

## DA FORMA À FORMA: UM PERCURSO DA SINTAXE VISUAL NO PROJETO TOPOMORFOSE

Diego Piovesan Medeiros<sup>1</sup>

Graciela Sardo Menezes<sup>2</sup>

Richard Perassi Luiz de Sousa<sup>3</sup>

Marília Matos Gonçalves<sup>4</sup>

### Resumo

O presente artigo foi produzido a partir de um estudo realizado sobre o projeto Topomorfose da designer Heloisa Crocco. Trata-se de um projeto de longo prazo, no qual são aplicadas no campo de Design de Superfície as referências visuais encontradas em cortes de árvores da Amazônia. A partir dos resultados gráfico-visuais observados, foram descritos e considerados os elementos pré-figurativos, figurativos e meta-figurativos dessas composições com base em pressupostos da teoria de Sintaxe Visual. Portanto, o objetivo foi descrever o percurso gráfico-compositivo dos padrões de Design de Superfície, com base nos fundamentos de Sintaxe Visual. Para tanto, foi realizada uma pesquisa descritiva de base qualitativa, envolvendo estudos exploratórios, teóricos e documentais. Enfatiza-se no artigo o processo de transposição das características do material madeira em expressão gráfica. Isso reafirma a possibilidade de utilização da teoria de Sintaxe Visual e dos elementos e princípios gráficos, baseados em conceitos de ponto, linha e plano, entre outros, para descrever aspectos compositivos das formas visíveis.

**Palavras-chave:** Sintaxe visual; Design de superfície; Topomorfose.

### Abstract

*This paper has been produced from a study based on the project named Topomorfose from the designer Heloisa Crocco. This is a long term project which the uses as reference the visual pattern found in sections of trees in Amazon, Brazil, to apply in the field of Surface Design. From the visual graphic results observed were described and considered the pre-figurative, figurative and meta-figurative compositions based on the elements of the Visual Syntax theory. Therefore, we aimed to describe the graphic-compositive path of the Surface Design patterns, based on the Visual Syntax principles. Thus, a descriptive research with qualitative basis was developed, involving exploratory, theoretical and documentary studies. The emphasis in this paper is the transposition process of the characteristics of the wood into graphic expression. This reaffirms the possibility of using*

<sup>1</sup> Doutorando Pós Design Departamento de Expressão Gráfica – UFSC, diego.piovesan@gmail.com

<sup>2</sup> Mestranda Pós Design Departamento de Expressão Gráfica – UFSC, graegra@gmail.com

<sup>3</sup> Doutorado em Comunicação e Semiótica – PUC/SP, richard.perassi@uol.com.br

<sup>4</sup> Doutorado em Engenharia de Produção – UFSC, marilinhmt@gmail.com

*the Syntax Visual theory and graphic principles and elements, based on concepts of point, line and plane, among others, to describe compositional aspects of visible forms.*

**Keywords:** Visual Syntax, Design surface; Topomorfose.

## 1. Introdução

Design é um campo de expressão e representação que interage diretamente com todas as mudanças tecnológicas e digitais ocorridas nesse último século, transformando-se para se adaptar aos aspectos socioculturais. O design contemporâneo, cada vez mais, busca a expressividade para sua execução. Expressão nada mais é do que a capacidade de aparecer, de se tornar visível e desejado. Com isso, design pode ser percebido por meio dos sentidos, aguçando sensações próprias de cada produto ou marca.

A forma tende a estar em paralelo com as necessidades e os sentidos de seu usuário potencial, e para isso a sintaxe visual busca racionalizar esse conhecimento para o designer e para o campo de atuação. Essa matéria, concebida por expressão, é formada por elementos pré-figurativos, figurativos e metafigurativos (PERASSI, 2010) a fim de tornar e conceber todo e qualquer produto, tangível ou não. Em um processo criativo, por exemplo, o designer parte de um elemento pré-figurativo, como o ponto ou a linha, para assim torná-lo um elemento conotativo, conhecido como metafigurativo, gerando elementos de ritmo, volume ou até mesmo variedade. A figura, imagem concebida por elementos pré-figurativos, se torna um elemento figurativo, pois passa a ser um conjunto de linhas, pontos, manchas que compostamente tornou-se uma casa, uma menina ou uma flor.

Dentro do design, uma área que transita entre o design gráfico e o design de produto é o design de superfície, gerando inúmeras possibilidades criativas com o plano e demais elementos pré-figurativos compostos em seus conceitos e configurações. Um projeto que instiga essa investigação é o Topomorfose, da designer gaúcha Heloísa Crocco. Com isso, surge a pergunta problema desta pesquisa: qual o percurso dentro da sintaxe visual que o projeto de design de superfície denominado Topomorfose realiza?

Esse questionamento tem como objetivo geral identificar e apresentar o percurso da sintaxe visual no projeto de design de superfície Topomorfose. Para que isso seja realizado, será necessário apontar as principais características da sintaxe visual e seus modelos de representação; discriminar as funções do design de superfície e apresentar o projeto Topomorfose da designer Heloísa Crocco.

Este artigo identifica e aponta por um método descritivo as características estéticas na expressão de produtos gráficos desenvolvidos pela designer, considerando as relações entre forma (sintaxe) e função final dos produtos concebidos.

## 2. Fundamentação Teórica

### 2.1. A representação no plano

A comunicação visual se fundamenta em um sistema de representações organizadas de forma a transmitir uma mensagem. Para Scott (1970), toda representação no plano está embasada no princípio do contraste: “A percepção da forma é o resultado de diferenças no campo visual. Se este é igual em toda sua extensão, o que vemos é uma névoa, ou

seja, nada definido; temos somente uma sensação de luz no espaço” (SCOTT, 1970, p. 10, tradução nossa).

Esta relação figura-fundo, em uma configuração complexa, é determinada de acordo com o foco de interesse do leitor, uma vez que áreas de fundo também possuem forma, conhecida como forma negativa do espaço ocupado. Tanto a forma positiva como a forma negativa são importantes na percepção do desenho (SCOTT, 1970). Para Dondis (2007), o elemento mais importante e necessário na comunicação visual é a variação tonal, por meio da qual todos os outros elementos serão revelados. A autora afirma ainda que toda percepção visual é revelada pela luz ou pela falta dela.

A relação de contraste pode ser estabelecida no plano espacial por técnica de aplicação de substâncias sobre um suporte. Como no caso do desenho, por exemplo, ao se depositar a tinta sobre o papel, o emissor está criando um sistema de contrastes significativos que representam uma ideia no plano. Em se tratando de representações bidimensionais, são considerados alguns elementos básicos, ou seja, aqueles sem os quais um gênero artístico não poderia existir: plano, ponto, linha (KANDINSKY, 1993) e mancha.

Para Dondis (2007), o que a luz revela e oferece é a substância pela qual o homem estiliza e inventa o que ele reconhece e identifica no meio ambiente, ou seja, todos os outros elementos visuais: linha, cor, forma, direção, textura, escala, dimensão, movimento. Entretanto, isso não define o potencial visual da imagem, onde as possíveis variações são quase infinitas. “Essas variações dependem da expressão subjetiva do artista através da ênfase de certos elementos em detrimento de outros e da manipulação desses elementos através da opção estratégica de técnicas. Nessas opções, o artista encontra o seu significado” (DONDIS, 2007, p. 21).

Os elementos pré-figurativos agrupados compõem as formas, representações figurativas da informação, ou seja, a mensagem que o emissor pretende transmitir. As formas compostas por estes elementos pré-figurativos dizem respeito à etapa configurativa da sintaxe visual. A configuração, segundo Scott (1970), implica certo grau de organização do objeto, de modo a facilitar a percepção da forma como algo definido, ou seja, implica regras que determinam as relações entre configuração, tamanho e posição.

Wong (2001) apresenta o princípio das composições formais e informais que se baseia na repetição de formas como o método mais simples da criação das imagens. Para este autor, a simetria e a repetição são recursos de criação que têm o propósito de tornar “algo” comunicável visualmente, considerando seus aspectos funcionais e estéticos (VAZ; SIQUEIRA; SILVA, 2013). O que quer dizer que o design é criado da interação entre cores, formas, texturas, tons e proporções relativas como resultado da intenção do designer. Entretanto, esta é apenas a entrada, “ver é outro passo da comunicação visual. É o processo de absorver informação no sistema nervoso através dos olhos, do sentido da visão” (DONDIS, 2007, p. 20) e, a partir disso, interpretá-la com base no repertório sociocultural.

Por meio das relações estabelecidas na organização dos elementos da composição, uma nova entidade é criada e as inter-relações que determinam esta unidade são tanto estruturais quanto visuais. O modo como se dá esta organização determina os fatores de atração e valor de atenção e, neste sentido, a tensão espacial se reforça pelas características psicológicas da percepção. Dondis (2007) afirma que a mente está constituída de tal maneira que sempre tratamos de agrupar os elementos

em unidades mais amplas. Esta capacidade do cérebro de interpretar as relações entre os elementos e deste com a estrutura, agrupando-os em unidades, está diretamente relacionada à experiência visual do leitor e diz respeito a conceitos como ritmo, movimento, equilíbrio, espacialidade (SCOTT, 1970).

Silva e Tavares (2008) afirmam que esta resposta cognitiva abrange principalmente as impressões estéticas, as interpretações semânticas e as associações simbólicas das informações percebidas pelos sentidos. A percepção centralizada no código e no sistema de símbolos diz respeito à função metafigurativa da comunicação visual. Neste sentido, a expressão do objeto vai além da interpretação das partes que o constituem, assumindo aspectos conotativos que influenciam diretamente na maneira como aqueles são percebidos e ajudam a configurar e definir o objeto, neste caso as superfícies. Essa questão aponta para uma análise mais aprofundada das superfícies seguida por uma análise perceptiva das partes e suas possíveis implicações e inter-relações.

Menezes e Paschoarelli (2009) apontam a estruturação de três grandes abordagens para discutir a superfície:

Uma de cunho *representacional*, envolvendo a geometria e a representação gráfica; outra mais *constitucional*, relativa aos materiais e aos procedimentos técnicos utilizados no processo de confecção de um produto; e outra mais geral, de caráter *relacional*, significando relações de qualquer natureza estabelecidas entre o sujeito, o objeto e o meio (semântica, cultural, ergonômica, produtiva e mercadológica, entre tantas outras possíveis). As três interferem, com maior ou menor intensidade, na configuração das características diretamente observáveis que definem a aparência final da superfície de um objeto, pois se interpenetram e se inter-relacionam, resultando em diferentes potencialidades para a percepção, o estudo e a projeção da superfície, e criando um vasto campo de análise e discussão no *design*. (MENEZES e PASCHOARELLI, 2009, p. 110).

Para os autores, tais aspectos reforçam a questão da “tridimensionalização da superfície”, em que torna possível a identificação de duas funções principais: a de *revestir* e de *definir* um objeto. Além disso, é possível propor o conceito da *superfície-objeto*, na tentativa de reconhecê-la como objeto percebido no espaço tridimensional (BARACHINI, 2002 apud MENEZES e PASCHOARELLI, 2009).

Relacionando a esse complexo mundo das superfícies, dentro do design, existe uma área que cresce a cada dia, tanto em profissionais quanto em produtos e possibilidades, denominada design de superfície. Esta visa tratar o plano e o tridimensional ligando características do design gráfico, artes plásticas juntamente com o design de produtos. O assunto será tratado com mais especificidade na seção a seguir.

## 2.2. Design de superfície

No Brasil, o design de superfície ou *surface design* existe há pouco mais de 20 anos. Rubim (2005) informa que nos Estados Unidos esse termo é utilizado há muito tempo e serve para definir todo projeto elaborado em uma superfície, seja ele industrial ou não. O fator importante é que a superfície passe por um processo de elaboração e o uso de cores, e que, além disso, seja realizado por um designer.

Rüthschilling (2008), por sua vez, aponta que a origem do termo design de superfície se detinha ao campo de atuação da área têxtil, e que no Brasil se adotou a nomenclatura de design de superfície para especificar todo tipo de projeto de superfícies, sem vincular a qualquer tipo de processo ou material. Analisando o perfil brasileiro, a autora define o designer de superfície como um profissional que desenvolve texturas visuais e táteis, visando a soluções estéticas e funcionais para cada contexto sociocultural e dentro de cada possibilidade de produção.

A autora ainda aponta que o profissional desta área deve levar em conta a adequação do projeto diante dos vários processos de fabricação e dos materiais disponíveis. É necessário também um estudo socioeconômico e cultural dos usuários e futuros consumidores do produto, além de levar em conta as limitações financeiras e tecnológicas das empresas que bancarão e/ou produzirão o projeto.

Cardoso (2004) conta que o potencial de repetir padrões em grande escala e de reproduzi-los o mais uniforme possível foi devido à aplicação de máquinas a vapor e outros diversos processos de fabricação das primeiras máquinas-ferramentas de precisão. A possibilidade da reprodução ilimitada do padrão na produção de tecidos com um custo único para obter o padrão original levou o setor têxtil a ser um dos primeiros onde o designer teve uma notável participação.

A padronagem atual, cujo desenho básico está em repetição, é uma das maneiras de se trabalhar uma composição. A fórmula modulada de repetição de padrões é a base da maioria das artes voltadas ao design de superfície, além de ser utilizada em grande parte nas indústrias brasileiras. Esta técnica leva o nome específico de *rapport*. Este pode ser simples, em que o reconhecimento da imagem é imediato, como em diversas composições de azulejos, ou muito elaborado e sofisticado, como os encontrados em tecidos estampados de grifes com alto valor agregado (RUBIM, 2005; BOWLES e ISAAC, 2009).

Para que um *rapport* exista, é necessário um módulo, a unidade de uma padronagem. Ela se constitui pela menor área que inclui todos os elementos visuais que constituem o desenho. Essa composição visual dá-se em dois níveis: "Depende da organização dos elementos ou motivo dentro do módulo e de sua articulação entre os módulos, gerando o padrão, de acordo com a estrutura de repetição, ou *rapport*" (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 64).

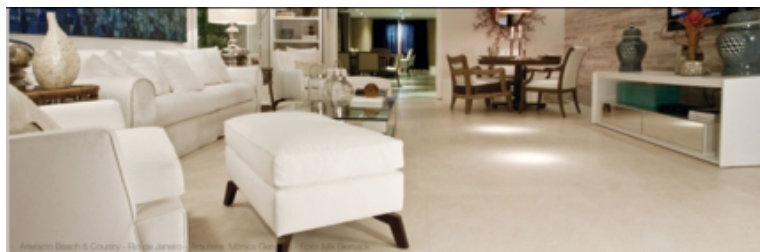
Um *rapport* pode ser trabalhado de inúmeras possibilidades. Para isso é necessário um sistema de encaixe. Essa lógica de repetição é possibilitada por estruturas que correspondem à organização dos módulos no espaço. Esse sistema ordenará uma continuidade que pode ser descrita pela autora como uma "sequência ordenada e ininterrupta de elementos visuais dispostos sobre uma superfície, garantindo o efeito de propagação" (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 65).

A partir dessas relações técnicas surgem as aplicações e possibilidades. Como já apresentado anteriormente, o setor têxtil é o mais amplo nas técnicas e aplicações do design de superfície, mas inúmeras possibilidades podem surgir dos setores cerâmicos, de papelaria e sintéticos. Rubin (2010), Rüthschilling (2008), Schwartz (2008) e Duarte; Carvalho et al (2012), Calderón (2010) identificam algumas áreas em que o design de superfície atua no Brasil e, a partir deles, algumas serão explicadas a seguir.

**Cerâmica:** Trata-se de um segmento do design de superfície que se aplica no design de interiores. Desse modo, tratar a superfície de revestimentos como pisos,

azulejos e porcellanatos (Figura 1) de acordo com a tendência do momento e a visão do mercado.

**Figura 1. Imagem de revestimento cerâmico Portinari Porcellanato Limestone HD.**



Fonte: <<http://www.ceramicaportinari.com.br/>>

**Papel de Parede:** Elemento que utiliza sua superfície para decorar o ambiente, produto que pode apresentar o efeito de um revestimento cerâmico. Da mesma forma que a cerâmica, utiliza da tendência e design de superfície como referência para suas estampas (Figura 2).

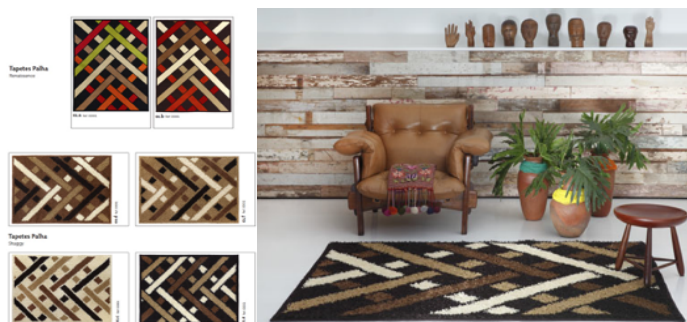
**Figura 2. Imagem de papel de parede.**



Fonte: <<http://designparaestamparia.blogspot.com.br/2011/03/superficie-parede.html>>

**Tapaçaria:** É a técnica que dá origem aos tapetes, possui uma tela onde os fios se desenvolvem. Os fios que fazem a estrutura e os que formam os desenhos entrelaçam formando os tapetes (Figura 3). Há variadas técnicas para a constituição dos tapetes, entre elas artesanais e industriais.

**Figura 3. Tapetes Palha. Cores e aplicação no ambiente – criação de Marcelo Rosenbaum para a empresa J. Serrano.**



Fonte: <<http://www.rosenbaum.com.br/portfolio/tapetes-brasileiros-para-j-serrano/>>

**Estamparia Têxtil:** É a especialidade que engloba todos os projetos destinados à produção têxtil, desde a atividade projetual relacionada ao desenvolvimento, à preparação e ao conhecimento da matéria-prima utilizada, como também o

acabamento, ou seja, a finalização da peça, suas técnicas e materiais. O designer se torna o criador que juntamente com o estilista desenvolve as estampas e verifica qual processo que sofrerá modificação (Figura 4).

Figura 4. Padronagem e aplicação da estampa com o método de *stencil*.

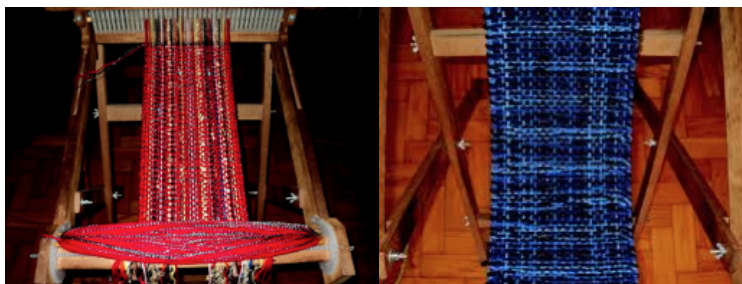


Fonte: CALDERÓN (2012)

**Bordados:** Aplicação do fio sobre o tecido fazendo com que a estrutura do tecido se altere. Além de fios para formar o bordado podem ser utilizados pedras e aviamentos.

**Tecelagem:** consiste no processo de entrelaçamento de fios de urdume e trama, ou seja, fios dispostos verticalmente e horizontalmente para que assim o tecido seja criado. Com isso, o designer pode criar de acordo com seu gosto, utilizando cores e modo de entrelaçamento diferenciado para criar (Figura 5).

Figura 5. Tecelagem manual.



Fonte: <<http://peixesempeixes.blogspot.com.br/2010/07/cores-texturas-linhas-fios-tramas.html>>

**Papelaria:** O design de superfície aplicado ao desenvolvimento de estampas, *layouts* e padronagem para papéis de embrulho, embalagens, produtos descartáveis e matérias para escritórios como capas de agendas e cadernos (Figura 6).

Figura 6. Envelopes.



Fonte: <[http://www.viegraphique.com/2010\\_04\\_01\\_archive.html](http://www.viegraphique.com/2010_04_01_archive.html)>

**Louça:** Proposição de tendências voltadas para o desenvolvimento de projetos de design de louça, inovação e conceituação (Figura 7).

**Figura 7. Louça Maracatu desenvolvido por Marcelo Rosenbaum para Oxford.**



Fonte: <<http://www.rosenbaum.com.br/portfolio/linha-brasil-oxford/>>

Outras possibilidades podem surgir no trabalho dentro do design de superfície. Objetos sintéticos como bolsas e calçados, elementos tridimensionais, como fachadas de estádios, coberturas de construções são exemplos do quão ampla é esta área. Outra possibilidade é o lado autoral que essa profissão possibilita. O quanto um designer pode se inspirar a montar sua própria coleção, sem uma solicitação de cliente, mas criando seu próprio nicho de mercado. Esta foi a proposta da designer Heloísa Crocco ao desenvolver o projeto Topomorfose, criando harmonia com elementos figurativos da madeira. Esse processo será apresentado e analisado no próximo capítulo.

### 3. Projeto Topomorfose

Heloísa Crocco é artista plástica gaúcha e formou-se pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Foi em uma viagem à Floresta Amazônica, em 1986, que surgiu seu interesse por trabalhar com madeira, quando passou a dedicar-se aos temas inspirados na natureza utilizando este elemento como matéria-prima de seu trabalho (SILVEIRA, 2011; GIURIATTI, 2012).

Nesta viagem a artista se encantou com o que chamou de “alma da árvore”. “Quando cheguei de lá, decidi que queria trabalhar com o que estava dentro da árvore, com os anéis de crescimento. Iniciei trabalhando cortes em topo da madeira e elegi o quadrado para fazer todas as combinações. Como uma escritora senta para escrever um livro, sentei para esgotar as possibilidades daquelas combinações, e com isso nasceram as matrizes”, afirma. (ULHÔA, 2012, p. 13).

Nesse processo deu-se início à pesquisa a qual denominou Topomorfose, que significa uma metamorfose no corte e no topo da madeira (MISSÃO CASA, 2008). Trata-se de uma série de estudos e grafismos inspirados nas formas irregulares e curvas dos anéis de crescimento observados no topo dos troncos das árvores, a “impressão digital da natureza”, como relata Crocco (GIURIATTI, 2012; ULHÔA, 2012, s/p). Neste estudo, a madeira é apresentada por outra perspectiva, que convida o usuário a uma nova leitura desta matéria-prima que nos é tão familiar e cotidiana. (BASTIAN, 2010).

A técnica utilizada por Crocco para revelar os desenhos naturais das peças de madeira consiste em submetê-la a jatos de areia que, pela força do atrito, permitem que



a parte macia do material se solte, salientando as partes mais rígidas como os veios e nós, criando o efeito das mais diferentes texturas. Os pequenos pedaços texturizados, geralmente formados por madeira de descarte, são utilizados como carimbos (Figura 8) que, pelo sistema de carimbagem e repetição, são utilizados para desenvolver padrões de superfícies e texturas para a aplicação em diferentes suportes (SILVEIRA, 2011).

Mais tarde, como resultado dessa pesquisa, surge a linha de produtos e o livro também intitulados Topomorfose. O livro foi organizado por José Alberto Nemer, com projeto gráfico de Marcelo Drummond, e baseia-se principalmente em informação visual da produção de Heloísa e das referências que permeiam sua obra, na qual a madeira é presença constante (BASTIAN, 2010).

O livro Topomorfose privilegia a linguagem visual, estabelecendo analogias estéticas entre as obras acabadas, os processos de criação em suas diferentes fases, a presença da matéria-prima, os ambientes em torno da vida e da criação da artista plástica Heloísa Crocco. Foram também conjugados os conceitos de viver e criar de forma lúdica e em seus diferentes tempos, onde o conjunto de imagens apresentadas na publicação tem um desdobramento cinético (NEMER, 2010, s/p).

Com a linha de produtos Heloísa desenvolve vários desenhos originados a partir da combinação e da justaposição dos carimbos, que formam padrões e matrizes que, por se tratar de montagem artesanal, geram superfícies e peças únicas. Em seu trabalho, a artista reaproveita todas as sobras e as aparas de madeira são recortadas em triângulos de diferentes medidas que, quando postos lado a lado, criam uma superfície tridimensional (SILVEIRA, 2011).

Segundo Pichler e Mello (2013), Crocco criou mais de 200 padrões e os aplicou em uma infinidade de produtos. Em todas as peças desenvolvidas, sejam lençóis (Figura 9), painéis ou louças, é possível encontrar a cor, o desenho e a textura da madeira em combinações geométricas que remetem à arte tribal e rupestre e suas imagens funcionam como multimódulos, reproduzidas em estampas impressas. “O efeito de propagação da textura sobre a superfície dá-se pela continuidade, ritmo, cor e equilíbrio de pesos visuais das texturas” (RÜTHSCHILLING, 2008 apud SILVEIRA, 2011, p. 54).

As matrizes que são geradas artesanalmente sofrem um processo de adaptação para a indústria, principalmente do setor de móveis e decoração. Entretanto, em seus 30 anos de carreira a artista já aplicou seu trabalho na superfície de variados produtos, como é o caso do projeto desenvolvido para transportar sua obra para o mundo do surf (Figura 10) “A questão tribal, que envolve o universo das pranchas e dos surfistas, tem muito a ver com os desenhos da madeira e uma relação direta com os grafismos que encontramos no homem, por meio da pintura corporal, ou na superfície de cerâmicas e adornos”, explica Crocco (ULHÔA, 2012, p. 10).

**Figura 8. Carimbos de madeira.**



Fonte: Heloísa Crocco, 2011.

**Figura 9. Estampa para tecidos.**



Fonte: Heloísa Crocco, 2011.

**Figura 10. Pranchas de Surf artesanais de poliuretano e madeira CroccoStudio + Ogro.**



Fonte: ULHÔA (2012). Disponível em: <[http://www.templuz.com/ideia/downloads/ideia\\_edicao\\_02.pdf](http://www.templuz.com/ideia/downloads/ideia_edicao_02.pdf)>

#### 4. Análise e Discussão: Um Percurso pela Sintaxe Visual

O percurso aqui traçado é analítico e descritivo, visando dados qualitativos obtidos da observação das obras da designer Heloisa Crocco sob o suporte da sintaxe visual. O projeto Topomorfose, como já apresentado no capítulo anterior, surgiu de uma experiência que a designer em questão fez na Amazônia, e assim pode coletar referências para geração de suas ideias.

Aliando essas referências presentes no projeto com os elementos da forma e da matéria, chegou-se a cinco etapas de análise. A primeira constituída do estado figurativo, da madeira e de onde tudo começou. O segundo já no estado pré-figurativo, apontando as relações de linha e mancha obtidas pelos carimbos feitos desta madeira. A terceira etapa iniciando o processo de design de superfície na criação dos módulos do processo metafigurativo, e padrões no configurativo sendo a quarta etapa. Com isso, pode-se retornar ao estágio figurativo, onde esse plano está aplicado a um novo objeto, apresentando as possibilidades que o trabalho da designer pode gerar.

##### 4.1. Estágio figurativo

A madeira, fonte de inspiração da designer, é um elemento figurativo em sua estrutura, pois retém todas as sensações necessárias para isso (Figura 11).

Figura 11. Veios da madeira.



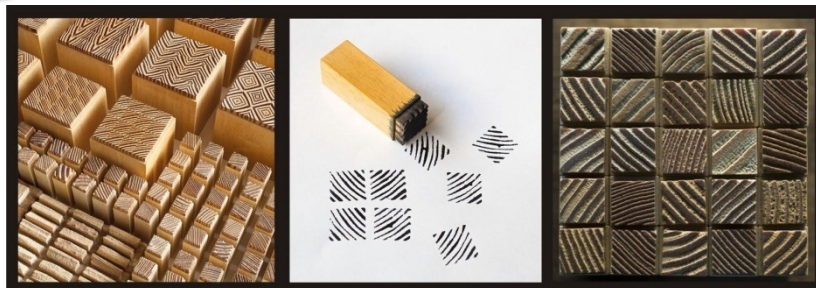
Fonte: Heloísa Crocco, 2011.

Ao observar os nós da madeira, a designer encontrou a inspiração para transformar esses elementos figurativos em um novo significado. Extraiu essas possibilidades e gerou pequenos carimbos e módulos, que serão vistos na próxima etapa.

##### 4.2. Estágio Pré-figurativo

Os trabalhos se baseiam na organização das linhas, nós e veios da madeira de forma a gerar configurações que remetem à arte rupestre (índio, tribal, Amazônia), origem do material e da inspiração da artista. As linhas e manchas estão na forma de um carimbo (Figura 12) e passam de forma negativa ao papel sua abstração.

Figura 12. Carimbos e configurações.



Fonte: Heloísa Crocco, 2011.

Com essa imagem pode-se perceber que os elementos pré-figurativos, espaçados e colocados lado a lado, começam a formar e gerar possibilidades de composição únicas. Nessa etapa se inicia a formulação dos módulos e compostos, dos padrões, gerando um novo estágio, o metafigurativo.

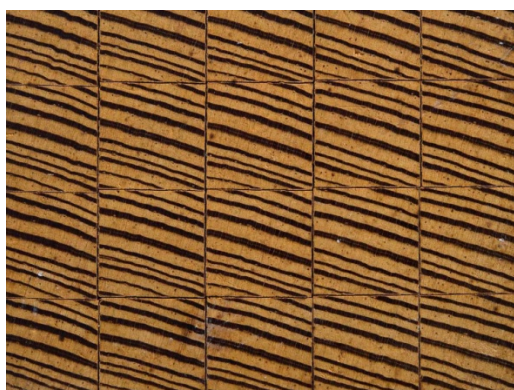
#### 4.3. Estágio Metafigurativo

Os módulos e as padronagens criadas remetem aos elementos conceituais conotativos: movimento, ritmo, equilíbrio, volume, espacialidade, proporção, unidade e variedade.

O próprio nome do projeto, Topomorfose, tem uma característica própria da sintaxe visual, pois morfose significa dar forma e a sintaxe produzida pela madeira nada mais é do que novas formas compostas de ritmo, equilíbrio, espacialidade, que os elementos metafigurativos podem gerar (Figura 13).

É possível observar no trabalho de Crocco uma forte tendência ao uso de repetições de elementos de forma simétrica. Scott (1970) afirma que a simetria é a forma mais simples de organização do equilíbrio, em que o resultado pode ser especialmente útil em esquemas decorativos e com composições muito formais.

Figura 13. Configurações que remetem a ritmo, equilíbrio e espacialidade.



Fonte: Heloísa Crocco, 2011.

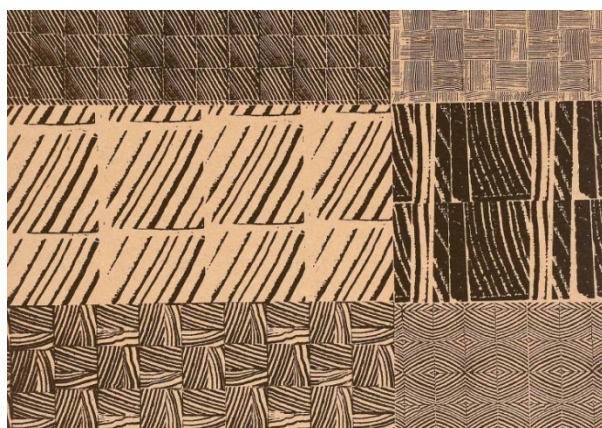
O estágio metafigurativo se confunde com o estágio configurativo, pois cria uma abstração que será apresentada no próximo item.

#### 4.4. Estágio Configurativo - na criação dos *rapports*

Ao criar e reproduzir os *rapports* (Figura 14), surgem novos desenhos, elementos configurativos, dispostos nas possibilidades das diversas formas de repetição dos módulos. Esses desenhos só podem existir por conta dos elementos metafigurativos, e como são advindos de formas abstratas não geram interpretações pictóricas como uma casa ou uma pessoa. As representações presentes na padronagem evocam as referências amazônicas e indígenas, próprias da fonte que as gerou.

As figuras geradas só se tornarão objetos de design de superfície se aplicadas a uma plataforma. Dentro das possibilidades que o projeto Topomorfose possibilita, a designer experimentou todas, as quais serão apresentadas a seguir.

Figura 14. *Rapports*.



Fonte: Heloísa Crocco, 2011.

#### 4.5. Estágio Figurativo

Ao chegar nesse estágio, os elementos pré-figurativos, metafigurativos e configurativos são aplicados a suportes diversos. Os resultados passam da expressividade para o comercial. Com isso são gerados imagens e desenhos, e a partir dos elementos expressivos são construídos os elementos conceituais dentro das técnicas de design de superfície (Figura 15).

Esses objetos não possuem puramente elementos expressivos, pois agora, aplicados a um suporte, como o tecido, ou a caneca, geram novos significados e sensações. Nesse novo estágio, novamente figurativo, buscam um equilíbrio entre o real e o visual, entre o material e o pigmentado, entre o expressivo e o conotativo.

Nesse último estágio, as plataformas aplicadas são inúmeras. A designer se utiliza de tecido, cerâmica, papel e até mesmo a madeira para suas aplicações, permitindo uma gama de possibilidades figurativas com seu projeto.

O percurso aqui evidenciado apresenta o quanto um designer pode, por meio de referências, nesse caso da natureza, chegar a objetos e produtos que transmitam conceitos únicos e sustentáveis. O trabalho de Heloisa Crocco parte da forma à forma, nunca perdendo o equilíbrio e a harmonia visual da madeira, mesmo que o resultado visual seja aplicado em outra plataforma.

Figura 15. Aplicação em superfície.



Fonte: Heloísa Crocco, 2011.

## 5. Considerações Finais

Considera-se que os elementos gráficos que expressam os conceitos de ponto, linha e plano, entre outros, podem ser considerados e utilizados como recursos de representação, organização e leitura visual da estrutura material dos objetos. Por exemplo, não há uma linha de separação entre um objeto material, como uma caneta, e um fundo, como o tampo de uma mesa. Entretanto, depois de milênios de evolução que constituíram a tradição cultural de representar graficamente objetos materiais, atualmente, é comum as pessoas considerarem virtualmente a existência de uma linha que visualmente definida pela borda de contraste entre a figura do objeto e o fundo.

Frequentemente as pessoas se referem às linhas de um automóvel e de outros objetos como forma de representação da própria existência dos mesmos, algo que os define enquanto elemento material único inconfundível. O uso da representação linguística associada ao plano de superfícies bidimensionais para descrever objetos que possuem altura, profundidade e largura (volume) está relacionada ao fato de que grande parte dos objetos do cotidiano foram primeiramente projetados graficamente antes de serem informados em material volumétrico ou tridimensional.

O trabalho de Heloisa Crocco expresso nos registros do projeto Topomorfose, entretanto, recupera nos dias atuais o percurso histórico de transposição do mundo material para a linguagem gráfica, recuperando recursos milenares de xilogravura, entre outros. É possível observar a trajetória da sintaxe visual realizando um ciclo completo. A madeira, matéria-prima utilizada como suporte para a criação de inúmeras formas e objetos, aqui se apresenta como expressão final, aplicada em suportes que não são necessariamente constituídos desta substância. Após ser dissecada em suas formas figurativas, extraídos seus elementos pré-figurativos, recomposta em padrões representativos, a madeira faz referência a si mesma sob um olhar cuja função estética ganha força na releitura oferecida pelo trabalho da artista.

Ao realçar as características naturais da madeira, aumenta a expressividade das formas internas, revelando curvas e linhas que antes poderiam estar imperceptíveis. Este aumento de expressividade enfatiza as texturas, as cores e as formas, tornando o material mais perceptível aos sentidos da visão e do tato e inserindo o aspecto conotativo ao elemento.

A designer se utiliza da forma básica natural da madeira passando por um processo de modificação e ordenação de forma a obter uma configuração visualmente semelhante ao recurso material utilizado, porém com funções puramente estéticas. Considerando que inicialmente o percurso da representação gráfico-visual se utiliza dos recursos materiais, modificando sua forma para produzir significados, muitas vezes alheios a sua própria natureza, o projeto Topomorfose realiza um caminho inverso, em que o percurso agora trata da representação da própria materialidade tanto por meio de si mesma (a madeira) como por utilização de outros recursos disponíveis (tintas, tecidos, cerâmica).

Com isso, passando da forma para a forma, a pergunta problema é respondida neste artigo onde foi apresentado e identificado o percurso da sintaxe visual no projeto da designer Heloisa Crocco. Os objetivos específicos que tinham como foco apontar as principais características da sintaxe visual e seus modelos de representação, além das características do design de superfície, foram descritos no capítulo de fundamentação teórica. Um estudo de caso foi realizado no capítulo 3, a fim de apresentar o projeto Topomorfose da designer Heloísa Crocco.

Os resultados obtidos pela análise podem servir de escopo para novas pesquisas e abordagens dentro da sintaxe visual e do design de superfície. Ambos andam juntos, uma vez que os estágios figurativos formam os módulos e as padronagens. Entender e dominar as características da sintaxe visual fortalecerá ainda mais o domínio desta profissão de criação bidimensional.

## Referências

BASTIAN, W. **Heloisa Crocco: Topomorfose. Design do Bom**. 2010. Disponível em: <<http://www.designdobom.com.br/2010/10/heloisa-crocco-topomorfose.html>>. Acesso em 26 dez. 2013.

CALDERON, G. C. **O processo criativo do designer gráfico na elaboração de estampas para uma coleção de moda**. Disponível em: <<http://blogs.anhemi.br/congressodesign/anais/o-processocriativo-do-designer-grafico-na-elaboracao-de-estampas-parauma-colecao-de-moda/>>. Acesso em: 22 nov. 2013.

CARDOSO, Rafael. **O design gráfico e sua história**. Revista artes visuais, cultura e criação. Rio de Janeiro: Senac, 2008.

\_\_\_\_\_. **Uma introdução à história do design**. 2.ed. São Paulo: Edgar Blücher, 2004.

DONDIS, A. Donis. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

DUARTE, CARVALHO, BADAN. **O designer de interiores e seus campos semelhantes: análise do contexto brasileiro**. P&D 2012 - 10º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, São Luís (MA). CD-ROM.

GIURIATTI, Queli. Casa de Artistas. **CYRELA Brazil Realty: A arte de receber: um guia para momentos especiais no cotidiano.** ed. 17. ano 4. 2012. Disponível em: <<http://estatico.cyrela.com.br/Files/Pdf/revistas-cyrela/RevistaCyrela2012Ed17.pdf>>. Acesso em 26 dez. 2013.

ISAAC, Melaine Bowles Ceri. **Diseño y estampación textil digital.** Barcelona: Blume, 2009.

KANDINSKY, W. **Punto y linea sobre el plano: Contribución al análisis de los elementos pictóricos.** Traducción: *Roberto Echavarrem.* Ed. Labor S.A. Barcelona, 1993.

MENEZES, M. S., PASCHOARELLI, L. C. **Design e planejamento: aspectos tecnológicos** [online]. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009. 277 p. ISBN 978-85- 7983-042-6. Available from SciELO Books <<http://books.scielo.org>>.

MISSÃO CASA. **Missão Casa: Heloísa Crocco.** 2008. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=OCdVCUEPtMs>>. Acesso em 20 nov. 2013.

NEMER, J. A. **Heloísa Crocco: topomorfose.** Porto Alegre: Paio/Leitura XXI, 2010.

PERASSI, R. **Gramática Comparada da Representação Gráfica.** Revista Convergências, v. 6, p. 92, 2010.

PICHLER, R. F.; MELLO, C. I. de. O design e a valorização da identidade local. **Design & Tecnologia, PG Design UFRGS.** Rio Grande do Sul. No 04. 2013. Disponível em: <<http://www.pgdesign.ufrgs.br/designtecnologia/index.php/det/article/viewFile/67/44>>. Acesso em 17 nov. 2013.

RUBIM, R. **Desenhando a superfície.** São Paulo, Edições Rosari, 2005.

RÜTHSCHILLING. E. A. **Design de superfície.** Porto Alegre: UFRGS, 2008.

SCHWARTZ, A. R. D. **Design de Superfície: por uma visão projetual geométrica e tridimensional.** Dissertação (Mestrado em Design) - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2008.

SCOTT, R. G. **Fundamentos del diseño.** Traducido del Inglés por Marta Del Castillo de Molina y Vedia. Editorial Víctor Leru S. A. Buenos Aires. 1970. Título original: *Design Fundamentals.*

SILVA, L. M. da; TAVARES, M. **O processo de comunicação estética do objeto do design the aesthetic communication process of the design object.** In: III Encuentro Latinoamericano de Diseño "Diseño en Palermo" Comunicaciones Académicas. Julio y Agosto 2008, Buenos Aires, Argentina. Disponível em: <[http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/archivos/1\\_libro.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/1_libro.pdf)>. Acesso: 22 dez. 2013.

SILVEIRA, F. L. da. **Uso de usinagem por jato de água, usinagem por controle numérico computadorizado e corte a laser no design de superfícies tácteis a partir de padrões modulares encaixáveis em ágata e cedro.** 2011. 153 f. Dissertação (Mestrado Acadêmico em Design Ênfase: Design e Tecnologia) – Programa de Pós-Graduação em



Design – ênfase em Design e Tecnologia – da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2011.

ULHÔA, A. C. Arte sobre ondas. **IDEIA**. ed. 02. 2012. Disponível em: <[http://www.templuz.com/ideia/downloads/ideia\\_edicao\\_02.pdf](http://www.templuz.com/ideia/downloads/ideia_edicao_02.pdf)>. Acesso em 27 dez. 2013.

VAZ, A.; SIQUEIRA, P. H.; SILVA R. **O estudo da forma e o princípio de simetria como instrumento de criação no desenho**. In: Graphica 2013. XXI Simpósio de Geometria Descritiva e Desenho Técnico. Florianópolis. Anais... Florianópolis, 2013. Disponível em: <[http://www.degraf.ufpr.br/docentes/paulo/publicacoes\\_arquivos/graphica13\\_3.pdf](http://www.degraf.ufpr.br/docentes/paulo/publicacoes_arquivos/graphica13_3.pdf)>. Acesso: 17 dez. 2013.

WONG, W. **Princípios de forma e desenho**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.