

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
CAMPUS DE CURITIBA  
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE DESENHO INDUSTRIAL  
CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN**

**BRUNA CARMONA BONIFÁCIO**

**IMAGENS HÍBRIDAS E DESIGN: UM ESTUDO INICIAL SOBRE A  
RELAÇÃO DO DESIGN DE SUPERFÍCIE COM O DESIGN GRÁFICO**

**TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

**CURITIBA**

**2013**

BRUNA CARMONA BONIFÁCIO

**IMAGENS HÍBRIDAS E DESIGN: UM ESTUDO INICIAL SOBRE A  
RELAÇÃO DO DESIGN DE SUPERFÍCIE COM O DESIGN GRÁFICO**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado à disciplina Trabalho de  
Conclusão de Curso 2, do Curso  
Bacharelado em Design da Universidade  
Tecnológica Federal do Paraná.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Luciana Martha  
Silveira

**CURITIBA**

**2013**

## **TERMO DE APROVAÇÃO**

### **TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO N.º 41**

#### **"IMAGENS HÍBRIDAS E DESIGN: UM ESTUDO INICIAL SOBRE A RELAÇÃO DO DESIGN DE SUPERFÍCIE COM O DESIGN GRÁFICO"**

por

**BRUNA CARMONA BONIFÁCIO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado no dia 23 de abril de 2013 como requisito parcial para a obtenção do título de BACHAREL EM DESIGN do Curso de Bacharelado em Design, do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. A aluna foi arguida pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo, que após deliberação, consideraram o trabalho aprovado.

Banca Examinadora: Prof.<sup>a</sup> MSc. Tatiana de Trotta  
DADIN - UTFPR

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Luciana Martha Silveira  
*Orientadora*  
DADIN – UTFPR

Prof.<sup>a</sup> Esp. Adriana da Costa Ferreira  
Professor Responsável pela Disciplina TCC  
DADIN – UTFPR

CURITIBA/2013

**"A Folha de Aprovação assinada encontra-se na Coordenação do Curso".**

## AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a todas as pessoas que contribuíram com o desenvolvimento e produção deste trabalho. Agradeço sinceramente pela dedicação, compreensão, companhia e apoio.

Especialmente agradeço à minha querida professora orientadora, Luciana Martha Silveira, pelo carinho, gentileza, paciência, disponibilidade, dedicação, confiança e apoio, por suas valiosas orientações e contribuições.

Agradeço à toda minha família, em especial às mulheres inspirações, para as minhas escolhas neste trabalho e para a minha paixão por superfícies, minha bisavó Luzia, minha avó Izabel e minha mãe Marcia.

À minha mãe Marcia também por ser referência, por me ensinar e me presentear com todos os conceitos fundamentais para a minha vida pessoal e profissional sempre com muito amor, carinho e compreensão. Ao meu pai Márcio pelo amor incondicional, pelos valores, por conduzir meus primeiros passos, pela compreensão, presença e proteção, e pelo constante incentivo na busca por meus objetivos. À minha irmã Marcela, por compartilhar comigo seu amor e carinho, obrigada pela paciência, cumplicidade e auxílio, sempre que necessário.

Aos meus avós José e Marly por todo o seu amor, carinho e presença, mesmo à distância.

À Dayanna Salles, amiga querida, prova de que a reciprocidade existe. Obrigada por estar presente em todos os meus momentos, e por participar ativamente da minha vida e pesquisa sempre com muito carinho e dedicação.

Aos amigos que colaboraram, direta ou indiretamente, à produção deste trabalho, e que me acompanham e me proporcionam momentos especiais, Benevides Porfírio, Mariana Cesca, Lidia Syrio, Mariana Kiguti, Caroline Andrade, Camila Pagnoncelli, Bruna Andrade, Alyne Sfredo, Thiago Deconto, Flávia Villatore, Clarice Midori, Vivian Schroeder e Patrícia Alcântara. Obrigada pela oportunidade de conhecê-los e tê-los em minha vida, agradeço também pela paciência, compreensão e incentivo de todos vocês.

## RESUMO

BONIFÁCIO, Bruna Carmona. **Imagens híbridas e design**: um estudo inicial sobre a relação do design de superfície com o design gráfico. 2013. 139p. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2013.

O presente trabalho teórico-prático tem como principal objetivo o estudo da imagem híbrida no design gráfico. Investigar e refletir acerca da hibridação no processo de criação de design, assim como a hibridação no próprio design. A autora realiza pesquisa bibliográfica a partir de conceitos fundamentais sobre design e imagem híbrida, passando pelas possibilidades de relações múltiplas entre o design de superfície e o design gráfico, e também definições e produções contemporâneas em design de superfície. Na sequência são apresentados mais temas considerados relevantes para a construção da base teórica, são eles: elementos pertinentes ao design e considerações sobre híbrido e sinestesia, afim de fornecer suporte para a discussão no entorno da imagem híbrida e o design de superfície. Para auxiliar na experimentação prática tem-se como referência o estudo de algumas obras do designer Stefan Sagmeister, as quais podem ser identificadas como pertencentes a um design de superfície híbrido. Por fim, o assunto é explorado em experimentação prática, complementando o que foi visto anteriormente e traduzindo os conceitos para a linguagem visual.

**Palavras-chave:** Design de Superfície. Imagem Híbrida. Design Gráfico.

## ABSTRACT

BONIFÁCIO, Bruna Carmona. **Hybrid images and design**: a initial study about the relationship between surface design and graphic design. 2013. 139p. Final Year Research Project (Bachelor in Design) - Federal University of Technology - Paraná, Curitiba, 2013.

The present theoretical and practical work has as main objective the study of the hybrid image in graphic design. Investigating and reflecting upon the hybridization of creating design process, as well as the hybridization on the design itself. The author makes bibliographical research from fundamental concept of design and hybrid image, through the multiple possibility of relationships between surface design and graphic design, and also through contemporary definitions and productions in surface design. Following are shown more topics considered of importance to the construction of the theoretical basis are presented, they are: relevant elements to the design and considerations for hybrid and synesthesia, in order to provide support for the discussion concerning the hybrid image and surface design. In order to assist the practical experimentation has reference to the study of some works of the designer Stefan Sagmeister, which can be identified as belonging to a hybrid surface design. Finally, the subject is explored in practice trial, complementing what was previously seen and translating the concepts into the visual language.

**Keywords:** Surface Design. Hybrid Image. Graphic Design.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Ilustração 01:	CROISSANCE DU CAFÉIER.....	14
Ilustração 02:	DIRT POSTER.....	16
Ilustração 03:	RUBBISH ARTE FESTIVAL'09.....	20
Ilustração 04:	KIRK ORIGINALS.....	21
Ilustração 05:	PAPER CLOUD.....	22
Ilustração 06:	AS NECESSÁRIAS.....	23
Ilustração 07:	LACE FENCE.....	29
Ilustração 08:	VOGUE PATTERNS.....	30
Ilustração 09:	RESORT 2013.....	30
Ilustração 10:	CASA DE CATHERINE MARTIN.....	31
Ilustração 11:	MUSEU DA MODA DE PARIS.....	31
Ilustração 12:	ATHOS BULCÃO.....	31
Ilustração 13:	ESTAMPA DE LISA A. FRANK.....	31
Ilustração 14:	HILTON PATTAYA HOTEL.....	32
Ilustração 15:	RYUTA IIDA.....	32
Ilustração 16:	PAPER CUT.....	32
Ilustração 17:	ALGUE.....	34
Ilustração 18:	CLOUDS.....	35
Ilustração 19:	SKETCHBOOKS DA MONOBLOCK.....	36
Ilustração 20:	SKETCHBOOKS DA SCHIZZIBOOKS.....	37
Ilustração 21:	SKETCHBOOKS DA RIFLE PAPER CO.....	37
Ilustração 22:	SKETCHBOOK LETTERS BOX.....	38
Ilustração 23:	SKETCHBOOKS, DE GABRIELE WILSON DESIGN.....	38
Ilustração 24:	EXPOSIÇÃO DEEP SURFACE.....	39
Ilustração 25:	ELENA MANFERDINI.....	39
Ilustração 26:	QUADROR.....	39
Ilustração 27:	C.E.B REAS.....	39
Ilustração 28:	LATITUDE E LONGITUDE.....	41
Ilustração 29:	CAAPI.....	41
Ilustração 30:	DESIGN NON.....	41
Ilustração 31:	OBRA DE NESTOR JUNIOR.....	41
Ilustração 32:	PHENOMENON.....	42
Ilustração 33:	FACHADA DA LOJA MELISSA.....	42
Ilustração 34:	KRISATOMIC.....	42
Ilustração 35:	EXPOSIÇÃO DOS GÊMEOS.....	42
Ilustração 36:	EVERLASTING GAZE.....	43
Ilustração 37:	OBRA DE STEFAN SAGMEISTER.....	43
Ilustração 38:	COLAGEM DE THOMAS ROBSON.....	43
Ilustração 39:	AZULEJ.....	43
Ilustração 40:	TRABALHOS DE MARY KATRANTZOU.....	45
Ilustração 41:	EMBALAGENS DA MAST BROTHERS CHOCOLATE.....	46
Ilustração 42:	ESTAMPA 2 DA LISA FRANK.....	47
Ilustração 43:	ILUSTRAÇÃO DE WHIP.....	48
Ilustração 44:	EPHEMERA.....	48
Ilustração 45:	MLK.....	48
Ilustração 46:	HOROSCOPE.....	48

Ilustração 47:	MAURIZIO ANZERI E RICHARD BURBRIDGE.....	49
Ilustração 48:	OLHOS DE PAPEL.....	49
Ilustração 49:	FOREST LEAVES.....	50
Ilustração 50:	OBRA DE PABLO BERNASCONI.....	50
Ilustração 51:	DISCO.....	51
Ilustração 52:	MARIAN BANTJES.....	52
Ilustração 53:	ENVELOPES, DE FRANCISCA PRIETO.....	52
Ilustração 54:	I WANT IT ALL.....	53
Ilustração 55:	70.....	53
Ilustração 56:	POSTER PARA DAVE MATHEWS.....	54
Ilustração 57:	DELFTS TOAST AND PLATE.....	54
Ilustração 58:	EOS DA VITA.....	55
Ilustração 59:	TRABALHOS DE ALEXANDER MCQUEEN.....	56
Ilustração 60:	POSTER DE DAVE MATHEWS.....	57
Ilustração 61:	COLEÇÃO NOVA DE MARY KATRANTZOU.....	58
Ilustração 62:	LEAVES.....	59
Ilustração 63:	TWIGGY PATTERN.....	60
Ilustração 64:	GEOMETRIC WOMAN.....	60
Ilustração 65:	HYBRID.....	66
Ilustração 66:	TRABALHO DA LOSIENTO.....	71
Ilustração 67:	TRABALHOS DA MONOMATOPÉE.....	72
Ilustração 68:	OBRAS DO AVÔ DE STEFAN SAGMEISTER.....	74
Ilustração 69:	OBRAS ALPHORN.....	75
Ilustração 70:	CARTAZES PARA A RONACHER.....	75
Ilustração 71:	CARTAZES PARA A RONACHER 2.....	76
Ilustração 72:	CD H.P ZINKER.....	77
Ilustração 73:	LOU REED.....	78
Ilustração 74:	ROLLING STONES.....	78
Ilustração 75:	LIVRO MADE YOU LOOK.....	79
Ilustração 76:	IMAGENS DA CAPA DE MADE YOU LOOK.....	80
Ilustração 77:	IMAGENS DA CONTRACAPA DE MADE YOU LOOK.....	80
Ilustração 78:	IMAGENS DA LATERAL DE MADE YOU LOOK.....	81
Ilustração 79:	CALIGRAFIA DE SAGMEISTER.....	81
Ilustração 80:	LEITURA CENSURADA.....	81
Ilustração 81:	AIGA.....	82
Ilustração 82:	THINGS I HAVE LEARNED IN MY LIFE SO FAR.....	84
Ilustração 83:	15 LIVRETOS E A EMBALAGEM.....	84
Ilustração 84:	LIVRETO 1.....	86
Ilustração 85:	LIVRETO 2.....	86
Ilustração 86:	LIVRETO 3.....	87
Ilustração 87:	LIVRETO 4.....	87
Ilustração 88:	LIVRETO 5.....	88
Ilustração 89:	LIVRETO 6.....	88
Ilustração 90:	LIVRETO 7.....	89
Ilustração 91:	LIVRETO 8.....	89
Ilustração 92:	LIVRETO 9.....	90
Ilustração 93:	LIVRETO 10.....	90
Ilustração 94:	LIVRETO 11.....	91
Ilustração 95:	LIVRETO 12.....	91
Ilustração 96:	LIVRETO 13.....	92



Ilustração 97:	LIVRETO 14.....	92
Ilustração 98:	LIVRETO 15.....	93
Ilustração 99:	EVERYTHING I DO ALWAYS COMES BACK TO ME .....	96
Ilustração 100:	EVERYTHING .....	96
Ilustração 101:	I DO.....	97
Ilustração 102:	ALWAYS .....	98
Ilustração 103:	COMES .....	99
Ilustração 104:	BACK .....	99
Ilustração 105:	TO ME.....	99
Ilustração 106:	HAVING GUTS ALWAYS WORKS OUT TO ME .....	100
Ilustração 107:	HAVING .....	101
Ilustração 108:	ALWAYS .....	102
Ilustração 109:	STENCIL NATURAL .....	103
Ilustração 110:	COMPLAINING IS SILLY, EITHER ACT OR FORGET .....	104
Ilustração 111:	WORRYING SOLVES NOTHING .....	105
Ilustração 112:	MÓDULO BÁSICO .....	105
Ilustração 113:	LUZIA DONADIO .....	107
Ilustração 114:	TOALHA FLORAL.....	108
Ilustração 115:	TOALHA REDONDA.....	109
Ilustração 116:	TOALHA RETANGULAR .....	109
Ilustração 117:	BOLERO .....	109
Ilustração 118:	LUZIA E SUAS FILHAS .....	110
Ilustração 119:	TOALHA ROSA.....	111
Ilustração 120:	TOALHAS DE IZABEL .....	111
Ilustração 121:	TOALHA VERMELHA .....	112
Ilustração 122:	MARCIA .....	112
Ilustração 123:	TRICÔS .....	113
Ilustração 124:	TRABALHOS COM PAPEL.....	114
Ilustração 125:	TAPEÇARIAS .....	114
Ilustração 126:	OBJETOS TRIDIMENSIONAIS.....	115
Ilustração 127:	DETALHES <i>SKETCHBOOKS</i> .....	117
Ilustração 128:	EMBALAGEM PROTETORA .....	117
Ilustração 129:	GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS .....	118
Ilustração 130:	MÓDULO .....	119
Ilustração 131:	FAIXA.....	120
Ilustração 132:	LEARNING CURVE .....	120
Ilustração 133:	CAPA DO 1º <i>SKETCHBOOK</i> .....	121
Ilustração 134:	REVESTIMENTO DO 1º <i>SKETCHBOOK</i> .....	121
Ilustração 135:	EMBALAGEM DO 1º <i>SKETCHBOOK</i> .....	122
Ilustração 136:	CAPA DO 2º <i>SKETCHBOOK</i> .....	122
Ilustração 137:	REVESTIMENTO DO 2º <i>SKETCHBOOK</i> .....	123
Ilustração 138:	EMBALAGEM DO 2º <i>SKETCHBOOK</i> .....	124
Ilustração 139:	CAPA DO 3º <i>SKETCHBOOK</i> .....	124
Ilustração 140:	REVESTIMENTO DO 3º <i>SKETCHBOOK</i> .....	125
Ilustração 141:	EMBALAGEM DO 3º <i>SKETCHBOOK</i> .....	126
Ilustração 142:	NONNA DONADIO .....	127

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	11
<b>2</b>	<b>A TEORIA QUE ENVOLVE A SUPERFÍCIE</b> .....	14
2.1	CONCEITOS FUNDAMENTAIS SOBRE DESIGN E IMAGEM HÍBRIDA ....	14
2.2	DESIGN GRÁFICO ARTICULADO À SUPERFÍCIE .....	18
2.3	DESIGN DE SUPERFÍCIE: UM RECORTE .....	25
2.4	ELEMENTOS PERTINENTES AO DESIGN .....	40
2.4.1	Cor.....	44
2.4.2	Desenho .....	47
2.4.3	Tipografia.....	51
2.4.4	Textura.....	54
2.4.5	Fotografia.....	57
2.4.6	Tecnologia .....	60
<b>3</b>	<b>HÍBRIDO E SINESTESIA</b> .....	64
<b>4</b>	<b>DESIGN DE SUPERFÍCIE HÍBRIDO</b> .....	70
<b>5</b>	<b>STEFAN SAGMEISTER</b> .....	74
<b>6</b>	<b>GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS</b> .....	107
6.1	MOTIVAÇÃO E INSPIRAÇÃO .....	107
6.2	ETAPAS DE DESENVOLVIMENTO DOS PROTÓTIPOS.....	116
<b>7</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	129
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	133

## 1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa se insere em um contexto no qual se vê o aumento de projetos acolhidos na área de design de superfície. O design de superfície se faz presente na sociedade há muito tempo, o reconhecimento e destaque atual está relacionado à era pós-moderna, que permite aos profissionais uma grande liberdade de criação, quando comparada à era moderna, na qual o funcionalismo e o racionalismo eram vigentes.

A superfície pós-moderna é compreendida como uma estrutura intrínseca e não mais como a fronteira do objeto. Ela adquiriu valor e está sendo explorada novamente pelos designers, que detém o controle sobre todas as qualidades do objeto. Os projetos de design de superfície atuais compreendem a criação e o desenvolvimento de funções práticas e estéticas visando a composição e o tratamento de uma superfície.

Por ser uma área multidisciplinar e interligada às novas mídias e tecnologias, observa-se intenso crescimento de projetos inovadores na área, com excelentes profissionais e teóricos nacionais, como Renata Rubim, irmãos Campana, Bruno Basso e Evelise Rüttschilling, além de designers internacionais de renome, como os irmãos Bouroullec, Tokujin Yoshioka, Marian Bantjes, Ezio Manzini e Stefan Sagmeister.

O objetivo geral deste trabalho é investigar a presença do híbrido no design de superfície e a sua inserção no design gráfico, em apropriações, interações, interferências, fusões e interlinguagens. Afim de elucidar essas questões, estuda-se conceitos de design e imagem híbrida, localiza-se a relação entre design gráfico e superfície, constrói-se sustentação teórica em design de superfície, apresenta-se elementos que compõem o design, pesquisa-se híbrido, sinestesia e design de superfície híbrido, desenvolve-se estudo de algumas obras do designer Stefan Sagmeister, e por fim, explora-se em linguagem visual (capas de *sketchbook*) a experimentação de design de superfície híbrido.

A motivação para abordagem desse tema se deu por várias descobertas ao decorrer do curso de bacharelado em design da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, o próprio curso estimula os alunos a pensarem de forma híbrida, já que se trata de um curso generalista e que oferece conhecimentos das áreas de design gráfico e de design de produto, além de propor projetos com conceitos pertencentes a mais de uma área.

Disciplinas como: Teoria da Cor (conhecimentos sobre os diversos aspectos da cor), Representação 1 (noções de proporção, forma, definição de superfície e exercícios de representação de texturas), Composição 1 (conhecimentos sobre os aspectos da forma, sua estrutura, harmonia e equilíbrio), Processo e Produção Gráfica 3 (na qual foi proposto trabalho com estamperia e apresentou-se o texto A pele dos objetos, de Ezio Manzini), Produção da Imagem (na qual houve fotografia, tratamento e posterior manipulação das imagens para a composição de uma estampa) e Experimentações Criativas através da Cor (que não fora cursada antes da escolha, mas que se faz importante no processo de conhecimento e localização da cor, e conseqüentemente, de outros elementos de design, no processo criativo), merecem destaque pois foram de extrema importância para o estímulo à pesquisa com maior foco sobre o design de superfície. Mescla-se ao conhecimento oferecido pelo curso às motivações pessoais da autora, que tem interesse em superfícies, texturas, design de superfície, estamperia, colagens, imagens híbridas, grafittis e tudo aquilo que possui qualidades sinestésicas e sensoriais.

A pesquisa justifica-se socialmente pois transmitirá uma amostra das reflexões e funções exercidas por um designer, multiplicando o conhecimento, auxiliando assim, na cultura de design e no maior envolvimento da profissão com a comunidade. Através dessa pesquisa espera-se ampliar a área de conhecimento que circunscreve o design de superfície – considerada profissionalmente uma área relativamente nova e com bibliografia escassa – e o design gráfico, através do estudo de imagens híbridas.

A reemergência da importância da superfície dentro do contexto de hibridização das culturas e linguagens, guiou a metodologia utilizada neste trabalho. Primeiramente foi necessário compreender os conceitos fundamentais e as articulações de design, imagem híbrida, design gráfico, design de superfície, híbrido e sinestesia. Esse processo se deu a partir de leituras de diversos autores da área de design, cultura e sociedade, e posteriormente construiu-se os marcos teóricos necessários.

Em um segundo momento, estuda-se algumas obras do designer Stefan Sagmeister para a compreensão do processo de criação de um design de superfície híbrido. Sagmeister foi escolhido pois possui uma linguagem repleta de recursos híbridos e sensoriais e é reconhecido internacionalmente como um dos grandes nomes do design gráfico pós-moderno. Uma vez apresentados, estudados e compreendidos os aspectos teóricos e suas interrelações, se faz possível a geração de alternativas e a experimentação prática proposta no início do projeto deste trabalho.

O trabalho divide-se em alguns capítulos. No item "Conceitos fundamentais sobre design e imagem híbrida" percorre-se o caminho do surgimento e da identificação da imagem híbrida, e apresenta-se os conceitos e definições de design considerados úteis para o entendimento do tema estudado. No item "Design gráfico articulado à superfície" uma seleção de conceitos, definições e projetos de design gráfico que dialogam com a superfície. Em "Design de superfície: um recorte" tem-se um breve histórico do design de superfície como profissão, definições do termo design de superfície, e exemplos das distintas possíveis produções na área.

No item "Elementos pertinentes ao design" são mostrados os elementos que compõe os projetos de design: cor, desenho, tipografia, textura, fotografia e tecnologia. "Considerações sobre híbrido e sinestesia" é o capítulo em que autores da cultura e sociedade (como Peter Burke e Garcia Canclini), teóricos da imagem e da semiótica (como Lucia Santaella) e autores de design (como Ezio Manzini), embasam definições de híbrido, hibridação, sinestesia e a sua relação com o design.

A junção de todos esses conceitos, com exemplos de projetos que se encaixam no tema, está em "Design de superfície híbrido". No capítulo "Stefan Sagmeister", investiga-se a materialização do híbrido em projetos do designer, percorre-se partes de sua trajetória profissional a analisa-se trabalhos de seus dois livros *Made You Look* e *Things I have learned in my life so far*.

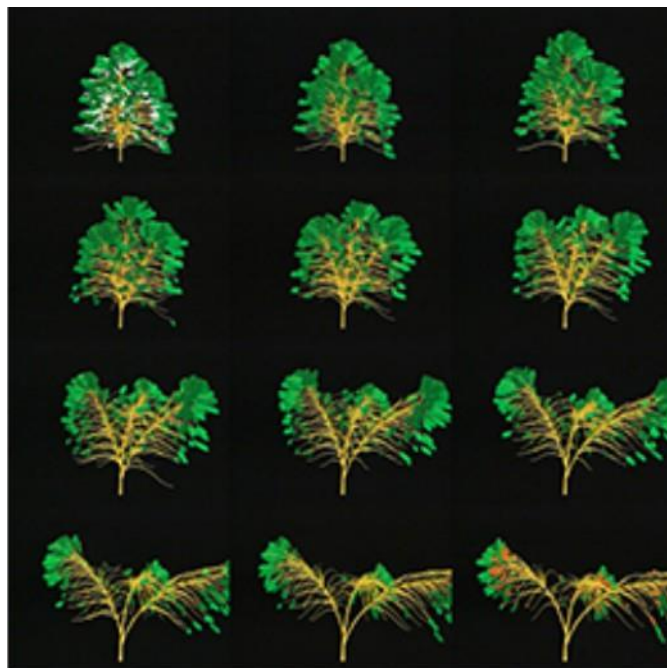
Enfim, em "Geração de alternativas" pode-se acompanhar o processo de criação da experimentação da autora após todo o processo de estudo e compreensão teórica sobre o tema. O desenvolvimento prático se dá em forma de *sketchbook*, um *sketchbook* é um caderno de anotações e ilustrações pessoais de manuseio diário. Por ser um meio de registro de pensamentos e conceitos próprios, o *sketchbook* se mostra um meio interessante para se evidenciar a presença do híbrido desde o processo criativo como também na compreensão da materialização dos projetos, em sentimentos ou desejos. O uso manual e tátil do *sketchbook* permite a exploração gráfica e de superfície, o uso de imagens híbridas complementarará o sentimento do usuário em relação ao produto, justificando sua escolha nesta pesquisa.

## 2 A TEORIA QUE ENVOLVE A SUPERFÍCIE

Este trabalho busca investigar o híbrido no design de superfície e não exatamente a sua definição; contudo, nessa busca, considera-se útil discutir sobre as suas origens e características. Assim sendo, o híbrido no design de superfície está conectado ao "conceitos fundamentais sobre design e imagem híbrida", "ao design gráfico articulado à superfície", ao "design de superfície: um recorte", aos "elementos pertinentes ao design", ao "design de superfície híbrido" e a "Stefan Sagmeister".

### 2.1 CONCEITOS FUNDAMENTAIS SOBRE DESIGN E IMAGEM HÍBRIDA

Hibridismo é uma expressão que ganhou destaque e uso desde a exposição Passages de l'Image, apresentada em 1990, em Paris, no Centre Pompidou. Laurentiz (2004, p.3) fala sobre as novas formas de representação, definidas como imagens híbridas. Elas são constituídas a partir de mesclas de outras representações, misturam mídias diferentes, como fotografia, cinema, desenho, vídeo, texto, modelo gerado em computador, projeções no espaço, entre outras.



**Ilustração 01: Croissance du caféier**  
Fonte: Arpla (2011)

A ilustração 01 é uma das obras da exposição, chamada *Croissance du Caféier*, ela mostra o processo de crescimento de uma muda de café, foi criada para Cirad (empresa francesa) um ano antes de integrar a exposição.

As imagens híbridas trilharam seus caminhos pela arte, e posteriormente, pelo design, no qual as manifestações foram e são adaptadas às mídias e recursos pertencentes ao seu universo. Com a intenção de buscar o entendimento de como se dão essas manifestações e investigar a constituição da coexistência de diferentes linguagens em obras de design, se faz necessário considerar definições de design que pertençam ao contexto.

Cardoso define o termo design abrangendo sua origem ambígua, formada a partir de mesclas de várias ideias e sentidos, constituindo um todo amplo e passível de ser explorado nas suas mais diversas facetas, assim como são as imagens híbridas. Segundo Cardoso (2008, p.20):

A origem imediata da palavra está na língua inglesa, na qual o substantivo design se refere tanto à ideia de plano, desígnio, intenção, quanto à de configuração, arranjo, estrutura [...]. A origem mais remota da palavra está no latim *designare*, verbo que abrange ambos os sentidos, o de designar e o de desenhar. Percebe-se que, do ponto de vista etimológico, o termo já contém nas suas origens uma ambiguidade, de uma tensão dinâmica, entre um aspecto abstrato de conceber/projetar/atribuir e outro concreto de registrar/configurar/formar.

A busca pela conciliação entre o aspecto abstrato e o aspecto concreto está presente na maioria dos projetos de design. Conseguir concretizar o que antes era apenas parte do imaginário é de extrema importância. Porém, cabe lembrar que o processo de utilização desses aspectos é muito relativo e depende do designer, do tipo de projeto, e principalmente da tecnologia disponível para materializar o que foi imaginado.

Focando na etimologia da palavra, a pesquisadora Maristela Ono (2006, p.45) diz que o termo design remonta a *designare*, cujo significado é "fazer algo, distinguindo-o por meio de um signo, dando-lhe significado, designando sua relação com outras coisas, proprietários, usuários ou beneficiários". Concordando completamente com o que a pesquisadora afirma, entende-se que design é dar significado a algo.

A definição de design como criador de significado é abrangente pois o deixa livre para explorar e estender as formas de descoberta e reflexão a aparatos diversos. Ao mesmo tempo, essa definição, traz em si o conceito necessário para o entendimento

do termo em relação aos desdobramentos possíveis de projetos de design: a relação que o receptor estabelece com a criação de um designer. Papanek (1984), já afirmava que o único aspecto importante do design é como ele se relaciona com as pessoas.

No que diz respeito ao funcionalismo, Cardoso (2008, p.146) diz: "Primeiramente, é preciso lembrar que a capacidade de evocar ideias, também faz parte de qualquer proposta de design; ou seja, as funções de um objeto não podem ser reduzidas apenas ao seu funcionamento".

Os projetos de design deveriam ser inovadores ao provocar reflexões a partir de criações que não apenas cumprem suas funções, mas que extrapolam a função definida. Como por exemplo, no trabalho intitulado Dirt Poster, projeto conceitual de Roland Tiangco; seus cartazes foram impressos visando mais do que a função convencional de um cartaz: comunicar.

Na ilustração 02, é possível ver que a interação do usuário com o cartaz é essencial para que a sua função convencional se cumpra, porém, a experiência do receptor - ser responsável por produzir sua própria mensagem - extrapola a função do cartaz. O fato do receptor ter que participar do processo, e não apenas tocar em um cartaz já impresso e colocá-lo em sua parede, provoca uma percepção bem mais densa da mensagem. Ele literalmente está disposto a sujar as suas mãos e pertencer ao futuro, assim como diz o texto impresso no cartaz: *"The future belongs to the few of us still willing to get our hands dirty"* (o futuro pertence àqueles poucos de nós que ainda estão dispostos a sujar as nossas mãos).



**Ilustração 02: Dirt Poster, de Roland Tiangco**  
Fonte: Roland Tiangco (2011)



A impressão pelo usuário é possível graças ao pigmento em pó presente na parte posterior do cartão, que suja as mãos de quem o manuseia, e assim, realiza a impressão na parte frontal. A revelação do conteúdo se dá pois o pigmento adere à impressão branca de verniz localizado na região onde há presença da tipografia.

As questões recorrentes de hierarquia entre forma e função, e os parâmetros de análise de funcionalidade não são definitivos. O importante a ser salientado é que as funções do objeto se tornam mais interessantes se não forem apenas funcionais, óbvias e corretas. A experimentação ao evocar ideias e no modo de representá-las geralmente produz resultados inesperados, instigantes e que despertam maior curiosidade e às vezes, identificação do receptor.

No âmbito projetual há muito a ser explorado. Maristela Mitsuko Ono (2006, p.46) comenta as funções projetuais que o conceito envolve:

O design 'se infiltra em toda obra humana tangível, nas mais íntimas relações que os homens podem estabelecer', [...] e a discussão sobre o papel do designer industrial, frente à questão da diversidade cultural, leva-nos a refletir sobre a participação dos designers no desenvolvimento da cultura material, que, por sua vez, influencia a composição do universo simbólico e o modo de viver e se relacionar das pessoas nas sociedades.

Novamente vê-se a importância de criar significados e conseguir transmiti-los, estimulando o receptor a estabelecer uma relação com o que foi produzido. Construir mensagens que se fundem em relações de sentido e significações, proporcionando melhor diálogo com o usuário.

O planejamento e a escolha dos recursos a serem utilizados, a forma de apresentação, e como se dará a interação homem-objeto estão intimamente ligados à cultura. A pesquisa realizada previamente à etapa de criação de um projeto de design deve sedimentar-se no contexto histórico, social e cultural do indivíduo para o qual o projeto está sendo realizado. Dessa forma talvez seja possível uma identificação mais profunda do receptor com o projeto. Alia-se a isso a percepção de que o designer não é imune ao seu contexto, consciente ou inconscientemente ele é influenciado por ele.

Ono (2006, p.33) ainda complementa:

As funções simbólicas dos objetos encontram-se diretamente vinculadas à percepção das formas, cores, texturas, à aparência visual, às associações simbólicas e afetivas e, portanto, a um determinado contexto, no qual os mesmos se inserem. E, assim, como o contexto contribui para a significação

dos objetos, qualquer variação do mesmo altera o significado destes. Partindo-se deste entendimento, o objeto pode ser compreendido como um processo contextual dinâmico, uma realidade significativa, uma linguagem, diretamente vinculado ao repertório simbólico e à percepção do usuário.

A partir das considerações de Laurentiz (2004), Cardoso (2012) e Ono (2006), foi possível perceber que atuar na área de design exige a capacidade de inter-relacionar o contexto e modelo social contemporâneo com o conhecimento adquirido em livros, vivências pessoais e no mercado de trabalho, negociando as convergências e divergências, produzindo novos objetivos e significados. O design atual é caracterizado por esse processo de alcance, absorção, sobreposição e ressignificação das possibilidades.

## 2.2 DESIGN GRÁFICO ARTICULADO À SUPERFÍCIE

Após uma reflexão sobre design em geral, passa-se para o entendimento do contexto do design gráfico atual; por este caminho, intenta-se refletir brevemente sobre as suas características, suas possibilidades de produção e sua relação com as necessidades da sociedade contemporânea.

Kopp (2004, p.42) define design gráfico como uma "complexa combinação de palavras e imagens, números e gráficos, fotografias e ilustrações" projetada por um "particularmente cuidadoso indivíduo". Para ele, o designer gráfico tem a responsabilidade de compor os elementos criando algo "distinto, ou útil, ou divertido, ou surpreendente, ou subversivo, ou memorável".

Os projetos requerem do designer uma boa capacidade de compreensão do público-alvo e habilidades criativas e técnicas para a composição complexa dos elementos citados por Kopp. Quando o designer possui a consciência de que suas produções tem um alcance não exatamente planejado ou controlável, ele pode pensar em outras propostas de articulação mais interessantes, criando algo além do útil, algo surpreendente ou memorável. Os projetos geralmente têm como foco um público-alvo e são feitos para um fim comercial específico, mas o modo como o usuário manipula o objeto não é previsível, e muitas vezes as manipulações são inesperadas; da mesma forma, os designers poderiam criar considerando o inesperado com maior frequência.

Hollis (2010, p.1) relaciona os elementos também citados por Kopp e adiciona a presença da superfície no processo de elaboração de uma imagem por um designer. Ele diz que o design gráfico é a arte de elaborar ou escolher marcas gráficas (como linhas de um desenho ou pontos de uma fotografia), "combinando-as numa superfície qualquer para transmitir uma ideia".

O autor aborda o tema da superfície no projeto gráfico de maneira generalista, apenas para localizar que a combinação dos elementos tem que se dar em algum aparato não necessariamente dando importância à sua natureza. É comum abordar o tema dessa forma, porém, vê-se nos próximos capítulos que esse assunto está sendo articulado de forma diferente no momento.

Cauduro (*apud* GRUSZYNSKI, 2007) define design gráfico, como um processo de soluções para problemas de comunicação, uma busca por invenção e rearticulação de signos visuais. Ele também afirma que o design tenta a otimização de diversos aspectos que constituem as mensagens, são eles: "aspectos estéticos (icônicos, emocionais, subjetivos), persuasivos (indicativos, factuais, contextuais) e informativos (simbólicos, convencionais, comunitários)".

Após a pesquisa de contextos do público-alvo, a investigação se dá no campo da representação, busca-se a melhor forma de transmitir a mensagem, levando em consideração todos os aspectos envolvidos no projeto. Inventar, re-articular e otimizar são ações que remetem à exploração das possibilidades; as mudanças e propostas provenientes do processo de busca de soluções devem gerar comunicação eficaz do conceito pretendido com a peça gráfica, seja através de aspectos estéticos ou informativos.

Cauduro (*apud* GRUSZYNSKI, 2007) inicia falando de design gráfico e depois torna-se mais abrangente usando apenas a palavra design. Esse é outro tema que se busca refletir durante a elaboração deste trabalho, quais são as relações existentes entre as áreas do design: design gráfico, design de produto e design de superfície.

O design gráfico gera um produto no final do processo, afinal, as peças gráficas são um produto, sejam cartazes, filipetas, livros, convites virtuais. O design de produto possui informações, displays e elementos que seriam pertencentes ao design gráfico. Seus folders, etiquetas, instruções, identidades visuais, muitas vezes são projetadas pelo mesmo designer responsável pelo projeto do produto, que teoricamente seria apenas responsável por sua definição de materiais, modo de produção e outros.

Na sequência, trabalhos de design que exemplificam as considerações acima. O primeiro é um projeto de design gráfico que pensa na interação do produto com a superfície, e o segundo também envolve a mescla das três áreas, no projeto de exposição do produto.

Na ilustração 03 pode-se ver o trabalho de Ersinhan Ersin, designer londrino, ele é o responsável por criar essas obras tridimensionais a partir do uso de materiais bidimensionais. Seus cartazes podem e devem ser manipulados, amassados, dobrados, pelo usuário ou pela superfície na qual será aplicada. Eles foram produzidos para o Rubbish Art Festival de 2009.



**Ilustração 03: Rubbish Arte Festival'09**  
Fonte: Ersinhan Ersin (2011)

Na ilustração 04, os trabalhos da Kirk Originals (marca de óculos londrina) retratam o design de produto, no projeto das armações dos óculos, e projeto de produto somado a projeto de superfície nos displays nos quais os óculos estão posicionados (projetaram os materiais, os formatos, e a composição da disposição dos mesmos pela parede da loja). Mostram também a soma de design de produto a design gráfico nas instalações em formato de lente, com impressão de olhos, e na impressão dos pares de olhos no anteparo para a exposição dos produtos.



**Ilustração 04: Produtos da Kirk Originals**  
Fonte: The Cool Hunter (2011)

O design de superfície também pode ser pensado nessa mescla das áreas pois abrange preocupações levadas em consideração em projeto de design gráfico e de design de produto. Muitos projetos de superfície extrapolam o tradicional plano 2D e não são apenas estampas impressas em um cartaz, ou tecido que reveste uma cadeira. Vários (se não a maioria) projetos de design de superfície são desenvolvidos abordando todo o processo, desde, por exemplo, a composição do fio, o jeito de entrelaçá-los para criar o efeito gráfico projetado anteriormente, até o modo de fabricar e a maneira como a peça será disposta ou usada.



**Ilustração 05: Paper Cloud, de Tokujin Yoshioka**  
Fonte: Tokujin Yoshioka (2011)

Como exemplo de projeto de design de superfície, na ilustração 05, têm-se o projeto Paper Cloud, obra do designer japonês Tokujin Yoshioka. Tokujin é inspirado muitas vezes pelo desejo de usar e experimentar novos materiais ou processos. Em Paper Cloud, o designer pensou que as marcas produzidas em um papel amassado o lembravam as superfícies das nuvens vistas através da janela de um avião.

A natureza é sua grande inspiração e o uso da cor branca, e de materiais transparentes e neutros são características presentes na maioria de seus trabalhos.

Renata Rubim, uma das precursoras do design de superfície no Brasil, mostra nesse projeto para a Coza (ilustração 06) que as texturas aplicadas nos produtos, tem função estética, simbólica, funcional e sensorial. Elas precisam ser projetadas abrangendo preocupações de design gráfico (como a adequação dos desenhos e grafismos), de design de produto (possibilidade de produção da textura e a pega proporcionada por elas) para assim, se tornarem eficazes. A superfície do produto melhora "a percepção do objeto", amplia a "atração mercadológica" e é decisiva na "qualificação da função do objeto", segundo a designer afirma em seu site.



**Ilustração 06: As Necessárias, de Renata Rubim, 2008**  
Fonte: Coza (2012)

Vários pesquisadores se perguntam se o design gráfico e o design de produto estão presentes no design de superfície, e a partir de que ponto podem ser considerados design de superfície. As respostas para essas duas perguntas são complexas e inspiram a necessidade de revisão dos elementos que articulam o design. Os projetos que chegam diariamente a cada um dos designers contemporâneos, são bem diferentes entre si, e cada um deles se insere mais adequadamente em processos tradicionalmente pertencentes a uma dessas áreas, mas hoje, nada impede que um profissional criativo passeie por elas e considere que uma área está presente na outra e vice-versa.

Sobre o assunto, Rüttschilling (2008, p.25) afirma que no contexto atual do design, o design de superfície ocupa um espaço singular por "possuir elementos, sintaxe da linguagem visual e ferramentar projetivas próprias", com o objetivo de oferecer "tratamentos de superfícies do ambiente social humano". A autora ainda

afirma que, como pensou-se acima, o design de superfície busca solucionar gráfica e visualmente um problema, e que, além disso, busca harmonizar o relacionamento entre o indivíduo e o objeto, através de "tratamento às superfícies que desempenham as tarefas, levando em conta o entorno e o contexto de uso".

Cardoso (2008, p.235), completa: "Diante das profundas transformações ocasionadas pela adoção das tecnologias computacionais, por exemplo, a distinção tradicional entre design gráfico e design de produto tende a se tornar cada vez menos relevante".

A motivação para todas essas reflexões está relacionada à possibilidade de interdisciplinaridade presente entre essas áreas, atualmente consideradas distintas e articuladas como distantes. Cada uma delas possui sim suas particularidades e merece dedicação especializada, porém, a busca por narrativas mais amplas e híbridas tende a criar resultados mais interessantes.

Pombo (2005) explica a interdisciplinaridade como a inter-relação das disciplinas, como uma ação recíproca entre elas; diz também que a interdisciplinaridade é sensível à complexidade, que procura "estruturas profundas que possam articular o que aparentemente não é articulável", além de ser curiosa, ter espírito aberto, "gosto pela colaboração, pela cooperação, pelo trabalho em comum".

A autora aborda o tema com definições simples e descontraídas como as citadas acima, mas também exemplifica histórica e cientificamente a interdisciplinaridade:

[...] o progresso da ciência, a partir sobretudo da segunda metade do século XX, [...] cada vez mais, depende da fecundação recíproca, da fertilização heurística de umas disciplinas por outras, da transferência de conceitos, problemas e métodos – numa palavra, do cruzamento interdisciplinar (POMBO, 2005, p.9).

Deve-se ter em vista que a situação atual do design é mais aberta à interdisciplinaridade do que já fora, houve muito progresso nesse sentido, porém o seu potencial não é tão explorado quanto poderia ser. O ensino, além de generalista, poderia instigar mais, propor e desenvolver projetos de investigação interdisciplinares, e até interdepartamentais.

Segundo Pombo (2005, p.10), os benefícios da prática interdisciplinar entre duas ou mais áreas vão além daqueles que podem parecer óbvios, a autora fala sobre a complexidade existente:



[...] quanto mais fina é a análise, maior a complexidade que se abre à nossa frente. [...] o todo não é a soma das partes. Esta é, penso eu, uma das chaves fundamentais para o entendimento desta questão. Colocado na ordem do dia pelos desenvolvimentos de diversas ciências (das matemáticas, às ciências da natureza e às ciências humanas), este simples enunciado – "o todo não é a soma das partes" – tem tido um impacto e uma influência extraordinária na nossa ciência e na nossa maneira de pensar a questão de interdisciplinaridade.

A coexistência de tantos fatores a serem considerados tecnicamente no design gráfico – o modo de articular os elementos gráficos para executar uma complexa composição em uma superfície – podem colaborar no surgimento de dúvidas do designer em relação a sua função exata (qual o seu posicionamento nas categorias do design), e também suscitar o interesse maior por uma interdisciplinaridade, sendo que, esta é compatível com as necessidades contemporâneas e pode auxiliar na busca pela resolução de problemas em projetos ou até mesmo na própria busca do designer em si.

### 2.3 DESIGN DE SUPERFÍCIE: UM RECORTE

As reflexões sobre design e design gráfico auxiliaram na contextualização de áreas mais conhecidas com as necessidades contemporâneas de misturas e experimentações. Com a intenção de buscar o entendimento e poder discutir as relações entre design de superfície e hibridação, se faz necessário fundamentar também o conceito desejado de design de superfície.

Para definir design de superfície, primeiro devemos procurar entender o que é superfície. O autor Ezio Manzini (1989) fala sobre a descoberta histórica da superfície ao explicar que os primeiros objetos produzidos pelo homem eram feitos a partir da transformação de materiais encontrados na natureza (ossos, pedras, madeiras), e que nessa primeira etapa, a superfície era considerada apenas a fronteira do objeto; no entanto, pouco tempo depois, o homem demonstrou interesse pela superfície por ser passível de ter em si, sinais gráficos que expressam simbolicamente o que o homem queria comunicar.

Essa afirmação nos mostra como o interesse do homem por se comunicar e se expressar graficamente em uma superfície (design gráfico no design de superfície) está presente em diferentes momentos da história da humanidade, começando nos

primórdios. Autores como Manzini (1989), Bantjes (2010) e Cardoso (2008) explicam o processo de desvalorização da superfície e do ornamento durante a era moderna, na qual o lema *less is more* (menos é mais), privilegiou as formas dos objetos e as suas funções, eliminando a ornamentação considerada desnecessária; quanto mais simples fosse a superfície, melhor.

Para Bantjes (2010), o mundo moderno e sua produção em massa, movimentaram-se em direção ao racionalismo e ao funcionalismo, deixando a ornamentação como elemento do passado. Ainda, para a autora, não há nada de inspirador na perfeição da forma e do volume tão reverenciados pelos modernistas.

Durante as primeiras décadas do século XX, a dupla tecnologia e indústria eram o novo foco das criações, a seleção de elementos para um projeto de design se dava a partir de formas e construções identificadas com o progresso industrial. De modo geral, o estilo gráfico privilegiava formas claras, objetivas, simples, geométricas, fontes sem serifa, enfim, elementos que não possuíssem ornamentos; buscava-se o equilíbrio e a simplicidade que teriam sido perdidos no Art Nouveau, por exemplo.

Segundo Cardoso (2008), o modernismo teve como preceito máximo o funcionalismo, a forma ideal do objeto deveria ser indicada a partir de rígidas regras estéticas vigentes no período. O mesmo autor diz que atualmente, na era pós-moderna, velhos paradigmas não servem mais; os criadores da era digital estão usando a tecnologia para se libertar das regras rígidas de outrora.

A partir da época pós-moderna a superfície e o ornamento ganharam reconhecimento e vêm sendo explorados novamente. Manzini (1989, p.192) afirma que *"culture thereafter rediscovered the value of surfaces and of the sensory variables which surfaces can bear"* (a cultura redescobriu o valor das superfícies e das variáveis sensoriais que as superfícies podem suportar), nesse processo, *"culture rehabilitated decoration, which modernism had branded immoral, and is now emphasizing the designer's control over the soft qualities of objects"* (a cultura reabilitou a decoração, a qual o modernismo havia marcado como imoral, e agora está destacando o controle do designer sobre as qualidades do objeto), entre essas qualidades estão incluídas as que se relacionam ao tato, olfato, visão, paladar e audição.

Segundo Manzini (1989, p.183) a forma mais simples de entender a superfície é a partir de seus limites físicos, considerando-a como o espaço entre pontos, no qual o material do objeto acaba e o ambiente ao redor começa.

Entender a superfície a partir de seus limites é realmente a forma de compreensão mais fácil. Manzini (1989, p.204) completa a definição citando casos biológicos de microorganismos cuja forma mais simples de sua existência é a própria superfície:

*In nature, there are living organisms without structure, but there are none without skins. On the first step of the biological ladder, there are microorganisms composed of only a membrane dividing the inside from the outside. Skin, with its specializations, is the privileged location of the exchanges of energy and information that characterize life. It is no accident, therefore, that at a time when technical development creates artificial products that rival the organic world in complexity, the surface of objects should grow in importance, becoming itself an interface, filter, and privileged location of exchanges of energy and information.*<sup>1</sup>

Pele, interface, membrana, elemento bidimensional, tela, como quer que seja entendida, a superfície possui propriedades sensoriais (como a sua textura sentida pelo toque e percebida pela visão, o cheiro do seu material sentido pelo olfato, o som que ela emite quando em contato com outro aparato ou com o indivíduo, percebido pela audição, e o gosto que ela tem quando utiliza-se o paladar), sendo capaz de provocar sensações no usuário que entre em contato com ela.

Manzini (1989, p.194) afirma que *"the quality of surfaces contains all that we can learn of an object, if we leave aside that particular mental activity that elaborates sensations in terms of shape"*<sup>2</sup>.

Assim, a superfície atua como meio de transferência de informações, estimulando a linguagem, o conhecimento e o raciocínio. Ela também pode ser considerada revestimento, cobertura, área de contato, fronteira entre o que é objeto e o que é ambiente exterior; quando considerada este último estrato ela concentra "muito daquilo que no objeto há de significativo para o observador-utilizador: qualidade sensorial (ópticas, térmicas, táteis), valores simbólicos e culturais" (MANZINI, 1987, p.42).

A compreensão de superfície como elemento apenas bidimensional integrante de algum objeto, está sendo ultrapassada pela compreensão de que ela é "uma

---

<sup>1</sup> Tradução livre da autora: Na natureza, existem organismos vivos sem estrutura, mas não há nenhum sem pele. Um dos primeiros passos da escala biológica, são microorganismos compostos apenas por uma membrana dividindo interior de exterior. A pele, com suas especializações, é o local privilegiado para trocas de energia e informação que caracterizam a vida. E não por acaso, portanto, que no momento em que o desenvolvimento técnico cria produtos artificiais que são rivais num mundo orgânico em complexidade, a superfície dos objetos deve crescer em importância, tornando-se ela mesma uma interface, um filtro, e um local privilegiado para trocas de energia e informação.

<sup>2</sup> Tradução livre da autora: a qualidade das superfícies contém tudo o que podemos aprender sobre um objeto, se deixarmos de lado a atividade mental particular que elabora sensações em termos de forma.

estrutura intrínseca que confere sua auto-sustentação, determinando sua existência independente de qualquer outro suporte" (RÜTHSCHILLING, 2008, p.44).

Ainda direcionando o olhar para a autonomia da superfície, Manzini (1987, p.39) explica que a superfície tem suas próprias características estéticas e funcionais, e que atualmente "tem tendência para assumir um papel mais autônomo e significativo na caracterização dos objetos".

Aliando a sua possibilidade de existência a partir de dimensões mínimas ao seu fator autônomo, Manzini (1989) entende que a superfície é um elemento passível de ser projetado, e afirma que esse fator contribui para o entendimento do surgimento do design de superfície como nova área de estudo e profissão, uma vez que projetar uma superfície configura um projeto de design específico e uma nova especialidade do design.

O surgimento do design de superfície como um campo de design ampliou as abordagens possíveis na criação em design; as aplicações mostraram-se bastante ricas, como afirma Evelise Rüttschilling (2008, p.87):

As superfícies, por todas as conotações que despertam, configuram-se como um campo do design em que a dimensão artística e cultural são largamente exploradas, promovendo a riqueza de nossa experiência espaço-temporal. As sensações emergem da síntese das imagens, que evita a linguagem textual e mergulha em suas raízes e em informações disponíveis sobre as quais assenta a construção do pensamento simbólico.

Sobre a etimologia do termo design de superfície, Rüttschilling (2008, p.11) diz que a referência mais concreta encontrada é a fundação, em 1977, nos Estados Unidos da América, da Surface Design Association (SDA). Provavelmente a fundação dessa associação americana, composta por artistas têxteis, tenha sido responsável pela criação da expressão e uso oficial da nomenclatura *surface design*.

Cardoso (2008) nos mostra que a atividade de designer de superfície em si, antes relacionada com o uso somente do termo design, existe há mais tempo. Segundo ele, o termo design começou a ser utilizado para designar trabalhadores no início do século XIX, na Inglaterra, e posteriormente em outros países europeus, esses trabalhadores se ocupavam de ofícios ligados principalmente à indústria têxtil, na confecção de padrões ornamentais.

Rüttschilling (2008, p.11) explica como se deu o processo de nomenclatura e de entendimento do novo campo de design nacionalmente: "No Brasil, o design de

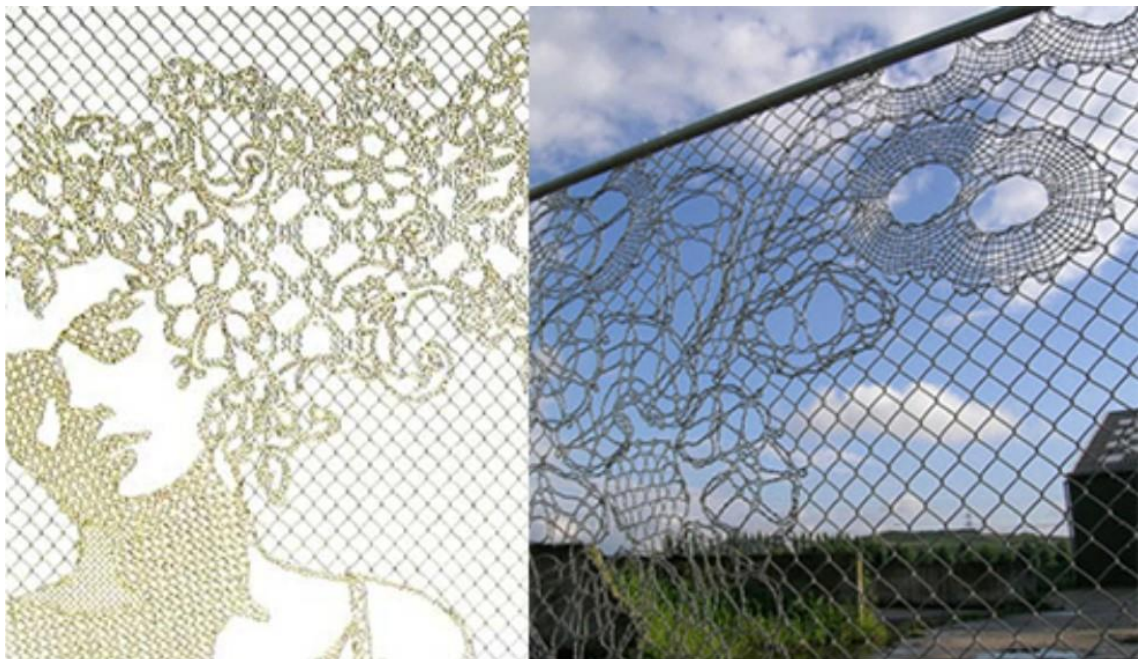
superfície origina-se, enquanto um campo de conhecimento e de prática profissional autônomo, no Rio Grande do Sul".

O termo para brasileiros tem um significado mais abrangente e não se prende a um tipo específico de superfície, aplica-se a toda e qualquer superfície, diferente do caso da SDA que apenas considera a superfície têxtil.

Como dito anteriormente, a SDA (Surface Design Association), restringe-se à produção de superfícies têxteis, porém os conceitos estimulados por eles são bem amplos: "Nós inspiramos criatividade, encorajamos a inovação, promovemos publicações sobre a rica tradição das artes têxteis, mídias eletrônicas, exposições, congressos, oportunidades educacionais e suporte financeiro" (RÜTHSCHILLING, 2008, p.12).

A gama de formas estimuladas pelo estudo em superfícies têxteis pode ser aplicada em vários outros tipos de superfícies (como por exemplo: cercas de metal bordado usando princípios da costura e das artes têxteis) é possível imaginar formas híbridas e estruturas multifuncionais em superfícies contínuas ou não.

O uso de conceitos têxteis pode ser visto claramente na Lace Fence (Cerca de Renda - ilustração 07), projeto da Dutch Design House Demakersvan. Ela é uma tela de metal que oferece nova proposta de interpretação para a cerca e a separação de ambientes, o objeto antes considerado somente funcional, agora pode ser considerado decorativo e atrativo. Cada uma delas é única, os padrões são montados em temas diversos, que vão de antigos florais a artes personalizadas pelos clientes.

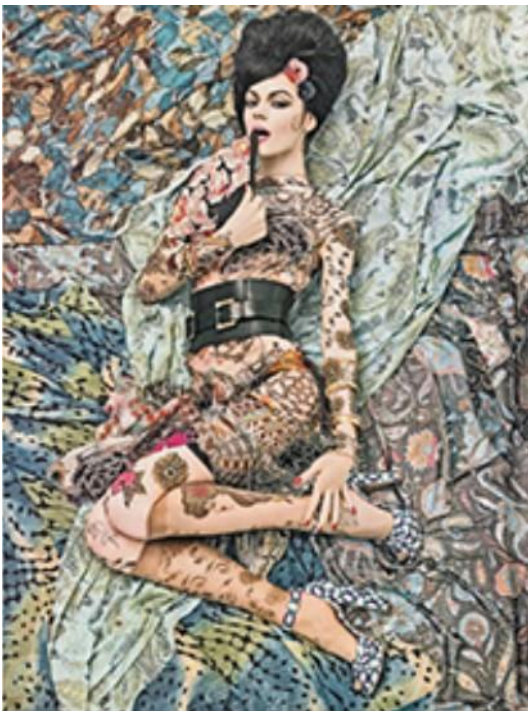


**Ilustração 07: Lace Fence, de Dutch Design House Demakersvan**  
Fonte: Lace Fence (2012)

A importância cada vez maior do design de superfície atualmente se dá por motivos variados, ele é amplo, diverso, criativo, inovador, e está em constante expansão, assim, conversa muito bem com o contexto social, histórico e cultural presenciado. O mercado atual possui tendência para opções de escolha variadas e customizadas pelo cliente, o número de projetos de superfície que possuem opções de escolha é consideravelmente alta.

Segundo Rüttschilling (2008, p.88) o contexto atual do avanço da tecnologia é uma das causas para a superfície ser percebida como "espaço interativo", e como "receptáculo de muitos significados". Outras possíveis causas que colaboram para o aumento da importância dada à superfície estão relacionadas a fatores "sensórios, humanos, tangíveis ou intangíveis, sociais ou econômicos".

O aumento dos mais diversificados trabalhos em design de superfície é exemplificado nas ilustrações 8 a 16. As ilustrações 8 e 9 são exemplos de design de superfície na estampa têxtil, na ilustração 08 tem-se as estampas complexas sendo utilizadas no figurino da modelo bem como na composição eclética do seu fundo, formado por tecidos com padronagens étnicas, florais, orientais e abstratas; na ilustração 09, peças diferentes (blazer, calça, sapato, lenço e saia) com aplicações da mesma estampa e uma única peça (camisa) com variações dessa mesma estampa, mudanças de tamanho e cor, predominância do branco no fundo, ao invés do azul.



**Ilustração 08: Vogue Patterns, de Steven Meisel, 2007**  
Fonte: Trend Land (2011)



**Ilustração 09: Resort 2013, 2012**  
Fonte: Vogue (2012)



**Ilustração 10: Casa de Catherine Martin, 2008**  
 Fonte: The Design Files (2012)



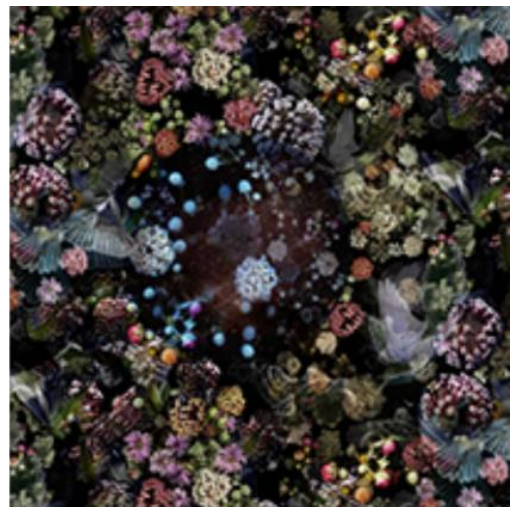
**Ilustração 11: Museu da Moda, Paris, 2012**  
 Fonte: Fotografia de Dayanna E. N. Salles

A ilustração 10 mostra o design de superfície em todo o revestimento interno da casa de Catherine Martin, desde os ornamentos no material têxtil que reveste os degraus da escada, a padronagem presente no ladrilho hidráulico (no piso), a padronagem do papel de parede e até a padronagem presente no tapete.

Também representando revestimento, porém externo, a ilustração 11, retrata a escultura do artista El Anatsui, na fachada do Museu da Moda de Paris em 2012, sua superfície de 30 metros por 10 metros é composta por espelhos (que refletem o jardim ao redor) e peças de metal oxidado.



**Ilustração 12: Trabalho de Athos Bulcão**  
 Fonte: Fundação Athos Bulcão (2012)



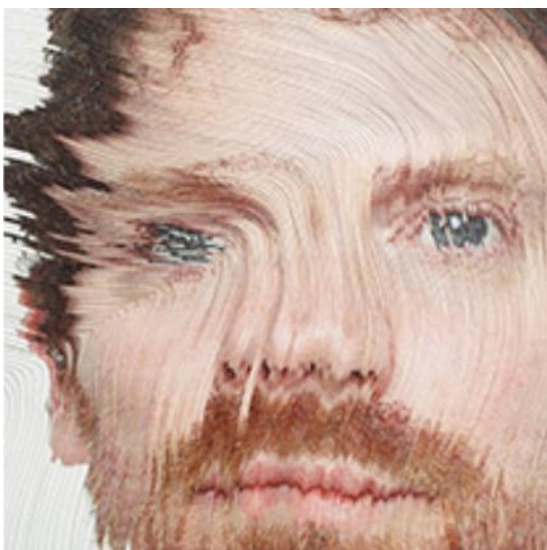
**Ilustração 13: Estampa de Lisa A. Frank, 2009**  
 Fonte: Lisa A. Frank (2012)

A ilustração 12 mostra o design de superfície de Athos Bulcão, ele foi arquiteto, pintor, ilustrador (desenhos e fotomontagens), artista gráfico, escultor, mosaicista e figurinista. Nessa imagem tem-se um bom exemplo de seu trabalho, Athos procurava compor a superfície com módulos (no caso, azulejos), mas sem a repetição contínua do mesmo, ele alterava a posição dos azulejos, e assim, com *rapport* (repetição sem encaixe), as possibilidades criativas aumentam exponencialmente.

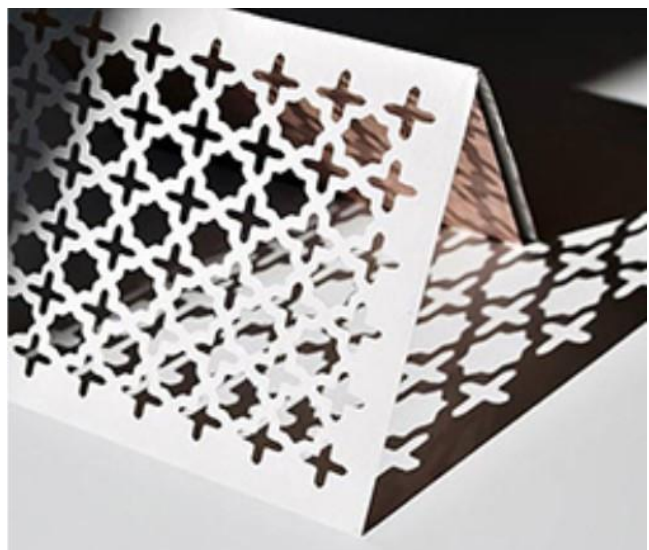
A ilustração 13 é uma estampa de Lisa A. Frank e retrata o processo de estamperia possibilitada através da colagem digital. Novamente, na ilustração 14, tem-se o design de superfície aplicado em revestimentos arquitetônicos e em design de interiores.



**Ilustração 14: Hilton Pattaya Hotel, 2011**  
 Fonte: Design Boom (2011)



**Ilustração 15: Trabalho de Ryuta Iida, 2012**  
 Fonte: This Is Colossal (2012)



**Ilustração 16: Paper Cut, de Kinsey Hamilton, 2009**  
 Fonte: Kinsey Hamilton (2012)



Na ilustração 15, o artista produziu fotografias diárias e fez essa composição digital com filetes de fotografias para retratar a passagem do tempo no rosto do indivíduo. E, na ilustração 16, tem-se o projeto de superfície na criação do padrão e na textura criada graças ao seu recorte.

"Observa-se uma intensa produção que transita pelos mais diferentes meios, suportes, mídias e escalas. Surgem novas aplicações em diferentes produtos, revelando um panorama amplo, variado, inovador e em expansão" (RÜTHSCHILLING, 2008, p.43). Assim é a produção dos irmãos Bouroullec, Roman e Erwan Bouroullec são irmãos e designers franceses, trabalham juntos desde 1992. Seus projetos são sempre criativos e investigativos, os irmãos preferem a área de produto e sempre buscam experimentar novas texturas, sensações e materiais. A superfície do produto é um fator muito importante para eles.

Em 1997, foram descobertos por Giulio Cappellini, quando apresentaram a sua Cozinha Desintegrada no Salão do Móvel em Paris. Cappellini (designer italiano) trabalhou com a dupla nos seus primeiros projetos industriais. Ganhando visibilidade pela sua competência e inovação, a partir de 2002, a dupla iniciou uma parceria com a Vitra, a qual resultou em vários projetos interessantes, entre eles, o Algues. Desde 2004, também trabalham com a Magis (projetando móveis), e para a Kvadrat (com projetos diversos envolvendo sistemas de divisórias de ambientes, materiais têxteis, azulejos, e outros).

A lista de marcas parceiras ainda abrange várias outras, contando com Kartell, Issey Miyake, Cappellini, Alessi, Axor, Flos, Nani Marquina, Mattiazzi, Mutina, e outras. A superfície, sua textura e a interação com o receptor estão presentes em todas essas facetas e produções da dupla. Essa versatilidade dos irmãos garantiu prêmios em diferentes categorias do design, como Salon du Meuble, Grand Prix du Design e Designer of the Year; além de integrarem acervo de museus internacionais, como Centre Pompidou e MoMa.

Na ilustração 17 pode-se ver Algue (Alga). As algas são produzidas pela Vitra. Utilizando-se de plástico moldado por injeção, cada módulo tem 25 cm x 0,4 cm x 0,8 cm. Suas dimensões são pequenas, porém quando os módulos estão conectados (através de um pequeno e simples pino cilíndrico) tornam-se uma rede com densidade variável e interativa. O efeito óptico e sensorial gerado por um módulo (relativamente simples) é incrível. Essa rede pode ser utilizada como separador de ambiente ou apenas como objeto decorativo. A ideia é utilizar-se das pequenas dimensões e

mostrar como a repetição de um mesmo motivo pode levar as coisas a uma maior escala, construir algo novo, complexo e tridimensional, uma trama, uma renda que permite a passagem da luz.



**Ilustração 17: Algue, de Bouroullec, 2004**  
Fonte: Bouroullec (2011)

Segundo os irmãos, em seu site, "um conjunto caótico de formas pequenas que se torna um pedaço de bordado". Os designers enxergam as algas criadas por eles, como matérias-primas a serem manuseadas, material inacabado, objeto passível de transformação sem a presença dos seus criadores.

Essa consciência dos Bouroullec de criar um objeto passível de interação e modificação gerada pelos usuários conversa plenamente com o conceito de design de superfície defendido por Rüttschilling, que afirmou a superfície como receptáculo de muitos significados, sejam eles criados pelos projetistas ou pelos usuários. Para os designers e para a autora, há sempre um lugar para a inovação.

Na ilustração 18, outro projeto deles, o Clouds (nuvens) foi produzido em parceria com a Kvadrat (empresa têxtil dinamarquesa), com o objetivo de desenvolver um sistema modular de parede feito de tecido. A partir de um mecanismo composto por faixas elásticas, as nuvens podem adquirir diferentes configurações a partir de um simples clique. Elas podem ser penduradas nas paredes ou no teto, e serem usadas para dividir o ambiente.

Os designers executaram o projeto como continuação de sua pesquisa sobre como o elemento têxtil pode tornar um ambiente mais calmo, quente e aconchegante. Produziram as nuvens convidando o usuário ao toque, ao contato com a superfície.



**Ilustração 18: Clouds, de Bouroullec, 2008**  
Fonte: Bouroullec (2011)

Manzini (1989, p.183) fala sobre a ideia da superfície ser compreendida como uma *"interface between two ambients"* (interface entre dois ambientes), uma *"osmotic membrane"* (membrana osmótica) na qual ocorre *"an exchange of energy and information between the substances put into contact"* (troca de energia e informação entre substâncias colocadas em contato).

Os irmãos Bouroullec exploram ao máximo a superfície principalmente nesse conceito proposto por Manzini (1989, p.183), de não ser mais uma *"mute and static border"* (fronteira silenciosa e estática) e sim, uma membrana que promove *"a range of performances"* (uma gama de desempenhos), entre o interior e o exterior, nela mesma e em relação aos sentidos do usuário que entra em contato com a peça.

Na produção de peças de design de superfície estão presentes produtos na área gráfica (cartazes, papéis, capas de agendas, blocos e *sketchbooks*, papéis de parede), na área têxtil (seja na definição do tipo do tecido, na estampa, no acabamento, no processo utilizado na composição do tecido), na área cerâmica, na área de materiais sintéticos, na arquitetura (composição de fachadas e outros), no design de interiores (como por exemplo, estruturas vazadas que formam superfícies utilizadas para decoração, para separação de ambientes, módulos com função de móveis, cortinas passíveis de modelagem do receptor), na área virtual (modelagem digital 3D para personagens, webdesign), entre outras.

Nas ilustrações 19 a 23, vê-se exemplos de *sketchbooks* produzidos por diversas empresas, com acabamentos diferenciados e padronagens variadas. Cada marca enfatiza uma característica do *sketchbook*, mas, todas exploram a cor, a composição, as estampas, a textura presente na capa e o revestimento interno.



**Ilustração 19: Sketchbooks da Monoblock, 2012**  
Fonte: Monoblock (2012)



**Ilustração 20: Sketchbooks da Schizzibooks, 2012**  
 Fonte: Schizzibooks (2012)

Na ilustração 19, vê-se exemplos de *sketchbooks* produzidos pela Monoblock, marca argentina, que utiliza ilustrações dos novos artistas do país e do mundo inteiro. Na ilustração 20, os trabalhos da Schizzibooks, marca paulista que também divulga novos artistas e ilustradores, seus *sketchbooks* sempre possuem o fator tátil e sensorial, pois o material da capa é aveludado ou emborrachado ou possui brilho e textura de papel especial.

Na ilustração 21, os *sketchbooks* da Rifle Paper Co, que possuem estampas florais e motivos inspirados em produções vintage. O próprio layout para o título do caderno é inserido nessa estética, com a identificação dentro de um retângulo, no centro.



**Ilustração 21: Sketchbooks da Rifle Paper Co.**  
 Fonte: Rifle Paper Co. (2012)



**Ilustração 22: *Sketchbook Letters Box*, de Sophie Masure**  
 Fonte: Sophie Masure (2012)

Na ilustração 22, *sketchbook* produzido por Sophie Masure, que contém em sua capa e contracapa elementos de tipos antigos, feitos de madeira e também pequenos elementos curiosos, como relógio de bolso, chave, dados.

Na ilustração 23, os trabalhos da Gabriele Wilson Design, *sketchbooks* que também remetem às peças vintage, graças ao layout de identificação em forma de etiqueta, no canto superior esquerdo, mas que ao mesmo tempo, também são ecléticos nos motivos e cores usados em suas padronagens (geométrico, abstrato, floral).



**Ilustração 23: *Sketchbooks*, de Gabriele Wilson Design, 2008**  
 Fonte: Design Related (2012)

A Deep Surface é uma exposição organizada por CAM Raleigh, que teve como tema a re-emergência do ornamento e da padronagem ao longo dos últimos 15 anos. Seu período de exibição foi de 24 de setembro de 2011 a 02 de janeiro de 2012. A partir dos trabalhos expostos é possível visualizar vários exemplos de produtos que se encaixam nas áreas citadas anteriormente.

Composta por 6 seções temáticas (Amplification, Everyday, Kit-of-Parts, Inheritances, Elaboration, Fantasy), são 72 obras (Ilustrações 24 a 27) de 42 designers e artistas internacionais, como os Irmãos Campana, Marian Bantjes, Irmãos Bouroullec, Vik Muniz e outros.



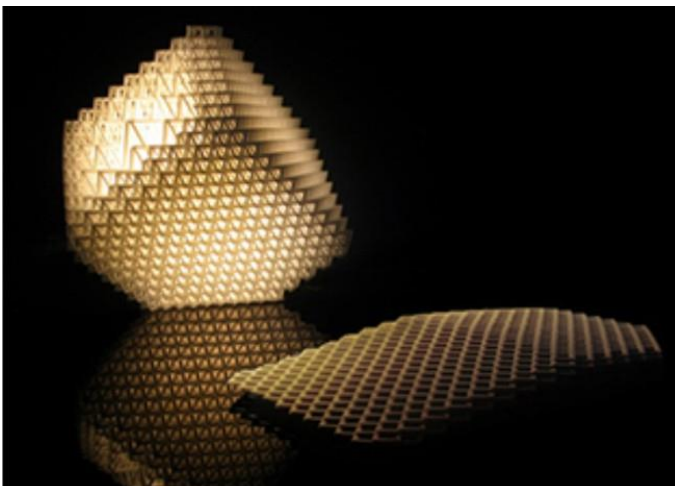
**Ilustração 24: Exposição Deep Surface, 2011**

Fonte: CAM Raleigh (2012)



**Ilustração 25: Elena Manferdini, 2008**

Fonte CAM Raleigh (2012)



**Ilustração 26: QuaDror, Studio Dror, 2010**

Fonte: CAM Raleigh (2012)



**Ilustração 27: C.E.B Reas, Maharam Digital Projects, 2010**

Fonte: CAM Raleigh (2012)

Segundo as curadoras da exposição, Crisp e Yelavich (2011, p.5), "os designers contemporâneos usam o ornamento e o padrão para trazer à tona as camadas de significado em um único objeto". Os trabalhos desenvolvidos por esses designers contemporâneos demonstram interpretações complexas da compreensão que se tem dos lugares e coisas que constituem a paisagem material do indivíduo. Para Crisp e Yelavich (2011, p.5), "*ornament that amplifies tells several stories at once*" (o ornamento ampliado conta diversas histórias ao mesmo tempo).

Para conseguir desenvolver projetos tão complexos e completos, o profissional de superfície necessita de conhecimentos que tradicionalmente são classificados como sendo de outras áreas. Rüttschilling (2008, p.55) explica qual o processo que o designer de superfície executa na criação de seus projetos:

O designer de superfície é um profissional que se ocupa do projeto e da criação de texturas visuais e táteis que irão constituir ou prover qualidades às superfícies por meio de soluções estéticas e funcionais, considerando o contexto sociocultural e as possibilidades de produção.

## 2.4 ELEMENTOS PERTINENTES AO DESIGN

Com o intuito de comunicar, significar e sensibilizar, o design faz uso de vários elementos, que coexistem compondo sua totalidade. Utilizados em conjunto, separados ou da maneira que o designer desejar.

Segundo Joly (1996), uma mensagem visual possui complexidade e é objeto de análise; como existem diferentes tipos de mensagens visuais que o designer pode projetar e atribuir significação, é importante que se saiba quais são os elementos que compõem essas mensagens.

Joly (1996) sugere a interpretação das cores, desenhos (formas), tipografias, texturas, fotografias e tecnologias utilizadas para que o leitor possa compreender de forma eficaz as obras.

Na sequência uma seleção de imagens escolhidas (Ilustrações 28 a 39) como referências e inspirações, pois utilizam-se dos elementos citados acima de maneira harmônica e inovadora. São trabalhos considerados pela autora como de design de superfície, separados anteriormente como referência pessoal e como parâmetros de



criação, para auxiliar na produção do presente trabalho, incluindo obras do designer Stefan Sagmeister, sobre o qual irá se falar em um capítulo futuro.



**Ilustração 28: Latitude e Longitude, Stefan Sagmeister**  
Fonte: Stefan Sagmeister (2011)

Na ilustração 28, o trabalho Latitude e Longitude, de Stefan Sagmeister. Criação de identidade e estampa para a embalagem de vinho. A ilustração 29 retrata a estamparia digital ampliada, sendo utilizada nas peças de roupas e no fundo da imagem.



**Ilustração 29: CAAPI, 2012**  
Fonte: Dream Nation (2012)



**Ilustração 30: Design Non, da I&S BBDO, 2011**  
Fonte: Design Boom (2011)



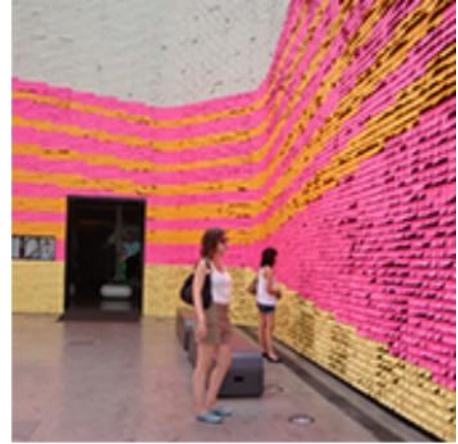
**Ilustração 31: Obra de Nestor Junior, 2012**  
Fonte: Nestor Junior (2012)

A ilustração 30, mostra o design de superfície expandido para o design de produto, são algas para enrolar sushi cortadas a laser, com padronagens cujos motivos

são inspirados na história e cultura japonesa. Na ilustração 31, uma aquarela de Nestor Junior, o artista plástico e gravurista, retrata o design de superfície nos fundos de seus trabalhos, geralmente, estampados.



**Ilustração 32: Phenomenon, de Tokujin Yoshioka, 2010**  
Fonte: Tokujin Yoshioka (2011)



**Ilustração 33: Fachada da loja Melissa, 2011**  
Fonte: Fotografia da autora

A ilustração 32, traz o design de superfície de Tokujin Yoshioka, em uma linha de revestimentos cerâmicos criados para a Mutina. Na ilustração 33, exemplo de design de superfície interativo, na fachada da loja Melissa em São Paulo, conhecida por sempre inovar nos seus revestimentos. Essa fotografia mostra milhares de post-its aplicados na fachada, que foram trocados em determinados períodos de tempo, para integrarem o projeto visual de um stopmotion, formado a partir do movimento deles. O efeito da textura visual chamou a atenção do público, que também interagia com o material através do toque e das mensagens escritas deixadas na maioria deles.



**Ilustração 34: Krisatomic, de Yayoi Kusama, 2012**  
Fonte: Yayoi Kusama (2013)



**Ilustração 35: Exposição dos Gêmeos, 2009**  
Fonte: Os Gêmeos (2011)

Na ilustração 35, vê-se parte da exposição de graffiti dos Gêmeos, na FAAP, em São Paulo. As obras deles são imersas em um universo complexo e cheio de texturas e estampas, utilizadas em fundos, figurinos dos personagens. O design de superfície é fator importante da estética que identifica o trabalho dos irmãos.



**Ilustração 36: Everlasting Gaze, 2011**  
Fonte: Julien Pacaud (2012)



**Ilustração 37: Obra de Stefan Sagmeister, 2008**  
Fonte: Stefan Sagmeister (2011)

Na ilustração 36, colagem digital de diversos elementos fotográficos feita por Julien Pacaud. A ilustração 37 mostra a vista superior de uma das obras de Stefan Sagmeister, Obsessions make my life worse and my work better. Instalação em uma praça em Amsterdam foi construída em oito dias, com a ajuda da equipe técnica e de cem voluntários. São 250 mil moedas (ocupando 300 metros quadrados), classificadas em quatro tonalidades diferentes e dispostas cuidadosamente para formar a frase.



**Ilustração 38: Colagem de Thomzaz Robson, 2012**

Fonte: Zupi (2012)



**Ilustração 39: Azulej, de Patricia Urquiola, 2012**  
Fonte: Mutina (2012)

Na ilustração 38 visualiza-se uma colagem de Thomas Robson, ele faz uma mistura híbrida de elementos e técnicas (analógico e digital) para compor a sua obra. E a ilustração 39, retrata as peças cerâmicas estampadas desenvolvidas pela designer Patricia Urquiola para a marca Mutina, na coleção chamada Azulej.

O conhecimento sobre cor, desenho, tipografia, textura, fotografia e tecnologia é importante para auxiliar nas relações de uso das linguagens em possíveis aplicações no design de superfície. Cada um desses elementos pertinentes ao design terá uma melhor exploração, com conceitos, definições e exemplos, em seguida.

As composições utilizadas em trabalhos híbridos de design de superfície são constituídas a partir de associações entre alguns ou todos esses elementos. Para conseguir criar uma obra mais significativa, o designer tem que estar atento aos detalhes e ter consciência da função de cada um desses elementos para poder explorá-los.

#### 2.4.1 Cor

Toda a significação incluída nas cores fornece a elas um poder simbólico. A representação gráfica está completamente conectada com as relações de sentimentos transmitidos pelas cores, elas são determinantes na elaboração de um projeto. Barros (2006, p.15) fala sobre o seu uso como ferramenta:

A cor representa uma ferramenta poderosa para a transmissão de ideias, atmosferas e emoções, e pode captar a atenção do público de forma forte e direta, sutil ou progressiva, seja no projeto arquitetônico, industrial (design), gráfico, virtual (digital), cenográfico, fotográfico ou cinematográfico, seja nas artes plásticas.

A ilustração 40, mostra os trabalhos da designer de moda Mary Katrantzou, exemplifica a cor sendo utilizada potencialmente para transmitir ideias e emoções e captar a atenção do espectador. As imagens são multicoloridas e a estética explora a superfície. Katrantzou é conhecida internacionalmente por utilizar uma estética hiperrealista, com cores vibrantes e padronagens complexas, além de grafismos ousados e joias industriais.



**Ilustração 40: Trabalhos de Mary Katrantzou, 2011**  
 Fonte: Mary Katrantzou (2011)

Para Silveira (2011, p.133), a construção de significados simbólicos das cores "é materializada em objetos, causam efeitos fisiológicos e psicológicos nas pessoas. O significado de cada cor, assim como o efeito que cada uma delas tem, depende de onde ela está aplicada".

Segundo Lupton (2008, p.71), a cor é capaz de "expressar uma atmosfera, descrever uma realidade ou codificar uma informação". O trabalho do designer caracteriza-se por aplicar a cor com planejamento adequado e conhecimento de seus significados. O profissional pode projetar com foco em, por exemplo, despertar a criatividade, ajudar na leitura, promover conforto visual ou compor a atmosfera proposta no projeto; visando conscientemente a experiência do usuário em contato com a peça de design.

A ilustração 41 retrata como é importante o uso da cor no design de superfície. A mudança de cor nas embalagens de chocolate da Mast Brothers, consequentemente altera a interpretação do consumidor sobre o produto. Ele pode ser considerado mais próximo ou distante, quente ou frio, alegre ou sóbrio, somente pela diferença de cor utilizada na estampa.

Cardoso (2012, p.59) completa a afirmação acima ao definir qual a consequência da mudança de cor em um projeto: "A mudança de cor – ou pelo menos de sua representação – reflete outra transformação bem mais importante: a do modo como o objeto é percebido por seus usuários. Em uma palavra, a experiência do artefato".

Silveira (2011) lembra que a percepção visual do usuário se encontra essencialmente conectada com a cultura que ele tem. Interpretação e compreensão de imagens é um processo de aprendizado que depende do repertório cultural do receptor pois ele influencia na seleção do que será considerado importante e retido em sua memória visual e, nesse caso específico, em sua memória visual cromática.

"Os aspectos culturais de construção simbólica do nosso envolvimento com o mundo colorido são a evolução da simples sensação da presença da cor para a percepção colorida, o que está além da física e da fisiologia" (SILVEIRA, 2011, p.122). Essa evolução, a percepção colorida, quando aplicada em peças de design tende a envolver o espectador de maneira mais ampla.



**Ilustração 41: Embalagens da Mast Brothers Chocolate, 2009**  
Fonte: Lovely Package (2011)

Algumas criações usam a cor como responsável pela inserção e imersão do espectador, como por exemplo, na ilustração 42, estamparia digital de Lisa A. Frank.



**Ilustração 42: Estampa 2 da Lisa Frank**  
 Fonte: Lisa Frank (2012)

Além da cor como elemento, é necessário que se compreenda também a configuração de figuras e objetos, a composição entre eles e as associações possíveis através de outro elemento, o desenho.

#### 2.4.2 Desenho

Assim como o termo design, o termo desenho também tem origem etimológica variada, e a maioria das definições da palavra fornecem significados passíveis de utilização neste trabalho. "O verbo desenhar tem sua origem no verbo italiano *disegnare* que, por sua vez, vem do latim *designare* – que significa marcar de maneira distinta; representar, designar, indicar [...]; ordenar, arranjar, dispor e marcar distintivamente" (GOMES, 1996, p.29).

Ainda segundo Gomes (1996), o desenho é uma das formas de expressão humana que melhor permite a representação das coisas concretas e abstratas que compõem o mundo natural ou artificial em que se vive. O exercício sistemático desse

tipo de expressão dá condições de discernir e expandir o conhecimento e a consciência crítica sobre, por exemplo, a qualidade, a funcionalidade e a estética dos ambientes que abrigam, dos artefatos que servem e das mensagens com que se comunicam.

O desenho no design está profundamente ligado ao processo criativo, à expressão livre, à representação de ideias, à comunicação visual de uma ideia não existente. Como criadores, designers buscam ferramentas, informações e referências para ajudar no processo de se tornarem melhores no que fazem. Os desenhos são bastidores das linguagens criativas e, assim, se fazem essenciais no processo de criação.

As ilustrações 43 e 44 são exemplos de imagens completamente conectadas ao processo criativo, na primeira, um esboço rápido em papel, e no segundo, uma mescla de colagem e ilustração à lápis, uma representação de como o designer pode desenhar sem necessariamente utilizar-se somente do traço feito a mão.



**Ilustração 43: Ilustração de Whip, 2010**  
Fonte: Whip (2011)



**Ilustração 44: Ephemera, de Jenny M.**  
Fonte: Jenny M.(2011)



**Ilustração 45: MLK, de Depot WPF Branding Agency, 2010**  
Fonte: MLK (2011)



**Ilustração 46: Horoscope, Laura Laine, 2012**  
Fonte: Laura Laine (2012)



Na ilustração 45 vê-se representações de ideias a partir de traços simples que indicam texturas dos elementos reais; e da mesma forma, na ilustração 46, há traços do desenho que simulam texturas reais, manipuladas pelo autor da obra para compor um desenho com sua personalidade.

Os desenhos podem reproduzir ideias de diversas maneiras, o registro abstrato ou não tão óbvio das situações é um caminho interessante. A reprodução exata daquilo que se quer representar não necessariamente é o melhor modo, Arnheim (1984, p.158) explica:

[...] Da mesma forma que se admita que toda a percepção visual apreendia a totalidade da aparência individual, supunha-se também que os desenhos e outras imagens visavam a réplica fiel de tudo que os desenhistas viam no modelo. Isto de modo algum é verdade. Com que se parece a imagem aceitável de um objeto depende dos padrões dos desenhistas e do propósito do desenho. Mesmo na prática adulta, um mero círculo ou ponto pode ser suficiente para representar uma cidade, uma figura humana, um planeta; de fato, ele pode servir a uma dada função muito melhor do que uma semelhança mais detalhada.

O desenho possui uma relação de mimese com o real, ele é capaz de veicular o que se sabe do real a partir de conceitos visuais, codificados e exemplificados com uso de material de desenho. Para Arnheim (1984), "[...] a feitura de imagem de qualquer tipo requer o uso de conceitos representativos [...], que proporcionam o equivalente [...] dos conceitos visuais que se quer representar, e encontram sua manifestação externa no trabalho do lápis, do pincel e do escopo".



**Ilustração 47: Maurizio Anzeri e Richard Burbridge, 2011**  
Fonte: Trend Land (2011)



**Ilustração 48: Olhos de Papel, de Leya Mira Brander, 2011**  
Fonte: Leya Mira Brander (2012)

Nas ilustrações 47 a 50 é possível ver registros abstratos ou não tão óbvios. A ilustração 47 é uma fotografia impressa com intervenção de fios coloridos costurados na sua superfície, adicionando maior significação na expressão do personagem da fotografia e criando um fator inesperado. Enquanto que a ilustração 48 também tem fios costurados, nas pálpebras dos olhos do personagem, a outra parte do desenho é uma gravura, produzida pelo processo da litografia; a intervenção têxtil proporciona destaque à expressão do desenho. A ilustração 49 representa folhagens e elementos da natureza, de forma dinâmica, mista e sobreposta, impressa em papel de parede com cores especiais que possuem brilho. Já a ilustração 50 é uma mescla de diversas técnicas, o autor utiliza-se de pintura feita a mão, seguido de montagem digital de elementos anteriormente fotografados, posicionados em locais não-óbvios, adquirindo outro significado no contexto.



**Ilustração 49: Forest Leaves, da Hygge & West**  
Fonte: Hygge & West (2012)



**Ilustração 50: Obra de Pablo Bernasconi**  
Fonte: Pablo Bernasconi (2012)

É fundamental que exista o hábito do desenho, não importando se será considerado apenas um rabisco; a simples atividade de rabiscar é considerada útil. O desenho tem o status de banco de ideias, são alimentos para mentes criativas. Revisitar desenhos pode auxiliar na inspiração gráfica e temática, além de transportar o pensamento do criador para a época na qual o desenho foi feito, lembrando inclusive fatores psicológicos que influenciaram na obra. Olhar um desenho é entrar em contato.

### 2.4.3 Tipografia

Bringhurst (2005, p.17) define a tipografia como bem mais que um elemento componente do design, ele enfatiza suas características artísticas, livres, criativas e inspiradoras:

A tipografia é o ofício que dá forma visível e durável – e portanto existência independente – à linguagem humana. Seu cerne é a caligrafia – a dança da mão viva e falante sobre um palco minúsculo – e suas raízes se encravam num solo repleto de vida, embora seus galhos sejam carregados de novas máquinas ano após ano. Enquanto a raiz viver, a tipografia continuará a ser uma fonte de verdadeiras delícias, conhecimentos e surpresas.

Uma certa relação simbólica da raiz tipográfica, permanece. Apesar do ofício ser reconhecido há muito tempo, encontrava-se muito relacionado ao uso de novas tecnologias e às necessidades contemporâneas mercadológicas. Os profissionais que privilegiam o divertimento, a admiração, a surpresa, em suas obras, são exceções e procuram chegar à excelência na representação simbólica de uma ideia a ser transmitida.



**Ilustração 51: Disco**  
Fonte: Image Spark (2012)

Pereira (2011 *apud* GRUSZYNSKI, 2007) aponta a retórica tipográfica, ou o uso dos tipos como elemento pictórico e declaradamente composto de valores expressivos,

como um dos caminhos observados na articulação de trabalhos pós-modernos. As letras e palavras se tornam visíveis e podem compor, elas mesmas, a imagem e a mensagem visual ao mesmo tempo que verbal, como pode-se ver na ilustração 51.

A tipografia pode ser incorporada como elemento visível ou invisível nas peças gráficas, como imagem figurativa e representativa ou como marcas, sinais do alfabeto que formam palavras e mensagens.

O conceito de que "a tipografia existe para honrar seu conteúdo" (BRINGHURST, 2005, p.23), pode ser considerado de duas formas, tem-se a tipografia considerada invisível, que não hipnotiza e transmite a mensagem presente no texto sem ser percebida, e o projeto tipográfico mais complexo, incluindo prazer sensorial na concepção das formas tipográficas, e assim, não somente se olha através dele, se olha para ele.

Nas obras a seguir (ilustrações 52 e 53) visualiza-se o prazer sensorial incluído no projeto tipográfico. A ilustração 52 é um projeto executado pela designer Marian Bantjes em parceria com o designer Stefan Sagmeister, a frase é de autoria do designer e a criação tipográfica, feita de açúcar, de autoria da designer. No livro de Bantjes, *I Wonder*, Sagmeister escreve o prefácio dizendo o quanto a beleza no trabalho tipográfico da designer o fascina, o faz ler o conteúdo e considerar os significados, mesmo quando o processo de decifrar a mensagem não é fácil.



**Ilustração 52: Marian Bantjes, 2012**  
Fonte: Marian Bantjes (2012)



**Ilustração 53: Envelopes, de Francisca Prieto, 2011**  
Fonte: Blank Project (2012)

Na ilustração 53 há outro tipo de representação tipográfica na qual ela, a tipografia, é o foco, as letras e números se formam a partir do contraste da mescla de cores e texturas presentes nos papéis estampados dobrados.

Sobre o assunto, Bringhurst (2005, p.23) explica essa relação complexa que a tipografia moderna exerce, conciliando os fatos de ter que ser marcante, invisível, adequada, legível, criativa, e se possível atemporal:

Em um mundo repleto de mensagens que ninguém pediu para receber, a tipografia precisa frequentemente chamar a atenção para si própria antes de ser lida. [...] A tipografia que tem algo a dizer aspira, portanto, a ser uma espécie de estátua transparente. Outra de suas metas tradicionais é a durabilidade – não uma imunidade à mudança, mas uma clara superioridade em relação à moda. A melhor tipografia é uma forma visual de linguagem que liga a atemporalidade ao tempo.

Lupton (2006, p.73), explica que o processo de tipografia invisível ficou fora de uso nos anos 80 e início do anos 90, pois os designers gráficos adotaram a visão de que o "próprio conteúdo muda a cada ato de representação". O designer aqui exerce novamente a função de criador de significado.

Lupton (2006, p.73) afirma que essa criação de significado pelo designer pode ser ainda maior, uma vez que "imagens podem ser lidas (analisadas, decodificadas, isoladas) e palavras podem ser vistas (percebidas como ícones, formas, padrões)"; esse processo ambíguo e complexo fornece aos leitores a possibilidade de produzir os significados que desejarem.

Criar significado de forma lúdica e com materiais não-convencionais (no caso, com material orgânico), são características no trabalho da designer Marian Bantjes, que podem ser vistas nas ilustrações 54 e 55.



**Ilustração 54: I Want It All, de Marian Bantjes**  
Fonte: Marian Bantjes (2012)



**Ilustração 55: 70, de Marian Bantjes**  
Fonte: Marian Bantjes (2012)

No presente trabalho compreende-se a importância do uso tipográfico adequado a cada projeto, e considera-se a criatividade como fator decisivo para que a consideração da tipografia como elemento interessante para as futuras produções. O processo autoral, o desenvolvimento de algo que possa maravilhar o leitor, é considerado mais valioso para o design híbrido.

#### 2.4.4 Textura

Para Joly (1996) a textura é um signo plástico, presente em obras de profissionais que se ocupam da representação visual, como pintores, fotógrafos, cineastas, artistas plásticos e designers. Ela agrega significado e maior identificação com o objeto real, foco da representação.

Joly (1996, p.101) diz que "em uma imagem de duas dimensões, a textura está 'direta ou indiretamente ligada à terceira dimensão'", o caráter tátil que a textura propõe é o responsável por essa ligação. Joly ainda completa dizendo que uma mensagem visual com textura "pode ativar o fenômeno das correspondências sinestésicas", estimulando sensações visuais, táteis, auditivas e olfativas.



**Ilustração 56: Poster para Dave Mathews**  
Fonte: Methane Studios (2012)



**Ilustração 57: Delfts Toast and Plate, de Minale-Maeda, 2006**  
Fonte: Minale Maeda (2012)

Nas ilustrações 56 e 57 pode-se observar essa terceira dimensão em imagem bidimensional. A ilustração 56 trata-se de um poster para a banda Dave Matews Band, no qual fica evidente um considerável número de texturas visuais, que proporcionam profundidades diferentes. Já na ilustração 57, a textura encontra-se impressa no prato, e também no interior da torradeira, que a imprime na superfície do pão quando entram em contato.

O designer geralmente recorre ao uso da textura em um projeto objetivando maior identificação do público com a peça. A textura está presente em todo e qualquer objeto com o qual o indivíduo tem e terá contato.

A partir do primeiro momento de interação com um objeto aprende-se como reagir a ele e à sua textura. Revestimentos aveludados e macios são convidativos a passar constantemente a mão para se sentir aquela textura suave e agradável, enquanto que, revestimentos ásperos, geralmente, são reconhecidos desavisadamente somente uma vez, após ter contato físico desagradável com alguma textura, presta-se mais atenção em todos os outros revestimentos que se assemelhem àquela.

Lupton (2008, p.53) confirma a identificação com os objetos ao redor, para ela, "a textura é o grão tátil das superfícies e substâncias" e servem como parâmetro para a identificação e compreensão da natureza e significado das coisas. A autora ainda exemplifica: "as roseiras têm espinhos afiados para proteger sua flores delicadas; estradas pavimentadas e lisas indicam passagem segura; a neblina espessa lança um véu sobre nossa visão".



**Ilustração 58: Eos da Vita, 2012**  
Fonte: Designs and Projects (2012)

A sensibilização física e visual proporcionada pela textura pode ser criada das mais diversas formas, segundo Munari (apud KAWASAKI, 2008), entre essas formas estão a criação de "padrões através de desenhos com os mais diferentes materiais", a transformação física da própria superfície, e a relação de uso de materiais contrastantes.

Nas ilustrações 58 e 59, fica evidente a relação sensorial e simbólica nos produtos a partir de sua textura. A ilustração 58 mostra a leveza, a maciez e o movimento do material aplicado em toda a superfície da luminária. A ilustração 59 também expressa maciez, movimento, peso em uma, leveza em outra, através da significação da textura dos materiais utilizados, do formato modelado, e da cor utilizada.



**Ilustração 59: Trabalhos de Alexander McQueen, 2010**  
Fonte: Museu Metropolitan (2011)

Ainda sobre o tema, Lupton (2008) afirma que a textura no design é mais interessante e bela quando está justaposta ou formando contraste, "espinhosa/lisa, pegajosa/seca, rugosa/macia". A autora diz que quando existe uma relação complementar ou oposta entre uma textura e outra, "o designer pode amplificar as propriedades formais de cada uma delas".

A importância da textura e seus efeitos sinestésicos se confirma quando Manzini (1987, p.48) afirma que "às qualidades das superfícies está confiado tudo quanto se pode conhecer de um objeto, prescindindo da atividade mental particular que elabora as sensações em termos de forma". Mostrando assim, novamente, que a identificação de um objeto se dá a partir dos efeitos visuais de sua textura.

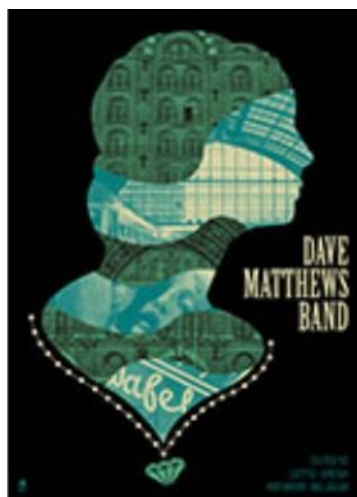


### 2.4.5 Fotografia

A fotografia na produção de design híbrido de superfície se faz necessária como elemento de registro de referências, usadas de maneira direta (em fundos, mesclados com outros elementos do design ou como os próprios módulos de repetição utilizados em padronagens) ou de maneira indireta (inspiração gráfica e sensorial desejada na obra final). A fotografia é um processo possível de ser deslocado para a produção de design, ajudando a enriquecer as criações dos designers e auxiliando na criação de imagens híbridas.

Segundo Aumont (1993), a fotografia é um processo no qual a luz age sobre substâncias fotossensíveis; a superfície guarda um traço da ação da luz e quando ele é fixado na mesma, a fotografia se inicia e é utilizada para um uso social específico.

Aumont explica o processo mecânico e químico da fotografia, e depois completa dizendo que é finalizado para certo uso social. A representação fotográfica dá registro de momentos que se pode arquivar e utilizar posteriormente; e assim como o desenho, sua criação depende do seu produtor, ele define qual será o tema e o modo que deseja retratá-lo (ângulo, perspectiva, luz). Soma-se a todos esses fatores o uso social, incluindo o objetivo final da fotografia, a quantidade de investimento disponível, o tipo do trabalho (comercial ou pessoal), o nível de liberdade criativa possível, entre outros.



**Ilustração 60: Poster de Dave Mathews**  
 Fonte: Methane Studios (2012)

Nas ilustrações 60 e 61 é possível ver que a fotografia depende sim do seu criador, porém, seu uso como potencial imagem híbrida já foi planejado anteriormente.

A ilustração 60 mostra um poster da banda Dave Mathews Band, no qual há colagem e sobreposição de fotografias com suas cores e formas manipuladas, além de inserção de elementos vetorizados e representativos, aqui a fotografia é mais um elemento que ajuda a compor a significação pretendida no projeto.



**Ilustração 61: Coleção Nova de Mary Katrantzou**  
Fonte: Mary Katrantzou (2011)

Já a nova coleção de Mary Katrantzou, na ilustração 61, retrata bem a hibridação de imagem fotográfica e design de superfície. A designer se inspirou nas fotografias para criar silhuetas e recortes para as suas criações. Todos os elementos, as paisagens bucólicas retratadas nas imagens, o aparato têxtil escolhido e a assimetria das roupas, conversam entre si.

Dubois (2001, p.196) afirma que as imagens fotográficas são fortes pois elas mesmas são realidades, nas quais há o depósito de informação do que quer que tenha acontecido em seu momento de registro. Segundo o autor, o instante fotográfico tem força por representar a si mesmo e manter a realidade registrada mesmo quando o momento já não existe mais, quando a realidade se tornou sombra.

Essa relação com o tempo também é pensada por Aumont (1993, p.173):

a imagem fotográfica captou o tempo, para restituí-lo a mim. Essa restituição é convencional, codificada, será ela própria muito variável, especialmente se a foto tiver registrado uma duração mais ou menos longa ou se tiver registrado o que se chama de instante.

Na ilustração 62 está representado um registro do tempo em que aquele objeto estava naquela posição, com aquela luz. A perspectiva na qual a foto foi tirada privilegia a textura do objeto (fios de cabelos costurados em forma de veios, inspirados naqueles presentes em folhas de árvores) e sua relação de volume e luz e sombra.



**Ilustração 62: Leaves, de Jenine Shereos, 2011**

Fonte: Jenine Shereos (2012)

A fotografia, como elemento visual, serve de inspiração gráfica e temática para profissionais relacionados à atividades de representação e criação.

O profissional que produz uma fotografia tem consciência de que ela sofre interferência de seu olhar. Suas escolhas geram significados e discursos possíveis de serem interpretados pelo receptor da imagem. "Uma foto não é apenas o resultado de um encontro entre um evento e um fotógrafo: tirar fotos é um evento em si mesmo, e dotado dos direitos mais categóricos - interferir, invadir ou ignorar [...]" (SONTAG, 2004, p.21).

As ilustrações 63 e 64 exemplificam imagens fotográficas, modificadas, utilizadas como elemento visual. Elas são componentes das padronagens e criadas

com foco em design de superfície. As fotografias originais foram elemento básico para recorte, transformação e composição, etapa anterior à criação da obra de design de superfície.



**Ilustração 63: Twigg Pattern, 2011**  
Fonte: Favim (2011)



**Ilustração 64: Geometric Woman, de Cássia Guerra, 2012**  
Fonte: We Fashion You (2012)

A criação da ilustrações 63 e 64 só foi possível graças à tecnologia e é sobre esse elemento que decorre-se a seguir.

#### 2.4.6 Tecnologia

Manzini (1989, p.48) introduz a importância do tema técnica e tecnologia, explicando como o momento sociocultural influencia na produção do design:

*Conceiving the possible is the basis of every design activity. The thinkable/possible is based on an integration of the capacity to imagine – peculiar to man, and as such outside of history (human history, not biological history of course) – with an historic component: the development of technical means available at a given moment, systems of depiction and the references of significance with which they connect at a given moment and in a given cultural setting. From these historically determined data, the thinkable/possible can produce the new, can take a leap from what exists and can even deny what exists.<sup>3</sup>*

<sup>3</sup> Tradução livre da autora: Conceber o possível é a base de cada atividade do design. O pensável/possível é baseado em uma integração da capacidade de imaginar [...] com um componente histórico: o desenvolvimento de meios técnicos disponíveis num dado momento, sistemas de representação e referências de significação com as quais são conectados num dado momento e num dado cenário cultural. A partir de dados determinados historicamente, o pensável/possível pode produzir o novo, pode dar um salto sobre o que existe e pode também negar o que existe.

É inegável a influência que a cultura exerce sobre o design, e hoje a cultura tecnológica se mostra como ferramenta disponível e utilizável pelo profissional da área. A evolução técnica e tecnológica dos processos utilizados na produção de peças de design transforma o conjunto de opções disponíveis para a criação. A evolução do modo de impressão por exemplo, tornou os tipos de metais ultrapassados e dinamizou o processo com a impressão offset.

Mesmo que a produção de design seja produto do contexto histórico, não é só a tecnologia que está como fator de influência de destaque no design pós-moderno, há também o híbrido, a pluridade, a complexidade, os elementos diversos buscando formar o novo.

O software pode ajudar no processo de composição da representação desejada pelo designer, porém, a mensagem se torna mais rica quando o processo tem origem longe do computador, gerado a partir de estudos fotográficos, esboços rabiscados, tipografias diferentes (como os já citados, feitas de matéria orgânica ou mesmo os antigos tipos metais), experimentação de cor a partir de tinta, experimentação do próprio designer em sentir a textura desejada e testar qual a melhor forma de aplicá-la.

Todos esses elementos podem ser gerados a partir de modelagem 3D e manipulação digital, porém, a mensagem abarca mais possibilidades de representação com propriedades reais se elas se originarem de fontes reais e, então, posteriormente, forem reunidas através do uso da tecnologia para a composição digital. Lupton (2008, p.9) reitera o que foi dito anteriormente:

As ferramentas de software oferecem modelos de mídia visual, mas não nos determinam o que fazer com eles. É tarefa do designer produzir trabalhos que sejam relevantes em situações reais (público-alvo, contexto, objetivo, pauta, localização) e transmitam mensagens significativas e experiências ricas e palpáveis. Cada produtor anima as estruturas essenciais do design a partir de seu próprio lugar no mundo.

As experiências ricas e palpáveis podem ser geradas através da experimentação. No processo de produção de artigos de design a experimentação tátil, visual, olfativa, auditiva, palativa também se dá no momento de criação, no qual o designer toca, sente, vê, cheira, ouve, prova o sabor dos elementos com os quais está lidando. Essa interação serve como ferramenta de criatividade também pois com tantos estímulos, o indivíduo faz mais conexões e tende a ser mais criativo do que aquele que tem apenas o estímulo visual vindo de uma tela de um computador, por exemplo.

"Ao longo do século, novas mídias geraram novas formas. Cada nova técnica vem dando ao designer maior controle sobre o processo gráfico." (HOLLIS, 2010, p.233).

Hollis mostra neste exemplo que o controle sobre o trabalho executado é um dos principais diferenciais da tecnologia. Um projeto pode sofrer infinitas alterações formais em pouco tempo, enquanto que, manualmente essas alterações despenderiam bem mais tempo. Além de ser possível, durante o processo, o surgimento de alterações formais que muita vezes o designer não projetou anteriormente mas que se mostram interessantes no contexto.

Gruszynski (2007, p.13) relaciona a tecnologia com o contexto atual de pós-modernismo e com o design contemporâneo/pós-moderno:

A tecnologia digital, de fato, aumentou as possibilidades de manipulação das formas e dos recursos gráficos, centralizando nas mãos do designer gráfico uma série de decisões que lhe asseguram uma maior autonomia no desempenho de suas funções. [...] Tais teorias e os objetos gráficos gerados sob sua inspiração (muitos de modo intencional e consciente, outros tantos impulsionados pelo contato com a produção de diferentes profissionais) têm sido caracterizados como design pós-moderno.

A tecnologia gerou mudanças socioculturais também no setor de emprego e qualificação para o mercado de trabalho. Sabe-se que atualmente o profissional de design ao mesmo tempo que tem maior autonomia no desempenho de suas funções, tem que primeiro aprender e dominar técnicas relacionadas à produção gráfica virtual e tecnologias de software; cada vez mais deve-se estar no mesmo ritmo da mudança das mesmas, sempre atualizado com a última versão do programa utilizado em sua produção. Carvalho (2011, p.13) reitera e completa a afirmação anterior:

Ao mesmo tempo que o desenvolvimento tecnológico dispensa trabalhadores em alguns ramos da produção, cria outras atividades para as quais serão necessários outro tipo de força de trabalho, com outros conhecimentos e informações. Cria também a necessidade de trabalhadores com capacidades profissionais e conhecimentos específicos que deverão ser preparados para participarem do mercado de trabalho. Sob as novas condições técnicas e organizacionais do processo produtivo há um rearranjo da força de trabalho que envolve capacidades profissionais mais qualificadas.

A possibilidade de abranger todas as linguagens, formas de expressão e reunir todos os elementos de design através do uso da tecnologia garante aparatos técnicos para a realização de projetos cada vez mais complexos (mistura de técnicas manuais, conhecimento cultural e manipulação digital) e completos.

"A hibridação, de certo modo, tornou-se mais fácil e multiplicou-se quando não depende dos tempos longos, da paciência artesanal ou erudita e, sim, da habilidade para gerar hipertextos e rápidas edições audiovisuais ou eletrônicas" (CANCLINI, 2001, p.xxxvi).

O processo de geração de produtos híbridos, antes despendia de viagens a outros países, encomendas de revistas e livros estrangeiros, ligações telefônicas internacionais, e hoje, todas essas ações podem ser resolvidas pela internet. E a geração de produtos híbridos é facilitada pela tecnologia disponível, como software mais avançado, por exemplo.

A tecnologia também garante e difunde o acesso a informação de maneira geral, uma cultura pode ter o conhecimento sobre costumes de outra cultura, adaptar e absorver alguns desses aspectos e utilizá-los em seu ambiente. Peter Burke (2003, p.91), afirma que "a adaptação cultural pode ser analisada como um movimento duplo de des-contextualização e re-contextualização, retirando um item de seu local original e modificando-o de forma a que se encaixe em seu novo ambiente".

Esse movimento de retirar um item de seu local original, modificá-lo e reutilizá-lo em outro contexto, pode ser considerado um movimento de hibridação. E a investigação sobre esse tema se dá na sequência.

### 3 HÍBRIDO E SINESTESIA

Os conceitos levantados e apresentados até esta etapa ajudaram a embasar parte do necessário para o desenvolvimento das peças de design na parte prática do trabalho. Para se aproximar melhor do tema desejado é preciso também abordar o híbrido e a sinestesia.

O híbrido se sobressaiu como assunto de estudos primeiro nos campos social e cultural, Canclini (2001) é considerado um dos autores mais importante a escrever sobre o tema. Para ele, hibridação é a união de processos socioculturais, a partir da combinação de práticas de diversas culturas. A união não se dá de forma unilateral nem uniforme, ela é rodeada de contradições e conflitos interculturais. Essa nova constituição é produtiva pois gera uma pluralização cultural.

Peter Burke também é um teórico dos campos social e cultural que aborda o híbrido; para ele, o processo de hibridação está ligado com inovação e adaptação a partir de encontros culturais, que são produtivos e mais intensos em metrópoles, nas quais há a maior presença de diversos grupos de imigrantes. Como exemplo tem-se:

Os historiadores da Antigüidade, por exemplo, estão se interessando cada vez mais pelo processo de "helenização", que estão começando a ver menos como uma simples imposição da cultura grega sobre o Império Romano e mais em termos da interação entre o centro e a periferia (BURKE, 2003, p.20).

Burke cita a presença do termo na botânica e Canclini (2001, p.xxi) exemplifica sua visão de que a hibridação provoca enriquecimento, também através da botânica. Ele cita Mendel, que desde 1870, mostrou os cruzamentos genéticos de plantas como criações de variações híbridas. Elas são férteis, geneticamente mais resistentes, possuem melhor qualidade e o seu processo de criação aumentou a variedade genética das espécies.

O autor ainda localiza o leitor no processo contemporâneo de globalização, mostrando que as trocas entre culturas na sociedade pós-moderna se dão em frequência crescente; ele diz que nesse processo "diminuíram fronteiras e alfândegas, assim como a autonomia das tradições locais; propiciam mais formas de hibridação produtiva, comunicacional e nos estilos de consumo do que no passado" (CANCLINI, 2001, p.xxxi).



Depois de Canclini, alguns escreveram e estudaram o tema, inclusive Santaella (2008, p.20). A autora diz que "híbrido, hibridismo, hibridação e hibridização são os atributos que mais frequentemente têm sido utilizados para caracterizar variadas facetas das sociedades contemporâneas".

Santaella (2008) concorda com Canclini (2001) sobre a presença da hibridação no processo sociocultural e completa dizendo que é possível pensar em hibridação nas convergências das mídias, na combinação multicultural de linguagens e signos, e além disso, a hibridação alcança o nível de constituir o modo de pensar dos homens.

Santaella (2008, p.21) também localiza os termos e seus sentidos no dicionário, segundo ela, hibridismo ou hibrididez se trata de uma palavra formada por elementos provenientes de línguas diferentes; hibridação é a produção de plantas ou animais híbridos; e híbrido é equivalente a miscigenação daqueles que possuem duas origens diferentes.

As definições de Balestreri e Oliveira (2007, p.253) vêm complementar o que Santaella (2008) disse. Segundo as autoras, hibridação ou hibridização são termos que definem "a mistura entre técnicas e tecnologias numéricas e analógicas"; afirmam também que "de acordo com o Dicionário de Estética, a palavra hibridismo corresponde a mistura de estilos e de técnicas".

Depois de apresentados todos esses conceitos pode-se entender que o elemento híbrido é aquele novo elemento que foi composto a partir de mistura de diversos outros elementos. Cauduro e Rahde (2005, p.196) exemplificam a mistura do híbrido retornando à estética do imaginário da Antiguidade e da Idade Média, em que os seres mitológicos eram formados a partir de elementos de origens mistas. Entre os seres pode-se lembrar dos deuses egípcios, do Minotauro, da Esfinge, centauros, sereias e gárgulas.

Dos seres híbridos do passado até chegar aos híbridos atuais, passou-se por uma época de simplicidade, perfeição, pureza, formas polidas e sintéticas: o modernismo. Este, ao longo dos últimos vinte a trinta anos, teve seus preceitos substituídos graças à fascinação da sociedade pós-moderna pelo complexo, inesperado, contraditório, eclético, contaminado, híbrido, decorado e ornamentado.

Da mesma forma que as culturas cruzam ou derrubam fronteiras, existe a necessidade de cruzá-las e misturar os elementos pertencentes a territórios distintos

também na produção de design. A pluralidade essencial no pós-modernismo vem fazer o papel normativo no design contemporâneo.

Neste contexto se encaixa o projeto Hybrid (Híbrido - ilustração 65), coleção da empresa italiana Seletti produzida na China pela Fine Bone, projetada pelos designers do CTRLZAK. Hybrid é um conjunto de louça (3 pratos grandes, 3 pratos pequenos, 3 tigelas, 3 canecas, 3 xícaras, 3 pires e uma saladeira) híbrido, formado a partir da justaposição da porcelana de origem ocidental e de origem oriental na mesma peça. Elas são formal e graficamente divididas entre os elementos de origem cultural oriental e ocidental. O conjunto é um exemplo de hibridação no qual as fronteiras encontram-se justapostas; ele pode ser considerado design gráfico, design de produto e design de superfície, elementos de todas as áreas foram utilizados nesse mesmo projeto.



**Ilustração 65: Hybrid, de CTRLZAK, 2011**  
 Fonte: CTRLZAK (2012)

Smith e Donald (*apud* SANTAELLA, 2008) afirmam que essa necessidade de cruzar fronteiras e hibridizar, se dá pois a própria mente contemporânea transformou-se em um híbrido, "construída de vestígios de estágios biológicos anteriores junto com recursos simbólicos de uma memória externa"; o ser humano estaria evoluído a ponto de "sintonizar com o ambiente em níveis múltiplos, com sintonizadores multinivelados".

Exemplos dessa sintonização em níveis múltiplos podem ser vistos em ações cotidianas, os indivíduos pós-modernos realizam várias ações ao mesmo tempo, estudam e leem, enquanto caminham e ouvem música. Os sintonizadores estão multinivelados, eles absorvem e interpretam as informações presentes na dinâmica dos espaços, com suas cores, texturas, sons, ruídos, textos, vídeos e tecnologias.

Em relação ao design pode-se pensar na não mais separação dos elementos pertinentes a ele, por exemplo, ao sintonizar com as qualidades sensoriais de uma textura, o designer projeta pensando nas mesmas, não há muita abertura para a possibilidade de desconexão uma vez que esta foi realizada. Existe inclusive a possibilidade de sintonizar a outros níveis, como por exemplo, utilizando essa mesma textura com o intuito de sinalização para deficientes visuais, incorporando outras informações antes não pensadas.

O imaginário pós-moderno explora as amplas diferenças na percepção e significação, incluindo a emoção e a "relatividade das interpretações e a participação ativa do espectador na produção de sentido de suas representações" (CAUDURO; RAHDE, 2005, p.199).

As representações híbridas e heterogêneas incluem e valorizam a diferença. Há uma grande propensão a misturar e combinar possibilidades expressivas diferentes, "ex: mixagem de fotos, com desenhos, com impressos, com gravuras, com tipografia, com escrita manual, com pintura, com filmes, com videograções, com esculturas, com objetos tridimensionais, e assim por diante" (CAUDURO; RAHDE, 2005, p.200).

As imagens compostas dessa forma, hibridam-se também através de estímulos sensoriais, são eles: sonoros, táteis, olfativos, gustativos e visuais. As linguagens e pensamentos relacionados ao sensorial estão intimamente ligados à sinestesia.

*Futhermore, a child at play accumulates another form of knowledge that has to do with the appearance of the ball, its lively colors, its springy texture, its smell: all these properties overlap and interweave with the range of properties of the ball; the result is impressed on the memory of the child as deep knowledge, a single image in which odor, color, elasticity, and childhood are linked*<sup>4</sup> (MANZINI, 1989, p.23).

Para Manzini (1989) as superfícies dos objetos são repletas de elementos da memória do usuário, assim, o indivíduo reconheceria a bola ou se recordaria dela, a partir da visualização da sua cor, ou do contato com textura elástica similar, ou do cheiro do material (mesmo que aplicados em outros objetos). O indivíduo faz, mesmo que inconsciente, a ligação entre esses estímulos com a sua memória do momento no qual teve contato com o objeto na infância.

Segundo Manzini (1989), graças à memória é possível estabelecer valores culturais que se tornaram convenções para determinar qualidades dos objetos, como por exemplo, precioso, quente e aconchegante.

Kawasaki (2008) afirma que "sinestesia é uma palavra de origem grega: 'syn' (simultâneas) e 'aesthesia' (sensação)"; essas sensações simultâneas são provocadas pois estímulos pertencentes a sentidos diferentes que são recodificados pelo usuário. O autor também ressalta a importância da sinestesia ao afirmar que na transição do século XIX para o século XX, muitos artistas utilizaram a sinestesia em suas áreas de produção, fossem eles pintores, músicos, poetas ou escultores.

O uso da sinestesia pode tornar a informação mais interessante de ser interpretada e absorvida, porém, depende diretamente de fatores culturais e fisiológicos de cada indivíduo. Ainda segundo Kawasaki (2008, p.170), essa interpretação através de "sentidos diversos, sem a necessidade de uma verbalização" pode resultar em uma "comunicação mais primária, mais instantânea e portanto mais eficiente".

Com tanto potencial incluído na sinestesia, Manzini (1987, p.46) recomenda que o designer trate de qualidades das superfícies, como "consistência, textura, condução térmica e sonoridade", para que se possa observar valores táteis de forma mais ampla, e assim, gerar soluções interessantes.

---

<sup>4</sup> Tradução livre da autora: [...] uma criança brincando acumula uma outra forma de conhecimento que faz com que a aparência da bola, suas cores vivas, sua textura elástica, seu cheiro: todas essas propriedades se sobrepõem e se entrelaçam com a gama de propriedades da bola; o resultado é impresso na memória das crianças como um conhecimento profundo, uma única imagem na qual cheiro, cor, elasticidade e infância são linkadas.

Gombrich (1986, p.321) já falava sobre sinestesia, como o "espirrar de impressões de uma modalidade sensorial para outra", e exemplificava com termos como cores "berrantes", sons "claros", luz "fria", "doces harmonias"; afirmando que as permutações possíveis entre os sentidos são incontáveis.

Lindstrom (*apud* ABAD; BRAIDA; PONTE, 2009) completa o que Gombrich afirma quando diz que "cada sentido está inerentemente interconectado com os outros". Afirma que "saboreamos com o nariz, vemos com os dedos e ouvimos com os olhos". A exploração dos sentidos ofereceria ao usuário mais do que uma faceta da realidade e criaria uma experiência mais completa.

Lindstrom (*apud* KAWASAKI, 2008) acrescenta o fator surpresa aos projetos, diz que "o que torna algo verdadeiramente memorável é a combinação dos sentidos de maneiras incomuns - como mostrar a foto de um carro e acrescentar o cheiro de assentos de couro"; geralmente as impressões vêm com o cheiro óbvio daquilo que representam, as combinações são previstas pelo usuário, que não se fascina com o projeto, apenas acha interessante ter outro sentido sendo oferecido a ele. É necessário inovar e surpreender o indivíduo com ligações lógicas o suficiente para serem aplicadas naquela peça, mas não totalmente óbvias e esperadas, por exemplo, "uma ilustração de bolas de tênis com cheiro de grama recém-cortada".

O design pós-moderno está apto a explorar melhor a relação de proximidade do usuário com os objetos, Manzini (1987, p.48) indica que a evolução dos tratamentos possíveis a serem dados à superfície, e os materiais dos quais as superfícies podem ser feitas, "é um sinal de como a cultura do design e a procura do mercado começam a expressar uma nova sensibilidade relativamente às qualidades sensoriais dos objetos".

#### 4 DESIGN DE SUPERFÍCIE HÍBRIDO

Uma vez apresentados os aspectos teóricos do híbrido e da sinestesia e suas relações e interações no processo de design, é possível refletir sobre a importância dos mesmos no design de superfície, frente às necessidades da realidade atual.

Cardoso (2008) afirma que as áreas de trabalho com maior possibilidade de sucesso para o designer contemporâneo são as que entendem o produto como "parte de um processo de constante transformação". O autor diz que o profissional deve ter a consciência de que o produto pode pertencer e interagir com diversos usuários, em contextos de uso diferentes, com alteração de significado e configuração do mesmo.

Partindo dessa consideração, pode-se pensar em agregar valor ao design propondo novos produtos que permitam desdobramentos, desconstruções, articulações e ressignificações da função do produto pelo usuário. Löbach (*apud* PEREIRA, 2011) indica que o produto poderá reter a atenção do usuário por mais tempo se nele tiver "informação suficiente para não esgotar a experiência do usuário".

Abad, Braida e Ponte (2009) consideram o design em si uma linguagem híbrida, por ser composto de signos sonoros, visuais e verbais, se for adicionado a esse pensamento, o desejo de transmitir a mensagem de forma mais envolvente e inteligente, fazendo com que o usuário descubra com o tempo as características peculiares do projeto e interaja com ele mais intensamente, novos tipos de relações poderão ser estabelecidas.

Pensando sobre o assunto considera-se que a superfície se tornou interface, um local privilegiado de troca de informações, com potencial para desenvolvimento através da evolução técnica e cultural. Ela pode se tornar mais rica se acumular novas qualidades advindas do design gráfico, design de produto e das imagens híbridas.

Segundo Manzini (1987, p.46), "a superfície [...] tem tendência para se tornar uma espécie de ecran em que se podem projetar sinais e qualidades totalmente retiradas, de forma livre, de uma bagagem de referências culturais". Como o designer, segundo Ono (2006), "é simultaneamente sujeito e objeto da dinâmica cultural", e hoje a cultura está imersa na hibridação, é possível considerar válida a alternativa de criações de design de superfície híbrido.

Rüthschilling (2008, p.43), como pesquisadora, professora e profissional de design de superfície afirma: "Observa-se uma intensa produção que transita pelos mais

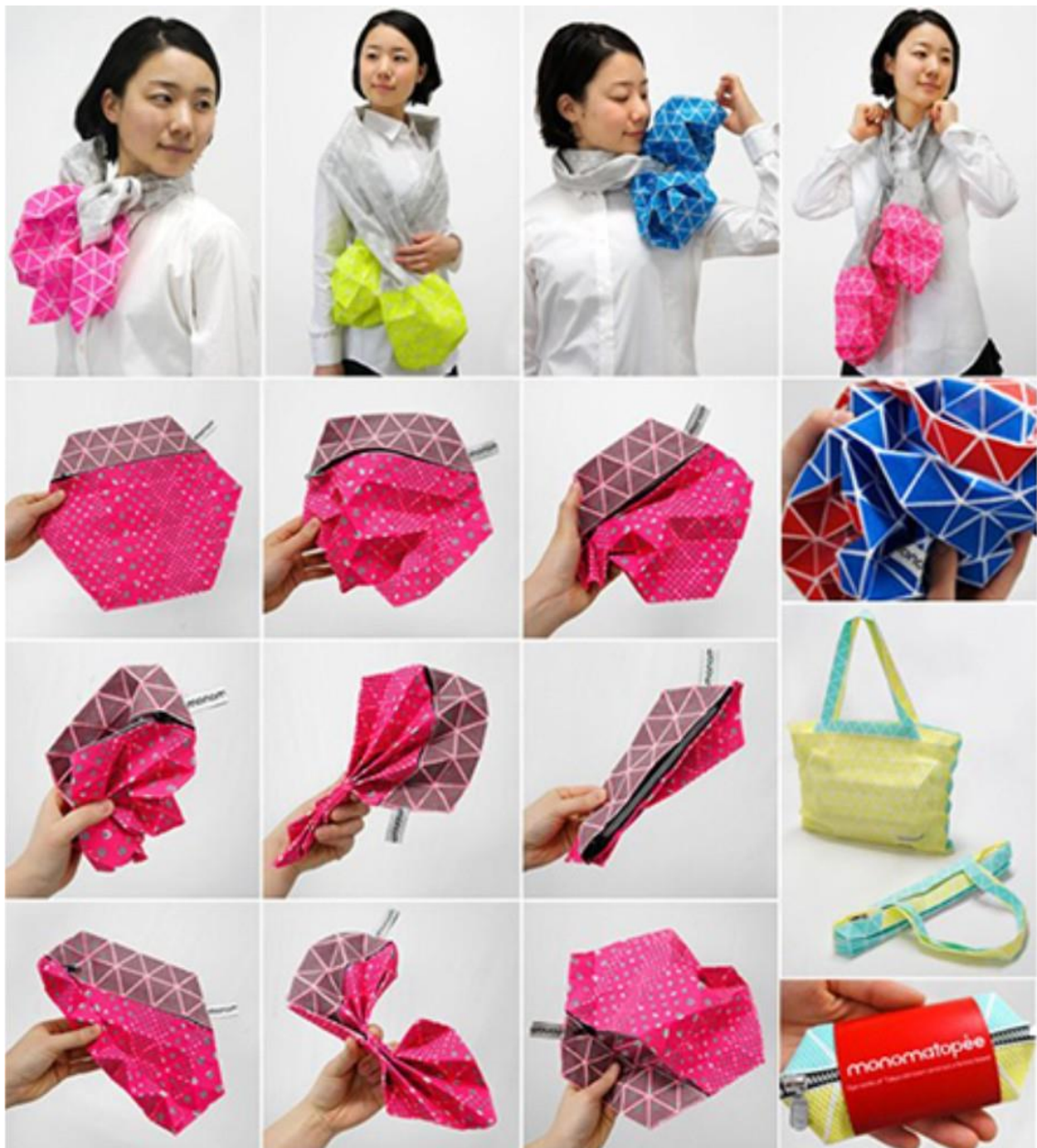
diferentes meios, suportes, mídias e escalas. Surgem novas aplicações em diferentes produtos, revelando um panorama amplo, variado, inovador e em expansão".

Nas ilustrações 66 e 67 o design de superfície híbrido pode ser observado. A ilustração 66 mostra um projeto criado pelo estúdio de design espanhol Losiento para uma revista japonesa chamada +81 Magazine. Neste projeto as bolhas do plástico bolha são preenchidas com pigmento, formando a frase necessária para a ilustração tipográfica da capa. O projeto está diretamente vinculado a percepção de formas, cores, texturas, e os estímulos sensoriais tátil, visual, auditivo e sonoro. Para a distribuição das revistas a obra foi fotografada e impressa. Esse projeto envolve design gráfico, design de produto, design de superfície, imagem híbrida e sinestesia.



**Ilustração 66: Trabalho da Losiento, 2012**  
Fonte: Losiento (2012)

A ilustração 67 apresenta o trabalho da empresa Monomatopee, são acessórios de moda inspirados na técnica do origami. Existem cachecóis, necessaires e bolsas. Todas as peças foram produzidas em um tecido (liso ou estampado) com estrutura a partir da qual o usuário pode dobrar e desdobrar, tendo a sensação visual de que está manipulando um objeto feito de papel e nas mãos a sensação tátil de um tecido. O cachecol pode ser inflado e proporcionar o volume representado nas imagens. Os produtos são totalmente interativos e manipuláveis pelo usuário. Aqui também observa-se conceitos e aplicações de design gráfico, design de produto, design de superfície, híbrido e sinestesia.



**Ilustração 67: Trabalhos da Monomatopee, 2012**  
 Fonte: Monomatopee (2012)



Os projetos apresentados como exemplos de design de superfície híbrido foram introdutórios aos trabalhos considerados como sendo da mesma área, realizados por Stefan Sagmeister, assunto sobre o qual trata-se na sequência.

## 5 STEFAN SAGMEISTER

Com o objetivo de investigar a materialização dos conceitos de hibridação e híbrido na obra do designer Stefan Sagmeister, se faz necessário o estudo de algumas de suas obras. Primeiramente, procurou-se entender a sua vida e obra através dos livros que abordam esses temas, *Made You Look* (2001) e *Things I have learned in my life so far* (2008), em seguida, foi feito o levantamento de projetos que correspondessem ao universo da análise.

A partir de um olhar para a sua produção atual foi possível localizar a sua importância para este trabalho, pois ela está inserida em um contexto de criação de design híbrido.

Stefan Sagmeister nasceu em 1962, em Bergenz, na Áustria, estudou engenharia após o ensino médio, antes de encontrar sua verdadeira vocação e mudar seu foco para o design gráfico. Seu avô foi um grande tipógrafo e pintor de painéis elaborados, Stefan cresceu com muitas dessas peças (Ilustração 68) ao seu redor; caligrafia tradicional cuidadosamente aplicada em folha de ouro, sobre minuciosamente esculpidos painéis feitos de madeira, foram fonte de inspiração para o designer, que acabou por seguir os passos de seu avô e dedicar-se à criação, principalmente, de peças nas quais a tipografia ocupa lugar de destaque.



**Ilustração 68: Obras do Avô de Stefan Sagmeister**

Fonte: Fotografias do conteúdo de *Things I have learned in my life so far*, a autora (2013)

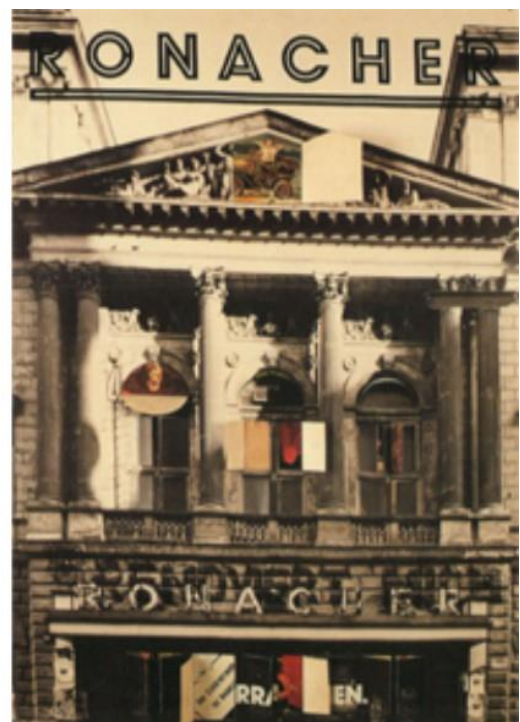
No início de sua vida profissional, trabalhou em ilustrações e diagramações para uma revista de posicionamento político revolucionário, a *Alphorn* (ilustração 69), e produziu cartazes diversos para o universo musical (ilustração 70).



**Ilustração 69: Obras Alphorn, de Sagmeister**

Fonte: Fotos do conteúdo de Made You Look, a autora (2013)

Já nessa época, Sagmeister produzia design gráfico com pensamento na mistura de diferentes mídias, a ilustração 70 mostra dois de seus cartazes para a Ronacher (casa de shows musicais). Ambos são interativos, no primeiro, um vagão de plástico encontra-se pendurado atravessando uma cena dos Alpes, e no segundo, uma espécie de lembrete do calendário de eventos, as portas e janelas podem ser abertas pelo observador, e assim, revelar qual o evento aconteceria dentro do Ronacher.



**Ilustração 70: Cartazes para a Ronacher, de Sagmeister**

Fonte: Fotografias do conteúdo de Made You Look, a autora (2013)

Na ilustração 71, mais cartazes feitos para o Ronacher, eles mostram a versatilidade do designer, que abrange desde a criação de uma estampa (no canto superior esquerdo) até um cartaz feito para ser manipulado pelo público, repleto de tickets destacáveis (imagem no canto inferior direito).



**Ilustração 71: Cartazes para a Ronacher 2, de Sagmeister**  
 Fonte: Fotografias do conteúdo de Made You Look, a autora (2013)

Em 1987, Sagmeister ganhou uma bolsa para estudar no Pratt Institute, no Brooklyn, em Nova York. Após três anos nos Estados Unidos, retornou à Áustria para serviço militar obrigatório, onde permaneceu trabalhando com design gráfico até se mudar para Hong Kong em 1991, para integrar durante dois anos a equipe da agência de publicidade, Leo Burnett. Em 1993, Sagmeister foi contratado por Tibor Kalman para trabalhar na M&Co, a experiência durou alguns meses até Kalman fechar o estúdio e Sagmeister resolver abrir o seu próprio.

Após esses anos de experiência profissional, Sagmeister dá início ao seu próprio estúdio em 1994. Desde a sua concepção, o objetivo era administrar um estúdio pequeno, com foco na indústria da música. Para ele, a embalagem de CD é um novo suporte possível para invenções e artifícios ópticos; o pequeno aparato plástico oferece grande potencial para interação de superfícies móveis e de materiais.

No projeto de design para a embalagem de CD de H.P Zinker, *Mountains of Madness*, ele utilizou um processo de produção que cria uma ilusão de ótica e provoca maior interação do público com a obra. Ao manusear o encarte, o público tem uma surpresa; presencia a transformação abrupta do semblante do personagem, que passa de calmo para irritado (ilustração 72).



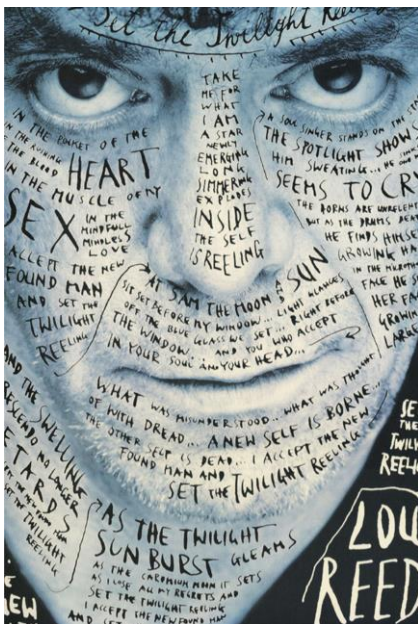
**Ilustração 72: CD H.P Zinker, 1995**

Fonte: Site de Stefan Sagmeister e fotografias do conteúdo de *Made You Look*, a autora (2013)

As fotos do modelo, produzidas por Tom Schierlitz, passaram pelo seguinte processo: o homem calmo foi impresso em verde e aparece sob a embalagem do CD, o homem irritado foi impresso em vermelho e surge quando o encarte é deslizado para fora da embalagem. A embalagem em si é produzida em vermelho, com muita precisão, conhecimento da técnica e controle perfeito do pantone, assim, é possível criar a surpresa pretendida.

Dessa forma, Sagmeister consegue brincar com as superfícies, usando-se de duas abordagens diferentes e repletas de significações. Podemos pensar que, a embalagem, externa, gelada, dura, e vermelha, somente mostra o lado superficial, o semblante aparentemente calmo dos personagens, esconde, guarda algo; enquanto que o conteúdo, o encarte, em material aveludado, mais aconchegante e aquecido, impresso em verde, é mais sincero e profundo, somente revelado quando fora da máscara, fora da embalagem.

Com esse projeto, Sagmeister foi nomeado para o prêmio Grammy pela primeira vez (foram quatro vezes), conquistou publicidade e também o consequente fluxo crescente de projetos de gravadoras interessadas em produzir peças em parceria com seu estúdio. Em seu livro (SAGMEISTER, 2001, p.196), está a seguinte declaração da revista Print, *"No LP provides a comparable interactive experience"* (nenhum LP proporciona uma experiência interativa comparável).



**Ilustração 73: Lou Reed, 1996**

Fonte: Foto do conteúdo de Made You Look, a autora (2013)



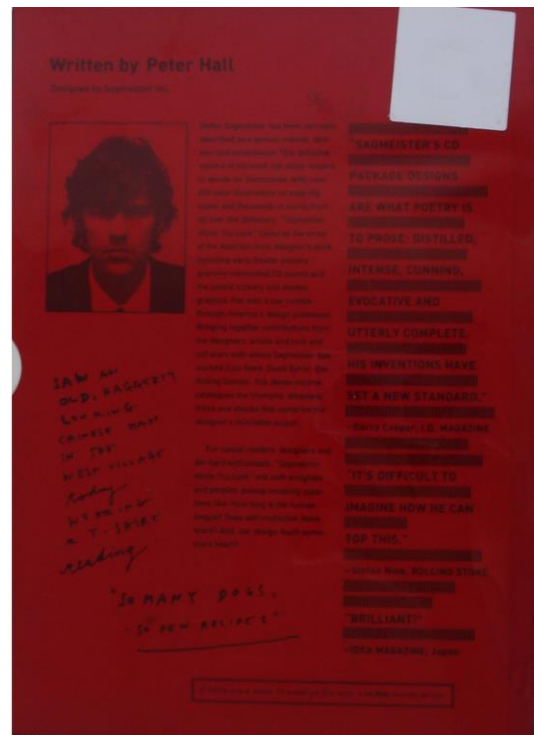
**Ilustração 74: Rolling Stones, 1997**

Fonte: Stefan Sagmeister, 2011

Na indústria da música ele produziu muitos trabalhos, e teve a oportunidade de projetar com e para grandes artistas, como David Byrne, Lou Reed (ilustração 73) e Rolling Stones (ilustração 74).

Em seu livro, *Made You Look* (2001), é possível ver os trabalhos para os seus clientes até 2001, incluindo todas as histórias por trás deles (como se deram os contatos, alternativas geradas e não-aprovadas, discussões, cansaço, frustrações, entre outros); além de uma classificação das obras, revelando quais foram consideradas ruins pelo estúdio.

O livro (Ilustração 75) em si é uma obra de design gráfico que tende ao design de superfície pois Sagmeister projeta cada detalhe relacionado à superfície do livro minuciosamente, a obra é sensorial, podendo ser sentida a partir do tato e da visão graças às ilusões ópticas interativas.



**Ilustração 75: Livro *Made You Look*, 2001**

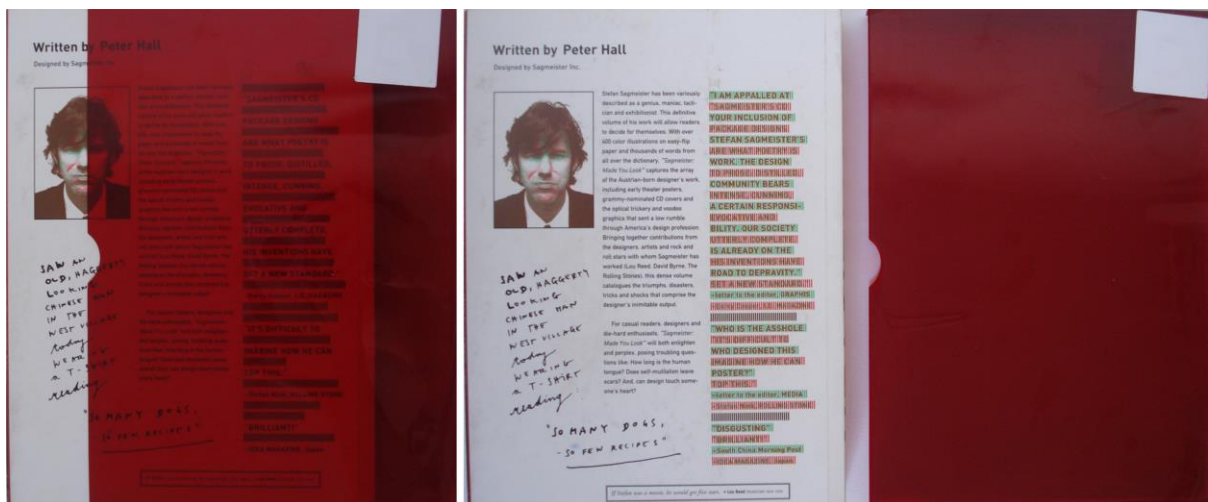
Fonte: Fotografias da capa de *Made You Look*, a autora (2013)

Na capa foi utilizado o mesmo processo de ilusão de ótica citado no CD de H.P Zinker, nela pode-se ver um cão dócil quando o livro está dentro da embalagem e um cão bravo quando a embalagem é retirada (ilustração 76). Ao mesmo tempo, na contracapa (ilustração 77) vê-se uma imagem do semblante de Sagmeister com uma expressão comum, meio superficial, acompanhado de críticas positivas sobre o

seu trabalho – *"it's difficult to imagine how he can top this"* (é difícil imaginar como ele pode superar isso) e *"brilliant!"* (brilhante!) –, e quando a embalagem é removida, vêm à tona seu semblante aflito, juntamente com as críticas ruins ao seu trabalho – *"who's is this asshole who designed this poster?"* (quem é esse idiota que projetou este cartaz?) e *"disgusting"* (repugnante).



**Ilustração 76: Imagens da Capa de Made You Look, 2001**  
Fonte: Fotografias da capa de Made You Look, a autora (2013)



**Ilustração 77: Imagens da Contracapa de Made You Look, 2001**  
Fonte: Fotografias da capa de Made You Look, a autora (2013)

O material da capa tem um toque macio, com leve variação de relevo nas imagens impressas sobrepostas em verde e vermelho, que convidam o leitor ao toque, principalmente após o susto e a surpresa gerados quando o livro é retirado da embalagem. A lateral foi cuidadosamente projetada para ter a coloração prateada e

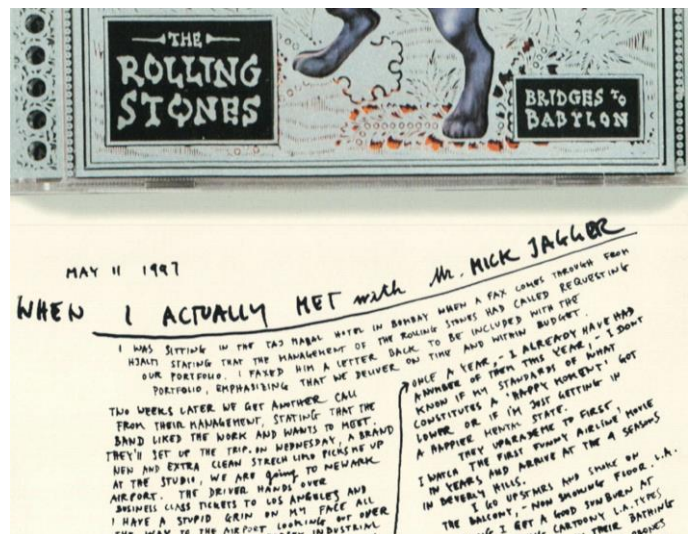


para ser possível ler o *Made You Look* escrito nela e visualizar os ossinhos impressos, uma referência ao cachorro da capa (ilustração 78).

O conteúdo é extremamente explicativo, incluindo as etapas de projeto de design utilizadas em cada uma das obras, com comentários pessoais do designer, retirados de anotações em seu diário, com a sua caligrafia (Ilustração 79), o que por vezes dificulta a leitura; o leitor deve ter empatia pelo trabalho descrito, curiosidade e desejo de desvendar a informação. Informação essa que uma vez é até censurada, literalmente existem faixas vermelhas, formando um xis (como se vê na ilustração 80), impedindo a leitura de um trabalho considerado ruim pelo estúdio.



**Ilustração 78: Imagens da lateral de *Made You Look*, 2001**  
Fonte: Jonathan Fordten (2012)



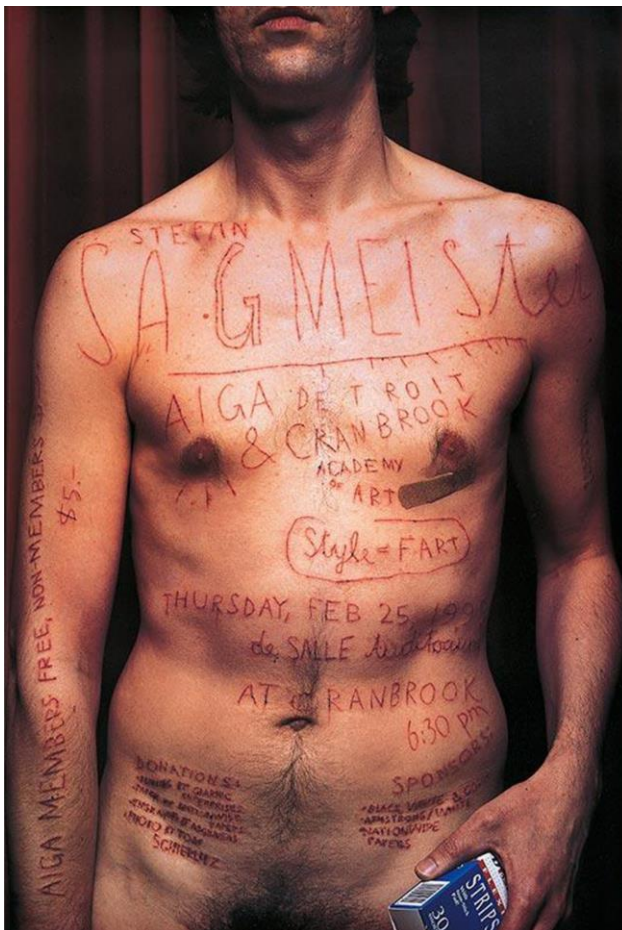
**Ilustração 79: Caligrafia de Sagmeister, 2001**  
Fonte: Fotos do conteúdo de *Made You Look*, a autora (2013)



**Ilustração 80: Leitura censurada, 2001**  
Fonte: Fotografias do conteúdo de *Made You Look*, a autora (2013)

As surpresas constantes, sejam estéticas ou de conteúdo, no mínimo provocam curiosidade no leitor e expectativa do que virá a seguir; nunca se sabe se a próxima página do livro terá que ser lida virando o sentido de leitura do mesmo, ou proporcionará alguma outra experiência não pensada anteriormente.

Em 1999, foi produzido, provavelmente, o cartaz (Ilustração 81) que mais gerou repercussão para o estúdio de Stefan. A AIGA (American Institute of Graphic Arts - Instituto Americano de Artes Gráficas) daquele ano, requisitou um cartaz para anunciar uma palestra em Detroit. A ideia de Sagmeister (2001, p.191) foi refletir as provações da profissão de design, "*the anxious periods, the fighting and the pain*" (os períodos de ansiedade, a luta e a dor). A superfície utilizada para aplicação do texto necessário para o cartaz foi a própria pele do designer, o processo de incisões durou oito horas, e foi realizado por Martin Woodtli (designer suíço).



**Ilustração 81: AIGA, 1999**

Fonte: Fotografias do conteúdo de Made You Look, a autora (2013)

O leitor é surpreendido e atraído a decifrar a mensagem durante a leitura, em busca da localização das informações. Elas geralmente se encontram dispostas

hierarquicamente de maneira convencional, em formato retangular, leitura vertical, impressa em papel ou disponível em mídia eletrônica; o poster na pele segue a maioria das hierarquias de diagramação, incluindo os créditos em corpo pequeno na parte inferior do layout (no caso do corpo, perto da pélvis).

A sensação tátil gerada pela imagem pode ser considerada híbrida, uma vez que a sensação do leitor deveria ser visual ao se ler um cartaz, porém, ele é distraído da sua "função" principal (ler o conteúdo), pois ao buscar desvendar a informação, se depara com relevos, cores e texturas diferentes presentes em cada traço de suas cicatrizes irregulares, dispostas por grande parte do corpo do designer. É gerada uma sensação imaginária de capacidade tátil, como se fosse possível tocar a tipografia "impressa" na carne.

Após persistir com esse projeto até o final das longas oito horas, Sagmeister prova novamente seu compromisso com o design gráfico e se mostra favorável a mudanças em relação ao processo realizado atualmente:

*The poster [...] signalled a turning point for the design profession, away from aspirations of digital perfection toward a higher appreciation for a designer's personal mark. Twelve years of computer-driven design had initiated a backlash in favor of the tactile and hand-hewn – anything that showed physical response, even repulsion<sup>5</sup> (SAGMEISTER, 2001, p.191).*

Pode-se considerar essa obra do designer um exemplo extremo de design de superfície, num contexto no qual os designers têm liberdade para produzir as mais diversificadas peças, dependendo apenas de sua capacidade e habilidade técnica. Stefan questiona qual o valor de peças perfeitas, com design tradicional correto, executado somente a partir de técnicas digitais; ele acredita serem superficiais a maioria dos materiais divulgados atualmente e busca seguir caminhos peculiares.

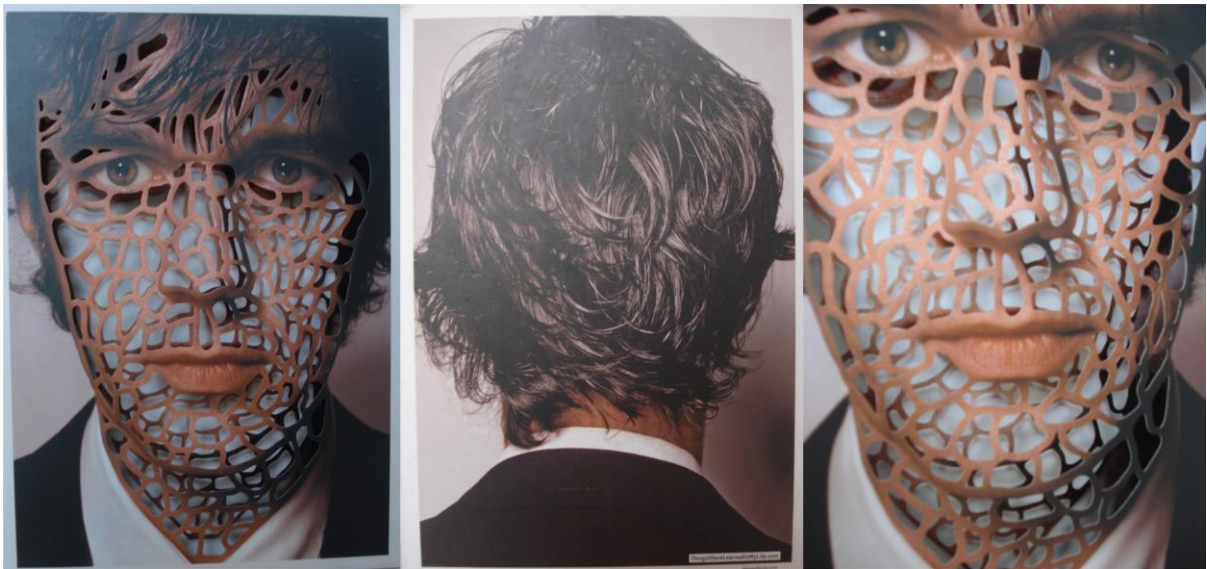
Segundo Heller (2008, *apud* PEREIRA, 2011, p.25), o trabalho de Sagmeister consiste em "levar ideias não testadas para o mundo real"; ele afirma também que suas ideias são "muito lógicas, produzindo por fim um trabalho que chama atenção e perturba os sentidos".

---

<sup>5</sup> Tradução livre da autora: O cartaz [...] assinalou um ponto de virada para a profissão de design, longe das aspirações da perfeição digital, em direção a uma maior valorização para marca pessoal do designer. Doze anos de design direcionado pelo computador iniciaram uma reação a favor do tátil e da técnica manual – qualquer coisa que mostrasse evidência física de um criador e que evocasse uma resposta igualmente física, mesmo repulsa.

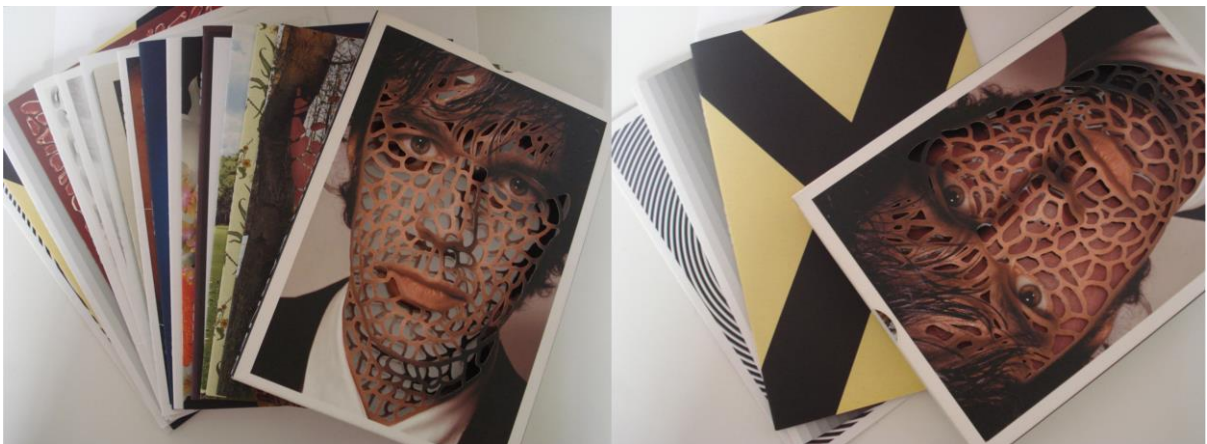
No livro *Things I have learned in my life so far* (2008), Sagmeister mostra que o seu conhecimento sobre imagem, fotografia, tipografia, cor, composição, materiais, relações de uso e linguagem é abrangente e técnico o suficiente para que ele possa executar no mundo real, as suas ideias das mais variadas formas.

O livro em si (ilustração 82) já pode ser considerado uma experimentação híbrida. Ele é composto de quinze livretos, cada um deles contém um ou mais trabalhos, exceto aquele (livreto 1) que possui ensaios de 3 autores e do próprio Sagmeister sobre essa publicação.



**Ilustração 82: *Things I have learned in my life so far*, 2008**

Fonte: Fotografias da capa e contracapa de *Things I have learned in my life so far*, a autora (2013)



**Ilustração 83: 15 livretos e a embalagem de *Things I have learned in my life so far*, 2008**

Fonte: Fotografias dos livretos e da embalagem de *Things I have learned in my life so far*, a autora (2013)

Os quinze livretos são acomodados em uma embalagem retangular, que possui impresso o rosto do designer, com vários fragmentos retirados de sua imagem

(conforme ilustração 83), permanecendo olhos, boca, cabelos e dorso (elementos necessários para o reconhecimento de seu rosto). Essa espécie de renda, formada em seu rosto e pescoço, graças aos recortes, permite ao leitor observar as imagens impressas nas capas dos livretos acondicionados dentro da embalagem.

O livro chega ao leitor com o livreto que recompõe os fragmentos de seu rosto em primeiro plano, o leitor acredita ser apenas a impressão de uma foto do designer, com algum recorte com faca especial, feito para dar um acabamento mais elaborado, mais sofisticado. Apenas quando a embalagem plástica protetora é retirada, é possível entender o seu funcionamento. Ele é totalmente interativo e fica ao dispor do seu usuário, novamente o processo de descoberta e exploração da superfície se faz presente; o leitor é convidado a sentir com as mãos, a textura criada na capa com os fragmentos recortados, e a experimentar visualmente as surpresas proporcionadas pelas imagens, por vezes inesperadas, quando vistas como parte integrantes do semblante do designer.

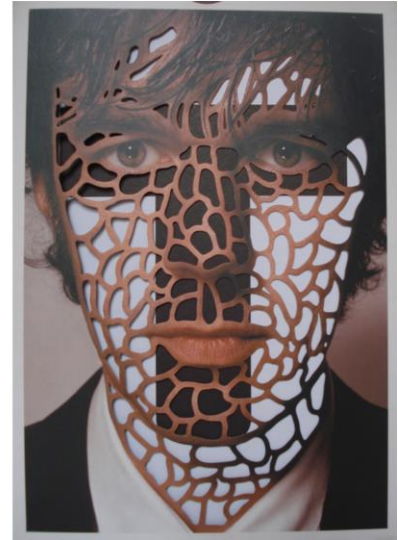
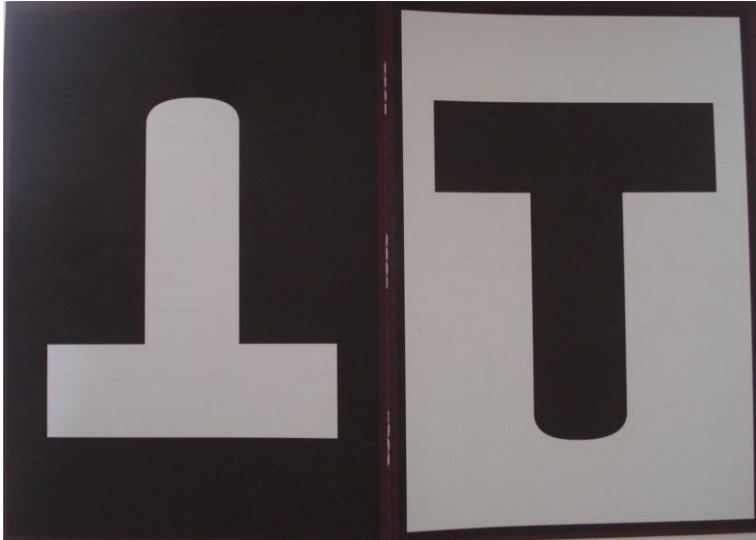
Não há texto indicativo nas capas dos livretos, nem indicação de ordem de leitura a ser seguida. A parte interna dos livretos não possui numeração e contém o mínimo de texto possível para a descrição dos trabalhos, as imagens fotográficas e os rascunhos feitos à mão são os destaques dos livretos.

Essas características também proporcionam ao usuário uma considerável interação e liberdade de escolha e manuseio; ele é surpreendido tanto com as capas recompondo o semblante do designer, quanto com essa forma não usual de se ler um livro, sem indicação alguma. Tudo fica a seu critério; a curiosidade e empatia do leitor em relação à capa que lhe parecer visualmente mais atraente provavelmente irá ditar a sequência da leitura do conteúdo do livro.

O leitor é convidado a imergir nesse universo criado pelo designer. Ao se deparar com uma configuração não usual, é interessante se render ao convite. O projeto interativo fornece uma gama de possibilidades de associações e interpretações, cada leitor terá a sua própria relação com cada uma das imagens e com as interações delas entre si e com a embalagem. A riqueza de informações é capaz de suscitar pensamentos, associações e evocar sensações diferentes em cada um que tiver contato com a obra.

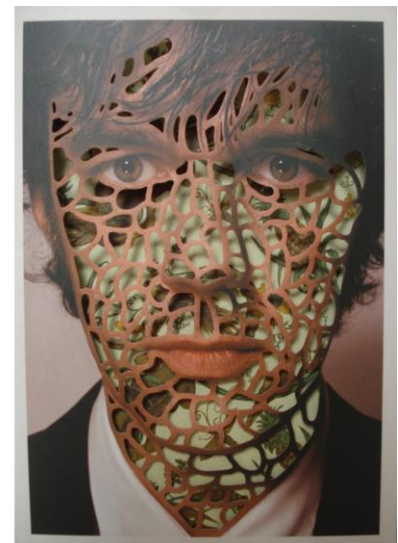
Para tornar possível a identificação dos livretos e a localização do conteúdo citado neste documento, será feita arbitrariamente a paginação e nomenclatura dos mesmos. As páginas serão contadas a partir da folha de rosto, assim como sugere a

norma para trabalhos acadêmicos, e os livretos serão numerados, esses artifícios auxiliarão a localização do leitor. A seguir, as imagens dessa ação (ilustrações 84 a 98) e o modo como fica a capa do livro com cada livreto dentro da embalagem.



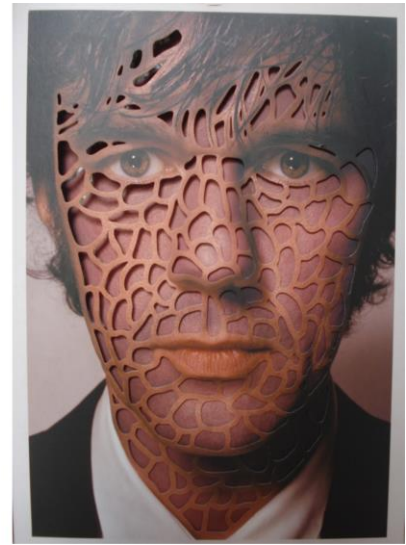
**Ilustração 84: Livreto 1 de Things I have learned in my life so far, 2008**  
 Fonte: Fotografias da capa e contracapa do Livreto 1 (2013)

Na ilustração 84, está o livreto 1, cujo conteúdo abrange textos de Stefan Sagmeister, Steven Heller, Daniel Nettle e Nancy Spector, tratando sobre a obra Things I have learned in my life so far. Ele possui todas as frases utilizadas no processo e a ficha técnica da produção de cada uma delas.



**Ilustração 85: Livreto 2 de Things I have learned in my life so far, 2008**  
 Fonte: Fotografias da capa e contracapa do Livreto 2 (2013)

Na ilustração 85, está o livreto 2, seu conteúdo é a obra *Everything I do always comes back to me*; essa é a capa que possui um design de superfície com estampa corrida e repetição de elementos. A ilustração 86 mostra o livreto 3, que chega ao leitor como primeira capa; ele é resultado de montagem digital entre a fotografia utilizada no trabalho presente em seu conteúdo (*Having guts always works out for me*) e fragmentos do rosto do designer.



**Ilustração 86: Livreto 3 de *Things I have learned in my life so far*, 2008**  
Fonte: Fotografias da capa e contracapa do Livreto 3 (2013)



**Ilustração 87: Livreto 4 de *Things I have learned in my life so far*, 2008**  
Fonte: Fotografias da capa e contracapa do Livreto 4 (2013)

Na ilustração 87, o livreto 4, que contém duas obras da frase *Complaining is silly, either act or forget*, a versão original criada por Stefan e a segunda versão, feita em parceria com a designer e tipógrafa Marian Bantjes, para anúncios na Áustria.



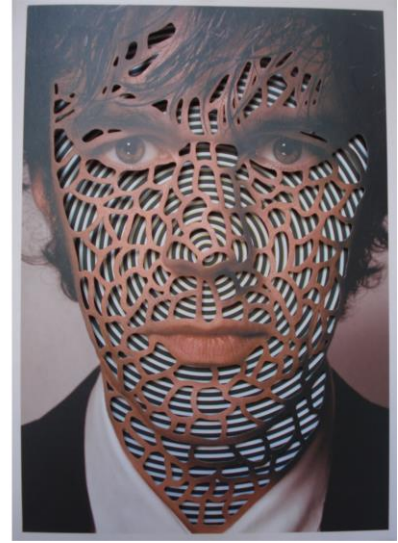
**Ilustração 88: Livreto 5 de Things I have learned in my life so far, 2008**  
 Fonte: Fotografias da capa e contracapa do Livreto 5 (2013)

Nas ilustrações 88 e 89, os livretos 5 e 6, são aqueles cujas capas proporcionam certa ilusão de ótica. O livreto 5 contém as obras *Worrying solves nothing* e *Over time I get used to everything and start taking it for granted*. O livreto 6, assim como o 3, possui os recortes que completam o rosto do designer na embalagem, porém na sua versão geométrica e preto e branco; esses recortes são diferentes graficamente em suas partes internas e ambos completam o rosto de Stefan, o que está na capa e o da contracapa; o livreto contém os trabalhos *Being not truthful works against me* e *Keeping a diary supports personal development*.



**Ilustração 89: Livreto 6 de Things I have learned in my life so far, 2008**  
 Fonte: Fotografias da capa e contracapa do Livreto 6 (2013)





**Ilustração 90: Livreto 7 de Things I have learned in my life so far, 2008**  
 Fonte: Fotografias da capa e contracapa do Livreto 7 (2013)

Na ilustração 90, o livreto 7, com a sua capa formada a partir da colagem digital de várias flores, fazendo alusão à parte de seu conteúdo; o trabalho Assuming is stifling usa-se de algumas dessas flores. O livreto ainda possui outros trabalhos, Helping other people helps me, Thinking life will be better in the future is stupid, I have to live now e My dreams have no meaning.

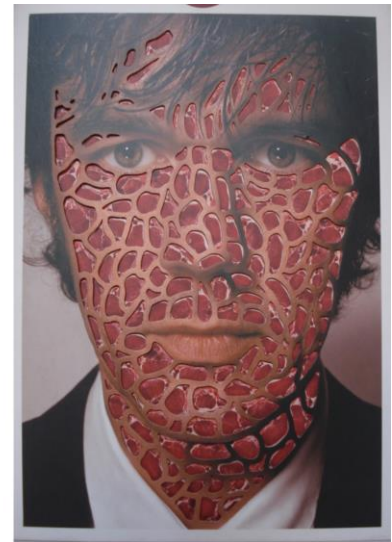
A ilustração 91 mostra o livreto 8, cuja capa é a vista de um parque com o trabalho (que está no conteúdo do livreto) exposto nele. Esse livreto é o da frase Trying to look good limits my life.



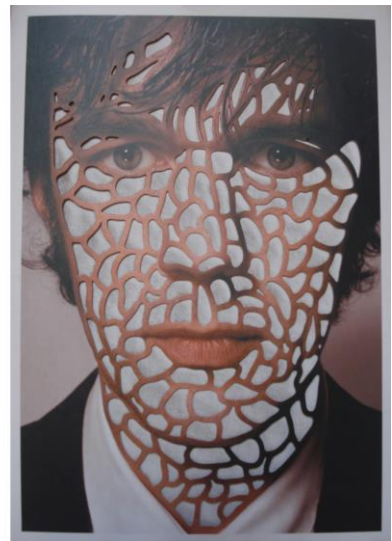
**Ilustração 91: Livreto 8 de Things I have learned in my life so far, 2008**  
 Fonte: Fotografias da capa e contracapa do Livreto 8 (2013)

A ilustração 92 mostra o livreto 9, e sua capa também possui as formas que completam a rosto de Stefan, feitas com pequenos pedaços de carne. Em seu interior, o trabalho *Starting a charity is surprisingly easy*.

O mesmo efeito é usado no livreto 10, mostrado na ilustração 93, apenas composto a partir de outro material, o açúcar. O seu conteúdo é o trabalho tipográfico feito com açúcar, em parceria com a designer Marian Bantjes, para a seguinte frase, *If I want to explore a new direction professionally, it is helpful to try it out for myself first*.

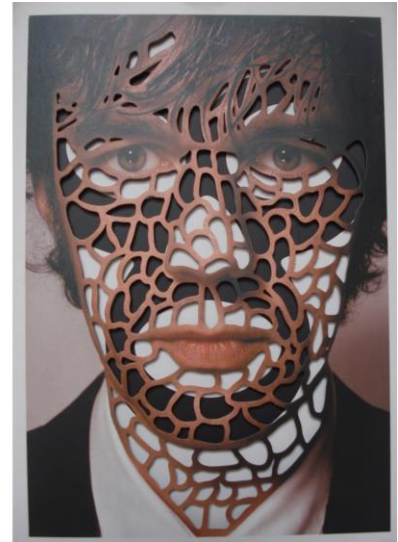
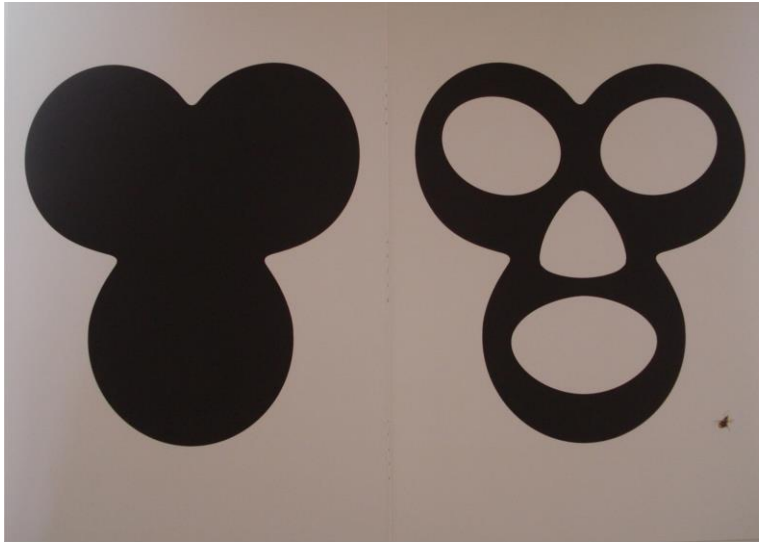


**Ilustração 92: Livreto 9 de *Things I have learned in my life so far*, 2008**  
Fonte: Fotografias da capa e contracapa do Livreto 9 (2013)



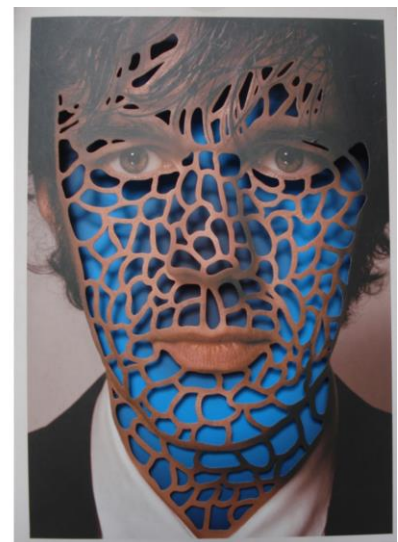
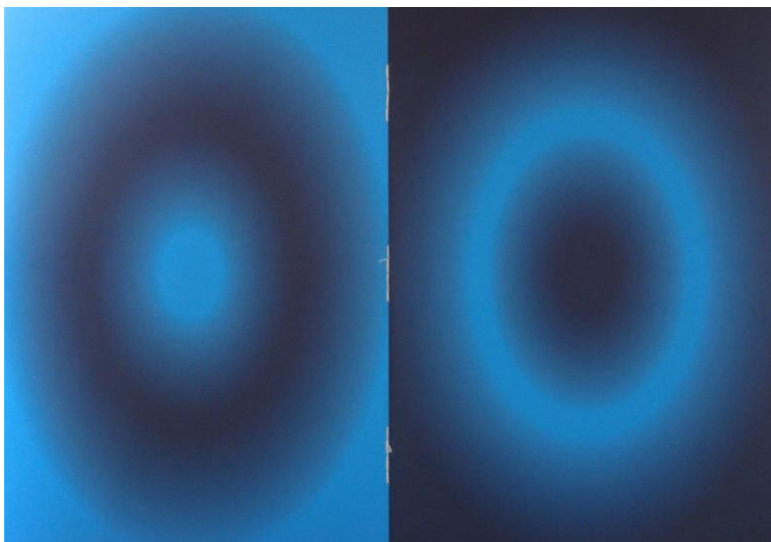
**Ilustração 93: Livreto 10 de *Things I have learned in my life so far*, 2008**  
Fonte: Fotografias da capa e contracapa do Livreto 10 (2013)

Na ilustração 94, tem- se o livreto 11, a capa e a contracapa fazem referência ao trabalho presente em seu conteúdo, elas retratam a frente e o verso da face de um macaco. Em seu interior, o trabalho composto por esculturas gigantes de macacos brancos, o *Everybody always thinks they are right*; além de uma versão para a mesma frase, feita através de manipulação digital.



**Ilustração 94: Livreto 11 de *Things I have learned in my life so far*, 2008**

Fonte: Fotografias da capa e contracapa do Livreto 11 (2013)



**Ilustração 95: Livreto 12 de *Things I have learned in my life so far*, 2008**

Fonte: Fotografias da capa e contracapa do Livreto 12 (2013)

Na ilustração 95, o livreto 12, capa e contracapa possuem as mesmas tonalidades, aplicadas em formas geométricas de diferentes tamanhos, provocando efeitos óticos opostos; sua capa não possui ligação com o conteúdo, os trabalhos são representados em linguagem de história em quadrinhos (*Everybody who is honest is interesting*) e um cenário digital (*Low expectations are a good strategy*).



**Ilustração 96: Livroto 13 de Things I have learned in my life so far, 2008**  
 Fonte: Fotografias da capa e contracapa do Livroto 13 (2013)

O livroto 13, retratado na ilustração 96, tem em sua a capa um retrato de uma pele com espinhas, e isso causa certo desconforto. Em seu conteúdo, o trabalho *Drugs are fun in the beginning but become a drag later on*, é formado por algumas imagens que causam o mesmo efeito da capa.



**Ilustração 97: Livroto 14 de Things I have learned in my life so far, 2008**  
 Fonte: Fotografias da capa e contracapa do Livroto 14 (2013)

A ilustração 97 retrata capa e contracapa do livroto 14, elas estão ligadas com o seu conteúdo, o trabalho desenvolvido para a designer de moda Anni Kuan, com peças de roupas e objetos pertinentes ao universo. A frase utilizada é *Material luxuries are best enjoyed in small doses*, única que tem o início do trabalho na capa e fim na contracapa.



**Ilustração 98: Livreto 15 de Things I have learned in my life so far, 2008**  
 Fonte: Fotografias da capa e contracapa do Livreto 15 (2013)

A capa do livreto 15, vista na ilustração 98, é formada por faixas pretas, brancas e cinzas, que formam um degradê na imagem. Em seu interior, o trabalho Money does not make me happy, que possui relação com a ilustração da capa pois também é formado a partir de faixas que vão do branco ao preto.

O livro Things I have learned in my life so far (2008), possui uma coleção de obras desenvolvidas graças ao ano sabático de Sagmeister, elas foram inspiradas em reflexões do designer durante esse período de tempo. Em 2000, após administrar seu estúdio em Nova York por sete anos, ele decidiu conduzir um ano experimental, no qual não criaria projeto algum para clientes mas apenas sentiria como a ausência de instruções dadas pelos clientes e prazo final de entrega poderia influenciar em seu trabalho.

Durante esse período de tempo manteve um diário (hábito que cultivava desde os seus catorze anos), porém, agora feito com mais dedicação e compromisso, graças ao tempo disponível, o designer refletiu mais profundamente sobre seus pensamentos. Como resultado, quando o estúdio foi reaberto para clientes, receberam solicitações para trabalhos com instruções repletas de liberdade, passíveis de se tornar grandes surpresas.

Em suas anotações do diário, Sagmeister encontrara revelações sobre sua vida até agora, algumas delas são: Everything I do always comes back to me (Tudo o que eu faço sempre volta para mim); Having guts always works out for me (Ter coragem sempre funcionou para mim); Complaining is silly, either act or forget (Reclamar é bobeira, ou aja ou esqueça); Worrying solves nothing (Se preocupar não resolve nada). Com

algumas coisas a dizer e inquieto, Sagmeister aperfeiçoou o idioma que domina (design gráfico), e explorou regiões incomuns, produzindo uma série de trabalhos híbridos.

Segundo Steven Heller (*apud* SAGMEISTER, 2008, p.6, livreto 1), Sagmeister pode ter seus trabalhos considerados híbridos pois mescla diferentes elementos de áreas distintas em prol de uma imagem:

*Owing to this restless need for discovery, Sagmeister has become the "meister" of a unique celebratory visual manifestation – a kind of Gesamtkunstwerk that dates back to those art and design pirates of the early twentieth century who conflated environmental and Conceptual art, graphic design and typography, sculpture and monument, and advertising and public relations into compelling hybrids.<sup>6</sup>*

Como pode-se ver, a partir dessa crítica, e também embasado em suas obras, o designer realiza sobreposições e justaposições plurais e constantes de linguagens, resultando em trabalhos que podem ser considerados híbridos.

Steven Heller (*apud* SAGMEISTER, 2008, p.7, livreto 1), reafirma a hibridação do trabalho de Stefan, explicando através de suas obras e das matérias-primas utilizadas nas mesmas:

*The centerpiece, Things I have learned in my life so far, comes largely from a lengthy list of revelations jotted down in his diary. Although these could be mistaken for self-help maxims (Trying to look good limits my life; Being not truthful works against me), they transcend being simplistic bromides by virtue of his series of interpretative typographic sculptures, which have come to characterize Sagmeister's hybrid output. Their words constructed from such diverse objects as flowers, cacti, branches, sausage, toys and fabric, not to mention the even quirkier pollen, hair, semen, and intestines, the individual pieces run the gamut from what might be described as lyrically ambiguous to sublimely overt – yet they are never so abstract or arcane than an average viewer cannot somehow decipher each individual word constituting the message.<sup>7</sup>*

---

<sup>6</sup> Tradução livre da autora: Devido a essa inquietação necessária para descoberta, Sagmeister se tornou o meister de uma única manifestação de celebração visual – uma espécie de Gesamtkunstwerk que remonta a esses piratas da arte e do design, do início do século XX, que confunde arte conceitual, design gráfico e tipografia, escultura e monumento, publicidade e relações públicas em híbridos convincentes.

<sup>7</sup> Tradução livre da autora: A peça central, Things I have learned in my life so far (2008), vem em grande parte de uma lista de revelações anotadas em seu diário. Embora estas poderiam ser confundidas com máximas de autoajuda (Try to look good limits my life; Being not truthful works against me), eles transcendem sendo brometos simplistas em virtude de sua série de interpretativas esculturas tipográficas, que vêm caracterizar a saída híbrida de Sagmeister. Suas palavras construídas a partir desses diversos objetos como flores, cactos, ramos, salsicha, brinquedos e tecidos, para não mencionar o ainda mais peculiar pólen, cabelo, sêmen, e os intestinos, as peças individuais executam a gama do que poderia ser descrito como liricamente ambíguo sublimemente evidente – mas eles nunca são tão abstratos ou arcanos que um telespectador médio não possa de alguma forma decifrar individualmente cada palavra que constitui a mensagem.

Todo o processo de criação do designer pode ser considerado como híbrido, ele possui a capacidade de passear por uma grande variedade de formatos, naturezas e técnicas, e mesmo assim articulá-las de forma a constituir uma mensagem baseando-se em diferentes camadas de informação.

A partir de toda a abordagem sobre Stefan Sagmeister é possível pensar o designer como produtor de imagens híbridas. Na sequência será exposta uma seleção de obras do livro *Things I have learned in my life so far*, são elas: *Everything I do always comes back to me* (Tudo o que eu faço sempre volta para mim), *Having guts always works out for me* (Ter coragem sempre funcionou para mim), *Complaining is silly, either act or forget* (Reclamar é bobeira, ou aja ou esqueça), e *Worrying solves nothing* (Se preocupar não resolve nada).

O primeiro trabalho da série, encontra-se no livreto 1 (ilustração 84). *Everything I do always comes back to me* (Tudo o que eu faço sempre volta para mim), surgiu a partir de um convite de um velho amigo vienense, um trabalho para preencher páginas de uma revista, com o seguinte pedido incomum: nenhuma instrução.

Não existia nenhum produto a ser vendido, nenhum evento a ser promovido, apenas páginas disponíveis a serem preenchidas com o que eles quisessem. O projeto foi aceito imediatamente e parecia ser fácil, porém, não foi; liberdade sem limites intimidou o processo criativo da equipe. Após semanas sem nenhuma alternativa considerada razoável, Sagmeister recorreu ao seu diário em busca de alguma ideia, e nesse momento, encontrou uma lista com o título *Things I have learned in my life so far*, então escolheu uma dessas frases: *Everything I do always comes back to me*, e esboçou várias alternativas.

*Everything I do always comes back to me*, foi dividida da seguinte forma: *everything* (1), *I do* (2), *always* (3), *comes* (4), *back* (5), *to me* (6). Para cada uma das palavras foi gerada uma arte híbrida, completamente diferente da outra; a maioria delas produzidas com um ou mais objetos táteis, 3D e sensoriais, fotografados, com um plano de fundo híbrido e repleto de informações, conforme pode-se ver na ilustração 99.



**Ilustração 99: Everything I do Always Comes Back to Me, 2008**  
 Fonte: Fotografias do conteúdo do livreto 2, a autora (2013)

A representação da palavra *everything* (tudo), ilustração 100, é uma ilustração, composta de elementos reais fotografados e manipulação digital posterior.



**Ilustração 100: Everything, 2008**  
 Fonte: Fotografia do conteúdo do livreto 2, a autora (2013)



A palavra é formada por um polímero amarelo, preenchido com pedaços de cabelo, que escapam de sua estrutura através de aberturas em sua extensão; ela é legível pois o polímero se encontra amarrado com pedaços de metal e também com prendedores metálicos. Seu plano de fundo é composto por padronagem floral antiga, com interferências, rabiscos circulares com aparência de traços manuais, figuras geométricas complexas e coloridas, perfis de lâminas de bisturis, além de fragmentos de um material, às vezes translúcido, às vezes verde, que cai sobre a obra a partir de seu canto superior direito.

Observando o trabalho detalhadamente, é evidente o uso de diferentes técnicas e mecanismos, todos eles se mesclando em prol de uma imagem híbrida, cheia de camadas, informações e interações. A imagem fotográfica com tantos elementos em sua composição gerada através de manipulação digital, sugere metáforas e evoca aos leitores interpretações diversas.

Os elementos utilizados transmitem impressões sinestésicas, o espectador conhece a textura dos elementos e, mesmo que apenas visualmente, é possível distinguir a textura do polímero, da maciez do cabelo, da dureza e do gelado dos metais. Ao reunir todas essas características, a criação de Sagmeister mescla o design, o híbrido, a sinestesia e o design de superfície.



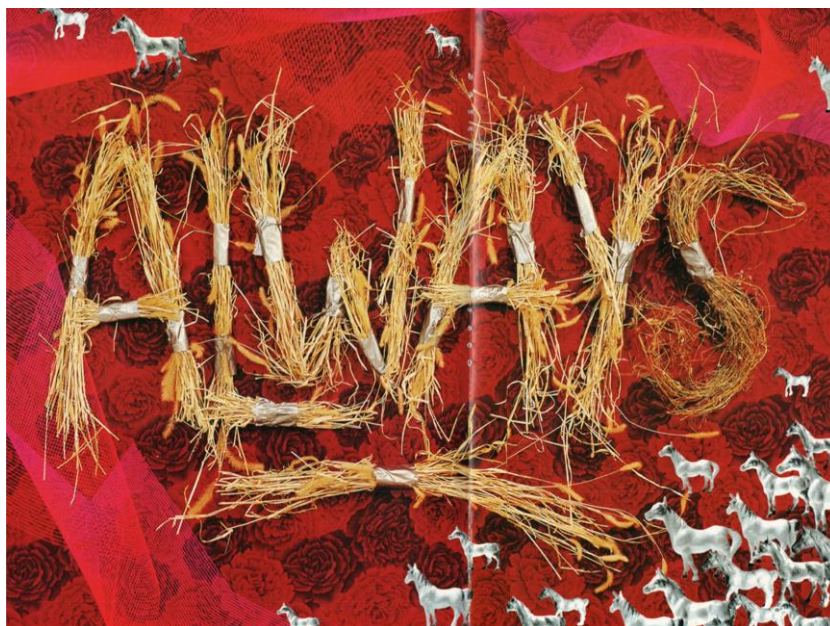
**Ilustração 101: I do, 2008**

Fonte: Fotografia do conteúdo do livreto 2, a autora (2013)

A representação (ilustração 101) do trecho *I do* (eu faço) é composta de elementos reais fotografados e outros elementos adicionados por manipulação digital, a legibilidade das palavras não é o fator principal. O trecho é composto de elementos anelares orgânicos interligados e a sua representação a partir de desenho a lápis em papel. Eles estão posicionados sobre um fundo com ilustração que representa a natureza, com sobreposição dessa mesma ilustração somente a traços na cor azul e branca e na cor preta e branca. Acima dessas camadas ainda é disposto um elemento magenta, que pode ser um polímero ou algo têxtil, entrelaçado.

A origem diversificada de todos os elementos utilizados na representação, mostra o fator híbrido na composição da imagem. Sensações sinestésicas são proporcionadas graças à hibridação dos elementos, pois as suas diferentes origens, texturas, volumes, cores e sons (que fazem quando interagem com o espectador, como por exemplo, o barulho que o papel – utilizado no *I* – faz quando é tocado), transmitem o macio, o áspero, o maleável.

A superfície é explorada em todas essas camadas, ela está presente na textura mais grossa da estampa de fundo e em suas cores vivas, também em como as suas versões azul, e preta e branca conversam com a primeira camada; na profundidade gerada pelo contraste de peso, perspectiva e textura do elemento magenta entrelaçado com o fundo. Acima de todos esses contrastes, está o contraste do *I do* com o fundo estampado, ele possui destaque graças a sua posição central, às suas cores, e aos seus elementos reais e tridimensionais.



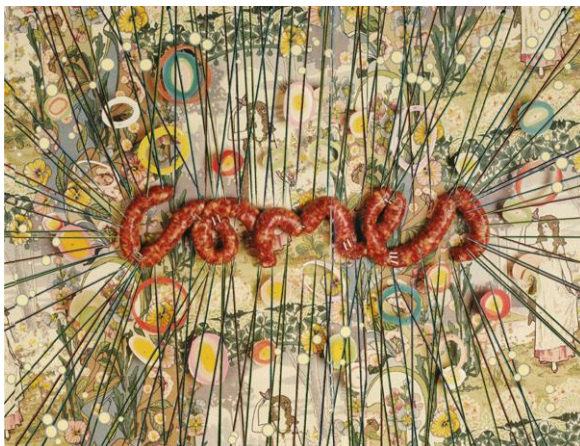
**Ilustração 102: Always, 2008**

Fonte: Fotografia do conteúdo do livreto 2, a autora (2013)

A palavra *always* (sempre), vista na ilustração 102, tem melhor legibilidade graças ao contraste de cor do elemento utilizado nela e da cor de fundo. Possui elemento orgânico (espécie de palha), preso com fita isolante para formar a palavra *always*, que contrasta, tanto em cor quanto em origem (fotografia e manipulação digital), com o fundo.

O fundo criado digitalmente é composto de estampa de rosas vermelhas, traços e vetores magentas, e sobreposições de diferentes modelos plásticos de cavalos. Os elementos têm origens diferentes e aplicados na mesma arte são um exemplo de hibridação realizada pensando em diferentes texturas, volumes e superfícies.

O mesmo processo de escolha e uso de um fundo plano texturizado e estampado, com interferências tridimensionais (reais ou manipuladas por software), para contrastar visual e sensorialmente com o elemento real, com volume e fotografado utilizado na composição da palavra, foi realizado nos outros trechos da frase – *comes* (ilustração 103), *back* (ilustração 104), *to me* (ilustração 105).



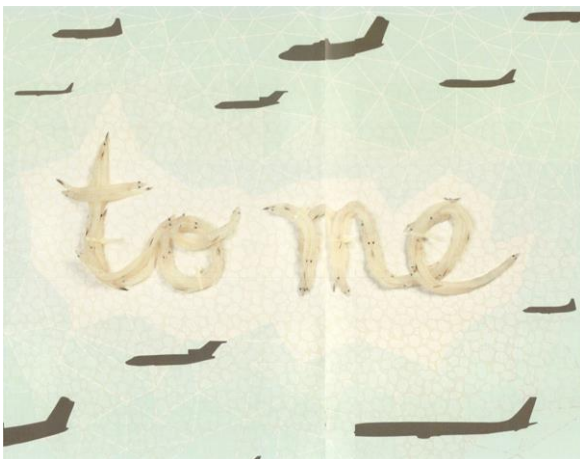
**Ilustração 103: Comes, 2008**

Fonte: Fotografia do livreto 2, a autora (2013)



**Ilustração 104: Back, 2008**

Fonte: Fotografia do livreto 2, a autora (2013)



**Ilustração 105: To me, 2008**

Fonte: Fotografia do conteúdo do livreto 2, a autora (2013)

Sagmeister declara em seu site, que ficou surpreso com o retorno positivo gerado pela publicação da obra, porém, naquele momento não havia projeto de futuras publicações baseadas em outras frases suas. No entanto, quando surgiu o convite de criar cartazes na França, com as mesmas instruções: preencha-os da maneira que você desejar, a série de obras teve seu início. Outra frase de sua lista foi escolhida e transformada em arte tipográfica híbrida.

Having guts always works out for me (Ter coragem sempre funcionou para mim), encontra-se no livreto 3. A obra pode ser vista na ilustração 106.



**Ilustração 106: Having Guts Always Works out to Me, 2008**

Fonte: Fotografias do conteúdo do livreto 3, a autora (2013)

Ela é mais uma criação tipográfica formada a partir de objetos interagindo com superfícies, destacando-se as texturas, envolvendo fotografias no processo de produção, assim como a maioria dos trabalhos retratados nesse livro.

Nesse livreto, Sagmeister (2008, p.13, livreto 3) explica o processo de produção dessas imagens híbridas: "*This series was meticulously photographed by Bela Borsodi. There are two different views of each piece of typography, each view featuring a difference in camera location, light condition, or time*"<sup>8</sup>.

Essa frase também foi separada em algumas palavras para poder ser trabalhada, *Having* (1), *guts* (2), *always* (3), *works out* (4), *for* (5), *me* (6).

A palavra *having* (ter), foi representada (ilustração 107) a partir de faixas brancas de tecido amarradas em árvores de uma floresta. As faixas possuem profundidade e relevo, pois estão entrelaçadas e presas entre árvores distantes entre si, elas não apenas foram colocadas nas árvores em um só plano.



**Ilustração 107: Having, 2008**

Fonte: Fotografias do conteúdo do livreto 3, a autora (2013)

A representação (ilustração 108) da palavra *always* (sempre) é poética, híbrida e sua mensagem pode ser compreendida por todos os leitores. A palavra foi

---

<sup>8</sup> Tradução livre da autora: Esta série foi meticulosamente fotografada por Bela Borsodi. Existem dois pontos de vista diferentes de cada pedaço de tipografia, cada uma com diferença na localização da câmera, condição de luz, ou de tempo.

escrita à caneta hidrográfica preta, manualmente (como evidencia a própria foto), em pétalas de flores brancas; a escolha de uma superfície tão efêmera (pétala de flor) para ser suporte para a palavra *always* (sempre) e a sua segunda foto ser composta pelas flores murchas e a palavra não mais legível, transmite a mensagem do efêmero, de que nada dura para sempre, em oposição ao significado da palavra.



**Ilustração 108: Always, 2008**

Fonte: Fotografias do conteúdo do livreto 3, a autora (2013)

Sagmeister repensa as relações de leitura e exalta a natureza sensível, tanto a botânica, quanto a do próprio leitor de sua obra. A nova disposição de objetos em um cômodo, o entrelaçamento de uma fita de cena de crime em uma cerca, a reconstrução de uma cadeira, e a sombra das salsichas cortadas, tudo pode se tornar representação tipográfica e gráfica de uma mensagem.

O designer incentiva a inventividade e a criação imaginativa; seu trabalho fomenta a articulação de mensagens visuais nos mais diversos formatos, mostrando que o design gráfico poderia explorar mais, renovar seus conceitos, refletir sobre a relevância da produção de peças usando apenas um dos sentidos (visual) enquanto

poderia ser promovida uma exploração mais abrangente, uma coexistência de abordagens diferentes.

Na obra *Complaining is silly, either act or forget* (Reclamar é bobeira, ou aja ou esqueça), Sagmeister explora a superfície em diversas possibilidades, utilizando um tipo de stencil natural – feitos de folhas de vários formatos e espécies – e cheio de texturas (ilustração 109), sobre 20 grandes folhas de papel jornal.



**Ilustração 109: Stencil natural, 2008**

Fonte: Fotografias do conteúdo do livreto 4, a autora (2013)

O cliente foi a Super Bock, cerveja portuguesa. A propriedade do papel jornal amarelar quando exposto ao sol, foi levada em consideração na hora da criação da obra; as características físicas da superfície (papel jornal) foram decisivas, em cima dela posicionou-se os stencils de papelão, com o formato da tipografia necessária para escrever a mensagem e os stencils naturais, em formatos de folhas.

Assim que montada, a obra foi exposta ao sol durante sete dias, no telhado do estúdio do Sagmeister em Nova York; após esse período de tempo, os stencils foram removidos, e a área embaixo deles ficou branca, contrastando com a superfície ao fundo (papel jornal), que se encontrava completamente amarelada. A ilustração 110 mostra o trabalho.

A obra foi aplicada em frente ao Centro Cultural de Belém, em Lisboa, onde há uma grande incidência de raios solares e graças a esse fato, em sete dias, a tipografia passou pela transformação da cor branca para a cor amarela, e se mesclou com a cor da superfície, desaparecendo cada vez mais, dia após dia.

Neste trabalho também é possível ver certa poesia na concepção da superfície, do planejamento do projeto e da mensagem que ela representa. O fato da mensagem

desaparecer lentamente com a ação de um fator natural, tornou mais poético e bonito o conselho de Sagmeister, para o leitor agir ou esquecer a queixa. O designer consegue construir relações de sentido para dialogar com seu público, e mostra que é capaz de alternar sua produção entre peças visuais limpas e peças visuais complexas e intensas.

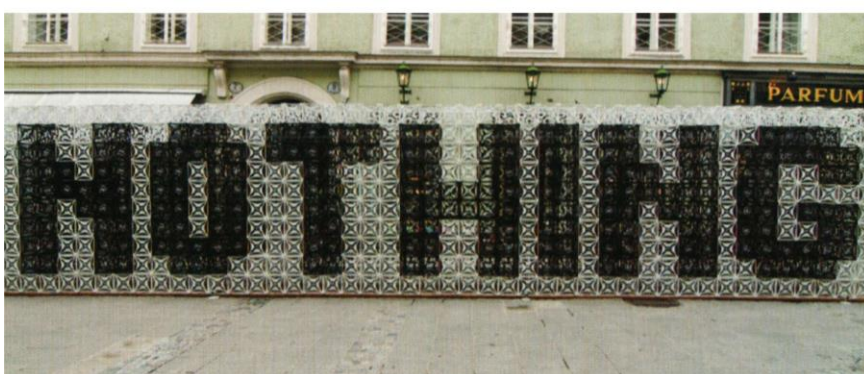


**Ilustração 110: Complaining is silly, either act or forget, 2008**

Fonte: Fotografias do conteúdo do livreto 4, a autora (2013)

A obra, representada na ilustração 111, foi baseada na frase Worrying solves nothing (Se preocupar não resolve nada), criada para o Centro OK em Linz, na Áustria. Executada com a ajuda de estudantes austríacos, foram utilizados 65 mil cabides comuns de roupas, 35 mil cabides brancos e 25 mil cabides pretos que formaram um bloco de 38 metros de comprimento por 3 metros de altura, exposto no meio de uma rua famosa por ter várias lojas de roupa.





**Ilustração 111: Worrying solves nothing, 2008**

Fonte: Fotografias do conteúdo do livreto 5, a autora (2013)

O módulo básico de padronagem criado (ilustração 112) foi a reunião dos cabides em grupos de 4; eles foram unidos pelos seus componentes de arame, e entrelaçados, formando quadrados; a cada 6 quadrados formava-se um cubo e cada cubo formava um pixel de grandes proporções.



**Ilustração 112: Módulo Básico, 2008**

Fonte: Fotografia do conteúdo do livreto 5, a autora (2013)

Os cubos brancos reunidos foram utilizados para o fundo e os cubos pretos para formar a tipografia e conseqüentemente a mensagem.

O resultado desses pixels todos reunidos em escala bem maior do que aquela que se está acostumado é uma malha rendada, um projeto de design que pode ser considerado como design de superfície; uma vez que não se trata apenas de tipografia e design gráfico, e sim, de uma obra que envolveu diferentes planejamentos durante o projeto, priorizando outros critérios além do tipográfico, uma composição escultural que pode levar a uma noção mais global de design.

Em *Things I have learned in my life so far*, o leitor tem que decifrar cada palavra, as frases são compostas a partir de combinações incomuns e metáforas não-óbvias. Os trabalhos do designer retratam a pluralidade do design pós-moderno e servem como estímulo aos espectadores, a comunicação não tem um fim em si mesma, ela continua pois é interativa, criativa, e suscita sensações, experimentações e memórias.

Após todo o conteúdo exposto neste trabalho, pode-se considerar que Stefan Sagmeister é um designer gráfico que se destaca no mundo do design graças a sua visão ampla de projeto, sua inquietação e busca constante por novos meios de representações, e seu desejo de aumentar a participação do receptor. Ao se preocupar com as características físicas, táteis, sensoriais, aspectos visuais, sonoros e toda a linguagem que pode aproximar o receptor a participar intencionalmente da interpretação e transmissão da mensagem, Sagmeister pode contribuir para valorizar e enriquecer o estudo, a produção e a hibridação do design, principalmente, o design de superfície.

Por expressar em seus trabalhos o valor da experiência humana, em contraposição ao uso anônimo da tecnologia, o designer possui um diferencial, agrega valores e possibilidades que podem ampliar horizontes de outros profissionais. A sua abordagem multidisciplinar e o fato de deter o controle sobre todas as qualidades do objeto conversam muito bem tanto com a redescoberta cultural da superfície, e de seus valores informativos, estéticos e simbólicos e de suas variáveis sensoriais, quanto com o recente aumento do desenvolvimento dessa área do design.

## 6 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

Após a compreensão do contexto de imagens híbridas e design no design gráfico e no design de superfície, e da análise de algumas obras de Stefan Sagmeister, é possível a exploração prática deste trabalho, a qual é retratada a seguir.

### 6.1 MOTIVAÇÃO E INSPIRAÇÃO

Assim como Stefan Sagmeister, a autora segue os passos de sua família. Sua bisavó Luzia Roberto Donadio, filha de italianos, 11 filhos, 25 netos e 23 bisnetos, era uma exímia costureira, produzia roupas para toda a família, com tecidos estampados, além de ser a autora de belas e complexas peças de crochê, tricô e bordados.

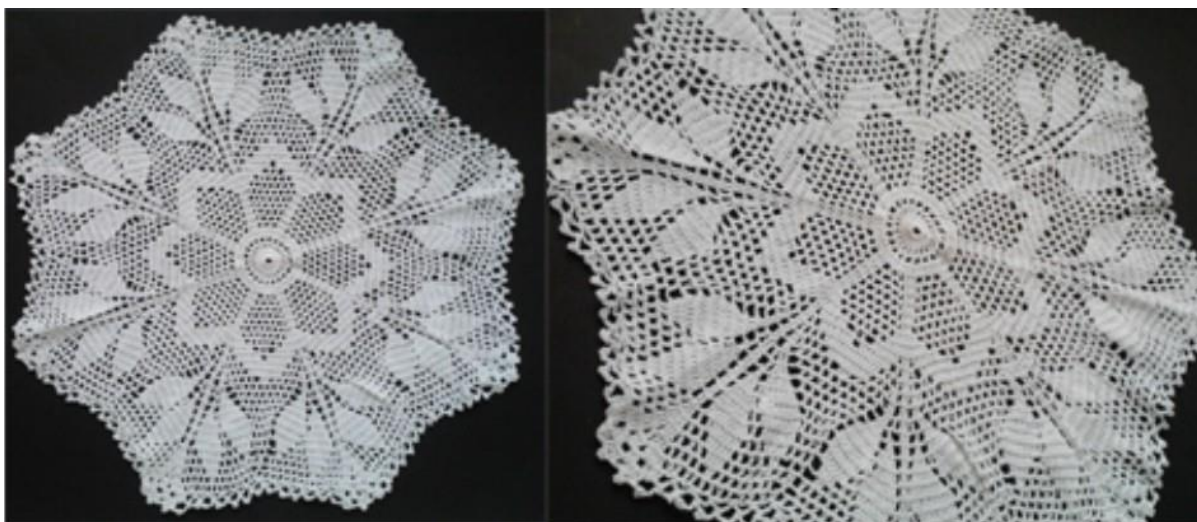


**Ilustração 113: Luzia Donadio**  
Fonte: Fotografia da autora

A ilustração 113, mostra a autora com a sua bisavó, na casa dela, com as suas cortinas estampadas e usando um vestido florido, como o de costume. Na imagem à direita a autora veste uma blusa de crochê feita por sua mãe (que aprendera a técnica com Luzia) e Luzia veste peças de crochê de sua própria autoria.

Quando o entorno é repleto de peças com valores e tradições de trabalhos manuais, eles influenciam o repertório em relação ao conhecimento e a apreciação de formas, cores, texturas, desenhos, estampas e superfícies.

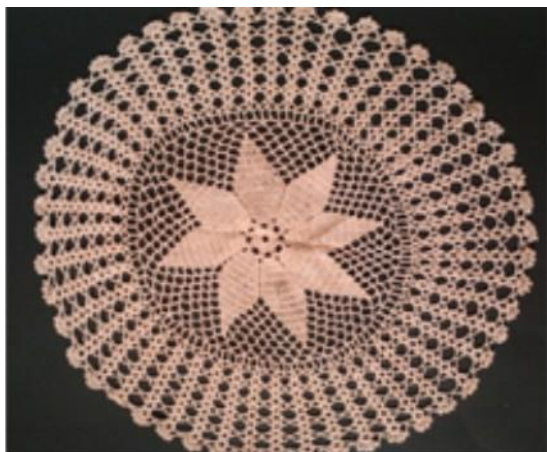
Aqui se faz pertinente o uso novamente da afirmação de Ezio Manzini (1989), de que as superfícies dos objetos são repletas de elementos da memória do usuário, neste caso, texturas, crochês e tricôs relembram à autora o ambiente familiar em sua infância, cercada por parentes, principalmente mulheres, em uma grande sala de estar, com piso de madeira, toalhas de crochê dispostas na mesa de jantar, conversas, sorrisos, descontração, carinho, o cheiro de comida fresca e quente no fogão, rolos de lã na cesta ao lado da poltrona da bisavó.



**Ilustração 114: Toalha floral, de Luzia Donadio**  
Fonte: Fotografia da autora

A ilustração 114, demonstra uma das obras de Luzia Donadio, uma toalha de mesa, de crochê, que possui muitos dos conhecimentos básicos de estamparia, como módulo, repetição, composição. Esse é o tipo de peças que a autora mais tem acesso, como pode-se ver na ilustração 115.

A ilustração 115, é um outro exemplo de toalhas porém com pontos, texturas e padronagens bem diferentes dos utilizados na ilustração 114. Na ilustração 116, a variação e mesclas dos pontos utilizados anteriormente, mas em peça retangular, também usada como enfeite ou toalha de mesa.



**Ilustração 115: Toalha redonda, de Luzia Donadio**  
 Fonte: Fotografia da autora



**Ilustração 116: Toalha retangular, de Luzia Donadio**  
 Fonte: Fotografia da autora

Outra peça com pontos delicados, trabalhos simples, mas que em conjunto e repetição criam uma padronagem e uma textura semelhante a uma renda, é o bolero, presente na ilustração 117.



**Ilustração 117: Bolero, de Luzia Donadio**  
 Fonte: Fotografia da autora

A memória afetiva de estar rodeada pela destreza e pela leveza na realização dos trabalhos e criação de texturas e estampas se torna mais próxima pois Luzia ensinara as suas técnicas de costura, crochê, tricô e bordado para todas as suas filhas. A avó da autora, Izabel Donadio (ilustração 118), aprendeu tão bem as técnicas que foi professora de costura por anos.

Izabel produzia diversas peças para vestuário e para uso em ambientes da casa, a autora tem como referência ambientes na casa da avó repletos de peças com desenhos, cores, texturas e padronagens interessantes e convidativas ao toque e à interação.



**Ilustração 118: Luzia e suas filhas**  
Fonte: Fotografia da autora

Izabel Donadio, de blusa vermelha na ilustração 118, se dedicou a produção de diversos e variados trabalhos manuais nos quais produzia todos os detalhes. No exemplo visto na ilustração 119, tem-se a estampa geométrica (amarela, magenta e verde) bordada com linha de algodão, além de detalhe aplicado em sua borda, um rendado de cor similar à cor da toalha, feito de crochê.



**Ilustração 119: Toalha rosa, de Izabel**

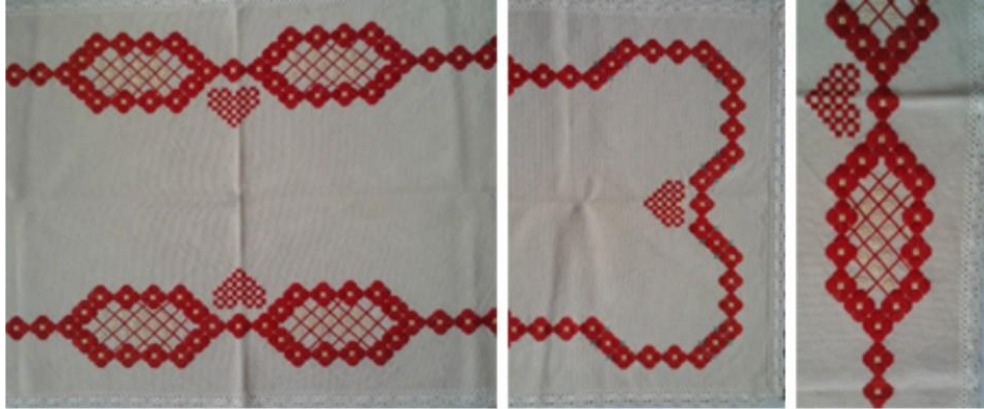
Fonte: Fotografia da autora

Já na ilustração 120, tem-se a cor e o desenho da estampa bordada em linha de algodão na parte superior e a intervenção com fitas de cetim bordadas na parte inferior.



**Ilustração 120: Toalhas de Izabel**

Fonte: Fotografia da autora



**Ilustração 121: Toalha vermelha, de Izabel**  
 Fonte: Fotografia da autora

Na ilustração 121, trechos de outra obra de Izabel que possui diferentes texturas, cores e relevos, os hexágonos em vermelho possuem mais pontos e são mais espessos e volumosos em comparação às linhas em seu interior, e à quantidade de pontos utilizados para formar os corações, que também são mais volumosos do que os detalhes florais feitos em amarelo no interior da trama interna dos hexágonos e dos detalhes das folhas em verde na borda da arte.

Seguindo a tradição familiar, Izabel ensina as suas técnicas já hibridizadas e com inserção de novos elementos – não-utilizados por Luzia, como as fitas de cetim, e o fato de buscar referências novas em revistas – para sua filha Marcia (ilustração 122), mãe da autora. Agora o contato com a arte tradicional se faz ainda mais intenso e próximo à autora.



**Ilustração 122: Marcia, vestindo tricô  
 feito por ela**  
 Fonte: Fotografia da autora





**Ilustração 123: Tricôs, de Marcia**

Fonte: Fotografia da autora

A ilustração 123 mostra peças de tricô feitas por Marcia, a primeira peça inclui interferência de uma estampa bordada com uma linha de fita metálica que pode ser vista na parte esquerda do detalhe. E a segunda peça é um tricô com aplicações de trabalhos em cordas, além de ser composta por várias pontos diferentes, que proporcionam diversas texturas e volumes.

Marcia Carmona da Silva é publicitária, artista plástica e designer de interiores. Iniciou a costura, tricô, crochê e bordado com sua mãe Izabel, depois se interessou por manipulação de outras superfícies, como papéis (ilustração 124) – com os quais fazia trabalhos pessoais que envolviam texturas e elementos tridimensionais – e outra vertente da área têxtil, a tapeçaria (ilustração 125) – com as quais fez tapetes, tapeçarias de parede, mantas para bebês, cachecóis, marcadores de livros e outros.



**Ilustração 124: Trabalhos com papel, de Marcia**  
 Fonte: Fotografia da autora

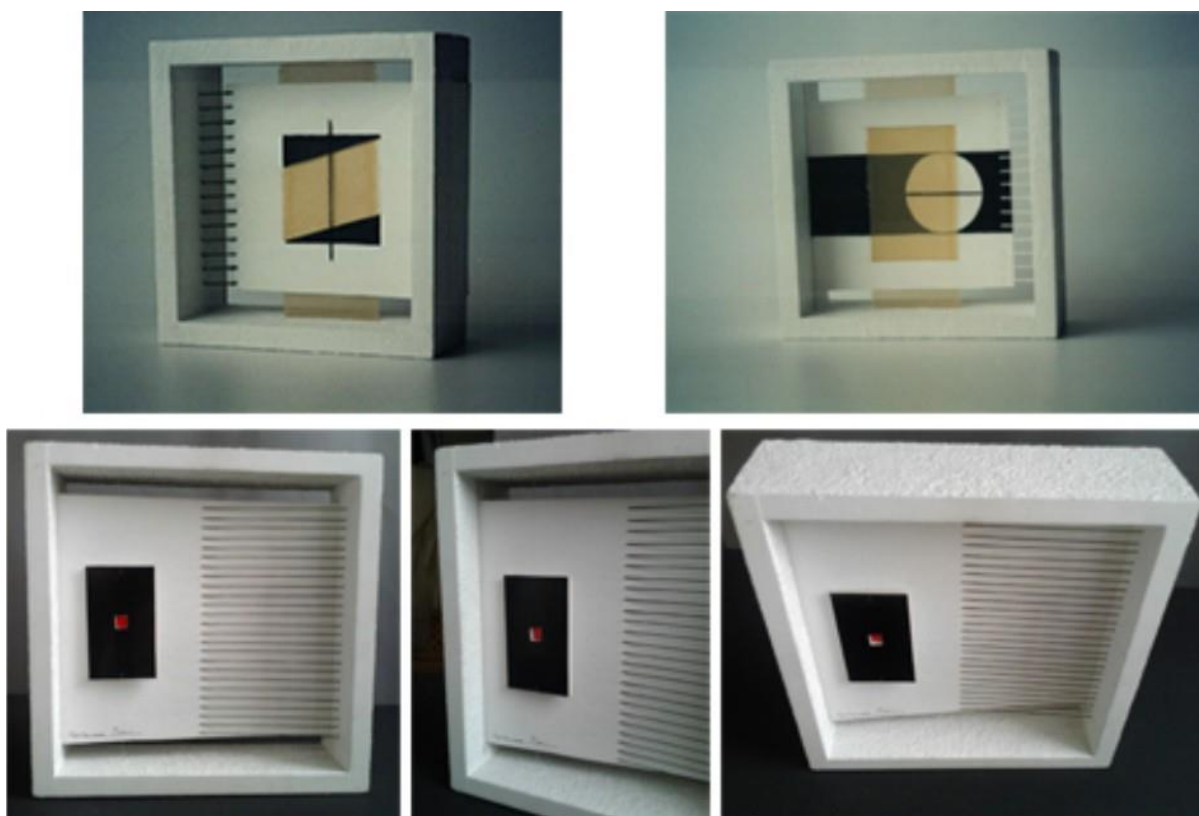


**Ilustração 125: Tapeçarias, de Marcia**  
 Fonte: Fotografia da autora

Pode-se pensar no processo de hibridação discutido por Canclini e por Burke, ao observar os diferentes caminhos seguidos por cada uma das gerações (Luzia, Izabel e Marcia) ao ter contato com a técnica utilizada pela geração anterior e na sua reação, na aceitação daquilo que se mostra interessante e que se encaixa em seu ambiente e na des-contextualização e re-contextualização dos fatores que já não são considerados possíveis.

Marcia segue na re-negociação de significados, quando extrapola o universo da costura, utilizando-se de elementos do mesmo, mas aplicando-os em obras de arte. Na busca por uma linguagem pessoal, na pesquisa e desenvolvimento de técnicas,

se encontrou nos quadros, gravuras e objetos tridimensionais, e percebeu que tudo o que fazia parte de seu repertório era ligado ao universo da costura, a linha estava completamente envolvida em sua vida. Em todos esses aparatos nos quais se expressou, buscou explorar a linha, o tecido e a textura, como é possível identificar nas ilustrações que seguem.



**Ilustração 126: Objetos tridimensionais, de Marcia**  
Fonte: Fotografia da autora

A ilustração 126 retrata os objetos tridimensionais criados na busca pela linguagem pessoal de Marcia, a estrutura externa é feita de madeira, pintada de branco e com a aplicação de uma textura áspera, em suas laterais existem cortes pelos quais passa a tela (mesma usada em quadros), todos possuem linhas costuradas na tela interligando-a à estrutura externa. Os da parte superior possuem interferência da linha no centro da própria tela, pintura de formas geométricas e um tecido translúcido transpassando a arte, ele foi pensado propositalmente para deixar ver o que está atrás dele. Os desenhos, traços, tecidos, linhas, são várias camadas que vão se revelando. Na parte inferior tem-se a imagem da interferência de outro elemento tridimensional, preto e vermelho, posicionado à frente da tela, fixado com fio da náilon para que a cor de sua fixação não competisse com o fundo.

## 6.2 ETAPAS DE DESENVOLVIMENTO DOS PROTÓTIPOS

Todos os objetos de família apresentados representam parte dos estímulos recebidos que contribuíram na formação do universo e repertório da autora. A compreensão do interesse sobre a superfície e todos os seus valores e elementos está intimamente ligada ao ambiente e espaço ao qual a autora esteve e está inserida.

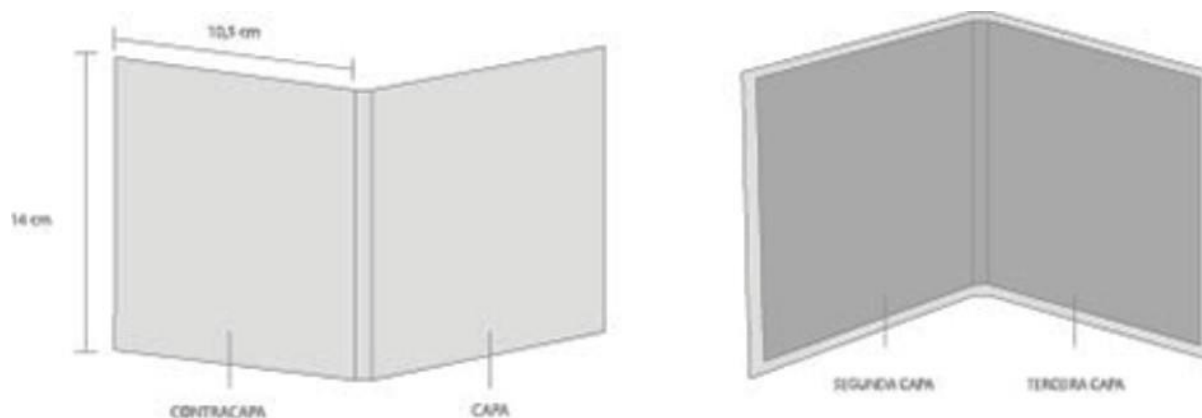
A experimentação prática deste trabalho se dará considerando a progressão da fascinação pela superfície em três momentos distintos: o primeiro contato, o reconhecimento e a exploração. Serão três capas para *sketchbooks* utilizando-se de elementos do universo da costura, em pequenas dimensões, que a partir da repetição formam uma estampa mais complexa.

A progressão se dá também no sentido de conhecimento e compreensão da área de design de superfície, depois de todo o estudo teórico realizado, utilizando progressivamente elementos do design (cor, desenho, tipografia, textura, fotografia e tecnologia), imagem híbrida e sinestesia, para enfim, resultar em uma experimentação em design de superfície híbrido.

A escolha de capas de *sketchbooks* como aparato se deu pois havia a necessidade de uma exploração 3D da superfície em um objeto que fosse manipulável de maneira tátil, que permitisse a exploração de um maior número de camadas e faces, e que também tivesse uma embalagem complementar.

O *sketchbook* proporciona uma interação, diferente de outros aparatos, 2D, como papel de parede ou tecido, por exemplo. Ele é um objeto de uso pessoal, de manuseio diário, com o qual o usuário estabelece um vínculo e uma relação de interação entre o objeto e suas anotações, ilustrações, ou o que quer que o usuário tenha registrado nele.

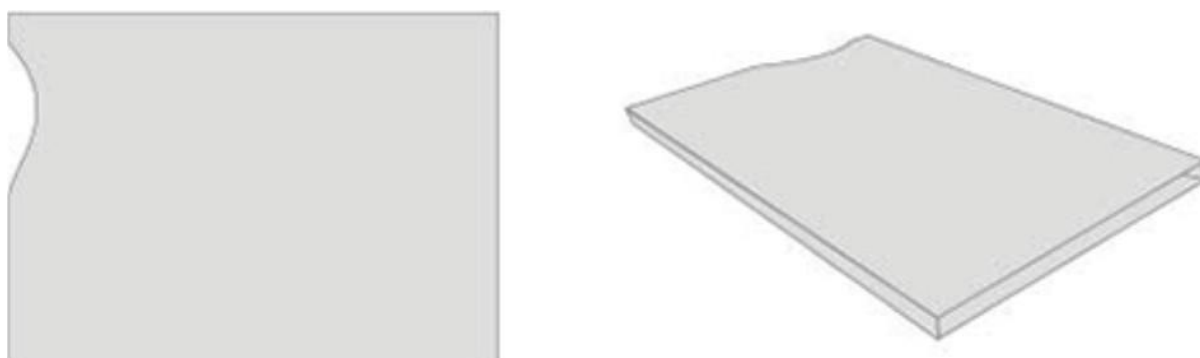
As dimensões dos *sketchbooks* (ilustração 127) são 10,5 cm de largura por 14 cm de altura, tamanho pensado para que eles coubessem na palma da mão do usuário. Cada um dos *sketchbooks* tem a impressão de uma estampa na capa e contracapa, e trabalhos de revestimento na parte interna, na segunda e terceira capa.



**Ilustração 127: Detalhes Sketchbooks**

Fonte: A autora

Além de trabalhos em design gráfico e superfície nessas áreas, os *sketchbooks* tem uma embalagem protetora (ilustração 128) correspondente para cada um deles, na qual também há exploração de materiais, texturas e elementos pertinentes ao tema do *sketchbook* em questão.



**Ilustração 128: Embalagem protetora**

Fonte: A autora

Os materiais usados para o revestimento da segunda e terceira capa e na embalagem protetora tem como origem o descarte, são integrantes de antigos catálogos de amostras de cortinas, persianas, papéis de parede e tapetes, doação de Patrícia Alcântara, sócia da loja Persianas & Cia, com sede no interior de São Paulo.

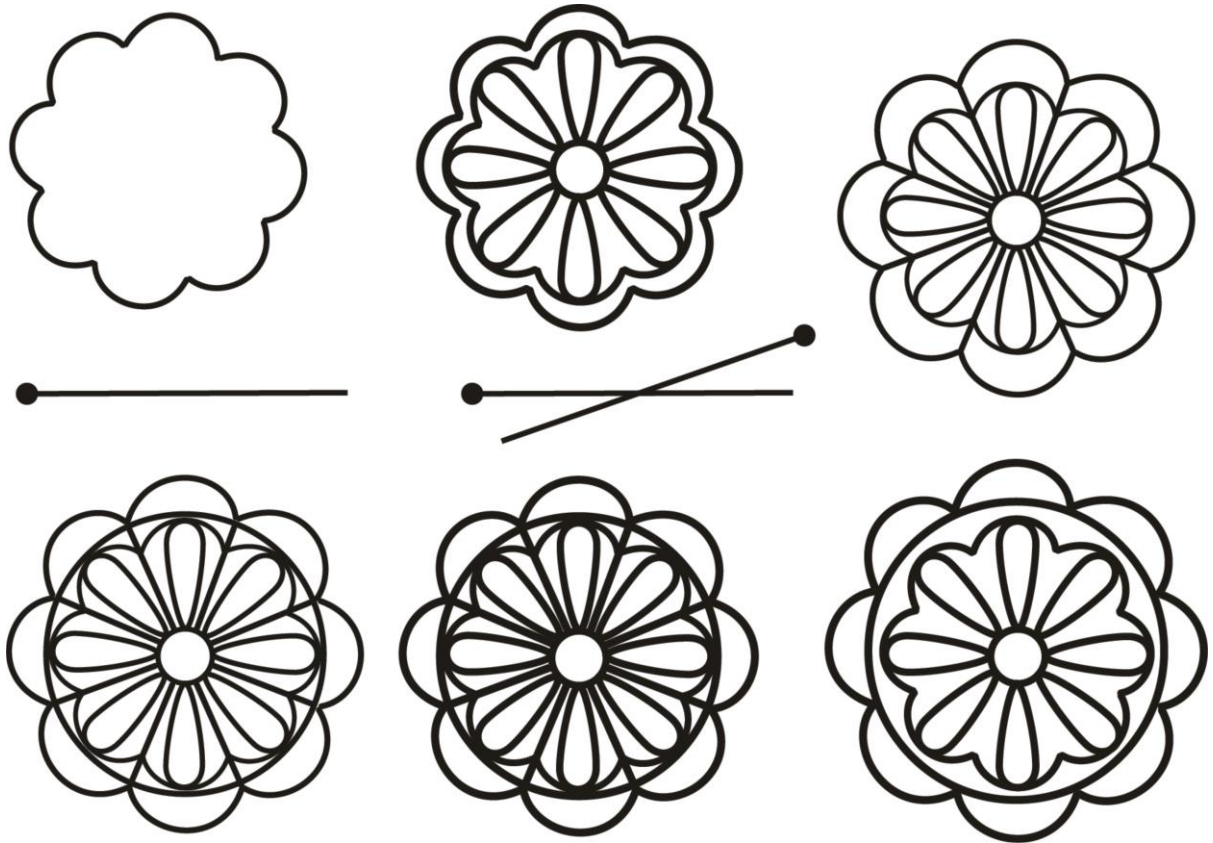
Periodicamente existe a necessidade de descarte desses materiais, pois as coleções mudam e as peças dos catálogos não estão mais disponíveis para venda. Armazena-se o máximo de catálogos possíveis, aguardando algum tipo de reuso, porém, nem sempre ele existe, e por falta de espaço no estoque, Patrícia se vê obrigada a descartá-los como lixo comum.

Sabendo dessa situação e da qualidade e diversidade dos materiais disponíveis, a autora entrou em contato para pedir que os mesmos fossem doados. O pedido de doação dos materiais deixou Patrícia satisfeita por saber que eles seriam reutilizados de forma produtiva.

Para a autora foi extremamente importante essa doação pois a partir dela abriu-se um leque de texturas, relevos e superfícies muito interessantes e possibilitou a execução do trabalho de forma genuinamente híbrida. A partir desses materiais, pode-se pegar o emprestado, o fora do lugar, aquilo que já teve significado em uma área específica, para transformá-lo, hibridizá-lo em outro artefato, com outra função.

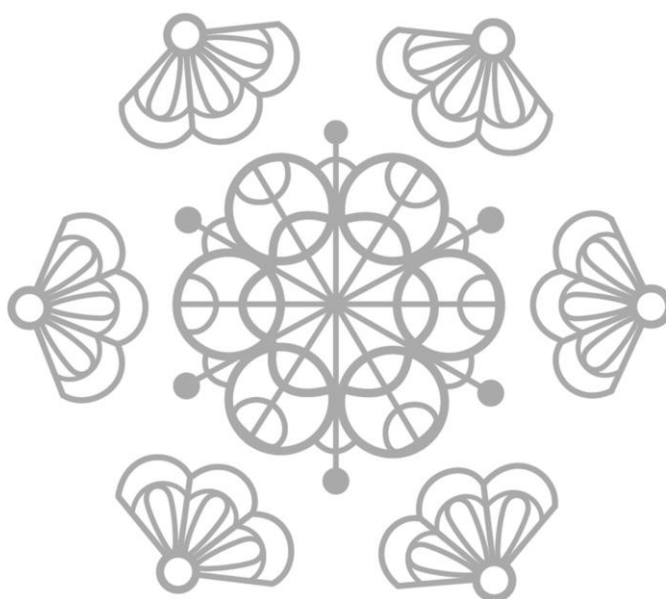
Neste caso, as suas texturas, cores, relevos e sensações, sofrem uma recontextualização e auxiliam na construção de significado sensorial para a representação dos três momentos de contato com a superfície.

O caminho para a escolha das alternativas foi repleto de etapas, tentativas e desenhos. Geralmente geométricos e florais, representando as tramas e pontos, inspirados nos crochês, tricôs e bordados de família, tendo alusão também às agulhas utilizadas na realização desses trabalhos (ilustração 129).



**Ilustração 129: Geração de alternativas**  
Fonte: A autora

Os estudos das alternativas foram se aprimorando até que o módulo escolhido representasse todos os elementos mais significativos dos trabalhos inspirações. O módulo (ilustração 130) possui elemento floral (forma central), elementos geométricos e das tramas (parte interna do elemento floral), representação das agulhas (seis elementos interligados dentro do elemento floral), e as bordas dos trabalhos de crochê e tricô, representados nos seis leques que emolduram o elemento floral.



**Ilustração 130: Módulo**  
Fonte: A autora

A partir desse módulo foram pensadas as possíveis aplicações levando em consideração os conceitos e etapas presentes no design de superfície, na estamperia e no design híbrido, e a progressão possível dos mesmos.

Em paralelo a essa etapa, realizou-se o *naming* do projeto. O processo de dar nome aos *sketchbooks* também teve como inspiração as motivações dessa experimentação, homenageia-se então as três gerações (bisavó, avó e mãe) ao se escolher o nome Nonna Donadio. Nonna é o termo italiano utilizado para se referir à avó e Donadio é o sobrenome da família, de origem italiana.

Para identificar os *sketchbooks* como uma coleção, optou-se por utilizar uma faixa com o nome Nonna Donadio (ilustração 131), na parte externa da embalagem de cada um deles.

❁ *Norma Donadio* ❁

**Ilustração 131: Faixa**

Fonte: A autora

A tipografia escolhida para tanto, foi a Learning Curve (ilustração 132), pois fornece uma estética mais pessoal, delicada, manual e leve, e assim, conversa com a estética utilizada nos trabalhos.

ABCDEFGHIJKLM  
 NOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklm  
 nopqrstuvwxyz  
 1234567890

**Ilustração 132: Learning Curve**

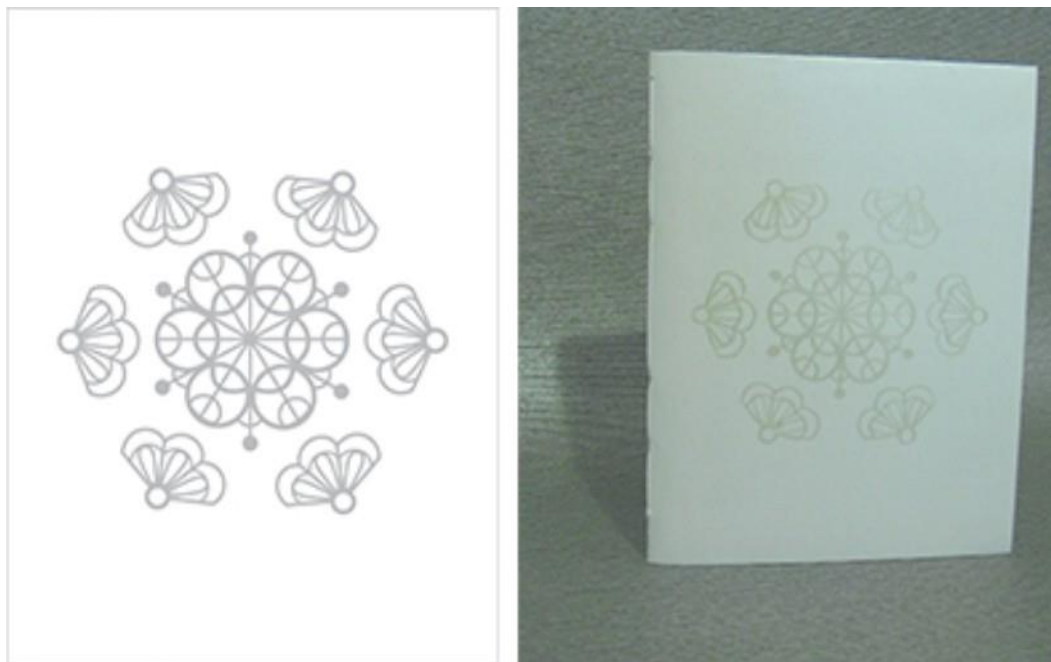
Fonte: A autora

A alternativa que representa o primeiro contato com o design de superfície, possui em sua capa (ilustração 133) o módulo básico para o padrão, trata-se de uma estampa localizada, maneira mais simples de se utilizar uma estampa.

A escolha da cor do módulo (cinza claro) e a aplicação de tinta acrílica branca iridescente (similar ao tom da impressão) sobre ele (para proporcionar um pequeno relevo e sensação tátil), estão relacionadas ao momento representado - o primeiro contato. Ele é impresso em papel branco, canson 120g/m<sup>2</sup>, brilhante, com textura pequena e leve.

É a representação do momento da descoberta superficial da estampa e da textura presente nas superfícies, portanto, são retratadas de maneira sutil.





**Ilustração 133: Capa do 1º *Sketchbook***  
Fonte: A autora

Na segunda e na terceira capa são utilizados tecidos originários do catálogo de amostras de cortinas (ilustração 134), o seu desenho, composição e textura, representa os trabalhos feitos pela mãe da autora no tear, isso é possível graças à semelhança entre eles. Os trabalhos da mãe no tear foi um dos primeiros contatos que a autora teve com textura e superfície, aos seus 2 anos de idade.



**Ilustração 134: Revestimento do 1º *Sketchbook***  
Fonte: A autora

Na ilustração 135, vê-se os materiais utilizados a embalagem do *sketchbook* "primeiro contato", eles são amostras de papel de parede e possuem desenhos e texturas sem muito contraste, são claros, nublados, com uma imagem abstrata, assim como o momento retratado.



**Ilustração 135: Embalagem do 1º *Sketchbook***

Fonte: A autora

Para o segundo *sketchbook*, que representa o reconhecimento da superfície na trajetória da autora, tem-se na capa (ilustração 136) uma exploração mais elaborada da estampa. Impresso no mesmo papel branco, canson 120g/m<sup>2</sup>, brilhante, com textura pequena e leve, para mostrar como somente a mudança da estampa pode proporcionar novas imagens e percepções.



**Ilustração 136: Capa do 2º *Sketchbook***

Fonte: A autora

O módulo é reproduzido em meio-salto hexagonal e utilizado como estampa corrida, uma representação do avanço no conhecimento no design de superfície. Em sua superfície aplicou-se lantejoulas transparentes (para não influenciar na percepção do desenho), que fornecem um relevo e textura diferente daqueles presentes no primeiro contato, agora a textura é tridimensional e visível (ilustração 137).

Seu revestimento na segunda e terceira capa é feito com tecidos utilizados em cortinas, que possuem os desenhos e texturas similares aos trabalhos em crochê trançado (ilustração 137), que a autora tem como referência visual em peças de vestuários feitos por sua mãe, sua avó e sua bisavó. Aqui está outro momento da superfície, pois agora já se conhecia suas qualidades sensoriais e o interesse era revelado.

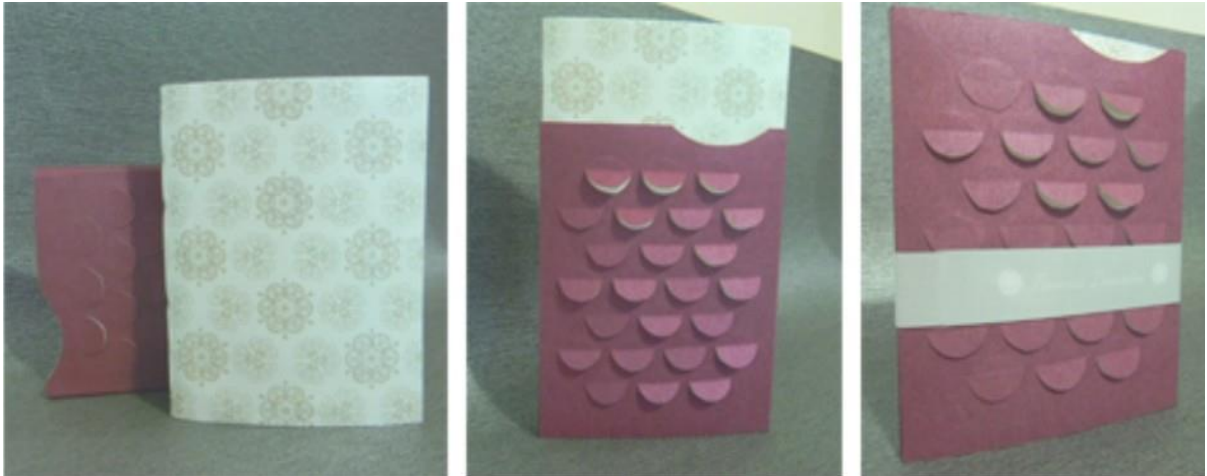
As cores utilizadas na capa e no revestimento são neutras pois pretende-se destacar outro elemento, na capa, a repetição do desenho na composição, e na parte interna, a textura (cuja cor também é semelhante às peças de vestuário às quais se refere).



**Ilustração 137: Revestimento do 2º *Sketchbook***  
Fonte: A autora

Para sua embalagem, o segundo *sketchbook* contém algumas camadas (ilustração 138), são elas formadas por: papel de parede aveludado de cor neutra, pastilhas transparentes e papel de parede aveludado de cor magenta. O papel de parede neutro serve como fundo, no qual são fixadas as pastilhas transparentes, que são reveladas através de recortes na última camada, composta pelo papel de parede magenta.

A escolha de cores para a embalagem é feita a partir da sua presença em peças produzidas pela família da autora, são utilizadas mais saturadas, para obter destaque e diferenciação quando comparada à embalagem do primeiro *sketchbook*, que é neutra.



**Ilustração 138: Embalagem do 2º Sketchbook**  
Fonte: A autora

Essa peça também possui maior interação do usuário com ela, que pode manipular os seus recortes e descobrir o que está presente em seu interior. A cor forte externa, guarda o brilho e o transparente do interno (pastilhas), a textura aveludada do externo apresenta a rigidez do interno. Ao manipular as camadas, o usuário tem também uma experiência sonora. Essa embalagem mais interativa, sensorial e com mais camadas, guarda e apresenta a capa formada por estampa mais complexa e o interior texturizado do segundo momento.

Para a capa do terceiro *sketchbook* (ilustração 139), o qual representa a exploração da superfície, usa-se a estampa corrida originada para a segunda alternativa, de forma híbrida, com sobreposições, transparências e o uso do módulo em posições diferentes.



**Ilustração 139: Capa do 3º Sketchbook**  
Fonte: A autora

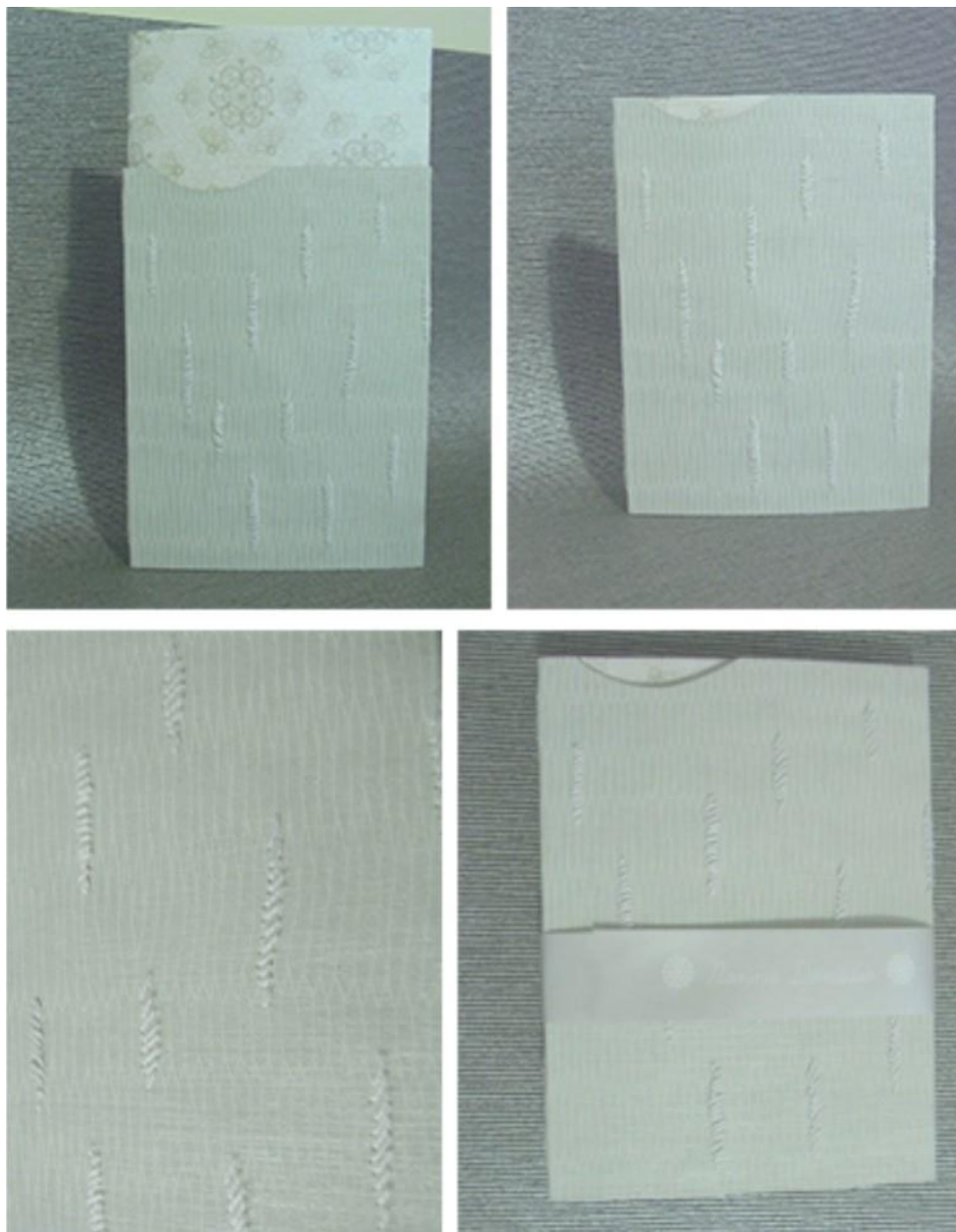
Aqui existem variações de porcentagem de preto, nos cinzas utilizados, com o intuito de criar volume e profundidade. Na ilustração 140, tem-se o revestimento interno desse *sketchbook*, formado por tecidos que possuem o híbrido em sua composição, são fios diferentes, de cores diferentes, aplicados não uniformemente, que fornecem relevos e texturas variadas em sua superfície.



**Ilustração 140: Revestimento do 3º *Sketchbook***  
Fonte: A autora

Na embalagem do terceiro *sketchbook* (ilustração 141), usa-se revestimento de papel de parede, constituído por estampa, textura em relevo e brilho. Foram escolhidas as opções de cores neutras, cinza e branco, para que o suporte fosse passível de maiores transformações.

Eles possuem aplicação de costura de fios, entre os desenhos de seus relevos, destacando assim a interferência do bordado na superfície, se referenciando às motivações da autora no desenvolvimento das experimentações.



**Ilustração 141: Embalagem do 3º Sketchbook**

Fonte: A autora

Para a confecção dos *sketchbooks*, várias escolhas de uso dos elementos pertinentes ao design foram feitas. A cor foi utilizada como elemento presente, porém, em sua maioria, com baixa saturação e contraste, assim, proporcionando maior ênfase à superfície e à textura.

O desenho foi usado na criação do módulo e das estampas, baseado em fotografias dos trabalhos de família e nas obras reais, representando seus elementos geométricos, florais, tramas, arremates, além das agulhas utilizadas para tanto.

A tipografia foi utilizada para identificação das obras e para a criação de uma identidade entre os *sketchbooks* e as inspirações dos mesmos.

A fotografia serviu como meio de registro e inspiração, e optou-se pelo uso da tecnologia, na produção do desenhos das estampas e nas impressões das mesmas. O trabalho manual de costura, recortes e aplicações foi a maneira encontrada para que a textura e a superfície fossem privilegiadas e estivessem presentes como elementos de destaque.

Como resultado obteve-se uma pequena coleção (foram feitos 2 *sketchbooks* de cada momento) de *sketchbooks* híbridos (ilustração 142), tanto nas técnicas relacionadas ao design de superfície quanto às do design gráfico.



**Ilustração 142: Nonna Donadio**

Fonte: A autora

Nenhum será igual ao outro pois a sua produção depende da disponibilidade de materiais, que, em sua maioria, são amostras diferentes umas das outras. Eles foram um conjunto da progressão da conscientização da superfície, textura, design de superfície, design gráfico, híbrido e hibridação na percepção da autora.

Para a validação da experimentação perguntou-se a algumas pessoas que utilizam *sketchbooks* diariamente ou com certa frequência, qual a sua opinião sobre a coleção Nonna Donadio. Duas dessas opiniões foram selecionadas para integrar este trabalho.

Na sequência o depoimento de Marcela Pasquini, 20 anos, designer de moda: "O que mais gostei do Nonna Donadio foi sua textura. Além de ser útil para a organização dos meus projetos, pensamentos, rascunhos, pela sua textura da uma sensação de serenidade, ou daquelas pequenas texturas que tanto gostamos, como grãos de areia, ou a leve texturinhas das folhas; algo pequeno porém essencial!".

Para Lidia Syrio, 23 anos, redatora: "Como redatora, gosto de ter alguns *sketchbooks* para minhas anotações diárias e este modelo reservei para ideias que guardo para alguns projetos futuros. Achei as cores e texturas bem criativas e estimulantes como espero que meus próximos textos sejam também, daí a importância de ter algum produto que me inspire".

O retorno do público se fez válido e interessante, mesmo que os *sketchbooks* tenham sido concebidos como uma experimentação e representação híbrida de tudo o que foi compreendido durante o processo realizado no estudo deste trabalho.



## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O principal objetivo desta pesquisa é uma investigação inicial sobre a presença do híbrido no design de superfície e a sua relação com o design gráfico. O estudo em questão foi realizado a partir de conceitos relativos à imagem híbrida e ao design (design gráfico e design de superfície).

A autora mostrou a relação existente entre o design gráfico e a superfície, apresentou considerações e definições sobre o design de superfície, definiu elementos pertencentes às criações de design, pesquisou e identificou o híbrido, a sinestesia e o design de superfície híbrido. Partindo-se desse aporte teórico, foi possível a análise de algumas obras do designer Stefan Sagmeister e identificação do híbrido e da superfície em seus trabalhos, seguido de experimentações práticas realizadas pela autora – capas de *sketchbook* – em design de superfície híbrido.

A metodologia utilizada neste trabalho foi definida a partir das necessidades de localização do contexto de hibridização cultural e hibridização das linguagens. Dessa forma, no primeiro capítulo, composto por quatro itens, foram abordados os conceitos fundamentais sobre imagem híbrida e design, formando-se a base para o item que trata da articulação do design gráfico à superfície, que fora seguido pelo recorte histórico e conceitual sobre o design de superfície, e complementado pela apresentação dos elementos que compõem o design.

No segundo capítulo, autores da cultura e sociedade, teóricos da imagem e da semiótica e autores de design contribuem nas considerações sobre híbrido e sinestesia, observou-se teorias e posturas do híbrido, da hibridação e da sinestesia e o entendimento deles no design.

O terceiro capítulo articulou e reuniu o que foi visto nos dois capítulos anteriores, e trouxe exemplos de projetos que foram considerados como design de superfície híbrido.

Stefan Sagmeister, designer reconhecido internacionalmente, esteve presente, com algumas de suas obras sendo estudadas, no quarto capítulo do trabalho. Foi de extrema importância a indicação do híbrido em seus projetos e o conhecimento de seu processo criativo. Ao fazer a análise, a autora encontrou parâmetros para o híbrido e se reencontrou com elementos que sempre estiveram presentes em suas

referências pessoais, assim como as referências de Sagmeister tiveram origem nos trabalhos de seu avô.

O desenvolvimento da parte prática se deu a partir de referências e inspirações pessoais de produções e objetos que estiveram presentes no universo e na memória da autora, de autorias de sua bisavó, sua avó e sua mãe. Produzidos a partir de uma mescla do contexto histórico dessa inspiração e conhecimentos teóricos e técnicos aprendidos na universidade e na pesquisa realizada para a produção do presente trabalho. A experimentação prática se deu em forma de *sketchbooks*, seu uso manual e tátil permitiu a exploração gráfica e de design de superfície, de forma híbrida.

Esta pesquisa permitiu leitura, reflexão e observação sobre os temas abordados, assim como a elaboração de algumas considerações sobre design gráfico, design de superfície e mídia de suporte para design híbrido.

Na área de design gráfico observou-se o crescimento da possibilidade de projetos com propostas de articulações mais interessantes, com foco na manipulação inesperada do objeto, feita pelo usuário. Porém, vê-se uma carência na formação profissional do designer, ela deveria ser mais condizente com a era pós-moderna, plural e inventiva, fornecendo ao estudante a reflexão e a abordagem de novas combinações. O projeto de design gráfico interativo e sensorial, promoveria experiências maiores ao usuário, do que aqueles em que apenas um sentido predominante (geralmente, o visual) é explorado. A interdisciplinaridade pode ser um caminho para a mescla – em projetos de design gráfico – de elementos pertinentes a diferentes áreas do design, incluindo o design de superfície.

Na área de design de superfície entendeu-se a sua redescoberta e recente profissionalização; agora, a superfície do produto é considerada fator essencial na percepção do objeto, ela mune o objeto de informações, qualificações e funções. O design de superfície está em expansão pois dialoga com a pluralidade do contexto social, histórico e cultural, ele é interdisciplinar e busca narrativas híbridas. Entretanto, seu estudo no Brasil é dificultado pois possui pouca bibliografia especializada em português, e a maior parte da bibliografia existente tem foco na indústria têxtil (historicamente mais explorada). Seria de grande valia a maior divulgação do estudos e conhecimentos provenientes do Núcleo de Design de Superfície, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, e de trabalhos realizados por excelentes designers de superfície brasileiros, como também a tradução de obras já existentes, e a publicação e

divulgação de novos estudos e produções pertinentes a área. Além disso, seria interessante um maior número de disciplinas com foco no design de superfície, em todos os cursos de design, elas agregariam valor como nova ferramenta de projeto e ainda suscitariam a experimentação e a busca por conhecimento mais amplo e profundo na área.

A possibilidade de produções em design híbrido trouxe com ela a necessidade de desenvolvimento de mídia de suporte para tanto. Pode-se considerar a estamperia têxtil digital como um fato indicativo de desenvolvimento de mídia de suporte para o híbrido, ela atualmente se encontra mais acessível à pequenos produtores e produções de médio porte, e não mais apenas para empresas de grande porte. As características da superfície, como consistência, textura, sonoridade, odor, e todos os seus valores sensoriais, dependem das habilidades criativas e conhecimentos técnicos do designer, mas também da coexistência de técnicas diferentes que possam ter seu uso integrado, com foco na produção de um design de superfície híbrido.

O desenvolvimento deste trabalho contribuiu de forma significativa para o conhecimento na área e para a elaboração de trabalhos futuros. Em termos de pesquisa, alguns itens deixaram de ser explorados em sua plenitude graças à não pertinência direta ao tema, entre eles estão: os conhecimentos técnicos e práticos em design de superfície (como módulo, *rapport* e tipos de composições possíveis entre os módulos), aprofundamento na história do design de superfície, existência de software profissional especializado em estamperia, e o estudo de como se dá a descoberta da superfície no repertório pessoal e profissional de outros designers. Ainda na pesquisa de temas relativos à superfície, a autora escreve textos sobre design de superfície, periodicamente para o site da revista colaborativa de design idealizada por estudantes de design da UTFPR, a Revista Clichê. Ocupação que começou durante o início da busca e reflexão sobre o tema para o trabalho de conclusão de curso e que contribui para a pesquisa e a aquisição frequente de conhecimentos.

A aquisição dos conhecimentos e sua publicação também possibilitou à autora o contato com a empresa O Casulo Feliz, localizada em Maringá, envolvida com criação e produção de peças utilizando-se, principalmente, o fio de seda como matéria-prima, mas também algodão, juta, rami e sisal. A produção da empresa está inserida no contexto de design de superfície híbrido apresentado neste trabalho, e a autora terá a oportunidade de entrar em contato pessoalmente com essas obras e o seu modo de produção, no estágio que realizará na empresa, em julho de 2013.

Além de tudo o que foi exposto, os trabalhos futuros serão muitos. A autora se identifica com produções de design de superfície e pretende continuar seus estudos e trabalhar profissionalmente na área, incluindo o curso de pós-graduação em design de superfície na UFRGS e a criação autônoma de estampas, seja para materiais gráficos ou para suportes híbridos.

## REFERÊNCIAS

ABAD, Gabriela; BRAIDA, Frederico; PONTE, Raquel. **Os sistemas híbridos do design**: despertando os sentidos. Trabalho apresentado no 5.º Congresso Internacional de Pesquisa em Design. Bauru, 2009. Disponível em: <[http://www.ufjf.br/frederico\\_braida/files/2011/02/2009\\_Os-sistemas-h%C3%ADbridos-do-Design.pdf](http://www.ufjf.br/frederico_braida/files/2011/02/2009_Os-sistemas-h%C3%ADbridos-do-Design.pdf)>. Acesso em: 27 set. 2011.

ARNHEIM, Rudolf. **Arte & percepção visual**: uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Pioneira, 1984.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas, SP: Papirus, 1993.

BALESTRERI, Laudete Vani; OLIVEIRA, Marilda Oliveira de. **Visual e verbal**: interfaces de um mesmo discurso poético. Trabalho apresentado no 16.º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores de Artes Plásticas. Florianópolis, 2007. Disponível em: <<http://www.anpap.org.br/anais/2007/2007/artigos/026.pdf>>. Acesso em: 27 set. 2011.

BANTJES, Marian. **I Wonder**. Reino Unido: Thames & Hudson Ltd, 2010.

BARROS, Lilian Ried Miller. **A cor no processo criativo**: um estudo sobre a Bauhaus e a teoria de Goethe. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.

BOWLES, Melanie; ISAAC, Ceri. **Digital textile design**. Reino Unido: Laurence King Publishing, 2009.

BRINGHURST, Robert. **Elementos do estilo tipográfico**: versão 3.0. São Paulo: Cosac & Naify, 2005.

BURKE, Peter. **Hibridismo cultural**. Rio Grande do Sul: Editora da Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2003.

CANCLINI, Néstor Garcia. **Culturas híbridas**: estratégias para entrar e sair da modernidade. São Paulo: Edusp, 2001.

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Blucher, 2008.

\_\_\_\_\_. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

CARVALHO, Marília Gomes de. Tecnologia, desenvolvimento social e educação tecnológica. **Revista Educação & Tecnologia**, Curitiba, 2011. Disponível em: <[revistas.utfpr.edu.br/pb/index.php/revedutec-ct/article/view/1011](http://revistas.utfpr.edu.br/pb/index.php/revedutec-ct/article/view/1011)>. Acesso em: 03 set. 2012.

CAUDURO, Flávio Vinicius; RAHDE, Maria Beatriz Furtado. Algumas características das imagens contemporâneas. **Fronteiras**, Rio Grande do Sul, v.7, n.3, p.195-205, set./dez. 2005.

CRISP, Denise Gonzales; YELAVICH, Susan. Deep Surface: Contemporary Ornament and Pattern. **Deep Surface**, Carolina do Norte, 2011. Disponível em: <<http://www.camraleigh.org/exhibitions/2011deepsurface/overview>>. Acesso em: 1.º set. 2012.

DUBOIS, Philippe. **O ato fotográfico e outros ensaios**. São Paulo: Papyrus, 2001.

GOMBRICH, Ernst Hans. **Arte e ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica**. São Paulo: Martins Fontes, 1986.

GOMES, Luiz Vidal Negreiros. **Desenhismo**. Santa Maria: Ed. da Universidade Federal de Santa Maria, 1996.

GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. **A imagem da palavra: retórica tipográfica na pós-modernidade**. Teresópolis, RJ: Novas Ideias, 2007.

HOLLIS, Richard. **Design gráfico: uma história concisa**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

HOUAISS, A. (Ed.). **Novo dicionário Houaiss da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. Campinas: Papyrus, 1996.

KAWASAKI, Yuji. **Design gráfico sinestésico: a relação da visão com os demais sentidos na comunicação**. 2008. 195 f. Dissertação (Mestrado - Área de Concentração: Design e Arquitetura) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

KOPP, Rudinei. **Design gráfico cambiante**. 2.ed. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2004.

LAURENTIZ, Sílvia. **Imagem e (I)materialidade**. Trabalho apresentado no XIII COMPÓS, São Paulo, 2004. Disponível em: <[http://www.cap.eca.usp.br/slaurentz/text/Imagem\\_Imaterialidade.pdf](http://www.cap.eca.usp.br/slaurentz/text/Imagem_Imaterialidade.pdf)>. Acesso em: 27 set. 2011.

LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos**: guia para designers, escritores, editores e estudantes. São Paulo: Cosac & Naify, 2006.

\_\_\_\_\_. **Novos fundamentos do design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

MANZINI, Ezio. A pele dos objetos. **Ottagono**, n.87, p.39-55, dez. 1987.

\_\_\_\_\_. **The material of invention**. Massachusetts: MIT Press, 1989.

OLIVEIRA, Sandra R. Ramalho. **Imagem também se lê**. São Paulo: Rosari, 2005.

ONO, Maristela Mitsuko. **Design e cultura**: sintonia essencial. Curitiba. Edição da Autora, 2006.

PAPANÉK, Victor. **Design for the real world**: human ecology and social change. Academy Chicago, 1984.

PEREIRA, Carlos Eduardo Bauer. **Reflexões sobre a função poética do design gráfico**. 2011. 123 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2011.

POMBO, Olga. **Interdisciplinaridade e integração dos saberes**. Trabalho apresentado no Congresso Luso-Brasileiro sobre Epistemologia e Interdisciplinaridade na Pós-Graduação. Porto Alegre, jun. 2005. Disponível em: <<http://revista.ibict.br/liinc/index.php/liinc/article/viewFile/186/103.pdf>>. Acesso em: 03 set. 2012.

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de superfície**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2008.

SAGMEISTER, Stefan. **Made You Look**. Nova York: Abrams, 2001.

\_\_\_\_\_. **Things I have learned in my life so far**. Nova York: Abrams, 2008.

SANTAELLA, Lucia. A ecologia pluralista das mídias locativas. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, n.37, p.20-24, dez. 2008.

SILVEIRA, Luciana Martha. **Introdução à teoria da cor**. Curitiba: Ed. UTFPR, 2011.

SONTAG, Susan. **Sobre fotografia**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

## SITES CONSULTADOS

Arpla. Disponível em: <<http://www.arpla.fr/canal20/adnm/?cat=11>>. Acesso em: 05 ago. 2011.

Blank Project. Disponível em: <<http://www.blankproject.co.uk/artwork/between-folds-envelopes-a4>>. Acesso em: 06 jan. 2012.

Bouroullec. Disponível em: <<http://www.bouroullec.com>>. Acesso em: 06 ago. 2011.

CAM Raleigh. Disponível em: <<http://camraleigh.org/exhibitions/2011deepsurface>>. Acesso em: 13 mar. 2012.

Coza. Disponível em: <[http://www.lojacoza.com.br/produtos/sub\\_linha/19](http://www.lojacoza.com.br/produtos/sub_linha/19)>. Acesso em: 10 ago. 2012.

CTRLZAK. Disponível em: <[http://www.ctrlzak.com/SP\\_Hybrid.html](http://www.ctrlzak.com/SP_Hybrid.html)>. Acesso em: 22 nov. 2012.

Designs and Projects. Disponível em: <<http://designsandprojects.com/vita-eos-feather-lamp>>. Acesso em: 23 ago. 2012.

Design Boom. Disponível em: <<http://www.designboom.com/weblog/cat/9/view/13567/department-of-architecture-hilton-pattaya-hotel.html>>. Acesso em: 24 nov. 2011.

Design Related. Disponível em: <<http://www.designrelated.com/portfolio/gabrielewilson/entry/25826/psa-chapbooks>>. Acesso em: 11 set. 2012.

Dream Nation. Disponível em: <<http://www.dreamnation.eu>>. Acesso em: 02 jul. 2012.

Ersinhan Ersin. Disponível em: <<http://www.ersinhanersin.co.uk>>. Acesso em: 05 ago. 2011.



Favim. Disponível em: <<http://favim.com/image/14798/>>. Acesso em: 07 set. 2011.

Fundação Athos Bulcão. Disponível em: <<http://www.fundathos.org.br>>. Acesso em: 08 jul. 2012.

Os Gêmeos. Disponível em: <[http://www.lost.art.br/osgemeos\\_vertigem\\_sp\\_01.htm](http://www.lost.art.br/osgemeos_vertigem_sp_01.htm)>. Acesso em: 12 ago. 2011.

Hygge & West. Disponível em: <<http://www.hyggeandwest.com/products/forest-leaves-black>>. Acesso em: 29 out. 2012.

Image Spark. Disponível em: <<http://www.imgspark.com/image/view/4f86eca3fa99b9640400097a>>. Acesso em: 12 maio 2012.

Jenine Shereos. Disponível em: <[http://www.jenineshereos.com/leaf\\_01.htm](http://www.jenineshereos.com/leaf_01.htm)>. Acesso em: 03 abr. 2012.

Jenny M. Disponível em: <<http://www.flickr.com/photos/jen7>>. Acesso em: 19 set. 2011.

Jonathan Fordten. Disponível em: <<http://jonathanfordten.wordpress.com/2008/12/04/made-you-look>>. Acesso em: 27 jan. 2012.

Julien Pacaud. Disponível em: <<http://www.julienpacaud.com>>. Acesso em: 17 jul. 2012.

Kinsey Hamilton. Disponível em: <<http://www.kinseyhamilton.blogspot.com.br>>. Acesso em: 05 out. 2012.

Lace Fence. Disponível em: <<http://www.lacefence.com>>. Acesso em: 13 out. 2012.

Laura Laine. Disponível em: <<http://www.lauralaine.net/work/horoscopes-elle-russia-part-1>>. Acesso em: 24 jul. 2012.

Leya Mira Brander. Disponível em: <<http://leyamira.blogspot.com.br/2011/05/olhos-de-papel.html>>. Acesso em: 18 set. 2012.

Lisa A. Frank. Disponível em: <<http://www.lisafrankphotography.com>>. Acesso em: 16 ago. 2012

Losiento. Disponível em: <<http://www.losiento.net>>. Acesso em: 13 ago. 2012.

Lovely Package. Disponível em: <<http://lovelypackage.com/mast-brothers-chocolate>>. Acesso em: 19 ago. 2011.

Marian Bantjes. Disponível em: <<http://www.bantjes.com>>. Acesso em: 15 mar. 2012.

Mary Katrantzou. Disponível em: <<http://www.marykatrantzou.com>>. Acesso em: 05 dez. 2011.

Methane Studios. Disponível em: <<http://methanestudios.com/category/dave-matthews>>. Acesso em: 27 ago. 2012.

Minale Maeda. Disponível em: <<http://www.minale-maeda.com/Table%20Manners/Delfts%20Toast.htm>>. Acesso em: 26 jul. 2012.

MLK. Disponível em: <<http://www.lovelypackage.com/mlk>>. Acesso em: 09 set. 2011.

Monoblock. Disponível em: <<http://www.monoblock.tv>>. Acesso em: 11 set. 2012.

Monomatopee. Disponível em: <<http://tokyo-marumasu.com/monomatopee>>. Acesso em: 22 set. 2012.

Museu Metropolitan. Disponível em: <<http://blog.metmuseum.org/alexandermcqueen>>. Acesso em: 19 set. 2011.

Mutina. Disponível em: <<http://www.mutina.it/galleryCollection.php?lang=eng&collection=28>>. Acesso em: 22 jun. 2012.

Nestor Junior. Disponível em: <<http://www.flickr.com/photos/nestorjr>>. Acesso em: 08 jun. 2012.

Pablo Bernasconi. Disponível em: <<http://www.pbernasconi.com.ar>>. Acesso em: 14 ago. 2012.

Roland Tiangco. Disponível em: <<http://www.culturehall.com>>. Acesso em: 12 ago. 2011.

Rifle Paper Co. Disponível em: <[http://riflepaperco.com/item/Gold\\_Foil\\_Pocket\\_Notebooks/268/c53](http://riflepaperco.com/item/Gold_Foil_Pocket_Notebooks/268/c53)>. Acesso em: 11 set. 2012.

Schizzibooks. Disponível em: <<http://www.schizzishop.tanlup.com>>. Acesso em: 12 set. 2012.

Sophie Masure. Disponível em: <<http://www.behance.net/gallery/Letters-Box-Notebook-Meninos-Contest/334149>>. Acesso em: 12 set. 2012.

Stefan Sagmeister. Disponível em: <<http://www.sagmeister.com>>. Acesso em: 28 ago. 2011.

The Cool Hunter. Disponível em: <<http://www.thecoolhunter.com.au/article/detail/1869/kirk-originals-eyewear--london-flagship>>. Acesso em: 22 out. 2011.

The Design Files. Disponível em: <<http://thedesigntfiles.net/2008/08/vogue-living-and-real-living>>. Acesso em: 05 set. 2012.

Think of The. Disponível em: <<http://www.thinkofthe.com/product.php?name=walls-notebook>>. Acesso em: 11 set. 2012.

This Is Colossal. Disponível em: <<http://www.thisiscolossal.com/2012/03/time-lapse-portraits-layered-and-cut-to-reveal-the-passage-of-time>>. Acesso em: 17 jul. 2012.

Tokujin Yoshioka. Disponível em: <<http://www.tokujin.com>>. Acesso em: 02 set. 2012.

Trend Land. Disponível em: <<http://trendland.com/vogue-patterns-by-steven-meisel>>. Acesso em: 07 jul. 2011.

Trend Land. Disponível em: <<http://trendland.com/it-came-from-the-sky-by-maurizio-anzeri-and-richard-burbridge>>. Acesso em: 07 jul. 2011.

Vogue. Disponível em: <<http://www.vogue.com/collections/resort-2013/merdem/review>>. Acesso em: 27 ago. 2012.

We Fashion You. Disponível em: <<http://wefashionyou.com/2012/06/14/feminilidade-geometrica-o-resultado-do-workshop-com-dudu-bertholini>>. Acesso em: 15 set. 2012.

Whip. Disponível em: <<http://www.blog.whip.art.br>>. Acesso em: 17 set. 2011.

Yayoi Kusama. Disponível em: <<http://blog.krisatomic.com/?p=3774>>. Acesso em: 07 jan. 2013.

Zupi. Disponível em: <<http://zupi.com.br/colagens-de-thomas-robson>>. Acesso em: 15 dez. 2012.