

DO ARTESANAL AO DIGITAL: POSSIBILIDADES DE TEXTURAS EXPERIMENTAIS

João Cláudio Filgueira dos SANTOS (1); Maria das Graças Vanderlei da COSTA (2)

(1) Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco (IFPE), Av. Prof. Luiz Freire, 500, Cidade Universitária, Recife – PE, CEP 50740540, e-mail: jjooaao17@hotmail.com

(2), Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco (IFPE), Av. Prof. Luiz Freire, 500, Cidade Universitária, Recife – PE, CEP 50740540, e-mail: grcosta01@yahoo.com.br

RESUMO

Este trabalho aborda sobre o estudo de texturas experimentais obtidas pelo uso de técnicas artesanais de impressão, fotografia, manipulação e criação e das diversas possibilidades de transformação de imagens pela utilização de recursos digitais, para aplicação no Design Gráfico. Trata-se de uma pesquisa de cunho experimental desenvolvida dentro do Programa Institucional de Iniciação Científica (PIBIC) do IFPE, iniciado em agosto de 2009 e atualmente em fase de conclusão. As experiências realizadas concentraram-se na produção artesanal de texturas que posteriormente foram trabalhadas por ferramentas digitais, produzindo material gráfico criativo e inusitado, apropriado para utilização em trabalhos de Design, conforme apontaram os resultados da pesquisa.

Palavras-chave: design gráfico, produção gráfica artesanal, ferramentas digitais, textura.

1. INTRODUÇÃO

Com todas as variáveis tecnológicas oferecidas atualmente torna-se apropriado para o designer, conhecedor das ferramentas computacionais, desenvolver um projeto visual maximizado pelos recursos digitais. Segundo Izamara Vanessa Carniatto (2008) o artesanato surge, dentro do processo padronizado de globalização, como resposta forte à produção industrial, campo tradicional do Design, permitindo o destaque de características singulares de criação, principalmente a textura. Este é um elemento primordial para a comunicação visual, pois “sensibiliza” a superfície, imprimindo-lhe um valor diferenciado. Quando obtida pela criação artesanal a texturização oferece uma variação imensa de possibilidades gráficas as quais podem ser ampliadas pelo uso de ferramentas digitais.

De acordo com Luli Radfahrer (2000, p. 31), “[...] ao fazermos criação digital não estamos aprendendo a falar outra língua, estamos aprendendo outra forma de comunicação”. Uma vez que utilizamos elementos artesanais aliados às possibilidades do mundo digital, conseguimos resultados únicos com uma forma mais livre de produção, sem estarmos condicionados apenas às ferramentas computacionais. Neste contexto, Design e artesanato passam a operar no sentido de buscar novas formas de atendimento ao mercado pelas características próprias do artesanato e da racionalização de processos inerentes ao Design (BARROS, 2006).

Esta junção do digital e do artesanal garante uma valorização maior do produto gráfico em função da originalidade e flexibilidade de criações obtidas por esse tipo de metodologia experimental. Foi o que pretendemos comprovar com a realização desta pesquisa, que se baseia na criação de texturas experimentais a partir do uso de técnicas artesanais, com intervenções digitais de transformação. O projeto *Do Artesanal ao Digital: Possibilidades de Texturas Experimentais* teve início em agosto de 2009, vinculado ao Programa Institucional de Iniciação Científica (PIBIC-IFPE), desenvolvido pelo aluno do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco (IFPE), João Cláudio Filgueira dos Santos, sob orientação da Prof^a Maria das Graças Vanderlei da Costa.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Os objetos têm particularidades inerentes às suas superfícies, podendo apresentar diversas propriedades: lisas, ásperas, brilhosas, rugosas, dentre outras. Através dessas características são obtidas as texturas, muito utilizadas como recurso no Design Gráfico.

Edson Motta (1979) observa que os artistas conceituam textura como a intenção de reproduzir graficamente a matéria do que é feito o modelo, característica comum entre os designers gráficos. Seguindo a ideia de Bruno Munari (2001), a textura é o ato de sensibilizar a superfície para criar interesse sobre a mesma, sem necessariamente definir uma imagem. Segundo Evelise Ruthschilling (2002) a textura é a principal ferramenta do Design de Superfície, seguimento que surgiu no Brasil como ampliação do Design Têxtil. Tem como objetivos criar padrões, novos grafismos com aplicação bidimensional e tridimensional em superfícies de produtos industriais, objetos artesanais e artísticos, trabalhos gráficos e ambientes virtuais. A textura possibilita desenvolver a estética da superfície, daí sua reconhecida importância em diversas áreas, aborda Rubim (2005).

Donis Dondi (2003) afirma que a textura é o elemento visual que com frequência serve de substituto para aguçar qualidades específicas de outros sentidos. Já Edson Motta (1979) salienta que este elemento gráfico se destaca por transmitir, através da imagem, um efeito sensorial, estimulando a visão, o paladar, a audição, o olfato e principalmente o tato. Sobre a textura tátil, Wucius Wong (1993) declara que, em termos gerais, ela existe em todos os tipos de superfície e mesmo que apresentem semelhanças visuais, cada texturização é sempre um elemento particular. Apesar de geralmente ser uma característica de planos tridimensionais, a superfície bidimensional também apresenta textura tátil, sem necessariamente indicar a textura visual e isso ocorre através da tinta, impressão e/ou suporte na qual é projetada.

De acordo com Ada Schwartz (2008) a superfície onde é trabalhada uma textura pode ser considerada uma forma de expressão ligada à cultura de uma sociedade, devido à maneira como o homem realiza tal intervenção, condicionando a percepção que ele tem sobre seus objetos. Nesta perspectiva, o uso de texturas é fator primordial no Design Emocional, uma vez que pode despertar emoções, criar significados e alterar a relação com os objetos. A consciência desta interação do produto com emoções e o efeito que produzirá no usuário é essencial no processo de projeção. Trata-se de um recurso utilizado para atrair o público, pois é reconhecida a ligação emocional promovida pela textura na formatação de produtos e suas embalagens. (DESENVOLVIMENTO, 2006, p. 3)

Wong (1993) classifica a textura visual como decorativa, espontânea e mecânica. Na decorativa a textura é uniforme e é agregada a outros objetos com função estética. Na espontânea a textura é parte do processo de criação visual e, por conta disso, não pode ser separada do objeto gráfico. Na mecânica, se refere à textura obtida por meios mecânicos especiais e não está necessariamente subordinada ao objeto projetado. O autor apresenta também algumas técnicas de criação da textura, sendo elas obtidas através do desenho, carimbo, vaporização, manchas, queimadas, colagem, raspagem e fotografias. Estas técnicas são muito importantes no momento de criação, porque a maioria delas permite a utilização de mais de um material, oferecendo uma variedade de possibilidades de combinações, resultando, assim, em texturas únicas e diversas.

A busca por novas formas de obtenção de textura é característico de um movimento atual no campo do Design, relata Cauduro (2000). Na pós-modernidade há uma espécie de reação intuitiva da nova geração de designers aos excessos racionalistas e positivistas dos programadores visuais do pós-guerra, gerando incansáveis buscas de possibilidades sempre inéditas de representação. O uso da textura aponta para novas possibilidades gráficas e se aliarmos as técnicas elaboradas artesanalmente para sua criação, aos recursos digitais apropriados para modificá-las, obteremos um significativo diferencial para a produção do Design (BARROS, 2006; CARNIATTO, 2008; RADFAHRER, 2000).

3. DESCRIÇÃO DA PROPOSTA

3.1 Objetivos da pesquisa

A partir da crença de que poderiam existir relevantes contribuições no âmbito científico, resultantes de um projeto que contemplasse re-ligações entre artesanal e digital, iniciamos a pesquisa no universo criativo das texturas. Tínhamos como objetivo geral investigar sobre o papel das técnicas de criação artesanal na elaboração de produtos de Design Gráfico, como fator diferencial e de grande importância na criação de novas texturas; realizar experimentos com as técnicas artesanais de criação e impressão aliadas aos recursos de transformação digital, para elaboração de texturas e participar na difusão do uso de modelos artesanais de criação no Design.

3.2 Caminhos Metodológicos

3.2.1 Pesquisa Bibliográfica

Utilizando as bibliotecas do IFPE e da Universidade Federal de Pernambuco, assim como acervos particulares, demos início ao projeto com uma pesquisa bibliográfica ampla acerca de Design, Design Gráfico Digital, Design de Superfície, História do Design, Comunicação Visual, Texturas, Artesanato e Processos de Criatividade.

3.2.2 Pesquisa Experimental

Como pressupostos metodológicos desenvolvemos uma pesquisa de cunho experimental. Para um melhor direcionamento dos trabalhos práticos experimentais e análise dos resultados obtidos elaboramos um quadro (Fig 1) com o intuito de direcionamento e registro dos diversos materiais estudados e suas respectivas manipulações, elaborado conforme explicação abaixo:

			TEXTURAS OBTIDAS							
			FOTOGRAFIA		MANIPULADO	TÉCNICAS DE IMPRESSÃO				
	MATERIAIS	DESCRIÇÃO	MACRO	MICRO	DIGITAL	CARIMBO	FRICÇÃO	MONOTIPIA	MARMOARIZAÇÃO	TOTAIS
NATURAIS	FOLHAS		22	3	3	11				39
	FLORES		15	5						20
	MADEIRA		3	40	16					59
	FRUTAS	ACEROLA	3		15		7	3		28
		BANANA		9						9
		MANGA	11	8						19
		MARACUJÁ	4	17	10					31
		MAÇÃ	25	6	11					42
	AREIA		8							8
	ÁGUA		9	11						20
	PEDRA		8	2						10
INDUSTRIALIZADOS	PAPÉIS	PAPELÃO				17				17
		BANDEJA DE OVOS	9	4	6					19
		TINTA ÓLEO							10	10
	PLÁSTICO	PLÁSTICO BOLHA	34		11	32				77
		CELOFANE			7	6				13
		VÁRIOS	6		5					11
	METAL	VÁRIOS	10	3	10					23
		ALUMÍNIO		8	10	12	11			41
	VIDRO			11		10				21
	BARRO	TIJOLO	3	3	2					8
	ISOPOR					25				25
	ESPONJA					25				25
	FIBRAS	SISAL	2	3	5					10
	BOTÃO		8		4					12
	LUZ	LÂMPADA	20							20
		TOTAL	200	133	115	138	18	3	10	617

Fig. 1 - Quadro de texturas

3.2.3 Classificação os materiais

Entendemos como naturais os materiais que não sofreram modificações mecânicas, encontrados em forma bruta na natureza (*in natura*), podendo se apresentar modificados manualmente ou ainda associados a outros objetos. Classificamos como industrializados os materiais produzidos maquinamente. Entendemos como lixo urbano os materiais naturais ou industrializados que foram utilizados para algum fim e descartados após o uso.

3.2.4 Forma de visualização

Dependendo do material estudado, ele pode apresentar características diferentes de textura quando se tem uma macro visão¹ ou micro visão². O material pode apresentar diferentes visualizações quando é agrupado a

¹ Macro visão: Visão do objeto inteiro ou em grupo

² Micro visão: Visão de uma pequena parte do objeto ou de uma única unidade de um todo.

outro objeto e/ou quando modificado manualmente, independente de ser natural ou industrializado. Dessa forma, podemos induzir os resultados da textura de acordo com as características de cada material utilizado.

3.2.5 Procedimentos Experimentais

Como forma de obtenção e criação de texturas, utilizamos a fotografia e as técnicas de impressão e criação abordadas em sala de aula, na disciplina de Produção Gráfica do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico do IFPE. Através da fotografia pudemos criar módulos e submódulos do material e, com ajuda de programas de edição de imagens, trabalhando os efeitos de repetição, similaridade, gradação, cores, dentre outros. Tivemos, ainda, como ferramenta a imagem macro espacial, aproveitando a textura do material inteiro ou em grupo, e a imagem micro espacial, obtendo a textura de apenas uma pequena área da superfície estudada.

Depois de criadas ou obtidas as texturas, elas foram classificadas em um banco de imagens, separadas de acordo com suas propriedades, naturais ou industrializadas, e em relação às técnicas de obtenção e/ou criação da textura. Posteriormente a imagem foi manipulada digitalmente através de programas computacionais. Os programas utilizados foram o *Photoshop* e *Corel Photo Paint*. Esses programas oferecem opções básicas de edição de imagem (cortar, girar, modificar cor, brilho, contraste e tamanho) e permitem efeitos interessantes (distorções, imagens fora de foco, mosaicos, areia, ruído, artístico entre outros). Ressaltamos que o uso excessivo dessas ferramentas, muitas vezes descaracteriza as texturas obtidas anteriormente, e essa foi uma preocupação nossa durante essa etapa do trabalho. Por conta disto, as ferramentas mais utilizadas foram o misturador de canais, *degradê* e solarização, por atenuarem as cores dos objetos ficando mais fácil de destacar suas texturas.

Concordamos com a idéia de que era imprescindível verificar, junto ao público, se realmente as texturas produzidas eram diferenciáveis na prática (DISCHINGER et al, 2005). Seguindo uma abordagem qualitativa, levamos em consideração o importante vínculo entre o mundo objetivo e a subjetividade dos sujeitos participantes (GIL, 2002). Neste sentido, fizemos uma contínua análise de todo o processo teórico e prático através do *feedback* fornecido por alunos, professores do Curso de Design do IFPE, profissionais da área e público interessado, presencialmente e virtualmente, através do *blog* Texturas Artesanais (<http://texturasartesanais.wordpress.com/>). Tivemos, assim, uma constante revisão do modo de utilização de ferramentas artesanais e digitais na criação de texturas, para o redirecionamento das atividades da pesquisa e posterior redefinição de futuros trabalhos na área.

4. RESULTADOS DOS EXPERIMENTOS

4.1 Texturas obtidas

4.1.1 Materiais Naturais

Foram utilizados nos experimento materiais naturais de fácil acesso, como frutas, folhas e minerais. Trabalhamos com imagens, *in natura*, do objetos e com algumas técnicas de impressão. Em alguns casos usamos a fotografia para atribuir a manipulação digital com os programas *Photoshop* e *Corel Draw*, adicionando efeitos e reposicionando as imagens. Como exemplo temos as imagens abaixo:

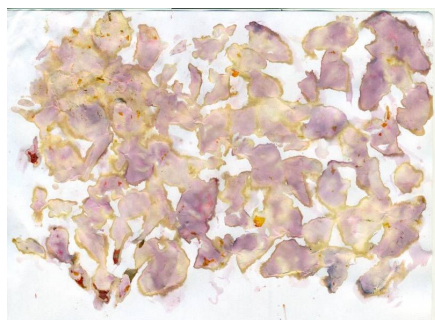


Fig. 2 – Textura Acerola

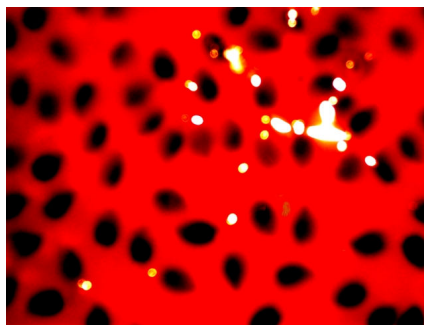


Fig. 3 – Textura Maracujá

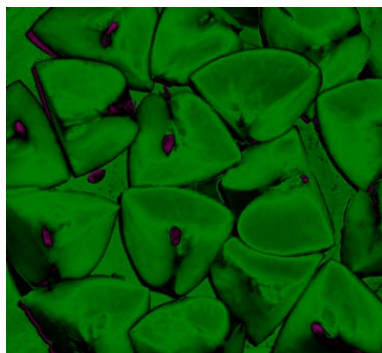


Fig. 4 – Textura Maçã

4.1.2 Materiais Industrializados

Seguindo a mesma metodologia dos materiais naturais, buscamos fazer experimentos de texturas com materiais industrializados encontrados no comércio e no lixo urbano. Aplicamos técnicas de impressão e fotografia e posteriores manipulações das imagens, digitalmente. Os exemplos são apresentados a seguir.

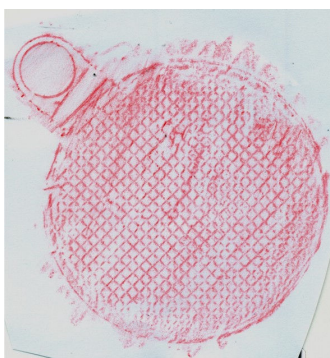


Fig. 5 – Textura Alumínio

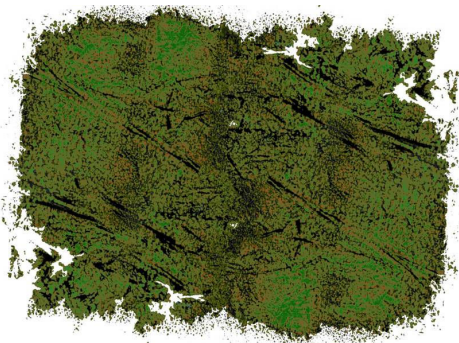


Fig. 6 – Textura Celofane



Fig. 7 – Textura Plástico Bolha

Outra forma de captação de textura foi a *Light paint*³, obtida a partir das luzes da decoração de Natal do Recife, na Praça do Arsenal, Recife Antigo, em 2009. Movimentamos a câmera para produzir texturas durante a fotografia e a diversidade de cores contribuiu para uma produção de texturas bem interessantes, exemplificada abaixo.



Fig. 9 – Textura *Light paint*

4.2 Aplicação das Texturas

As texturas sempre foram elementos importantes no mercado têxtil, em propagandas, ilustrações, ambientes virtuais, design editorial, embalagem, sinalização e vários outros campos. Para testar a usabilidade das texturas obtidas, fizemos um trabalho conjunto com os estudantes do segundo período do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico do IFPE. O exercício foi realizado no mês de junho de 2010 e consistiu em dividir a sala em grupos, sortear aleatoriamente um tipo de aplicação (mote projetual) e os alunos escolheram a textura produzida através da pesquisa, de acordo com o trabalho que fariam. Em paralelo foi lançado o mesmo exercício no *blog* Texturas Artesanais para que qualquer pessoa pudesse contribuir com a pesquisa. Segue a tabela (Tabela 1) com lista de participantes, mote projetual e a textura utilizada.

Tabela 1

Equipe	Mote projetual	Textura
Danielle Alves Rosângela Miranda João Alberto	Calendário	Água
Aline Regina Kamila Rocha	<i>Outbus</i>	Luz
Michelly Pessoa Rodrigo Alves	Capa de Agenda	Madeira
Maria Isabela Girlyayne Vitória	Capa de Cd	Madeira

³ *Light paint*: técnica consiste em mover uma fonte luminosa diante da câmera durante uma longa exposição.

Daniele Silva Gabriella Almeida Karoline Nóbrega	Cardápio	Maracujá
Heloíse Oliveira Maria da Conceição Thalita Roxanna	Identidade Visual	Plástico Bolha
Harrison Costa Arnóbio Amorim Raísa Feitosa	Capa de Livro	Bandeja de Ovos
Elton Costa Raul Souza	Abrigo de Ônibus	Tinta Óleo
Alexandra de Moraes Bruna Belo	Embalagem	Alumínio
Valfrido Viegas Márcio Santana	Cartão de Visita	Folhas
Eronildo Silva Ricardo Leão Rafael Fernandes	Capa de Revista	Maçã
Davi Gomes	Cartaz	Bandeja de Ovos
Misto Silva	Cartaz	Luz e Plástico Bolha

Os resultados foram bastante produtivos, comprovando a usabilidade e demonstrando formas diferentes de modificação e aplicação das texturas obtidas durante esta pesquisa. Sobre as dificuldades, os participantes destacaram a baixa qualidade e falta de foco apresentadas em algumas fotos, mas conseguiram superar esse problema, através da modificação digital das imagens. Foi relatado também que, em um primeiro momento, os alunos buscaram uma interseção entre o objeto da textura e o objeto de aplicação para poder realçá-la através do uso de ferramentas digitais, isso pode ser visto no exemplo abaixo (Fig. 10): água + calendário = águas de março (MPB). Vale ressaltar que os participantes estavam cientes do uso de suas produções na pesquisa e autorizaram a publicação de seus trabalhos, com referência autoral.



Fig. 10 – Aplicação textura água

5. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS E CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através das técnicas de impressão apresentadas por Wong (1993) e ampliadas pela disciplina de Produção Gráfica do Curso de Design Gráfico do IFPE, pudemos capturar as texturas através dos experimentos. Os resultados obtidos apresentaram características específicas de acordo com a natureza e composição de cada material trabalhado, como já era previsto na definição de textura por Motta (1979), Wong (1993) e Schwartz (2008). Com o intuito de tornar o estudo mais acessível ao público, buscamos utilizar materiais de fácil aquisição. Fizemos criações simples, incentivando a prática de obtenção de textura de forma artesanal com manipulação digital. Publicamos todas as texturas produzidas no endereço eletrônico

<http://texturasartesanais.wordpress.com/>, através do qual qualquer pessoa interessada nas aplicações teriam acesso para *download* e visualizações. Tudo isso facilitou a interação com os usuários para aplicação dos experimentos.

Observamos que através dos resultados obtidos pelas experimentações e manipulações digitais houve uma grande liberdade de criação de texturas, diferenciadas e de alto valor agregado. Temos a consciência que todos esses materiais trabalhados representam um imenso manancial para produção de novas texturas, que podem ser usadas para variáveis fins, nos campos do Design Gráfico. Os resultados obtidos na pesquisa representam, portanto, apenas um pequeno exemplo desse universo visual inesgotável.

Com o material produzido durante esta pesquisa pudemos criar um banco de dados para o uso de estudantes e profissionais da área do Design Gráfico e áreas afins e desta forma contribuir na disseminação e estímulo para a prática deste método de obtenção de texturas, ligando o universo artesanal ao digital.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARROSO NETO, Eduardo. **Design, identidade cultural e artesanato**. Fortaleza: Primeira Jornada Iberoamericana de Design no Artesanato, 1999. Disponível em:
< <http://www.eduardobarroso.com.br/artigos.htm>> Acesso em: 25.set.2009.

CARNIATTO, Izamara Vanessa. **Gestão de design e artesanato: uma abordagem com base na pesquisa-ação**. Curitiba: Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Paraná, 2008.

DESENVOLVIMENTO de textura como contribuição do design emocional. Paraná: 7º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2006.

CAUDUROS, F. V. Design gráfico & pós modernidade. **FAMECOS**-Revista da Faculdade de Comunicação Social da PUCRS, Porto Alegre, nº 13 p. 127-38. 2000.

DISCHINGER, M. C. Torri; GIGUER, Rafael Faria; COLLET, Iara Barata; KINDLEIN, Wilson Jr. **Projeto e execução de um jogo de dominó baseado em texturas vegetais para portadores de necessidades especiais visuais**. Rio Grande do Sul: UFRGS CNPq, Rede Gaúcha de Design (RGD), 2005.

DONDI, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Martins Fontes. 2003.

GIL, Antônio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4.e. São Paulo: Atlas, 2002.

MOTTA, Edson. **Fundamentos para o estudo da pintura**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira. 1979.

MUNARI, Bruno. **Design e Comunicação Visual**. São Paulo: Martins Fontes. 2001.

RADFAHRER, Luli. **Design/Web/Design.2**. 2000. Disponível em: <<http://www.luli.com.br/dwd2>> Acesso em 22. set. 2009.

RUBIM, Renata. **Desenhando a Superfície**. São paulo: Rosari. 2005.

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de Superfície: prática e aprendizagem mediada pela tecnologia digital**. Tese (Doutorado em Informática na Educação) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2002. 185p.

SCHWARTZ, Ada Raquel Doederlein. **Design de Superfície: por uma visão projetual geométrica e tridimensional**. Baurú: UNESP. 2008.

WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho**. São Paulo: Martins Fontes. 2001.