

**UMA EXPERIÊNCIA COLABORATIVA – O SITE TEXTIL SKIN COMO  
PROPOSTA DE MATERIALIZAÇÃO VISUAL PARA O DESIGN DE SUPERFÍCIE**

**A COLLABORATIVE EXPERIENCE: TÊXTILSKIN AS OTHER PROPOSAL OF  
VISUAL MATERIALIZATION IN THE SURFACE DESIGN.**

Lavínnia Seabra<sup>1</sup>

**RESUMO**

Por meio desse artigo, propomos uma reflexão em torno da emergência de novas possibilidades de criação imagética potencializadas pelas tecnologias digitais, as quais favorecem um processo experimental aplicado à área do design de superfície. Trata-se de um projeto que leva em consideração a interação e a colaboração de sujeitos diversos na materialização visual que ocorre no site Textil Skin. Para tanto, utilizamos como ponto de partida trabalhos teóricos que problematizam as características da cultura digital para a expansão de uma criação em rede.

**PALAVRAS-CHAVE:** Experimentação; Design de Superfície; Digital; Rede.

---

<sup>1</sup> Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Artes IDA/UnB; Mestre em Cultura Visual e Bacharel em Design de Moda pela FAV/UFG. Professora Assistente II do Curso de Design de Moda pela Universidade Federal de Goiás, em Goiânia. É representante da regional Centro-Oeste da Associação Brasileira de Técnicos Têxteis – ABTT, desde 2009. Possui artigos publicados na área de têxtil, arte e moda. E-mail: [lisag2107@gmail.com](mailto:lisag2107@gmail.com).

### ABSTRACT

Through this article, we propose a reflection about the emergency of new possibilities of imagery creation empowered by digital technologies, exposing an experimental process applied to the surface design area. A project that takes into account the interaction and collaboration of many individuals in the visual realization that occurs in Textil Skin website. Used as a starting point, theoretical studies that problematize the characteristics of digital culture to expansion of a network creating.

**KEYWORDS:** Experimentation; Surface Design; Digital; Network.

### INTRODUÇÃO

Os novos desafios e oportunidades que surgem a cada período nas sociedades ampliam o processo de criação imagética e promovem uma busca incessante por novas experiências criativas. Assim, diferentes técnicas surgem, outras ferramentas são construídas, novos processos são articulados e, conseqüentemente, a maneira pela qual utilizamos esses elementos para a materialização das ideias é modificada.

Nesse contexto, o experimentar é fundamental, pois é parte essencial na construção dessas ideias que, entrelaçadas ao longo de novos suportes e novas tecnologias, materializam particularidades advindas da diversidade de observações e manipulações cotidianas. Para a artista e pesquisadora Fayga Ostrower (1987), formamos algo quando nos confrontamos com a realidade e seus valores culturais, interpretando-os. Desta forma, consolidamos os pensamentos expandindo-os, ordenando e coordenando as observações para uma série de novas fronteiras a serem ultrapassadas.

Dentro dessa perspectiva, esse artigo discute a possibilidade de uma

experimentação criativa para o design de superfície, levando em consideração a potencialidade da cultura digital. De acordo com o filósofo francês Pierre Lévy (1999), esse período de globalização caracterizado pela sociedade da informação é marcado por uma cibercultura, composta por interconexões mediadas por dispositivos computacionais, como nos apresenta Manuel Castells (2008); gerando uma convergência, que segundo Henry Jenkins (2009), é o fluxo de conteúdos em múltiplas plataformas interligadas. Situação ampliada para a computação nas nuvens<sup>2</sup>, WEB 2.0 - novas plataformas regidas pela facilidade de transmissão e construção de informação, a exemplo do Facebook, entre outras redes sociais digitais, conforme nos situa O'Reilly (2005); chegando à WEB 3.0<sup>3</sup> e toda uma cultura de trocas e co-interações mediadas por facilitadores codificados no ambiente virtual.

Parte-se, nesse contexto, de uma interação colaborativa, através da contribuição de outro indivíduo. Trata-se de um processo de construção visual colaborativo, pautado na potencialidade viabilizada pelas ferramentas e suas funções tecnodigitais, com estruturas de construção, simulação e distribuição ágeis da informação, isso de acordo com os pesquisadores da cultura e sociedade digitais Castells e Jenkins para os quais a sociedade e a realidade de hoje estão pautados. Um processo de expansão em mídias diversas, proporcionando a criação de conteúdos multifacetados, acessados por todos situados nos mais diversos lugares.

Dentro de uma fluidez ciberdigital, isso acaba configurando outras formas de relação com o cotidiano como, por exemplo, a concepção criativa para o visual. Isso porque é possível manipularmos, agora, orientados por dispositivos, mecanismos e ferramentas digitais facilitadoras, elementos figurativos, abstrados, cores, composições, fotografias, entre outros para a formação de novas imagens. Nessa dinâmica essas informações visuais podem ser ora digitalizadas ora programadas,

---

<sup>2</sup> Quando se fala em computação nas nuvens, fala-se na possibilidade de acessar arquivos e executar diferentes tarefas pela internet. O usuário acessa diferentes serviços online para fazer o que precisa, já que os dados não se encontram em um computador específico, mas sim em uma rede.

<sup>3</sup> Segundo, Jaime Robredo (2012) O termo 'web 3.0' foi introduzido para especular sobre a futura 'onda' de inovações da Internet. [...] A suposta terceira geração da web, que coletiviza os serviços baseados na Internet, pode ser chamada de 'web inteligente' – com aplicações que fazem uso da web semântica.

auxiliadas por softwares para tratamento imagético, sendo, assim, possível reorientar a realidade, expandindo cores e formas. Portanto, esses novos resultados alimentam a criação de outras atmosferas que decoram tanto a superfície digital quanto o papel, o tecido, a cerâmica e uma infinidade de outros materiais que fazem parte de nosso cotidiano.

Para alguns teóricos e pesquisadores, tais possibilidades são positivas desde que a importância na experimentação manual não seja esquecida. Trata-se de algo proveniente do desenho a lápis, com aspectos muito particulares proporcionados por traços e linhas que expressam a singularidade do designer ou artista dentro de seu próprio universo, como pontuam os artistas Chuí e Tiburi (2010). Entretanto, com a utilização do computador e programas específicos na criação visual, esta singularidade a que nos referimos pode não se manifestar, uma vez que pode ocorrer uma homogeneização dos traços e linhas que seguem padrões estabelecidos no sistema operacional de um software.

No entanto muitos designers têm utilizado, com certa voracidade, os dispositivos digitais e suas potencialidades para manipulação de efeitos que, em muitos casos, no trabalho manual, não parecem ser passíveis de resolução, de acordo com Wong (1998). Para este pesquisador do desenho, o computador é uma ferramenta que revolucionou a maneira da criação visual, potencializando novos métodos, configurando uma sofisticada forma de transformação da imagem e consolidando outro momento para a manifestação do desenho que, nesse contexto, pode ser programado em códigos numéricos manipuláveis e atualizáveis a todo o momento. Designers e artistas misturam as linguagens, a exemplo do desenho a seguir, que foi realizado à mão, digitalizado e finalizado em software para tratamento de imagem:



Figura 1. Esboço feito com grafite 0.7mm. Padrão criado por Wagner Campelo. Disponível em:

<http://padronagens.wordpress.com/category/patterns/page/>

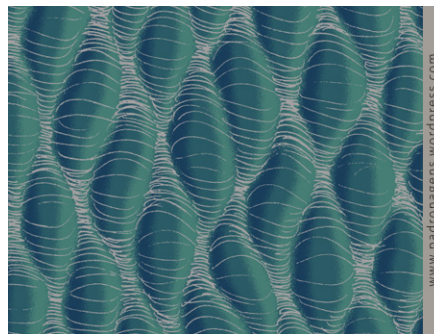
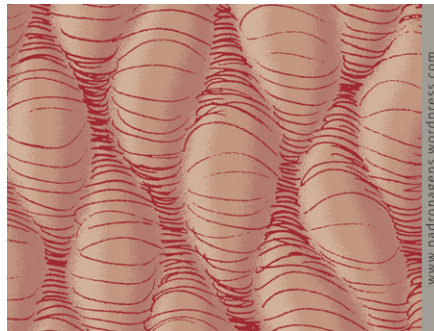


Figura 2. Padrão 1 e 2 tratados em software para tratamento de imagem. Manipulação de cores e traços, por Wagner Campelo.

Disponível em:

< <http://padronagens.wordpress.com/category/patterns/page/> >.

Acesso em 22/07/2012.

Considerando esses aspectos, utilizamos o conceito de co-criação<sup>4</sup>, caracterizado pelo processo de livre e efetiva contribuição de outros sujeitos, com abertura para construção ou inserção de novos conteúdos que permitem desfechos variados, ampliando processos e consolidando outros modos de manifestação. Alicerçada nessa perspectiva, é possível, portanto, desenvolver e trabalhar propostas aplicadas ao design de superfície que concretizem visualmente conteúdos peculiares e diversificados, advindos dessa abertura para o outro que também, por sua vez, pode fazer parte de um processo criativo.

Nesse contexto, podemos compreender que o desenvolvimento visual, agora, expandido a partir das facilidades promovidas e potencializadas com a chamada sociedade da informação, ou sociedade em rede, como Castells (1999), prefere denominar – a qual estão conectadas as redes sociais digitais com mobilidade informacional produzida pelas tecnologias digitais e a expansão dos particularismos, agora distribuídos por conexões codificadas entre indivíduos – congrega facilidades técnicas que podem ser articuladas de diferentes maneiras. E, como bem nos explica Franco (2012), essa interação e abertura de processos em trabalhos colaborativos permitem, constantemente, resultados instigantes e possíveis de serem aplicados. Assim:

“[...] quanto maior a liberdade para que as ideias possam ser buscadas, concebidas e modificadas na interação entre os sujeitos, maior é a capacidade dos sujeitos interagentes de produzir ideias inovadoras (que são inovadoras não porque sejam absolutamente novas em relação às ideias anteriores que as geraram e sim porque expressam configurações inéditas de fluxos e inéditas ao ponto de conseguirem ser percebidas como tais”. (FRANCO, sem página, 2012)<sup>5</sup>

Afinal, aventurar-se nessa atmosfera que se prolifera e cria espaços fluidos e abertos para a contribuição de todos é adentrar um momento exponencial. Estamos diante de uma possibilidade de trabalho que pode ser explorada no design de

---

<sup>4</sup>A co-criação é o processo de idear e projetar interativamente os mesmos trabalhos, ou melhor, as mesmas criações. Mesmo sendo um termo recorrente no campo do marketing, ele hoje se espalha por todas as outras áreas e promove, dentro da sociedade em redes digitais, uma construção em conjunto e distribuída, de conteúdos e ideias polinizadoras que transformam as relações entre indivíduos (FRANCO, Augusto de, 2012). In: CO-CRIAÇÃO: reinventando o conceito. Disponível em: <<http://net-hcw.ning.com/page/co-criacao-reinventando-o-conceito>>. Acesso em: 19/07/2012.

<sup>5</sup> Citação disponível em: <<http://net-hcw.ning.com/page/co-criacao-reinventando-o-conceito>> Acesso em: 19/07/2012.

superfície, se levarmos em consideração que se trata de uma área onde a experimentação, a novidade e a inovação são elementos constantes no processo de desenvolvimento de superfícies ou imagens para as mesmas. Por certo, compreendemos que essa é uma atividade criativa, pautada na articulação de novas ideias através das observações sócio-culturais, segundo Rutschilling (2008), configurando, nessa perspectiva, outros processos e dinâmicas de trabalho, agora ampliados pelo digital.

Nessa construção de novos momentos, nos encontramos imersos em miríades de informações que nos instigam constantemente. Basta pensarmos no cotidiano que nos provê a todo o instante. Tanto no campo do design como em todas as áreas que demandam uma desenvoltura criativa fluída, estamos, dentro de um ponto de vista particular defendido nesse artigo, caminhando cada vez mais para trabalhos colaborativos que permitem uma criação coletiva singular e instigante para a personalização ou criação de novas superfícies. É nesse contexto que adentramos o conceito de co-criação para que, mais à frente, possamos abordar o site a ser analisado nesse artigo.

### **COLABORATIVO: A CO-CRIAÇÃO E SUAS POTENCIALIDADES AO DESIGN DE SUPERFÍCIE**

As práticas colaborativas e, mais especificamente, as colaborações interativas capazes de modificar o já desenvolvido, estão relacionadas com o período que presenciamos atualmente, e são potencializadas pela fluidez e agilidade proporcionadas pelas tecnologias digitais, principalmente pelo espaço virtual expandido, a internet. Isso porque encontramos, nessas “superfícies” numéricas, ferramentas facilitadoras para a criação e distribuição de novos conteúdos de forma coletiva e fugaz. O grande impacto nesse processo é a possibilidade de construção de espaços particulares para cada indivíduo que promove, dentro de uma cadeia rizomática – cadeia sem fim, com ramificações, algo, como nos falam Deleuze e

Guatari (1995), como novas linhas de comunicação e produção de conteúdos exclusivos e, rapidamente socializados.

Com a Web 2.0, encontramos as chamadas *wiki*, sites de relacionamentos, *youtube*, *blogs* e *fotologs*, entre outros espaços facilitadores de comunicação, conexão de pessoas, distribuição de imagens e vídeos, processos em que as experiências colaborativas de interação estão entrelaçadas por facilidades técnicas que permitem o acesso e a co-criação ilimitada entre sujeitos, onde quer que estes estejam.

Co-criação, termo muito recorrente no campo do marketing, e que surgiu nos anos 2000 para designar atividades de colaboração entre pessoas de fora das empresas para o desenvolvimento de novas ideias<sup>6</sup>, tem sido apropriado por outras áreas, ampliando a discussão sobre o desenvolvimento coletivo de novas possibilidades criativas. Nessa vertente, vários exemplos de outras áreas, por exemplo, a moda, podem ser citados, como a marca Camiseteria<sup>7</sup> ou a Casa Rima<sup>8</sup>. Duas empresas brasileiras que trabalham com desenvolvimento de estampas para artigos confeccionados e têxteis, com o objetivo de personalizar os produtos por meio da contribuição (parceria durante o processo criativo) de seus usuários para a criação de estampas inéditas e exclusivas. Dentro de uma metodologia de trabalho pautada no envio de propostas visuais desses usuários, os quais recebem pagamento apenas se a estampa for comercializada, as empresas vão montando suas coleções e construindo, com seus parceiros/colaboradores, também compradores dos artigos, uma relação dinâmica e eficaz na concretização de novas ideias, no caso, para estamparia.

Nesses desdobramentos da conectividade, o trabalho de co-criação, dentro de uma eficiente rede virtual com ferramentas e funções cada vez mais fáceis de serem manipuladas, fomenta uma intervenção interativa intensa e crescente. Isso

---

<sup>6</sup> Discussão disponível em: <<http://net-hcw.ning.com/page/co-criacao-reinventando-o-conceito>>. Acessado em 20/07/2012.

<sup>7</sup> <http://www.camiseteria.com/>

<sup>8</sup> <http://www.casarima.com.br/site/>



contribui para decisões pontuais no que diz respeito ao desenvolvimento de produtos e à economia de processos.

As colaborações interativas só tendem a ampliar as facilidades de criação visual, expandindo as propostas de concretização das ideias e reconfigurando outras formas de manifestação das novidades. Como nos afirma o designer mineiro Dijon de Moraes (1999), mesmo que essas potencialidades sejam questionadas quanto ao seu exponencial criativo, podem provocar, se bem utilizadas, mudanças significativas tanto em termos de comportamento quanto de resultados. Deve-se, desta forma, observar, considerando as situações diversas e inesperadas que ocorrem em ambientes multifacetados, a importância da flexibilidade, pois são nessas situações que constituímos novos momentos criativos, alcançando, talvez, significativas transformações.

As mídias digitais, portanto, por seu aspecto de mobilidade, interconexão e distribuição de conteúdos diversificados geram uma reconfiguração em diversos campos, como no da comunicação e do próprio design, tensionando o modelo vigente do *broadcast* (transmissão, sistema de disseminação de informação em larga escala), no qual a desterritorialização das informações acontece de maneira muito colaborativa e interativa, e também expandindo a forma como nos relacionamos com as ideias, no caso, o desenvolvimento de estampas dentro de uma área em expansão no Brasil, o design de superfície. E, como nos afirma Prahalad & Ramaswamy (2004), hoje o usuário que, antes, apenas consumia, se sente à vontade e valorizado ao fazer parte do processo de concepção do produto ou da ideia. A indústria e todos os pequenos empreendedores que tem trabalhado, principalmente, via internet, compreenderam essa nova situação e estão aplicando o conceito de co-criação.

### **O ESPAÇO DIGITAL PARA O DESIGN DE SUPERFÍCIE**

A *web* de hoje articula-se a partir de novos modos de produção, criando,

dentro de uma plataforma expandida, uma espécie de corpus reprogramável. Numa estrutura com valores simulados, a contribuição dentro desse espaço expandido leva em conta especificidades muito próprias de cada mídia, ao mesmo tempo em que a recompensa surge de uma liberdade de redes criadas e distribuídas por um número de pessoas cada vez mais plural.

Esse ecossistema digital, termo cunhado por Santaella (2003), tem ampliado as possibilidades de expressão individual, permitindo experiências particulares, que antes pareciam histórias de ficção científica. Articular, da melhor forma, experimentações para o design de superfície que possam ser potencializadas pela internet é adentrar, portanto, um universo passível de transformação constante, o qual permite uma atualização regular dos modos como as ideias ocorrem nesse espaço simulado e reprogramável.

Anteriores a esse processo de expansão da criação visual, agora virtual, e que leva em consideração a interação de diversos usuários, os processos de personalização das superfícies eram consolidados a partir da artesanaria, pois se tratava de um trabalho solitário na criação imagética, como pode ser observado, nesse vídeo sobre o desenvolvimento de blocos de carimbos utilizados na estampagem de tecidos indianos: <http://www.youtube.com/watch?v=4FeFsnbhAF4>. Não que tais procedimentos rudimentares como o *batik* ou o *silk-screen* tenham desaparecido, mas dentro de uma evolução digital que tem ocupado todas – ou quase todas – as áreas da sociedade, desconsiderar que há potencialidades efetivas na co-criação digital para o desenvolvimento de outros procedimentos para a elaboração e materialização das imagens para as superfícies, é negar que as transformações tecnoculturais são parte essencial de um processo de transformação potencial do cotidiano.

Mesmo que muitas dessas ornamentações artesanais possuam uma bagagem artística densa no que se refere à produção da imagem e à técnica utilizada, com os avanços na ciência e na indústria, a reprodução visual ampliou-se e agilizou esse processo criativo. E, hoje, com os estudos ampliados na área do design de

superfície, essa personalização visual tem sido alcançada dentro de uma mistura de procedimentos e materiais que concretizam objetos com vários outros aspectos, como, por exemplo, resultados fotográficos e multicoloridos, quase similares à realidade.

É um percurso que nos leva à imagem digital através dos códigos numéricos programados que corporificam a forma visual dos elementos icônicos que compõem novos objetos de consumo. Esse outro tipo de imagem consiste numa nova materialização de conteúdo imagético, não sendo essencialmente algo real, mas um conteúdo artificial sintetizado por mecanismos computacionais manipuláveis, segundo salientam (COUCHOT, 2003; FLUSSER, 2007; GRAU, 2008). De certo modo, essa imagem é resultado de uma matriz matemática que concretiza a sua gênese, permitindo e gerando reproduções infinitas em superfícies diversas. A estampa digital, portanto, é um trabalho mediado por mecanismos digitais cuja imagem impressa (codificada – criada no próprio ambiente digital, ou digitalizada – advinda de um processo de captura da imagem) é obtida com o auxílio de dispositivos computacionais. Nesse processo, essa produção e manipulação gráfica codificada permitem a modificação constante de formas, cores, linhas e texturas que dão amplitude à criação, simulando propostas imagéticas com detalhes minuciosos.

A seguir, abordaremos o processo experimental desenvolvido no site Textil Skin. Trata-se de um trabalho que resultou de experiências cotidianas e para o qual foram fundamentais a exploração das potencialidades tecnodigitais que levam em consideração o outro e sua efetiva colaboração na construção de novas propostas imagéticas para as superfícies.

### **O SITE TEXTILSKIN.COM PARA O DESIGN DE SUPERFÍCIE**

O site [www.textilskin.com](http://www.textilskin.com) é um projeto experimental que utiliza a internet e as redes sociais digitais como uma possibilidade de criação visual para o design de

superfície, promovendo um espaço lúdico para a produção colaborativa imagética de módulos que podem ser utilizados em estampa impressa. Os usuários, conectados a uma rede social digital específica, são convidados a produzir módulos personalizados a partir de respostas/escolhas pessoais dadas às questões criadas para o sistema desse site. A cada nova alteração na resposta sobre o perfil desse usuário, surgem novas possibilidades visuais.

Dentro de uma proposta que considera fundamental a colaboração dos usuários, o objetivo é promover uma experiência criativa onde o autor é, na verdade, o grupo participante e formador de uma rede (rizoma) responsável por uma criação visual aberta e distribuída, sujeita a mudanças constantes exatamente por estar presente numa atmosfera fluída e líquida, numa referência a Bauman (2000).

Levando-se em consideração que cada época possui e permite a manifestação de seus próprios valores, é na participação do outro que esse trabalho se potencializa, consolidando um dinamismo criativo que faz parte, também, de um processo global, no qual áreas diversas podem estar hibridizadas concorrendo para o desenvolvimento de outros pensamentos, metáforas e observações sobre o universo que nos circunda, e também gerando outras formas, objetos e conteúdos. Como afirmava Kandinsky (1996), o estilo determinado pela manifestação particular de cada época se traduz através da fluidez e instantaneidade dos processos. Portanto, de acordo com Castells (1999), De Kerckhove (1998) e Lévy (1999), atualmente todos fazem parte de uma grande evolução processual, convergindo para uma rede de possibilidades infinitas e em constante transformação.

Portanto, com a mobilidade tecnológica, os dispositivos digitais miniaturizados, o mundo a um toque, tudo parece mover-se e transformar-se em segundos. Nessa dinâmica, bebemos de um período em que as tecnologias eletrônicas têm condicionado caminhos férteis de possibilidades flexíveis, ao mesmo tempo em que aceleramos muito rapidamente nossas ações e intercâmbios. Esses

são aspectos marcantes e viscerais que Bauman (2000) denomina modernidade líquida e Lipovetsky (2004), hipermodernidade. São características que justificam os mecanismos atuais de exacerbação dos fluxos e da flexibilidade no multiprocessador informacional que alcançamos.

Contudo, como afirma Grau (2007), no trabalho computacional, mesmo sem planejar, resultados podem ocorrer de maneira muito diversa daquilo que se pensou para o modelo original. Isso pode corresponder a uma série de fatores, entre eles uma programação que leva em consideração a aleatoriedade das combinações numéricas ou a participação do outro quando é convidado a interagir.

A particularidade de cada sujeito pode configurar outros modos de utilização e ação de um objeto visual cuja experiência está na manipulação de dados. É nessa atmosfera de possibilidades previamente programadas que se desenvolveu o *Textil Skin*, gerando resultados visuais que podem se assemelhar à realidade, ao mesmo tempo em que podem não ser resultados verdadeiramente interessantes ou potenciais, pois o sistema, hoje, trabalha a partir da aleatoriedade na geração visual. Isso tem levado, certamente, a uma reprogramação do sistema melhorias que têm evoluído à medida que o experimento atrai novos colaboradores e novas reflexões sobre o co-criativo e a própria geração de imagens para aplicação ao processo de impressão.

Esse site se baseia na manipulação de informações advindas de um repertório escolhido arbitrariamente. Repertório esse, que alimenta o sistema operacional de forma lúdica e aleatória, lembrando o conceito de estética gerativa de Max Bense (1975). Trata-se de uma produção cujos resultados são parte de um repertório – programa (computador + gerador do acaso), realizador (máquina) e produto (o conjunto de elementos com os quais se elabora um programa). Os resultados surgem, assim, de um processo casual. Essa causalidade é parte principal da programação cujos códigos são sequências causais para a materialidade do objeto virtual, possibilitando, de certo modo, a geração de imagens cujos aspectos modificam-se à medida que a interação permite novas respostas visuais. Isso se

concretiza na abertura a novas possibilidades qualitativas que atuam como materializações formais e, no que se refere a este estudo, os módulos para aplicação através do processo de estampagem (impressão).

Numa configuração em constante mudança, o sistema do Textil Skin convida o usuário a responder algumas perguntas despreziosas. “Nada comprometedor”. Isso para que um padrão gráfico possa surgir na tela do computador congregando os fatores técnicos delimitados na programação desse site. De forma subjetiva, para alguns, as imagens poderão ser agradáveis e constituir uma nova forma de personalização de superfícies diferenciadas. Para outros, esse padrão não passará de um resultado inexpressivo, sem muita possibilidade de aplicação.

Para que as imagens se constituíssem como elementos de design possíveis de aplicação, foram considerados alguns pontos básicos: o módulo<sup>9</sup>, o padrão, as cores e o *rapport* (*repetição*). Esses aspectos configuram a composição visual de uma estampa quando é desenvolvida, o que, segundo Dondis (2007), caracteriza uma dinâmica configurada por técnicas imagéticas, conferindo ao resultado final uma linguagem visual expressiva e universal. Portanto, para o desenvolvimento do sistema operacional que auxilia o Textil Skin, cada elemento abaixo foi codificado considerando alguns aspectos pontuados por Wong (1998). Trata-se de algo pontual e que contribuiu com a geração dos módulos visuais nesse site.

Nessa construção numérica, o mecanismo foi articulado a partir da combinação de dados biotípicos, como peso e cor da pele, **aspectos do vestir**, utilizando ainda a classificação clássica do psicólogo britânico Flugel (1966): **Rebelde** – as roupas são objetos de aprisionamento, pois preferem não usá-las.; **Submisso** - as roupas possuem uma função específica de diferenciação; **Apoiado** – as roupas são ferramentas para o erotismo; **Auto-satisfeito** – este sabe o quer e utiliza as melhores roupas; **Preferências em relação à cor** – através de paisagens escolhidas arbitrariamente para a delimitação dos quadros de cores que compõem os módulos visuais gerados no site; **Aspectos antropométricos** – idade

---

<sup>9</sup> É a unidade de padronagem, isto é, a menor área que inclui todos os elementos visuais que constituem o desenho.

e medidas corporais; relacionando esses dados - valores numéricos à forma geométrica. Ou seja, conforme as escalas de 0 – 100, ou entre 50 – 80 um elemento geométrico foi sugerido para aparecer no módulo gerado. Nesse sentido, por exemplo, o usuário que escolher o valor 6, poderá obter um módulo com figura geométrica circular, considerando que, o mesmo número 6 poderá resultar em outro elemento, quando um novo usuário responder às perguntas do site. Já os elementos do design subdividem-se em:

**Elementos Visuais:** elemento visível, que determina aspectos como comprimento e largura: **A** – formato: linha de definição da forma; **B** – tamanho: proporção da forma; **C** – cor: todos os matizes e os neutros; **D** – textura: aspectos da superfície;

**Elementos Relacionais:** elementos percebidos tanto pela localização quanto pelo sentido no espaço: **A** – **direção:** aspecto pensado em relação ao observador; **B** – **posição:** aspecto em relação à moldura ou à estrutura; **C** – espaço: lugar ocupado ou vazio; **D** – **gravidade:** não é visual, mas psicológica;

**Elementos Práticos:** elementos pensados sobre o conteúdo e extensão da imagem – relacionados à composição visual; **A** – **Representação:** aspecto derivado da natureza ou do mundo feito pelo homem, podendo ser realista, estilizada ou abstrata; **B** – **Significado:** quando a imagem transmite uma mensagem; **C** – **Função:** quando temos na imagem algum propósito;

Nessa dinâmica, para diferentes padrões visuais em relação à forma ou à linha, dados como a cor da pele e a idade foram codificados/numerizados e combinados para que se resultados imagéticos irregulares fossem obtidos. Dentro dessa estrutura criada para o trabalho, linhas – estreitas, pontilhadas, tracejadas, curvilíneas e largas – foram combinadas, para a geração de novas formas. Outro aspecto levado em consideração para o sistema operacional foi a unidade da forma – a repetição. De acordo com Wong (1998), trata-se de um método simples que constitui, de imediato, a sensação de harmonia. No site, foi priorizado a repetição de formato, cor, tamanho e posição dos elementos codificados no sistema

operacional.

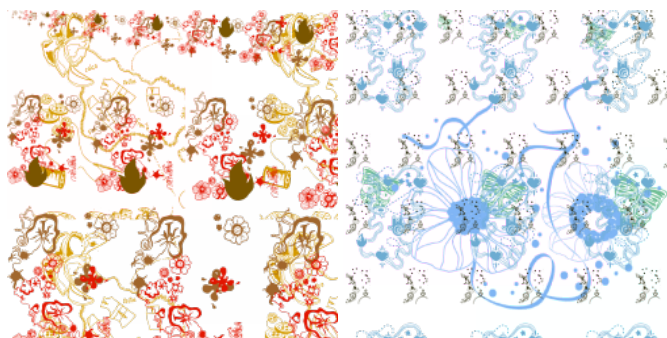
Outros aspectos levados em consideração foram as estruturas formais ou unidades de forma: gradação e a radiação, apresentados também como uma categorização dos princípios do design. Dentre esses aspectos, a grade básica foi também uma informação primordial para a elaboração do sistema operacional do Textil Skin. Esse aspecto é muito utilizado em estruturas de repetição. "A grade básica se divide em mudança de proporção, mudança de direção, deslizamento, curvatura e/ou quebra, inversão, combinação, divisão adicional, grade triangular, grade hexagonal". (IBID,1998, p. 63). Nesse sistema operacional, foram utilizadas mudança de direção, proporção, inversão e grade hexagonal.

Os primeiros testes realizados no Textil Skin já permitiram a geração de alguns módulos com aspectos gráficos como contraste de cores, formas e proporções. Ainda, para cada imagem, o usuário pode, no campo de suas escolhas pessoais, visualizar tanto os formatos JPG (imagem fundo colorido de baixa resolução) quanto os PNG (imagem fundo transparente em alta resolução), conforme demonstram as figuras a seguir:



**Figura 4. Módulos visuais (JPG) criados com a contribuição do designer de moda Gerson Passos. Disponível em: <<http://textilskin.com/site/>>.**





**Figura 5. Módulos visuais (PNG) criados com a contribuição do designer de moda Gérson Passos. Disponível em: <<http://textilskin.com/site/>>.**

Essas imagens resultantes de perguntas pré-definidas- delimitadas aleatoriamente -, as mesmas respostas podem proporcionar resultados diversos. Dentro do que afirma Bense (1975), estamos diante de imagens randômicas, resultantes de aleatoriedades pré-programadas. Isso permite que os resultados sejam sempre diferentes e inéditos.

Proporcionando aos usuários um espaço de interações constantes entre as imagens geradas, o site permite que esse sujeito colaborador possa visualizar e dimensionar suas estampas, montando composições em *rapport* dos módulos, ou ainda em uma simulação de estampa localizada. Para ampliar as possibilidades de trabalho no site, há a função **participe** - em que os usuários podem enviar suas contribuições ilustradas seguindo orientações específicas delimitadas para o sistema virtual.

Com as facilidades proporcionadas pelas tecnologias digitais, esse site possui como aspecto principal a formação de um processo que leva em consideração a

potencialidade da criação coletiva/interativa na criação de imagética para possível utilização ao design de superfície.

Contudo, sendo um projeto experimental, muitos aspectos ainda precisam ser melhorados e ampliados, como a formação de imagens com maior flexibilidade de alteração, composições de cores mais uniformes entre outros detalhes técnicos que devem ser readequados a fim de serem totalmente bem aproveitados em aplicações finais, gerando qualidades mais interessantes, sofisticadas e com uma gama maior de variações visuais às superfícies diversas.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Dentro de expectativas geradas pelo uso extensivo das tecnologias digitais, é inevitável que as experimentemos, tentando articular novas possibilidades criativas para o design de superfície e nos apropriarmos dos benefícios obtidos. Nesse percurso, pontos positivos e negativos devem ser cuidadosamente avaliados. Alguns veem essas tecnologias como barreiras criativas, outros como potenciais suportes para um trabalho mais eficaz, mais rápido e com recursos, muitas vezes, difíceis de serem alcançados com outras linguagens de criação. Trata-se, todavia, de uma barreira complexa, embora proporcione soluções eficientes para atender às expectativas de personalização visual para a decoração das superfícies. Por certo, o trabalho colaborativo/interativo tem sido interessante alternativa e só tende a crescer. Considerando que a internet, os dispositivos móveis e todas as novas formas de distribuição de informação e criação de conteúdos são aspectos importantes nos dias atuais, o design de superfície tende a se beneficiar e expandir suas possibilidades de criação visual se apropriando dessas potencialidades e, principalmente, da contribuição desse usuário conectado e interessado em novas experiências. No caso do site desenvolvido e apresentado, nesse breve artigo, ainda está em fase de testes e tem sido atualizado, constantemente, para sua melhor utilização. Isso porque as inovações geradas pelas tecnologias digitais e nos espaços digitais são velozes e demandam por atualizações contantes. Nesse

contexto, pretende-se, até o final do ano de 2013, estar utilizando o TextiSkin em grande escala e em projetos que demandam complexidades visuais na personalização de superfícies, inserido, principalmente, no conceito de co-cração, onde o usuário final possa contribuir no desenvolvimento de todo o trabalho visual.

### REFERÊNCIAS

AMOROSO, Danilo. O quê é computação nas nuvens. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/computacao-em-nuvem/738-o-que-e-computacao-em-nuvens-.htm>>. Acesso em 19 jul. de 2012.

BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade Líquida*. Tradução de Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.

BENSE, Max. *Pequena Estética*. 2ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1975. (Coleção Debates)

CASTELLS, Manuel. *A Sociedade em Rede*. Tradução de Roneide Venâncio Majer com colaboração de Klauss Brandini Gerhardt. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2008.

CHUÍ, Fernando & TIBURI, Marcia. *Diálogo/Desenho*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2010.

COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*; tradução Sandra Rey. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*, tradução de Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. vol. 1. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.

DE MORAES, Dijon. *Limites do Design*. 2ª. Edição. São Paulo: Estúdio Nobel, 1999.

DONDIS, Donis A. *Sintaxe da Linguagem Visual*. Tradução de Jefferson Luis Camargo. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2007.

FLUGEL, J.C. *Psicologia das Roupas*. Tradução Antônio Ennes Cardoso. – São Paulo: Editora Mestre Jou, 1966.

FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*; Rafael Cardoso (org.). Tradução Raquel Abi-Sâmara. – São Paulo: Cosac Naify, 2007.

GRAU, Oliver. *Arte Virtual: da ilusão à imersão*. Tradução de Cristina Pescador, Flávia Gisele Saretta, Jussânia Costamilan. São Paulo: Editora UNESP: Editora Senac São Paulo, 2007.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. Tradução Susana Alexandria. – 2.ed. São Paulo: Aleph, 2009.

KANDINSKY, Wassily. *Do espiritual na arte e na pintura em particular*. Tradução Álvaro Cabral. 2º Ed. – São Paulo: Martins Fontes, 1996.

KERCKHOVE, Derrick de. *A pele da cultura*. – São Paulo: Annablume, 2009.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Tradução Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LIPOVETSKY, Gilles. *Tempos Hipermodernos*. Tradução Mário Vilela. São Paulo: Editora Bacarolla, 2004.

O'REILLY, Tim. What's web 2.0. <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html> Acesso em: 19 jul. de 2012.

OSTROWER, Fayga. *Criatividade e processo de criação*. Petrópolis: Vozes, 1987.

PRAHALAD.C.K. RAMASWAMY, V. *O futuro da competição: como desenvolver diferenciais inovadores em parceria com os clientes*. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2004.

RUTHSCHILLING, Evelise Anicet. *Design de Superfície*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2008.

SANTAELLA, Lúcia. *Culturas e Artes do Pós-Humanismo: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Editora Paulus, 2003.

\_\_\_\_\_. & LEMOS, Renata. *Redes Sociais Digitais: a cognição conectiva do Twitter*. São Paulo: Paulus, 2010.

WONG, Wucius. *Princípios de Forma e Desenho*. Tradução Alvamar Helena Lamparelli. São Paulo: Martins Fontes, 1998.