

CLEMENTE, J. A. E.; SANTANA, W. K. F. de. Design de superfície em luteria na Paraíba: novas perspectivas. **Revista Falange Miúda (ReFaMi)**, Cuiabá, v. 3, n. 2, jul-dez, 2018.

DESIGN DE SUPERFÍCIE EM LUTERIA NA PARAÍBA

Novas perspectivas

JULIANA ANDRADE ENEDINO CLEMENTE*
WILDER KLEBER FERNANDES DE SANTANA**

* Graduada em Design Gráfico pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB (2017).
juliana.ae.clemente@outlook.com

** Doutorando em Linguística pela Universidade Federal da Paraíba (Proling- UFPB). Mestre em Linguística pela Universidade Federal da Paraíba (Proling- UFPB). Mestre em Teologia pela Faculdade Teológica Nacional (FTN) e Bacharel em Teologia pela Faculdade Teológica Nacional (FTN). Mestrando em Arqueologia Bíblica (Faculdade Teológica Nacional, 2017) e Especialista em Gestão da Educação Municipal (UFPB, 2017).
wildersantana92@gmail.com

RESUMO: Este trabalho se propõe a realizar um estudo bibliográfico sobre o design de superfície em luteria no Brasil, em que são trazidas novas perspectivas principalmente da união que pode ocorrer entre esta prática e o design. Para a elaboração desta pesquisa, primeiramente deram-se a compilação de pesquisas bibliográficas, abrangendo diversas fontes, como livros, artigos, revistas, sites e documentos municipais, utilizando autores, como Rüttschilling (2008), Glogowski (2010) e Rubim (2009). Em seguida precedeu-se uma visita de campo ao município de Cuité, no Agreste paraibano, para melhor entendimento das lendas e criação de repertório visual.

PALAVRAS-CHAVE: Design de superfície. Luteria. Música. Paraíba.

1. INTRODUÇÃO

Diversas são as lacunas quando tratamos de luteria no Brasil, principalmente da união que pode ocorrer entre esta prática e o design. Poucas publicações, artigos e pesquisas foram ou são realizadas sobre o assunto e as possibilidades nem sempre são exploradas o suficiente.

A luteria trata-se da arte tradicional da construção manual de instrumentos em geral, porém voltados mais para o âmbito erudito. Não se tem um número muito grande de lutiers¹ atuando em território nacional, porém os poucos que temos fazem jus ao nome. Atualmente os profissionais da área tendem a inovar cada vez mais, utilizando de sua superfície para a criação de obras de arte completas, com ilustrações e modificações em determinadas peças, tornando-os únicos.

Quanto mais o homem se der conta de que todas as formas são delimitadas por uma membrana, uma pele, que os objetos possuem superfície, mesmo os virtuais, mais será o entendimento sobre as possibilidades de intervenção do designer sobre os diferentes tipos de superfícies. (RÜTHSCHILLING, 2008, p.87)

Superfície é a parte externa e visível do objeto, o primeiro contato que o consumidor tem com o produto, seja esse contato visual e/ou tátil, já possuindo processos e projetos independentes, portanto,

Superfícies são elementos delimitadores das formas. Sendo assim, estão em toda parte, sempre foram receptáculo para expressão humana, mas somente nos últimos anos têm sido reconhecidas como elementos projetivos independentes, no contexto da evolução da cultura do design. (RÜTHSCHILLING, 2008, p.24)

Atualmente temos a consciência que estamos rodeados por inúmeros tipos de superfícies projetáveis, um exemplo são os instrumentos musicais clássicos, uma superfície que é pouco explorada, porém de muito potencial. Fazendo uso da ilustração como o método base para a execução do projeto.

Para a elaboração desta pesquisa, primeiramente deram-se a compilação de pesquisas bibliográficas, abrangendo diversas fontes, como livros, artigos, revistas, sites e documentos municipais, utilizando autores, como Rüttschilling, Glogowski e Rubim. Em seguida precedeu-se uma visita de campo ao município de Cuité, no Agreste paraibano, para melhor entendimento das

lendas e criação de repertório visual.

Com o auxílio da semiótica e da escolha da metodologia de Bruno Munari, procurou-se estabelecer um planejamento que privilegiasse os exercícios práticos que envolvem as etapas da metodologia escolhida, porém, adaptações foram feitas nas etapas metodológicas, em alguns pontos optaram-se pela junção de alguns passos, unindo-os para que a pesquisa possa ter um melhor fluxo do trabalho. Munari (2015 [1981]) diz que o método projetual, para um designer, não é nada de absoluto e nem definitivo, é algo modificável se outros valores e objetivos que sejam melhores para o projetista, forem encontrados. A capacidade de se adequar com inúmeros tipos de projetos, a exatidão dos processos e a clareza de seus processos, foram os pontos principais para a escolha desta metodologia. Em campo foram feitas caminhadas, escaladas, conversas casuais, visitas à universidades e museus, o que auxiliou demasiadamente na compreensão dos cenários das lendas.

Partindo dos pressupostos de que: (1) no Brasil os trabalhos de luteria são muito escassos, principalmente quando eles são levados para um âmbito de construção, modificação estética e para cultura paraibana (2) a escassez de publicações acadêmicas sobre luteria e a falta de conhecimento popular sobre esta profissão (3) a carência de projetos de design de superfície e ilustrações que retratem puramente a cultura paraibana, desta forma, temos como objetivo geral:

1.1. Analisar a relação existente entre design de superfície e luteria no Brasil

Entende-se por narrativa visual, todo o potencial de contar histórias e se conectar com a audiência somente com o uso da comunicação não-verbal. Portanto a disposição, análise, entendimento e concisão dos elementos nas ilustrações necessitam provocar a sensação de continuidade e transmitir toda a história, fazendo com que o entendimento seja completo.

Por um tempo vem-se buscando conciliar música clássica e design. Recentemente em meio a estudos manuais, foram observadas e compreendidas as diretrizes e técnicas da arte da luteria. Observou-se que havia possibilidades que ainda não haviam sido exploradas ou trabalhadas mais profundamente, principalmente após o conhecimento do trabalho que o Dantas-Barreto, lutier pernambucano renomado.

Somente com a realização de pesquisas e estudos das histórias, e na sequência, com a criação das ilustrações com os principais elementos, é que será possível o alcance do objetivo principal deste trabalho, que é fazer com que o instrumento vá além da experiência auditiva e passe a contar uma história sobre a cultura paraibana através de ilustrações e do design de superfície.

Portanto, somente com a percepção: (1) das madeiras mais adequadas para o design que

lhe é exigido; (2) de quais as aplicações possíveis na superfície da madeira possuem potencial para a realização deste projeto; (3) dos possíveis traços que podem ser utilizados sem nenhum tipo de objeção; (4) da escolha das histórias tradicionais que serão representadas pelo projeto; (5) de como a lenda e/ou conto poderá ser contado apenas através de uma linguagem não-verbal é que será possível a construção da linha de instrumentos temática, que se encontra no centro do desenho esquemático apresentado.

Este trabalho justifica-se pela valorização do folclore paraibano como um elemento enriquecedor na música local e/ou brasileira. Considerando a utilização da ilustração dentro do tema de design de superfície para a modificação estética em instrumentos clássicos, este projeto busca preencher alguns espaços existentes entre os temas principais. Design de superfície é uma técnica usada para tratamento de superfícies, porém pouco se é explorada em instrumentos de modo geral. Logo, criar modelos para linha de produção dentro do âmbito musical erudito, irá apresentar contribuições ligadas diretamente ao modo de trabalhar a estética do quarteto e aperfeiçoar o acabamento da frágil superfície de cada instrumento em questão. Além disso, o material para referências de projetos gráficos voltados para contos típicos paraibanos são muito escassos. Logo, a produção das ilustrações tem como objetivo criar essa visão gráfica e estéticas dos contos, capturando sua essência com precisão. Trata-se de uma tarefa de grande relevância para o entendimento do que se trata o conto e da valorização da cultura local.

2. LUTERIA

Se pesquisarmos acerca da história da construção de instrumentos, veremos que tradicionalmente os que compõem o naipe de corda são acústicos, cujo som é amplificado de forma natural através da caixa de ressonância de madeira, que se localiza no seu corpo, como no violão. Ao explorarmos com mais atenção o tema, como consequência, a arte da luteria seria posta em ênfase. O termo Luteria, também escrito como Luthieria, origina-se da palavra “*alaúde*”: “*luth*” em francês e “*liuto*” em italiano.

Lutier, antes chamado de violeiro, era aquele profissional que se especializava na construção e no reparo de instrumentos de corda com caixa de ressonância. Atualmente a luteria se expandiu para outros âmbitos da música, sendo usado para todo profissional que trabalhe com instrumentos e sua manutenção, portanto,

A lutheria [...] generalizou-se [...] para denominar todos os profissionais que trabalham com todos os instrumentos, seja de corda, sopro ou percussão. Esse profissional é responsável por construir, manter e afinar instrumentos, portanto deve entender bem das especificidades de cada um deles. (Fonte: brasilprofissoes.com.br/ acesso em: 24 jul, 2016).

2.1. Luteria no brasil e no mundo

Segundo Marcia Glogoswki (2010), o alaúde foi o primeiro instrumento a ser construído com uma caixa de ressonância na Europa, criado na idade média, veio a inspirar o termo usado para os profissionais que, inicialmente, surgiram na Itália, mais precisamente em Brescia, Nápoles e a grande potência no assunto, Cremona, hoje considerada a capital mundial de luteria e berço de um dos maiores lutiers da história, o Antônio Giacomo Stradivari, ou Stradivarius, como era conhecido.

Stradivari nasceu e viveu em Cremona, na Itália, entre 1644 e 1737 e é considerado um dos maiores lutiers que já existiram, seus violinos podem chegar a valer milhões, muitas técnicas utilizadas por ele ainda não foram completamente desvendadas o que faz nascer muitas teorias sobre o assunto. O ápice de sua carreira foi no período foi entre 1700 e 1722, onde foi capaz de atingir o auge da sonoridade acústica em seus instrumentos e veio a construir seus violinos que possuem mais fama, como o “Bets”, em 1705, o “Cremonese”, em 1715, o “Messiah” e o “Medici”, ambos em 1716. (ENCYCLOPEDIA OF WORLD BIOGRAPHY)

Cremona é considerada a “capital mundial do violino”, cidade que deu ao mundo grandes lutiers como o próprio Stradivarius, Andrea Guarneri e o Brothers, Andrea e Nicolò Amati. A cidade abriga, também grandes escolas e faculdades de lutheria, como O Instituto Internacional de Luteria A. Stradivari, criado em 1936 e mantido pelo governo italiano.

Figura 1. “The king” por Andrea Amati. (1538) O violoncelo mais antigo do mundo



Fonte: disponível em <<http://thedeilsviolin-artjohnson.blogspot.com.br/2014/08/though-violin-making-reached-its-zenith.html>> acesso em: 13 ago 2016.

No Brasil, o primeiro lutier de que se tem notícia é o Gomes Braga, que veio a falecer em 1824. De lá para cá a prática não se tornou muito conhecida dentro do país, tendo apenas poucos profissionais que persistem em manter viva a tradição. Um grande número dedica-se a construir instrumentos clássicos, como o violoncelo, violas de arco e violinos e contrabaixos, porém a maior porcentagem de profissionais concentra-se na construção de violões, isso sem contar os que produzem guitarras e baixos elétricos.

Segundo Gisleine Marques de Almeida (2012), acredita-se que esta prática chegou ao Brasil há pouco mais de 500 anos, com a chegada dos jesuítas nas caravelas que aportaram no país. Sendo a luteria uma das artes mais prósperas, delicadas e cuidadosas, ainda nos encontramos bastante jovens em relação a execução da prática na Europa, mas se tem tendência a prometer novas perspectivas plásticas e sonoras no espaço musical. Mesmo que mais singela em sua produção, a prática da luteria brasileira possui tanta qualidade sonora quanto a luteria europeia.

Marcia Glogoswki (2010) também afirma que Dantas Barreto, grande inspiração para este trabalho, é considerado, atualmente, como um dos grandes da América Latina. Pernambucano, porém, residiu durante muitos anos em João Pessoa, se formando violinista na Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Recém-formado, descobriu uma paixão maior, a luteria. Enviou, então, seu histórico e se submeteu a vários testes manuais, em 1988 passou para Cremona, a mais renomada escola do mundo. Formado em 1992, seu primeiro trabalho foi se deu pela fabricação de um quarteto de cordas para a família Real espanhola, a Rainha Sophia e o Rei Juan Carlos. Atualmente este quarteto faz parte do patrimônio nacional espanhol e do acervo do Palácio Real de Madrid.

Figura 2. Saulo Dantas Barreto em seu ateliê



Fonte: disponível <<http://peter-moon.blogspot.com.br/2011/01/o-mestreartesaio-dos-violinos.html>> acesso em: 09 mar 2017.

O violino Floresta do Amazonas, finalizado em 2004, foi o seu primeiro instrumento temático, dando início a esta técnica de modificação estética às superfícies dos instrumentos no Brasil, que vem sendo aperfeiçoada por ele desde então.

Após a confecção do seu primeiro instrumento modificado, ele não parou mais, dando vida a muitos outros violinos e violoncelos, como o Aleijadinho e o Mata Atlântica, duas das suas obras principais. O violoncelo que presta uma homenagem ao Antônio Francisco Lisboa, mais conhecido como aleijadinho, inovou em vários aspectos, não somente na superfície, mas também na construção com graves e agudos perfeitos. O violoncelo é tido como sua maior obra, rendendo, assim, um livro escrito só sobre ele.

A partir do violoncelo Aleijadinho, vieram técnicas novas de “pintura” sobre a madeira e o uso de nanquim como contorno para a ilustração, juntamente com o contorno feito com a goiva em baixo relevo.

Como toda arte antiga e tradicional, a luteria tem seus métodos e processos que são seguidos a risca a muitos anos, porém com o passar do tempo alguns profissionais que foram surgindo mais recentemente foram trazendo novas ideias e técnicas.

Geralmente cada lutier tem sua metodologia e técnica de trabalho, desde ao desenho inicial, a escolha do material que será utilizado e a forma que será feito o acabamento. O mal-uso da técnica e da metodologia, pode resultar na perda da matéria prima utilizada para a estruturação ou até afetar a qualidade sonora e acústica do instrumento que está em processo de construção.

2.2. A relação da luteria com o design de superfície

Os lutiers sempre procuraram passar mais do que apenas uma boa qualidade sonora nos projetos em que trabalham, buscavam também uma estética visual e com o passar do tempo as superfícies dos instrumentos foram sendo cada vez mais exploradas.

Diversas técnicas vêm sendo apresentadas ao longo dos anos, como alguns exemplos de modificações estéticas visuais e/ou táteis, temos:

Figura 3. Entalhe baixo relevo

Pirografia



Fonte: disponível em: <http://corcianazindnyasi.blogspot.com.br/2014_06_01_archive.html> acesso em: 13 ago 2016
Disponível em: <http://www.cult-and-art.net/music/20685-skripka_____odin_iz_samyh_tainstvennyh_instrumentov> acesso em: 13 ago 2016

Figura 4. Marchetaria

Entalhe de canaleta com goiva



Fonte: disponíveis em: <<http://indulgy.com/post/7oR4WNQrN2/very-old>> acesso em: 13 ago 2016;
<http://luteria.dantasbarreto.com.br/?d=ver_instrumento&i=MzU=>> acesso em: 13 ago 2016

Atualmente nós nos encontramos cercados por superfícies possivelmente projetáveis. Esta área do design tem como finalidade estudar, criar e projetar texturas bi e tridimensionais para delinear diferentes superfícies e objetos, buscando obter uma solução estética, funcional e estrutural para os diferentes materiais, produtos e processos industriais utilizados. Hoje temos mais espaço para nos expressar graficamente através do Design de Superfície. Portanto,

O projeto de superfície atua livremente interagindo entre arte, artesanato e design. Apropria-se da liberdade dos processos criativos da arte, a linguagem visual, a história da arte para potencializar o projeto do produto, artesanal ou industrial. (...) Design de superfície: esta expressão visa denominar um novo campo do design que se estabelece e que abrange todas possíveis aplicações de desenhos e tratamentos específicos para as superfícies dos objetos, concretos e virtuais, estáticos ou dinâmicos. (RUTHSCHILLING, 2008, p.87-88)

No Design de superfície pequenos blocos de madeira são mais utilizados para criação de carimbos entalhados a mão, que são usados para a criação de estampas têxtil, mas quando nos referimos a projetos trabalhados na superfície da madeira as referências se tornam muito escassas.

As aplicações possíveis do Design de superfície são inúmeras. As mais comuns são: design têxtil, design cerâmico, design em porcelana, plástico e papel. Temos ainda outras superfícies que podem receber projetos interessantes [...] pois ainda não foram suficientemente explorados. (RUBIM, 2005 p.47)

Apesar das modificações estéticas existirem e serem praticadas a séculos por lutiers e artesãos, o uso do termo design de superfície inserido no âmbito da luteria é praticamente inexistente. Por isso, este trabalho tem a finalidade de acrescentar material para futuras pesquisas e dissertações acadêmicas envolvendo luteria e design de superfície, para que os dois possam se intercomunicar com mais frequência e mais facilmente.

2.3. Considerações sobre luteria

Uma observação a se ressaltar seria a idade desta arte. Como se trata de uma prática muito antiga e, até mesmo, um pouco conservadora, ela foi capaz de atrair vários jovens, músicos ou não, para sua execução e aprendizagem, porém se manteve firme com diversas diretrizes e conceitos, o que se torna difícil de inovar e agradar à músicos mais conservadores.

Considerando o peso da fundamentação teórica, este tópico foi de grande importância para o entendimento da arte e dos caminhos que poderiam ser traçados para a realização de meu objetivo maior da criação da linha de instrumentos clássicos de corda. Levando em consideração, também, as modificações estéticas visuais e táteis dos instrumentos, esta pesquisa auxiliou no embasamento para a etapa analítica dos elementos do que poderia ser utilizado e das limitações que se fazem presentes, para que se fosse capaz de talha-los nos instrumentos produzidos.

Com as pesquisas realizadas, foram encontrados inúmeros modos de aplicação possíveis, sozinhos eles não são considerados como design de superfície pois não há repetição, desse modo será produzido uma matriz que servirá como módulo para a fabricação em linha de montagem dos instrumentos.

Com isso nota-se a necessidade de uma pesquisa mais aprofundada sobre os tópicos de design de superfície, seus procedimentos, regras, instruções e orientações, para que seja possível uma maior compreensão e análise das alternativas disponíveis.

É, também, imprescindível construir um elo entre o design de superfície e a ilustração de modo que ela, por si só, possa ser usada como um módulo e que consiga, igualmente, contar toda a história ao longo de todo o quarteto de cordas, de modo que, venha a tratar os elementos chaves e estéticos da história escolhida como instrumentos para a construção da narrativa visual.

3. DESIGN DE SUPERFÍCIE

Identifica-se por design de superfície, a área do design que projeta, considera e analisa texturas bi e tridimensionais, projetadas especialmente para tratamento ou constituição de diferentes objetos e superfícies. Busca encontrar a solução estética, funcional, estrutural que se adequem aos diferentes materiais e processos de fabricação, seja artesanal ou industrial.

As superfícies adquirem cada vez mais importância no nosso dia-a-dia. Estão nas telas de televisão, nas telas de cinema, nos cartazes e nas páginas de revistas ilustradas, por exemplo. As superfícies eram raras no passado. Fotografias, pinturas, tapetes, vitrais e inscrições rupestres são exemplos de superfícies que rodeavam o homem. Mas elas não equivaliam em quantidade nem em importância às superfícies que agora nos circundam. (FLUSSER, 2007 pág. 102)

A superfícies são componentes que delimitam a forma e fazem parte de um todo, estão em toda parte e sempre foram alvo de intervenções e expressões humanas, mas apenas nos últimos anos têm sido reconhecidas como possíveis elementos projetivos completamente independentes, no contexto da evolução da cultura do design. (RÜTHSCHILLING, 2008).

O projeto de superfície atua livremente interagindo entre arte, artesanato e design. Apropria-se da liberdade dos processos criativos da arte, a linguagem visual, a história da arte para potencializar o projeto do produto, artesanal ou industrial. (...) Design de superfície: esta expressão visa denominar um novo campo do design que se estabelece e que abrange todas possíveis aplicações de desenhos e tratamentos específicos para as superfícies dos objetos, concretos e virtuais, estáticos ou dinâmicos. (RUTHSCHILLING, 2008)

Como podemos dizer que percebemos ou imaginamos algo que nunca vimos ou presenciamos? Imaginar é a capacidade de desenvolver imagens com a mente. Em todos os estímulos visuais e em todos os graus da inteligência visual, o significado pode se deparar, não apenas com as informações representacionais na informação de tempo e nos símbolos, inclusive a linguagem, mas também nas compositivas, que existem ou coexistem com expressão factual e visual.

Qualquer acontecimento visual é uma forma com conteúdo, mas o conteúdo é extremamente influenciado pela importância das partes constitutivas, como a cor, o tom, a textura, a dimensão, a proporção e as relações compositivas com o significado (DONDIS, 2007, p. 22).

Deste modo, sintaxe visual trata-se de entender toda composição e produção visual que atribui sentido a uma imagem.

3.1. Design de superfície e instrumentos musicais

Para Rubim (2012), design de superfície é todo projeto que contempla uma superfície. Alguns anos atrás as pessoas acreditavam que esta prática se resumia a padronagem têxtil e decoração de porcelanas, porém o design de superfície vai muito além disso. Portanto, qualquer projeto que trabalhe uma superfície, pode ser considerada design, podendo, ou não, conter um padrão.

Como visto anteriormente, apesar das modificações estéticas e táteis existirem e serem praticadas a séculos por lutiers e artesãos, o uso do termo design de superfície inserido no âmbito da luteria é muito escasso. Atualmente existem alguns estúdios de criação de instrumentos que atendem

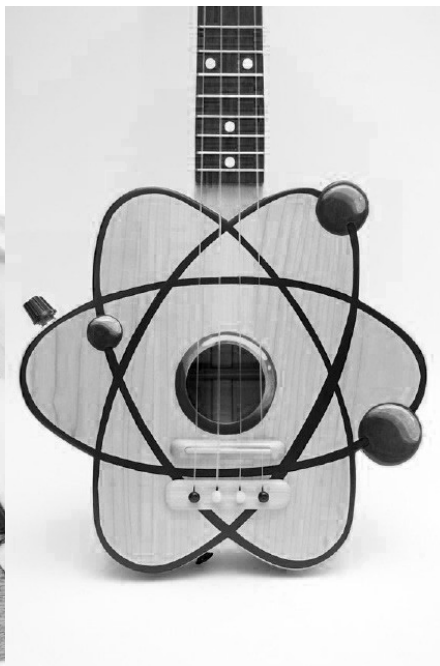
uma demanda de pedidos para clientes que desejam um instrumento diferenciado, ou até mesmo para criação de pequenas linhas.

Como um exemplo de designers que atuam na parte de superfície de instrumentos, trabalhando-os e modificando-os tátil e visualmente, temos o estúdio Celentano Woodworks, cujo o dono, Paul Celentano, cria peças com design exclusivo.

Figura 5. Bandolim por Paul Celentano.



Ukulele por Paul Celentano.

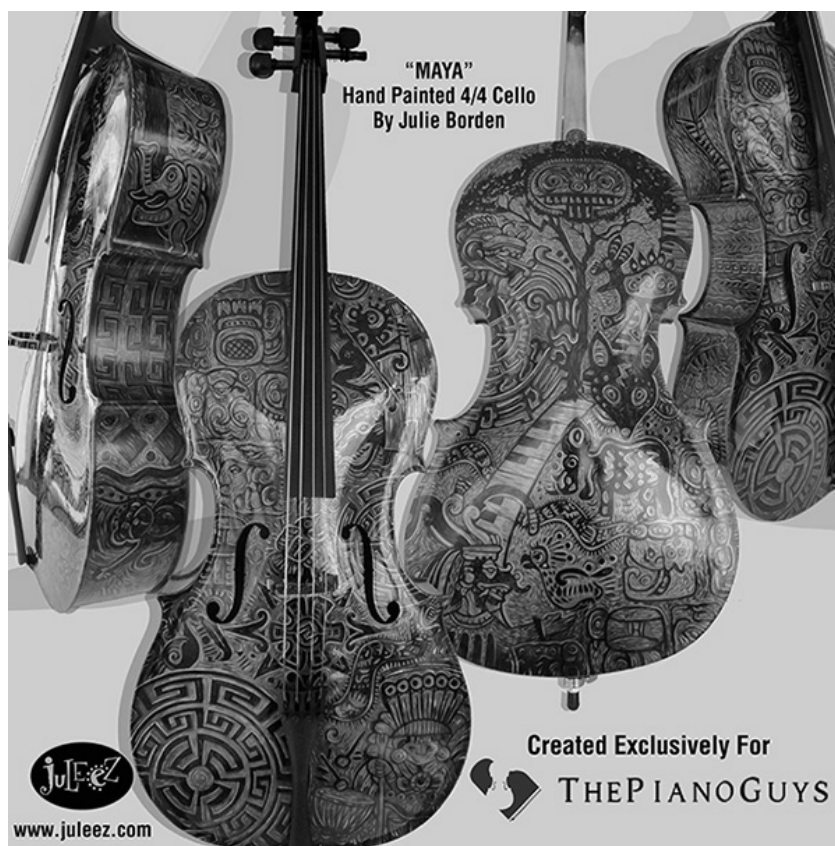


Fonte: disponíveis em snappoint.com.br acesso em: 14 mai 2017; snappoint.com.br acesso em: 14 mai 2017.

Outro grande exemplo é a designer e artista Julie Borden¹, também conhecida como Juleez, que se dedica, principalmente, à pintura de instrumentos. Premiada em diversas ocasiões, recentemente foi contratada para fazer o design de um violoncelo para os The Piano Guys, que o usaram numa produção áudio visual para o Youtube, apresentando músicas da animação da Disney Mogli: o menino lobo, gravado nos templos Maias no México. (Borden, Julie) (Figura 35) Como pode ser observado as modificações estéticas vão além de uma mera superfície, ultrapassa os limites das duas dimensões, muitas vezes elas afetam, também, o plano tridimensional. Apesar das modificações existirem e exigirem planejamento para colocá-las em prática, o termo Design de Superfície ainda não é tão presente na explicação de tais modificações.

¹ Fonte: <https://www.juleez.com/> acesso em: 11/08/2018

Figura 6. Violoncelo em clipe de The Piano Guys – The jungle book



Fonte: disponível em <https://www.juleez.com/Cello.html> acesso em: 14 mai 2017

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho se propôs a realizar um estudo bibliográfico sobre as práticas e diretrizes do design de superfície inserido no âmbito da luteria no Brasil, em que são trazidas novas perspectivas principalmente da união que pode ocorrer entre esta prática e o design.

Durante a fase de levantamento de dados, foi observada a necessidade de uma visita exploratória para melhor reconhecimento do local e das lendas, com esta viagem se tornou possível a observação mais detalhada das características do local que serviu de palco para que as lendas se propagassem com tanta veemência.

Durante todo o processo criativo houveram inúmeras pesquisas para o embasamento visual de símbolos indígenas da grande tribo Cariri, sempre procurando respeitar a tradição deste povo. Por motivos de carência monetária, não se fez possível a aplicação manual para todos os protótipos da coleção de instrumentos clássicos, porém, com o auxílio dos mockups e o protótipo do violino, a

visão geral do resultado pôde ser analisada igualmente. Os estudos sobre o design de superfície e as formas de possíveis aplicações da matriz, também ajudaram a compreender conceitos e fazer as melhores escolhas de materiais e processos de aplicação da madeira dos tampos dos instrumentos, para que não ocorra modificação sonora.

Pode-se dizer que a metodologia projetual de Bruno Munari, utilizada neste projeto, ajudou bastante na assimilação e compreensão da proposta e busca pelo resultado pretendido. As etapas metodológicas apresentadas por Munari são diretas, facilmente compreendidas, de fácil compreensão e flexíveis, o que permite permitiu adaptá-las às necessidades do projeto.

Espera-se que todas as considerações, observações, dados apresentados e resultados adquiridos nesta pesquisa, possam vir a contribuir positivamente para futuros estudos relacionando as áreas apresentadas pelo projeto e que as possibilidades criativas na junção dessas duas práticas venham a ser cada vez mais exploradas, compreendidas e trabalhadas, para que toda sua riqueza nunca seja esquecida.

Acredita-se que os objetivos principais foram alcançados, uma vez que o trabalho resultou em produtos com características diferenciadas, identificando elementos típicos e característicos da cultura paraibana a partir da pesquisa bibliográfica realizada durante a etapa de levantamento de dados, e nos quais, também, foram aplicados os conhecimentos pessoais, adquiridos ao longo do curso e pelo material pesquisado.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, G. M. A arte da luteria no Brasil. **Revista Educação**, 2012.
- DONDIS, A. D. **Sintaxe da linguagem visual**. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- FLUSSER, V. Linha e superfície. In: **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007. cap. 12 p. 101-125
- GLOGLOWSKI, M. A luteria no Brasil. In: **Aleijadinho, o violoncelo, a luteria de Dantas-Barreto**. 1ª Edição São Paulo: Alaúde, 2010. cap. 1 p. 15-18
- RUBIM, R. As aplicações. In: **Desenhando a superfície**. 2ª Edição São Paulo: Edições Rosari, 2010. cap. 6 p. 47-52
- RÜTHSCHILLING, A. E. **Design de superfície**. 1ª Edição Porto Alegre, RS: UFR- GS Editora, 2008.
- MUNARI, B. **Das coisas nascem coisas**. 3ª Edição São Paulo, SP: Martins Editora, 2015.

Encyclopedia of world biography. Pesquisa em: <http://www.notablebiographies.com/>, acesso em: 11 de ago. 2018.

ABSTRACT: This work proposes to carry out a bibliographic study on the surface design in luteria in Brazil, in which new perspectives are brought mainly of the union that can occur between this practice and the design. For the elaboration of this research, first the compilation of bibliographical research, covering diverse sources, like books, articles, magazines, sites and municipal documents, using authors like Rüttschilling (2008), Glogowski (2010) and Rubim (2009). Posteriorly a field visit was made to the municipality of Cuité, in Agreste, Paraíba, to better understand the legends and create a visual repertoire.

Keywords: Surface design. luthery. Music. Paraíba.

RESUMEN: Este trabajo se propone realizar un estudio bibliográfico sobre el design de superficie en lutería en Brasil, en el que se traen nuevas perspectivas principalmente de la unión que puede ocurrir entre esta práctica y el design. Para la elaboración de esta investigación, primero se dieron la compilación de investigaciones bibliográficas, abarcando diversas fuentes, como libros, artículos, revistas, sitios y documentos municipales, utilizando autores, como Rüttschilling (2008), Glogowski (2010) y Rubim (2009). En seguida se precedió una visita de campo al municipio de Cuité, en el Agreste paraibano, para mejor entendimiento de las leyendas y creación de repertorio visual.

Palabras clave: Design de superficie. Luteria. Música. Paraíba.

Sobre os autores:

JULIANA ANDRADE ENEDINO CLEMENTE

Graduada em Design Gráfico pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB (2017). Cursa, atualmente, a segunda graduação pela Rede de Faculdades Estácio de Sá, em Análise e desenvolvimento de sistemas, mais voltada para a análise de banco de dados. Voluntária ONU e atualmente, trabalha como designer pela Glocal Arts em João Pessoa – PB.

juliana.ae.clemente@outlook.com

WILDER KLEBER FERNANDES DE SANTANA

Escritor, Poeta, e Professor. Doutorando em Linguística pela Universidade Federal da Paraíba (Proling- UFPB). Mestre em Linguística pela Universidade Federal da Paraíba (Proling- UFPB). Mestre em Teologia pela Faculdade Teológica Nacional (FTN) e Bacharel em Teologia pela Faculdade Teológica Nacional (FTN). Mestrando em Arqueologia Bíblica (Faculdade Teológica Nacional, 2017) e Especialista em Gestão da Educação Municipal (UFPB, 2017). Atua como parecerista ad hoc no CONEPI (Congresso Nacional de Educação e Práticas Interdisciplinares) e no SINEIL (Simpósio Nacional de Educação Inclusiva e Linguagem). É um dos organizadores do ministério IEB Publicações, ao lado do pastor Francisco de Assis da Silva Lima, na Igreja Evangélica Batista de João Pessoa (IEB João Pessoa). Algumas premiações como 1º Lugar: Em 2007 - no Instituto Rio Branco - recebeu o diploma de Aluno Destaque - 1º Lugar (Excellence scientia). Em 2009 - no CNEC - ganhou o Certificado de Aluno Notável Cenecista ? 1º Lugar entre todos os alunos Cenecistas (Excellence scientia). Em 2014 recebeu o Diploma de Láurea

Acadêmica Universitária pela Universidade Federal da Paraíba por ter sido o 1º Lugar da turma, (Excellent academic performance), tendo atingido as maiores notas gerais entre os Concluintes de Letras-Português. Em 2017 alcançou o 1º Lugar Geral na seleção ao Doutorado do Proling (Programa de Pós-graduação em Linguística), da UFPB (Excellent academic performance) Sua linha de pesquisa e publicações está direcionada para as áreas de Teologia, Linguagem, Discurso e Sociedade, Linguística, Enunciação, Sujeito, Bíblia, Religião e Literatura. Em termos teórico-metodológicos para a produção de trabalhos acadêmicos, apoia-se principalmente nos pressupostos de Mikhail M. Bakhtin, Valentin N. Volóchinov e Pável N. Medviédev. Contatos: E-mail: wildersantana92@gmail.com Instagram: @wildersantana92