



A simbiose entre fotografia e *design* no processo criativo de *Foto que veste corpo*¹

Danielle NASCIMENTO²
Faculdade Integrada Tiradentes, Maceió, AL

RESUMO

O artigo se propõe a discutir o processo de hibridização entre fotografia e *design*, apresentando como *corpus* de análise o portfólio *Foto que veste corpo* – que explica o método para elaboração de artes gráficas a partir da fotografia e técnicas de *design*. Com o artigo procuramos, ainda, compreender a possibilidade de convergência em relação às possibilidades de produtos que surgem dessa unidade tecnológica e transformação artística. Por fim, é realizado um estudo semiótico do processo criativo apresentado nesse portfólio.

PALAVRAS-CHAVE: fotografia; *design*; hibridização; convergência.

1. A hibridização entre fotografia e *design*

O presente artigo se propõe a apresentar uma breve reflexão de como a fotografia, em suas atuais configurações digitais, é absorvida e transformada a partir da relação com outras formas de expressão, sobretudo o *design*. Das mudanças originárias do processo tecnológico, são acrescentadas outras possibilidades (derivadas) à fotografia: novas representações são criadas por meio de programas de computador e a consequente geração de uma produção mercantilizada é oferecida em variados suportes, como as obras de arte, peças de vestuário e artigos de decoração. No texto, iremos discorrer sobre a transição de um modelo tradicional de fotografia para uma forma apropriada e influenciada, que se vê no atual cenário de produção tecnológica e de participação artística.

Considerado o profeta da convergência dos meios de comunicação, o cientista político Ithiel de Sola Pool defendeu que a convergência “opera como uma força constante para unificação, mas sempre em dinâmica com a transformação” (apud cit JENKINS, 2009, p. 38). Ao particularizar a fotografia dentre esses meios de comunicação, podemos relacionar esta transformação à participação artística que

¹ Trabalho apresentado no DT 8 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação do XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 15 a 17 de maio de 2014.

² Especialista em Comunicação Empresarial; Professora do curso de Comunicação Social da Faculdade Integrada Tiradentes, email: daniellecandido@gmail.com.



permite criar um novo modo de produzir a partir de um conteúdo (a fotografia); e aquela unificação às tecnologias, mais precisamente ao acesso proporcionado pelos programas de computador que possibilitam a integração das técnicas (fotografia e *design*) para o processo de hibridização, definido a seguir.

Quando as velhas e as novas mídias colidem, o americano e pesquisador de mídia Henry Jenkins se refere à cultura da convergência, determinada pelo fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas. Segundo ele, o termo representa ainda uma transformação cultural, à medida que os produtores de conteúdo fazem conexões em meio a elementos de mídia dispersos, agora em processo de hibridização. Para elucidar esses conceitos, Jenkins (2009) define que o hibridismo (ou hibridização) e a convergência são representados, respectivamente, quando

(...) um espaço cultural absorve e transforma elementos de outro, quase sempre uma estratégia por meio da qual culturas nativas reagem à influência dos conteúdos da mídia ocidentalizada, apropriando-se deles [conceito de hibridismo] (...) mudanças tecnológicas, industriais, culturais e sociais no modo como as mídias circulam em nossa cultura. Algumas das ideias comuns expressas por este termo [convergência] incluem o fluxo de conteúdo através de várias plataformas de mídia [conceito de convergência]. (JENKINS, 2009, p.381 e 377).

A partir desse enunciado, observamos então que o *design* absorve e transforma a fotografia, consumando o processo de hibridização. Já as possibilidades de criação a partir do conteúdo imagético inicial complementam essa dinâmica, cujo novo produto é apresentado em múltiplos formatos para comercialização, finalizando assim com o processo de convergência. Diante dos conceitos ilustrados, vale salientar que, enquanto o paradigma da revolução digital presumia que as novas mídias substituiriam as antigas, Jenkins pensa que, no paradigma da convergência, novas e antigas mídias interagem de forma complexa como meio de encontrar sentido num momento de confusas transformações. Assim, um conceito antigo assume novos significados.

Tendo esses norteamentos teóricos como base, sigamos ao processo criativo do portfólio a ser apresentado neste artigo.

2. O processo criativo para convergência

Numa reunião de trabalhos autorais, o portfólio 2014 do artista visual Gustavo Boroni, intitulado *Foto que veste corpo*, apresenta o processo criativo para elaboração de artes gráficas, que foram originadas de fotografias, posteriormente incorporadas às



técnicas de *design*. É por meio desse processo criativo que o olhar do também fotógrafo e *designer* Boroni modificou o presente estático do retrato para erigir às múltiplas possibilidades de arte. Sobre essa combinação do conteúdo (texto, imagem e som), mais especificamente o imagético, de uma maneira que ninguém pensou antes, o antropólogo argentino Néstor Garcia Canclini defende uma criatividade que volta a ser valorizada.

A criatividade passa a ser valorizada, no sentido mais amplo, não só enquanto produção de objetos ou formas novidadeiras, mas também como forma de resolver problemas e explorar recursos de modos inéditos (...) O pensamento pós-moderno abandonou a estética da ruptura e propôs reavaliar diversas tradições, fomentando a citação e a paródia do passado mais do que a invenção de formas inteiramente inéditas. (CANCLINI, 2008, p.35-37).

Segundo o cientista estadunidense Jonas Salk, é a partir da escolha das possibilidades e do ato de mesclá-las que surge algo novo, inusitado. Devido a essas possibilidades de hibridização que concitam em convergências, Canclini esclarece que assim são reorganizados os modos de acesso aos bens culturais e às formas de comunicação. Por outro lado, apontou que essa tendência para mercantilizar a produção cultural, oferecendo-a como o apoio de vários suportes ao mesmo tempo, tira a autonomia dos campos culturais, sujeitando a criação a critérios de rentabilidade comercial que prevalecem sobre a pesquisa estética.

As divergências acerca da arte com fins decorativista e comercial geram inúmeras discussões. Em entrevista a revista *Veja* (2014), por exemplo, o marchand Ralph Camargo enquadra a artista carioca Beatriz Milhazes, cujas “obras são agradáveis, mas não têm contundência nem transcendência”, como uma artista supervalorizada cujas “obras são vendidas a preço de arte de verdade”. Ele define ainda o artista pernambucano Romero Britto “apenas como comerciante e, do ponto de vista artístico, é um embuste”. Em resposta, Romero Britto fala sobre sua “arte democratizada” ao jornal *Folha de São Paulo* (2014): “Quero minha arte vista e desfrutada por milhões de pessoas”, disse, em réplica às críticas.

Canclini esclarece que “a promiscuidade entre os campos não se deve apenas à reestruturação dos mercados e a fusão de empresas precedentes de campos diferentes” (2008, p. 21), e sim, como resultado do processo tecnológico e de hábitos culturais diversos. Nessa mesma linha de pensamento, o sociólogo Pierre Bourdieu sustentou que “mesmo as indústrias editoriais que priorizavam a tiragem precisavam eufemizar seu

interesse em acumular utilidades econômicas dando importância ao valor simbólico” (apud cit CANCLINI, p. 21).

Diante desse contexto, o processo criativo apresentado no portfólio *Foto que veste corpo* tem como base três etapas (inspiração, observação e técnica) responsáveis por reinventar o fotógrafo como *designer* e ainda apresentar uma ressignificação para o produto da fotografia – antes revelado em papel fotográfico ou digitalizado em tela de computador –, que é agora ofertado enquanto obra de arte, peça de vestuário ou artigo de decoração.

3. *Foto que veste corpo*: inspiração, observação e técnica

O processo criativo em *Foto que veste corpo* segue o método de um estudo semiótico, quando o objeto observado ganha novos significados a partir de três etapas: a inspiração, a observação e a técnica. Por meio desse método, a concepção do novo surge quando o artista visual faz referência ao objeto fotografado com o intuito de despertar a imaginação. E isso é percebido, por exemplo, no trabalho inspirado em Carmen Miranda, cantora conhecida pelas vestes estilizadas e o arranjo de frutas tropicais que carregava sobre a cabeça.



a) Inspiração



b) Observação



c) Técnica *rapport*



d) Peça de vestuário

Ilustração 01

Sobre cada etapa do processo criativo temos que a inspiração para conceber essa arte gráfica (ver ilustração 01) surgiu da imagem caricata dessa artista; a observação foi desenvolvida a partir da imagem da fruta (a fotografia da banana); e a técnica remete à criação de *design* gerado a partir da fotografia incorporada à parte gráfica. Neste caso, o produto final do processo foi o *design* têxtil na criação da estampa impressa no tecido (peças de vestuário).

Outro exemplo partiu de uma homenagem aos folguedos da cultura alagoana, quando Gustavo Boroni participou, em 2011, do *Projeto Abaetetuba – lugar de gente feliz*, fotografando personagens da cultura cujas imagens integraram o calendário anual da Prefeitura Municipal de Maceió, intitulado *Uma odisséia pela cultura alagoana, na observação do olhar atento de uma criança*. A iniciativa contou o legado do afoxé, bumba meu boi, pagode da Mestra Hilda, toré, fandango, quadrilha, coco de roda, guerreiro, baianas, maracutu, quilombo e pastoril – induzindo a continuação da arte através das novas gerações.

Dessa produção fotográfica, temos o seguinte processo criativo agora transformado em obra de arte: a inspiração surgiu do folguedo guerreiro, conhecido pelos homens que dançam trajados com roupas vermelhas e azuis e pesados chapéus enfeitados com fitas coloridas e pequenos espelhos, em comemoração aos eventos do Natal (ver ilustração 02).



a) Inspiração



b) Observação



c) Técnica (para obra de arte)

Ilustração 02

O guerreiro foi o objeto fotografado para observação, através do estudo das cores e das formas geométricas do chapéu dessa personagem; e a técnica-mista de fotografia, desenho e pintura digital envolveu mais uma vez o processo de pós-produção das imagens nos programas de edição *Adobe Illustrator e Photoshop*, ferramentas responsáveis pela elaboração de artes gráficas, a exemplo da obra *Mestre das cores* (ver ilustração 02-c), tela no formato de 2 x 2 metros

A técnica envolve ainda o trabalho matemático de construir *design* de superfície em módulos com padrão dinâmico, ou seja, sem emendas, o que se denomina *rapport*, como se pode ver na arte gráfica produzida para a cúpula do abajur (ver ilustração 03-c): o objeto observado (a boca) foi vetorizado para produção da arte gráfica na criação de uma estampa inspirada na capa da revista *Elle* (agosto 2013), que traz a modelo Georgia May. A releitura da imagem da boca da modelo transformada em vetor resulta no grafismo multicolorido da estampa do abajur, que apresenta o *design* têxtil inspirado na fotografia como objeto que compõe a cena.



a) Inspiração e Observação



b) Técnica



c) Artigo de decoração

Ilustração 03

4. Análise semiótica

Com o portfólio *Foto que veste corpo*, Gustavo Boroni recria formatos originários da fotografia e, conseqüentemente, significados. Desse modo, o artista visual coloca em prática os conceitos de Bourdieu: eufemiza o interesse econômico na democratização da arte ao apresentar a importância do valor simbólico, que é estudado a

seguir por meio de uma análise filosófica sobre o produtor do conteúdo e de um estudo semiótico sobre a linguagem verbal e não-verbal.

Sobre o produtor do conteúdo, temos que assim como o processo de hibridização entre fotografia e *design*, o artista visual participa dessa mesma simbiose para a produção da arte gráfica. Podemos observar essa relação quando adotamos os conceitos distintos entre “potência” e “ato”, esclarecidos pela metafísica de Aristóteles. Segundo o filósofo, o ato (que é a própria existência do objeto) está para a potência, assim como “o objeto extraído da matéria e elaborado à perfeição está para a matéria bruta e para o objeto ainda não acabado” (apud cit ABBAGNANO, 2000, p. 91).

Ao particularizarmos esses conceitos aristotélicos para o objeto de estudo deste artigo, notamos que “o objeto ainda não acabado” – que neste caso denominamos originário, porque a própria fotografia já é um objeto acabado – passa de potência a ato, quando reinventado como arte gráfica. Assim também acontece com o produtor de conteúdo, que de fotógrafo a *designer* se apresenta num vir a ser do que é simplesmente potencial ao que alcança sua forma plena e final.

Sobre a linguagem verbal e não-verbal, Lúcia Santaella distingue a ciência da linguagem verbal, a Linguística, da ciência de toda e qualquer linguagem, a Semiótica, e ainda esclarece o conceito de linguagem.

(...) quando dizemos linguagem, queremos nos referir a uma gama incrivelmente intrincada de formas sociais de comunicação e significação que inclui a linguagem verbal articulada, mas absorve também, inclusive, a linguagem dos surdos-mudos, o sistema codificado da moda, da culinária e tantos outros. Enfim: todos os sistemas de produção de sentido aos quais o desenvolvimento dos meios de reprodução de linguagem propiciam hoje uma enorme difusão. (SANTAELLA, 2006, p.11-12).

No campo da linguagem verbal, mais precisamente em *Foto que veste corpo*, que dá título ao portfólio estudado, temos uma linguagem estética, na qual as palavras ganham novos significados mediante interpretação. A palavra “foto”, por exemplo, passa a significar “arte gráfica”, visto que o conteúdo original passou por um processo de transformação gerando novo objeto. O verbo “vestir”, apresentado no modo presente do indicativo, é entendido como “ornamentar”, a partir da aplicação da arte gráfica numa peça de vestuário, artigo de decoração ou obra de arte – exemplos que dão múltiplos sentidos ao “corpo”.

No plano imagético da linguagem não-verbal, a exemplo da ilustração 01 (c), a técnica *rapport* é aplicada na fotografia da banana, dando novas formas e,



consequentemente, novos significados à fruta que é rerepresentada no formato de flor: o girassol. Logo, temos flores formadas pela união de cachos de banana. Do mesmo modo, o chapéu de guerreiro (ilustração 02) é rerepresentado como um caleidoscópio; e a boca de Georgia May (ilustração 03), inicialmente em seu valor unitário, é rerepresentada em quantidade e sobreposição.

Por meio da Semiótica, Santaella (2006, p.12) reafirma que “além de todas as aparências sensíveis, o homem – na sua inquieta indagação para a compreensão dos fenômenos – desvela significados”. Nesse sentido, é então no homem e pelo homem que se opera o processo de alteração dos sinais em linguagens. Transformação essa elucidada no método de criação de Gustavo Boroni, que compreende o conteúdo e o reinventa, mantendo o conceito estético da arte, mesmo no intuito de democratizá-la.

REFERÊNCIAS

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de Filosofia**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

BORONI, Gustavo. **Portfólio Foto que veste corpo**. Maceió, AL, 2014.

BRITTO, Romero. “**Quero minha arte democratizada**”. Site do jornal Folha de São Paulo, 29 mar. 2014. Entrevista concedida à coluna de Mônica Bergamo. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/colunas/monica-bergamo/2014/03/1432796-agencias-entram-em-atrito-com-marcas-ao-reajustar-caches-de-modelos.shtml> Acesso em: 29 mar. 2014.

CAMARGO, Ralph. “**Mediocridade virou genialidade**”. Revista Veja, São Paulo, nº 11, edição 2.364, ano 47, p 17-21, 12 mar. 2014. Entrevista concedida a Alvaro Leme.

CANCLINI, Néstor García. **Leitores, espectadores e internautas**. São Paulo, Iluminuras, 2008.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 2006.