

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE ARQUITETURA
PÓS GRADUAÇÃO EM DESIGN GRÁFICO

PROFESSORA PRISCILA ZAVADIL
ACADÊMICA GIANA TONDOLO BONILLA

plantas no papel
ESTAMPAS PARA PAPELARIA 

PORTO ALEGRE
2020

GIANA TONDOLO BONILLA

PLANTAS NO PAPEL
ESTAMPAS PARA PAPELARIA

Projeto como requisito parcial à obtenção do título de ??? na Pós Graduação de Design Gráfico da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientador: Priscila Zavadil

PORTO ALEGRE
2020

Ficha Catalográfica

GIANA TONDOLO BONILLA

PLANTAS NO PAPEL
ESTAMPAS PARA PAPELARIA

Projeto como requisito parcial à obtenção do título de ??? na Pós Graduação de Design Gráfico da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientador: Priscila Zavadil

Aprovada em Porto Alegre, ?? de novembro de 2020.

BANCA EXAMINADORA:

Priscila Zavadil, ???
UFRGS

????????????????
UFRGS

????????????????
??????

PORTO ALEGRE
2020

RESUMO

Com o crescimento do design de superfície no Brasil enquanto campo profissional, também cresce a quantidade de material criada por designers e artistas brasileiros sobre o assunto, mas ainda se nota uma falta quando falamos da superfície específica da papeleria, que abrange material escolar e de escritório, etc. O presente trabalho visa explorar esse campo pouco falado com o objetivo geral de criar uma coleção de papeleria a partir de uma estampa original e suas subsequentes variações. Para esse fim, é usado como metodologia o Método Projetual Flexível (Matté, 2004), e espera-se obter um resultado baseado nos objetivos específicos de (i) estudar potenciais técnicas de criação de estampas, (ii) identificar as oportunidades de aplicação em papeleria, e (iii) criar variações a partir da estampa inicial.

PALAVRAS-CHAVE: DESIGN DE SUPERFÍCIE, FLORAL, PAPELARIA

ABSTRACT

With surface design growing in Brazil as a professional field, the volume of material about it created by designers and artists also grows, but there's still a gap when we talk about surface design specifically for stationery, which comprises school and office supplies, etc. This work seeks to explore this barely spoken about field, with the main objective being the creation of a stationery collection, beginning with an original pattern and its subsequent variations. To this end, we will use the methodology *Método Projetual Flexível* (Matté, 2004) to obtain a result based on the specific objectives of (i) studying potential pattern creation techniques, (ii) identifying the opportunities of stationery application, and (iii) create variations from the original pattern.

KEYWORDS: SURFACE DESIGN, FLORAL, STATIONERY



SUMÁRIO

1 Introdução | 13

1.1 Justificativa e problema de projeto | 13

1.2 Objetivos | 14

2 Design de Superfície | 15

2.1 Breve contexto histórico | 15

2.2 Design de superfície e a papelaria | 17

3 Metodologia e Pesquisa | 18

3.1 Metodologia de projeto | 18

3.2 Pesquisa e análise | 19

4 Projeto | 23

4.1 Configurações finais | 28

4.2 Coleção | 29

4.3 Considerações parciais | 31

5 Considerações Finais | 32

Referências | 33

1 | INTRODUÇÃO

O design de superfície é na verdade um termo amplo. Rubim (2005) diz que ele abrange o design têxtil, cerâmico, de papéis, plásticos, emborrachados, etc. Ainda, “também pode ser um precioso elemento do design gráfico quando participa de uma ilustração, ou como fundo de uma peça gráfica, ou em web design.” (RUBIM, 2005, p. 22)

Nas últimas duas décadas, o design de superfície ganhou força no Brasil. Rüttschilling (2008, p. 7) diz que “o design de superfície vive no país um momento de expansão, ao mesmo tempo em que se consolida como um campo de conhecimento e atuação profissional.” A autora também comenta que o design de superfície cresceu não só como profissão, mas também no meio acadêmico, com o número de cursos e especializações aumentando a cada ano. Além disso, com o avanço da técnica de estamperia digital, o mercado cresceu exponencialmente, atingindo patamares que em um momento pareciam impossíveis.

Apesar do crescimento do design de superfície no Brasil e no mundo, ainda se nota uma carência de informação formal quando falamos de estampas para papelaria, desde livros especializados até blogs e sites sobre o assunto; a estamperia de papelaria, apesar de comum em seu uso, parece ser tratada como secundária dentro do design de superfície.

O presente trabalho divide-se em cinco partes. A primeira é a introdução, a segunda é um apanhado geral sobre design de superfície, a terceira é a metodologia utilizada e subsequente pesquisa, a quarta é o projeto em si, e a quinta consiste nas considerações finais.

1.1 | JUSTIFICATIVA E PROBLEMA DE PROJETO

Tendo em vista a falta de material sobre a área do design de superfície para papelaria, este trabalho se justifica a partir dessa carência percebida e a vontade de explorar essa área, a fim de melhor entendê-la e contribuir ao assunto.

A partir disso, o problema de projeto pode ser resumido em o que criar e como: criando uma estampa da qual possam ser feitas variações, busca-se montar uma pequena coleção de papelaria. A estampa final poderá

ser aplicada em materiais escolares, de escritório, e em outros produtos que um potencial cliente possa pedir.

1.2 | OBJETIVOS

A partir do problema de projeto, surgem os objetivos. O **objetivo geral** é desenvolver uma coleção para papeleria. Dentro desse, os objetivos específicos dividem-se em:

- (i) estudar potenciais técnicas de criação de estampas;
- (ii) identificar as oportunidades de aplicação em papeleria;
- (iii) criar variações a partir da estampa inicial.

2 | DESIGN DE SUPERFÍCIE

O design de superfície vem, como o próprio nome indica, da área do Design, e se relaciona intrinsecamente com o design gráfico, design de produto, design de interiores, etc. Apesar dessas relações, o design de superfície pode acabar sendo visto como algo desanexado do produto tridimensional, por suas características extremamente visuais; no entanto, a estampa não pode ser desvinculada das suas superfícies, pois conforme Freitas (2011, p. 13), a “[...] relação entre as superfícies e o público acontece na interação das qualidades sensoriais que essas superfícies oferecem (texturas, cores, grafismos, entre outras qualidades).”

A autora ainda diz que as superfícies se comunicam de maneira tanto racional como conceitual, permeando mais de um sentido ao mesmo tempo.

De acordo com Rüttschilling (2008), o nome original da área, *surface design*, provavelmente surgiu com a SDA (Surface Design Association), criada em 1977 nos Estados Unidos. A SDA surgiu primariamente para “promover consciência e apreciação de arte e design inspirados pelo têxtil, através de publicações, exposições, e conferências.” (surfacedesign.org, 2020 - tradução nossa). A partir disso e segundo Rüttschilling (2008), surgiu o nome **design de superfície**. O termo, e consequentemente seu significado dentro do mercado nacional, vem de uma colaboração entre Renata Rubim e Evelise Rüttschilling, diferenciando-o da expressão original em inglês e sendo apropriado para englobar todas as superfícies, de quaisquer materiais, concretas ou virtuais.

2.1 | BREVE CONTEXTO HISTÓRICO

Assim como outras artes, visuais ou não (escrita, música, etc.), a customização de superfícies sempre esteve presente na história humana, sendo usada como ferramenta de expressão pessoal, cultural, econômica, etc., não só nas paredes de cavernas e telas de pinturas, mas também no vestuário e nos adornos corporais. As estampas também agem como meio para difundir ideias políticas, eventos históricos e situações do dia a dia, como Gibbons (2014) comenta. Rüttschilling (2008) diz que nessa customização podemos perceber o início de uma tendência à repetição, de traços e figuras, gerando o

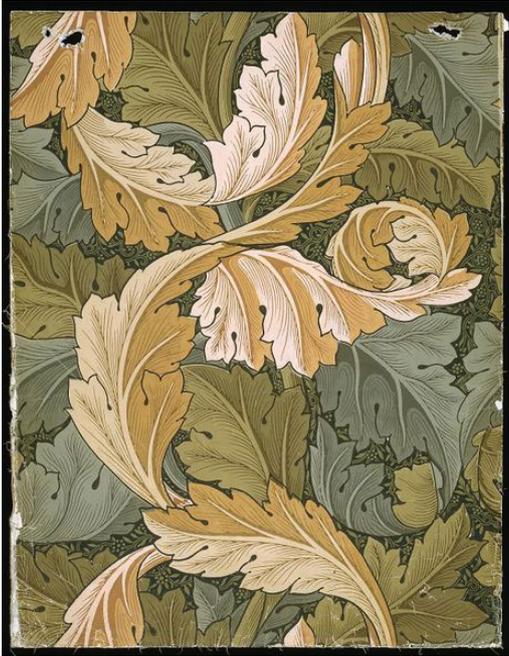


Figura 1: Acanthus, estampa para papel de parede, de William Morris, do movimento Arts and Crafts.
Fonte: collections.vam.ac.uk

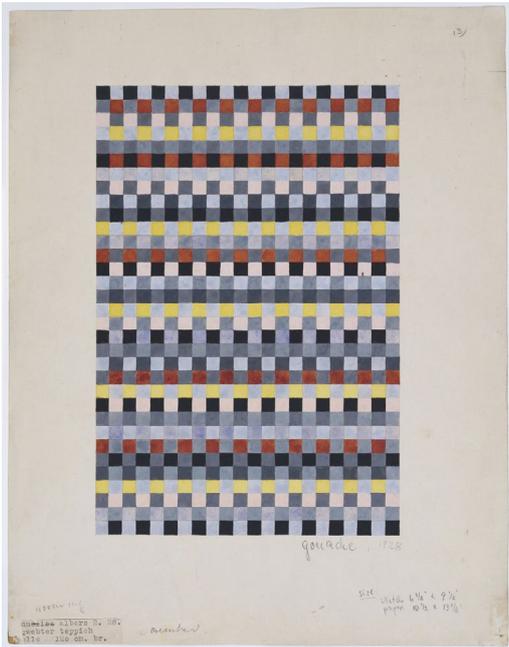


Figura 2: Rug Design for Child's Room, de Anni Albers.
Fonte: moma.org

ritmo visual que mais tarde levou o nome de decoração.

A partir disso, vemos surgir a preocupação com a beleza, com roupas e cerâmicas mais coloridas e mais bem acabadas. Também surgem técnicas novas, como a tecelagem, para atender à demanda por vestuário com acabamento mais polido. Rüttschilling (2008) reforça que a tecelagem foi uma tecnologia fundamental para a civilização humana, onde sua estrutura básica permanece inalterada mesmo nos tempos modernos, e onde seu produto (tecido) acompanha o homem durante sua vida.

As civilizações antigas desenvolveram o gosto pela decoração de superfícies em geral, principalmente nos utensílios domésticos, espaços arquitetônicos e artefatos têxteis. Pode-se dizer que a tecelagem e a cerâmica, assim como, posteriormente, a estamparia e a azulejaria, com sua linguagem visual, carregam o embrião do que hoje chamamos de design de superfície. (RÜTTSCHILLING, 2008, p. 16)

A autora continua, dizendo que a azulejaria é importante por seu papel na concepção de superfícies contínuas e de painéis, e também por sua longevidade na história humana. A azulejaria começou em oficinas, e então passou para a produção seriada devido à demanda, chegando ao processo industrial. A autora também marca a importância do setor têxtil e da estamparia, não só no contexto de industrialização, mas também como ponto inicial para o surgimento do design no futuro.

Movimentos artísticos como o Arts and Crafts e o Art Nouveau foram essenciais para o avanço da estamparia, principalmente com motivos florais, e as influências islâmicas e asiáticas. Após esse momento, a primeira metade do século XX veio para romper com as tradições, usando a influência modernista em seus designs. Surgem nomes como a Bauhaus e Anni Albers. (RÜTTSCHILLING, 2008)

Inúmeros artistas produziram estampas ao longo dos séculos, muito antes do termo *design* nascer, como podemos ver nos vários movimentos artísticos durante a história, independente do contexto cultural e/ou socioeconômico. Rüttschilling (2008) destaca os artistas russos e franceses como importantes para a área da superfície, em especial a artista russa Sonia Delaunay.

De acordo com a Tate Gallery (tate.org.uk, 2020), ela foi uma figura-chave na cena artística de Paris,

onde criou junto com seu marido, Robert Delaunay, o movimento chamado Simultanismo*. Este movimento girava em torno do princípio de que as cores tem vibrações diferentes dependendo de quais outras cores estão ao seu redor, criando um ritmo de contraste e harmonia. Delaunay explorava essa interação entre cores, fazendo com que suas obras ganhassem movimento e profundidade.

A lógica criativa [de Delaunay] consistia numa intenção de fazer “transbordar” seu trabalho de pintura das telas e seguir preenchendo as superfícies do espaço real da vida. [...] A artista desempenhou papel importante graças às suas numerosas pesquisas relacionadas à arte e ao design. (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 21)

Rüthschilling (2008, p. 21) considera Delaunay “a fundadora da noção de design de superfície que hoje tentamos delimitar, carregando heranças da arte, do têxtil e do cerâmico.” A autora comenta que Delaunay inaugurou os princípios básicos do design de superfície; usando os objetos do cotidiano para além de suas funcionalidades originais, adotando eles como suporte para se expressar.

**O poeta e crítico Guillaume Apollinaire apelidou o movimento de Orfismo. (tate.org.uk, 2020 - tradução nossa)*



Figura 3: Prismes électriques, de Sonia Delaunay. Fonte: tate.org.uk

2.2 | DESIGN DE SUPERFÍCIE E A PAPELARIA

Como dito anteriormente, é difícil achar material sobre o assunto, mas isso não significa que o campo em si não seja explorado. Pelo contrário, basta entrar em uma papelaria para achar todo tipo de material de escritório e escolar, com as mais diversas estampas corridas e ilustrações avulsas, tanto em coleções como peças únicas. Quando falamos de papelaria de um modo geral, podemos ir além do produto papel. Várias coleções englobam não só cadernos e adesivos, mas também lápis, estojos, borrachas, etc.

Para além dos produtos mencionados, o design de superfície também se encontra nas capas de livros e revistas, nas folhas de guarda, nos marca-páginas. Também é interessante notar o uso de tecidos estampados no encadernamento artesanal de sketchbooks, livros, etc., fazendo uma ligação entre o têxtil e a papelaria.

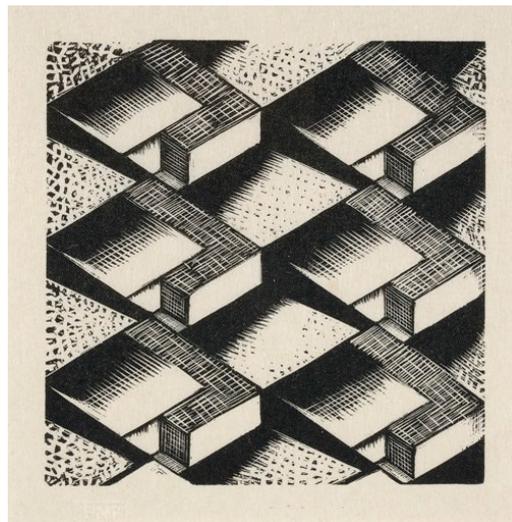


Figura 4: Pattern Paper, de Paul Nash, artista e designer britânico. Ele projetava estampas para serem usadas em capas de livros, folhas de guarda, etc. Fonte: collections.vam.ac.uk

3 | METODOLOGIA E PESQUISA

3.1 | METODOLOGIA DE PROJETO

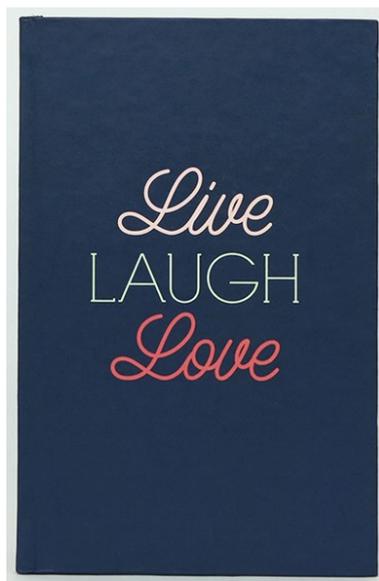
O método escolhido é o Método Projetual Flexível, elaborado por Matté (2004). Foi criado inicialmente para projetos gráfico-impressos, mas por sua própria natureza baseada na flexibilidade, pode também ser usado em projetos digitais. A vantagem deste método fica clara no nome; foi montado de maneira a ser uma ferramenta flexível, se adaptando às necessidades específicas do cliente e do designer. Partes do método podem ser estendidas ou encurtadas, e até mesmo retiradas, de acordo com o escopo de cada projeto.

fases	etapas	atividades
	problematização	- exposição do problema - programa - contrato
compreensão do projeto período informativo no qual são reconhecidos os princípios lógico-informacionais, técnico-funcionais, estético-formais, e mercadológicos do produto, identificando o universo no qual está inserido	pesquisa	- diacrônica - sincrônica - aspectos mercadológicos
	análise	- função utilitária/necessidade - uso/funções técnico-físicas - estruturas/materiais e processos produtivos/custos formal e informacional
configuração do projeto período de concepção no qual todas as informações anteriormente compreendidas são convertidas em textos, esquemas e desenhos iniciais do produto	definição	- lista de requisitos - hierarquia dos fatores projetuais - redefinição do problema
	modelação inicial	- modelos iniciais/intermediários
realização do projeto período de aprimoramento do desenho do produto e preparação segundo os requisitos de produção industrial	modelação final	- modelos finais
	normatização	- codificação para produção - descrição técnica de produção
	supervisão	- apoio técnico à produção e à implementação

Figura 5: Método Projetual Flexível. **Fonte:** Elaborada pela autora, baseado na imagem original de Matté (2004), para uma maior clareza.

COLEÇÃO CAROLINA (PAPELARIA MAGNÓLIA)

Diferente da coleção anterior, essa é nitidamente mais sóbria, mas ainda mantendo a leveza. As cores são predominantemente claras, algumas pastéis, com a exceção do azul escuro, usado para contraste. A paleta traz a memória de algo *vintage*, e os grafismos baseados em linhas e formas geométricas passam a sensação de sobriedade e elegância, levando a coleção para um público mais maduro. A presença do inglês também é notável.



Figuras 9, 10, 11 e 12: Coleção Carolina. Fonte: loja.magpapelaria.com.br

LINHA PAZ (GRÁFICA JANDAIA)

Nessa linha de cadernos, em vez de estampas ou ilustrações, temos fotografias, em sua maioria centralizadas, com cores suaves e pontos de saturação. É interessante notar a presença de sombra e luz não só no motivo central, mas também no cenário, como se a própria capa fosse o ambiente onde a foto foi tirada, dando a impressão de que o consumidor pode colocar sua mão dentro da capa e tocar os objetos presentes nas fotos.

A presença de flores e a bicicleta traz a sensação de uma vida leve, sem drama, onde o consumidor tem espaço e energia para curtir os momentos pequenos, como andar de bicicleta pelo parque, regar suas plantinhas em casa, ou até escrever uma carta, que apesar de poder ser considerado algo antiquado, traz uma certa nostalgia pelo descomplicado. Todos esses elementos refletem o nome da linha.



Figuras 13, 14, 15 e 16: Linha Paz. Fonte: jandaia.com

COLEÇÃO GIRL POWER (VERTENTE DESIGN)

A coleção se baseia no poder feminino, usando a comum expressão *girl power* (do inglês, literalmente “poder de menina”) como um apelo ao público alvo, que é primeiramente aquelas pessoas que se consideram mulheres. As capas esbanjam etnias e cores de pele diferentes, e vemos uma mistura de repetição de padrões com ilustrações. A paleta pequena de cores saturadas mantém a harmonia da coleção enquanto consegue destacar cada mulher diferente em suas capas.

Essa coleção é especialmente interessante porque reforça o que Gibbons (2014) comenta sobre o design de superfície como ferramenta de expressão cultural e até mesmo política, pois no cenário social atual o feminismo está sempre em pauta.



Figuras 17, 18, 19, 20 e 21: Coleção Girl Power.

Fonte: elo7.com.br/vertentedesign

SKETCHBOOKS ARTESANAIS (MONPAPETERIE)

O artesanato se encontra mais forte que nunca na atualidade. Em um mundo dominado por tecnologias avançadas e produtos industrializados, o artesanato se mostra como uma volta às raízes, ao prazer do trabalho manual, de poder ter um produto customizado ao gosto pessoal de cada um. Conforme foi comentado anteriormente, cadernos costurados à mão e encapados com tecido fazem uma ponte agradável entre o têxtil e a papelaria, onde o tecido, que provavelmente foi feito com intenção de ser vestuário, vira uma peça fundamental em um produto de outra área. Isso reforça a noção de que o design de superfície realmente engloba todas as superfícies, sem se limitar ao uso original.



Figura 22: Sketchbook artesanal.

Fonte: elo7.com.br/monpapeterie

Nesses sketchbooks vemos cores diferentes de uma mesma estampa, o que aumenta a variação dos produtos sem necessariamente gerar mais trabalho para o criador, além de aumentar as possibilidades mercadológicas, já que pessoas diferentes preferem cores diferentes, mesmo quando gostam dos mesmos grafismos. Também percebe-se a mistura de estampas, a fim de quebrar o padrão e dar um ritmo visual ao produto.



Figuras 23, 24 e 25: Sketchbooks artesanais.
Fonte: elo7.com.br/monpapeterie

MATERIAL ESCOLAR 2019 (CAPRICO)

A Capricho é uma revista claramente voltada para adolescentes do gênero feminino, e isso se reflete nas suas agendas e materiais escolares. Embora as cores tenham importância, o que realmente destaca a linha 2019 como para adolescentes é a quantidade de informação visual. Os momentos de respiro são poucos e pequenos, e enquanto grafismos grandes prevalecem como figuras centrais, muita coisa também acontece no fundo de cada imagem, onde pequenas ilustrações e detalhes preenchem os espaços. Também é interessante notar a presença de frases em inglês, tendência que vem crescendo no design nos últimos anos, para todos os públicos.



Figuras 26, 27, 28 e 29: Material escolar da Capricho.
Fonte: capricho.abril.com.br

4 | PROJETO

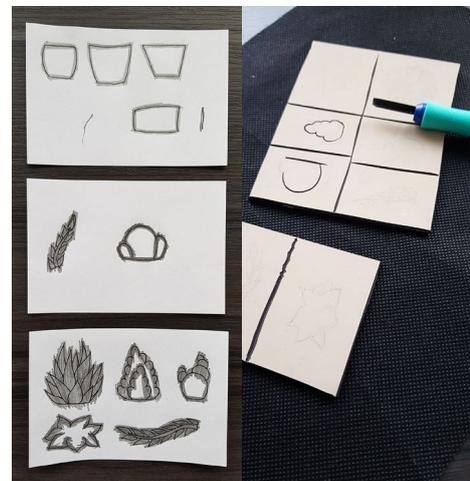
Depois da fase de pesquisa e análise, vem a concepção do projeto. Escolheu-se plantas (florais) como o assunto principal, por sua presença clássica e abrangente ao longo da história do design de superfície.

Inicialmente foram escolhidas plantas que se tem em casa, apelando para a proximidade com o consumidor. A partir disso foi feito um painel semântico para servir como guia.

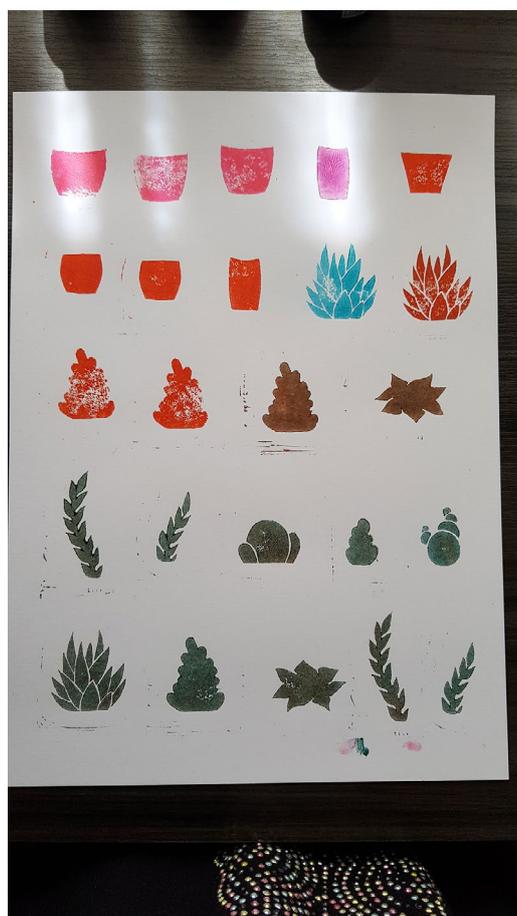


Figura 30: Primeiro painel semântico. **Fonte:** Elaborada pela autora.

Dentre as inúmeras técnicas de ilustração para estampa (lápis de cor, tintas, marcadores, gravuras em materiais diversos, aquarela, etc.), escolheu-se a gravura em linóleo pela possibilidade de um resultado altamente texturizado, tanto em questão do contorno do desenho quanto da própria tinta, que por sua interação com o linóleo e o papel não se deixa dúvidas de que a estampa foi feita de forma manual.



Figuras 31 e 32: Rascunhos e primeiros cortes no linóleo. **Fonte:** Elaboradas pela autora.



Figuras 33, 34, 35 e 36: Peças finalizadas e testes com a tinta. Fonte: Elaboradas pela autora.

Após os testes no papel, algumas formas foram escolhidas para serem passadas para o computador, onde foram limpas apenas ao ponto de mostrar a textura vinda da tinta e da aplicação. Após a limpeza e certos ajustes de contraste e cor, as peças foram montadas digitalmente para criar os motivos.

Nessa fase foi percebido que o resultado final não era o esperado. As texturas ficaram bem evidenciadas, como se pretendia, mas a natureza manual dos motivos dificultou a variação de composição. No momento de aumentar ou diminuir digitalmente cada peça, ficava evidente a manipulação artificial dos tamanhos, pois a textura diminuía ou aumentava junto.

Outra dificuldade foi manipular as cores. Certos tratamentos conseguiram chegar em paletas harmoniosas, mas ao custo da riqueza da textura. Alguns tratamentos simplesmente não funcionaram, e aqueles que conseguiam evidenciar a textura acabavam por carecer quanto à cor.

Após essas constatações, decidiu-se por recomençar o projeto, dessa vez partindo direto do digital, o que abriu o leque de possibilidades de manipulação dos motivos. Criou-se então um novo painel semântico.



Figura 37: Primeiros motivos.
Fonte: Elaborada pela autora.



Figura 38: Segundo painel semântico. Fonte: Elaborada pela autora.



Figura 39: Motivos nas cores iniciais.
Fonte: Elaborada pela autora.



Figura 40: Módulo inicial.
Fonte: Elaborada pela autora.

Decidiu-se por já desenhar os motivos dentro de uma paleta inicial que continha rosa, roxo e dois tons de azul. Essas cores foram escolhidas pela harmonia natural entre elas, e pelo conceito de algo vibrante e ao mesmo tempo elegante, onde fosse possível rebaixar ou clarear os tons sem perder a ideia inicial da paleta.

O foco dos motivos em si foi nas folhas como elementos principais, com pequenos ramos de botões, pétalas, folhas, e pequenas flores como elementos de preenchimento.

Após, foi montado o módulo e rapport iniciais, e nesse momento se percebeu a falta de contraste na paleta. É interessante notar que pode ser necessário passar por todo o processo—motivos, módulo e rapport—antes de perceber problemas no projeto. Só depois de ter a composição final é que foi possível perceber com clareza a falta de contraste.

Tendo isso em vista, voltou-se aos motivos iniciais para mudar e acrescentar cores na paleta, assim como duplicar alguns motivos e mudar sua cor, a fim de ter mais possibilidades na hora de voltar ao módulo.



Figura 41: Rapport inicial.
Fonte: Elaborada pela autora.

A solução encontrada para a falta de contraste foi acrescentar o bege e o turquesa claro, e trocar o azul escuro pelo lilás, mantendo o conceito original da paleta e ainda assim ganhando nova variedade visual. Então o módulo e o rapport foram novamente montados, dessa vez atingindo uma solução agradável, com pontos claros e escuros, onde os olhos se prendem e seguem o movimento do desenho.

Após breve análise, decidiu-se por esse arranjo como o final. Finalizou-se então o módulo com as cores novas, e a partir disso restou aplicar a estampa nos produtos, criando as variações propostas nos objetivos, trabalhando em cima dos motivos e da paleta existentes para criar outras combinações.



Figura 42: Motivos finais.
Fonte: Elaborada pela autora.



Figura 44: Rapport novo. **Fonte:** Elaborada pela autora.



Figura 43: Arranjo dos novos motivos.
Fonte: Elaborada pela autora.

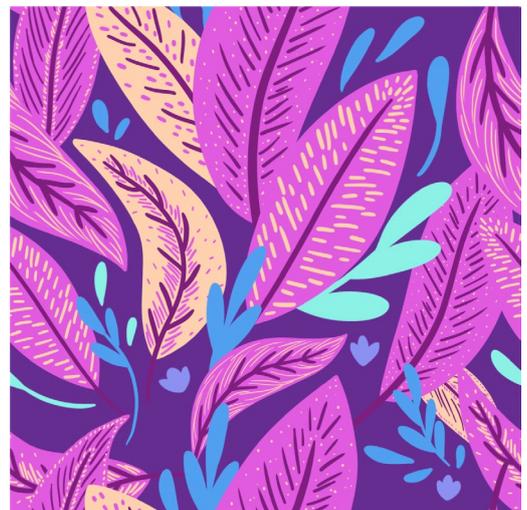


Figura 45: Módulo final.
Fonte: Elaborada pela autora.

4.1 | CONFIGURAÇÕES FINAIS

Módulo final
10 x 10 cm

Sistema de repetição
**Alinhado em blocos,
sem deslocamento
ou rotação**



Paleta final
CMYK e Pantone



CMYK
75 98 1 0

PANTONE
266 C



CMYK
26 71 0 0

PANTONE
238 C



CMYK
0 20 29 0

PANTONE
2015 C



CMYK
62 28 0 0

PANTONE
292 C



CMYK
38 0 17 0

PANTONE
331 C



CMYK
47 42 0 0

PANTONE
7452 C

Tipo final
Milkshake

plantas no papel

Figuras 46, 47 e 48: Módulo, paleta e tipo finais. Fonte: Elaboradas pela autora.

4.2 | COLEÇÃO



Figuras 49, 50 e 51: Mockups da coleção. Fonte: Elaboradas pela autora.



Figuras 52 e 23: Mockups da coleção. Fonte: Elaboradas pela autora.

4.3 | CONSIDERAÇÕES PARCIAIS

Considerando os motivos florais e a paleta de cores, é inevitável que o público alvo sejam as consumidoras do gênero feminino e pessoas não-binárias, pois infelizmente nossa cultura atual ainda é muito arraigada na noção de relacionar cores com gêneros, e motivos florais com a feminilidade. Obviamente, isso não impede que qualquer pessoa adquira os produtos, mas de um ponto de vista de marketing, é necessário definir o público alvo como o público feminino.

Para além de gênero, o consumidor alvo é aquela pessoa que busca um produto de cores saturadas e sem timidez, mas que ainda mantenham a elegância. As formas fluídas do desenho dão a sensação de leveza, como se as folhas estivessem se mexendo ao vento.

Visto que o módulo original foi feito diretamente no computador, existe a facilidade de troca de cores e arranjos, grande vantagem da arte digital. Isso proporciona a possibilidade de customização, assim como diminui os gastos do cliente, pois criar um grande número de possibilidades com materiais manuais exige mais tempo e um orçamento maior. A coleção pode ser impressa tanto em offset quanto digital, dependendo da escala que se pretende alcançar com a coleção.

Falando do projeto em si, umas das partes mais interessantes foi perceber as vantagens e desvantagens das técnicas utilizadas.

Certamente a arte digital é prática, rápida e geralmente mais barata, o que a torna atrativa para o nosso modelo mundial de consumo, onde tudo precisa ser instantâneo. Mas a arte tradicional, apesar de ser mais lenta e cara, entrega um resultado dificilmente alcançado com o digital: textura.

Existem sim programas que simulam texturas tradicionais, como aquarela ou nanquim, mas no momento eles ainda não possuem a aleatoriedade que encontramos em coisas que não são feitas por códigos, e o resultado final acaba ou ficando com uma aparência de “feito no computador”, ou levando um tempo exorbitante para ser editado até que chegue em um resultado que simule o tradicional com competência.

Enfim, cabe ao cliente e ao designer/artista decidirem juntos qual o resultado esperado, e a partir disso escolher a técnica.

5 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

Projetar estampas para papelaria se torna interessante quando percebemos as possibilidades de superfície disponíveis. Não só o ponto mais comum que são as capas de caderno e agendas, mas também bóttons, envelopes, papel timbrado, etc. São todos produtos relacionados entre si, mas diferentes em seus materiais e superfícies disponíveis para customização.

Como já citado, a carência de material sobre o assunto é notável, o que pode até ser considerado estranho, pois durante a pesquisa foi fácil perceber que existe sim a paixão pela papelaria, tanto nos designers e artistas e pessoas envolvidas com artesanato, como nos consumidores. Então fica aqui o desejo que isso possa mudar com o tempo; que esse trabalho possa inspirar outras pessoas a prestarem atenção nessa área do design de superfície que é tão comum no nosso dia a dia e ainda assim tão pouco falada.



REFERÊNCIAS

FERNANDES, Matheus. **Fatos e curiosidades sobre a nossa coleção de papeleria.** Disponível em: <<http://www.blogdomath.com.br/2019/03/rainbow-colecao-linha-papeleria-blog-do-math-magnolia.html>>. Acesso em: 29 out. 2020.

FREITAS, Renata. **Design de superfície: as ações comunicacionais táteis nos processos de criação.** São Paulo: Edgard Blücher, 2011.

GIBBONS, Julie. **The history of surface design: toile de juy.** 2014. Disponível em: <<https://patternobserver.com/2014/09/23/history-surface-design-toile-de-juy/>>. Acesso em: 29 out. 2020.

MATTÉ, Volnei. **Proposta de metodologia projetual para produtos gráfico-impresos.** Expressão. Vol. 1, n. 1 (jan/jun), p. 60-66. Santa Maria: UFSM, 2004.

RUBIM, Renata. **Desenhando a superfície.** São Paulo: Edições Rosari, 2005.

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de superfície.** Porto Alegre: Editora UFRGS, 2008.

SURFACE DESIGN ASSOCIATION. **Mission and history.** Disponível em: <<https://www surfacedesign.org/about/mission-history/>>. Acesso em: 29 out. 2020.

TATE GALLERY. **Simultanism.** Disponível em: <<https://www.tate.org.uk/art/art-terms/s/simultanism>>. Acesso em: 29 out. 2020.

----- . **Sonia Delaunay.** Disponível em: <<https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/eye-exhibition-sonia-delaunay/delaunay-introduction>>. Acesso em: 29 out. 2020.