

DESENHO PARA DESIGN

UMA CONTRIBUIÇÃO DO DESENHO DE OBSERVAÇÃO NA FORMAÇÃO DOS DESIGNERS



Milton Koji Nakata
José Carlos Plácido da Silva

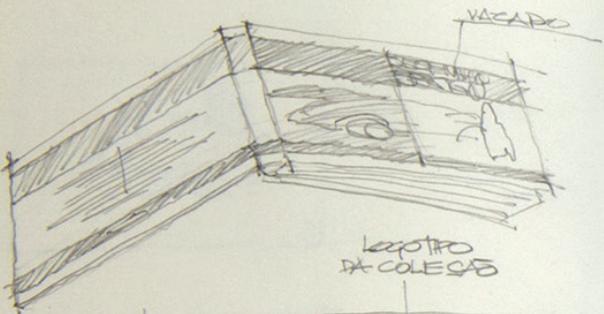
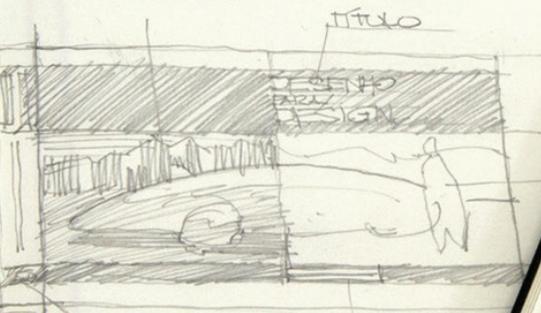
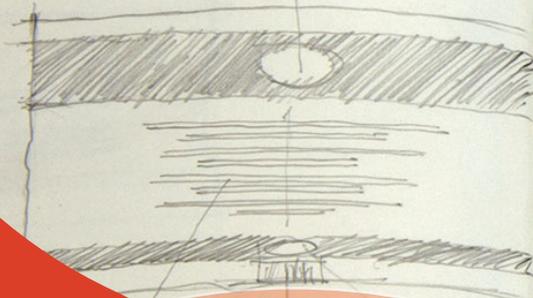


FOTO AUTOR
TEXTO



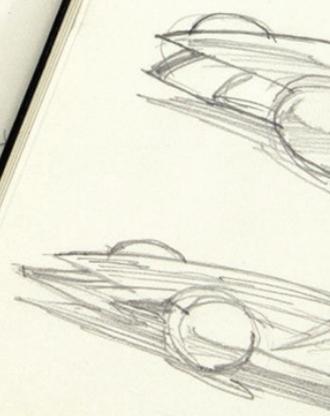
TÍTULO

LOGOTIPO PARA DESIGN

LOGOTIPO EDITORA
BARRA

LOGOTIPO EDITORA

HOME AUTORES



DA GÊNESE AO PRODUTO

O sketch como ferramenta do design

Observa-se que, muitas das vezes que no processo de desenvolvimento do produto (bidimensional ou tridimensional) a ideia inicial na sua maioria é gerada empregando o processo de sketches. No entanto, tais desenhos não são valorizados como deveriam ser, visto que é exatamente nos sketches que está a gênese do projeto, este texto tem a finalidade de definir o que é o sketch para o design e demonstrar como o mesmo é o elemento inicial e preponderante dos grandes projetos na área.



JOSÉ CARLOS PLÁCIDO DA SILVA
JOÃO CARLOS RICCÓ PLÁCIDO DA SILVA
MILTON KOJI NAKATA

INTRODUÇÃO

Desenvolver um produto requer conhecimento amplo e competência no domínio do desenho, da metodologia, do conhecimento de materiais, do processo de fabricação e uma série de itens que é parte integrante do conhecimento do designer. No entanto, observamos que uma parcela significativa desses profissionais não valoriza ou se atentam para a importância que os sketches têm na trajetória de um novo produto.

Vamos inicialmente registrar um caso bastante interessante e significativo de como os sketches são fundamentais na geração de novos produtos. O Juicy Salif produzido pela Alessi, Figura 01, de Philippe Starck, que é um dos utensílios de cozinha mais controverso e emblemático desenvolvido na década de 1990, essencialmente tomou forma no guardanapo de papel de uma pizzeria, Figura 02, durante o inverno de 1988, enquanto o designer francês Philippe Starck estava de férias em uma pequena ilha italiana. Starck estava sentado em um restaurante deserto e entediado com a longa espera de sua comida, então ele começou a esboçar um objeto estranho em forma de uma criatura de pernas longas com um grande ovo - cabeça que se mostrou perfeito para espremer cítricos. Assim, o squeezer Juicy Salif tinha acabado de nascer.



Figura 01: Juicy Salif de Philippe Starck.
Fonte: <http://images.hurnandhurn.com/images/products/zoom/1393262135-22914000.jpgW>



Figura 02: Guardanapo com os sketches do Juicy Salif.
Fonte: <https://www.finedininglovers.com/blog/curious-bites/philippe-starck-juicy-selif-squeezer-alessi/zoom/1393262135-2a2914000.jpgW>

Um comentário bastante significativo e interessante de Philippe Starck, Figura 03, sobre esse emblemático objeto é que ele não se importa em afirmar que o Juicy Salif não é apenas um espremedor de limões, na verdade ele é o que queremos ver nele, uma forma que proporciona a nossa imaginação fazendo com que ela divaga em diversas proposições. Para alguns ele ainda é visto como uma forma fálica, algo que Philippe Starck nunca imaginou ou pensou, afirmação do próprio quanto a essa questão. Para ele quando alguém pergunta “O que é isso?”, assim começa um dialogo, e este é o cenário e a essência que o induz a projetar objetos estranhos.



Figura 03: Philippe Starck.
Fonte: <http://www.baccarat-highlights.com/universes/harcourt-marie-louise/>

O squeezer Juicy Salif foi um dos primeiros objetos desenhados por Philippe Starck para Alessi; Alberto Alessi, presidente da empresa de design italiana de mesmo nome, recorda que ao receber o guardanapo de Starck, em que entre algumas marcas incompreensíveis, como por exemplo, a do molho de tomate, ali estava à gênese do produto. Os sketches começavam na esquerda, e como os mesmos estavam organizados em direção à direita, os sketches assumiram a forma inconfundível do que viria a se tornar o Juicy Salif.

Uma das ilustrações melhor elaborada e apresentada dentro do processo de desenvolvimento do produto é o da Figura 04, onde podemos observar com uma maior clareza e discernimento o Juicy Salif. No entanto, os sketches desenhados no guardanapo guardam de maneira muito fiel o conceito elaborado. É esse momento que o designer tem e deve valorizar sua atividade, está ali todo o início da criação do produto.



Figura 04: Ilustração elaborada do Juicy Salif.
Fonte: <https://www.finedininglovers.com/blog/curious-bites/philippe-starck-juicy-selif-squeezer-alessi/>

O SKETCH

O croqui ou esboço é de um desenho rápido, normalmente construído a mão e livre realizado com a intenção de discutir as ideias gráficas ou simplesmente registrá-las, também são os primeiros desenhos concretizados num processo que visa por fim uma pintura ou ilustração, estes são usados por quase todos os profissionais da área projetual.

Primeiramente é importante distinguir o sketch do rough (esboço, croqui), pois este último é uma etapa dentro do processo de

criação de uma ilustração, Figura 05. O sketch já está resolvido dentro de si. Apontamos esta diferenciação, pois o sketch tem características gráficas que muitas vezes irá lembrar um rough, mas na verdade é que ele tanto pode ser um desenho simples de uma pessoa, também chamado de desenho gestual, onde se procura estabelecer apenas as linhas gerais de movimento da pessoa, ou o desenho bem mais elaborado, utilizando de cores e tintas, dependendo do momento da execução do desenho e do que houver disponível a mão.

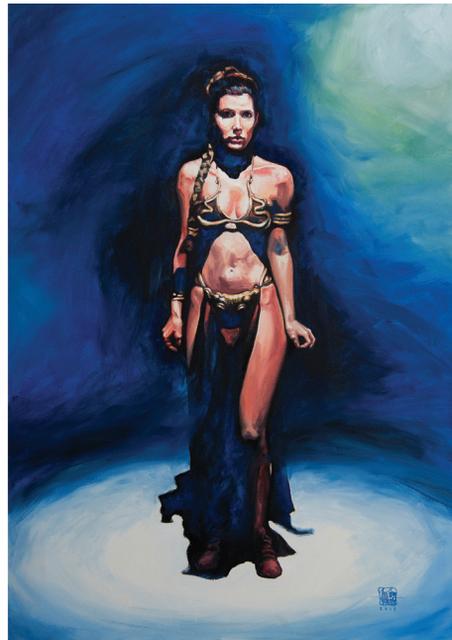


Figura 05: Sketch e Rough existe diferença.

Fonte: Autores

Reafirmando o que dissemos acima, segundo SILVA & NAKATA (2012), "... definir o termo "sketch" não é uma tarefa fácil. Costumamos entendê-lo simplesmente como esboço [...] Esse termo é o atribuído para as ações do design de produto e a palavra "rough", comumente utilizado para a área de design gráfico, ...". O sketch, isto é rascunho rápido, demonstra as ideias e já concebe as formas e o direcionamento que o objeto terá.

No caso de uma peça gráfica, por exemplo, o conjunto de elementos gráficos nele

utilizados precisa necessariamente ter um direcionamento para que o leitor compreenda a ideia que está contida no objeto. Em um objeto as formas e os volumes ali presentes que determinam como este será. Com o desenvolvimento dos sketches será possível determinar todo o planejamento visual gráfico, dispendo os elementos que comporão a peça gráfica. Utiliza-se também de perspectivas e ilustrações para configurar melhor alguns destes elementos, como visto na Figura 06.

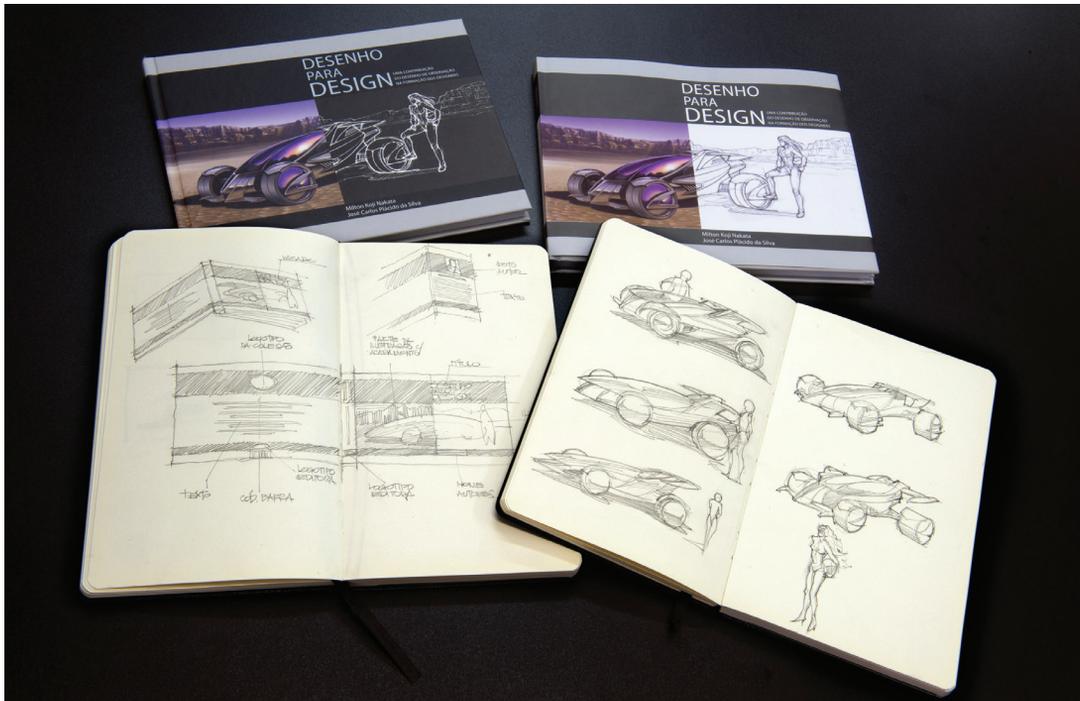


Figura 06: Sketch para projeto gráfico de livro.
Fonte: Autores

O sketch é muito utilizado no desenvolvimento de ideias, sendo um desenho rápido e sem acabamentos, ele permite uma mudança de forma e inclusão de novas ideias de maneira mais rápida e prática; é utilizado em todos os projetos e parte integrante do desenvolvimento de produtos. É empregado no processo criativo do desenvolvimento do objeto e pode ser estabelecido em etapas, a saber, a primeira como instrumento de ideias múltiplas, e principalmente a partir desses sketches, a seleção das melhores ideias, no passo seguinte o aprimoramento dessas ideias selecionadas, e finalmente representar o conceito determinado pelo briefing estabelecido para o projeto.

O sketch nada mais é que uma prática, um exercício descompromissado e não agendado, do desenho. Seria o desenho livre, solto, aquele que você faz enquanto conversa ao telefone, na fila do banco ou sentado no banco da condução, ou apenas sentado em um lugar qualquer vendo as pessoas passarem.

UM CASO DE DESIGN DO PRODUTO

O desenvolvimento de um produto depende de diversos fatores, que englobam não só a demanda e o briefing do cliente mas sim a capacidade de ser produzido com custos acessíveis e a redução de problemas na hora da fabricação deste produto sendo o fator determinante o material determinado pelo designer ao qual esse produto será produzido, sendo que

cada um destes tem limitações físicas para a conformação do produto final.

Neste estudo de caso será demonstrado o processo completo de desenvolvimento de um produto que já está a venda no mercado, desenvolvido pela empresa “PFpro Design” em parceria com a “Fusco moto-segura”. A demanda deste projeto e o desenvolvimento de uma carroceria para triciclo de carregamento de gás natural, voltado para a marca “Supergasbras”. Um dos requisitos é a fabricação em plástico no processo de rotomoldagem.

O sketch permite o desenvolvimento de ideias e extrapolação da estética, possibilitando qualquer forma ou proporção que não necessariamente expressam as dimensões finais do produto como visto na Figura 07. Estes primeiros estudos permitem o uso da marca já definida além da forma básica da carroceria em uma junção de um novo produto voltado para a demanda solicitada. Pode ser verificado a simplicidade das formas porém já existe a busca de demonstrar volumes e detalhes que poderão caracterizar o produto final.

Realizados diversos sketches, estes vão sendo refinados na busca da proporção necessária as dimensões já definidas da carroceria, nesta etapa o desenho já fica mais refinado buscando a configuração do produto final, como pode ser visto na Figura 08, onde já se desenvolve um sideview (visão lateral do produto) com proporções corretas e uma vista isométrica com as dimensões para possibilitar a modelagem em computador do produto.

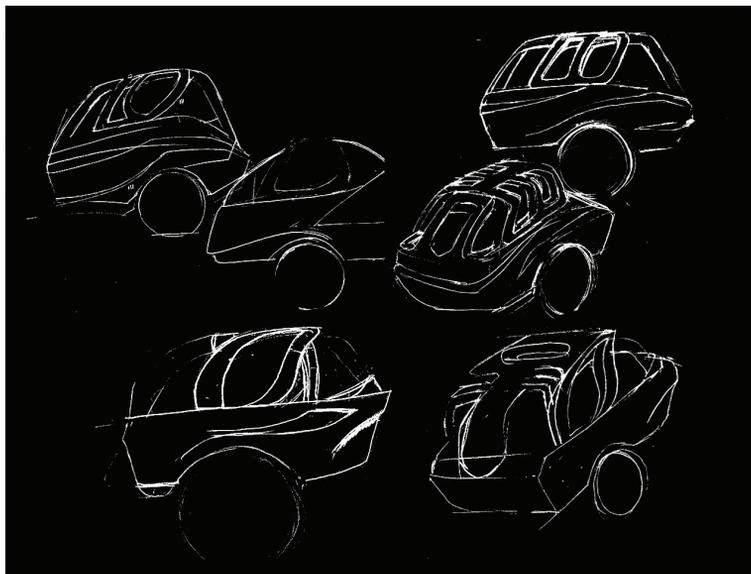


Figura 07: Primeiros sketches de desenvolvimento da carroceria
Fonte: Arquivo PFpro Design

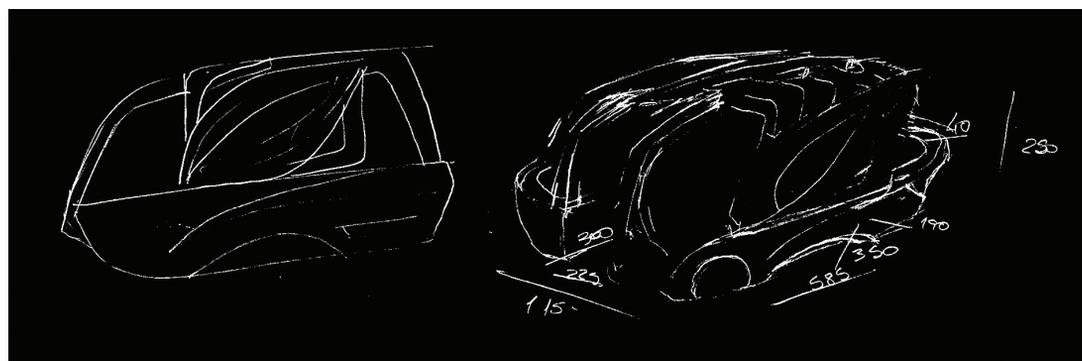


Figura 08: Sketches de detalhamento.
Fonte: Arquivo PFpro

O desenvolvimento tridimensional em um programa CAD pode ser realizado em diversos programas entre estes o Autocad, Inventor, Rhyno, Sketchup, Solid Edge, SolidWorks entre outros. Possibilitando além do modelamento a correção das dimensões e ângulos de saída do molde. Outro fator muito importante e desconhecido para muitos desenvolvedores de produto, que é o angulo de saída do molde ou de repartição do mesmo para que o produto seja extraído sem deformação, no caso da rotomoldagem ao qual foi desenvolvido este produto especificamente, como visto na Figura 09.

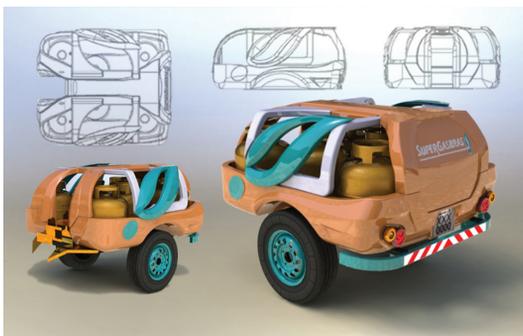


Figura 09: Projeto modelado em CAD
Fonte: Arquivo PFpro Design

Nos mesmos meios é possível simular o produto final, como visto na Figura 10, que demonstra o resultado do projeto possibilitando assim que o cliente tenha uma visão de como o produto final vai ficar antes do investimento de um molde ou um protótipo para verificação volumétrica reduzindo assim os gastos no desenvolvimento do produto. Sendo um dos fatores mais difíceis na inovação do produto no Brasil, os altos investimento necessários para se desenvolver novos projetos sem que seja necessário a copia ou engenharia reversa de produtos importados. Inovar requer tempo e investimento.



Figura 10: Modelo tridimensional do conjunto (moto + carroceria) formando o produto final
Fonte: Arquivo PFpro Design

Com todo o processo de desenvolvimento concluído é preparado o arquivo para desenvolvimento do molde em alumínio ou chapa de aço, sendo estes dois processos diferentes e que demandam de ângulos de saída diferentes para cada processo, no presente caso o molde foi realizado em alumínio o que possibilita um produto final mais orgânico e atingindo os requisitos do cliente, neste caso os demais concorrentes trabalham com chapa de alumínio para a fabricação dos triciclos.

Com o processo da rotomoldagem se torna possível um produto totalmente diferenciado e exclusivo no mercado, além de ser mais resistente e duradouro que o produto anterior tudo isso realizado com um processo de design respeitando uma metodologia de desenvolvimento ao qual se englobou o briefing do cliente com os requisitos, análise de similares, painel morfológico, desenvolvimento de formas, refinamento da proposta, finalização do projeto em CAD e acompanhamento do desenvolvimento do molde e do processo de confecção em plástico, além da montagem do produto final, como pode ser observado na Figura 11, fotos do produto final produzido.



Figura 11: Produto final produzido em rotomoldagem
Fonte: Imagens da Fusco Moto-segura

O processo completo de desenvolvimento possibilita o acompanhamento de perto do desenvolvedor mantendo assim os conceitos do produto intacto, sendo possível o produto final ser totalmente igual as formas desenvolvidas nos sketches, o que demonstra como está ferramenta é necessária e importante no processo de desenvolvimento de um produto, seja este gráfico ou objeto.

CONCLUSÃO

Como visto ao longo do texto, o sketch é fundamental e importante para a concepção de produtos, quer seja o bidimensional assim como o tridimensional, o uso contínuo e a dedicação constante em aprimorá-lo são necessários para o designer, ou qualquer profissional da área do projeto.

A gênese dos produtos está determinada quando se executa os sketches, portanto esses devem ser valorizados e até mesmo ser referenciado num orçamento para o desenvolvimento de produtos. Através do relato acima observa-se o quão os mesmos foram importantes na determinação do produto final e balizara todo o processo projetual dos casos relatados.

É preciso que cada vez mais, os profissionais envolvidos na área do design, da arquitetura, da engenharia e áreas afins valorizem tais desenhos e que os mesmos tenham o status que merecem e devem ser reconhecidos como a primeira etapa do longo processo projetual de um produto.

Enfim, essa contribuição se apresenta em momento oportuno, onde muitas das vezes observou-se que as representações gráficas que utilizam de processos digitais têm sido bastante valorizadas, no entanto grande parte dos profissionais e estudiosos envolvidos na questão da representação manual e da representação digital tem chegado ao consenso que nenhuma delas diminui ou elimina uma delas. O bom senso é que ambas são necessárias e obrigatórias num processo de desenvolvimento de produtos e que, portanto os valores devem estar equilibrados e reconhecidos, principalmente que a gênese está nos sketches.

REFERÊNCIAS

NAKATA, M. K.; SILVA, J. C. P. Desenho para Design: Uma contribuição do desenho de observação na formação dos designers. Bauru: Ed. Canal 6, 2011.

SILVA, J. C. P.; NAKATA, M. K. Sketch para design; sua importância no processo de criação de produtos. Bauru: Ed. Canal 6, 2012.

Fine Dining Lovers – Blog – Curious Bites. Disponível em: <http://www.finedininglovers.com/blog/curious-bites/philippe-starck-juicy-selif-squezer-alessi/> Acessado em 16 de junho de 2015.

Baccarat Highlights – Harcourt Marie Louise - Philippe Starck. Disponível em <http://www.baccarat-highlights.com/universes/harcourt-marie-louise/> Acesso em 8 de julho de 2015.



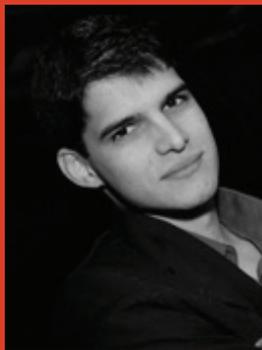
JOSÉ CARLOS PLÁCIDO DA SILVA

Possui graduação (Bacharel) em Desenho Industrial (1980) pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho e Licenciatura em Educação Artística - Habilitação em Desenho (1978), pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Mestrado em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de São Paulo (1985), Doutorado em Ciências, área de Geografia (Geografia Humana) pela Universidade de São Paulo (1991), e Livre Docente em Ergonomia pela Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação - UNESP - Bauru (1997). Professor Titular APOSENTADO do Departamento de Design; do Programa de Pós-graduação em Design (Mestrado e Doutorado); e do LEI - Laboratório de Ergonomia e Interfaces da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - campus de Bauru (SP). É co-líder no Grupo de Pesquisa Desenho Industrial: Projeto e Interfaces. Tem experiência na área de Desenho Industrial (DESIGN), com ênfase em Ergonomia, Design de Produto, atuando principalmente nos seguintes temas: design, desenho industrial, ergonomia, antropometria, design ergonômico, projeto de produto e desenho de produto.



MILTON KOJI NAKATA

Possui graduação em Comunicação Visual pela Fundação Educacional de Bauru (1982), mestrado em Projeto Arte e Sociedade pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (1994) e doutorado em Comunicação e Poéticas Visuais pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (2003). Atualmente é professor assistente doutor da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, lotado no Departamento de Design, onde atua como docente no curso de graduação em Design e de Programa de Pós-graduação em Design. É membro do grupo de pesquisa Design Contemporâneo. Tem experiência na área de Artes e Design, com ênfase em Design Gráfico, atuando principalmente nos seguintes temas: ilustração, projeto gráfico, design gráfico, identidade visual e artes visuais.



JOÃO CARLOS RICCÓ PLÁCIDO DA SILVA

É doutorando do programa de pós graduação em Design da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho. Possui mestrado em Desenho Industrial pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (2012) e graduação em Desenho Industrial pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (2009). Atualmente é professor da USC (Universidade do Sagrado Coração) e de desenho - Sketch Arte. Tem experiência na área de Desenho Industrial, com ênfase em Programação Visual, atuando principalmente nos seguintes temas: design, programação visual, desenho industrial, comunicação visual, ergonomia informacional e tecnologia.