuação.

- **estamparia** - impressão de estampas sobre tecidos.
- **tecelagem** - trama: entrelaçamento dos fios dispostos verticalmente com fios horizontais.
- **jacquard** - técnica de tecelagem, que consiste em criação de padronagens complexas e texturas táteis, usado principalmente para revestimentos em estofados.
- **malharia** - tricô feito por máquinas, usando o processo de tecimento tendo por base um só fio.
- **tapeçaria** – tapetes e carpetes

Figura 24: Painel - Design Têxtil



Fonte: Elaborado pela autora

### 2.3.1.2 Papeleria

O design de superfície pode ser aplicado em materiais diversos de papeleria como apoio de identidade visual para materiais de escritório, embalagens, papéis de presente, papéis de parede, etc.

Figura 25: Painel - Papeleria



Fonte: Elaborado pela autora

### 2.3.1.3 Cerâmica

Revestimento para paredes e pisos. Aplicação em arquitetura, decoração e construção civil.

Figura 26: Painel - Cerâmica



Fonte: Elaborado pela autora

### 2.3.1.4 Materiais Sintéticos e outros materiais e suportes

O material sintético mais comum é a fórmica, um plástico laminado que permite a utilização de estampas e texturas diversas. Outros diversos suportes podem ter suas superfícies estampadas, inclusive em design de ambientes virtuais.



Figura 27: Paineis - Materiais Diversos

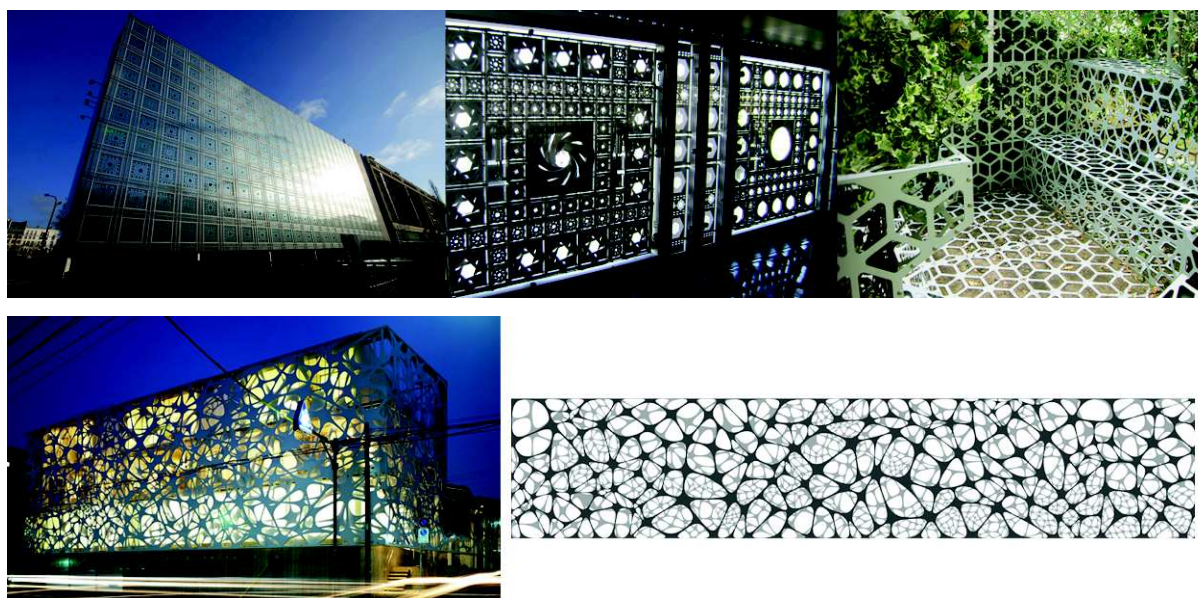


Fonte: Elaborado pela autora

### 2.3.1.5 Superfície como objeto

Nesse contexto, Rüttschilling (2008) denomina em seu livro “Design de Superfície”, de superfície-objeto, os projetos em que o design de superfície não se limita à inserção de desenhos, cores e textura sobre um substrato. As superfícies deixam de ser revestidas e passam a ter uma estrutura gráfica espacial tornando-se o próprio objeto, recurso muito usado na arquitetura. Com o avanço da tecnologia, o design de superfície ganha cada vez mais espaço e novas possibilidades. A seguir alguns exemplos de aplicações:

Figura 28: Paineis - Superfície-objeto



Fonte: Elaborado pela autora

Sushi- design/ design Nori: O DS surpreende com as novas aplicações em qualquer tipo de superfície. Uma agência de publicidade desenvolveu recentemente folhas de alga cortadas a laser para divulgar uma empresa japonesa que vende o produto.

Figura 29: Painel - Sushi-design



Fonte: Elaborado pela autora

### 2.3.2 Criação no Design de Superfície

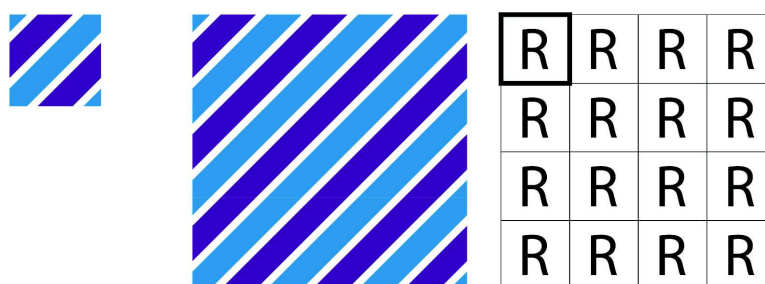
O Design de Superfície pode ser usado como uma estampa localizada mas muitas vezes é usado em padronagens contínuas, como tecidos e papéis de parede, e para isso é usado o tipo de repetição modular denominado *rapport*, de origem francesa. Em inglês *repeat*. O *rapport* pode ser construído de diversas maneiras, do mais simples ao mais complexo, ao ponto de não conseguirmos identificar o módulo de repetição dentro da estampa.

#### 2.3.2.1 Módulo

Módulo é a menor área de todo o desenho que será usado na padronagem.

A composição visual dá-se em dois níveis: depende da organização dos elementos ou motivos dentro do módulo e de sua articulação entre os módulos, gerando o padrão, de acordo com a estrutura preestabelecida de repetição, ou *rapport* (RUTHSCHILLING, 2008).

Figura 30: Módulo



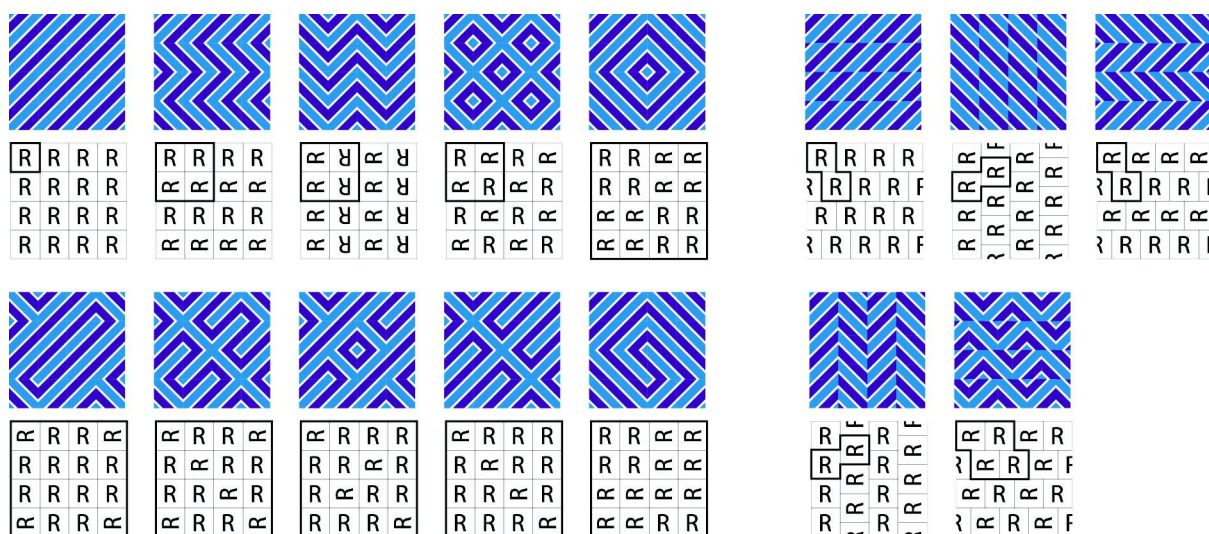
Fonte: Adaptada pela autora com base em Rüttschiling (2008).

### 2.3.2.2 Sistema de Repetição

A maneira como o módulo se repete e encaixa forma o sistema de repetição (repeat) ou *rapport*. O módulo não é necessariamente quadrado. Rüttschiling (2008) diz que existem basicamente dois tipos de sistemas: os sistemas alinhados e os sistemas não-alinhados.

Nos **Sistemas Alinhados**, o módulo é repetido horizontalmente e verticalmente sem que haja deslocamento, e podem ser rotacionados e espelhados. Além das características do sistema alinhado, nos **Sistemas Não-alinhados** podemos deslocar o módulo, tornando o sistema mais complexo. Quando o sistema de repetição engloba mais de um módulo constitui-se um **multimódulo**.

Figura 31: Sistemas de Repetição - Alinhados e Não-alinhados



Fonte: Adaptada pela autora com base em Rüttschiling (2008).








### 2.3.2.3 Tipos de Organização Modular

Segundo Schwarts (2008) é por meio das operações de Simetrias que o Multimódulo e o *Rapport* são gerados para estruturarem padrões. Pode-se dizer que Simetria é uma operação para construção do *rapport*/ sistemas de repetição.

“Os diferentes tipos de simetrias viabilizam a repetição de um módulo, fazendo surgir sistemas modulados e ritmos que ajudarão a criar diferentes percepções para a superfície.” afirma Schwarts (2008). Os sistemas de repetição, mostrados a seguir, auxiliam no desenvolvimento dos projetos, mas não são regras, o designer tem a liberdade de usar sua própria criatividade para criar o seu *rapport*.

#### Tipos de Simetria:

Figura 32: Operações Simples de Simetria











<p><b>Translação</b></p>  <p>O módulo, mantendo seu tamanho e direção originais, desloca-se de uma determinada distância ao longo de um eixo dado.</p>	<p><b>Inversão</b></p>  <p>O módulo mantém seu tamanho original, e sua direção original, mas muda seu sentido. Equivale a duas reflexões ortogonais.</p>
<p><b>Rotação</b></p>  <p>O módulo, mantendo seu tamanho original, desloca-se de forma radial ao redor de um ponto. Pode ser horária ou anti-horária.</p>	<p><b>Dilatação</b></p>  <p>O módulo tem seu tamanho original ampliado ou reduzido segundo uma lei determinada, sem alteração de suas proporções.</p>
<p><b>Reflexão</b></p>  <p>O módulo, mantendo seu tamanho original, é espelhado em relação a um eixo dado, ou em relação a ambos.</p>	

Fonte: Adaptada pela autora com base em Schwartz (2008)

#### Simetrias combinadas

O uso de dois ou mais tipos de simetrias simples usadas simultaneamente formam as simetrias combinadas.

Figura 33: Simetrias Combinadas - Alguns tipos de *Rapport*

 Módulo			
<b>Full Drop</b> 	É um sistema alinhado de repetição baseado na translação. Constitui-se no sistema de repetição simples. Suas linhas e colunas encontram-se alinhadas.	<b>Mirror Vertical</b> 	É um sistema que pode ser alinhado, baseado na simetria de reflexão. Equivale à reflexão em um único eixo.
<b>Half Drop</b> 	É um sistema não-alinhado de repetição baseado na translação. Suas colunas encontram-se deslocadas uma em relação à outra pela metade da medida do módulo.	<b>Mirror Vertical com deslocamento horizontal</b> 	É um sistema não-alinhado, baseado na simetria de reflexão. Equivale à reflexão com translação em um único eixo.
<b>Turn Over</b> 	É um sistema alinhado baseado na simetria de reflexão em dois eixos até o preenchimento total da superfície. Equivale à reflexão em dois eixos.	<b>Mirror Horizontal</b> 	É um sistema alinhado, baseado na simetria de reflexão. Equivale à reflexão em um único eixo.
<b>Brick</b> 	É um sistema não-alinhado de repetição baseado na translação. Suas linhas encontram-se deslocadas uma em relação à outra pela metade da medida do módulo.	<b>Mirror Horizontal com deslocamento vertical</b> 	É um sistema não-alinhado, baseado na simetria de reflexão. Equivale à reflexão com translação em um único eixo.
<b>Stripe</b> 	É um sistema alinhado de repetição onde predomina linhas verticais, horizontais ou diagonais. Equivale a inversão.		

Fonte: Adaptada pela autora com base em Schwartz (2008)

## 2.4 Estudos de Caso

O desenvolvimento de estampas focando no conceito de design territorial não é muito explorado e são poucos os exemplos que encontramos unindo essas duas áreas de estudo. Na sua maioria, os exemplos pesquisados limitam-se ao uso na área têxtil. Já a aplicação do design no território é mais expressiva e os exemplos selecionados são de campanhas temporárias que interferem e mudam a cara de um local por um determinado período.

O *Toile de Jouy*, às vezes abreviado para *toile*, é um tipo de estampa criada na França, no século 18, e é um estilo clássico de padrão onde uma cena bastante complexa é descrita, em uma única cor, geralmente sobre um fundo branco.



Atualmente ainda encontramos vários exemplos desse tipo de estampa, e percebe-se algumas padronagens com a inclusão de outras cores e de motivos característicos de algumas cidades.

Figura 34: Toile de Jouy



Fonte: Toile ... (2011).

#### 2.4.1 Toile de Jouy

Linha de estampas criadas por Attilio Baschera e Gregório Kramer, designers que trabalham juntos há quase 40 anos. Suas estampas refletem cenas de cidades e características culturais, e são vendidas em sua loja, AGain, onde os tecidos estampados são distribuídos em ambientes decorados.



Figura 35: Toile de Jouy, Atilio Baschera e Gregório Kramer

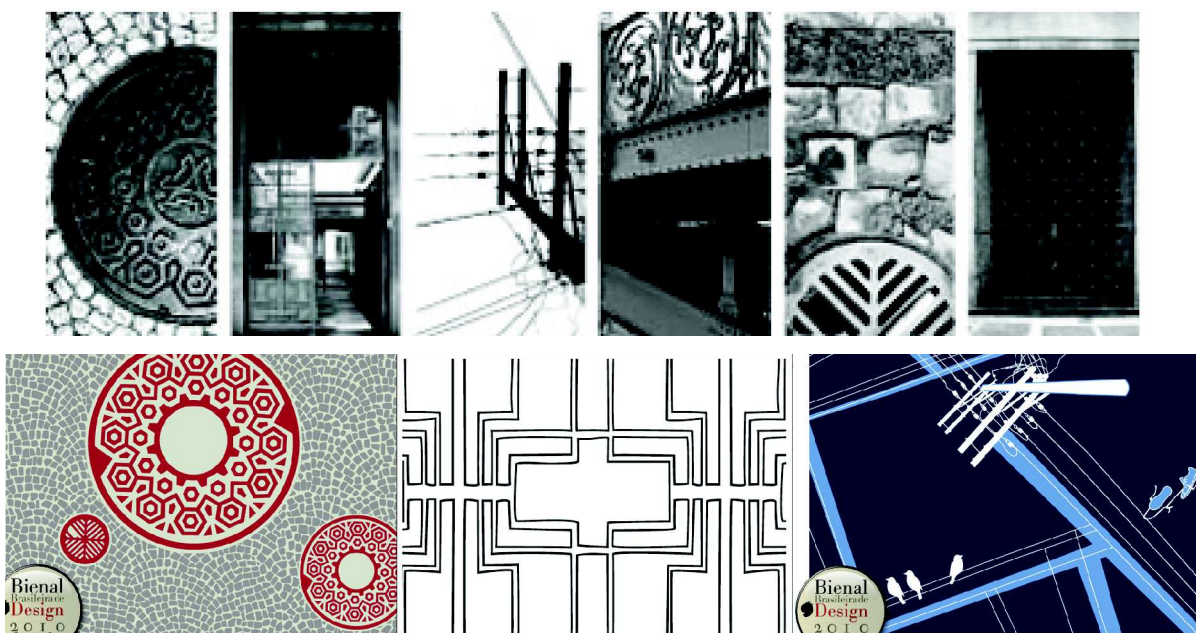


Fonte: AGAIN ... ([2012?])

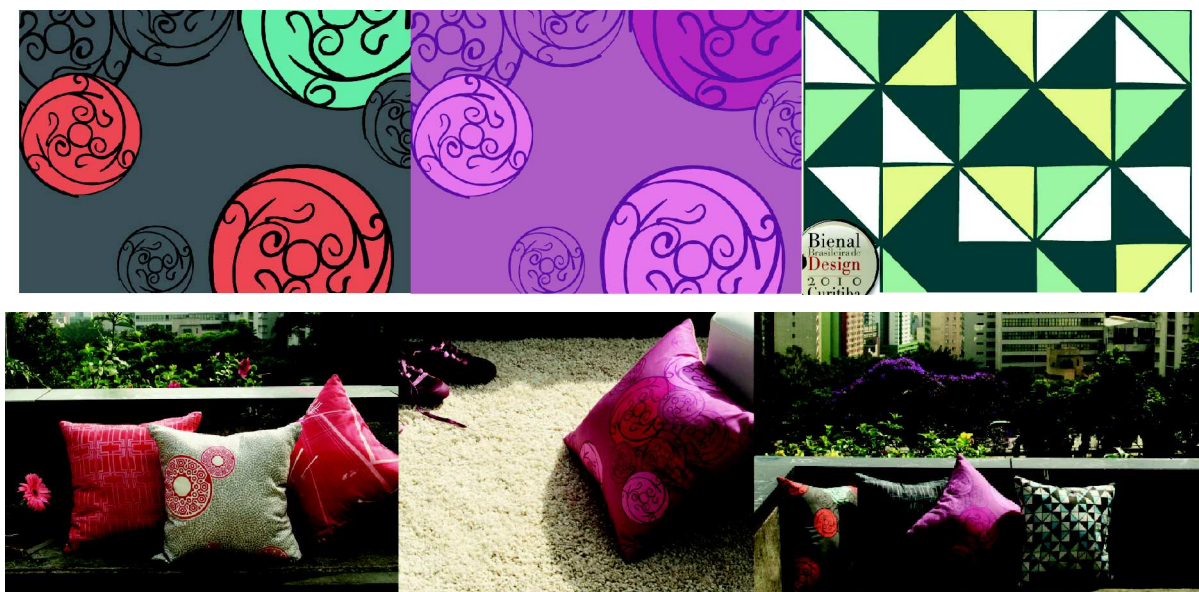
#### 2.4.2 Curto Circuito

Julia Fraia retratou as belezas escondidas no cotidiano da cidade de São Paulo na coleção intitulada Curto Circuito, a qual foi selecionada com três estampas na Bienal Brasileira de Design 2010.

Figura 36: Curto Circuito, Julia Fraia







Fonte: FRAIA, Julia ([2012?]).

### 2.4.3 Cities

Coleção de cinco padrões baseados em mapas da cidade desenvolvido por Anna Viktorsson de Estocolmo. As estampas foram aplicadas em diferentes substratos como toalha de mesa, papel de parede e móveis, proporcionando ambientes temáticos e diferenciados.

Figura 37: Cities, Anna Viktorsson

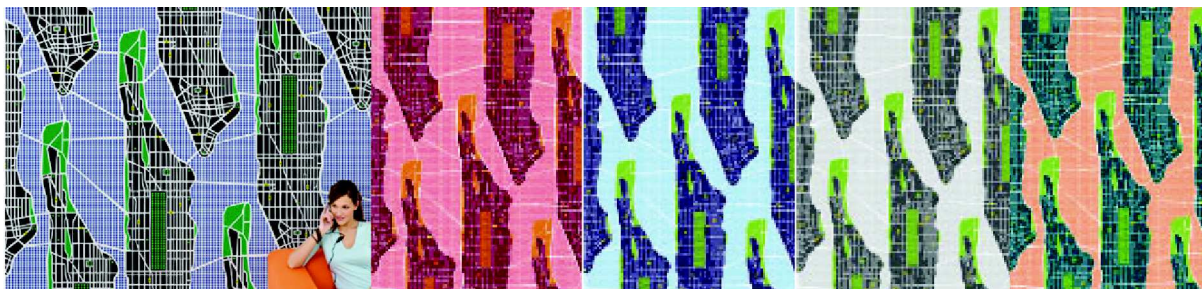


Fonte: VIKTORSSON, Anna (2012a).

Viktorsson desenhou também um padrão gráfico da Ilha de Manhattan.



Figura 38: Manhattan, Anna Viktorsson



Fonte: VIKTORSSON, Anna (2012b).

#### 2.4.4 Timorous Beasties' toile

A dupla de ingleses Timorous Beasties tem em sua coleção Timourous Beasties' toile a estampa Edinburgh Toile que foi criada em 2009 para o Edinburgh International Festival. O desenho foi capa da revista EIF e também apareceu em um edifício no centro da cidade, taxis e outdoors. Outras estampas que fazem parte da coleção são London Toile e Glasgow Toile.

Figura 39: Edinburgh Toile, Timorous Beasties



Fonte: Timourous... (2012a).

Figura 40: London Toile, Timorous Beasties



Fonte: Timourous... (2012b).

Figura 41: Glasgow Toile, Timourous Beasties

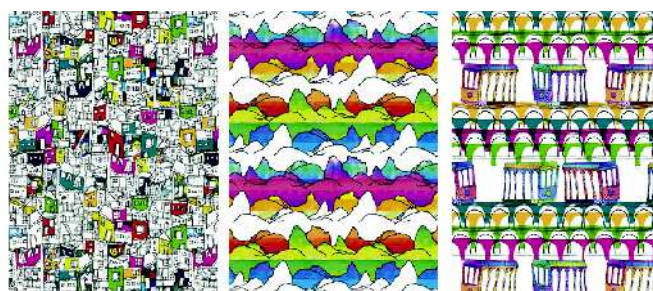


Fonte: Timourous... (2012c).

#### 2.4.5 Rio de Janeiro

Daniela Brum, designer carioca, desenhou estampas que nos remetem claramente a cidade do Rio de Janeiro.

Figura 42: Rio de Janeiro, Daniela Brum



Fonte:BRUM, Daniela [(2012?)].

#### 2.4.6 Praga

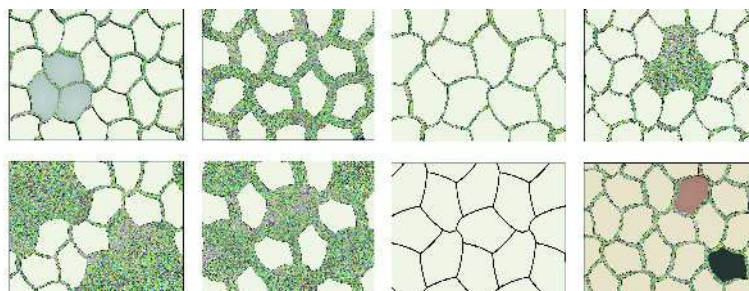
A designer de superfície Renata Rubim criou para a Solarium Revestimentos o piso Praga, que recebeu em 2011 o prêmio iF Design Awards. Renata Rubim descreve seu trabalho à Revista Casa Claudia:

O piso Praga, que replica a área central dessa cidade, é fascinante pela maneira perfeita como uma peça se encaixa na outra. Foi muito difícil chegar a esse resultado, que depende de uma complexa geometria calculada na Idade Média. (ATELIER DE ARQUITETURA BIANCA E BÁRBARA LEHMKUHL, [2012?]).

As peças funcionam como módulos perfeitos onde várias composições de cores podem ser feitas bem como vazios, retirando um ou outro módulo, que podem ser preenchidos com grama, plantas ou outros elementos.



Figura 43: Praga, Renata Rubim



Fonte: CAMPELO, Wagner [(2012?)].

Figura 44: Painel – Praga, Renata Rubim



Fonte: Elaborado pela autora

#### 2.4.7 Porto Alegre

Em parceria, a Koralle e o Santander Cultural lançaram uma linha de seis modelos de *sketchbook*, com capas ilustradas por fotografias dos pisos do prédio histórico da Praça da Alfândega e da frente da loja Koralle, um antigo casarão. As fotografias são de Luci Kühn e o projeto gráfico da Néktar Design.

Figura 45: Porto Alegre *Sketchbook*

Fonte: NÉKTAR DESIGN



### 2.4.8 London

Iveta Angelova tem uma linha de estampas com símbolos representativos e pontos turísticos de Londres.

Figura 46: Painel - London de Iveta Angelova



Fonte: Elaborado pela autora

### 2.4.9 Lixeiras

Artistas de estilos variados foram convidados para personalizar lixeiras de material reciclado no festival de música norte-americano Coachella em 2011 na Califórnia. As lixeiras foram expostas na Lab Art, considerada a maior galeria de arte urbana do mundo.

Figura 47: Lixeiras em Coachella



Fonte: Arte... [(2012)?]

#### 2.4.10 Artbox

A British Telecon (BT), companhia de telecomunicações mais antiga do mundo tem uma campanha intitulada BT Artbox, na qual artistas decoram cabines telefônicas espalhadas pela cidade de Londres. As caixas externas serão leiloadas para arrecadar dinheiro para a ChildLine, uma instituição que tem uma linha de telefone para apoio e assistência às crianças que sofrem vários tipos de abuso.

Figura 48: Artbox



Fonte: BT ARTBOXES

#### 2.4.11 Call Parade

A companhia telefônica Vivo, em parceria com a Toptrends, empresa especializada em eventos de rua, lançou em São Paulo uma exposição coletiva de orelhões com interferência de 100 artistas paulistanos escolhidos por comissão julgadora, em um concurso. As obras ficaram espalhadas em alguns pontos da cidade entre 20 de maio e 24 de junho de 2012.

Figura 49: Call Parade



Fonte: CALL PARADE [(2012?)]



### 3 OBJETO DE ESTUDO – PORTO ALEGRE

O território escolhido como objeto de estudo é a capital do Rio Grande do Sul, dos Pampas ou dos Gaúchos, como a cidade de Porto Alegre também é conhecida. A cidade é a capital mais meridional do Brasil, um país com grande dimensão territorial que faz com que cada região ou estado tenha suas características próprias e bem distintas. Cabral e Kiefer (2007) citam que Porto Alegre sempre cultivou um ar de diferença do restante do país, com seus invernos muito rigorosos, sua fala na segunda pessoa, do sotaque inconfundível e as características herdadas dos países vizinhos.

Figura 50: Porto Alegre, RS, Brasil



Fonte: Elaborado pela autora com base em Google Maps

#### 3.1 Porto Alegre

Porto Alegre é uma metrópole com ar de cidade do interior, muito verde e onde cada bairro e região da cidade tem características próprias e as vezes bem distintas, podendo o morador escolher que tipo de ambiente quer viver: se na agitação da Cidade Baixa ou na calma de Ipanema. Dizem os porto-alegrenses que a cidade tem o mais lindo pôr-do-sol que pode ser visto no Lago Guaíba, e ninguém discorda sobre o fato de ser uma cidade cultural, com 13 centros de cultura, mais de 30 teatros, 63 cinemas e cerca de 50 museus.

Comparada com outras cidades brasileiras como São Paulo e Rio de Janeiro, a capital dos gaúchos é uma cidade nova, com 240 anos de história. A data de fundação oficial de Porto Alegre é dia 26 de março de 1772, mas o povoamento começou vinte anos antes, em 1752, quando 60 casais portugueses açorianos se instalaram no local. A cidade, entre outras denominações, já foi conhecida como Porto de Viamão ou Porto dos Casais. A partir de 1824 Porto Alegre começou a

receber imigrantes de diversos lugares do mundo como italianos, alemães, espanhóis, africanos, poloneses, judeus e libaneses, tornando a cidade multicultural e cosmopolita.

Assim que os imigrantes se ambientaram, a cidade ganhou importância como centro comercial, então começaram a ser erguidos casarões coloniais portugueses e outros prédios como o Mercado Público, uma construção neoclássica que até hoje é roteiro de compras de porto-alegrenses e turistas.

O século XIX foi marcado pela Revolução Farroupilha, conhecido como Guerra dos Farrapos, que se iniciou no dia 20 de setembro de 1835 e durou até 1845. A guerra iniciou-se com protestos aos impostos altos cobrados de produtos como o charque, o sal e outros da região sul, pois queriam a independência em relação ao governo central. Com o fim da guerra o Rio Grande do Sul se consolidou como força política dentro do país e foi a partir desse conflito que a figura do gaúcho ficou conhecida, pela bravura e espírito guerreiro. A Revolução é lembrada na data de 20 de setembro, que é comemorada até os dias atuais.

De acordo com Streliaev e Axt (2011), a cidade mudou com a Segunda Guerra Mundial, quando prédios e avenidas nasceram e o uso do automóvel tomou conta das ruas. No final do século XX vieram os shopping centers e condomínios modernos. A canalização do Arroio Dilúvio, o sistema de diques, o Muro da Mauá e os aterros foram construídos depois do trauma de uma terrível enchente que aconteceu na cidade no ano de 1941.

Nos dias de hoje, Porto Alegre possui uma população de 1.409.351 em uma área de 496,684km<sup>2</sup> segundo o IBGE, Censo Demográfico de 2010. Tem o IDH de 0,865, o primeiro entre as cidades com mais de 1 milhão de habitantes e um alto índice de alfabetização com 96,55% da população alfabetizada.

### 3.1.1 Cidade Verde

Porto Alegre fica à margem do Lago Guaíba, o qual tem a extensão de 70km de orla fluvial e 16 ilhas, com 30% de seu território sendo área rural. Um grande conjunto de parques e áreas de preservação natural, junto ao elevado índice de arborização das vias públicas, fazem da capital uma cidade verde, acima do recomendado pela Organização Mundial de Saúde.



São aproximadamente 10 parques, mais de 600 praças e 1,3 milhões de árvores em via pública, quase uma por habitante, que fazem de Porto Alegre uma das capitais mais arborizadas do país com coleta do lixo em 100% dos domicílios e coleta seletiva em 100% dos bairros.

Recentemente a Rua Gonçalo de Carvalho encheu ainda mais de orgulho os porto-alegrenses quando ficou famosa por ter sido eleita a rua mais bonita do mundo por blogs internacionais depois que fotos circularam na internet. A rua é um verdadeiro túnel verde com cerca de 100 tipuanas distribuídas em 500 metros de calçada e que atingem 18 metros de altura. Em 2006 uma mobilização dos moradores já tinha provocado o tombamento da via como patrimônio histórico, cultural, ecológico e ambiental de Porto Alegre.

Figura 51: Rua mais bonita do Mundo



Fonte: Rua... [(2012?)]

Além da grande quantidade de árvores em vias públicas e do Jardim Botânico, que é um dos cinco maiores do Brasil, são muitos os parques que se destacam na cidade, sendo o destino de muitas pessoas, principalmente nos finais de semana, se tornando um local de encontro e lazer entre famílias e amigos:

- Parque Farroupilha - Axt e Scliar (2011) enaltecem a importância do parque, popularmente conhecido como Redenção, para os porto-alegrenses: “A história de qualquer porto-alegrense - nativo ou adotado – passa, de uma forma ou de outra, pela Redenção... é um espaço de descobertas intelectuais e afetivas, todos os caminhos da cidade levam a ela.” No domingo acontece o famoso Brique da Redenção, uma feira de artesanato que é ponto turístico da cidade.

- Parque Moinhos de Vento – O Parcão, como é carinhosamente chamado, é um dos parques mais movimentados e fica localizado no bairro Moinhos de Vento.
- Parque Marinha do Brasil - Fica sobre uma área de aterro da orla do Guaíba, sendo assim tem uma vista privilegiada do pôr-do-sol no Guaíba e é um dos parques preferidos dos esportistas.
- Parque Maurício Sirotsky Sobrinho - ou Parque Harmonia, como foi batizado em 1982, quando o parque foi inaugurado, e até hoje é chamado assim. É neste parque que fica o Anfiteatro Pôr-do-Sol, utilizado para eventos ao ar livre e onde acontece todos os anos o tradicional Acampamento Farroupilha.

Figura 52: Painel - Parques de Porto Alegre



Fonte: Elaborado pela autora

### 3.1.2 Monumentos

Porto Alegre tem cerca de 200 monumentos espalhados pela cidade, muitos deles concentrados em praças e parques da cidade. Recentemente aconteceu na cidade uma intervenção urbana chamada “Aqui Bate Um Coração”, uma ação organizada pela internet que decorou mais de 60 pontos representativos de Porto Alegre. Este projeto já passou por outros lugares e nos ajudou a identificar alguns monumentos que popularmente são os mais lembrados ou preferidos dos moradores.

Figura 53: Aqui Bate Um Coração



Fonte: Portal... (2012).

Alguns dos monumentos mais representativos de Porto Alegre:

- Estátua do Laçador - Segundo pesquisa realizada e publicada pela agência de publicidade DCS em 2009, o Laçador representa para 76% dos moradores o principal monumento da cidade, representando não somente as tradições gaúchas mas também o espírito hospitaleiro de quem chega na cidade. O gaúcho em trajes típicos foi inspirado na figura do tradicionalista Paixão Côrtes e está localizado na entrada da cidade, no Sítio do Laçador. É uma obra do escultor pelotense Antônio Caringi, datado de 1954.
- Monumento ao Expedicionário - Segundo Streliaev e Axt (2011) o Monumento ao Expedicionário foi inaugurado em 1953, em homenagem aos pracinhas brasileiros que lutaram na Segunda Guerra Mundial. Foi resultado de um concurso vencido pelo artista plástico Antonio Caringi e considerado o único Arco do Triunfo duplo do mundo, gerando aplausos e polêmicas, pois para alguns pareceu uma heresia. Esse Monumento está localizado no Parque Farroupilha e possui esculturas em relevo, representando soldados de diversas armas e uma figura feminina pisando numa serpente que simboliza a bravura e a vitória.
- Fonte Talavera de La Reina - Representa o marco zero da cidade e encontra-se presente na Praça Montevideo em frente ao prédio da prefeitura. Foi um presente das colônias espanholas em homenagem ao centenário da Revolução Farroupilha.



Figura 54: Painei - Monumentos 01



Fonte: Elaborado pela autora

- Monumento dos Açorianos - Foi construído em 1973 pelo escultor Carlos Tenius em homenagem aos primeiros casais de açorianos que chegaram a Porto Alegre e representa uma caravela composta de corpos humanos entrelaçados.
- Monumento a Júlio de Castilhos - Representa três momentos na vida de Júlio de Castilhos, jornalista e político brasileiro, duas vezes presidente do Rio Grande do Sul. Localizado na Praça da Matriz é uma obra do pintor e escultor Décio Vilares datada de 1913.
- Monumento ao General Osório - Localizado na Praça da Alfândega, no centro da cidade, é uma homenagem a Manuel Luís Osório, patrono da Cavalaria do Exército Brasileiro e herói da Guerra do Paraguai.
- Monumento a Castelo Branco - A grandiosa obra que tem cerca de 30 metros de altura e pesa em torno de 60 toneladas representa três guerreiros vigilantes pelo artista Carlos Thenius. O monumento que se localiza no Parque Moinhos de Vento é uma homenagem a Castelo Branco.

Figura 55: Painei - Monumentos 02



Fonte: Elaborado pela autora

### 3.1.3 Aspectos Culturais e Artísticos

Um dos aspectos culturais e tradicionais mais marcantes, não só de Porto Alegre mas de todo o Rio Grande do Sul, é o chimarrão, um hábito que se tornou símbolo da hospitalidade do povo gaúcho. Assim como o chimarrão, o churrasco e a música gauchesca também são componentes importantes e que identificam a cultura sulista.

De acordo com Streliaev e Axt (2011) Porto Alegre é a cidade onde mais se lê no Brasil, e a Feira do Livro, realizada anualmente na Praça da Alfândega, é a maior feira ao ar livre da América Latina. “Porto Alegre consolidou-se como centro cultural, receptor e exportador de talentos”. Alguns eventos se destacam como o festival de teatro “Em Cena” e o Ciclo de Conferências Fronteiras do Pensamento. “É também a cidade de célebres instituições educacionais, como a Escola Militar e a Faculdade de Direito, por cujos bancos passaram grandes nomes da vida pública brasileira.” A cidade é um importante polo universitário, com grandes instituições como UFRGS e PUCRS e muito procurada para ser sede de grandes eventos, como o Fórum Social Mundial e a Copa do Mundo de Futebol de 2014.

Fundações como a OSPA - Orquestra Sinfônica de Porto Alegre (a segunda mais antiga do país), são orgulho dos porto-alegrenses, assim como o centenário Teatro São Pedro (de 1858). A cidade possui o principal museu de arte do estado, o MARGS, que possui um acervo de quase três mil obras de artistas nacionais e internacionais. E conta ainda com o Centro Cultural Mário Quintana, a Fundação Iberê Camargo, Santander Cultural e o Museu de Ciências e Tecnologias da PUCRS, considerado um dos melhores da América Latina, entre tantos outros centros culturais espalhados pela cidade e ainda é sede da Bienal do Mercosul, que está na sua 8ª edição.

Figura 56: Painel - Aspectos Culturais e Artísticos



Fonte: Elaborado pela autora



A cidade se orgulha de seus conterrâneos que se destacam culturalmente como Elis Regina, Zé Victor Castiel, Renato Borgetti, Adriana Calcanhoto, Lupicínio Rodrigues e é berço de escritores como Mario Quintana (Alegretense que escolheu Porto Alegre para viver), Erico Verissimo, Moacyr Scliar, Luis Fernando Veríssimo, Lya Luft e Martha Medeiros.

### 3.1.4 Religião

Com a chegada de diferentes etnias durante a imigração, diversas formas de religião acabaram chegando à cidade. São dezenas de igrejas católicas, luteranas, evangélicas, anglicanas, ortodoxas, várias as sinagogas, templos espíritas, umbandistas e afro-brasileiros e uma mesquita. As celebrações populares mais tradicionais da cidade são a Procissão de Nossa Senhora dos Navegantes e a Paixão de Cristo.

A Catedral Metropolitana de Porto Alegre (Paróquia Nossa Senhora Mãe de Deus) é considerada um dos símbolos da cidade e orgulho para os católicos do estado. Localizada na Praça da Matriz, suas linhas revelam traços da arte renascentista e sua história está intimamente relacionada com a origem da cidade de Porto Alegre.

Figura 57: Religião



Fonte: SIMÃO, André

### 3.1.5 Elementos representativos de Porto Alegre

Além dos muitos monumentos que são bem representativos, parques, centros culturais citados anteriormente e o famoso pôr-do-sol do Guaíba, alguns lugares de Porto Alegre podem ser considerados ícones da cidade, pois ficam nas rotas turísticas e são muito significativos para a história e para os moradores.

- Ponte de Pedra - Hoje em dia não tem mais o mesmo revestimento original que dá nome à ponte. Localizada no que hoje é chamado Largo dos Açorianos servia como um ponto de vigia, para quem chegasse na cidade vindo da Zona Sul.
- Mercado Público - A construção neoclássica, inspirado no Mercado da Praça da Figueira, em Lisboa, tem 142 anos e no sábado, dia de maior movimento, chegam a circular 150.000 pessoas.
- Usina do Gasômetro - Nas margens do Guaíba fica um dos maiores símbolos da cidade, construído em 1928 e que por muito tempo serviu para iluminar a cidade. Com uma chaminé de 117 metros, desativada há mais de 40 anos, o Gasômetro hoje funciona como um centro cultural e abriga galerias de arte, teatro, cinema, livraria, Museu do Vinho e Enoteca.
- Chalé da Praça XV - Inaugurado em 1885, o bar e restaurante em estilo art nouveau é patrimônio histórico cultural municipal. Já foi palco de encontro entre boêmios, políticos e intelectuais no início do século XX e ainda hoje é muito frequentado principalmente no final da tarde.

Figura 58: Paineis - Elementos Representativos 01



Fonte: Elaborado pela autora

- Igreja Nossa Senhora das Dores - A mais antiga igreja da cidade mescla estilos arquitetônicos: foi erguida no estilo barroco português e finalizada com características da escola eclética alemã.

- Viaduto Otávio Rocha - Inaugurado em 1932 o viaduto em estilo neoclássico fica no centro da cidade e se tornou patrimônio histórico e cultural do município em 1988.
- Colégio Militar - Conhecido como o colégio dos presidentes, pois teve entre seus alunos boa parte dos Presidentes do Brasil entre os anos 30 e 80. Foi inaugurado em 1872 e ainda hoje se destaca pelo bom desempenho de seus alunos.
- Palácio Piratini - Sede do governo do Estado levou mais de 70 anos para ficar pronto, sendo usado pela primeira vez em 1921 na gestão do governador Borges de Medeiros.
- Cais do Porto – Em extensão é o maior porto fluvial do país, dividido em cais Mauá, Navegantes e Marcílio Dias e contém 25 armazéns. A estrutura de ferro do Pórtico Central do Cais do Porto era a porta de entrada na capital nos anos 20.

Figura 59: Pannel - Elementos Representativos 02



Fonte: Elaborado pela autora

### 3.2 Símbolos gráficos de Porto Alegre

Não existe uma marca, um símbolo gráfico que identifique e represente a cidade de Porto Alegre. O que encontramos foi a marca da prefeitura que é muito utilizada tanto na versão sobre fundo branco como em fundo preto e outras marcas de eventos, pontos turísticos, blogs etc. Percebemos o uso de muitas cores, traços simples e o uso de alguns ícones representando a cidade.

Figura 60: Paineis - Símbolos gráficos de Porto Alegre



Fonte: Elaborado pela autora

### 3.3 Identidade de Porto Alegre

Alguns elementos pesquisados foram selecionados como marcantes e vão ajudar a compreender a identidade do território de Porto Alegre para o desenvolvimento das estampas.

As características arquitetônicas da cidade são bons contribuintes para a criação da identidade local e tem como destaque o Mercado Público e o Viaduto Otávio Rocha, que preservam o estilo neoclássico presente em demais prédios, principalmente do centro histórico, e mais alguns representativos historicamente como a Usina do Gasômetro, Cais do Porto e Ponte de Pedra.

Além do Laçador, o mais característico, deve-se considerar mais alguns monumentos como Monumento ao Expedicionário, que remete claramente ao parque da Redenção, e o Monumento dos Açorianos, que resgata a história de Porto Alegre.

Por ser uma cidade que se caracteriza pela grande quantidade de árvores foi importante inserir na identidade local essa característica, destacam-se jacarandás e ipês. A presença do Lago Guaíba e seu famoso pôr-do-sol também fazem parte dessa identidade.

A paixão dos porto-alegrenses pelo futebol e principalmente a rivalidade que existe entre os dois principais times, o Grêmio e o Internacional, faz parte da cultura local, assim como o hábito de tomar chimarrão e a indumentária típica dos gaúchos.

Para ajudar na seleção de alguns elementos, foi utilizada como material de consulta uma pesquisa realizada e publicada pela agência de publicidade DCS em 2009. A pesquisa foi feita a partir de opinião dos moradores durante quatro meses e o resultado é um *booklet* chamado Postais de Porto Alegre. Algumas perguntas foram feitas para saber quais as palavras que melhor definem a cidade e que sentimentos traduzem o que Porto Alegre diz. Como resposta percebe-se que a maioria das respostas são positivas como: alegre, hospitaleira, aconchegante, cultural, movimentada e bonita.

Como elementos materiais o Laçador representa para 76% dos moradores o principal monumento da cidade, a Redenção é o parque que é a cara de Porto Alegre para 72%. Foi perguntado “E se Porto Alegre fosse uma comida”? e a resposta foi o churrasco. “Como seria Porto Alegre se fosse uma pessoa? As respostas foram: contemporânea (estilo de vida e personalidade), simples, apaixonada, guerreira e feliz.

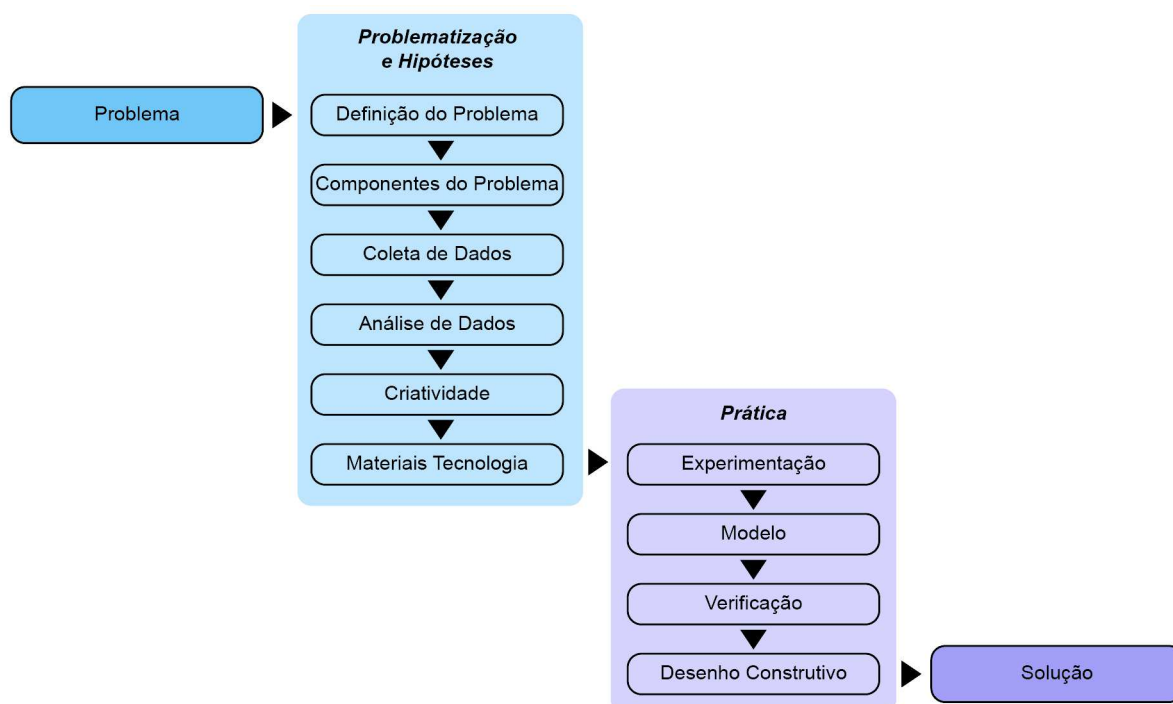


## 4 METODOLOGIA

A metodologia utilizada como base para o desenvolvimento do projeto foi a de Bruno Munari. Entretanto o projeto acrescenta algumas modificações na metodologia proposta pois como o próprio autor, Munari (1998), afirma: “O método de projeto, para o designer, não é absoluto nem definitivo; pode ser modificado caso ele encontre outros valores objetivos que melhorem o processo.”

Abaixo as etapas do processo de criação proposto por Munari (1998) onde ele sugere um problema de design a ser solucionado seguindo etapas de problematização e hipóteses e etapas de trabalho prático.

Figura 61: Metodologia Bruno Munari



Fonte: Adaptada pela autora com base em Munari (1998).

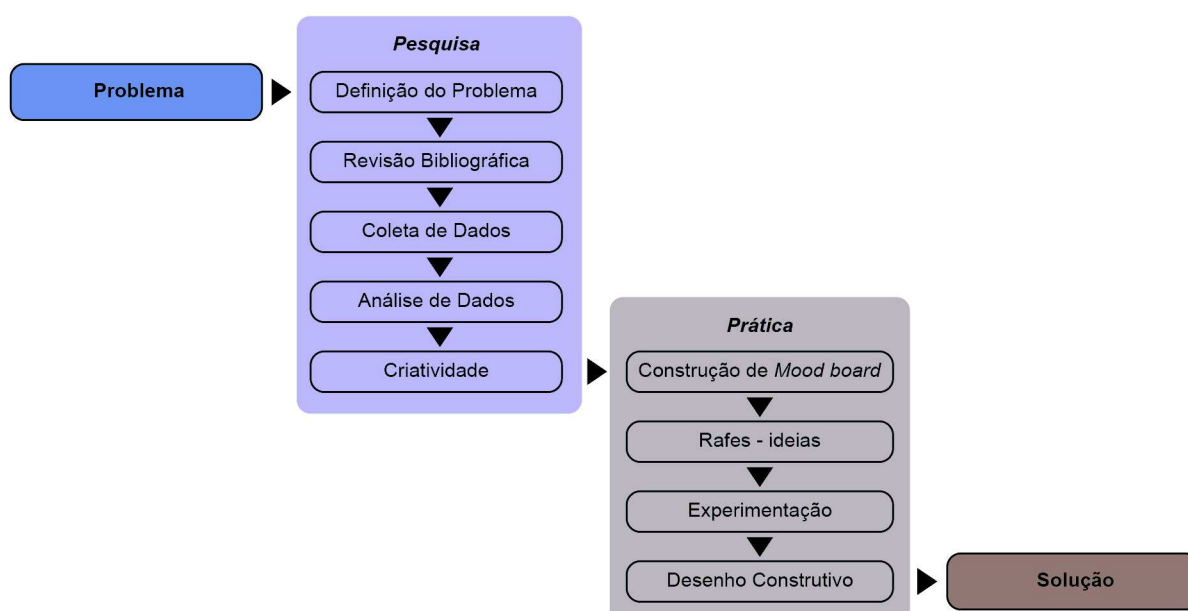
Munari nos instrui que no início do processo devemos ter um **problema** de design a ser resolvido, que pode ser, por exemplo, a necessidade de um produto mais confortável ou algo que traga praticidade ao dia a dia e a solução de tais problemas melhora a qualidade de vida. Divide-se o problema em categorias, primeiro os **componentes do problema** e posteriormente a **definição do problema**, onde deverá ser definido como será o projeto final, que tipo de solução deverá ser obtida.

Na **coleta de dados** são feitas pesquisas sobre o tema do projeto e uma investigação para saber se existe algo parecido ou igual no mercado. Após, na **análise dos dados** pesquisados, verifica-se como esses projetos foram desenvolvidos, a eficiência de tais projetos, e o que pode-se fazer de parecido ou para melhorar, além de permitir compreender o que não deve ser feito. A partir de todas as pesquisas, definições e análises o projeto já pode começar a ser desenvolvido, é quando começa a etapa da **criatividade**, onde devemos questionar qual a melhor maneira de juntar todas as etapas acima, da melhor maneira possível. As ferramentas e materiais que devem ser usados para desenvolver o projeto estão na etapa de **materiais e tecnologia**.

Só então inicia a parte prática do projeto, os esboços e desenhos. A etapa de **experimentação** representa os estudos de como executar da melhor maneira o projeto, e em **modelo** o projeto é definido. A constatação de que o projeto funciona chama-se **verificação** e a finalização é o **desenho construtivo**.

Tendo como base a metodologia descrita foi formulada uma metodologia específica para ser utilizada nesta monografia, com algumas modificações:

Figura 62: Metodologia modificada



Fonte: Elaborado pela autora

As modificações feitas iniciam na inclusão da **revisão bibliográfica** e do **objeto de estudo** que é fundamental para a identificação dos elementos e ícones

representativos que serão usados como base para o desenvolvimento da parte prática do projeto que são as estampas desenhadas sobre esses elementos característicos da cidade.

Algumas etapas foram retiradas, tais como **materiais e tecnologias** e **verificação**, porque as estampas serão criadas com a finalidade de aplicação em produtos diversos e não apenas em um tipo de material. A etapa de **construção de mood board**<sup>2</sup> foi incluída, onde serão feitos alguns painéis com as imagens selecionadas, estudos de cores, características da cidade e outros cenários que poderão surgir no andamento do processo com a finalidade de auxiliar na definição de ideias e conceitos.

No final as estampas desenvolvidas serão aplicadas em objetos e no território, comprovando assim a funcionalidade do projeto.

---

<sup>2</sup> “*Mood board* é um painel de referências visuais para representar o *look and feel* (conceito visual) do seu projeto. Ele pode facilitar a sua vida, uma vez que permite que você estampe visualmente as suas ideias em algum lugar, exemplificando cores, texturas, formas e estilos...” (MOOD...2011)

## 5 PROJETO

O desenvolvimento do projeto segue a metodologia descrita no capítulo anterior que é a de Bruno Munari com algumas alterações. Sendo assim, depois de definido o problema, as primeiras etapas foram de pesquisa sobre os temas relacionados ao projeto, fundamentação teórica, e posteriormente os dados coletados foram interpretados para que o desenvolvimento projetual tenha consistência e o embasamento necessário.

Após estudar o território de Porto Alegre e definir alguns dos elementos visuais mais representativos da cidade foi o momento de sair pelas ruas e observar o território, como um turista que está vindo pela primeira vez conhecer e explorar a cidade. O primeiro passeio escolhido foi o da Linha Turismo que percorre o trajeto Centro Histórico em quase duas horas, explicando brevemente sobre algumas curiosidades e história dos bairros visitados.

Estando no segundo andar do ônibus, que é aberto, percebe-se a cidade com uma arquitetura antiga bem conservada, os prédios sendo restaurados e o antigo e o moderno que se misturam com uma área verde admirável. São árvores gigantescas e parques, sendo impossível delimitar seus tamanhos, pela vista que se tem do ônibus. Quando passamos por museus e centros culturais reconhecemos o valor que a cultura representa para o povo porto-alegrense, assim como a reação das pessoas quando cruzamos pelos dois principais estádios de futebol da cidade.

O segundo passo foi ver a cidade de longe, para perceber um ponto de vista distinto do qual estamos acostumados, para isso foi feito o trajeto de catamarã, transporte hidroviário entre Porto Alegre e a cidade vizinha de Guaíba, com a duração de 20 minutos (cada trecho), no qual se navega pelas águas do Lago Guaíba.

A partir desse ponto foram feitos alguns passeios mais direcionados para fotografar alguns locais já previamente selecionados para o projeto: Elementos de arquitetura do Centro Histórico, Parque do Laçador, Parque Farroupilha, Cais Mauá e Usina do Gasômetro. Além das fotografias feitas pela autora, o levantamento imagético foi feito por meio de livros e buscas pela internet.

Após a pesquisa foram observados alguns aspectos que representam a cidade de Porto Alegre e que ajudaram a construir conceitos para o desenvolvimento das estampas, pois, segundo Tarouco e Reyes (2011) alguns elementos podem



contribuir para a construção de uma identidade territorial, tais como, arquitetura, monumentos, indumentária, história, mobiliário urbano, fatos políticos, religiosidade, símbolos gráficos e aspectos culturais e artísticos.

Destacamos os principais monumentos como: O Laçador, Monumento ao Expedicionário e Monumento dos Açorianos. A arquitetura no centro da cidade é antiga, com destaque para o Mercado Público, a Ponte de Pedra, Usina do Gasômetro e Viaduto Otávio Rocha. O Cais do Porto com seus armazéns também consta como um símbolo forte que caracteriza o território. Porto Alegre é uma cidade onde a cultura é valorizada e o verde das ruas e parques são bem marcantes. O chimarrão e o churrasco são características tradicionalistas.

Após a seleção dos ícones, baseado no estudo territorial de Porto Alegre e ao avaliar as imagens, foi incluído o Centro Administrativo Fernando Ferrari por se tratar de um prédio com um formato inusitado e de fácil associação com a cidade e também a bergamota, uma fruta muito consumida no inverno gaúcho.

A partir desse momento onde já foram feitas as pesquisas, definições e análises, Munari (1998) afirma que podemos iniciar o projeto, pois já temos suficiente material arrecadado. Sendo assim a primeira etapa criativa desse projeto foi a construção de *mood boards* com referências visuais, cuja finalidade foi auxiliar na definição de ideias e conceitos estudados servindo de norteadores e inspiradores para a criação de estampas que foram desenvolvidas em cima de imagens fotográficas e ilustrativas.

## 5.1 Mood board

Figura 63: Painei - *Mood board 01* - Porto Alegre Simbólica



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 64: Painei - *Mood board 02* - Porto Alegre Verde



Fonte: Elaborado pela autora



Figura 65: Painei - Mood board 03 - Porto Povo Alegre



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 66: Painei - Mood board 04 - Porto Alegre Bairrista



Fonte: Elaborado pela autora



## Estudo Cromático

Figura 67: Painei - *Mood board* 05 - Estudo Cromático

Fonte: Elaborado pela autora



Com os *mood boards* relacionados ao objeto de estudo, cidade de Porto Alegre, definidos e um primeiro estudo cromático estabelecido, partiu-se para a busca de referências visuais relacionadas à ilustração e estampa. A primeira intenção foi definir o tipo de traço que seria usado na ilustração dos ícones e para isso foram pesquisadas ilustrações e estampas que tivessem como motivo o cenário urbano.

Figura 68: Painel - *Mood board 06* - Pesquisa de Referências

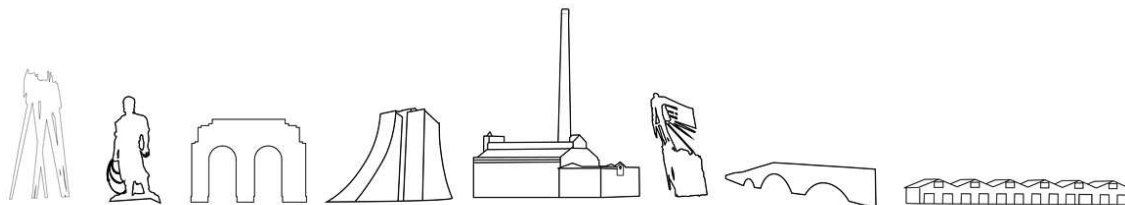


Fonte: Elaborado pela autora

Analisando o painel e fazendo os primeiros estudos foi definido que os elementos deveriam ser desenhados em forma de síntese gráfica, os quais inicialmente foram feitos diretos no programa gráfico *Illustrator*.

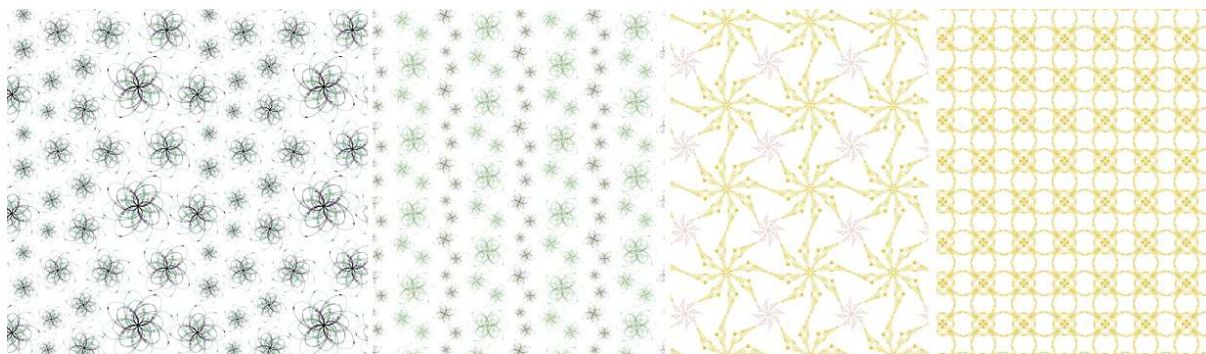
## 5.2 Rafes

Figura 69: Rafes 01



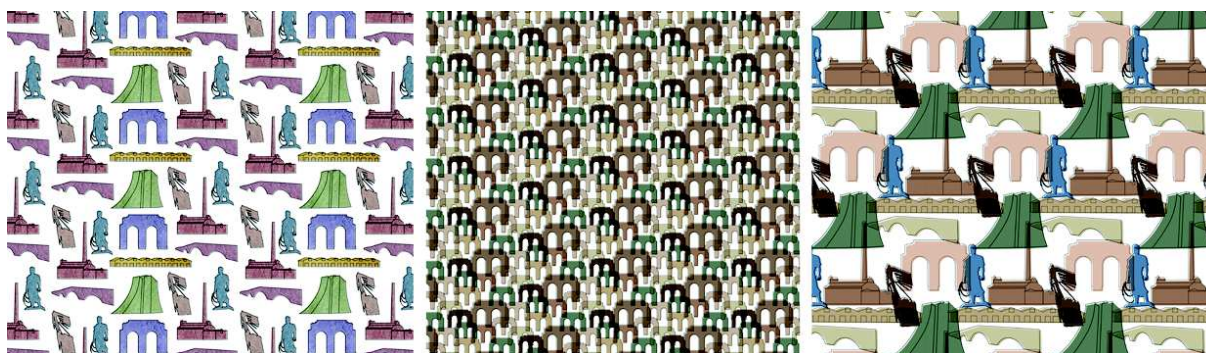
Fonte: Elaborado pela autora

Figura 70: Rafes 02



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 71: Rafes 03



Fonte: Elaborado pela autora

Avaliando os primeiros desenhos, foi constatado que o tipo de traço poderia ser mais leve, mais artístico, tornando-se necessário a realização de desenhos a mão livre antes de iniciar o processo de criação nos programas gráficos. E já percebe-se duas linhas de estampas diferentes: o primeiro, em que se desconstruiu

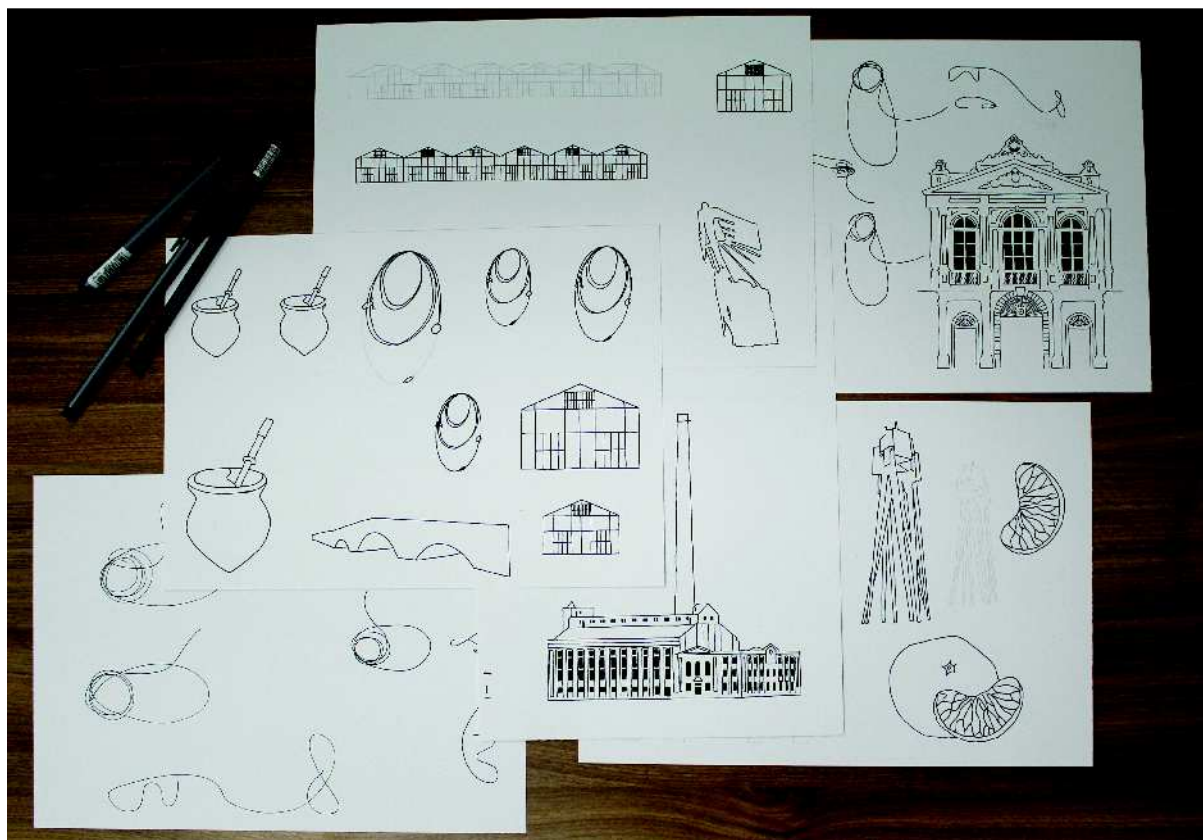


os ícones dificultando a compreensão do desenho e ligação ao território, e o segundo, mais direto, remetendo a uma percepção mais clara da cidade de Porto Alegre.

O processo para os novos desenhos foi primeiramente de fazer a síntese gráfica, porém com um maior número de detalhes que anteriormente, diretamente no *Illustrator* e imprimindo em linhas finas no papel Canson 200g/m<sup>2</sup> branco, que tem uma textura levemente granulada e confere ao desenho o efeito esperado. Os desenhos foram feitos com canetas hidrográficas de ponta fina (0.4).

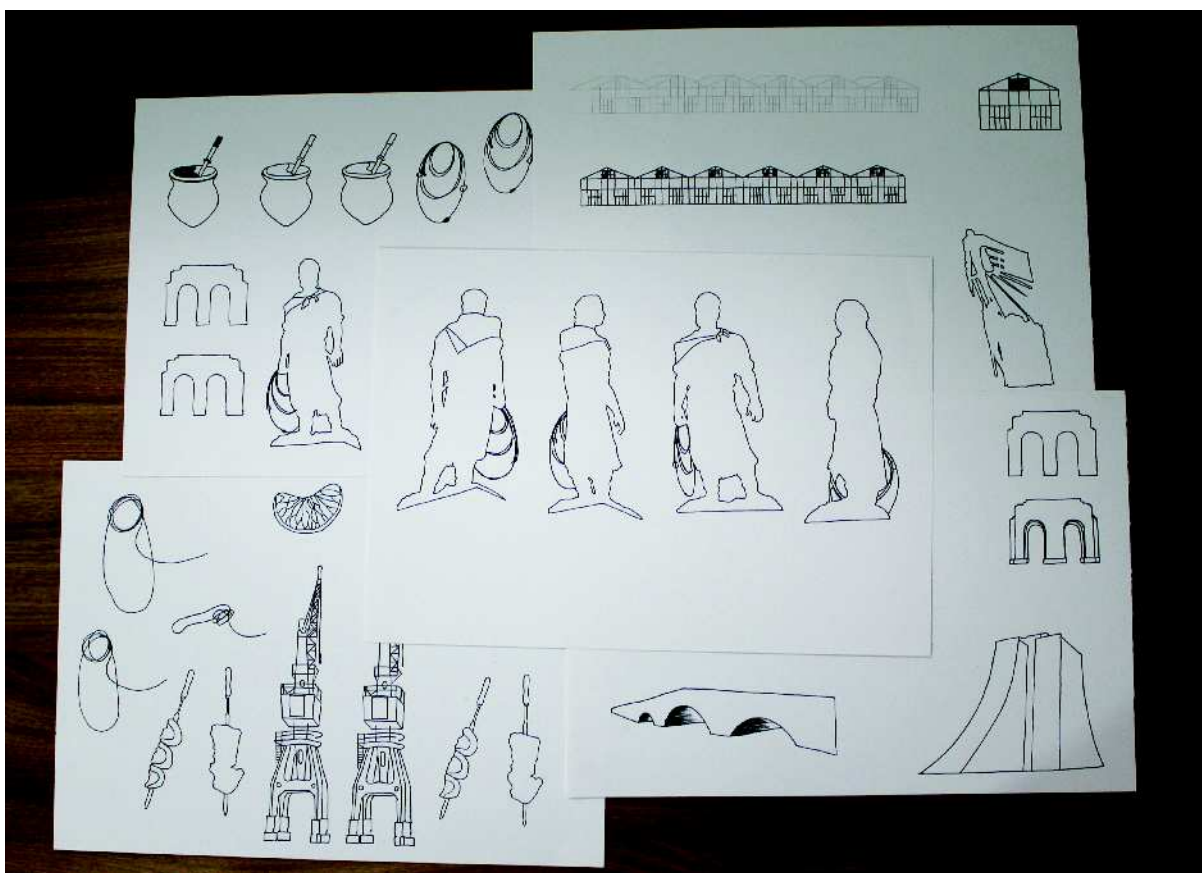
Após vários desenhos a mão, o material foi digitalizado e as imagens tratadas no *software Photoshop*. Uma nova fase de testes foi feita para avaliar qual a melhor maneira de levar essas imagens ao programa vetorial *Illustrator* onde as estampas foram desenvolvidas. Constatou-se que, com as imagens convertidas em tons de cinza e em bitmap, é possível trocar as cores do traço do desenho diretamente no *Illustrator* facilitando a fase de criação das estampas e fica com a qualidade impressa desejada.

Figura 72: Rafes 04 - Desenhos 01



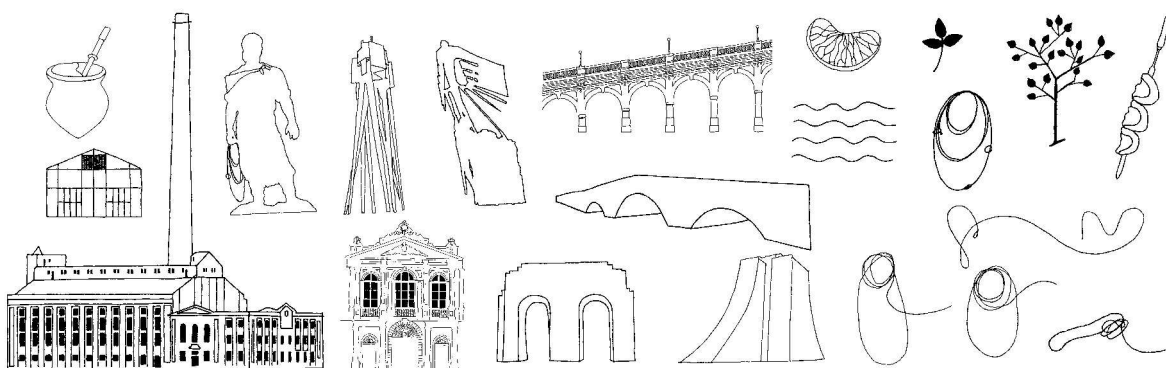
Fonte: Elaborado pela autora

Figura 73: Rafes 05 - Desenhos 02



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 74: Desenhos selecionados



Fonte: Elaborado pela autora

### 5.3 Experimentação

Nesta etapa do projeto são apresentados os estudos de criação e desenvolvimento das estampas.

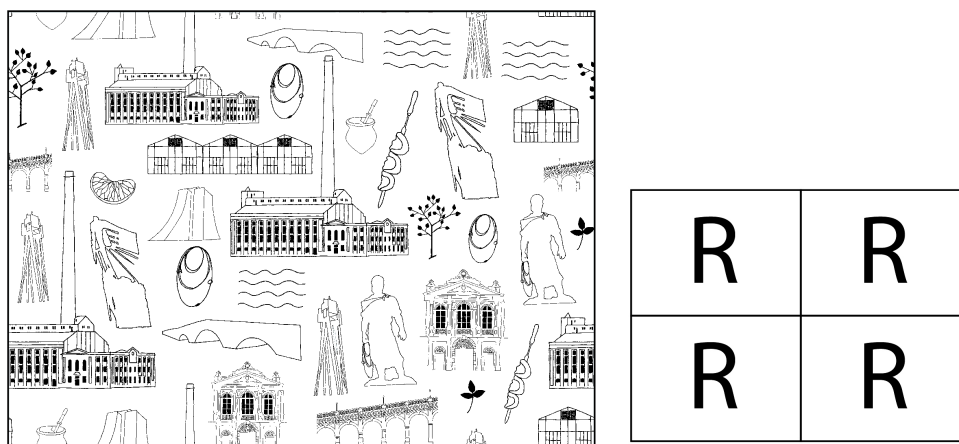


### 5.3.1 Estampa 01 – Ícones de Porto Alegre

A primeira estampa engloba um grande número de elementos, selecionados com base nos estudos feito sobre o território no capítulo intitulado Objeto de Estudo, que representam e caracterizam a cidade de Porto Alegre: Monumento ao Expedicionário, Estátua do Laçador, Usina do Gasômetro, Mercado Público, Viaduto Otávio Rocha, Ponte de Pedra, Armazéns do Cais do Porto, Monumento a Castelo Branco, Monumento dos Açorianos, Lago Guaíba, árvore, folhas, bergamota e churrasco.

O módulo, que é a menor área de todo o desenho, determinado nessa estampa é retangular e o modo de repetição é alinhado, baseado na translação e denominado *Full Drop*. Optou-se por usar um modo simples de repetição, porém a construção do módulo é mais complexa, com elementos repetidos dentro dele para criar o efeito visual desejado. Testes de cor foram feitos, tanto nos desenhos como no fundo da estampa.

Figura 75: Módulo 01 e Sistema de Repetição



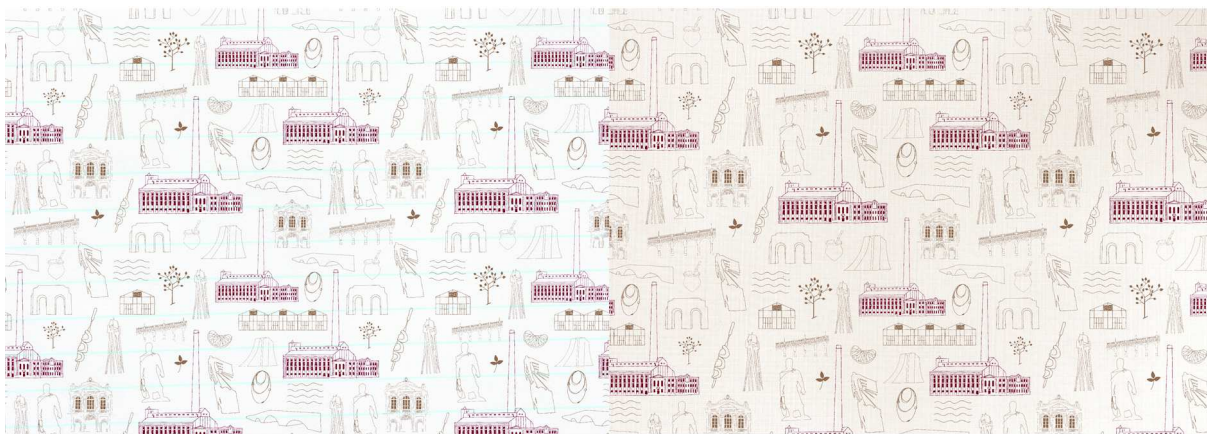
Fonte: Elaborado pela autora

Figura 76: Estampa 01 - Estudos 01



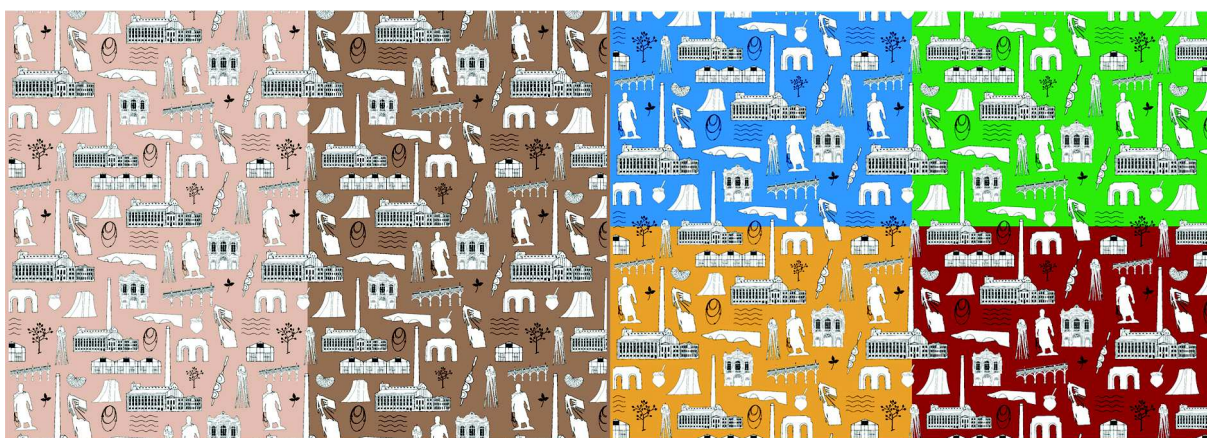
Fonte: Elaborado pela autora

Figura 77: Estampa 01 - Estudos 02



Fonte: Elaborado pela autora

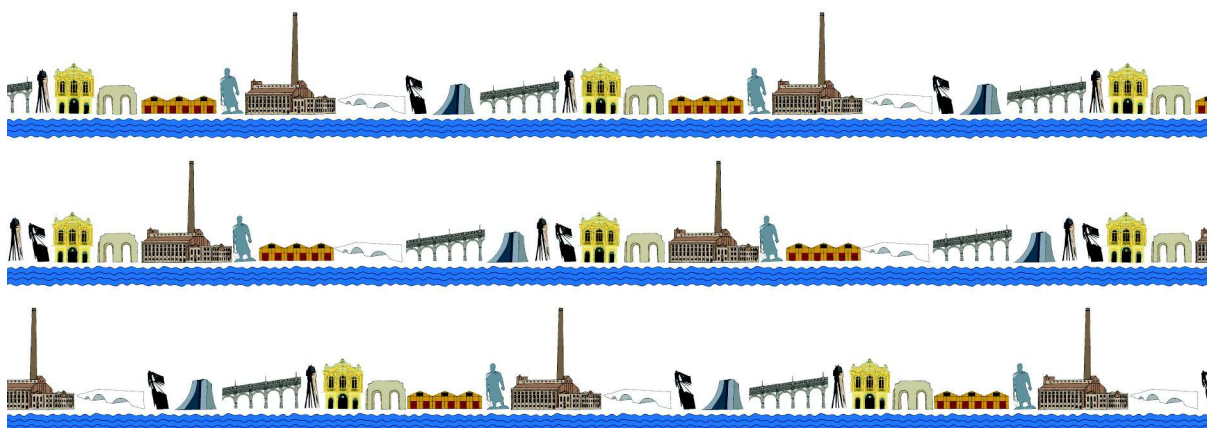
Figura 78: Estampa 01 - Estudos 03



Fonte: Elaborado pela autora

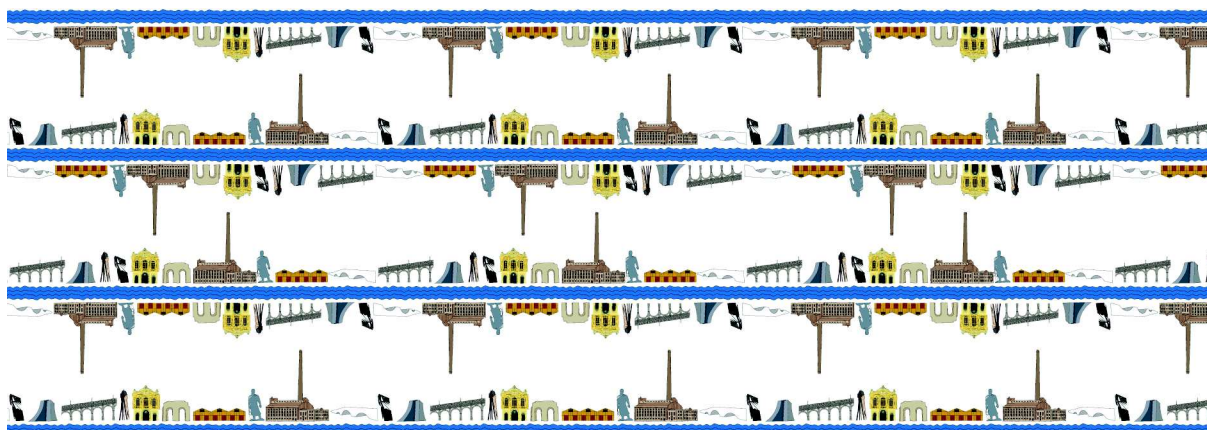


Figura 79: Estampa 01 - Estudos 04



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 80: Estampa 01 - Estudos 05

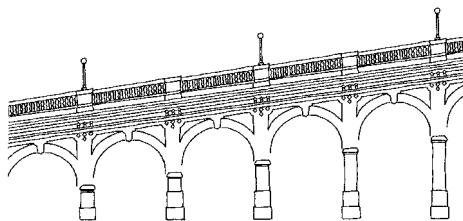


Fonte: Elaborado pela autora

### 5.3.2 Estampa 02 – Viaduto Otávio Rocha

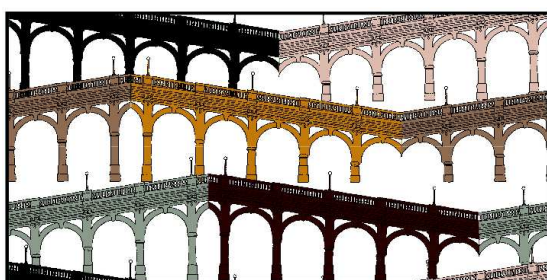
O Viaduto Otávio Rocha foi o único elemento usado na criação desta estampa. As cores foram baseadas no padrão cromático apresentado anteriormente no *mood board 5* e o maior desafio foram os encaixes entre os desenhos para gerar o efeito visual de movimento e a sensação visual de não conseguir visualizar qual está por baixo e qual está por cima. Novamente o módulo é retangular e o modo de repetição é alinhado, baseado na translação e denominado *Full Drop*.

Figura 81: Estampa 01 - Viaduto Otávio Rocha



Fonte: Elaborado pela autora

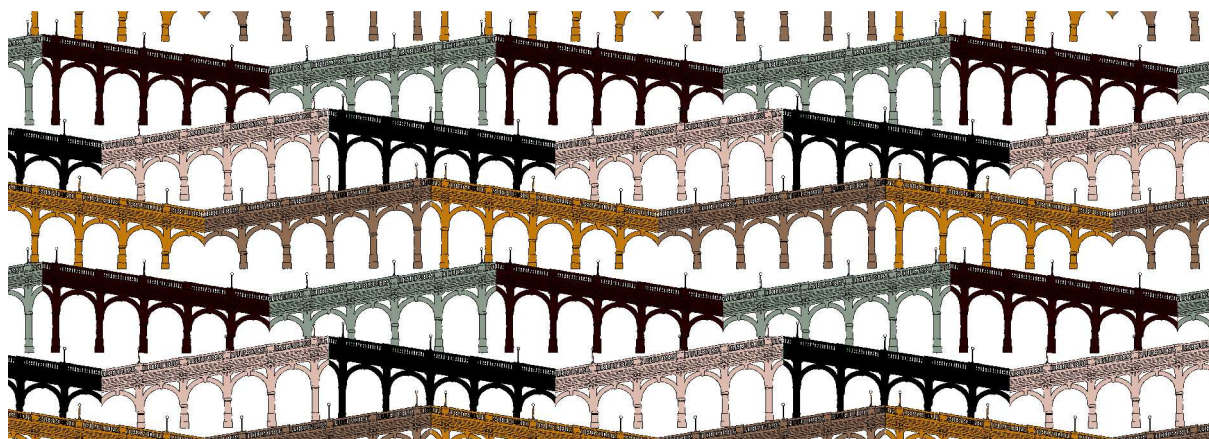
Figura 82: Módulo 02 e Sistema de Repetição



R	R
R	R

Fonte: Elaborado pela autora

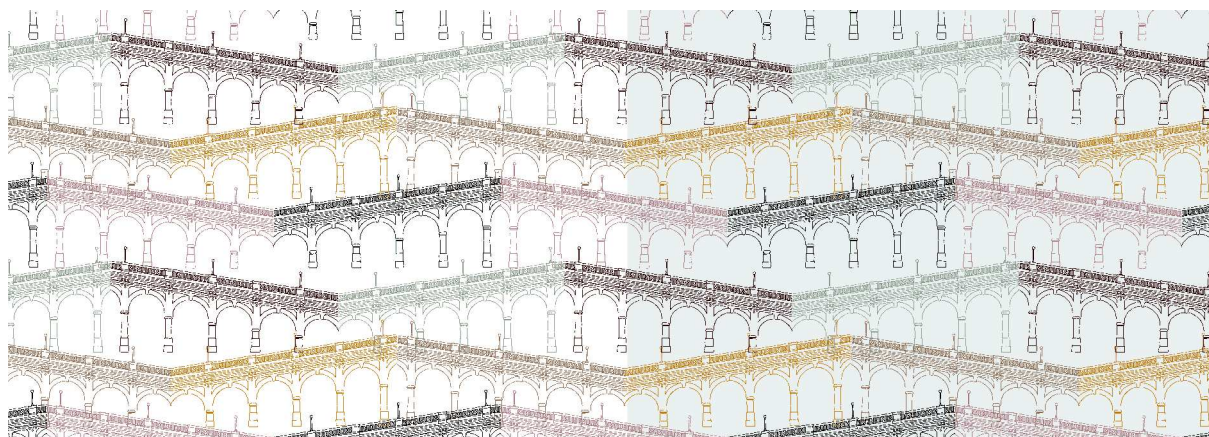
Figura 83: Estampa 02 - Estudos 01



Fonte: Elaborado pela autora

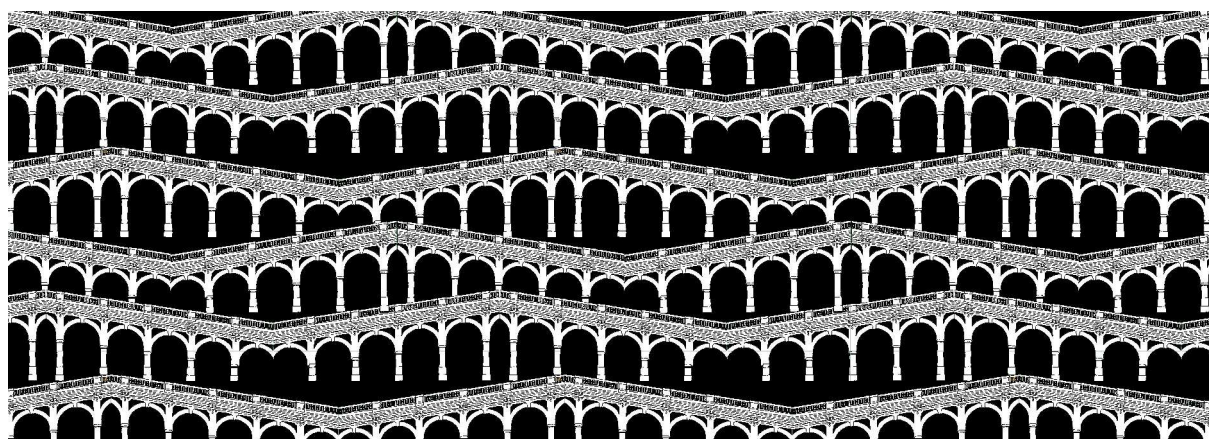


Figura 84: Estampa 02 - Estudos 02



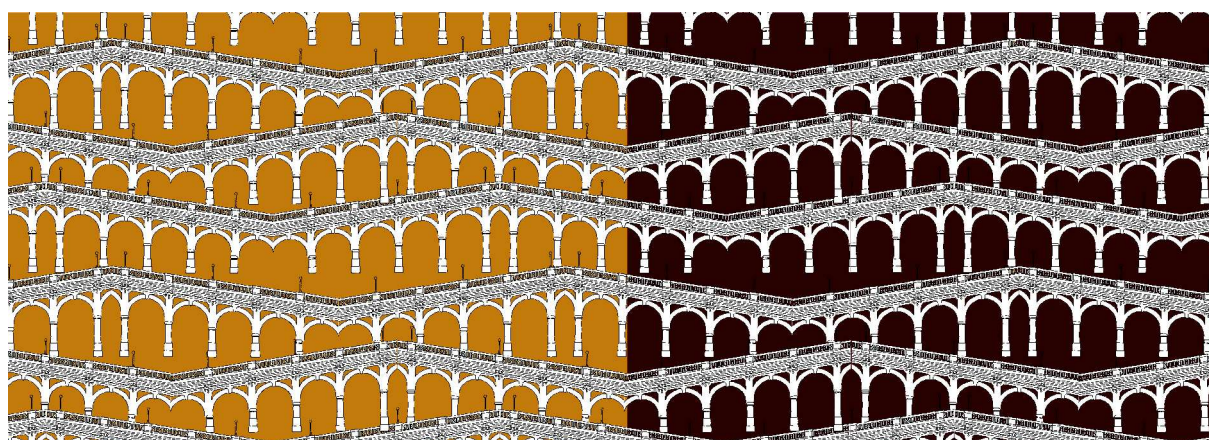
Fonte: Elaborado pela autora

Figura 85: Estampa 02 - Estudos 03



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 86: Estampa 02 - Estudos 04

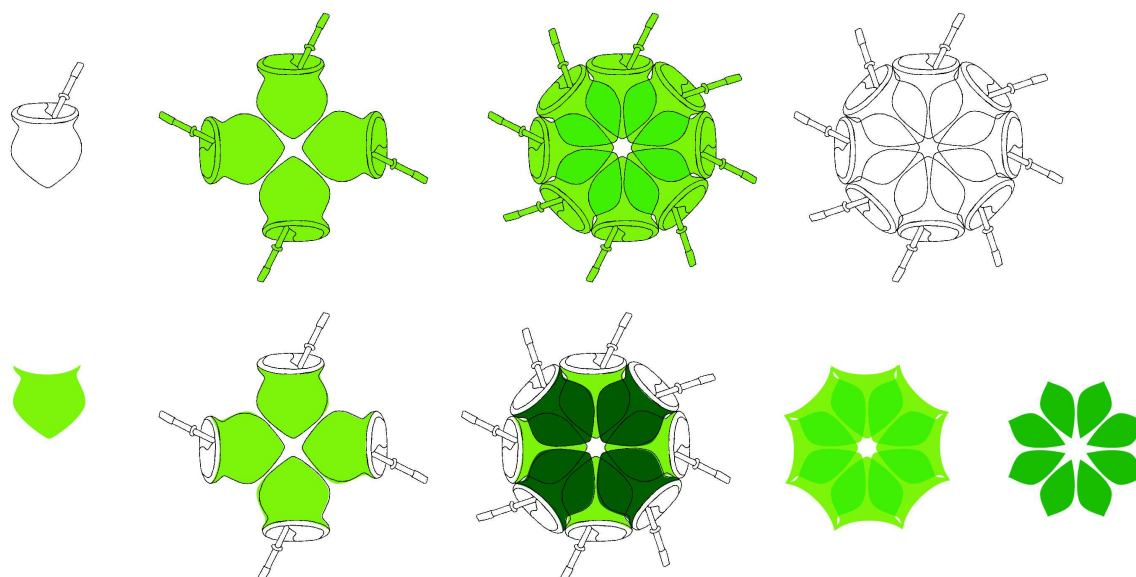


Fonte: Elaborado pela autora

### 5.3.3 Estampa 03 – Cuia de Chimarrão

Com a proposta de criar estampas para aplicação no território de Porto Alegre surgiu a ideia de desconstruir alguns ícones pois nesse caso não existe a necessidade clara de identificação dos mesmos. Durante o processo criativo com os desenhos selecionados se optou por usar um traço mais vetorial, voltando ao desenho de síntese gráfica sem o traço feito a mão. Abaixo a desconstrução do ícone da cuia de chimarrão até chegar ao resultado.

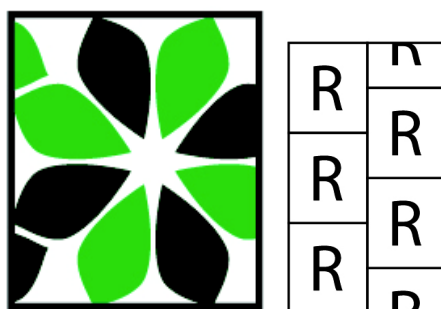
Figura 87: Estampa 03 - Desconstrução



Fonte: Elaborado pela autora

O tipo de *rapport* é o *Half Drop*, um sistema não-alinhado baseado na translação.

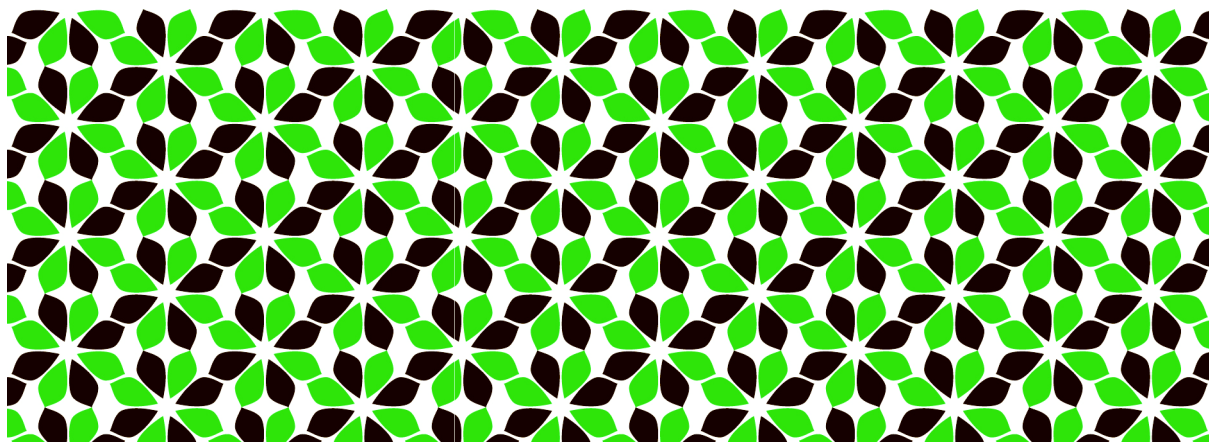
Figura 88: Módulo 03 e Sistema de Repetição



Fonte: Elaborado pela autora

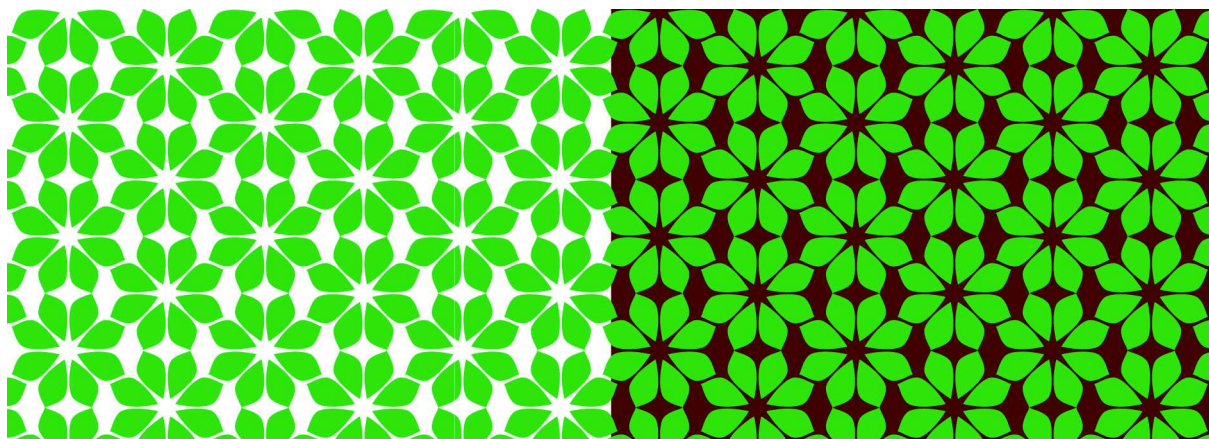


Figura 89: Estampa 03 - Estudos 01



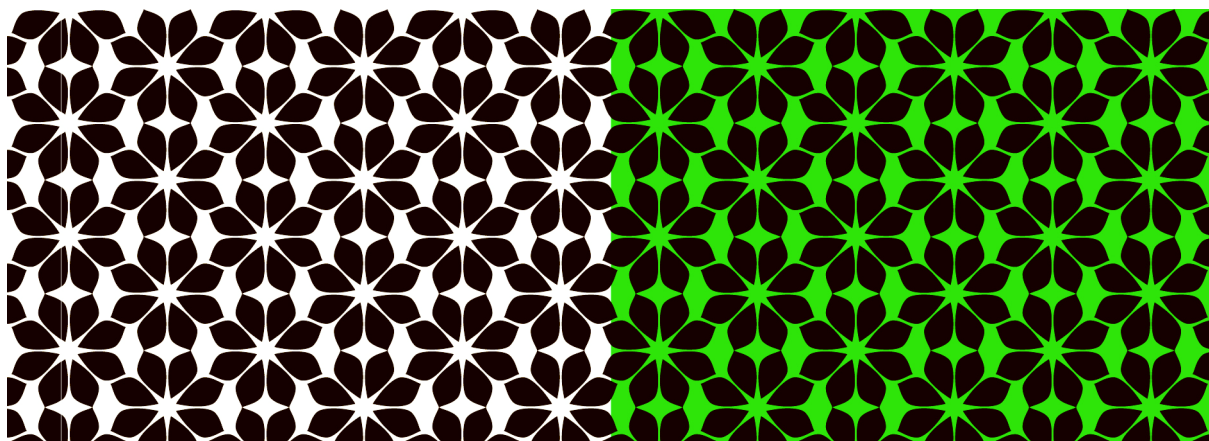
Fonte: Elaborado pela autora

Figura 90: Estampa 03 - Estudos 02



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 91: Estampa 03 - Estudos 03



Fonte: Elaborado pela autora

### 5.3.4 Estampa 04 – Monumento a Castelo Branco

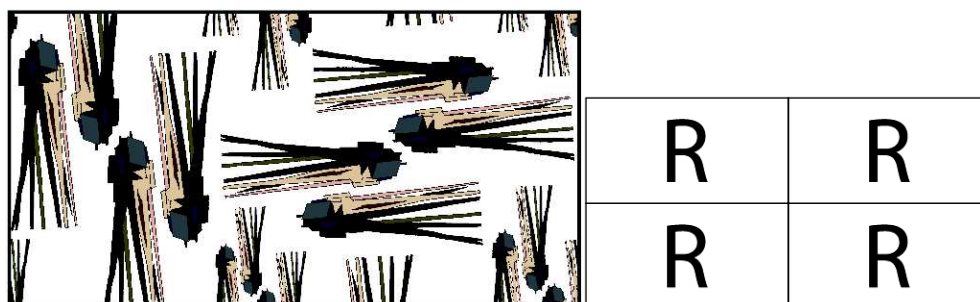
A cidade de Porto Alegre é muito rica em monumentos, e o Monumento a Castelo Branco chama a atenção pela grandiosidade do seu tamanho e beleza. A escolha de fazer uma estampa somente com este monumento se dá, além do fato de ser um dos ícones selecionados, por ter esse formato interessante que se percebeu durante a fase dos desenhos que poderia gerar um bom resultado. Os estudos da estampa número 04 apresentam variações no sistema de repetição e variação cromática do fundo. O módulo é retangular e o modo de repetição é alinhado, baseado na translação e denominado *Full Drop*.

Figura 92: Estampa 04 - Monumento a Castelo Branco



Fonte: Elaborado pela autora

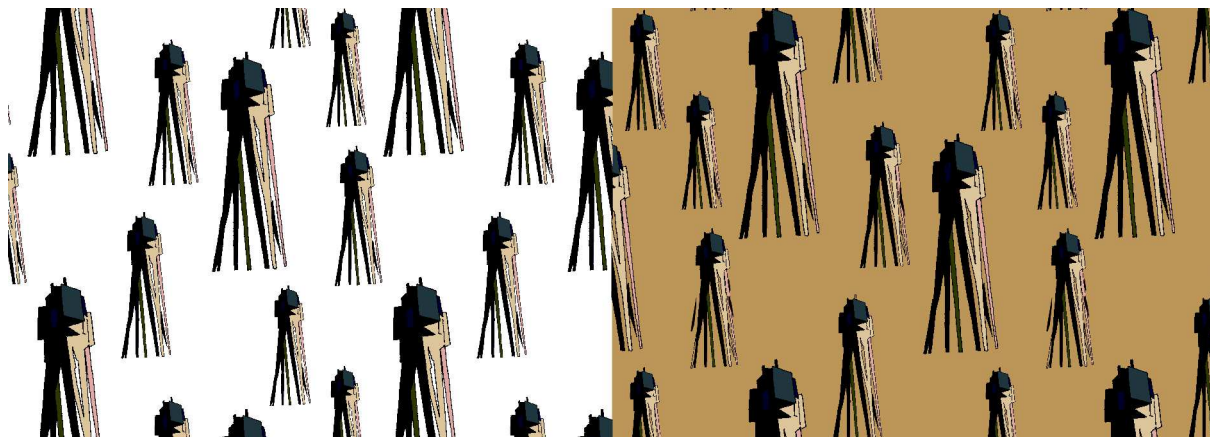
Figura 93: Módulo 04 e Sistema de Repetição



Fonte: Elaborado pela autora

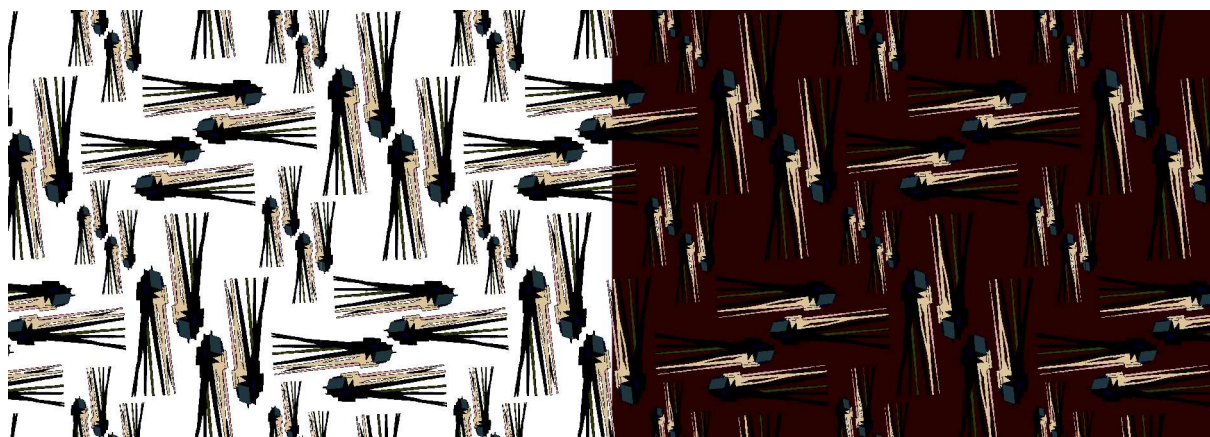


Figura 94: Estampa 04 - Estudos 01



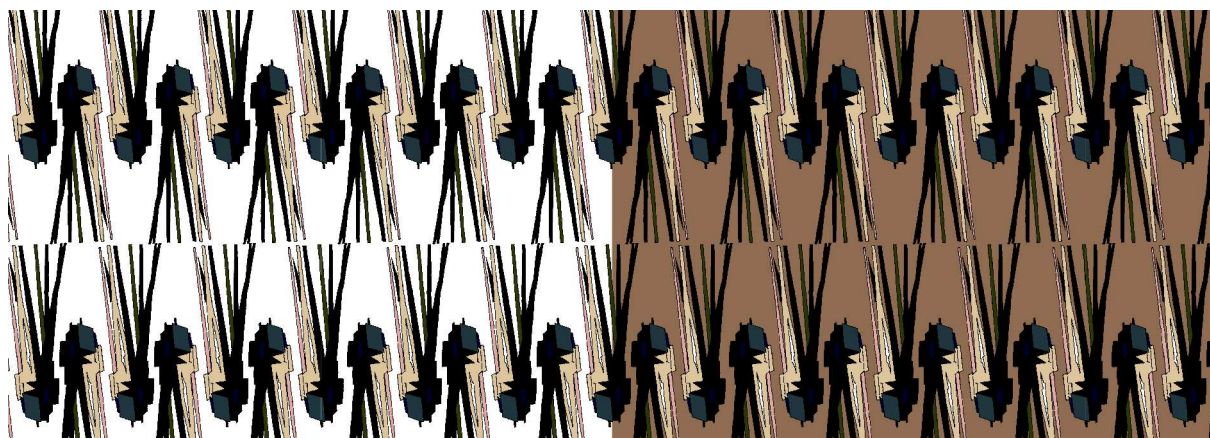
Fonte: Elaborado pela autora

Figura 95: Estampa 04 - Estudos 02



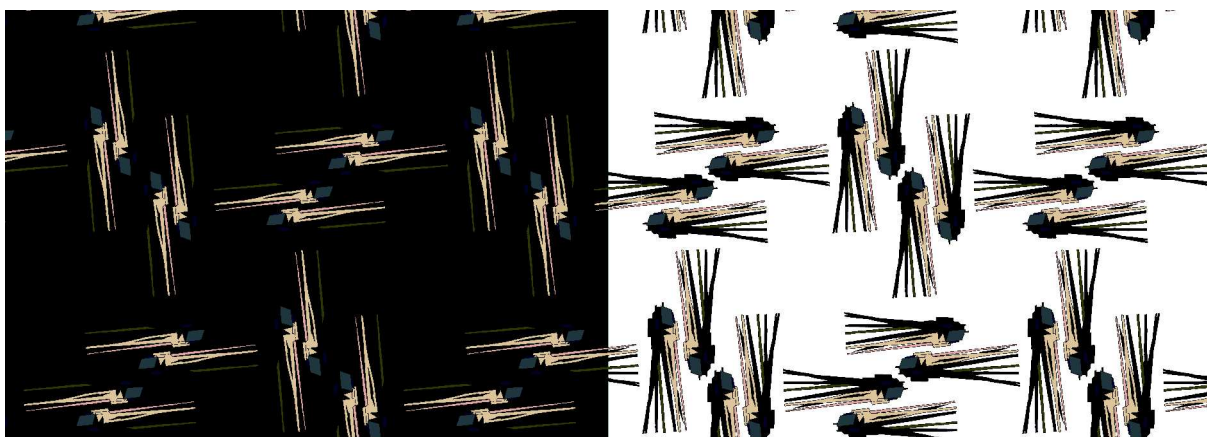
Fonte: Elaborado pela autora

Figura 96: Estampa 04 - Estudos 03



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 97: Estampa 04 - Estudos 04

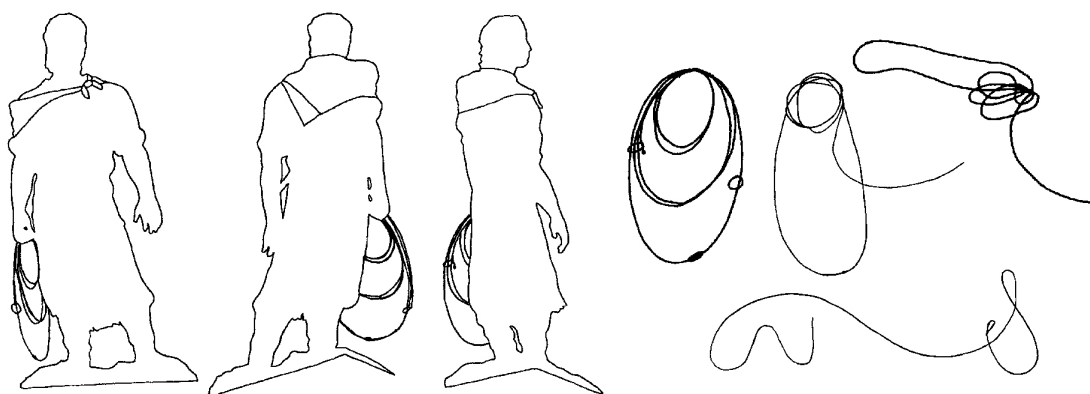


Fonte: Elaborado pela autora

### 5.3.5 Estampa 05 – Laçador

Segundo a pesquisa sobre Porto Alegre, a estátua do Laçador está entre os elementos mais representativos. Vários testes foram feitos mas o resultado que mais agrada é usando apenas o laço. A estampa foi uma das primeiras feitas e inicialmente tinha sido descartada por ter um ícone abstraído demais, porém percebeu-se que é possível ela ser aplicada juntamente com o uso da Laçador identificando assim melhor qual o elemento usado. Estudos que não foram selecionados mas que mostram um pouco do processo de testes de criação encontram-se abaixo, juntamente com a estampa selecionada. O módulo é retangular e o modo de repetição é alinhado, baseado na translação e denominado *Full Drop*.

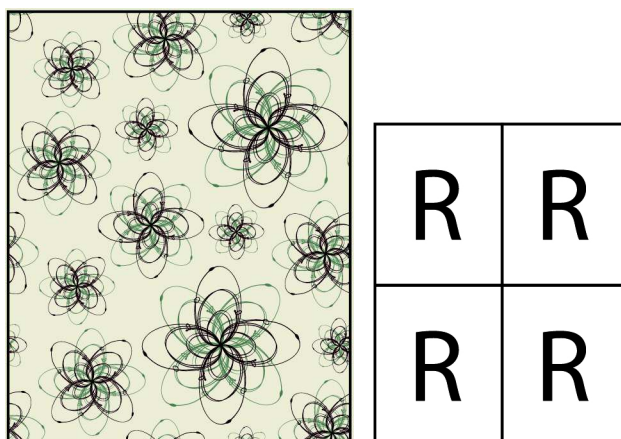
Figura 98: Estampa 05 - Laçador



Fonte: Elaborado pela autora

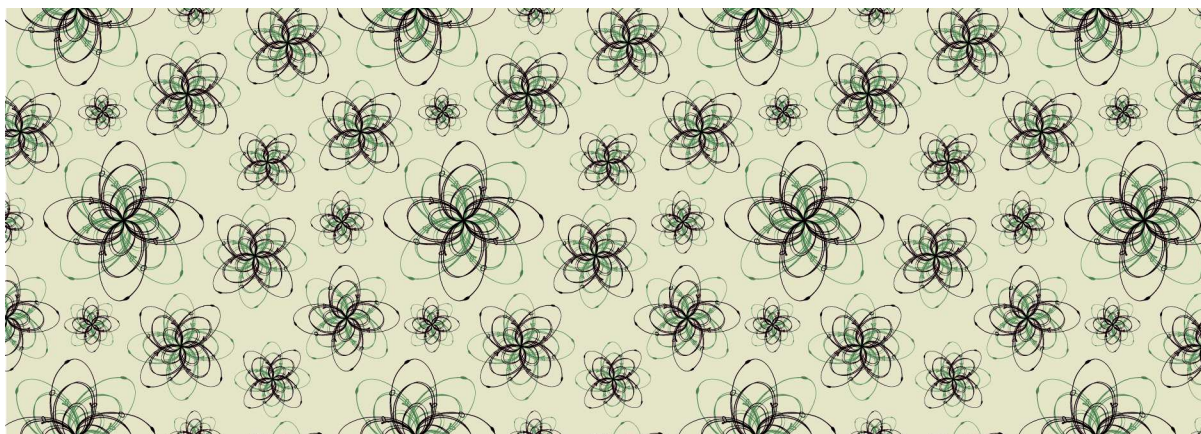


Figura 99: Módulo 05 e Sistema de Repetição



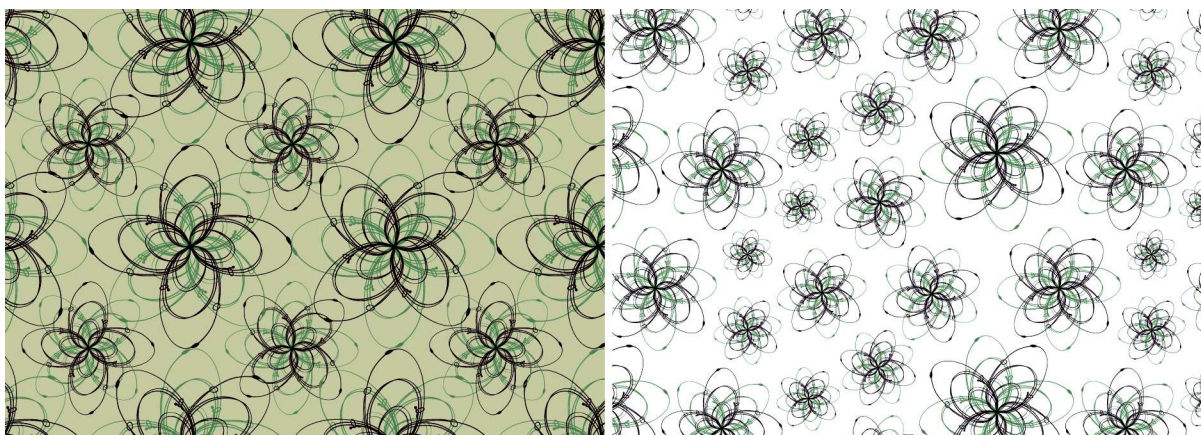
Fonte: Elaborado pela autora

Figura 100: Estampa 05 - Estudos 01



Fonte: Elaborado pela autora

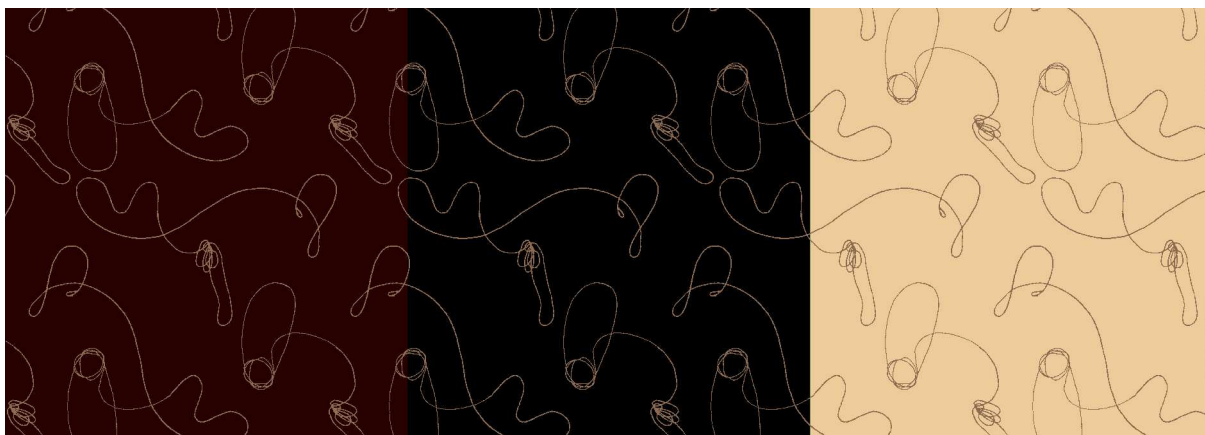
Figura 101: Estampa 05 - Estudos 02



Fonte: Elaborado pela autora

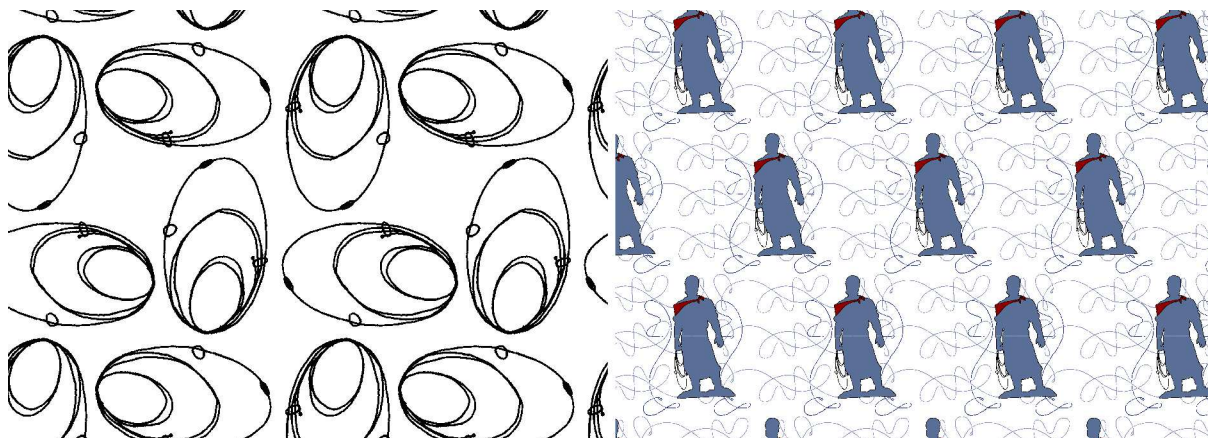


Figura 102: Estampa 05 - Estudos 03



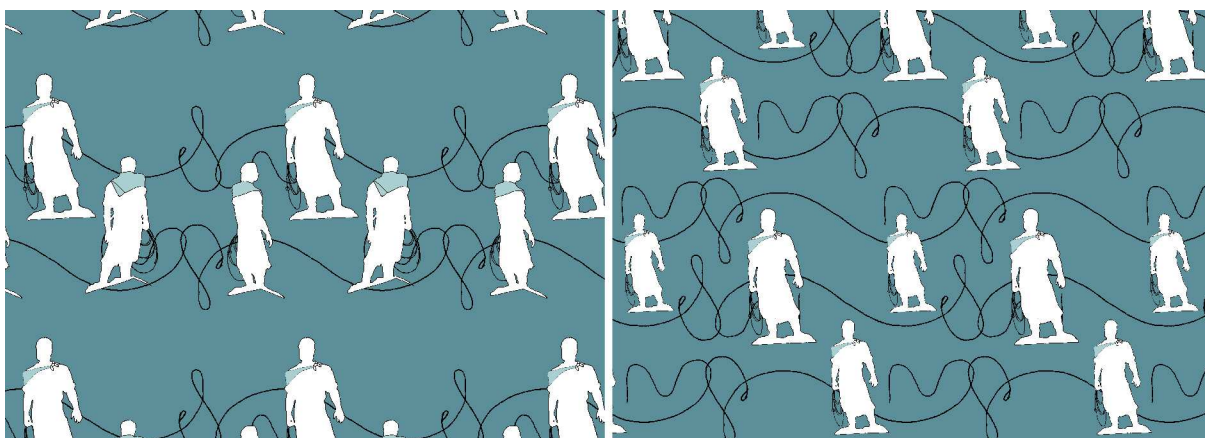
Fonte: Elaborado pela autora

Figura 103: Estampa 05 - Estudos 04



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 104: Estampa 05 - Estudos 05



Fonte: Elaborado pela autora

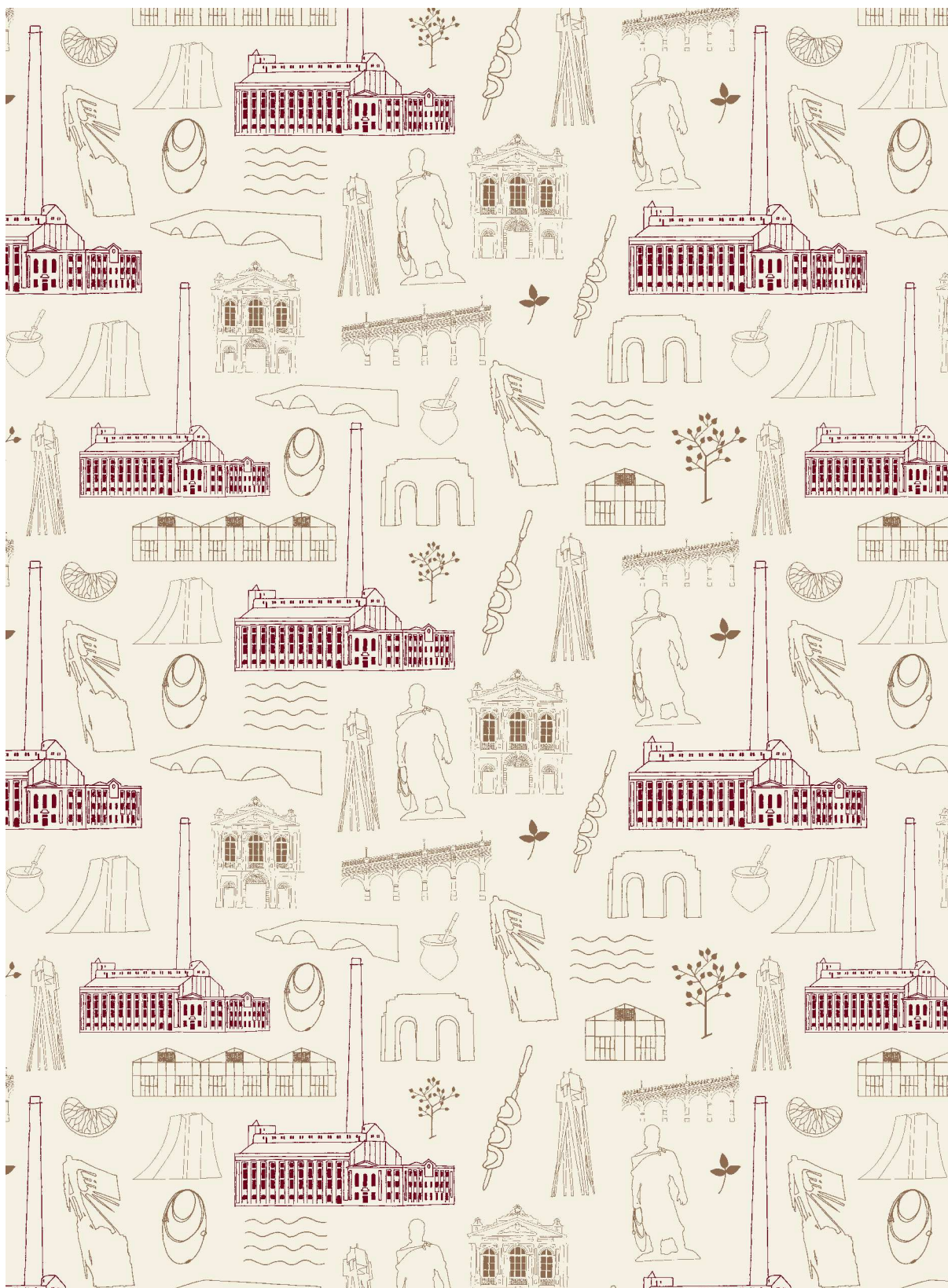
## 5.4 Aplicação

A seguir, as estampas selecionadas como produto final desse projeto, elas foram aplicadas em produtos de consumo local ou para exportação e também aplicadas no território de Porto Alegre. As estampas são apresentadas em uma página e em seguida as aplicações. Nas simulações, feitas a partir de fotografias, as estampas de algumas peças estão com as cores diferentes da padronagem apresentada como sendo a versão principal, porém mantendo sempre o módulo e sistema de repetição. Mostrando assim que é possível um aspecto visual totalmente diferente apenas com variação cromática.

As imagens das aplicações foram feitas em cima de banco de imagens da autora e pesquisadas no site [www.sxc.hu](http://www.sxc.hu). A imagem do contêiner de lixo é de Eugenio Hansen, pesquisado na internet.

## 5.4.1 Proposta 01

Figura 105: Proposta 01



Fonte: Elaborado pela autora



Figura 106: Painel Proposta 01 - Aplicações

imagem original: www.sxc.hu



imagem original: www.sxc.hu

Fonte: Elaborado pela autora



## 5.4.2 Proposta 02

Figura 107: Proposta 02



Fonte: Elaborado pela autora



Figura 108: Painel Proposta 02 - Aplicações

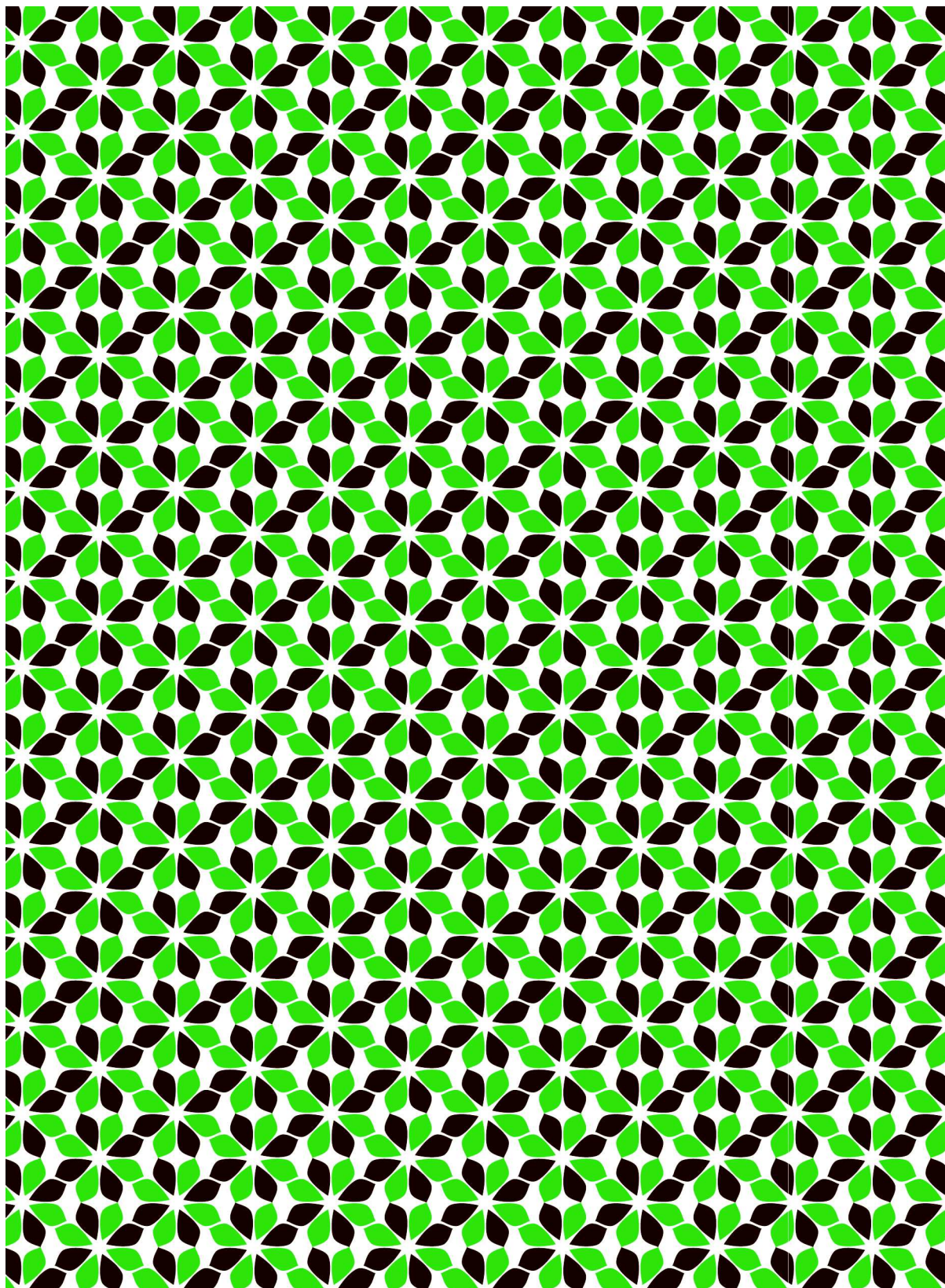


Fonte: Elaborado pela autora



## 5.4.3 Proposta 03

Figura 109: Proposta 03



Fonte: Elaborado pela autora



Figura 110: Painel Proposta 03 - Aplicações



imagem original: Eugenio Hansen

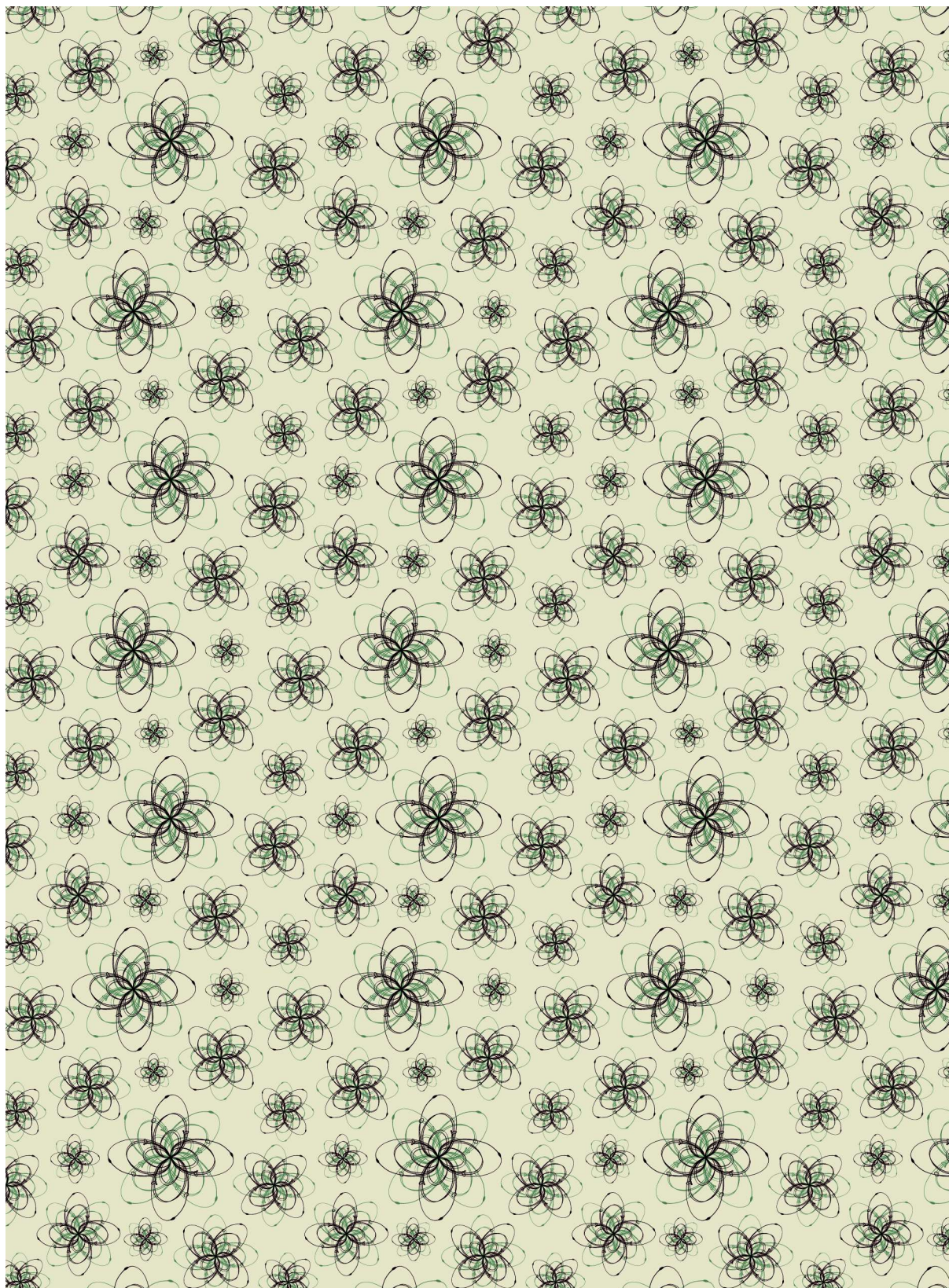


Fonte: Elaborado pela autora



## 5.4.4 Proposta 04

Figura 111: Proposta 04



Fonte: Elaborado pela autora



Figura 112: Painel Proposta 04 - Aplicações



imagens originais: www.sxc.hu



Fonte: Elaborado pela autora



## 5.4.5 Proposta 05

Figura 113: Proposta 5



Fonte: Elaborado pela autora



Figura 114: Painel Proposta 05 – Aplicações



Fonte: Elaborado pela autora



## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O processo de pesquisa, tendo como foco o conceito do design territorial, foi muito enriquecedor durante todo o projeto. O estudo sobre o território e a seleção dos ícones e elementos que melhor representam as características de Porto Alegre criaram forte conceituação e um material rico para a criação dos padrões e estampas. O design de superfície cada vez mais tem recebido notoriedade no mundo do consumo. Neste trabalho, mostrou-se um grande aliado ao design territorial para aplicação tanto em produtos como no mobiliário urbano.

Por ser a entrega final um projeto prático e criativo, foi difícil encontrar a hora de finalizar as criações e escolher quais estampas eram as mais adequadas. A vontade de seguir produzindo foi grande. Uma infinidade de opções e ideias foram surgindo durante o projeto, pois Porto Alegre é uma cidade muito rica de elementos representativos que ainda podem render muitas estampas ou, ainda, várias coleções diferentes para pesquisas e projetos futuros. A divisão dessas coleções pode ser por bairros, monumentos, prédios históricos e aspectos culturais, por exemplo. E essas coleções podem ter tipos diferentes de padrões: um com desenhos mais abstratos e desconstrução dos ícones, como foi feito com a cuia de chimarrão, e outro com os elementos bem definidos, enfim, certamente ainda existem vários caminhos e oportunidades para continuar.

A experiência adquirida foi um diferencial na minha vida profissional, tanto no processo de pesquisa e aplicação do design territorial como na parte de criação e experimentação no design de superfície. A tarefa de unir essas duas áreas do design que não são normalmente associadas, embora estejam cada dia ganhando mais espaço, foi desafiador e muito gratificante.

A etapa final da monografia, onde as estampas foram simuladas em produtos e no território, foi muito importante, pois nessa fase é mais fácil a visualização do produto final e ainda podem ser feitos ajustes e alterações nas estampas a fim de adequá-las melhor em cada peça. A aplicação no mobiliário urbano, especialmente, mostrou o quanto elementos do cotidiano das cidades, normalmente despercebidos por nós, ganham destaque e agregam valor às áreas em que se encontram. Um exemplo disso são as paradas de ônibus que ganham vida com a aplicação de padronagens coloridas, tornando um lugar mais agradável para quem precisa permanecer ali por algum tempo.

O objetivo inicial proposto, de desenvolver um projeto de design de superfície a partir de ícones da cidade de Porto Alegre, foi alcançado, gerando padrões e estampas aplicadas que agregam valor aos produtos e à cidade, fortalecendo assim a sua identidade.

## REFERÊNCIAS

AGAIN. **Toile-de-jouy**. São Paulo, [2012?]. Disponível em: <<http://www.againdecor.com.br/tecidos/toile-de-jouy>>. Acesso em: 15 jun. 2012. Texto postado no link

ARTE em Lixeiras. HYPENESS. [2012?]. Disponível em: <<http://www.hypeness.com.br/2011/07/arte-em-lixeyras>>. Acesso em: 15 jul. 2012.  
Tecidos: Toile-de-jouy.

ATELIER DE ARQUITETURA BIANCA E BÁRBARA LEHMKUHL. **Piso Praga**. Santa Catarina, 31 maio [2012?]. Disponível em: <<http://www.arquitetabiancaebarbara.com.br/piso-praga/>>. Acesso em: 20 maio 2012.

AXT, Gunter; SCLIAR, Moacyr. **Parque Farroupilha “Redenção” Histórias de Porto Alegre**. Porto Alegre: Editora Paiol, 2011

RUA mais bonita do mundo. 25 ago. 2011. Disponível em: <<http://www.arrobazona.com/rua-mais-bonita-do-mundo>>. Acesso em: 02 jul. 2012. Blog Arroba ZONA.

CAMPELO, Wagner. [2012?]. Disponível em: <<http://wcampelo.wordpress.com/tag/renata-rubim>>. Acesso em: 23 jun. 2012. Blog.

BRUM, Daniela. [2012?]. Disponível em: <<http://danielabrum.blogspot.com.br/search?updated-max=2011-02-22T02:56:00-08:00&max-results=7&start=156&by-date=false>>. Acesso em: 16 jun. 2012. Blog.

BT ARTBOXES. **The BT ArtBoxes**. London, UK. Disponível em: <<http://www.btartboxes.com/02SculptureMosaic.php>>. Acesso em: 15 jul. 2012.

CABRAL, Cláudia Costa; KIEFER, Flávio. **Porto Alegre: guia da arquitetura contemporânea**. Rio de Janeiro: Viana & Mosley, 2007

CALL PARADE. **A Call Parade**. São Paulo, BR. Disponível em: <<http://callparade.com.br/a-call-parade/>>. Acesso em: 16 jul. 2012.

COELHO, Luiz Antonio (Org.). **Conceitos-chave em design**. Rio de Janeiro: Editora PUC-RIO. Novas Ideias, 2008

CONSOLO, Cecília. (Org.). **Anatomia do design: uma análise do design gráfico brasileiro**. São Paulo: Editora Blücher, 2009.

DCS COMUNICACÕES. **Postais de Porto Alegre**. Porto Alegre, out. 2009.

FLUSSER, Vilém. **O Mundo Codificado**. São Paulo: Editora Cosac Naify, 2007

FRAIA, Julia. **Estampas**. São Paulo, [2012?]. Disponível em: <<http://juliafraia.com.br/estampas/cc/>>. Acesso em: 23 jun. 2012.

GALERIA das vacas. **Cow parade**. [2012?]. Disponível em: <<http://www.cowparade.com.br/poa/galeria.php>>. Acesso em: 16 jun. 2012.



GOOGLE MAPS. Disponível em: <<http://maps.google.com/>>. Acesso em: 08 jul. 2012.

HOLLIS, Richard. **Design Gráfico: Uma História Concisa**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2000

KRUCKEN, Lia. **Design e território: Valorização de identidades e produtos locais**. São Paulo: Studio Nobel, 2009

LEVINBOOK, Miriam. **Design de Superfície**: Técnicas e processos em estamperia têxtil para produção industrial. São Paulo, 2008. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Anhembi Morumbi

MAGALHÃES, Aloísio. O que o desenho industrial pode fazer pelo país?. **Revista Arcos**, volume I, número único. 1998.

MOOD board: cutedrop. 28 mar. 2011. Disponível em: <<http://www.cutedrop.com.br/2011/03/mood-board/>>. Acesso em: 15 ago. 2012. Blog cutedrop visual & inspiracional

MORAES, Dijon de. Design e identidade local: o território como referência projectual em APLs moveleiras. In: MORAES, Dijon de; KRUCKEN, Lia; REYES, Paulo (Org.). **Identidade**. Barbacena: UEMG, 2010. p.13-34. (Cadernos de estudos avançados em design ;4)

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1998

NÉKTAR DESIGN. **Fotos do mural**. Disponível em: <<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=306126549437366&set=a.129260517123971.43426.129258537124169&type=3&theater/>>. Acesso em: 23 jun. 2012.

PORTAL G1: o portal de notícias da Globo. 2012. Disponível em: <<http://g1.globo.com/rs/rio-grande-do-sul/fotos/2012/05/veja-fotos-dos-monumentos-decorados-com-coracoes-em-porto-alegre.html#F452849>>. Acesso em: 25 maio 2012.

STOCK.XCHNG. Disponível em: <<http://www.sxc.hu>>. Acesso em: 27 ago. 2012.

REYES, Paulo; BORBA, Gustavo. **Design Estratégico Aplicado ao Território**. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE PESQUISA EM DESIGN, 4º. Rio de Janeiro, 2000.

RUBIM, Renata. **Desenhando a superfície**. São Paulo: Edições Rosari, 2004

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de Superfície**. Porto Alegre: Ed. Da UFRGS, 2008

SÃO Paulo. Viva tudo isso! [S.l.], 7 dez. 2011. Disponível em: <<http://www.quatro maos.com.br/blog/artes/2011/12/07/sao-paulo-viva-tudo-isso/>>. Acesso em: 16 jun. 2012. BLOG 4MÃOS.

SCALETISKY, Celso Carnos. **Pesquisa aplicada/ pesquisa acadêmica – O caso Sander**. Porto Alegre, 2008. Artigo Universidade do Vale dos Sinos – UNISINOS

SCHWARTS, Ada Raquel Doederlein. **Design de Superfície: Por uma Projetual Geométrica e Tridimensional**. Bauru, SP, 2008. Dissertação (Mestrado Desenho Industrial) - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação – Universidade Estadual Paulista

SIMÃO, André. **Catedral Metropolitana**. Disponível em: < <http://www.catedralmetropolitana.org.br/fotos/index.html>>. Acesso em: 25 maio 2012.

STRELIAEV, Leonid; textos de AXT, Gunter. **Porto Alegre, Brasil**. Porto Alegre: Leonid Streliaev, 2011

SURFACE DESIGN ASSOCIATION. **Our history**. Sebastopol, CA. Disponível em: <<http://www surfacedesign.org/>>. Acesso em: 15 maio 2012.

TAROUCO, Fabricio (Coord.). **Design territorial para Santo Ângelo**: projeto em design estratégico. Porto Alegre: Editora SEBRAE, 2011.

TAROUCO, Fabricio; REYES, Paulo. Identidade Territorial: um processo de construção. In: CONGRESSO NACIONAL DE DESIGN, 1º, **Desenhando o futuro**. Bento Gonçalves, 2011.

TAROUCO, Fabricio; FINESTRALLI, Marina; REYES, Paulo. O Desafio dos Lugares na Sociedade Contemporânea. In: CONGRESSO NACIONAL DE DESIGN, 1º, **Desenhando o futuro**. Bento Gonçalves, 2011.

TERRITÓRIO. In: MICHAELIS dicionário online. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/>>. Acesso em: 30 maio 2012.

TIMOROUS BEASTIES. **Projects**: Edinburgh. Glasgow, UK. [2012a]. Disponível em: <[http://www.timorousbeasties.com/project/edinburgh\\_toile/](http://www.timorousbeasties.com/project/edinburgh_toile/)>. Acesso em: 15 jun. 2012.

TIMOROUS BEASTIES. **Shop**: glasgow-toile. Glasgow, UK. [2012c]. Disponível em: <<http://www.timorousbeasties.com/shop/wallcoverings/86/glasgow-toile/>>. Acesso em: 15 jun. 2012.

TIMOROUS BEASTIES. **Shop**: London. Glasgow, UK. [2012b]. Disponível em: <<http://www.timorousbeasties.com/shop/fabric/77/london-toile/>>. Acesso em: 15 jun. 2012.

TOILE de Jouy: puro charme. 15 dez. 2011. Disponível em: <<http://umbrinco.com/blog/2011/12/15/toile-de-jouy-puro-charme/>>. Acesso em: 11 ago. 2012. Blog Um Brinco.

VIKTORSSON, Anna. **Pattern**: cities. Stockholm, SE. [2012a]. Disponível em: <<http://www.annaviktorsson.se/cities.html>>. Acesso em: 13/06/2012.

VIKTORSSON, Anna. **Pattern**: Manhattan. Stockholm, SE. [2012b]. Disponível em: <<http://www.annaviktorsson.se/manhattan.html>>. Acesso em: 13/06/2012.

WOLLNER, ALEXANDRE. **Alexandre Wollner e a formação do design moderno no Brasil**. São Paulo: Editora Cosac Naify, 2005