

# CRIAÇÃO DE DESIGN DE SUPERFÍCIE ATRAVÉS DA IMAGEM FOTOGRÁFICA

## CREATION OF SURFACE DESIGN THROUGH PHOTOGRAPHIC IMAGE

Spineli, Patricia Kiss; mestranda em Design; UNESP-FAAC/Bauru

[kissspineli@yahoo.com.br](mailto:kissspineli@yahoo.com.br) \*

Pinheiro, Olympio; PhD; UNESP -FAAC/Bauru

[holihn@uol.com.br](mailto:holihn@uol.com.br) \*\*

### Resumo:

O artigo discute a fotografia como material de processo e elemento criativo na produção de design de superfície. Descreve o processo criativo de um projeto de design de superfície para superfície contínua em que os elementos da rede de criação foram uma imagem fotográfica e o texto “Leveza” de Ítalo Calvino.

**Palavras-chave:** design de superfície, fotografia, processo de criação.

### Abstract:

The article discusses the process of photography as material and creative element in the production of surface design. It describes the creative process of a design project for continuous surface area on which the network elements of creation were a photographic image and the text Lightness by Italo Calvino.

**Keywords:** surface design, photography, creative process.

## 1. INTRODUÇÃO

Design de Superfície é uma atividade criativa e técnica que se ocupa com a criação e desenvolvimento de qualidades estéticas, funcionais e estruturais projetadas especificamente para constituição e/ou tratamentos de superfícies, adequadas ao contexto sócio-cultural e às diferentes necessidades e processos produtivos (Ruthschilling, 2008). Segundo Rubim (2010), a superfície é qualquer

---

\* Mestranda em Design pela Unesp – Bauru e bacharel em Design pela mesma instituição, especialista em Fotografia: discurso e práxis pela Uel de Londrina. Leciona nas áreas de moda, design gráfico e fotografia nas Faculdades Metropolitanas Unidas - São Paulo e Fefisa – Santo André.

\*\* Graduado em Artes Plásticas pela ECA-USP. Mestrado e Doutorado em Sociologia na Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da USP. Pós-Doutorado em Histoire et Theorie de l'Art na Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales – EHESS, Paris. Atualmente professor de graduação e pós-graduação na FAAC – UNESP – Universidade Estadual Paulista.

uma que puder receber um projeto e o design de superfície poderá ser representado pelas mais diversas formas.

A superfície é um elemento do projeto de design, seja esta digital ou física, e seja o projeto uma aplicação em determinada superfície ou o projeto da própria superfície.

As aplicações de Design de Superfície que mais se destacam são as utilizadas em revestimento como pastilhas, azulejos, lajotas, papéis, tecidos, carpetes. O mais comum são projetos para superfícies contínuas: papéis de presente, tecidos. Para esse tipo de projeto são criadas as padronagens.

Em design de superfície, uma imagem relativamente simples poderá se transformar em uma padronagem resultando em uma composição expressiva. A imagem fotográfica poderá ser utilizada para gerar um desenho em repetição ou modulado, o *rapport*.

O projeto descrito neste artigo foi idealizado para aplicação em superfície contínua e a padronagem foi gerada a partir de uma imagem fotográfica produzida especificamente para o projeto. A intenção desse artigo é compreender, usando os preceitos da crítica genética, o processo de construção de um produto em qualquer linguagem (Salles, 2002 e 2007). É também objetivo explicitar a construção de um pensamento em um projeto de design de superfície e a partir de um estudo de caso demonstrar como diferentes objetos (fotografia e texto) favorecem a construção de mecanismos criativos.

## **2. PROCESSO DE CRIAÇÃO E FOTOGRAFIA**

O design de superfície utiliza teorias e técnicas de representação como: sintaxe visual, teoria da forma e da cor. Dentro dessas técnicas pode-se incluir o uso da imagem fotográfica como elemento constitutivo da composição.

Na sintaxe visual são utilizados elementos como ritmo, forma, equilíbrio, contraste, figura-fundo para a composição da padronagem no design de superfície (Ruthschilling, 2008). Esses mesmos elementos podem estar presentes em uma imagem fotográfica que conseqüentemente os transportará para um desenho de superfície, caso esse tipo de imagem seja utilizada no projeto.

A imagem fotográfica, tanto analógica quanto digital, é um elemento que poderá ser utilizado no processo de criação de projetos de design de superfície desde a seleção da imagem até a finalização do produto. A fotografia como material de processo (Salles, 2007) na criação de projetos de superfície poderá ser um elemento criativo e de confecção da padronagem. Essas imagens poderão ser utilizadas no projeto tanto analogicamente quanto por recursos computacionais, através de processamento e análise de imagens digitais manipuladas por softwares gráficos.

Uma imagem fotográfica poderá ser reaproveitada de uma aplicação já existente, como publicações em revistas, jornais ou ser produzida especificamente para o projeto. A fotografia utilizada poderá manter seus aspectos estruturantes intactos (por exemplo, a fotografia de um artista pop em uma estampa) ou ser o princípio de uma forma para posteriormente ser manipulada e modificada via software gráfico.

Na construção do projeto apresentado no presente artigo a fotografia foi utilizada como material de processo, material de experiência inserido em uma rede de criação, e participou do processo criativo desencadeando relações com os outros signos.

Na descrição do projeto explicita-se a produção e a manipulação de uma imagem fotográfica para a realização do desenho da superfície. Muitas vezes a imagem fotográfica poderá ser tema de inspiração ou objeto de referência, já em outras poderá ser o próprio objeto para a produção da superfície.

### **3. PROCESSO CRIATIVO: LEVEZA**

O projeto aqui discutido parte da obra “Seis propostas para o próximo milênio” (Calvino, 1990) para estabelecer uma relação intersemiótica (Plaza, 2003) entre literatura e design de superfície.

Em “Seis propostas para o próximo milênio” Calvino discute, através de conferências em universidades dos EUA, propostas que deveriam permear a sociedade a partir do século XXI e elege seis palavras para o próximo milênio: leveza, rapidez, exatidão, multiplicidade, visibilidade e consistência não terminada devido falecimento do autor. A superfície projetada teve como referência a conferência “Leveza”, uma das propostas de Calvino para o próximo milênio.

As propostas de Calvino discutem vivências, práticas e pensamentos

contemporâneos através de discussões relacionadas à literatura. Atrair o design de superfície às propostas de Calvino foi uma maneira de resgatar em um elemento de cultura visual (design de superfície) propostas que apesar de pensadas para literatura são universais.

Dentro de um processo de tradução intersemiótica, buscou-se através do interpretante texto produzir imagens fotográficas como tradução desse texto. A partir dessas imagens foram selecionadas áreas que pudessem compor um padrão de superfície, esses recortes foram tratados e manipulados software Adobe Photoshop e depois foram feitas as imposições para resultar em padrão de superfície.

O corpo foi utilizado como motivo fotográfico, já que o corpo é a mídia primária da comunicação e que a comunicação parte e retorna ao corpo (Baitello, 2005), a pele pode ser lida como um invólucro, também uma superfície de contato. No processo geral, foram fotografadas partes do corpo humano focando na pele, a fim de buscar sua textura, as dobras e redobras do corpo humano buscando também remeter a técnica shibore<sup>1</sup> que é torcer, amarrar para se ter um desenho.

No processo criativo existem algumas técnicas pré-estabelecidas que ajudam o criador a desenvolver uma ideia pertinente ao projeto. Entre essas técnicas existe: brainstorming<sup>2</sup>, pensamento lateral<sup>3</sup>, mudanças de percepção<sup>4</sup> entre outros. Para esse projeto a técnica utilizada foi a do *brainstorming* e livre associação.

Do texto de Calvino foram levantadas e assimiladas algumas das ideias principais e posteriormente foram anotadas as palavras-chave que norteariam o projeto do desenho da superfície. A partir das palavras-chave elaborou-se um conceito que direcionou a produção da imagem fotográfica que depois de manipulada digitalmente resultou em um padrão que materializou as ideias principais. O desenho produzido resultou da tradução de gêneros artísticos em que trabalhos de outras áreas, no caso da fotografia e do texto depois de lapidados e manipulados geraram a padronagem da superfície.

---

<sup>1</sup> Técnica milenar em que partes do tecido são vedadas antes de tingi-lo obtendo-se desenhos e texturas.

<sup>2</sup> Criada por Osborn em 1953. Consiste em uma tempestade de idéias.

<sup>3</sup> Criado por Edward de Bono em 1971. Técnica de fazer relações entre coisas aparentemente sem relação.

<sup>4</sup> Alterar a perspectiva de observação de um problema.

### 3.1 Leveza

“É preciso ser leve como um pássaro e não como uma pluma”

*Paul Valéry*

Na conferência sobre leveza, Calvino discute que não há leveza sem peso e que a noção de peso é desenvolvida pelo ser humano. Na leveza mantém-se a noção de rastro, de indícios do peso. Abaixo estão tópicos com as principais idéias extraídas do texto:

- A leveza está no peso das coisas, há um peso na leveza. É preciso ter um peso para conter uma substância leve.
- A principal preocupação de Lucrécio é evitar que o peso da matéria nos esmague, para ele o vácuo é tão concreto quanto os corpos sólidos.
- Para Ovídio, tudo pode assumir novas formas, o conhecimento do mundo é a dissolução da sua compacidade.
- Segundo Calvino “É verdade que o software não poderia exercer seu poder de leveza senão mediante o peso do hardware”. E ainda “As máquinas de metal continuam a existir, mas obedientes aos bits sem peso”
- Segundo Calvino, há uma leveza do pensamento e “A leveza do pensamento pode fazer a frivolidade parecer pesada e opaca”.
- “Se a idéia de um mundo constituído de átomos sem peso nos impressiona é porque temos a experiência do peso das coisas”
- “Em Cavalcanti tudo se move tão rapidamente que não podemos nos dar conta de sua consistência, mas apenas de seus efeitos.”
- Se estendermos essa observação para a vivência contemporânea, identificamos um movimento rápido que torna as coisas tão leves que estas perdem consistência, há apenas seus indícios, seus rastros.

A partir da síntese elaborada acima, pôde-se direcionar o projeto com as idéias de leveza levantadas por Calvino. As idéias principais extraídas do texto possibilitaram a elaboração das palavras-chave que nortearam a construção do desenho da superfície. Abaixo são especificadas as palavras-chave, a elaboração do conceito, as cores e o procedimento prático:

**Palavras-chaves:** decalque; impressão do corpo no tecido; materiais que são leves, mas sustentam uma estrutura; transparência, rastro, névoa, granulado. Estruturas sólidas, mas de material leve: vidro, aço, plástico, zinco, alumínio, isopor; fóssil. Através do decalque a forma definida se espalha e perde sua solidez, se torna outra.

**Elaboração do conceito:** a concepção do projeto parte do pressuposto que uma estrutura sem peso, ou seja, mais leve, é resultado de uma atuação do peso, de algo mais pesado, e que essa relação intrínseca do peso proporcionando o leve está refletida nas estruturas. Assim, se propôs produzir os desenhos de superfície tendo como referência marcas, decalques, rastros, ou seja, mecanismos em que o pesado atua e dele resulta o leve, como um fóssil, uma pegada na areia, é pelo peso do objeto que se tem um outro objeto ou estrutura mais leve. A opção para esta fase foi a pesquisa de um material que por pressão causasse uma marca na pele.

O próximo passo foi estipular qual material utilizar para provocar esse peso, qual objeto representaria a idéia de peso-leve para o próximo milênio. Trabalhou-se então com a idéia do peso de uma existência. Isso levou à idéia de fóssil, do desenho que fica quando a matéria se esgota. A idéia de que toda essa efemeridade leve do contemporâneo precisa de uma base substancial. Do peso da existência, do peso do conhecimento. A partir da idéia de fóssil, fez-se uma analogia de um objeto elástico pressionando a pele que seria similar a pressão do fóssil sobre um terreno, em ambos há como resultado uma marca. Para esta proposta a opção final foi a pressão de um elástico na pele que provoca uma marca.

**Processo prático:** enrolou-se um elástico em uma mão, e depois de retirado o elástico realizou-se a fotografia da pele marcada (Figura 1A). Com a fotografia da mão como produto bruto, fez uma seleção de uma área da imagem e essa área passou por tratamento e manipulação no software Adobe Photoshop (Figura 1B). O resultado do tratamento resultou em um módulo

para a criação do padrão que foi repetido para formar uma composição (Figura 2). Na edição pelo software foram utilizados as seguintes ferramentas e procedimentos gráficos: ferramenta crop, tratamento e alteração de cor, filtro stamp, alteração de brilho e contraste.

**As cores:** a cartela de cores foi baseada nas nuances de tons de pele, amarela, branca ou negra. E para proposta `leveza´ foi escolhida uma dupla de cores que viesse de encontro a ideia desenvolvida para a respectiva proposta.

A ideia de cores girava em torno de adjetivos como: arenosa, desgastada, assim como de um fóssil, remetendo ao tom de pele, mas fazendo uma analogia a fossilização.

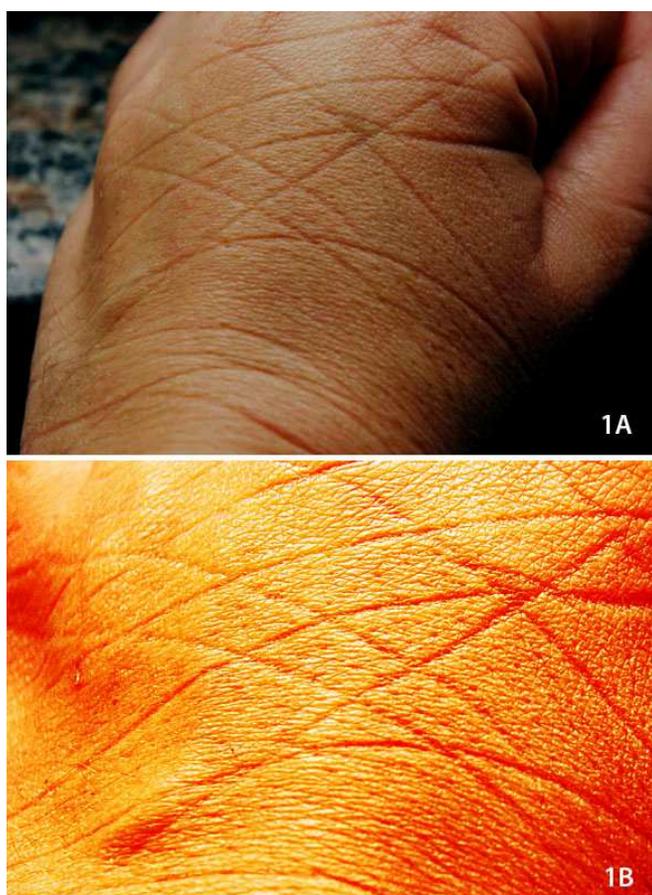


Figura 1A e 1B: Fotografia inicial para o desenho de superfície e processo intermediário do tratamento da imagem. Autoria: Patrícia Kiss



Figura 2: Desenho de superfície 'Leveza' finalizado. A autoria: Patrícia Kiss.

### 3.2 Análise dos resultados

O design de superfície necessariamente utiliza a forma como elemento de composição. Em design de superfície todos esses tipos de forma podem ser utilizados para realizar um projeto. Wong (2001) classifica as formas em: figurativas, naturais, verbais, abstratas.

Nesse projeto, o tipo de forma utilizada é a abstrata, já que: as formas abstratas não apresentam um tema reconhecível, podem ter partido de um tema, mas após excessivas transformações se distancia da forma original.

Na construção do desenho utilizou-se a unidade de forma que consiste em um elemento repetido várias vezes resultando em uma composição. Neste caso, um recorte da imagem fotográfica trabalhada digitalmente foi repetido e resultou em um desenho maior.

Em relação à composição das formas plurais, singulares e compostas que podem ser aplicadas como unidades ou superunidades, as repetições existentes poderão se dar por: seqüência em dois sentidos, em quatro sentidos e em seis sentidos. Neste caso, a seqüência utilizada foi de dois sentidos, pois resultou em fileiras horizontais e retas.

Quanto a composição, utilizou-se a composição com similaridade e repetição, a similaridade é obtida quando uma forma é repetida com leves variações externas e/ou internas e podem ser trabalhadas com o giro da forma e apresentação de planos diferentes.

#### **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

No presente trabalho procurou-se demonstrar como a fotografia, como importante meio de expressão e presente em diversas áreas do conhecimento humano, poderá ser utilizada no processo criativo de um design de superfície. A fotografia quando produzida e manipulada resulta em um desenho, em uma unidade que poderá ser composta e repetida para resultar em um padrão.

A atividade projetual, em que se inclui o design de superfície, envolve um processo técnico e criativo. As ideias são materializadas em representações visuais e se utilizam e se integram diversas áreas do conhecimento para estabelecer relações. Desta forma, o artigo também considerou que um texto verbal poderá ser utilizado como referência para a criação e essa intertradução poderá resultar em formas originais.

#### **5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- BAITELLO, N. **A era da iconografia**. 1<sup>a</sup> ed. São Paulo: Editora Hacker, 2005.
- CALVINO, I. **Seis propostas para o próximo milênio**. 9<sup>a</sup> ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.
- PLAZA, J. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2003.
- RUBIM, R. **Desenhando Superfície**. 1<sup>a</sup> ed. São Paulo: 2AB, 2010.
- RUTHSCHILLING, E. A. **Design de Superfície**. 1<sup>a</sup> ed. Porto Alegre: Editora da Ufrgs, 2008.
- SALLES, C.A. **Gesto inacabado**. 3<sup>a</sup> ed. São Paulo: Annablume, 2007
- \_\_\_\_\_. **Comunicação em processo**. Revista Galáxia, São Paulo, n.3, p.61-71, 2002.
- WONG, W. **Princípio de forma e desenho**. 1<sup>a</sup> ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.