



## ELEMENTOS DA ARQUITETURA PIRIPIRIENSE APLICADOS PELO DESIGN DE SUPERFÍCIE EM PRODUTOS DE MODA

*Piripiriense architectural elements using surface design applied to  
fashion products*

Santos, Amanda Dias; Bel.; Instituto Federal do Piauí;<sup>1</sup>  
[amandaadiass@gmail.com](mailto:amandaadiass@gmail.com)

Oliveira, Rimena Canuto; Msc.; Instituto Federal do Piauí;<sup>2</sup>  
[rimenta.canuto@ifpi.edu.br](mailto:rimenta.canuto@ifpi.edu.br)

**Resumo:** Esta pesquisa explora o Design de Superfície (DS) na valorização da identidade e do patrimônio cultural da cidade, através da representação gráfica de elementos da arquitetura local aplicados a produtos de moda. Traz conceitos e reflexões acerca da relação entre a moda, o *design* de superfície e a identidade cultural, com ênfase nos aspectos do patrimônio material da cidade de Piripiri - PI.

**Palavras-chave:** design de superfície; arquitetura; identidade cultural.

**Abstract:** This research aims to explore surface design, considering valorization identity and cultural patrimony of Piripiri-PI, through graphic representation of elements of the local architecture applied to fashion products. It brings concepts and reflections about relationship between fashion, surface design and cultural identity, with emphasis on aspects of material heritage in Piripiri.

**Keywords:** surface design; architecture; cultural identity.

### Introdução

Vinculada ao macrotema “Arte e cultura na Moda em Piripiri”, esta pesquisa explora as possibilidades do DS, aplicado a produtos de moda, baseando-se nos traços da cultura material presente na arquitetura da cidade de Piripiri.

Com o intuito de retratar a alma local através do *design*, o arquiteto e designer gráfico Áureo Tupinambá foi entrevistado, pois preza por estes

---

<sup>1</sup> Bacharel em Administração, Universidade Federal do Piauí – Campus Ministro Reis Velloso.

<sup>2</sup> Mestra em Engenharia de Produção, docente do Instituto Federal do Piauí – Campus Piripiri.



aspectos em seu processo criativo, a partir de uma forte influência dos símbolos culturais em seu trabalho. Natural de Piripiri, Áureo Tupinambá, traz em sua trajetória uma relação com estilo de arquitetura vernacular, contemplando em seus projetos técnicas tradicionais, materiais regionais e adequados ao ambiente, ações de sustentabilidade e a valorização da identidade local.

Este trabalho tem por objetivo compreender a interferência do DS na valorização da identidade e do patrimônio cultural da cidade, através da representação gráfica de elementos da arquitetura local aplicados a produtos de moda. Para tanto, foram utilizados elementos de arquitetura e os princípios básicos da representação gráfica para a concepção de padrões, permitindo entender como o DS contribui para a valorização da identidade e do patrimônio cultural.

Dessa forma, a contribuição acadêmica desta pesquisa proporcionará aos alunos-pesquisadores a percepção, na prática, de aspectos da sustentabilidade cultural, através da ação projetual do design. Este estudo propõe ações que buscam a valorização do patrimônio cultural da cidade e sua divulgação, tendo a moda como suporte, no sentido de fortalecer vínculos de identidade e memórias afetivas.

Trata-se de uma pesquisa exploratória que se utilizou a abordagem qualitativa, com aplicação de uma entrevista não estruturada. A fim de substanciar e fundamentar esta pesquisa, foi feito um levantamento bibliográfico para aperfeiçoar a compreensão acerca das relações que permeiam o DS, a moda e a identidade cultural, utilizando os seguintes autores: Rüttschilling (2008), Briggs-Goode (2014), Edwards (2012) e Lipovetsky (2009).

### **Design de superfície e a apropriação de elementos da arquitetura**

Para a compreensão deste tópico, faz-se necessário elucidar primeiramente, a definição de *design*, a partir de um amplo universo que abrange também o tratamento de superfícies. Queiroz (2014) aponta que o *design* configura uma ação projetual em resposta às necessidades dos indivíduos em



seu contexto territorial. Ante as inúmeras interpretações existentes quanto ao conceito de *design*, Krucken, (2009, p. 42) cita que o sentido deste está relacionado tanto ao desenho, quanto ao planejamento e ao projeto de produtos, serviços e sistemas, envolvendo neste processo, a consideração de aspectos materiais e imateriais dos artefatos.

Com a expansão deste campo do conhecimento, surge no Brasil o DS, que segundo Rüttschilling (2008), em 2005, tem seu reconhecimento pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), como uma especialidade do *design*, configurando-se como prática profissional autônoma. Rüttschilling (2008, p. 11) cita que a primeira adoção do termo que se tem conhecimento, refere-se à *Surface Design*, instaurado pela *Surface Design Association* (SDA). É esta que primeiro define o limite de abrangência da atividade. A autora (2008, p.13), aborda a delimitação da abrangência desta área, conforme DAS, da seguinte forma:

DS abrange coloração, padronagem e estruturas de fibras e tecidos. Isso envolve exploração criativa de processos como tingimento, pintura, estamparia, bordado, embelezamento, *quilting*, tecelagem, tricô, feltro e confecção de papéis (SDA, 2008).

Percebe-se que nesta apreensão, as superfícies se restringem aos têxteis, diferentemente do que se viu no Brasil, onde a atuação desse campo abarca o mais diversos materiais, incluindo neste rol, a expressão da arquitetura, que também se utiliza desta especialidade, na composição de edificações contemporâneas (Rüttschilling, 2008, p. 51).

Desde os tempos mais remotos, podemos identificar a necessidade do ser humano em comunicar-se simbolicamente. Os registros gráficos em superfícies remontam as fases da pré-história, refletindo na representação destes desenhos, as transformações e os avanços dessas comunidades. Nas civilizações antigas, surge o interesse pelas superfícies decorativas, principalmente nos utensílios domésticos, nos têxteis e na arquitetura. Dessa forma, nesses componentes da



cultura material, observam-se narrativas cotidianas, identidades, significações, épocas, formas de viver e se relacionar entre as pessoas, e destas com os objetos (MENDES, 2012, p. 16).

Nesta perspectiva, damos destaque à arquitetura, que também usufrui, ao longo da história, do DS como uma ferramenta no seu processo de criação. No entanto, diante do foco deste trabalho, analisaremos aqui, os elementos decorativos das construções arquitetônicas como referência para a criação de padrões e motivos na composição de superfícies.

Para tanto, Edwards (2012, p.30) afirma que os padrões constituem uma forma de linguagem têxtil, em que os motivos seriam as letras dessa linguagem. Vale destacar que, embora essa afirmação se refira ao material têxtil, suas aplicações se dão nas mais diversas superfícies, conforme mencionado no início deste tópico. O autor ainda pontua que há diversos sistemas com a finalidade de classificar esses motivos, apresentando as quatro principais categorias desses: florais, geométricos, abstratos e figurativos ou pictóricos. Porém, no sentido de refletir a diversidade de *designs* existentes, o autor inclui mais seis categorias de desenhos: mundo natural, animal, estilizado, grades e listrado, figuras humanas e objetos. De acordo com o autor, os elementos da arquitetura se inserem nesta última categoria (EDWARDS, 2012, p. 06). Edwards (2012) elenca esses agrupamentos de desenhos com vinculação ao seu período de produção, onde a arquitetura, nestas representações, aparece entre os séculos XVI e XX. A manifestação das edificações, registrada nos suportes têxteis, se dão de forma estilizada, abstrata ou imaginária, onde estes elementos são dispostos através de repetições, única imagem de um quadro ou em representações aleatórias de paisagens arquitetônicas.

Por último, abordam-se alguns princípios básicos do DS, relevantes para a composição visual dos elementos. Tais princípios, foram herdados do *design* têxtil e cerâmico, que são a noção de módulo e de repetição. Entende-se por módulo, na concepção de Rüttschilling (2008, p. 67), “a unidade da padronagem, isto é a menor área que inclui todos os elementos visuais que constituem o





desenho.” Repetição ou *rappot*, ainda segundo a autora, é a disposição do módulo nos sentidos de comprimento e largura continuamente, de modo a se obter o padrão. No entanto, a autora destaca que no meio digital, estes princípios deixam de ser necessários, porém permanecem como elementos fundamentais da área (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 63). Com a evolução dos *softwares* computacionais, surge uma gama de possibilidades criativas para o desenvolvimento de padrões no DS, tornando mais ágil a manipulação dos elementos visuais, diminuindo as limitações ao oferecer recursos que permitem experimentações diversas no campo da representação gráfica, permitir diferentes resultados estéticos.

### **Conceitos e relações entre moda, identidade e patrimônio cultural**

Segundo Lipovestky (2009), a moda carrega em sua formação o caráter sócio-histórico específico de uma determinada sociedade. Como um fenômeno emergente das tensões sociais, a expressão de sua materialidade, que se deu principalmente no vestuário, opera na construção de identidades sociais, refletindo valores simbólicos circunscritos a uma cultura e a um certo intervalo de tempo.

Antes de delinear a relação da moda com os elementos constitutivos da cultura no tempo presente, reportamo-nos à Europa do fim da Idade Média, onde a moda registra a valorização de uma identidade cultural. Nesse contexto, no momento em que inaugurou a expressão das individualidades, a moda também evocou o sentimento de pertencimento a uma unidade política e cultural, conferindo aos trajes um caráter nacional (LIPOVETSKY, 2009, p.48). Com as transformações ocorridas após essa fase inicial, engendradas pelo avanço da economia, dos meios de produção, pela ascensão da burguesia, houve uma ascendente individualização do parecer, acompanhada da desvinculação das regras ditadas pela aristocracia.



Na abordagem sociológica, a moda em sua manifestação, encontra motivação na distinção social ou na necessidade universal de imitação. Godart (2010, p. 29) menciona que “a moda é aquilo que liga e reconcilia o individual e o coletivo, aquilo que permite que o indivíduo faça valer suas preferências dentro de um âmbito coletivamente determinado.” Esse caráter de mediação entres essas esferas do particular e do coletivo, interpretado pelo autor, fornece um caminho para a compreensão da moda e sua relação com o valor simbólico na complexidade das sociedades modernas, inclusive nas questões relativas ao DS que propiciam materializar tal relação em produtos.

O momento presente, que configura a era do conhecimento, da fluidez da informação e do consumo simbólico, conectou os indivíduos, promoveu uma maior mobilidade, aproximando culturas e diluindo fronteiras. Porém, mesmo com os avanços ocorridos, o ritmo acelerado da informação, do estímulo ao consumo e da produção, promoveu a cultura da descartabilidade, introduzindo a obsolescência dos objetos e provocando a ânsia pela substituição dos artefatos. Esse processo instaurou o comprometimento das condições ambientais e do bem-estar dos indivíduos, despertando novos posicionamentos como forma de atenuar tais dificuldades do viver. A partir desses desdobramentos, presenciase a necessidade de consumir conscientemente e com propósito.

Nesse cenário, há uma revalorização de práticas artesanais, a reconexão com os valores culturais locais, como pontua Venzon e Manfredini (2011, p. 172): “a história o passado, as raízes são revisitadas e celebradas. As culturas nacionais que contêm a memória das experiências de seus habitantes sentem a revalorização de suas identidades locais”. Assim, destacamos a definição de identidade cultural delineada por Venzon e Manfredini (2011, p.172), que afirmam ser uma forma de identificar e conectar o passado e o presente, por meio das narrativas e dos elementos simbólicos constituintes desta identidade:

É identificar os elementos de pertença; dar significado as suas competências; celebrar histórias, cenários, eventos históricos, rituais,



técnicas e materiais; entender a cultura como um processo dinâmico e um universo de sinais a serem entendidos e decodificados (VENZON; MANFREDINI, 2011, p. 172).

Substanciando essa análise, citamos como relevante o conceito de patrimônio cultural, enunciando os pontos constitutivos que interessa a esse estudo, conforme o artigo 216 da Constituição Federal:

Art. 216. Constituem patrimônio cultural brasileiro os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem:

I – as formas de expressão;

II – os modos de criar fazer e viver;

III – as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais [...] (BRASIL, 1988).

Dessa maneira, a moda e o *design* são capazes de construir um elo entre as pessoas e a cultura local, ao introjetar na produção de objetos, símbolos culturais e identitários, os quais repercutem na valorização do patrimônio, no desenvolvimento do território, destacando os atores e as vocações regionais e na implementação de inovações que concorrem para o desenvolvimento sustentável.

## Resultados

As edificações existentes no entorno do centro de Piripiri refletem estilos de casas que evidenciam a influência europeia e da religião ligadas à formação da cidade. Nesta região, pode-se observar sobrados e casas menores com elementos pertencentes à arquitetura colonial, com superfícies que trazem relevos adornados, colunas, janelas e portais em arcos que remetem a correntes estilísticas do período de surgimento do município. Percebe-se ainda a presença

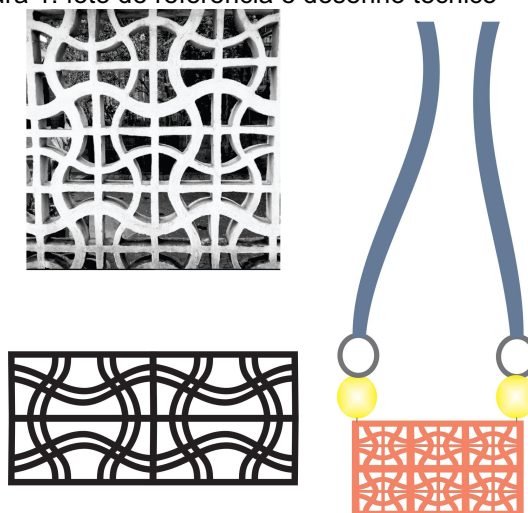
de construções que trazem traços da arquitetura de meados do século XX, coexistindo com elementos representativos da arquitetura popular brasileira das cidades interioranas.

Através de registro fotográfico, identificamos os elementos iconográficos presentes nessas edificações, iniciando a partir destas fotos, a construção das referências para a composição do *briefing* visual. Dessa paisagem, destacou-se um elemento em especial, os cobogós, que através de suas linhas sinuosas e das formas vazadas e geométricas, inspiraram o desenvolvimento dos padrões.

Com a visualização do *briefing*, identificamos os pontos norteadores do desenvolvimento dos produtos. Iniciamos, ao trabalhar com as imagens de forma experimental em *softwares* gráficos e, posteriormente, com a utilização dos princípios básicos da construção do módulo e da repetição, ressignificamos e estilizamos seus traços, imprimindo a memória afetiva da cidade, ao acrescentar valores culturais a concepção dos produtos.

Foi desenvolvido com base nessa análise diferentes tipos de produto, como bolsa, colar, vestido e além dos *shapes* dos produtos. O ponto principal dos resultados concentra-se no desenvolvimento e na aplicação das estampas e padrões criados.

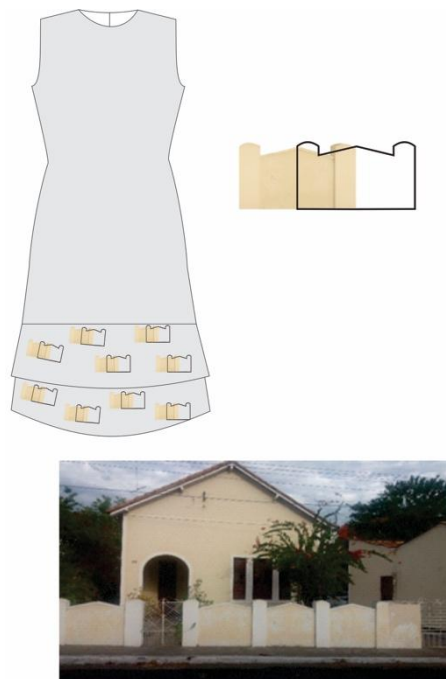
Figura 1: foto de referência e desenho técnico



Fonte: fotografia de Áureo tupinambá; desenhos: acervo do autor.



Figura 2: foto de referência e desenho técnico.



Fonte: acervo do autor.

Figura 3: foto de referência e desenho técnico



Fonte: acervo do autor

## Considerações finais



A pesquisa evidenciou a correlação do DS na valorização da identidade cultural da cidade e foi utilizada como suporte para o desenvolvimento desses produtos através da representação gráfica de características de alguns pontos da arquitetura municipal, onde constatamos o impacto dos elementos simbólicos na geração de valor agregado a essas peças.

A partir dos resultados obtidos, percebe-se a gama de possibilidades para aplicação, de forma interdisciplinar, do conhecimento de DS, que aliado à tecnologia, vem otimizar os processos inerentes a atuação do designer de moda.

## Referências

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988.

BRIGGS-GOODE, Amanda. **Design de estamparia têxtil**. Porto Alegre: Bookman, 2014.

EDWARDS, Clive. **Como compreender design têxtil: guia para entender estampas e padronagens**. São Paulo: ed. Senac São Paulo, 2012.

GODART, Frédéric. **Sociologia da moda**. São Paulo: editora Senac São Paulo, 2010.

LIPOVETSKY, Gilles. **O Império do efêmero: a moda e o seu destino nas sociedades modernas**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

MANFREDINI, Lusa Mercedes; VEZON, Bernadete Lenita Susin. **Fragmentos da identidade local como base para o desenvolvimento do design contemporâneo**. Moda, sustentabilidade e emergências/ org. Ana Mery Sehbe de Carli, Bernadete Lenita Susin Venzon. Caxias

MENDES, Mariuze Dunajski. **Cultura Material e Design: trajetórias sociais de artefatos em contextos materiais e culturais de produção, circulação e consumo**. Design & Cultural Material/ organização: Marilda Lopes Pinheiro Queluz. Curitiba: ed. UTFPR, 2012.

QUEIROZ, Leila Lemgruber. **Utopia da sustentabilidade e transgressões no design**. Rio de Janeiro: 7letras, 2014.

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