

REVISÃO DE LITERATURA DA METOLOGIA PARA O DESENVOLVIMENTO DE DESIGN DE SUPERFÍCIE

Resumo

Susan Sthefany Volanski
Rosângela Souza Araújo (Orientadora)

O design de superfície é uma prática cultural, e muda de acordo com a evolução da sociedade expressando a diversidade cultural e o contexto daquele período tal informação é apontada por Barachini (2002) e Manzini (1993), de acordo com Niemeyer (2010) o designer é responsável por comunicar tais aspectos culturais em seus trabalhos. O design de superfície digital é também uma área relativamente nova no Brasil, mas é de extrema importância, não apenas esteticamente, mas culturalmente e um país tão rico de belezas naturais como o Brasil poderia ter sua fauna explorada neste aspecto seja expondo essa diversidade ou denunciando os animais que correm risco de extinção no Brasil. A biodiversidade tem um papel importante na representatividade cultural brasileira, e ela também causa grande impacto no ecossistema em escala mundial. De acordo com o estudo “O futuro dos ecossistemas tropicais hiperdiversos”, publicado na BBC, o Brasil possui 16% das aves do planeta, 12% dos mamíferos e 15% de todas as espécies de animais, logo percebe-se a importância da preservação da fauna brasileira. No mesmo estudo os cientistas alertam a falta de ações em prol da conservação dos ecossistemas, que garantem o bem-estar das populações humanas. Como o design de superfície pode contribuir na denúncia da fauna silvestre em extinção no Brasil? O objetivo deste trabalho é desenvolver um design de superfície da fauna silvestre brasileira ameaçada de extinção para a aplicação em tecido, para dar visibilidade a estes animais. Para que este projeto aconteça foi necessária uma pesquisa aprofundada sobre métodos para desenvolvimento de design de superfície, técnicas de produção, levantamento de trabalhos semelhantes, definição dos animais que serão referência criativa e os materiais necessários para aplicação. Além das pesquisas é preciso seguir a metodologia definida para o projeto, o duplo diamante, que consiste em 4 etapas, a primeira é descobrir, onde foi a definição do problema, do objetivo e de o que é preciso para dar início ao projeto, toda e qualquer pesquisa que seja importante, tais como sobre animais em extinção, métodos de impressão, tipos de tecido, entre outros, ocorre nesta etapa. Em seguida vem definir, onde será dado sentido a todas as possibilidades identificadas na fase de descoberta, por terceiro vem o desenvolver que é onde as soluções e os conceitos são criados, nesta fase está incluso o método desenvolvido por Ruthschilling para a elaboração das estampas a partir dos módulos, e para selecionar o módulo gerado foram usadas matrizes de seleção, e por último a etapa entregar, onde o projeto resultante é finalizado. Assim, após todo o desenvolvimento, é esperado ter a estampa validada pelos usuários. Conclui-se que o caminho escolhido para o desenvolvimento deste trabalho, tais como pesquisas, entrevistas e a metodologia encaminharam para o desenvolvimento de uma estampa que trará visibilidade aos animais endêmicos brasileiros que correm risco de extinção.

Palavras-chave: Design de Superfície; Animais silvestres; Fauna brasileira