



1. DESCRIÇÃO

1.1 PROMOÇÃO:

Prefeitura Municipal de Santa Maria

Órgão público, que administra a cidade de Santa Maria que está localizada na região central do Rio Grande do Sul.

Desenvolve e apóia ações nas mais diferentes áreas sociais, educacionais, culturais, ambientais e de desenvolvimento urbano.

1.2 COORDENAÇÃO E EXECUÇÃO:

Secretaria do Município da Cultura de Santa Maria

Desenvolve ações afirmativas na construção da cultura material e imaterial do município de Santa Maria, agregando valor cultural a diferentes manifestações da cultura como artes visuais, cênicas, música, cinema, dança e cultura popular.

Museu de Arte de Santa Maria

Instituição pública sem fins lucrativos que promove, fomenta e instiga a produção e divulgação das artes visuais, nas suas mais diversas linguagens, proporcionando a reflexão e discussão sobre a arte. O MASM tem como objetivo proporcionar a educação através da arte, integrando a cultura e a produção artística com a comunidade.

1.3 PARTICIPAÇÃO:

Associação dos Artistas plásticos de Santa Maria

Entidade sem fins lucrativos que visa reunir as mais variadas manifestações das artes visuais, oferecendo oportunidade de mostrar os trabalhos de seus associados. Preconiza um intercambio de informações participando ativamente dos projetos culturais do município e região, além de preconizar um maior enriquecimento cultural na área de artes visuais.

2. OBJETIVO

Incentivar, fomentar e estimular a criação do design de superfície, promovendo a divulgação desta área de conhecimento em âmbito nacional, nos diferentes campos de sua atuação.

3. PÚBLICO ALVO

Poderão participar estudantes e profissionais das seguintes áreas: Design/ Desenho Industrial, Artes Visuais, Moda, Arquitetura e outras áreas afins.

4. CATEGORIAS

As categorias contempladas são:

4.1 Design de Superfície têxtil- Tapetes, tapeçaria, rendas, tecelagem, malhas, tecidos planos, jacquard, vestuário masculino, feminino e infantil, acessórios, decoração, têxtil industrial.

4.2 Design de Superfície sobre papel- papel (papelaria, papel de parede, laminados)

4.3 Design de Superfície cerâmico- Cerâmica de revestimento (piso e parede), cerâmica utilitária, vidro, porcelana, cerâmica vermelha, tijolos (tijoletas), mosaico, pré-moldados.

4.4 Design sobre outras superfícies- couro, metal, madeira, laminados (piso e parede), pedra (mármore e granito), bambu, cortiça, acrílico, laminas plásticas (linóleo, paviflex), vinil, imitações de diversos materiais, cobertura de fachada (base de epóxi), emborrachados, acessórios, entre outros.

5. Cronograma:

- 1) **Inscrições (1ª Fase) *: 26 de maio à 25 de julho**
- 2) **Seleção 1º Fase: 28 a 31 de julho**
- 3) **Comunicação: 31 de julho**
- 4) **Envio do protótipo (2ª Fase) *: 01 de agosto à 29 de agosto**
- 5) **Seleção 2º Fase: 1º a 05 de setembro**
- 6) **Abertura e premiação: 01 de outubro**
- 7) **Encerramento do Salão: 31 de outubro de 2014**

* Será considerada data de remessa postal

6. ENVIO DO PROJETO

O projeto de design de superfície deverá ser enviado seguindo os seguintes passos:

1ª FASE: INSCRIÇÃO (26 de maio a 25 de julho)

6.1 Preenchimento da **Ficha de inscrição** e da **Ficha de cadastro** (lâmina com memorial descritivo e leiaute do projeto descritos abaixo) fornecidas no site <http://www.santamaria.rs.gov.br>, ambas deverão ser impressas no tamanho especificado no edital.

6.1.1 Memorial descritivo (texto contendo as informações básicas sobre o leiaute do projeto, dimensão do rapport, conceito, técnica, público-alvo, paleta de cores e outras informações que julgar necessária).

6.1.2 Leiaute do Projeto, impresso, colorido, com resolução de no mínimo 300 dpi.

6.2 CD contendo as imagens dos leiautes

6.3 A inscrição deverá vir acompanhada do comprovante do depósito bancário original, referente à taxa de inscrição.

6.4 O valor da inscrição é de **R\$ 10,00 (dez reais)** por categoria. O depósito bancário deverá ser efetuado em qualquer **agência do Banco Bradesco, agência**

0388-3, conta corrente 0210838-0, em nome da Associação dos Artistas Plásticos de Santa Maria.

O participante poderá participar em até duas categorias com no máximo dois projetos por categoria. Cada projeto deverá ter uma ficha de inscrição. No caso de inscrição em duas categorias, será cobrada duas taxas de inscrição no valor de R\$ 10,00 (dez reais) para cada uma. Cada inscrição (ficha de inscrição, ficha de cadastro e CD) deverá ser envelopada e enviada pessoalmente ou via correio para:

Museu de Arte de Santa Maria, Av. Presidente Vargas, 1400- Centro Integrado de Cultura Evandro Behr – Centro – Santa Maria, RS, CEP 97015-030 Horário: 8hs às 12hs e das 14hs às 17hs.

Mediante essas informações, a comissão julgadora analisará os projetos e será emitido parecer para os candidatos selecionados para a segunda fase.

2ª FASE: (01 de agosto a 29 de agosto)

6.5 Envio do protótipo

a- Deverá ser enviado o protótipo em condições de serem expostos, conforme informações e projeto enviado.

b- Também poderá ser enviado o produto final com a aplicação do protótipo, facilitando a análise do projeto pela comissão julgadora.

Ex: **Design de superfície têxtil**

Protótipo: aplicação do leiaute impresso no tecido (malha, renda, etc..)

Produto final: vestuário feminino (camisa, saia, etc...)

Obs:

O protótipo deverá ser enviado em condições de serem expostos, adequados a proposta do projeto enviado, em conformidade com as informações contidas na **ficha de cadastro**, propiciando a visualização de sua produção em escala.

Quando se tratar de produtos de design de superfície que haja envolvimento e participação de alguma indústria ou de outro profissional, deverá haver concordância entre ambas as partes manifestadas na ficha de inscrição.

As cópias de produtos existentes serão sumariamente excluídas

A inscrição será anulada caso o projeto não satisfaça o estabelecido neste Regulamento, assim como diante de documentação incompleta.

7. CRITÉRIOS DE SELEÇÃO

A Comissão Julgadora deverá considerar os seguintes critérios básicos de julgamento:

A – Coerência da proposta relativa ao público-alvo,

B – Conceito do projeto

C – Adequações as especificidades do design de superfície,

D– Princípios básicos de cor, forma, função, harmonia e espaço, processos criativos, tema, referencial entre outros...

8. COMISSÃO JULGADORA

A comissão julgadora será composta por três a cinco membros representantes de entidades nacionais ou internacionais, professores, designers e profissionais da área.

9. PREMIAÇÃO

Serão oferecidos quatro prêmios, da seguinte forma:

PRÊMIO

CATEGORIA DESIGN DE SUPERFÍCIE TÊXTIL

R\$ 2.000,00

PRÊMIO
CATEGORIA DESIGN DE SUPERFICIE SOBRE PAPEL **R\$ 2.000,00**

PRÊMIO
CATEGORIA DESIGN DE SUPERFICIE CERÂMICO **R\$ 2.000,00**

PRÊMIO
CATEGORIA DESIGN SOBRE OUTRAS SUPERFICIES **R\$ 2.000,00**

A comissão julgadora poderá designar menções honrosas, caso julgue conveniente, sendo que as menções honrosas não serão prêmio aquisição.

10. RESPONSABILIDADES

- Todos os protótipos selecionados participarão de uma mostra no Museu de Arte de Santa Maria no período de **01 a 30 de outubro de 2014**, sendo que no dia da abertura haverá a divulgação dos premiados.
- Os protótipos premiados farão parte do acervo do Museu de Arte de Santa Maria.
- Os protótipos selecionados e não premiados deverão ser retirados pessoalmente ou através de transportadora, sendo que ambas as opções serão de responsabilidade do participante nos dias 3 à 21 de novembro de 2014.
- O Museu de Arte de Santa Maria não se responsabiliza pelos protótipos não retirados após a data estipulada neste regulamento. Sendo que após a data ficará a critério do Museu de Arte de Santa Maria seu destino, sendo que os mesmos não farão parte do acervo desta instituição.

11. DISPOSIÇÕES GERAIS

11.1 Ficam vetados de participação neste salão:

A – Membros do órgão promotor, organizador e patrocinador, tanto na forma de pessoa física como jurídica;

B – Parentes de primeiro grau dos membros da comissão julgadora;

11.2 Ao inscrever-se no concurso o participante estará de acordo com os termos deste regulamento.

11.3 No encerramento da seleção e premiação será lavrada em ata a síntese dos trabalhos.

11.4 O promotor do 4º Salão de Design de Superfície Cidade de Santa Maria resguarda-se ao direito de usar o material selecionado para mostras e divulgação nos meios de comunicação e em demais locais, sem que isso implique em reserva de direito pelos participantes ou qualquer indenização por direito autoral.

11.5 Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela comissão julgadora e organizadora.

11.6 O prazo de pagamento da premiação efetuado na conta dos premiados poderá ser realizado até 120 (cento e vinte) dias após a data de abertura do salão.

A organização sugere aos participantes que cumpram a normatização. Consultas e dúvidas poderão ser feitas ao Museu de Arte de Santa Maria, telefone (55) 3921-7090 ou pelo e-mail masmdigital@gmail.com

DEFINIÇÕES SOBRE DESIGN DE SUPERFÍCIE:

Os termos explicitados abaixo tem a finalidade de definir e pontuar questões relativas aos termos e procedimentos do design de superfície/desenho de superfície, tendo três premissas que são: (i) a partir de discussões sobre terminologias e conceitos de design, realizadas pelo Grupo de Pesquisa em Design de Superfície – GPDeS, (ii) bem como estudos realizados nos desdobramentos das metodologias desenvolvidas no curso de Especialização em Design para Estamparia da Universidade Federal de Santa Maria, os quais foram consolidados através das diversas pesquisas realizadas nas duas últimas décadas e em (iii) tendo como base os novos condicionamentos relativos às novas tecnologias e materiais.

O design de superfície

As superfícies são exemplos de *cultura material*, pois ao ornamentar um tecido para proteger seu corpo frágil, ou a cerâmica que será utilizada em objetos utilitários do cotidiano ou para o revestimento de suas habitações, entre outros, o ser humano não apenas cria um simples artefato, mas um verdadeiro meio de informação, o qual aponta características muito particulares quanto a sociedade a que pertence. Portanto, ele nos apresenta *signos*¹ que representam não só a criatividade, habilidade e tecnologia de uma civilização, mas o contexto em que opera.

No design de superfície o processo criativo/projetual ocorre da mesma forma que em qualquer outro segmento de produção de artefatos, embora o design nesse campo de atuação esteja ocupado especialmente em valorizar/ativar a superfície bidimensional. Munari (1968, p.20), lembra que “cada coisa que o olho vê tem uma estrutura de superfície própria e cada tipo de sinal, de granulosidade, de filamento, têm um significado bem claro”. Ou seja, o tipo de trama, a cor, a textura, o desenho (estampa), o tipo de corte

¹ Terminologia utilizada por Bürdek (2006).

de um objeto, conferem-lhe características que lhe são específicas e a tomada de decisão para cada uma delas é parte das ocupações do designer desse setor.

Aqui o design de superfície é entendido enquanto a atividade que consiste na concepção de desenhos, a partir de motivos individuais, naturais, geométricos e/ou de origem cultural, entre outros, sempre levando em conta as questões relativas à linguagem visual, bem como o aprimoramento formal e simbólico, para posterior confecção de superfícies que destinam-se a diversos usos, como por exemplo o vestuário e decoração.

Sendo assim, o designer de superfície necessita também ser um pesquisador que, conectado diretamente a seu contexto observa atentamente desde formas criadas pelo homem (geométricas, culturais) até as dispostas na natureza, valendo-se delas ao criar produtos originais e de impacto no mercado”.

Módulo ou (modelo) - Por ser a forma e configuração mínima do desenho e visar a sua repetição, o módulo deve conter todos os elementos visuais simétricos ou assimétricos para a sua repetição lateral e longitudinal da superfície. Podem coexistir um ou mais módulos no mesmo desenho de superfície. +

Motivo - Possui relação direta com o referencial, no entanto é reduzido e focado em algum elemento visual, que pode ser natural ou abstrato.

Rapport - *repetir, transportar, organizar, reorganizar*. **1.** Dimensão máxima do desenho (cm) medida na paralela à sua largura e do suporte a estampar permitindo a repetição correta da imagem (formas), evitando eventuais desacertos de cor e de sua configuração. **2.** Submúltiplo mínimo do desenho a ser repetido (módulo simétrico ou assimétrico), sendo que os limites do desenho devem arranjar-se de forma que haja continuidade com o lado oposto. **3. Raporte-** (têxtil) o menor conjunto de fios de urdume ou trama, necessários para a reprodução do ligamento ou do desenho de um tecido. **4. Com relação ao processo de impressão,** é o quadro ou cilindro de estampar, gravado pelo processo fotográfico (foto incisão) e contém o desenho a ser impresso que deve estar enquadrado dentro do rapport. Sua estrutura pode variar de quatro maneiras: **a-** por repetição integral. **b-** por repetição saltada na metade, tanto na largura como no comprimento da tela ou cilindro. **c-** por repetição saltada diferida na largura e no comprimento da tela e **d-** por repetição em espelho, por metades ou quartos (rapport de giro) a partir de seu eixo de simetria. **5. Repeat.** (termo em inglês) A exata reprodução de uma unidade do desenho e a sua relação - lado a lado – com a distância exata no sentido vertical e horizontal da forma original.

Rede - Suporte de malha geométrica (não é visto) que dá continuidade do modelo e possibilita várias soluções de rebatimento de um ou mais elementos iguais na criação do desenho. A rede é utilizada em desenhos de simetria (bilateral, translacionais, rotacionais). Geralmente são os elementos pequenos que necessitam de uma rede de geometria exata. As malhas ou redes mais conhecidas são: tijolo, quadrada, retângulo e losango. Assim, podem-se estabelecer módulos geométricos planos, combinando com linhas perpendiculares, paralelas, oblíquas e curvas. Os módulos podem preencher ou não todos os espaços da rede.

Referencial - O referencial está diretamente ligado a proposta a ser desenvolvida e a criatividade do designer, visando à produção manual, semi-industrial ou industrial de seu produto de superfície. O referencial é abrangente requerendo uma pré-investigação teórica ou coleta de dados, e pode ser de cunho individual, natural, cultural ou abstrato.

Referências Bibliográficas e informações:

<http://gpdesufsm.blogspot.com/>

Memorial Descritivo		Leiaute do Projeto Colorido com resolução de 300 dpi.																	
Categoria () Têxtil () Cerâmica () Papel () Outras Superfícies		N° Inscrição: _____ (não preencher)																	
Dimensão Original Leiaute:	Dimensão Original Rapport:																		
Público-alvo:																			
Técnica utilizada na criação do Leiaute:																			
Referencial:																			
Tema:																			
Conceito:																			
		Paleta de cores <table border="1"> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table>																	

ITENS ESPECIFICADOS DA FICHA DE CADRASTRO

PÚBLICO – ALVO: Público a quem se destina a estampa

EX: Público Feminino, entre 24 e 32 anos, classe média – alta.

TEMA: Assunto geral a ser pesquisado

EX: Touradas na Espanha

REFERENCIAL: O referencial está diretamente ligado a proposta a ser desenvolvida e a criatividade do designer, visando à produção manual, semi-industrial ou industrial de seu produto de superfície. O referencial é abrangente requerendo uma pré-investigação teórica ou coleta de dados, e pode ser de cunho individual, natural, cultural ou abstrato.

EX: Trajes de Luces

MOTIVO: Possui relação direta com o referencial, no entanto é reduzido e focado em algum elemento visual, que pode ser natural ou abstrato.

EX: Geométrico

CONCEITO: São os objetivos que a estampa irá suprir relacionando-se diretamente com o público-alvo, o tema, o referencial e o motivo, ou seja, é a finalidade da estampa criada.