



mestrado^{unipe}**em design**

mestrado acadêmico

**CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN**

Design e fotografia:

uma análise sobre as relações que se estabelecem entre a imagem fotográfica digital e as metodologias de design.

Ricardo Augusto de Azevedo Marcelino

Recife, 2012

Ricardo Augusto de Azevedo Marcelino

Design e fotografia:

uma análise sobre as relações que se estabelecem entre a imagem fotográfica digital e as metodologias de design.

Dissertação de mestrado apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Design; Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Departamento de Design, Mestrado em Design, Linha de pesquisa: Design da Informação.

Orientador: Hans Waechter

Recife, 2012

Catálogo na fonte
Andréa Marinho, CRB4-1667

- M314d Marcelino, Ricardo Augusto de Azevedo.
Design e fotografia: uma análise sobre as relações que se estabelecem entre a imagem fotográfica digital e as metodologias de design / Ricardo Augusto de Azevedo Marcelino. – Recife: O Autor, 2012.
111 f.: il.
- Orientador: Hans da Nóbrega Waechter.
Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco, CAC. Design, 2012.
Inclui bibliografia e anexos.
1. Design. 2. Fotografia. 3. Fotografia- técnicas digitais. 4. Processamento de imagens técnicas digitais. I. Waechter, Hans da Nóbrega (Orientador). II. Título.
- 745.2 CDD (22.ed.) UFPE (CAC 2012-89)



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

PARECER DA COMISSÃO EXAMINADORA
DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO DE
MESTRADO ACADÊMICO DE

RICARDO AUGUSTO DE AZEVEDO MARCELINO

“Design e fotografia: uma análise sobre as relações que se estabelecem entre a imagem fotográfica digital e as metodologias de design”.

ÁREA DE CONCENTRAÇÃO: DESIGN E ERGONOMIA

A comissão examinadora, composta pelos professores abaixo, sob a presidência do primeiro, considera o(a) candidato(a) Ricardo Augusto de Azevedo Marcelino APROVADO.

Recife, 28 de agosto de 2012.

Prof. Dr. Hans da Nóbrega Waechter (UFPE)

Prof. Dr. Silvio Romero Botelho Barreto Campello (UFPE)

Prof^a. Dr^a. Karla Regina Macena Pereira Patriota Bronsztein (UFPE)

Para Rô e Theo, as duas pessoas
que fazem tudo valer a pena.

Agradecimentos

A minha querida esposa e companheira Rô, por todo o suporte, carinho e coragem de acreditar em mim quando nem eu mesmo tinha condições para tanto. Te amo.

Ao meu querido filho, que me fez saber o que é amar alguém mais do que a si próprio, e tentar sempre melhorar em função de uma outra pessoa.

Aos amigos de todas as horas Marcos, Shirley, Caparica e Verinha, pelo suporte e puxões de orelha nos momentos certos, pois sem amigos e toneladas de babozeiras extremamente sérias, não somos nada.

Aos meus pais e irmãos que foram responsáveis pela pessoa que sou hoje e que sempre acreditaram que eu poderia.

A Hans por aceitar esta empreitada de tentar me fazer pesquisador.

Aos designers que se dispuseram a doar um pouco do seu tempo para a realização das entrevistas.

Aos alunos e amigos de trabalho que sempre me fazem perceber que estamos em processo contínuo de aprimoramento e descoberta.

Resumo

Este trabalho tem como objetivo procurar analisar qual o impacto causado pela tecnologia de tratamento digital da imagem fotográfica sobre a prática do designer, do ponto de vista metodológico.

A disseminação das imagens digitalizadas, suas possibilidades de processamento e a forma como os designers fazem uso destes recursos foram os pontos de referência para a investigação da possível influência destes fatos na metodologia de trabalho dos profissionais de design.

Palavras-chave: Design, metodologia, fotografia e imagem digital

Abstract

This study aims to analyze the impact caused by the technology of digital treatment in photographic image, from a methodological point of view, in the practice of graphic designers.

The popularization of scanned images; the easy access to its processing possibilities; and the way designers make use of these resources were the orientation points for the investigation of the influence that these subjects may have in the designers' working methodology.

Keywords: Design, methodology, photography and digital image

Lista de Figuras

| | |
|---|----|
| Figura 2.1 - Fotografia Freedman on the canal Bank an Richmond e xilogravura feita a partir da referencia fotogrfica..... | 18 |
| Figuras 2.2 e 2.3 - Fotografias e litografia publicadas em O Besouro..... | 18 |
| Figura 2.4 - Capa de matria na revista Realidade..... | 20 |
| Figura 2.5- Mtodo de Asimov. | 28 |
| Figura 2.6 - Mtodo Gugelot - Burdek..... | 30 |
| Figura 2.7 - Modelo do Processo do Design..... | 31 |
| Figura 2.8 - Modelo proposto por Frascara..... | 32 |
| Figura 2.9 - Modelo proposto por Guillermo G. Ruiz. | 33 |
| Figura 2.10 - Modelo proposto por Gavin Ambrose..... | 34 |
| Figura 3.1 - A cmara obscura..... | 38 |
| Figura 3.2 - Primeira foto de Niepce ainda preservada..... | 39 |
| Figura 3.3 - Daguerretipo acondicionado em estojo..... | 40 |
| Figura 3.4 - Imagem realizada com negativo por Talbot. | 42 |
| Figura 3.5 - Anncio da cmara Kodak. | 44 |
| Figuras 3.6 - Fotografia de Alexander Rodchenko. | 45 |
| Figuras 3.7 - Fotografia de Alexander Rodchenko. | 46 |
| Figuras 3.8 - Cartaz de Alexande Rodchenko..... | 50 |
| Figura 3.9 - Fotografia Journey into night - Jerry Uelsman | 52 |
| Figura 3.10 - Fotografia Sem Titulo - Jerry Uelsman..... | 53 |
| Figura 3.11 - Fotografia Coletivo Cia de Foto..... | 57 |
| Figura 3.12 - Fotografia Coletivo Cia de Foto..... | 58 |
| Figura 3.13 e 3.14- Foto: Fred Casa Grande - Tratamento: Coletivo Cia de Foto..... | 59 |
| Figura 3.15 - Anncio Pirelli..... | 59 |
| Figura 3.16 - Material de divulgao da Cantora Madonna antes e depois da manipulao..... | 60 |
| Figura 3.17 - Capa da revista Boa Forma antes e depois da manipulao..... | 61 |
| Figura 3.18 - Cartaz 11 VideoBrasil - Kiko Farkas..... | 62 |
| Figura 4.1 - Modelo da ficha de entrevista..... | 65 |
| Figura 4.2 - Modelo de ficha de catalogao..... | 66 |
| Figura 4.3 - Quadro de etapas da pesquisa..... | 69 |
| Figura 5.1 e 5.2 - Catlogo de arte - Jos Patrio - Ars Combinatria /112 domins - 2004..... | 70 |

| | |
|--|----|
| Figura 5.3 e 5.4 - Catálogo de arte - Paulo Bruscky - Arte em todos os sentidos - 2009..... | 71 |
| Figura 5.5 e 5.6 - Catálogo de arte - José Paulo - Retratos e Auto-Retratos - 2011.. | 71 |
| Figura 5.7 e 5.8 - Catálogo de arte - Emil Forman - Inventário - 2006..... | 71 |
| Figura 5.9 e 5.10 - Folder Institucional - Moraes e Albuquerque advogados - 2012.. | 72 |
| Figura 5.11 e 5.12 - Bolsa Reuse - Círculo Design Persona - 2011..... | 72 |
| Figura 5.13 e 5.14 - Folder Institucional - CIN - Centro de Informática / UFPE - 2010..... | 72 |
| Figura. 5.15- Porta cartas personalizado - Círculo Design Persona - 2011..... | 73 |
| Figura. 5.16 - Cartaz - Restaurante Quina do Futuro - 2011..... | 73 |
| Figura. 5.17 e 5.18 - Anúncio Publicitário - Casa de Passagem - 2002..... | 74 |
| Figura. 5.19 e 5.20 - Anúncio Publicitário - Carrier - 2004..... | 74 |
| Figura. 5.21 e 5.22 - Página Web - Restaurante Quina do Futuro - 2010..... | 75 |
| Figura. 5.23 e 5.24 - Organizador pessoal - N3 computadores - 2009..... | 75 |
| Figura. 5.25 e 5.26 - Relatório de atividades - Centro de Pesquisa Aggeu Magalhães - 2006..... | 76 |
| Figura 5.27 e 5.28 - Cardápio - Pizza da praça - 2010..... | 76 |
| Figura 5.29 - Calendário - Festa de N. Sr ^a da Conceição - 2011..... | 77 |
| Figura 5.30 e 5.31 - Revispa - Prefeitura do recife -SPA das Artes - 2007..... | 77 |
| Figura 5.32 e 5.33 - Revispa - Prefeitura do recife -SPA das Artes - 2009..... | 78 |
| Figura 5.34 e 5.35 - Revispa - Prefeitura do recife -SPA das Artes - 2008..... | 78 |
| Figura 5.36 e 5.37 - Catálogo de Arte - Rosângela Rennó - 2006..... | 79 |
| Figura 5.38 e 5.39 - Caderno - Areva - 2011..... | 79 |
| Figura 5.40 e 5.41 - Catálogo de exposição - Instituto Abelardo da Hora - 2010..... | 80 |
| Figura 5.42 e 5.43 - Folder - Vale dos Tamarindos 2010..... | 80 |
| Figura 5.44 - Livro Ensaios (sem nome) et Coetera - Gustavo Krause - 2008..... | 81 |
| Figura 5.45 - Pagina Web - B-Colour - 2007..... | 81 |
| Figura 5.46 - Cartaz - Pfizer- 2005..... | 82 |
| Figura 5.47 - Revista Corporativa- CBMM - 1999..... | 82 |
| Figura 5.48 - Pôster Decorativo - Kauti Edições - 2011..... | 83 |
| Figura 5.49 - Gráfico: Presença por tipo de originais utilizados..... | 84 |
| Figura 5.50 - Gráfico: Presença por tipo de alteração nas imagens..... | 86 |
| Figura 5.51 - Gráfico: Profissional responsável pela alteração..... | 87 |
| Figura 5.52- Capa da Revispa, utilizando fusão de Marca sobre a fotografia..... | 93 |
| Figura 5.53 - Página utilizando tratamento em alto contraste e aplicação de cor..... | 93 |

| | |
|--|----|
| Figura 5.54 - Bolsa utilizando imagem ampliada para simulação de retícula..... | 94 |
| Figura 5.55 - Utilização de corte na imagem para adequação ao formato dos grafismos..... | 94 |
| Figura 5.56 - Tratamento de cor realizado para aumentar a saturação de cor..... | 95 |
| Figura 5.57 - Criação de ambiente totalmente branco e aplicação de objeto recortado..... | 95 |
| Figura 5.58 - Recorte nas imagens para adaptar a forma de grafismos. | 96 |
| Figura 5.59 - Recorte seguindo borda de figura como forma de destacar o elemento principal..... | 96 |
| Figura 5.60 - Isolamento e destaque de elemento através do uso da cor..... | 97 |
| Figura 5.61 - Simulação de técnica de aquarela sobre fotografia, realizada em programa de manipulação..... | 97 |

Sumário

| | |
|---|------------|
| 1 Introdução..... | 11 |
| 2 Design | |
| 2.1 O Design Gráfico e as tecnologias..... | 16 |
| 2.2 Design Gráfico e produção gráfica..... | 21 |
| 2.3 Metodologias de Design..... | 25 |
| 3 Fotografia | |
| 3.1 Introdução..... | 37 |
| 3.2 Fotografia e manipulação analógica..... | 48 |
| 3.3 Fotografia e manipulação digital..... | 55 |
| 4 Metodologia de pesquisa..... | 63 |
| 4.1 Procedimentos para coleta e registro dos dados..... | 65 |
| 4.2 Análise e interpretação dos dados..... | 68 |
| 5 Análise | |
| 5.1 Corpus analítico..... | 70 |
| 5.2 Análise das respostas das entrevistas..... | 89 |
| 5.3 Análise dos artefatos observados..... | 93 |
| 6 Relações que se estabelecem entre o uso da fotografia digital e a metodologia projetual dos designers..... | 98 |
| 7 Considerações finais..... | 101 |
| 8 Referências bibliográficas | 104 |
| 9 Anexos..... | 108 |

1. Introdução

A atividade do Designer sempre esteve ligada de alguma forma ao desenvolvimento, uso e aplicação de tecnologias no seu processo de trabalho. Esta relação pode ser observada tanto em Cardoso (2009) quanto por Meggs (2009), onde o primeiro apresenta um panorama do desenvolvimento dos impressos no Brasil, através da história gráfica do acervo da Biblioteca Nacional com seus inúmeros impressos produzidos no final do século 19 e início do século 20, utilizando os processos de composição e impressão como linotipia, monotipia, impressão offset e rotogravura, que foram de grande importância para o meio editorial no país. Já Meggs, em seu História do Design Gráfico, além de examinar as características visuais dos projetos de design em todo o mundo, observa também o impacto causado pela tecnologia na produção dos mesmos. Com este olhar, é possível dizer que no decorrer da história, a adoção de novos processos tecnológicos à práxis do designer, possibilitou ao mesmo a produção de artefatos de maneira mais rápida, e em muitos casos até mais barata, e porque não dizer, esteticamente mais interessante.

Essa mudança no fazer do designer também permanece atualmente com a chegada de novas tecnologias, como a introdução do computador e da fotografia digital, que alterou sua forma de trabalho dentro dos escritórios, possibilitando experimentar novas ferramentas e processos, e assim, uma nova maneira de conceber os artefatos e o modelo dos artefatos em si.

Nesse universo, a imagem sempre foi um dos recursos característicos do processo de trabalho deste profissional, algumas vezes sendo utilizada como elemento de apelo estético, outras, como forma de agregar ao projeto uma representação da realidade. Considerando esse aspecto, pode-se arriscar afirmar que a fotografia desde sua criação, foi uma grande aliada e influenciadora nos trabalhos

dos designers, através de seu uso como um instrumento ilustrativo e informacional de grande penetração e fácil reconhecimento por parte dos usuários.

A técnica fotográfica por suas características primordiais, sempre se apresentou durante o processo de trabalho do designer como um instrumento que poderia ser utilizado para modificar a percepção primeira que se pudesse ter de uma imagem. Essas alterações estavam restritas a processos artesanais que demandavam habilidade técnica e tinham muitas vezes como resultados, imagens que poderiam ser facilmente identificadas como alteradas.

Com o advento da digitalização das imagens fotográficas, as possibilidades de alteração e a percepção de realidade encontradas nos processos de manipulação das imagens chegaram a um nível tal que muitas vezes não podemos ter certeza se o que estamos vendo é verdadeiro ou fruto da alteração permitida pelos *softwares* de manipulação fotográfica.

Estes instrumentos de alteração da imagem em ambiente digital ganharam grande popularidade, sendo muito difícil encontrarmos um profissional, nos dias de hoje, que não lance mão deste recurso. Um dos aspectos do impacto destas novas tecnologias (computador + fotografia digital) no design é notado através de uma padronização nos resultados estéticos dos projetos, com o uso de imagens manipuladas e cheias de efeitos de sombra, luz e cor.

Não é incomum hoje vermos em diversos artefatos diferentes, uma repetição de padrões de tratamento dado às imagens fotográficas. A cor, o contraste e a iluminação, são trabalhados de uma forma quase que padronizada em alguns segmentos de artefatos de Design. Como exemplo, podemos citar as revistas criadas para o público do segmento de moda, que utilizam em sua maioria um padrão de tratamento estético dado aos modelos fotografados. Este padrão pode ser percebido

na pele dos modelos, que apresenta características de cor e contraste quase sempre muito próximas.

As facilidades e possibilidades que as novas tecnologias permitem aos designers na sua relação com o uso das imagens, suscita uma dúvida quanto ao impacto causado por esta forma de criar/produzir/alterar as imagens tanto na metodologia utilizada quanto no resultado do trabalho dos designers.

Ao nos depararmos com esta realidade observamos uma pequena quantidade de estudos teóricos sobre o assunto, notadamente quando nos debruçamos sobre o uso da imagem fotográfica digital, no que concerne ao processo de trabalho dos profissionais da área do design, suas formas de projeto e como este profissional percebe esta incorporação de processos e sua influência no produto de sua criação.

Portanto, este trabalho de pesquisa procura analisar o uso das novas tecnologias (computador + fotografia digital) pelos designers para saber como estes fazem uso das mesmas, no intuito de entender qual o impacto causado pela tecnologia de tratamento digital da imagem fotográfica sobre a prática do designer, do ponto de vista metodológico e dos resultados alcançados.

Dessa forma, tem-se como objetivo geral desta pesquisa analisar quais as relações que se estabelecem entre o uso de imagens fotográficas digitais e as metodologias aplicadas nos projetos de design. Para isso, o objeto de estudo serão os artefatos de design criados com uso de imagens fotográficas digitais.

Para alcançar o objetivo principal desta pesquisa, foram estabelecidos alguns objetivos específicos, são eles:

- a) Identificar as metodologias de design utilizadas na criação dos projetos.
- b) Identificar processos de manipulação de imagens em ambientes analógicos e digitais

c) Identificar as relações existentes entre as imagens fotográficas digitalizadas ou capturadas com câmeras digitais e a metodologia nos trabalhos de design.

Sendo assim, os temas discutidos nesta pesquisa abordam o entendimento do uso das imagens digitalizadas pelo design gráfico, da utilização de recursos tecnológicos, e principalmente, sobre as metodologias projetuais utilizadas pelos designers. Além disso, são tratadas questões sobre a fotografia, importante para o entendimento das mudanças ocorridas na captura, tratamento e processamento das imagens, já que isso é importante para a análise do processo criativo, considerando ainda abordagens sobre fotomontagem e os movimentos artísticos.

A dissertação apresenta-se dividida em três partes: introdução, desenvolvimento e considerações finais. O desenvolvimento, por sua vez, divide-se em capítulos com blocos de conteúdos que abordam questões sobre o design, a fotografia e por fim, a metodologia de pesquisa e as análises. Adiante o detalhamento de cada um deles:

Os capítulos 2 e 3 têm o intuito de apresentar a fundamentação teórica da pesquisa. O primeiro discorrendo sobre o design e sua relação com as tecnologias, e também sobre o uso da imagem, durante seu desenvolvimento como atividade projetual e as metodologias de Design. O capítulo 3 fornece um panorama sobre a fotografia e sua realidade no contexto analógico e digital no que diz respeito a manipulação de imagens, através de uma abordagem histórica do seu desenvolvimento e de sua apropriação pelas atividades artísticas e de projeto de design, gerando assim subsídios para as análises posteriores.

O capítulo 4 descreve a metodologia de pesquisa utilizada, os procedimentos e instrumentos de coleta de dados, como também o universo analisado, buscando através das referências teóricas justificar as decisões no que diz respeito a

abordagem sobre o assunto estudado, além de apresentar as fases desta pesquisa e como foi conduzido o tratamento dos dados.

O capítulo 5 contém os artefatos produzidos pelos designers entrevistados, com sua identificação. Apresenta também uma análise dos resultados obtidos nas fichas de análise e durante as entrevistas, realizando um cruzamento entre os dados, as respostas dos entrevistados e a percepção do pesquisador sobre os trabalhos apresentados.

O capítulo 6 é composto pelas observações feitas pelo pesquisador quanto ao resultado dos trabalhos, no que diz respeito a utilização de imagens, as respostas dos entrevistados e o referencial teórico utilizado nesta pesquisa.

No capítulo 7 são colocadas as considerações finais acerca de todo o resultado alcançado, as limitações encontradas durante a pesquisa e sugestões para o desenvolvimento de estudos a partir dos resultados obtidos nesta pesquisa.

2. Design

2.1 | O Design Gráfico e as tecnologias

A atividade do designer sempre esteve atrelada ao desenvolvimento de formas e técnicas de produção derivadas do avanço tecnológico. O fazer na área do design aconteceu de forma íntima, constante e algumas vezes dependente dos avanços possibilitados pela tecnologia, seja na produção do artefato em si, seja nas contingências que a tecnologia traz à práxis projetual.

Meggs (2009, p.175) coloca esta relação em um contexto histórico, como algo que se apresenta desde o início da industrialização.

As artes manuais se encolhiam à medida que findava a unidade entre projeto e produção. Anteriormente, um artesão projetava e fabricava uma cadeira ou um par de sapatos, e um impressor se envolvia em todos os aspectos de sua arte, do projeto dos tipos e do leiaute da página de impressão concreta de livros e folhas. No curso do século XIX, porém, a especialização do sistema fabril fragmentou as artes gráficas em projeto e produção.

No Brasil as possibilidades técnicas tiveram forte influência no que diz respeito ao resultado visual encontrado nas peças gráficas produzidas. No início do processo de instalação das bases gráficas, isto é percebido por Melo e Ramos (2011, p.19) quando diz que: “Os parâmetros da linguagem gráfica praticada no país ao longo do século XIX foram definidos em grande medida pelas características da tipografia de chumbo, com suas coleções de tipos e ornamentos.” Isto porque, como não havia a presença de atividades impressoras no país até 1808, os equipamentos de impressão agora presentes no Brasil, promoveram uma mudança na linguagem

gráfica (se assim pode-se afirmar) que passou a se apresentar recheada de elementos característicos dos tipos, além dos fios, vinhetas e molduras.

No que se refere ao uso das imagens, o desenvolvimento de técnicas de reprodução, em particular, da litografia, alteraram a linguagem visual dos materiais gráficos produzidos no Brasil, pois permitiu um salto na qualidade da reprodução das imagens utilizadas (MELO E RAMOS, 2011, p.19). Outro aspecto importante também citado por Melo e Ramos (Idem) é que a tipografia de chumbo, agora associada a litografia, possibilitou criar um discurso gráfico mais refinado através do uso de ilustrações e ornamentos, mudando assim as características de parcela significativa das publicações daquela época. Ainda sobre os processos de impressão de ilustrações, Cardoso (2009) coloca que os principais processos disponíveis para a impressão de ilustrações eram a xilografia, o talho-doce, a litografia, e posteriormente a fotografia, considerados o “estado da arte da impressão” no início do século 19.

A fotografia, usada anteriormente como uma referência para a criação de xilogravuras, como descreve Meggs (2009) no caso da foto conhecida como *Freedman on the Canal Bank at Richmond* (Figura 2.1) utilizada na Revista Scribner's, e de litografias (Figuras 2.2 e 2.3), como exemplifica Rafael Cardoso através de um caso ocorrido no periódico O Besouro (CARDOSO, 2005, p.77), passou a se fazer mais presente nos projetos gráficos a partir do início do século XX. Esta maior penetração de técnicas e da possibilidade de impressões fotográficas de forma realista proporcionaram ao designer uma forma de trabalho onde a tecnologia é fundamental no resultado e nas possibilidades do fazer.



Fig. 2.1 - Fotografia *Freedman on the canal Bank an Richmond* e xilogravura feita a partir da referência fotográfica. Meggs (2009, p.191).

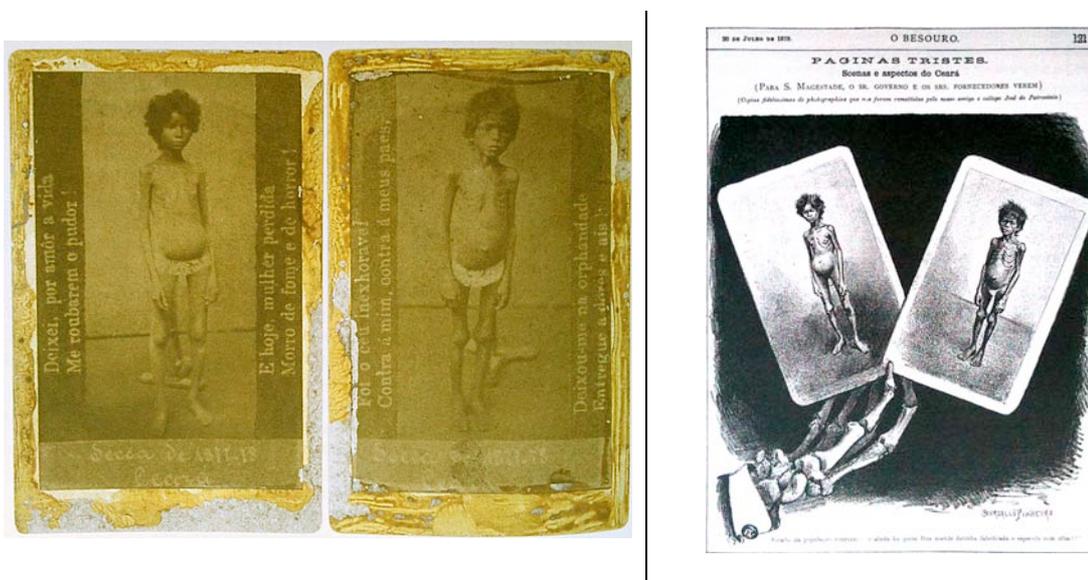


Figura 2.2 e 2.3 - Fotografias e litografia publicadas em *O Besouro*. Cardoso (2005, p.79).

O desenvolvimento da reprodução fotomecânica fez com que o registro do fato através de imagens fosse retirado das mãos hábeis dos ilustradores e passasse a ser realizada através da fotografia, como coloca Meggs (2009, p.195) “as propriedades texturais e tonais da imagem reticulada mudaram a aparência da página impressa”. Cardoso (2009, p.45) complementa afirmando que a fotografia se distingue da litografia, xilografia e talho-doce “por dispensar a mão do artista, valendo-se de substâncias fotossensíveis ao invés de pigmentos, e que possibilitou o

desenvolvimento dos processos de reprodução fotomecânica”. Esse gradativo aumento do uso de imagens reproduzidas a partir de fotografias por processos mecânicos marcou o início da real utilização de imagens fotográficas no trabalho do designer.

O uso da fotografia também foi associado a um conceito de modernidade que era interessante às publicações. A partir da década de 1940, e mais fortemente nas duas décadas subseqüentes, pode-se perceber no Brasil um aumento do uso da fotografia, definida como realista ou uma expressão fiel da realidade, atendendo a uma demanda dos periódicos que viam na sua utilização uma forma de suprir a necessidade do público por imagens realistas nas publicações. E apesar da fotografia carregar uma certa responsabilidade pela representação fiel da realidade, principalmente no fotojornalismo, também ela começa a mostrar rupturas em relação ao padrão convencional, como mostra Melo (2006, p.171) nas páginas da revista Realidade (Figura 2.4), que começou a apresentar imagens fotográficas menos comprometidas com o real. Melo (Idem) ainda coloca que muitas imagens da revista Realidade podem inclusive ser consideradas como as primeiras tentativas de se trabalhar o que se chamou nos anos 90 de pós-fotografia, ou fotografia não-realista, que são na verdade imagens resultantes das manipulações permitidas pelos recursos digitais.

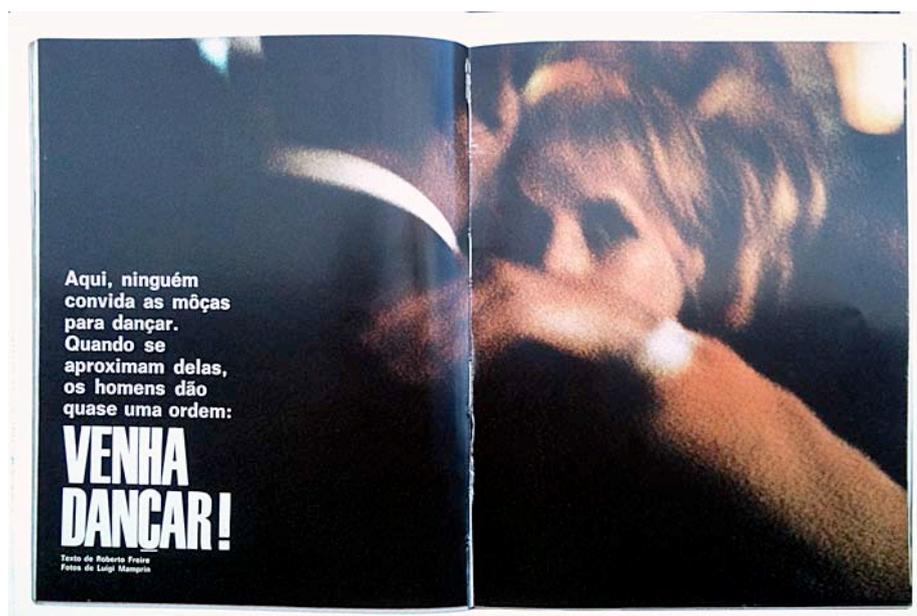


Figura 2.4 - Capa de matéria na revista Realidade. Melo (2006, p.172 e 173).

A utilização de recursos tecnológicos para a criação de imagens se dá também através da apropriação de elementos originalmente utilizados por outros meios de expressão, no caso do laboratório fotográfico utilizado por alguns designers como um instrumento para alteração das imagens e produção de fotoletras, “..o que vemos é uma fotografia manipulada em laboratório transmutada em informação pictórica, quase uma fotogravura” (MELO, 2006, p.132). Contudo estes processos ainda se apresentavam um tanto quanto restritos aos profissionais da área de fotografia e impressão e seus resultados não tinham o controle total do designer por ser ele um elemento fora do processo de execução.

A evolução tecnológica permanece constante, porém se apresenta como uma forma de ruptura dos meios de trabalho do designer a partir do surgimento do computador pessoal. A transposição do ambiente de trabalho do profissional, que de uma forma muito rápida passa de um processo em parte manual, conservando muito das características de um “quase artesão”, principalmente no que diz respeito à concepção de projetos gráficos.

O trabalho do designer se torna “virtual” a medida em que seus projetos são produzidos em sua totalidade através da intermediação do computador pessoal através de programas de editoração eletrônica e manipulação de imagens, criação de tipos digitais para citar alguns.

A atividade agora se desenvolve através de *softwares*, *scanners* e mesas digitalizadoras que possibilitam uma forma de trabalho onde a agilidade e a extensa gama de possibilidades são os grandes atrativos. A tecnologia atual passou a ser uma base comum no processo de trabalho do designer gerando uma “unidade técnica e uma diversidade de criação, já que não estamos mais restritos ao elemento do domínio da técnica, como o pivô da criação” (NOJOSA, 2005, p.12).

A técnica unificada e as possibilidades apresentadas pelos meios computacionais são de extrema importância na tentativa de observar as relações existentes entre o uso de imagens digitais e a metodologia de trabalho dos designers hoje.

2.2 Design Gráfico e produção Gráfica

A atividade do designer possui uma característica básica no que diz respeito a execução dos projetos realizados, isto é, a completude de sua visão quanto ao projeto, visto que a atividade projetual é apenas um componente de um longo processo para a materialização de um artefato, seja ele gráfico, ou não. Esta característica se concretiza na necessidade de o designer estar presente nas etapas posteriores à concepção do projeto, ou seja, acompanhando a execução do mesmo até sua finalização, considerando que as características e possibilidades visuais das peças gráficas podem ser definidas pelos processos técnicos envolvidos tanto na impressão quanto no acabamento.

O designer da era pré-computador pessoal realizava o processo de concepção de suas peças atrelado fortemente às possibilidades gráficas e ao seu conhecimento dos processos técnicos que se apresentariam em etapas posteriores ao seu trabalho. Para tanto a atividade de produção gráfica, que é o processo de coordenar o trabalho de pré-impressão gráfica, com amplo domínio das possibilidades de soluções e grande capacidade de organização (FERNANDES, 2003), sempre foi uma característica da atividade deste profissional.

No campo da publicidade a atividade de produção gráfica é realizada pelo produtor gráfico, profissional que assume a responsabilidade de acompanhar o processo de impressão e suas possíveis necessidades de adaptação. Este profissional desempenha o seu papel de um modo diferente do designer já que normalmente ele não faz parte diretamente da criação dos projetos, sendo esta parte desenvolvida por outros profissionais dentro da agência. Tal diferença de atribuição torna a atividade do designer muito mais próxima, onde ele se envolve com as etapas de uma maneira comprometida para que haja uma unidade entre as possibilidades gráficas e a concepção original do projeto. Dessa forma é possível encontrar na produção gráfica uma ferramenta valiosa para o exercício profissional do designer e suas decisões, a partir do momento que este consegue dominar o conhecimento, passando a ser mais consciente e seguro quanto ao resultado do seu trabalho, inclusive do ponto de vista criativo.

O conhecimento das ferramentas trás consigo uma maior possibilidade criativa como coloca Melo (2006, p.137), “Se, por um lado a impressão em uma cor significa uma séria restrição, por outro mostra a maestria dos artistas-designers em conseguir dar variedade e vivacidade a uma publicação impressa dentro de limites tão estreitos”. A experimentação de processos durante a fase de impressão pode possibilitar ao designer um alargamento de horizontes, as experiências realizadas com as técnicas de impressão podem resultar em novos conceitos e se converter na

base para a estética de um trabalho. Isto pode ser visto no trabalho de Aloísio Magalhães e Eugene Feldman, no trabalho *Doorway to Brasilia*, onde Melo e Ramos (2011, p.289) comenta:

A postura que se vê nestas obras é análoga a que Aloísio já praticava nas criações de *O Gráfico Amador*. O eixo do trabalho é a experimentação com o offset. Os livros misturam fotografias e desenhos gerados e/ou alterados por meio de intervenções durante o processo de produção.

Os recursos gráficos como artifício de linguagem podem também ser observados nos trabalhos de Rogério Duarte, no que diz respeito ao uso de imagens, ao fazer uso de fotografias mais complexas com adição de efeitos de cor, alto contraste e reticulagem entre outros; estes projetos são: cartazes de cinema de Deus e o Diabo na Terra do Sol de Glauber Rocha, A opinião pública de Arnaldo Jabor (Melo e Ramos, 2011) e capas de discos da gravadora Elenco. Luciano Figueiredo afirma em entrevista que: “...Rogério era um profundo conhecedor da maquinaria, do processo final, industrial, de dosagem de tinta, etc. Ele tinha conhecimento profundo de toda produção gráfica” (MELO, 2006, p.211). Esta forma de trabalho, utilizando os recursos disponíveis nos processos gráficos continuou uma constante durante um período bastante longo no cotidiano dos designers, sofrendo uma ruptura com a incorporação do computador nas atividades projetuais.

Iniciada de forma mais ampla a partir do início da década de 90, a incorporação do computador pessoal no fazer do designer, primeiramente teve uma evidência maior na forma de proceder dos escritórios com a incorporação da editoração eletrônica. A maneira de trabalhar foi alterada a medida que as possibilidades de finalização do processo foram cada vez mais colocados na mão do designer, que passou a realizar etapas antes realizadas manualmente durante os processos gráficos, e posteriormente transferidas para os chamados birôs de pré-impresão, que ficavam

até então responsáveis pelos ajustes finais das peças gráficas, bem como o controle de cor e ajuste das imagens (BANN, 2010). O aprimoramento dos *softwares*, desenvolvimento da tecnologia de impressão digital de matrizes e a impressão realizada totalmente através de máquinas que recebem as informações diretamente do computador, fez com que a atividade de produção gráfica ficasse muitas vezes concentrada totalmente na mão do próprio designer, não necessitando que este tenha uma interação tão grande com os profissionais do meio gráfico para conseguir os resultados desejados.

A imagem alterada no computador torna-se mais presente, acentuando o que já ocorria na década anterior, porém agora com o suporte da computação pessoal, o fragmentador na linguagem ganha força (Melo e Ramos, 2011). Os trabalhos dos designers passaram a incorporar alterações mais profundas no uso das imagens principalmente. Tais mudanças podem ser às características desta nova forma de abordagem propiciada pelo computador quanto à criação, Burmester in Nojosa (2005, p.163) afirma que:

O desenvolvimento das tecnologias digitais trás em seu “modus operandi” uma lógica figurativa diferente daquela utilizada pelos meios de representação existentes até então. A lógica figurativa numérica não parte da preexistência de um objeto real, mas sim de sua modelização, ou seja ele reconstrói o real, fragmento por fragmento, sem manter uma relação direta ou física com ele.

O designer sente-se mais liberto quanto ao que pode ser feito, e por que não dizer impressionado pelas possibilidades oferecidas pelas ferramentas. Nunca foi tão fácil alterar uma imagem e ver na hora como será o resultado final do trabalho. Recursos que antes não eram muito utilizados passam a fazer parte do dia a dia, devido a sua facilidade no ambiente do computador. Se tomarmos como exemplo o recorte de imagem, veremos que antes era um processo completamente dependente dos artifícios de laboratório fotográfico ou da habilidade dos gráficos responsáveis

pela impressão. Após a incorporação dos *softwares* de manipulação de imagens, o recorte se torna uma das características da era digital (Melo e Ramos, 2011).

O designer de hoje precisa cada vez mais entender os processos produtivos para desenvolver seus projetos, entretanto isto se concentra quase que inteiramente na sua mesa de trabalho através da tela do computador.

2.3 As metodologias do Design

O objetivo deste tópico é conhecer algumas das metodologias e como as mesmas apresentam suas etapas de elaboração de projetos, para posteriormente compará-las com os métodos utilizados pelos designers.

O uso de uma metodologia na criação de projetos é defendida por alguns autores como uma forma de auxiliar a organização de pensamento antes do início do trabalho (COELHO, 2006). A metodologia do design “tem por objetivo aumentar o conhecimento das coisas e dar maior sustentação ao ato criativo” (FUENTES, 2006, p.14) e dessa forma não deve ser considerada como um obstáculo.

Reafirmando Fuentes (2006), o objetivo do uso da metodologia é aumentar o conhecimento sobre um determinado problema, sendo esse o maior desafio na utilização das metodologias de design. Identificar o problema com clareza, para que a criação tenha alicerces baseados em constatações reais e não apenas em domínio técnico. Bomfim (1995), neste sentido, coloca que o resultado do projeto está ligado diretamente à capacidade criativa e técnica (também) daquele que desenvolve o trabalho. Assim, temos na metodologia um item no trabalho do designer que está diretamente relacionado com as decisões de projeto, conhecê-las gerará subsídios para que possamos analisar suas possíveis alterações provenientes de alguma interferência oriunda da utilização da fotografia.

Observando a literatura a respeito das metodologias de design, vê-se que Christopher Alexander, considerado por Burdek (2006, p.251) como um dos pais da metodologia do design, apresenta quatro argumentos a favor do uso de metodologias no projeto, são elas:

1. As dificuldades que surgem em torno de um projeto são complexas demais para serem resolvidas de forma puramente intuitiva;
2. A quantidade de informação necessária para a solução dos problemas, aumentou de tal forma que o designer sozinho não conseguiria reuni-las, muito menos elaborá-las;
3. O número de problemas de projeto se multiplicou rapidamente;
4. Problemas deste tipo se transformam num ritmo muito mais rápido que em outros tempos, de forma que não é possível se valer apenas de experiências anteriores.

Dessa forma, o uso de métodos que possam auxiliar o desenvolvimento das atividades de design devem ser pensados de acordo com o tipo de tarefa que se pretende realizar. Na década de 60, início das Metodologias de Design (BURDEK, 2006) erradamente se pensou que o objetivo das pesquisas metodológicas visava o desenvolvimento de um único modelo restrito para o Design. A grande questão foi pensar qual o melhor método a ser empregado de acordo com cada problema, já que os problemas se apresentam com complexidades diferentes.

Com esse pensamento, algumas metodologias foram desenvolvidas no intuito de auxiliar a tarefa de entender o problema que se apresentava. Segundo Burdek (2006), os modelos desenvolvidos na década de sessenta, foram fortemente influenciados pelas pesquisas aeroespaciais que envolviam problemas complexos. Essas propostas foram descritas por Horst Rittel (1973, apud BURDEK, 2006), como a

Pesquisa de Sistemas de Primeira Geração, cujo fundamento era a possibilidade de dividir em etapas um processo de projeto. Esses passos seriam:

1. Compreender e definir o problema;
2. Coletar informações;
3. Analisar as informações coletadas;
4. Desenvolver os conceitos de soluções alternativas;
5. Avaliar e reavaliar as alternativas e decidir por uma ou várias soluções;
6. Testar e implementar.

Este modelo serviu de base a outros autores que acrescentaram etapas ou outros detalhes, levando a criação de novas metodologias como podem ser vistas a seguir:

Metodologia de Morris Asimov

Criou a chamada Morfologia do Design. A atividade projetual para Asimov, conforme é colocado por Alvares (2004), tem como base a teoria da informação, de forma que, para a realização do projeto é necessário basicamente a coleta, manejo e organização das informações relativas ao problema. Pérez (2002) apresenta em seu trabalho as duas fases da metodologia proposta por Asimov, uma chamada de fase de planejamento e morfologia e outra chamada fase de desenho detalhado.

A primeira fase do modelo é composta de duas etapas que englobam o estudo sobre a factibilidade e os desenhos preliminares. A segunda fase chamada de desenho detalhado corresponde como coloca Pérez (2002), as atividades de análise, síntese, avaliação e decisão, otimização, revisão e realização de protótipos (Figura 2.5).

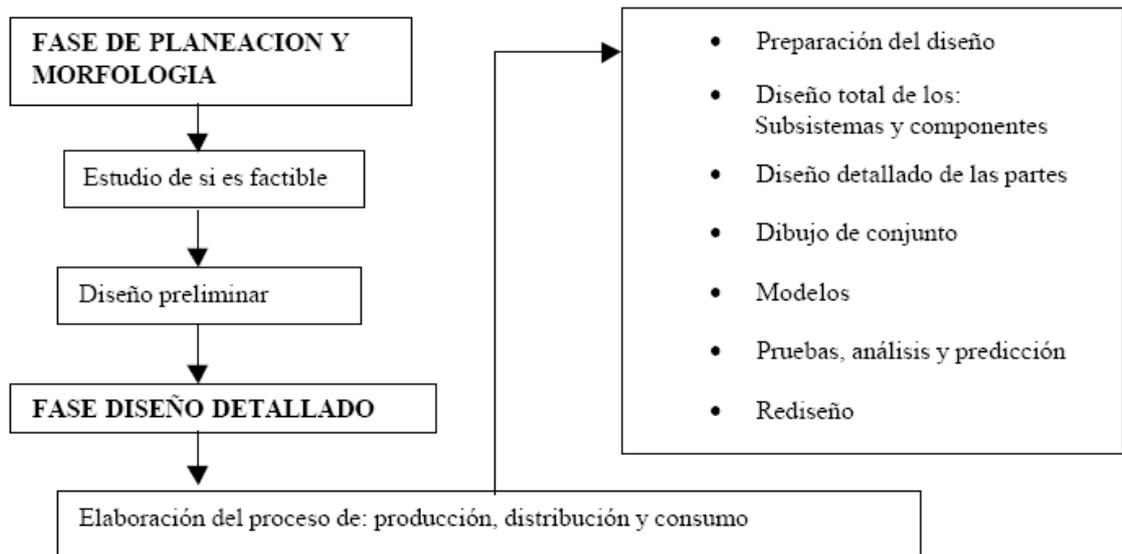


Figura 2.5 - Método de Asimov. Pérez (2002, p.5).

Metodologia de Bruce Archer (1963/1964)

O modelo proposto por Archer apresentam os “Check Lists abrangentes” (BURDEK, 2006, p.252). Para Archer, um projeto de design deve conter fundamentalmente três etapas: analítica, criativa e de execução. Segundo Pérez (2002, p.5) estas etapas por sua vez se dividem nas seguintes fases:

- a. Definição do problema;
- b. Obtenção de dados, preparação de especificações e realimentação da fase um;
- c. Análise e síntese dos dados para preparar propostas de desenho;
- d. Desenvolvimento de protótipos;
- e. Preparação de estudos e experimentos que validem os desenhos;
- f. Preparação de documentos para a produção.

Metodologia de John R. M. Ager e Carl V. Hays (1964)

A preocupação maior dos dois autores foi em trabalhar procedimentos de avaliação de alternativas de projeto (BURDEK, 2006). Pérez (2002, p.5) além de concordar com Burdek, apresenta as fases relacionadas ao modelo proposto por Ager & Hays, vejamos:

- g. Definição do problema;
- h. Especificação (obtenção de requerimentos);
- i. Proposta de alternativas;
- j. Decisão;
- k. Revisão;
- l. Realização de protótipos;
- m. Pré-série.

Metodologia de Hans Gugelot (1963)

Segundo Pérez (2002), o modelo proposto por Hans Gugelot foi o utilizado na Escola de Ulm. O autor desenvolveu um processo que apresenta seis fases: (a). Fase de informação; (b). Fase analítica; (c). Fase de projeto; (d). Fase de decisão; (e). Fase de cálculo e adaptação do produto as condições da produção; e (f). Construção da maquete (BURDEK, 1994, p. 156).

A metodologia básica para o design de produtos industriais, proposta por Gugelot, foi ampliada posteriormente por Burdek, conforme Figura 2.6 apresentada por Pérez (2002).

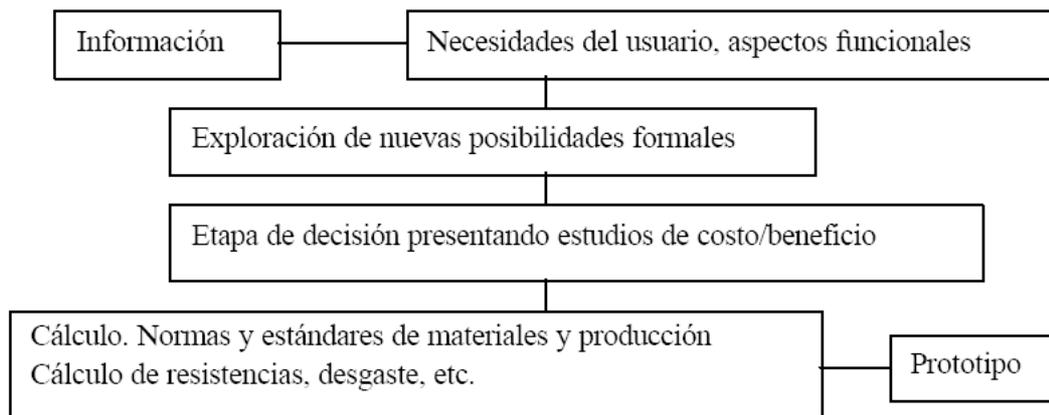


Figura 2.6 - Método Gugelot - Burdek (PÉREZ, 2002, p.6).

Metodologia de Bernard Burdek

Burdek apresenta em 1975 um modelo para o Processo do Design (Figura 2.7), que tem como característica fundamental às várias possibilidades de realimentação, tentando evitar com que o processo do projeto se tornasse algo linear na resolução de problemas.

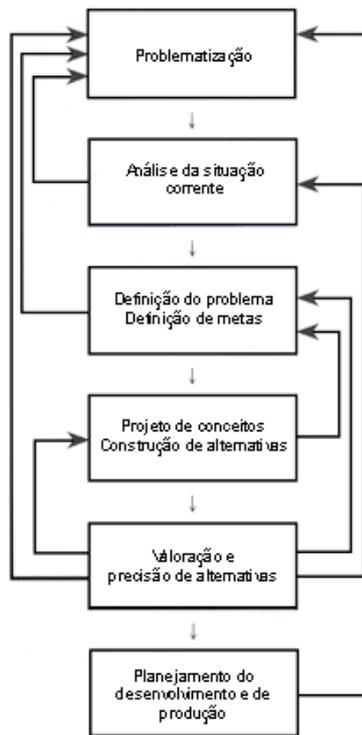


Figura 2.7 - Modelo do Processo do Design. (BURDEK, 2006, p.255).

Metodologia de Jorge Frascara

Em sua metodologia tenta sintetizar os passos mais utilizados (Figura 2.8). De acordo com Fuentes (2006, p.28) esses passos são: (a). Encomenda do trabalho pelo cliente; (b). Coleta de informações; (c). Análise, interpretação e organização das informações; (d). Determinação de objetivos; (e). Determinação do canal; (f). Estudo do alcance, contexto e mensagem; (f). Análise de prioridades e hierarquias; (g). Especificações para a visualização; (h). Desenvolvimento do anteprojeto; (i). Apresentação ao cliente; (j). Organização da produção; (l). Implementação; e (m). Verificação.

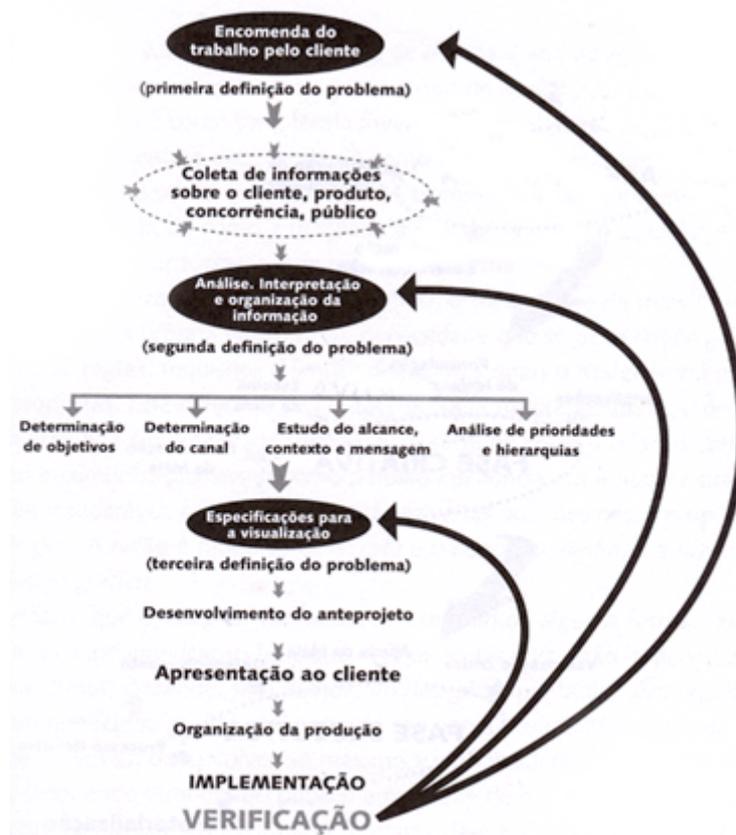


Figura 2.8 - Modelo proposto por Frascara. (FUENTES, 2006, p.28).

Metodologia de Guillermo Gonzáles Ruiz

Assim como Bruce Archer, Guillermo Ruiz apresenta sua metodologia dividida em três fases: analítica, criativa e executiva (Figura 2.9). Segundo Fuentes (2006, p.29) cada fase por sua vez, apresentam etapas que se desdobram da seguinte forma:

- n. Fase analítica: (i). Recompilação dos dados; (ii). Ordenação; (iii). Avaliação; (iv). Definição dos condicionantes; e (v). Estruturação e hierarquização.

- o. Fase criativa: (i). Implicações; (ii). Formulação de idéias diretoras; (iii). Escolha ou idéia básica; (iv). Formalização da idéia; e (v). Verificação.
- p. Fase Executiva: (i). Valorização crítica; (ii). Ajuste de idéia; (iii). Desenvolvimento; (iv). Processo iterativo; e (v). Materialização.

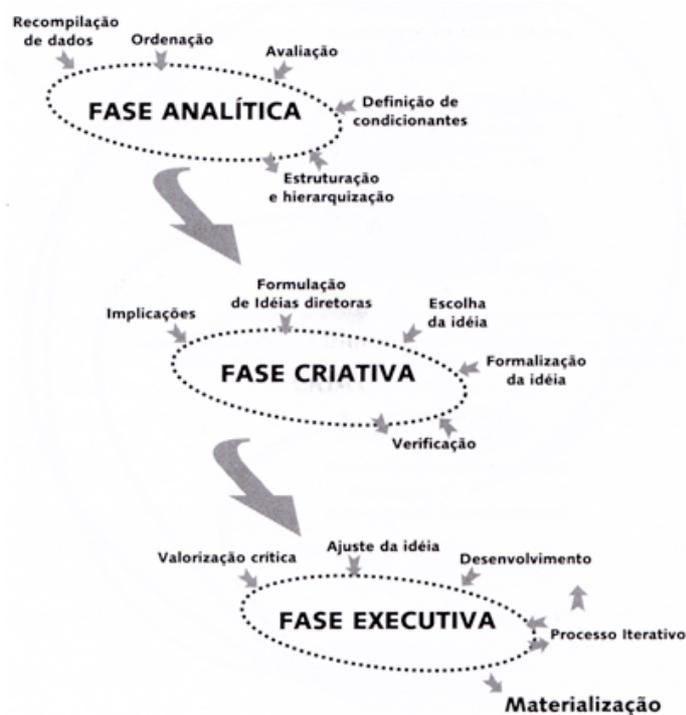


Figura 2.9 - Modelo proposto por Guillermo G. Ruiz (FUENTES, 2006, p.30).

Design Thinking de Gavin Ambrose

Segundo Ambrose (2011), “O desenvolvimento do design envolve grande grau de criatividade, mas de uma maneira controlada e direcionada pelo processo”, desta forma, desenvolvem um pensamento em torno da prática projetual que tem em toda a sua dinâmica a possibilidade de realimentação e de retorno do processo, com uma ênfase bastante grande no que leva em conta a experiência de trabalhos anteriores

como forma de facilitar o processo e diminuir o tempo de se chegar a soluções, sem no entanto esquecer da liberdade criativa como forma de gerar novas possibilidades.

Na metodologia apresentada por Ambrose (2011) ele divide e identifica o processo de design em sete etapas:



Figura 2.10 - Modelo proposto por Gavin Ambrose (AMBROSE, 2011, p.12).

1. A definição do briefing reúne as informações necessárias para que a equipe do projeto possa começar o processo de design.
2. A etapa de pesquisa deve reunir informações que darão subsídios na etapa de geração de idéias, e deve ser realizada em dois níveis, o primeiro, resultante da experiência com projetos similares e a segunda proveniente de pesquisas sobre o mercado onde o projeto se insere.
3. A geração de idéias é realizada tendo-se em conta os métodos de abordagem criativa como o brainstorm, adaptação de designs já utilizados, análise top-down ou down-up, e deve também nesta fase se define a abordagem da linguagem do design, de acordo com os movimentos e paradigmas artísticos e conceituais.
4. As ideias geradas deverão ser avaliadas quanto a sua viabilidade técnica e eficiência, podendo ser realizado o processo de prototipagem que fundamenta a análise e um possível retorno à geração de ideias com base nos resultados desta etapa.

5. A etapa da escolha se baseia na adequação da solução em atender a finalidade do projeto, levando-se em consideração também aspectos de custo, tempo de produção como fatores determinantes.
6. A etapa de implementação corresponde ao controle do processo produtivo do artefato em si, garantido a correção na parte técnica para a produção por terceiros e a efetiva entrega dentro das especificações necessárias
7. A etapa final é uma etapa avaliativa, onde com as informações coletadas durante as fases do processo, e os dados coletados com o cliente e a equipe de design, se pode colocar em tópicos os resultados conseguidos e as impressões do cliente sobre o trabalho, gerando assim informações úteis em outros projetos ou até mesmo em um desdobramento ou retorno ao projeto original.

De acordo com as metodologias apresentadas, é possível perceber que apesar das diferenças que aparentemente apresentam, elas mostram vários pontos de semelhança entre si, principalmente com relação ao início dos projetos que buscam sempre um detalhamento ou conhecimento melhor sobre um problema.

As etapas que cada metodologia segue, apresentam suas diferenças em quantidade de fases, umas mais objetivas, outras mais detalhadas, mas todas em busca da resolução do problema proposto no início do projeto.

Do ponto vista prático, as metodologias propostas desde os anos sessenta, se propõem a servir como um guia para auxiliar o profissional de design a organizar e entender melhor o problema a ser resolvido. De forma alguma os métodos escolhidos para uma tarefa devem dificultar o seu desenvolvimento e como acrescenta Coelho (2006, p.40):

Quando buscamos métodos em livros, vamos encontrar as fases de processos ou apenas orientações gerais e básicas de como fazer algo. Método não é “receita de bolo” e sua cientificidade estará no rigor da reflexão, e não na mera reprodução de técnicas.

Pode-se dizer então que as metodologias de design servem para auxiliar a busca de soluções para um determinado problema. Cabe ao designer conhecer essas etapas e propor soluções criativas, dispondo adequadamente das tecnologias disponíveis a seu favor.

3 | Fotografia

3.1 | Introdução

O desejo do homem de registrar imagens se apresenta desde o início da humanidade, seja em pinturas rupestres ou trabalhos escultóricos feitos em pedra, madeira ou cerâmica o ser humano teve em sua existência, esta necessidade apresentada de uma forma bastante forte.

Os processos de registro de imagem disponíveis eram realizados pelas mãos de artistas que, através da observação e apurada técnica, seja em desenho ou pintura, faziam uma interpretação da realidade que se apresentava diante dos seus olhos.

A representação tinha um caráter de ser dependente da habilidade do artista, um quadro era o registro da percepção daquele que o pintava, dependente de sua forma de entendimento e de seu desenvolvimento na técnica utilizada. Na tentativa de apreender a realidade de uma forma mais realista os artistas utilizavam um aparato chamado de câmera obscura (Figura 3.1), que tinha como base de seu funcionamento uma característica do comportamento da luz que, ao passar por um orifício localizado numa das faces de uma caixa completamente vedada a luz, a mesma é projetada do lado posterior da caixa, de ponta-cabeça, criando uma projeção da imagem original que está fora da caixa. Esse recurso era utilizado como auxiliar na prática de desenho e pintura, ficando para os artistas a tarefa de cobrir com sua técnica os contornos e colorir posteriormente as imagens projetadas.¹

¹ KODAK. História da fotografia. Disponível em:<
<http://www.fundaj.gov.br/notitia/servlet/newstorm.ns.presentation.NavigationServlet?publicationCode=16&pageCode=307&textCode=851&date=currentDate> > Acesso em: 20 jun 2010

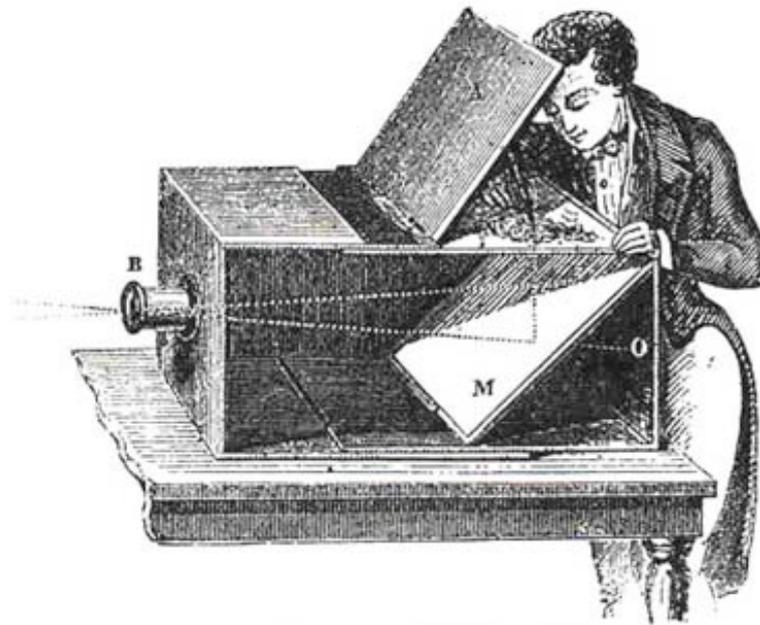


Figura 3.1 - A câmara obscura. Capturada em:
<http://alternativafotografica.wordpress.com/2009/05/17/camera-escura/> [22/04/2011]

Os desenvolvimentos científicos nos séculos XVIII e XIX possibilitaram o florescimento de várias áreas de estudo e a fotografia nasce neste contexto. No final do século XVIII o inglês Thomas Wedgwood fez as primeiras tentativas de produzir imagens fotográficas. Para tanto utilizou materiais sensibilizados com sais de prata, sobre os quais colocou objetos e os expôs ao sol, nestes materiais após expostos podiam ser vistas imagens dos contornos dos objetos que estavam bloqueando a passagem de luz. Wedgwood também foi responsável pela tentativa de utilizar uma câmara obscura com um papel também sensibilizado com sais de prata, com intenção de gravar a imagem projetada na parte posterior da caixa, entretanto ele não obteve sucesso já que não sabia como realizar a fixação desta imagem, já que algum tempo depois de formada ela continuava a escurecer (WARD,1989) .

Joseph Nicéphore Niepce foi o responsável pela obtenção da primeira imagem fotográfica (Figura 3.2), definida pela criação de “uma imagem inalterável, produzida pela ação direta da luz” (BUSSELLE, 1979, p.30), depois de anos de experimentação utilizando diversos materiais a base de prata. Durante seus experimentos, por volta de 1822, fez uso de uma placa de vidro revestida com verniz de asfalto (betume da Judéia) além de uma mistura de óleos para fixação, a qual recebeu uma exposição de luz por oito horas gerando uma imagem de construções que podiam ser vistas da janela da sala onde desenvolvia seus trabalhos (BUSSELLE, 1979).



Figura 3.2 - Primeira foto de Niepce ainda preservada.
Capturada em: <http://www.hrc.utexas.edu/exhibitions/permanent/wfp/>
[28/04/2011]

Apesar de seu esforço, não coube a Niepce o desenvolvimento do processo que teria papel fundamental na fotografia, tal fato coube a Louis Daguerre, pintor talentoso e com atuação na área de entretenimento. A partir das descobertas de Niepce Daguerre desenvolveu um processo de fixação de imagem utilizando uma chapa de cobre revestida com sais de prata e tratada com iodo, que após exposta a

luz dentro de uma câmera, dava origem a uma imagem latente, ainda invisível. Para que a imagem fosse revelada a chapa de cobre era exposta a ação de mercúrio aquecido, e para a fixação desta a chapa era submergida em uma solução de sal de cozinha, gerando imagens em negativo onde as densidades eram invertidas em relação à imagem real. Esse processo que foi apresentado por Daguerre em 1839, recebeu o nome de Daguerreótipo (Figura 3.3), sendo responsável pela primeira parte do processo de popularização da fotografia. A qualidade da imagem foi gradualmente melhorada pelos avanços no campo da ótica que possibilitaram o desenvolvimento de lentes de melhor qualidade. As chapas de cobre com imagens eram peças únicas, sem possibilidade de reprodução, e eram guardadas em estojos decorados como verdadeiras jóias de família (*THE GENIUS OF PHOTOGRAPHY*, 2007).



Figura 3.3 - Daguerreótipo acondicionado em estojo. Capturada em:http://fotofacilrj.blogspot.com/2011_02_01_archive.html [20/04/2011]

A fotografia se tornou cada vez mais popular principalmente pela disseminação dos retratos, dando origem a uma série de estúdios onde as pessoas eram retratadas de uma forma inédita até então. A fidelidade da fotografia atraía

uma quantidade cada vez maior de pessoas à procura de um registro de sua imagem através da luz, sendo sua prática questionada como um objeto de arte. Dobranszky coloca que (2005, p.2):

Dentre os críticos da influência da imagem fotográfica na pintura está Baudelaire que, em sua crítica ao Salão de 1859[xiii], diz que a fotografia veio para corromper a arte e empobrecer o gênio artístico francês. Para ele, o pintor deixava de representar o que sonha, para representar o que vê. Dessa forma, o crítico acreditava que a fotografia não tinha qualquer ligação com a imaginação, e deveria se restringir a mero instrumento da ciência e da pintura sem qualquer influência na poética pictórica. O que percebemos é que o discurso da estética romântica parecia ser incompatível com a natureza da imagem fotográfica.

O processo fotográfico gerava uma imagem de perfeição tal que ao mesmo tempo que fascinava, criava uma dúvida sobre a sua validade do ponto de vista artístico, as críticas recebidas não podiam prever o quanto ainda o novo processo mexeria com os conceitos de criação e reprodução de imagens.

Apesar de sua popularização a partir da invenção de Daguerre, a fotografia ainda estava longe de se tornar um instrumento de grande penetração popular, sobretudo pela impossibilidade de reprodução inerente ao processo de Daguerre. Essa possibilidade de reprodução é possível a partir dos estudos de um inglês de nome Fox Talbot, cientista ex-membro do parlamento, que deu início aos seus estudos em 1833 (BUSSELLE, 1979). O Processo de Talbot, diferentemente de Daguerre, fazia uso de folhas de papel tratado com iodeto de prata, posteriormente a revelação da imagem gerada em negativo, esta era colocada sobre outra folha também sensibilizada e então exposta a luz, como resultado se obtinha uma imagem em positivo (Figura 3.4), e a possibilidade de reprodução de forma indefinida, o primeiro passo para a criação de uma fotografia realmente popular (*THE GENIUS OF PHOTOGRAPHY*, 2007).

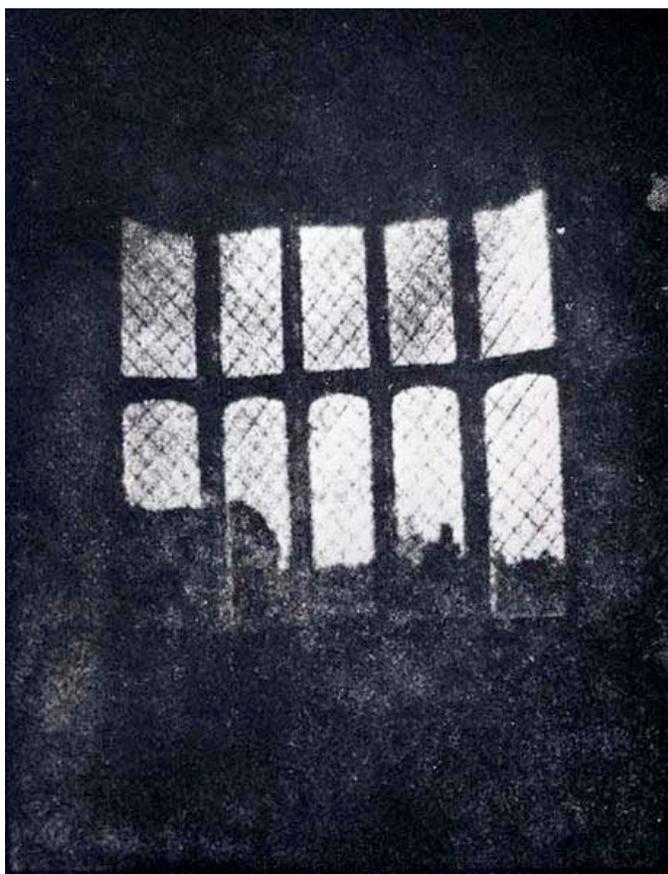


Figura 3.4 - Imagem realizada com negativo por Talbot.

Capturada em:

http://en.wikipedia.org/wiki/File:Latticed_window_at_lacock_abbey_1835.jpg [20/04/2011]

O processo de Talbot foi superado em qualidade de imagem pelo uso do colódio úmido inventado por Frederick Scott Archer em 1851, que consistia no “revestimento de uma chapa de vidro com uma solução de nitrato de celulose - onde havia um iodeto² solúvel - e sua sensibilização com nitrato de prata. A chapa era umedecida antes de ser exposta na máquina fotográfica, sendo depois revelada com pirogalol³ ou com um sal ferroso” (BUSSELLE, 1979, p.32). O colódio úmido possibilitava a obtenção de cópias sem maiores dificuldades e por ter uma qualidade de imagem muito boa foi responsável também pela entrada em desuso do

² Iodeto: Composto químico a base de iodo

³ Ácido pirogálico, um composto que se apresenta na forma de cristais brancos muito finos e pouco solúveis em água, responsável pela revelação de material sensibilizado em fotografia

daguerreótipo (BUSSELLE,1979). O avanço das pesquisas na área química possibilitou o surgimento da chapa seca em 1871 por Richard Leach Maddox. O mesmo desenvolveu o que ficou conhecido como a primeira chapa manipulável, onde não era necessário untar as chapas antes de expor, nem fazer a revelação imediatamente após o ato de fotografar. Isto possibilitou a ampliação de um comércio de material sensível a luz, dedicado a fotografia, criando um desenvolvimento também na fabricação de máquinas que já possuíam o instrumental básico das câmeras fotográficas atuais.

A possibilidade de fotografar de forma rápida, com pouco tempo de exposição à luz, permitiu a captura de cenas em movimento e diminuiu o incômodo existente no processo de obtenção do retrato já que com longos tempos de exposição o fotografado precisava ficar imóvel por vários minutos.

A fotografia teve sua verdadeira popularização graças a George Eastman, funcionário de uma casa bancária, interessado por fotografia, mas insatisfeito com o processo de colódio úmido. Por achar demasiadamente complicado, Eastman testou o processo de gelatina sensível após ver um artigo no *British Journal of Photography*. Eastman iniciou a produção de chapas sensíveis para fotografia 1880 com a fundação da *Eastman Dry Plate Company*. A partir disto a empresa lançou uma série de recursos que facilitavam o uso do equipamento fotográfico naquele período, desde filmes em rolo que se encaixavam em várias máquinas de formato padrão da época, até o seu maior marco o lançamento da Kodak em 1886.

A Kodak consistia em um sistema fechado onde o uso do equipamento demandava apenas o enquadramento da cena e o disparo por parte do usuário, não sendo necessário nenhum conhecimento de manipulação de material sensível ou de chapas. Tudo o que era necessário estava contido naquela pequena caixa, que contava com um serviço extra oferecido pela empresa, além do envio do material para processamento pelo usuário, que recebia de volta as fotografias reveladas e

uma nova máquina, pronta para uso. O *slogan*: “Você aperta o botão, nós fazemos o resto”⁴ (Figura 3.5), resumia a facilidade de operação e de obtenção das cópias impressas, responsável pelo imenso sucesso alcançado pelo produto da Kodak.



SPORTING GOODS

New Kodak Cameras.

“You press the button, we do the rest.”
(OR YOU CAN DO IT YOURSELF.)

Seven New Styles and Sizes

ALL LOADED WITH
Transparent Films.

For Sale by all Photo. Stock Dealers. Send for Catalogue.

THE EASTMAN COMPANY, Rochester, N. Y.

Figura 3.5 - Anúncio da câmera Kodak.
Capturada em: <http://idflow.nl/?p=57> [20/04/2011]

Eastman pouco tempo depois lançou uma câmera que selaria de vez a penetração da fotografia entre o grande público. Com o lançamento da câmera *Brownie* que custava um dólar, encontrou um mercado enorme de consumidores entre as pessoas de menor poder aquisitivo, levando a fotografia a se tornar de uma vez por todas um produto popular. A disseminação foi de tamanha ordem que o fotógrafo Alvin Langdon Coburn, precursor da fotografia abstrata (INFOPIEDIA, 2003-2011), se manifestou: “Agora, qualquer moleque tem uma Brownie... e o instantâneo tornou-se tão corriqueiro como uma caixa de fósforos” (BUSSELLE, 1979).

Outro marco na fotografia foi a popularização do formato de filme 35mm, que teve como seu maior responsável o lançamento da câmera Leica em 1925. Desenvolvida por uma tradicional fábrica de microscópios de Wetzlar na Alemanha

⁴ Frase usada no material de divulgação do novo sistema de comércio da câmera Kodak

teve em seu formato reduzido, facilidade de uso e extrema qualidade de imagem fatores decisivos para a grande popularização do equipamento entre os fotógrafos que até então contavam com equipamentos de tamanho maior e qualidade nem sempre satisfatória. O uso da câmera Leica de 35mm deu aos fotógrafos uma mobilidade completamente nova já que sua operação era feita com o visor na altura dos olhos e não na altura da barriga que era a forma de se realizar o enquadramento até então. Alexander Rodchenko artista, fotógrafo e designer gráfico russo, chamou, por conta da forma que se posicionava a máquina para fotografar nas câmeras anteriores a Leica, de fotografia de umbigo. Com a câmera de 35mm o manuseio se torna mais fluido, e a imagem resultante, uma representação precisa das intenções do fotógrafo no enquadramento, apresentando variáveis até então nunca vistas e fortemente presentes no trabalho de Rodchenko (Figura 3.6 e 3.7) (*THE GENIUS OF PHOTOGRAPHY*, 2007).

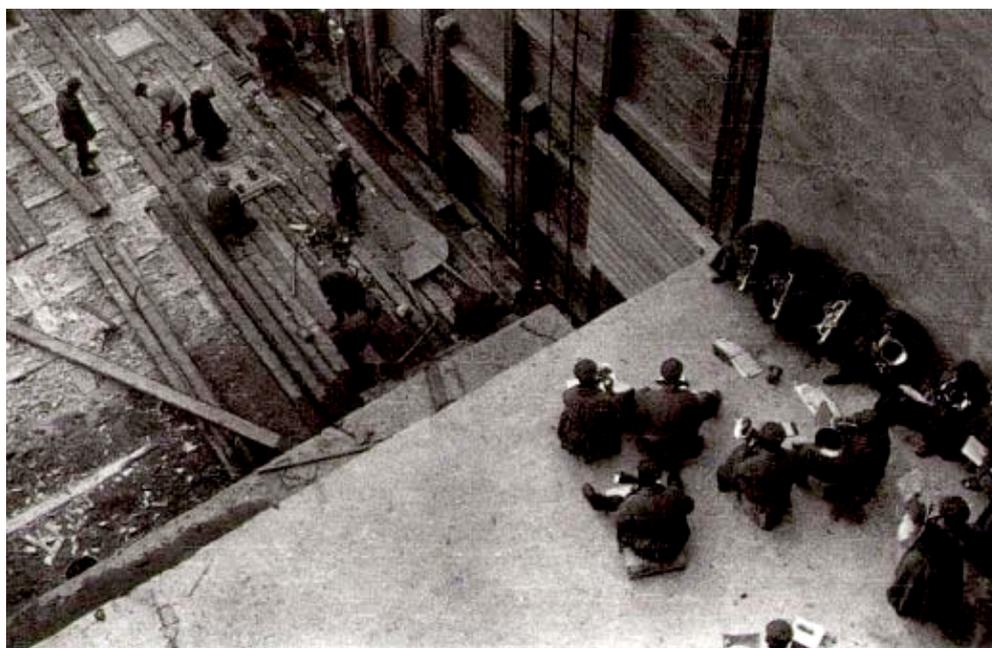


Figura 3.6 - Fotografia de Alexander Rodchenko.
Capturada em: http://obviousmag.org/archives/2006/12/rodchenko_fotog.html
[20/04/2011]



Figura 3.7 - Fotografia de Alexander Rodchenko.
Capturada em: http://obviousmag.org/archives/2006/12/rodchenko_fotog.html
[20/04/2011]

A fotografia passa a ser mais pessoal. Além da diversidade de ângulos possíveis, a partir de seu pequeno formato, a câmera Leica abre espaço para uma fotografia também mais discreta. O fotógrafo agora tem um instrumento de tamanho reduzido, menos invasivo, que permitia a captação de imagens de forma mais natural. Sem perceber que estavam sendo fotografadas, as pessoas tinham uma postura mais espontânea, além disso, o resultado da captura das imagens apresentava uma alta qualidade, que era resultante da *expertise* prévia do fabricante do equipamento.

Podemos observar os desenvolvimentos ocorridos na fotografia do ponto de vista técnico e seu impacto na disseminação, qualidade e estética da fotografia. A fotografia vem se desenvolvendo de forma contínua baseando-se sempre na premissa

da captura da luz através de uma superfície sensível a base de prata. Vicente (2005, p.321) lista algumas delas:

- (...) - a introdução da fotografia em cores, com sucessivos desenvolvimentos de processos, em positivo e negativo, acirrando o problema do realismo fotográfico, limitado até então aos tons de cinza;...
- os dispositivos de iluminação artificial, potencializando recursos e as aplicações da fotografia;
- o desenvolvimento quase contínuo das emulsões fotossensíveis e seus suportes físicos, de resposta à luz, sensibilidade e especialização, com destaque para a fotografia de revelação rápida e imediata;
- a automatização e informatização da câmera fotográfica, processo iniciado pelo controle da exposição, seguido pela motorização, focalização automática, flash dedicado e programas de operação. Essas inovações assinalam a presença da eletrônica no gerenciamento das funções da câmera e assumindo escolhas por delegação do fotógrafo;(...).

Um marco desse desenvolvimento vem da possibilidade de as imagens fotográficas poderem ser inseridas dentro do ambiente computacional. A pesquisa no âmbito dos sensores eletrônicos, responsáveis pela conversão da intensidade luminosa em voltagem elétrica, foram iniciados na década de 1930, e que foram utilizados até 1969 apenas para câmeras de televisão. Neste mesmo ano de 1969 foi desenvolvido nos laboratórios Bell o CCD (TRIGO, 2003), que se tornaria a base de desenvolvimento de equipamentos que tinham como característica básica a capacidade de transformar a informação luminosa em informação digital, passível de armazenamento e manipulação em um ambiente computacional. Estes equipamentos, primeiramente os *scanners* e logo depois as câmeras fotográficas inteiramente digitais, onde o sensor digital é colocado no plano focal, tomando o local do filme a base de prata.

3.2 | Fotografia e manipulação analógica

A fotografia analógica por sua natureza físico-química foi considerada uma representação fiel da realidade. A forma que a imagem é gravada sem a interferência do fotógrafo desde sempre foi considerada a responsável por um tipo de imagem que refletia uma expressão do real como coloca Joly (1999, p.127):

O caráter de registro mecânico do mundo, que a fotografia constitui, tem duas conseqüências principais: em primeiro lugar, desde seu surgimento, considerou-se a fotografia como uma cópia perfeita do real, uma mimese perfeita(...).

A percepção de realidade registrada era tal que a primeira publicação de um livro ilustrado com fotografias tinha o título de *Pencil of Nature*⁵ de Willian Fox Talbot datado de 1844. Porém tão antigo quanto o processo fotográfico é a manipulação das fotografias para modificação das imagens originais como afirma Kossoy (2002, p.30), “As possibilidades de o fotógrafo interferir na imagem - e portanto na configuração própria do assunto no contexto da realidade - existem desde a invenção da fotografia”. Ao contrário do que se pode imaginar, a manipulação das imagens, seja por erro de operação seja intencionalmente, já fazia parte do repertório daqueles que trabalhavam com aquela forma de trabalho tão nova e já cheia de possibilidades de expressão.

A fotomontagem “termo genericamente empregado para designar a associação de duas ou mais imagens, ou fragmentos de imagens, com o propósito de

⁵ “Lápis da Natureza”

gerar uma nova imagem”⁶, tem sua origem na segunda década do século vinte, e é reivindicada por dois grupos, um formado por Raoul Hausmann e Hannah Hock e outro por George Grosz e John Heartfield ambos do movimento Dadaísta.

A sobreposição de imagens e texto das fotomontagens dos artistas dadá pode ser considerado o embrião das manipulações fotográficas que observamos nos dias atuais. O uso de texto e imagem de forma desarmônica foi usada por Heartfield como uma arma poderosa de propaganda e como forma de protesto (MEGGS, 2009). Em uma Alemanha arrasada pela primeira guerra mundial, os integrantes do movimento dadá se aliaram com a esquerda e publicavam revistas, folhetos e outros materiais que tinham na sua característica estética o uso da fotomontagem como indicação de suas posições políticas no combate a república burguesa de Weimar.

Na união soviética com Alexander Rodchenko e Lissitzki a fotomontagem é utilizada como forma de expressão artística e também como um instrumento de divulgação política através da Revista URSS⁷ em construção, que utilizavam imagens manipuladas para atingir um maior nível de impacto visual e uma linguagem que refletisse a grandeza do regime socialista. Nas obras de Rodchenko, que também desenvolveu um forte trabalho no âmbito do design gráfico, vemos o tratamento dado a fotografia como uma matéria prima, que pode ser recortado, colado, rearrumado e refotografado para a criação de peças de grande impacto visual e ideológico (Figura 3.8) (ADES, 2002).

⁶ FOTOMONTAGEM, **Enciclopédia de artes visuais Itau Cultural**. Disponível em: ["<http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_ic/index.cfm?fuseaction=termos_texto&cd_verbete=3870>"](http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_ic/index.cfm?fuseaction=termos_texto&cd_verbete=3870) Acesso em 10 abr. 2011.

⁷ Revista de divulgação das realizações soviéticas publicada de 1930 a 1941



Figura 3.8 - Cartaz de Alexander Rodchenko. (MEGGS, 2009 p.385)

A manipulação fotográfica para criação de imagens de impacto e configurações visuais até então impossíveis é utilizada pelos surrealistas como um recurso que se encaixava perfeitamente nos fundamentos deste movimento artístico. Max Ernst, Marcel Duchamp, Raoul Ubac e muitos outros desenvolveram trabalhos onde a utilização da fotomontagem criava uma realidade alterada pela manipulação das imagens fotográficas, uma interpretação ampliada do que é real. As imagens surrealistas que utilizavam fotomontagens obtiveram uma penetração tal, que sua estética foi incorporada na linguagem comercial de anúncios de alta costura. Susan Sontag coloca que “o legado surrealista à fotografia veio parecer trivial à medida que o repertório das fantasias e dos pontos de sustentação do surrealismo se transformou

rapidamente em grande moda na década de 30...” (SONTAG, 1981 p.52). A linguagem do surrealismo e por conseguinte a fotomontagem passam a ser agora um recurso de apelo comercial, sendo inseridos no contexto mercantil da utilização da fotografia.

Além da fotomontagem tradicional, utilizando recursos de recorte, colagem e posterior realização de outra fotografia, o processo de manipulação fotográfica pode ser realizado também através do próprio ato de fotografar. Isto se dá realizando a exposição de um mesmo negativo a duas imagens, a situações diferentes e a sobreposição da luz das imagens sobre a superfície de prata sensível, para criar uma nova imagem combinando elementos distintos.

Os processos de montagem de diferentes elementos em uma mesma imagem também podem ser realizados através da combinação de dois negativos, sobrepostos no momento da ampliação, gerando fusão de imagens com um grande controle na disposição dos mesmos, e através da realização de sobreposição de imagens advindas de vários ampliadores na hora da cópia. Os efeitos destes processos são conhecidos desde o início da fotografia como coloca Ades (2002, p.7):

En los libros de divulgación del siglo XIX sobre “divertimentos fotográficos” y fotografías retocadas se habla con entusiasmo de doble exposición, de “fotografías de espíritus” ...de doble impresión y de fotografías compuestas. Recortar y pegar imágenes fotograficas solía formar parte del universo de los pasatiempos populares: postales cómicas, álbumes de fotografías, pantallas y recuerdos militares.⁸

Os processos de manipulação de imagens feitos em laboratório podem chegar a um nível de realismo e refinamento que podem ser bastante superiores quando comparados as fotomontagens realizadas através de colagem.

⁸ “Nos livros de divulgação do século XIX sobre “divertimento fotográfico” e fotografias retocadas se fala com entusiasmo da dupla exposição, de “fotografias de espíritos” ... da dupla impressão e de fotografias compostas. Recortar e colar imagens fotográficas passaria a fazer parte do universo dos passatempos populares: postais cômicos, álbuns de fotografias, telas e lembranças militares.”

Utilizando negativos produzidos por ele mesmo e realizando suas montagens durante o processo de ampliação das imagens, Jerry N. Uelsman, fotógrafo americano nascido em 1934, consegue desenvolver um trabalho com um nível de perfeição nas suas fusões (Figura 3.9 e 3.10), que fica difícil perceber que o resultado alcançado por ele é feito de maneira quase artesanal, considerando as fusões de imagens realizadas atualmente em computador.

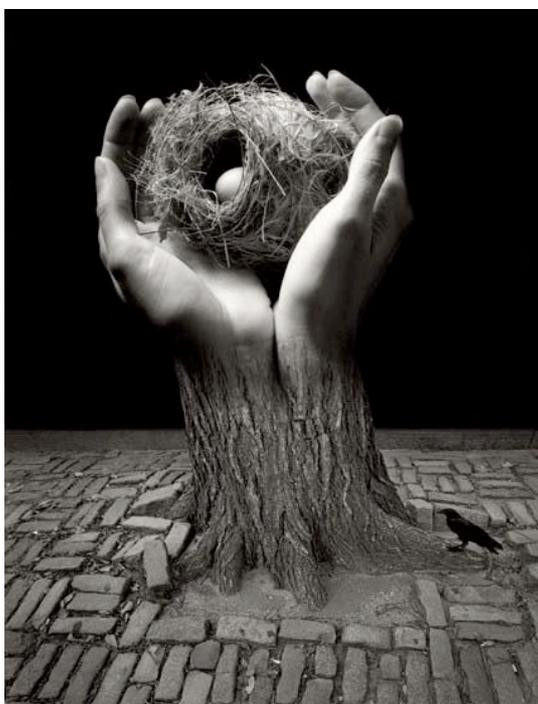


Figura 3.9 - Journey into night - Jerry Uelsman - 2006
Capturada em: <http://www.uelsmann.com/> [22/04/2011]



Figura 3.10 - Sem Titulo - Jerry Uelsman - 1990

Capturada em: <http://www.uelsmann.com/> [22/04/2011]

O trabalho de Uelsman tem um destaque na criação de imagens de fantasia, na maioria das vezes desconectado com o real, porém com uma coerência de luz, sombra e fusão dos detalhes que faz o espectador ter dúvidas quanto a natureza irreal de sua obra. Novamente a imagem fotográfica é colocada em xeque quanto a sua natureza de fiel expressão da luz que atingiu a superfície sensível do filme, sem interferência do fotógrafo no processo.

Os processos de alteração da fotografia em laboratório tem em sua característica ser um processo artesanal que demanda um conhecimento e uma perícia bastante específica, e que se manteve inalterado por muito tempo. A manipulação da fotografia toma um novo rumo a partir da inserção desta forma de representação de imagens através de sistema baseados em computador.

A manipulação fotográfica durante mais de 100 anos ficou restrita ao âmbito dos processos realizados através da luz sobre material sensível e da fotomontagem, isto mudou completamente com o advento da digitalização das imagens. O desenvolvimento do computador, capaz de manipular a informação codificada e a partir dela gerar uma imagem em tela ou em impressos, e o desenvolvimento de programas específicos para o chamado tratamento de imagem, possibilitou uma nova forma de trabalhar as imagens que anteriormente só contariam com os recursos vistos anteriormente. Arlindo Machado (2005, p.312) coloca que:

Qualquer imagem fotográfica pode ser profundamente alterada, alguns de seus elementos podem ser importados de outras imagens, o nariz de um modelo pode ser alongado ou reduzido e até mesmo trocado com o de outra figura, rugas ou excesso de gorduras podem ser eliminadas dos corpos fotografados, a posição dos objetos no quadro pode ser alterada, para possibilitar um novo enquadramento, até mesmo os erros de foco, de mensuração da luz ou de velocidade de obturação podem ser corrigidos na tela do computador.

Esta possibilidade foi tratada por Santaella (2005) como um dos três paradigmas da imagem, onde a autora coloca as diferenças existentes entre as formas de produção, armazenamento e transmissão das imagens. Para Santaella a imagem passa a se relacionar em cada uma destas fases de forma bastante diferente a partir de cada um dos paradigmas apresentados onde a imagem pode ser: pré-fotográfica, fotográfica e pós-fotográfica (SANTAELLA, 2005). Esta imagem pós-fotográfica engloba as imagens produzidas e manipuladas em computador, que por sua característica de serem formadas por pixels e possibilitar uma alteração/deformação completa, e muitas vezes imperceptível, da imagem que foi a origem do processo.

No processo de manipulação da imagem no computador podemos destacar a penetração do uso de *softwares* específicos para este fim nas diferentes áreas de trabalho onde a imagem é utilizada, desde os fotógrafos, passando pelos designers, até os processos de saída deste material, impressos ou meios eletrônicos de divulgação. Neste cenário o *Software Adobe Photoshop* se coloca como o de maior penetração, sendo adotado pela grande maioria dos profissionais e aficionados do tratamento e manipulação de imagens.

3.3 | Fotografia e manipulação digital

O desenvolvimento da imagem digital possibilitou uma abordagem diferente no trato das imagens e da sua utilização. A criação de programas específicos para o tratamento e manipulação das imagens foi responsável por uma mudança radical no que diz respeito aos efeitos conseguidos, e ao nível de realidade que estas transformações conseguem imprimir às imagens resultantes da alteração. Apesar do fato de, durante a inserção do computador no trato das imagens, termos visto uma gama ampla de *softwares* que se propunham a realizar esta tarefa, o *PhotoStyler* da desenvolvedora de *softwares* Aldus, o *Live Picture* da HSC, o *XPosure* da Quark e o *X-Res* da Macromedia são alguns exemplos, nenhum destes conseguiu a penetração comercial alcançada pelo *Adobe Photoshop* que se tornou padrão da indústria e sinônimo de manipulação de imagens digitais.

Desenvolvido em 1987 por Thomas Knoll, o *software* que deu origem ao *Adobe Photoshop* inicialmente era um programa muito simples, que possibilitava a visualização de 256 tons de cinza no monitor de um computador *Apple Plus II*. Incentivado por seu irmão, que trabalhava em uma empresa de efeitos especiais para cinema, Thomas amadureceu o *software* transformando-o em um programa para ajustes de imagem. O programa foi primeiramente distribuído por um fabricante de

scanners sob o nome de *Display* e chamou a atenção da Adobe (BARROSO, 2009), empresa responsável pelo desenvolvimento da Linguagem *Post-Script*⁹ para impressoras. Em 1990, o agora nomeado *Adobe Photoshop*, é lançado em sua primeira versão, sua disseminação ocorre pelo fato deste ser o primeiro programa de tratamento de imagem lançado para a plataforma *Apple*, que já havia se tornado padrão no início da indústria gráfica.

Os recursos de modificação e tratamento de imagens permitidas pelo *Adobe Photoshop*, assim como sua extensa utilização, o fizeram um programa conhecido fora dos meios técnicos e de criação, gerando inclusive neologismos como o verbo “photoshopar”.

Com muitas atualizações durante os anos seguintes o *Adobe Photoshop*, atualmente na versão CS6¹⁰, alcançou um nível de refinamento e possibilidades de alteração muito elevados, ajuste de cor, brilho e contraste, são apenas a base de uma pirâmide invertida de possibilidades, que vão desde fusão realísticas entre imagens de origens diferentes até a alteração de formas de uma maneira que dificilmente pode ser notada pelo observador, sobre este fato Burmester in Nojosa (2005, p.169) afirma:

O armazenamento de informações sensoriais da realidade no formato numérico permite uma recombinação dos elementos armazenados dando origem a algo novo e diferente da imagem previamente registrada. Aquilo que as pessoas registraram como uma informação à semelhança do real pode, a partir de agora, ser recombinado e transformado em uma nova matriz sem que esta operação seja percebida por aquelas pessoas que estavam diante de uma determinada imagem pela primeira vez.

⁹ PostScript é uma linguagem de descrição de páginas criada pela Adobe Systems em 1986. O seu grande diferencial era o de conjugar periféricos de diferentes fabricantes e criar uma conexão entre a montagem das páginas no computador e a saída em alta definição em filme ou impressão (no caso de impressões sem matriz, como a digital).

¹⁰ Lançado desde 1999 o photoshop adotou, a partir da versão 8.0, a denominação CS. Com lançamentos de versões com denominações intermediárias como a CS 5.5, o software se encontra na sua versão CS 6.0 que equivale décima sétima versão do software já lançada.

Com sua afirmação Burmester deixa clara a possibilidade de reconfiguração da realidade quando capturada para o meio digital através de sua conversão em um padrão numérico, a linguagem dos computadores. Tudo se torna manipulável, alterável e com um grau de veracidade nos resultados que passa imperceptível pelos nossos olhos.

Tais possibilidades de alteração e a grande disseminação, podem ser percebidas pela utilização de imagens manipuladas nos mais diversos meios de comunicação onde a imagem fotográfica está presente, jornais, revistas, anúncios publicitários para citar alguns, se valem das possibilidades do *software* para adequar as imagens ao discurso pretendido. Questões éticas podem ser apontadas neste processo, porém este não é o foco da nossa investigação.

O trabalho de ajuste de brilho, contraste e cores é uma constante na utilização do *Adobe Photoshop*, a possibilidade de realizar tais alterações permite ao manipulador da imagem, mudar completamente a forma de compreensão da mesma e até mesmo percepção de algumas áreas da imagem. Para exemplificar tais alterações podemos utilizar as imagens fotográficas capturadas e/ou manipuladas pelo Coletivo Cia de Foto (Figuras 3.11, 3.12, 3.13 e 3.14).



Imagem original

Imagem alterada

Figura 3.11 - Coletivo Cia de Foto - Título não disponível. Ano: Não disponível
Capturada em <http://www.olhave.com.br/blog/?cat=1196> [20/02/2011]

Nestas imagens podemos perceber um ajuste bastante forte quanto ao conjunto brilho, contraste e cor da imagem, tal ajuste possibilita uma mudança de foco do observador, eliminando ou diminuindo a percepção de partes da imagem, direcionando o olhar da audiência da imagem fotográfica.



Imagem original



Imagem alterada

Figura 3.12 - Coletivo Cia de Foto - Título não disponível. Ano: Não disponível
Capturada em <http://www.olhave.com.br/blog/?cat=1196> [20/02/2011]

Podemos perceber na imagem acima uma alteração de cor onde esta é retirada resultando em um preto e branco, e posteriormente um ajuste de contraste e luminosidade, tais ajustem conferem uma nova percepção da imagem, os contrastes acentuados e áreas de brilho em destaque conferem à imagem uma postura mais sóbria e misteriosa.



Imagem original



Imagem alterada

Figura 3.13 e 3.14 - Foto: Fred Casa Grande - Tratamento: Coletivo Cia de Foto - Título não disponível. Ano: Não disponível

Capturada em <http://www.olhave.com.br/blog/?cat=1196> [20/02/2011]

A utilização do recurso do corte no enquadramento, juntamente com a mudança de cores, alteração de contraste e brilho evidenciam características desta imagem, que tem seu tom dramático potencializado pelas alterações.

Alteração de formas, inserção de elementos e fusão de imagens são outras formas de alterações bastante presentes no que se refere ao uso do Adobe Photoshop. Constantemente podemos reconhecer estes recursos em artefatos de comunicação do nosso dia a dia, como no caso do Anúncio da Pirelli (Figura 3.15).

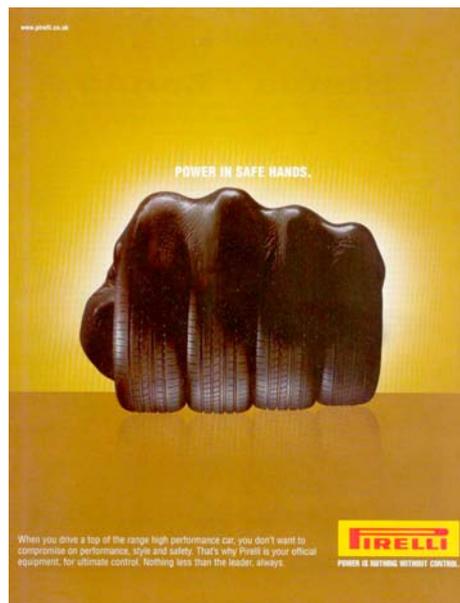


Figura 3.15 - Anúncio Pirelli. Ano: Não disponível

Capturada em http://www.stangbangers.com/03_Pirelli_Ad.htm [20/04/2011]

O anúncio acima apresenta claro uso de fusão de imagens conferindo um realismo à combinação da mão com a série de pneus, essencial para a percepção do conceito de controle inserido na peça gráfica.

O trabalho de alteração de forma se faz presente de maneira bastante extensiva nos materiais onde a imagem trata o assunto beleza e corpos esculturais, de maneira manipulada, para conferir a fotografia um tom de realidade inatingível para a maioria das pessoas; o seguimento de produtos de beleza e de design editorial no seguimento da moda, são freqüentes utilizadores dos recursos de alteração da imagem. A alteração do corpo, mudanças na sua forma e a suavização de sinais da idade podem ser vistos em diversos produtos de design, como nas Figura 3.16 e 3.17.



Figura 3.16 - Material de divulgação da cantora Madonna antes e depois da manipulação.
Capturada em: <http://biscoitossortidos.com/tag/photoshop-analogico/>

[20/02/2011]



Figura 3.17 - Capa da revista Boa Forma antes e depois da manipulação.
Capturada em: <http://biscoitossortidos.com/tag/photoshop-analogico/>
[20/02/2011]

Como não poderia deixar de ser, os designers diante de tais possibilidades rapidamente as incorporaram ao seu processo de trabalho. Ter a liberdade de alterar, reconfigurar, criar e resignificar as imagens através do ambiente computacional, era tentador demais para ser deixado de lado. Principalmente na década de 90, assistimos a predominância de uma linguagem gráfica fortemente influenciada pelo trabalho no computador, a chamada ilustração digital, mesclando texto e imagens modificadas (Melo e Ramos 2011), passa a ser uma forte característica a partir de então, como podemos ver na Figura 3.18.

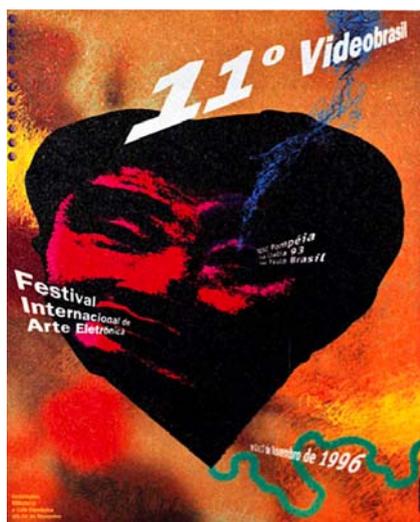


Figura 3.18 - Cartaz 11º VideoBrasil. Kiko Farkas - 199. (Melo e Ramos p.641)

A manipulação de imagens alcançou um nível de sofisticação e de penetração na sociedade que não nos causa mais espanto as imagens alteradas. Passando assim a fazer parte do nosso cotidiano, seria muito plausível afirmar que este adentramento tecnológico cause impactos nos mais diversos meios onde a imagem é trabalhada. O designer que é em seus projetos, um articulador de imagens por natureza, se coloca em um campo altamente propício a estas interferências, sendo este um dos motivos deste nosso estudo.

4 | Metodologia de Pesquisa

O projeto tem como foco analisar quais as relações que se estabelecem entre o uso de imagens fotográficas digitais e os projetos de design. A metodologia de pesquisa empregada é de caráter qualitativo, assumindo uma abordagem subjetiva no que tange a observação dos resultados dos trabalhos dos designers, permitindo ao pesquisador emitir suas impressões sobre os dados coletados e analisados. Além disso, a pesquisa qualitativa “pode ser caracterizada como sendo uma tentativa de se explicar em profundidade o significado e as características do resultado das informações obtidas através de entrevistas ou questões abertas [...]” (OLIVEIRA, 2005, p.66). O método de pesquisa utilizado foi o indutivo, que permite partir de um grupo em particular para o geral, para que se possa tirar conclusões. (Idem, p.56)

Inicialmente foi trabalhada uma revisão de literatura na busca de um melhor entendimento sobre o tema investigado e dessa forma, a pesquisa apresenta uma natureza exploratória, considerada apropriada para os problemas sobre os quais se tenha pouco conhecimento, objetivando fornecer critérios sobre a natureza deste e sua compreensão (CERVO e BERVIAN, 2002). Além disso, segundo Creswell (2007, p.46):

(...) uma das principais razões para conduzir um estudo qualitativo é que o estudo é exploratório. Isso significa que ainda não foi escrita muita coisa sobre o tópico ou sobre a população em estudo, e o pesquisador tenta ouvir os participantes e construir um entendimento baseado nas idéias deles.

A seleção do grupo de informantes foi feita visando uma diversidade, a partir da área de atuação de cada um dos entrevistados onde todos deveriam ter trabalhos realizados com uso de imagens fotográficas digitalizadas ou capturadas com câmeras digitais; possuir algum contato com a formação acadêmica, visando a observação de

um grupo que tenha conhecimento das metodologias de projeto; e tempo de mercado suficiente para que houvesse contato com os tipos de imagens propostos.

Dessa forma, foi organizada uma tabela com o nome dos informantes, seguidos de sua área e tempo de atuação no mercado:

| Designer | Área de atuação | Tempo de mercado |
|---------------------|---------------------------------------|------------------|
| Aurélio Velho | Design editorial | 24 anos |
| Carlos Moura | Promoção | 18 Anos |
| Daniel Da Hora | Publicidade | 19 anos |
| Edmilson Apolinário | Promoção | 15 anos |
| Luciana Calheiros | Design editorial | 21 anos |
| Luciana Fonseca | Publicidade/Design Gráfico | 19 anos |
| Rafael Suarez | Publicidade/Design Gráfico/Ilustração | 15 anos |

Tabela 1 - Quadro de identificação dos designers

Além da seleção do grupo de informantes, também foi realizada uma seleção de trabalhos destes profissionais considerando os artefatos produzidos com a utilização de imagens fotográficas digitalizadas ou capturadas com câmeras digitais. O corpus analítico é composto por quatro trabalhos de cada designer, produzidos com auxílio de recursos digitais. No total vinte e oito trabalhos foram selecionados para a análise e comparação de dados.

Considerando esse contexto, é apresentado a seguir os procedimentos para coleta dos dados utilizados neste trabalho.

4.1 | Procedimentos para coleta e registro dos dados

Na pesquisa qualitativa alguns passos utilizados na coleta de dados incluem o uso de observações e entrevistas desestruturadas ou semi-estruturadas. Neste caso, os dados aqui foram reunidos através de entrevistas (Figura 4.1), fichas de catalogação (Figura 4.2) e análise de alguns projetos dos designers.

| |
|--|
| <p>UFPE Ddesign Mestrado em Design 2012 Design e fotografia: uma observação sobre as relações entre a imagem fotográfica digital e as metodologias de design. Autora: Ricardo Augusto de Azevedo Marcelino Orientador: Hans Waechter</p> <p>1. Identificação</p> <ol style="list-style-type: none">1. Nome: 2. Ano que concluiu o curso superior:3. Universidade que se formou:4. Tempo no mercado:5. Você é natural de: <p>2. O uso das imagens</p> <ol style="list-style-type: none">1. Como se deu a opção pelo uso da imagem fotográfica no projeto? No seu processo de trabalho existe alguma fase específica para isto?2. A produção da imagem foi feita <u>especificamente</u> para o projeto?3. O próprio designer foi responsável pela produção da imagem ou esta teve origem através de um profissional da área da fotografia?4. A natureza da imagem fotográfica (analógica ou digital) foi determinante para a opção de sua utilização no projeto?5. Houve a necessidade de alguma alteração na imagem? Se sim, porque?6. A alteração realizada foi decidida levando-se em conta algum recurso específico da técnica escolhida?7. A forma de saída/publicação teve interferência nas decisões de alteração da imagem?8. Como você observa as possibilidades tecnológicas atuais em relação ao trabalho do design, principalmente no que diz respeito ao uso da imagem? <p>3. Metodologias</p> <ol style="list-style-type: none">1. Você utilizou alguma metodologia na criação do projeto?2. A metodologia utilizada tem como base algum autor ou sua experiência de trabalho?3. Poderia explicar os passos desta metodologia?4. Você concorda que o uso da metodologia de alguma forma influenciou a escolha pela manipulação da imagem? Ou que o resultado da manipulação da imagem de alguma forma interferiu na metodologia de criação do projeto? |
|--|

Figura 4.1 - Modelo do roteiro de entrevista

UFPE
 Ddesign | Mestrado em Design | 2012
 Design e fotografia: uma observação sobre as relações entre a imagem fotográfica digital e as metodologias de design.
 Autora: Ricardo Augusto de Azevedo Marcelino
 Orientador: Hans Waechter

FICHA DE ANÁLISE

| | |
|------------------|--|
| Nome do projeto: | |
| Tipo de projeto: | |
| Suporte: | |
| Designer(s): | |
| Cliente: | |
| Ano: | |

IMAGENS

A imagem utilizada no projeto teve origem a partir de:

- Captura com câmera digital
- Imagem analógica digitalizada
- Banco de imagens
- Fornecimento pelo cliente
- Outras formas

Características da imagem

A imagem utilizada no projeto é:

- Original (sem utilização de recursos de manipulação)
- Manipulada analógicamente
- Manipulada digitalmente

Uso de recursos de manipulação analógica na imagem

- Dupla exposição
- Recorte
- Colagem
- Sobreposição
- Outros

Uso de recursos de manipulação digital na imagem

- Alteração de cor
- Alteração de brilho
- Alteração de contraste
- Alteração de forma
- Inserção e/ou retirada de elementos
- Fusão de imagens
- Retoque
- Outros

Manipulação da imagem

- Foi realizada pelo próprio designer
- Foi realizada pelo fotógrafo
- Foi realizada por outro designer
- Foi realizada por outro profissional

Figura 4.2 - Modelo de ficha de catalogação

As entrevistas foram realizadas face a face: entrevista pessoal um a um (CRESWELL, 2007, p.191), com o intuito de interpretar e compreender as características das imagens utilizadas nos projetos, e os motivos que justificassem a opção dos designers pelas imagens analógicas ou digitais.

O roteiro de entrevista também permitiu ao pesquisador fazer observações e anotações sobre se há (e qual) a metodologia utilizada pelos designers. Além disso, também permitiu ao pesquisador formar uma opinião mais apropriada sobre os resultados obtidos na utilização das imagens pelos designers e recolher informações principalmente sobre o uso das metodologias e a forma como realizaram seus trabalhos.

O primeiro bloco de perguntas tem como objetivo a identificação do profissional, sua formação acadêmica e tempo de mercado, estas no intuito de

possibilitar uma percepção quanto ao tempo de formação acadêmica e experiência profissional.

O segundo bloco de perguntas visa entender como o profissional utilizou as imagens no que diz respeito a escolha pelo uso das mesmas no projeto, passando por sua forma de produção, a natureza no que diz respeito a analógica ou digital, e a compreensão que o profissional tem em relação a possibilidade do recurso da imagem digital para o designer

O terceiro bloco busca coletar dados sobre a relação e o conhecimento do designer quanto as metodologias de projeto, sua possível utilização e as formas de adaptação das mesmas realizadas pelos profissionais como forma de adaptação ao seu contexto de trabalho. Todos os dados coletados nas entrevistas foram registrados através de gravações em áudio e de anotações manuscritas no próprio roteiro.

Além das entrevistas, foi utilizada uma ficha de catalogação para cada um dos projetos dos designers com o intuito de registrar e conhecer dados inerentes aos mesmos. As perguntas foram usadas com o intuito de ter um conhecimento mais específico sobre os trabalhos que foram analisados posteriormente pelo pesquisador.

Assim, a primeira parte da ficha de análise procura identificar cada projeto com nome do designer responsável, tipo de trabalho (se catálogo, folder, cartaz, etc.), suporte e ano de realização. Em seguida, blocos de questões para conhecimento das características das imagens utilizadas por sua origem, se analógica ou digital, forma de produção, alterações realizadas de brilho, contraste, cor recorte e fusão.

Com os trabalhos em mãos e baseado na ficha de catalogação dos projetos, foi realizada uma análise com o intuito de tentar observar nos trabalhos a realidade neste relacionamento entre a atividade do designer e sua participação nos processos de alteração da imagens.

4.2 | Análise e interpretação dos dados

Segundo Creswell (2007, p.194) “a análise de dados consiste de extrair sentido dos dados de texto e imagem”. Além disso, envolve uma reflexão constante sobre os dados obtidos e também, de fazer perguntas gerais e de desenvolver uma investigação a partir das informações dos participantes.

Dessa forma, o estudo dos dados foi realizado a partir da organização e preparação das informações, como análise das entrevistas, digitação de apontamentos e observações em campo, além de classificação e organização dos dados em diferentes tipos.

O passo seguinte foi a leitura de todos os dados no intuito de obter um sentido geral das informações e refletir sobre as mesmas, para entender as ideias expostas pelos entrevistados.

Em seguida, o material observado foi organizado em grupos, neste caso, relativos ao designer responsável pelos projetos, “isso envolve tomar dados em texto ou imagens, segmentar as frases (ou parágrafos) ou imagens em categorias”, como coloca Creswell (2007, p.196).

Posteriormente, a partir da organização do material em grupos, foi criada uma narrativa para transmitir os resultados da análise, utilizando gráficos para uma melhor visualização das informações.

No passo seguinte, o pesquisador, a partir de suas experiências pessoais, buscou extrair significados dos dados que permitissem entender a forma como a imagem fotográfica foi usada pelos designers e se neste uso, as tecnologias de manipulação e tratamento de imagem interferiram no processo metodológico.

A partir destas etapas foi montado um quadro para uma melhor visualização das etapas, como mostra a Figura 4.3:

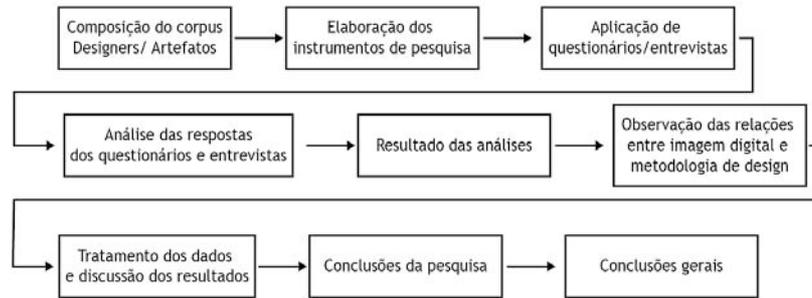


Figura 4.3 - Quadro geral das etapas da metodologia de pesquisa

5 | Análise

5.1 | Corpus analítico

O corpus analítico é composto por quatro trabalhos de cada designer entrevistado, considerando os artefatos produzidos com a utilização de imagens fotográficas digitalizadas ou capturadas com câmeras digitais. No total vinte e oito trabalhos foram selecionados para a análise e comparação de dados. O material observado foi organizado em grupos, neste caso, relativos ao designer responsável pelos projetos.

Posteriormente, uma narrativa apresenta os resultados da análise, utilizando gráficos apenas para uma melhor visualização das informações.



Projetos designer Aurélio Velho

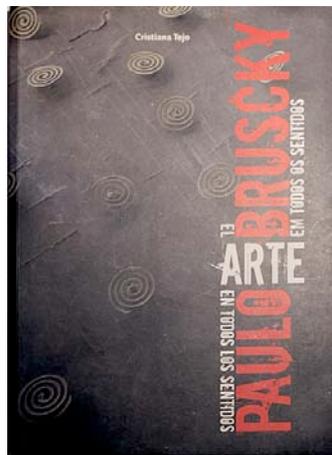


Figura 5.3 e 5.4 - Catálogo de arte - Paulo Bruscky - Arte em todos os sentidos - 2009

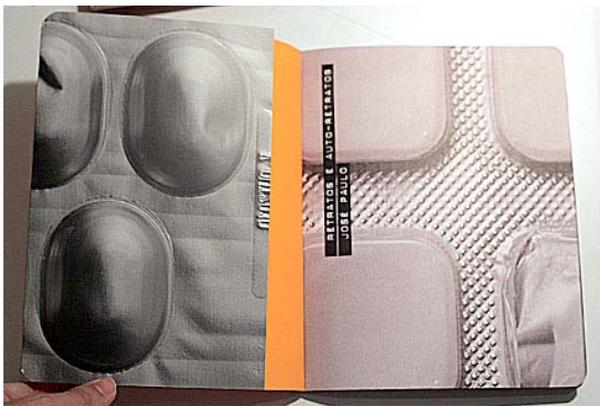


Figura 5.5 e 5.6 - Catálogo de arte - José Paulo - Retratos e Auto-Retratos - 2011

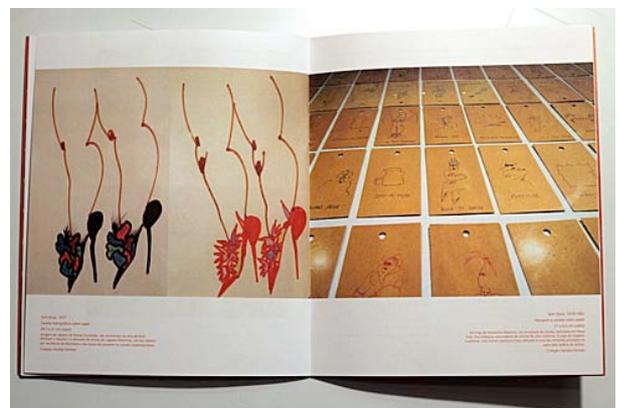
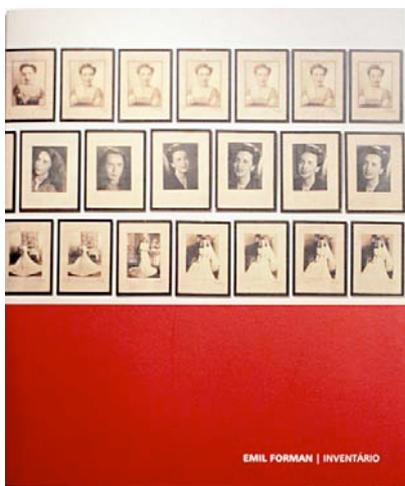


Figura 5.7 e 5.8 - Catálogo de arte - Emil Forman - Inventário - 2006

Projetos designer Carlos Moura

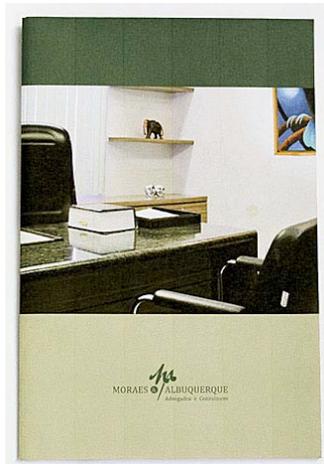


Figura 5.9 e 5.10 - Folder Institucional - Moraes e Albuquerque Advogados - 2012



Figura 5.11 e 5.12 - Bolsa Reuse - Círculo Design Persona - 2011



Figura 5.13 e 5.14 - Folder Institucional - CIN -Centro de Informática/ UFPE - 2010

Projetos designer Carlos Moura

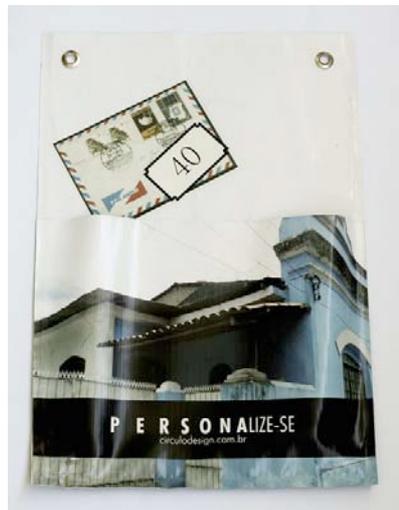


Figura 5.15- Porta cartas personalizado - Círculo Design Persona - 2011

Projetos designer Daniel da Hora

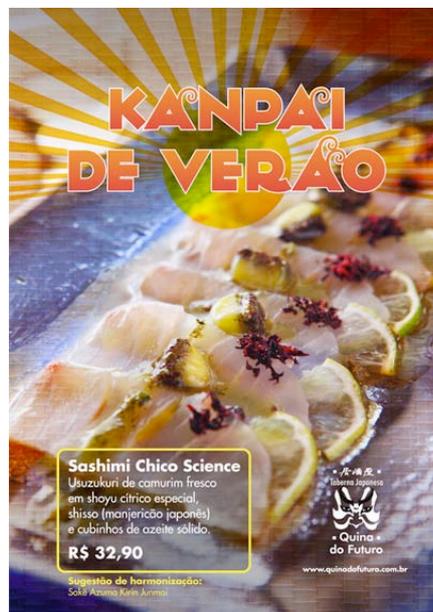


Figura 5.16 - Cartaz para o restaurante Quina do Futuro - 2011

Projetos designer Daniel da Hora

Pode parecer óbvio, mas o que realmente falta é você.



MINISTÉRIO DO TRABALHO E DA PREVIDÊNCIA SOCIAL
INSTITUTO NACIONAL DO SEGURO SOCIAL
INSS

CARTERA DE TRABALHO E PREVIDÊNCIA SOCIAL

Mais de 70 páginas atualizadas ao trabalho em 2001

O que está faltando para vários empregos e adiantamentos do Risco só você pode preencher. Através da sua colaboração, a Casa de Passagem pode continuar com os projetos de inserção de jovens na família, escola, comunidade e mundo do trabalho.

Para doar: Banco de Brasil - Agência: 0007-8
Conta: 5025-0. Informações: (11) 3468-1861



CASA DE PASSAGEM
Centro Brasileiro de Criança e do Adolescente

Pode parecer óbvio, mas o que realmente falta é você.



Mais de 80 atividades de entretenimento em 2002

O que está faltando para vários empregos e adiantamentos do Risco só você pode preencher. Através da sua colaboração, a Casa de Passagem pode continuar com os projetos de inserção de jovens na família, escola, comunidade e mundo do trabalho.

Para doar: Banco de Brasil - Agência: 0007-8
Conta: 5025-0. Informações: (11) 3468-1861



CASA DE PASSAGEM
Centro Brasileiro de Criança e do Adolescente

Figura 5.17 e 5.18 - Anúncio Publicitário - Casa de Passagem - 2002

NÃO APROVEITAR ESSE PREÇO VAI SER UMA JUDIÇAÇÃO.



bambino 7000i

apenas **R\$ 1.599,00 à vista**
ou 5X R\$ 348,00 total R\$ 1.740,00

- Super compacto e potente: 7.000 Btu/h
- Garantia total de 3 anos
- Filtro anti-pó e lavável
- A unidade externa pode ocupar o lugar de seu antigo aparelho de janela
- Timer 12 horas
- Revestimento especial na unidade externa contra a corrosão



CHPRE NOS REVENDEDORES AUTORIZADOS:

coldar (85) 433.8484
CLIMATEC (85) 281.9988
THERMO SERVICE (85) 267.3300

LEDER MUNDIAL EM AR CONDICIONADO

PEQUENO E POTENTE. EPA, EU NÃO TENHO NADA A VER COM ISSO!



bambino 7000i

apenas **R\$ 1.599,00 à vista**
ou 5X R\$ 348,00 total R\$ 1.740,00

- Super compacto e potente: 7.000 Btu/h
- Garantia total de 3 anos
- Filtro anti-pó e lavável
- A unidade externa pode ocupar o lugar de seu antigo aparelho de janela
- Timer 12 horas
- Revestimento especial na unidade externa contra a corrosão



CHPRE NOS REVENDEDORES AUTORIZADOS:

coldar (85) 433.8484
CLIMATEC (85) 281.9988
THERMO SERVICE (85) 267.3300

EITA, NÃO É QUE O PREÇO CONTINUA PEQUENINHO.



bambino 7000i

apenas **R\$ 1.599,00 à vista**
ou 5X R\$ 348,00 total R\$ 1.740,00

- Super compacto e potente: 7.000 Btu/h
- Garantia total de 3 anos
- Filtro anti-pó e lavável
- A unidade externa pode ocupar o lugar de seu antigo aparelho de janela
- Timer 12 horas
- Revestimento especial na unidade externa contra a corrosão



CHPRE NOS REVENDEDORES AUTORIZADOS:

coldar (85) 433.8484
CLIMATEC (85) 281.9988
THERMO SERVICE (85) 267.3300

NÃO TEM MUITO O QUE PENSAR COM ESSE PREÇO, NÉ?



bambino 7000i

apenas **R\$ 1.599,00 à vista**
ou 5X R\$ 348,00 total R\$ 1.740,00

- Super compacto e potente: 7.000 Btu/h
- Garantia total de 3 anos
- Filtro anti-pó e lavável
- A unidade externa pode ocupar o lugar de seu antigo aparelho de janela
- Timer 12 horas
- Revestimento especial na unidade externa contra a corrosão



CHPRE NOS REVENDEDORES AUTORIZADOS:

coldar (85) 433.8484
CLIMATEC (85) 281.9988
THERMO SERVICE (85) 267.3300

COM ESSA CAPACIDADE E ESSE PREÇO, DESSA VEZ VAL.



bambino 7000i

apenas **R\$ 1.599,00 à vista**
ou 5X R\$ 348,00 total R\$ 1.740,00

- Super compacto e potente: 7.000 Btu/h
- Garantia total de 3 anos
- Filtro anti-pó e lavável
- A unidade externa pode ocupar o lugar de seu antigo aparelho de janela
- Timer 12 horas
- Revestimento especial na unidade externa contra a corrosão



CHPRE NOS REVENDEDORES AUTORIZADOS:

coldar (85) 433.8484
CLIMATEC (85) 281.9988
THERMO SERVICE (85) 267.3300

Figura 5.19 e 5.20 - Anúncio Publicitário - Carrier- 2004

Projetos designer Daniel da Hora



Figura 5.21 e 5.22 - Página Web - Restaurante Quina do Futuro - 2010

Projetos designer Edmilson Apolinário

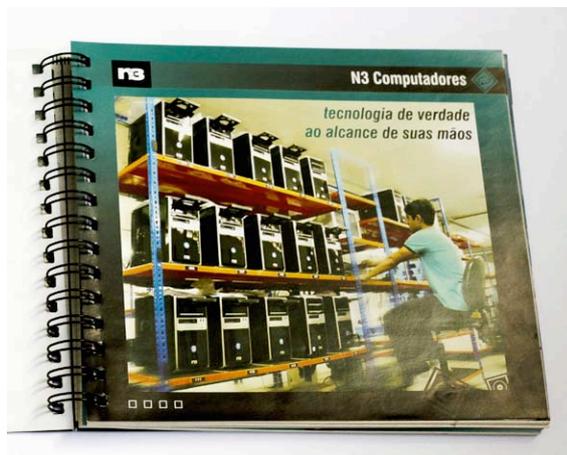


Figura 5.23 e 5.24 - Organizador pessoal - N3 computadores - 2009

Projetos designer Edmilson Apolinário

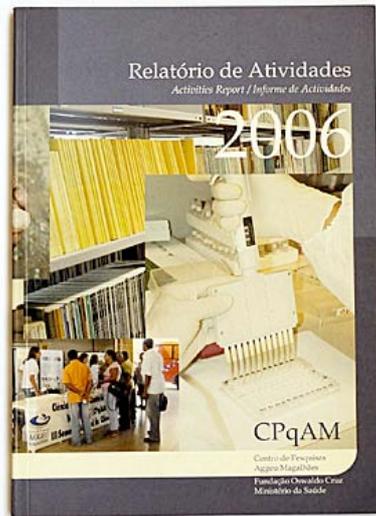


Figura 5.25 e 5.26 - Relatório de atividades - Centro de Pesquisa Aggeu Magalhães - 2006



Figura 5.27 e 5.28 - Cardápio - Pizza da Praça - 2010

Projetos designer Edmilson Apolinário



Figura 5.29 - Calendário - Festa de N. Sr^a da Conceição - 2011

Projetos designer Luciana Calheiros



Figura 5.30 e 5.31 - Revispa - Prefeitura do Recife - SPA das Artes - 2007

Projetos designer Luciana Calheiros



Figura 5.32 e 5.33 - Revispa - Prefeitura do Recife - SPA das Artes - 2009



Figura 5.34 e 5.35 - Revispa - Prefeitura do Recife - SPA das Artes - 2008

Projetos designer Luciana Calheiros

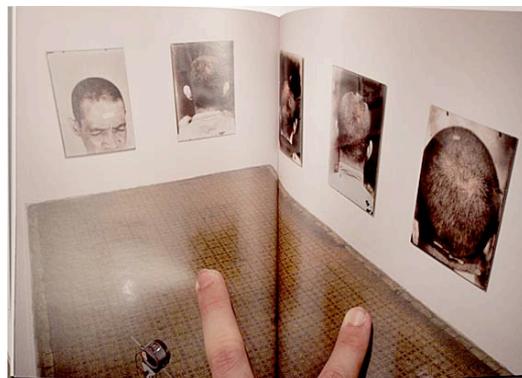
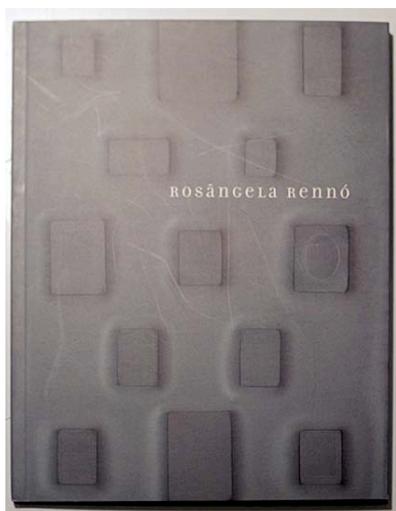


Figura 5.36 e 5.37 - Catálogo de Arte - Rosângela Rennó - 2006

Projetos designer Luciana Fonseca

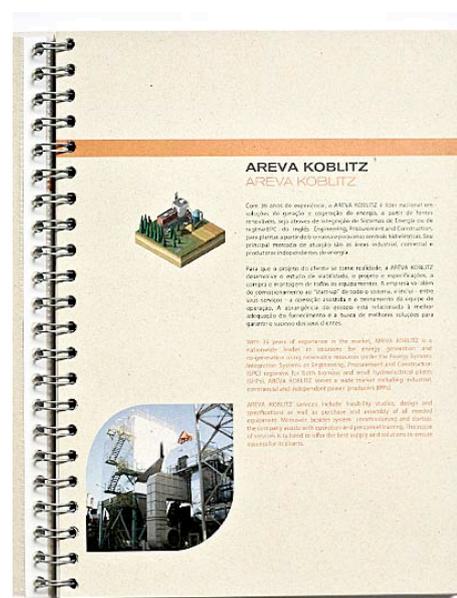
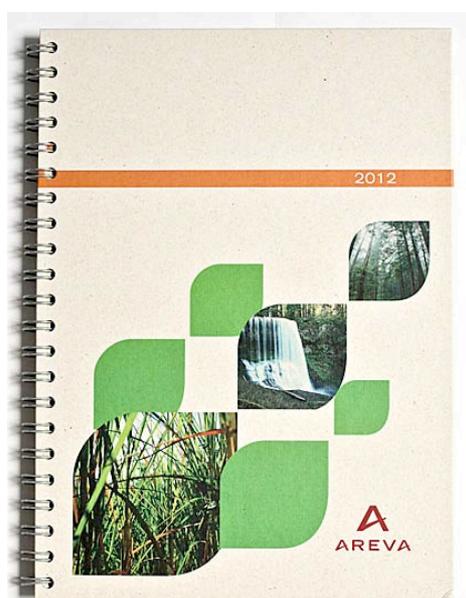


Figura 5.38 e 5.39 - Caderno - Areva - 2011

Projetos designer Luciana Fonseca



Figura 5.40 e 5.41 - Catálogo de exposição - Instituto Abelardo da Hora - 2010

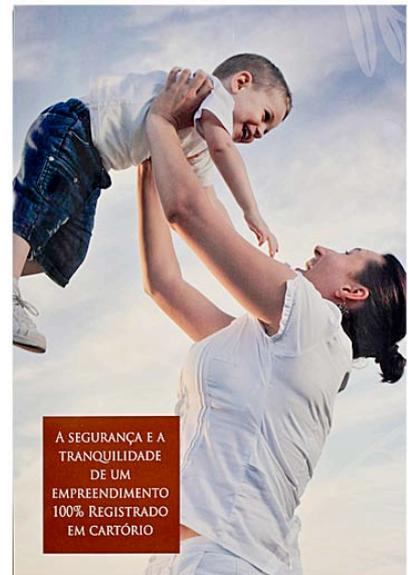


Figura 5.42 e 5.43 - Folder - Vale dos Tamarindos 2010

Projetos designer Luciana Fonseca



Figura 5.44 - Livro Ensaaios (sem nome) et Coetera- Gustavo Krause - 2008

Projetos designer Rafael Suarez

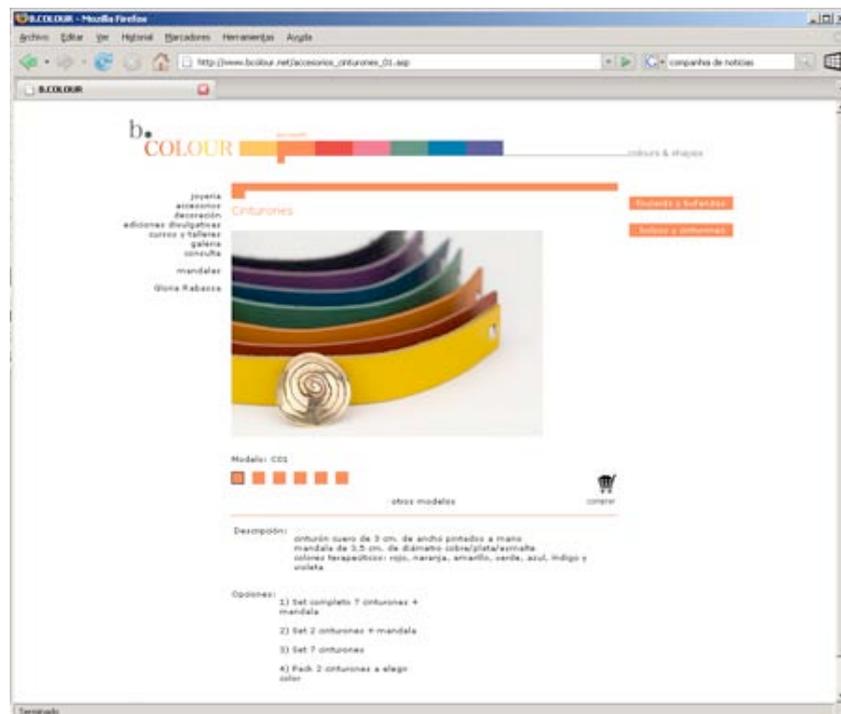


Figura 5.45 - Página Web - B-Colour - 2007

Projetos designer Rafael Suarez



Figura 5.46 - Cartaz - Pfizer- 2005

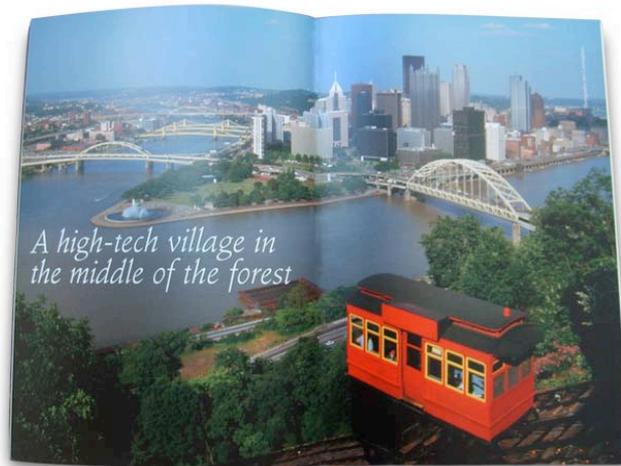


Figura 5.47 - Revista Corporativa - CBMM - 1999

Projetos designer Rafael Suarez

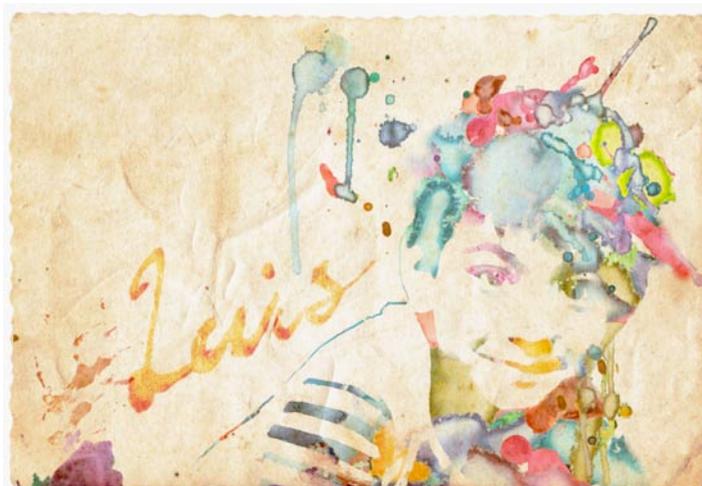


Figura 5.48 - Poster Decorativo - Kauti Edições - 2011

Para a análise dos dados coletados, inicialmente agrupou-se um conjunto de respostas obtidas através das fichas de análise de cada projeto, desta forma foi possível obter uma visão geral da incidência de cada um dos itens nos trabalhos analisados. Assim observa-se que, quanto a origem das imagens, uma maioria absoluta delas foram provenientes de câmeras digitais, onde dos **vinte e oito** projetos coletados, **vinte e três** se apresentavam desta forma.

As imagens de câmeras analógicas se fizeram presentes em **três** projetos, fato que coincidiu basicamente com duas realidades: a primeira pelo fornecimento das imagens ter sido realizada pelo cliente, e neste caso normalmente o material é proveniente de arquivo; segundo, caso da revista corporativa da CBMM de Rafael Suarez, o trabalho foi desenvolvido antes dos anos 2000, época em que as imagens geradas diretamente por máquinas fotográficas digitais ainda não eram uma realidade tão ampla como é hoje.

O uso de imagens proveniente de bancos de imagem teve uma incidência também relativamente baixa, se fazendo notar em três dos projetos, assim como imagens onde o fornecimento foi realizado pelo cliente, caso que ocorreu em sete dos casos analisados. Pode-se notar nestes dados uma confirmação da massiva penetração das imagens digitais no trabalho do designer. O baixo uso de bancos especializados, se alinha com a premissa de que a imagem fotográfica digital facilita o processo, agregando rapidez ao projeto; e a câmera digital facilita sua captura, apesar de não ser essencial esta forma de obtenção de imagens.

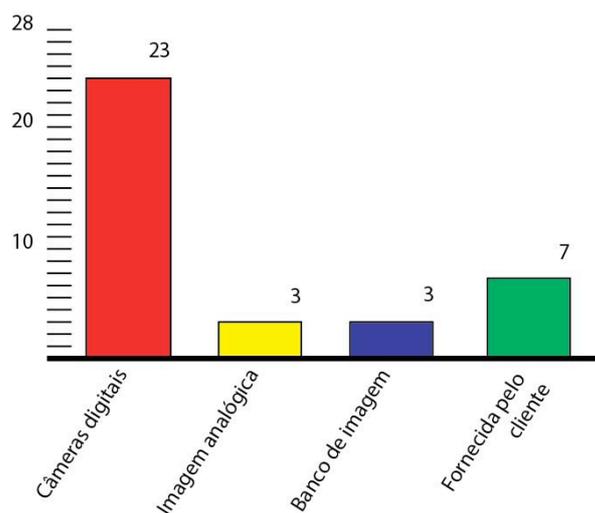


Figura 5.49 - Presença por tipo de originais utilizados

No item que faz referência às imagens quanto a preservação ou alteração de suas características, a imagem manipulada digitalmente foi amplamente superior, aparecendo vinte e cinco vezes dentro da amostra. O uso da imagem, sem nenhuma alteração aparece em uma quantidade bem menor de quatro casos, e não foi indicada nenhuma vez a utilização de imagens que sofreram algum tipo de manipulação em ambiente analógico, apesar de termos alguns casos onde a imagem teve sua origem no meio analógico, esta, na totalidade de vezes que ocorreu, foi

trabalhada e/ou manipulada no meio digital. Nesta realidade a imagem digital ou digitalizada se apresenta como mais propensa às alterações por toda a facilidade que o ambiente do computador permite, já que todos os recursos estão disponíveis ao designer através de um simples *click* do *mouse*, sem a dependência de outros profissionais.

No que diz respeito as manipulações feitas na imagem através do computador, os itens de alteração de cor, brilho e contraste, se fizeram presentes em pelo menos **um** dos trabalhos de cada designer sendo notadas na seguinte proporção: **dezessete** ajustes de cor, **quatorze** ajustes de brilho e também **dezessete** de contraste. A alteração de forma ou o corte da imagem também foi uma constante nos trabalhos visto que em todos eles foi realizado uma mudança do formato das imagens originais através do corte visando o reenquadramento. Os retoques para ajustes de pequenas áreas e a inserção ou retirada de elementos, comparece no número de **seis** cada um, em relação a totalidade de projetos.

A fusão de imagens dentre as alterações listadas nas fichas de análise se apresentaram em menor número, figurando em apenas **dois** casos. Encontra-se neste fato um ponto conflitante ao que foi observado por Melo e Ramos (2011), mesmo com a possibilidade dos recursos, a não identificação do uso recorrente da fusão, seja de imagens ou textos, sugere uma diminuição do que nos parece ser um deslumbramento pelas possibilidade oferecidas pela tecnologia, durante a popularização do tratamento de imagens através do computador.

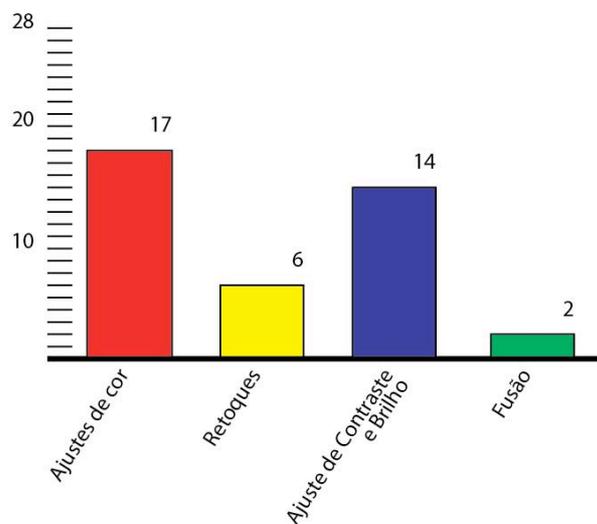


Figura 5.50 - Presença por tipo de alteração nas imagens

O designer, de acordo com os dados recolhidos, utiliza a possibilidade de alteração das imagens basicamente de duas formas, sendo uma como um componente natural do processo, para um bom andamento técnico do trabalho, garantindo a reprodução fiel das características da imagem trabalhada, e a outra como uma forma de conseguir imprimir ao projeto uma característica específica atrelada ao conceito visual das peças. Apesar de ser identificado em vários exemplos durante esta pesquisa o uso extensivo de alterações e efeitos drásticos, vimos na maioria das peças analisadas uma utilização de forma contida, mais preocupada com o conjunto do trabalho, do que com o simples efeito estético.

No que tange o processo de realização das alterações nas imagens, é possível observar que na grande maioria dos casos o próprio designer assume a tarefa, o que é muito interessante, pois confirma algumas das constatações do nosso referencial teórico quando Nojosa (2005) coloca a uniformidade técnica como uma característica da forma de trabalho atual dos designers, possibilitando uma maior liberdade no que diz respeito ao processo criativo.

O processo de manipulação aparece **vinte e uma** vezes, como sendo realizado pelo próprio designer, o fotógrafo foi indicado como o realizador da alteração em apenas **três** casos, a alteração feita por outro designer figura em **quatro** casos e por outro profissional de fora do processo de confecção e criação dos projetos, em **três** ocasiões.

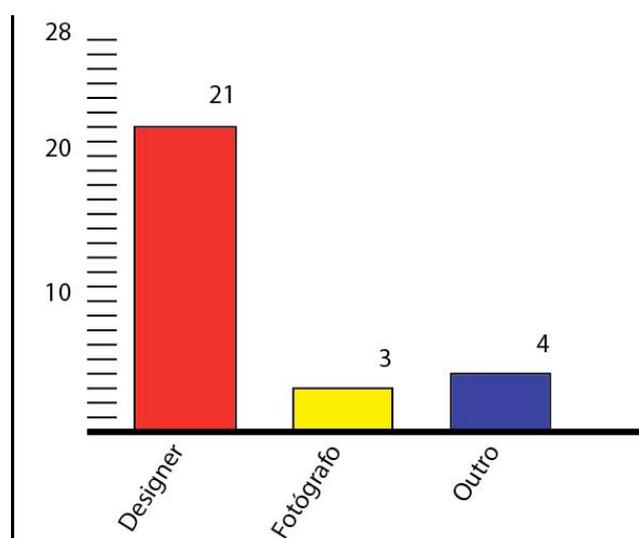


Figura 5.51 - Profissional responsável pela alteração

Pode-se perceber claramente o quanto o designer continua alinhado com o processo de finalização do material por ele criado, o que antes era realizado através de processos gráficos, e por outros profissionais, no período das imagens fotográficas digitais o designer assume seu domínio sobre os processos, e controla na grande parte das vezes, sua criação do início ao fim, no que diz respeito ao uso e alterações das imagens. Curiosamente, a realização das etapas de produção por um mesmo profissional, é colocado por Cardoso (2004, p.15) como uma característica da passagem do artesanato para a atividade do designer. A tecnologia e a possibilidade de alteração de imagens, aproxima de uma forma um tanto quanto particular, a atividade do designer à do artesão.

O resultado da análise do corpus foi importante pois permitiu ao pesquisador ter um conhecimento mais específico sobre os projetos e observar nestes, aspectos das imagens utilizadas e a participação do designer dentro deste contexto.

5.2 | Análise das respostas das entrevistas

O grupo de informantes entrevistados foi selecionado visando uma diversidade na área de atuação, para que fosse possível observar o uso de imagens fotográficas digitalizadas ou capturadas com câmeras digitais em diversos campos; além disso, a formação acadêmica do profissional importa para que seja possível entender sua relação com as metodologias de design; e por último, o tempo de atuação no mercado suficiente para que houvesse contato com os tipos de imagens propostos. Estas informações foram utilizadas para selecionar os informantes e estão contempladas no primeiro bloco referente a identificação.

Em seguida, o segundo bloco tratou sobre o uso das imagens. Neste ponto, a respeito da opção pelo uso da imagem fotográfica no projeto, todos os designers afirmaram que esta opção se dá muitas vezes por uma contingência do trabalho, e que na maioria dos projetos analisados as imagens são utilizadas de forma ilustrativa e não informacional. Como coloca Carlos Moura, “... a fotografia tira o chapado... ela humaniza, deixa mais orgânico o projeto”, agregando ao trabalho a característica de realidade do que é mostrado e representando ao usuário o que é tratado no mesmo. Aurélio Velho, que possui várias produções com catálogos de arte, afirma que “a própria natureza do trabalho da gente, que são livros e catálogos de arte, naturalmente já está inserida a necessidade do uso da imagem”. Luciana Calheiros também coloca a utilização da fotografia muitas vezes como uma opção preferencial, passando para uma outra alternativa quando alguma contingência não permite. No material de uso publicitário do Designer Daniel da Hora, as imagens também foram citadas como uma forma de documentação das atividades ou serviços que ilustram os projetos, ele coloca: “foi uma necessidade por conta do negócio do cliente, o uso da imagem era necessário pelo apelo do produto”.

Em todos os projetos, a produção das imagens é colocada pelos designers como

realizada por um profissional da área de fotografia ou utilizada a partir de um banco de imagens, sejam eles comerciais ou do acervo do próprio cliente. Porém, entre os projetos analisados, por **três** vezes os designers afirmaram realizar eles mesmos a captura de algumas imagens para uso. Isso foi justificado pela baixa disponibilidade de recursos de alguns clientes para contratação de profissionais de fotografia, a facilidade proporcionada pela câmera fotográfica digital e estas estarem rapidamente disponíveis para o trabalho e o fato de o próprio designer ser um fotógrafo ocasional.

Entre os profissionais, **seis** afirmaram que não existe diferenças entre a imagem analógica e a digital para o processo de trabalho, desde que as imagens apresentem qualidade fotográfica e de resolução que permitam ser utilizadas. Apenas **um** dos profissionais, Rafael Suarez, afirmou que o material analógico algumas vezes pode ser um limitador, por conta do aumento das etapas de trabalho e da dificuldade em alguns casos de se chegar a uma qualidade dentro dos padrões esperados. Ele coloca que *“na revista às vezes eu tinha uma foto boa que eu queria ampliar e não podia porque ela estava em papel e não rolava escanear e fazer uma página dupla”*. Dos **sete** entrevistados seis afirmaram que hoje, dentro da forma que os trabalhos são realizados, a imagem digital é predominante pela sua capacidade de uso imediato e a facilidade de acesso, porém caso a imagem que se pretenda usar seja analógica, isso não afeta o resultado final do projeto. A colocação dos entrevistados nos faz perceber que a imagem digital é um agilizador do processo, mas esta incorporação do tratamento de imagens não resultaria em um acréscimo de trabalho a ser realizado pelo designer? Já que antes estes processos eram desenvolvidos em um momento posterior, ligado a etapa de ajuste para impressão dentro do ambiente de uma gráfica por exemplo.

Todos os profissionais afirmaram que a alteração das imagens é uma constante. Segundo os entrevistados, toda imagem recebe algum tipo de tratamento, e a

maioria destes se dá por conta de ajustes técnicos, relativos a obtenção de uma cor mais fiel ao original fotografado ou a atribuição de uma determinada característica que seja um reforço à linguagem definida no projeto. Curiosamente o fato de alterar as imagens não é descrito por nenhum dos entrevistados como uma parte de sua metodologia de trabalho. Isso gera um questionamento sobre o fato de que se as alterações são algo tão presentes, não deveriam ser incorporadas como uma fase na metodologia de trabalho? Estas alterações foram definidas por **quatro** dos entrevistados como realizadas para adequação ao projeto e que não interferiam no método de trabalho, já **três** afirmaram que algumas vezes o processo de trabalho pode ser alterado em suas decisões em função de algum recurso existente nos programas de manipulação de imagens digitais, Rafael Suarez afirma que “...*essa imagem do menino, eu achei legal aquilo, havia a possibilidade de fazer aquilo, como se fosse uma aquarela digital e fui tentar fazer...*”.

A totalidade dos profissionais responderam que a possibilidade das alterações é um facilitador no trabalho do designer. A possibilidade de alterar as imagens e o imediatismo dos resultados foi visto por todos como um ponto positivo, apenas dois profissionais fizeram referência ao fato de que esta ferramenta, o *software* de tratamento de imagens, deve ser usada em função do projeto e não como uma fonte de soluções prontas que precedem o estágio projetual.

Com relação as perguntas sobre uso de metodologias, curiosamente em um primeiro momento apenas **um** dos profissionais afirmou que usa uma metodologia específica, citando Bürdek e Löbach como fontes de teoria metodológica, mas sem seguir nenhuma forma específica encontrada em literatura. Todos afirmaram que conhecem uma metodologia de projeto, porém em todas as entrevistas foram descritos passos do método de trabalho, descrevendo os passos dados para se chegar ao resultado final. Todos atribuem sua forma de trabalho como resultante da experiência na área de design. Para descrever os passos de trabalho todos descrevem

um esquema básico que consiste em: problematização, coleta de informações, análise dos dados, geração de alternativas e implementação do projeto. As etapas descritas se relacionam com as metodologias vistas no capítulo dois, onde aparecem derivações do modelo que foi descrito por Horst Rittel como Pesquisa de Sistemas de Primeira geração.

É possível observar pelas entrevistas que os designers, apesar de afirmarem o conhecimento das metodologias de projeto, fazem uso destas de uma forma muito particular, adaptando-as aos seus fluxos de trabalho de acordo com o tipo de artefato, as características do cliente e até às condições econômicas encontradas no projeto. As tecnologias de manipulação digital de imagens são vistas como um instrumento que confere agilidade e novas possibilidades de criação, mas quando o designer não a usa como uma ferramenta, estas tecnologias deixam de ser um meio e passam a ser um fim, tornando estes processos de tratamento e manipulação limitantes quanto aos resultados conseguidos.

O resultado das entrevistas foram importantes pois permitiu ao pesquisador compreender as características das imagens utilizadas nos projetos e os motivos que justificaram a opção dos designers pelas imagens analógicas ou digitais. Também permitiu ao pesquisador fazer observações sobre o uso de metodologias pelos designers.

5.3 | Análise dos artefatos observados

Realizando uma análise sobre o material produzido pelos designers, observa-se uma presença maior de alterações, no que diz respeito ao tratamento visual das imagens, como uma forma de ajuste para um melhor rendimento de cor, e adequação do ponto de vista conceitual ao projeto no qual estão inseridas. O uso das imagens reflete as colocações encontradas através das fichas de catalogação, apesar de a manipulação digital se fazer presente em uma proporção bastante alta, esta alteração se faz de forma contida, não alterando na maioria dos casos as imagens ao ponto de romper o vínculo com a fotografia original.

No material apresentado pelos designers Luciana Calheiros e Aurélio velho, catálogos e revistas de arte de caráter basicamente editorial (Figuras 5.52 e 5.53), o tratamento de imagem se faz notar no uso de cortes nas imagens para adequação ao formato do projeto e pontualmente algumas alterações de cor e fusão, para a criação de uma imagem que represente o conceito da obra como um todo.



Figura 5.52 - Capa da Revispa, utilizando fusão de Marca sobre a fotografia.



Figura 5.53 - Página utilizando tratamento em alto contraste e aplicação de cor.

Nas peças do designer Carlos Moura (Figuras 5.54 e 5.55) percebemos uma alteração mais profunda no projeto Bolsa Reuse, onde a imagem fotográfica foi modificada simulando assim uma retícula de impressão de dimensões superlativas, nos outros projetos o material foi tratado com a realização de cortes nas imagens e a retirada de elementos como forma de adequar as mesmas ao formato dos grafismos criados, como no material do Centro de Informática da UFPE e do Porta Cartas personalizado.



Figura 5.54 - Bolsa utilizando imagem ampliada para simulação de retícula.



Figura 5.55 - Utilização de corte na imagem para adequação ao formato dos grafismos.

O Designer Daniel da Hora em seu material realiza alterações de imagem de ordem mais notáveis, criando uma alteração no fundo das imagens, e criando um degradê nos anúncios da Carrier, adicionando o produto de forma recortada sobre a peça gráfica. No material relativo ao restaurante Quina do Futuro (Figura 5.56) o designer trabalha as cores da imagem como forma de potencializar a percepção dos pretos retratados, a aplicação de elementos gráficos no cartaz e de tarjas com transparência para aplicação de textos. Nos anúncios da Casa de Passagem (Figura

5.57) o designer, através de tratamento de brilho, contraste e cor, cria um ambiente em torno dos objetos fotografados completamente branco, com pequenas sombras, gerando áreas para a aplicação de pequenos elementos também fotográficos recortados, que potencializam e complementam a mensagem do texto presente na peça gráfica.



Figura 5.56 - Tratamento de cor realizado para aumentar a saturação de cor.



Figura 5.57 - Criação de ambiente totalmente branco e aplicação de objeto recortado.

Nos trabalhos dos designers Edmilson Apolinário e Luciana Fonseca, percebe-se o uso do recorte das imagens para um ajuste aos espaços disponíveis nas peças. No material gráfico da Areva (Figura 5.58), o recorte da imagem é usado como uma forma de delimitar a imagem que tem uma função altamente gráfica, criando um meio de padronização na forma de apresentar as imagens. No calendário da Festa de Nossa Sr^a da Conceição (Figura 5.59), encontramos o uso de um recorte diferenciado, que acompanha o formato da santa na fotografia, esse recurso tem no calendário uma função de separar a imagem da santa, que é o elemento mais importante dentro da peça gráfica, possibilitando a aplicação de grafismos em seu redor. Luciana

Fonseca utiliza uma alteração de cor bastante forte na capa do livro Ensaios (sem nome) et Coetera, essa alteração em dominante de cor verde, pode ser percebida como uma forma de criar uma identidade a peça gráfica, já que a própria designer afirmou em entrevista que o material, por não conter imagens internas precisou ser trabalhado para um melhor efeito de empatia com o leitor.

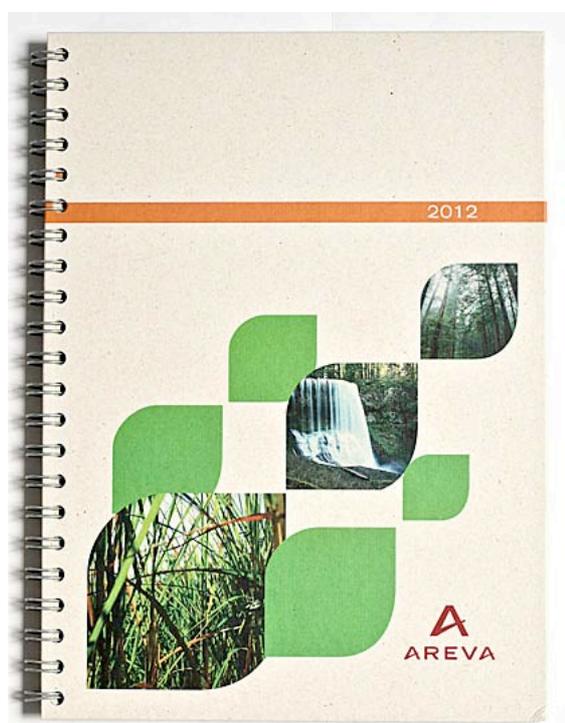


Figura 5.58 - Recorte nas imagens para adaptar a forma de grafismos.



Figura 5.59 - Recorte seguindo borda de figura como forma de destacar o elemento principal.

No material do designer Rafael Suarez, percebemos as alterações de forma maior em duas peças, no cartaz da Pfizer (Figura 5.60), onde a cor foi tratada de modo a criar uma região de cor em uma imagem fotográfica que se apresenta como preto e branco, e no pôster decorativo (Figura 5.61) onde o designer utilizou deliberadamente os recursos de manipulação de imagens para simular uma aquarela,

tendo como base uma fotografia. Nas outras peças gráficas o uso da manipulação é relativo ao aumento de saturação de cor como firmou o designer.



Figura 5.60 - Isolamento e destaque de elemento através do uso da cor.



Figura 5.61 - Simulação de técnica de aquarela sobre fotografia, realizada em programa de manipulação.

Assim concluímos que o tratamento dado as imagens e observado nas peças foi realizado predominantemente como uma forma de ajustar e potencializar as cores com relação ao processo de publicação, seja em meio impresso ou eletrônico, e realizar pequenas adequações quanto ao recorte e o formato das peças. O recurso de manipulação foi utilizado de forma mais contida, apresentando em poucas peças observadas, alterações profundas e facilmente notáveis nas imagens fotográficas.

6 | Relações que se estabelecem entre o uso da fotografia digital e a metodologia projetual dos designers.

Após as análises sobre os artefatos e as entrevistas com os designers, chega o momento de observar como os designers fazem uso das imagens atualmente, a partir das possibilidades permitidas pelas novas tecnologias, considerando para isso, as metodologias utilizadas e o resultado de seus trabalhos.

O resultado das análises permite dizer que os designers de uma forma geral, utilizam um método para o desenvolvimento do projeto que se repete a cada trabalho, sem no entanto fazer uso de uma metodologia projetual acadêmica, considerando as que foram abordadas neste trabalho ou qualquer outra. Durante as entrevistas pode-se observar que a metodologia está presente como uma referência para o desenvolvimento de uma forma particular de trabalho de cada designer. Apesar de seis entre os sete designers entrevistados afirmarem a importância da metodologia, nenhum dos profissionais conseguiu relacionar a sua forma de trabalho com uma metodologia específica; as etapas colocadas parecem ter origem em um senso comum de organização projetual, sem que este seja passível de uma transcrição em um método específico. As etapas descritas pelos entrevistados são colocadas de uma forma bastante simples, sem por exemplo levar em conta a incorporação da atividade de tratamento de imagens, algo que seria de se esperar a partir do momento que este passo do projeto é dito por todos os entrevistados como uma constante na prática projetual.

A escolha das imagens foi colocada por todos os entrevistados como uma contingência do trabalho e por vezes uma exigência do cliente, sem que a decisão desta figurasse como uma etapa relacionada ao projeto. A imagem pelo que se viu é um item que não apresenta uma fase específica para a avaliação de sua validade como um item a ser utilizado no trabalho. Uma dúvida levantada é se a facilidade de

uso da fotografia tornou as imagens um item obrigatório para a confecção dos artefatos de design nos dias atuais.

Nos projetos, a fotografia em sua forma digital e as possibilidades por ela oferecida se enquadram como um elemento de caráter ilustrativo e informacional. Diferentemente do que se esperava encontrar - um uso extensivo de recursos que contemplam simplesmente o caráter estético das imagens - a possibilidade de alteração de imagens foi colocada por todos os designers como um elemento facilitador do processo, porém, não essencial para o desenvolvimento dos projetos. A imagem digital ou digitalizada se configurou como um facilitador de processos, criando possibilidades de trabalho sem contudo colocar-se como um item norteador das atividades projetuais. Podemos considerar que apesar do que foi colocado, a imagem fotográfica, dependendo do processo de saída de impressão, pode ter sua utilização norteadora por características da mesma quanto a sua natureza, analógica ou digital, pois cada processo demanda formas de proceder que diferem e podem interferir na prática metodológica.

Para a maioria dos entrevistados não existe diferenças entre a imagem analógica e a digital para o processo de trabalho, se considerar que as mesmas apresentem qualidade fotográfica e de resolução que permitam ser utilizadas. Não seria uma contradição, já que cada processo demanda procedimentos diferentes para sua preparação e saída de impressão? Rafael Suarez, afirmou que o material analógico algumas vezes pode ser um limitador, por conta do aumento das etapas de trabalho e da dificuldade em alguns casos de se chegar a uma qualidade dentro dos padrões esperados. Essa relação entre a imagem analógica e o aumento das etapas de trabalho permite deduzir que o uso da imagem digital pode diminuir o número de etapas na metodologia utilizada.

A predominância pela imagem digital nos trabalhos em detrimento das imagens analógicas, resulta de sua capacidade de uso imediato e facilidade de

acesso, porém, a maioria dos entrevistados afirmam que a escolha pela imagem analógica não afeta o resultado final do projeto. Considerando que a escolha por uma ou outra forma de imagem não altera o resultado dos projetos, pode-se dizer que a escolha pela imagem digital é bastante influenciada pelas possibilidades que a tecnologia permitem.

Observa-se assim uma forma de trabalho predominante, onde as imagens são amplamente utilizadas, modificadas e trabalhadas, sem no entanto que isso tenha como reflexo uma modificação explícita na forma de trabalho dos designers no que diz respeito ao fazer projetual. Explícita no sentido de que as etapas não foram verbalizadas pelos entrevistados, mas não se pode deixar de dizer que tenham um reflexo no fazer do designer atualmente.

Apesar de alterações radicais nas imagens figurarem de uma forma menos notada do que se imaginava no início da pesquisa, os resultados dos trabalhos apontam imagens manipuladas a partir de métodos de trabalho que seguiram uma forma de desenvolvimento na grande maioria das vezes, influenciado pela chamada necessidade do projeto e do cliente como fio condutor. Independente das etapas utilizadas por cada designer, observa-se que o resultado dos projetos de Design continuam refletindo mudanças, mostrando que a atividade do designer permanece atrelada ao desenvolvimento de formas e técnicas de produção derivadas do avanço tecnológico.

7 | Considerações finais

As ferramentas disponíveis aos designers de hoje têm como sua principal característica o fato de estarem ancoradas na tecnologia computacional. A fotografia digital, ou imagem digitalizada se tornou a principal forma de origem quando falamos em uso de fotografias pelos designers. A tecnologia e os recursos disponíveis, segundo o que vimos nesta pesquisa, não se configuram como uma ferramenta de uso extensivo, no que diz respeito as alterações de imagens feitas de forma drástica. Estas são, na maioria dos casos, utilizadas como uma forma de adequação dos projetos, no que diz respeito às tecnologias de impressão e disponibilização das imagens, sendo as alterações predominantes os ajustes de cor e o corte. A alteração mais notável se fez presente em um projeto que tinha como premissa básica a simulação de uma técnica de ilustração e desenho, o que demonstra, indo de encontro ao que esperávamos encontrar, uma utilização mais criteriosa em relação aos recursos durante o desenvolvimento do projeto. Isso levanta um questionamento quanto ao que foi apresentado na fundamentação teórica no que diz respeito ao uso extensivo de imagens alteradas. Qual é o profissional que efetivamente se utiliza desta premissa de profunda alteração de imagens? O designer ou outro responsável por este tipo de trabalho de forma comercial?

Ainda com relação as possibilidades promovidas pela tecnologia, não se pode deixar de ressaltar a afirmação dos profissionais quando dizem que as possibilidades das alterações é um facilitador no trabalho do designer, e ainda, a possibilidade de alterar as imagens e o imediatismo dos resultados foi visto por todos como um ponto positivo. Estas afirmações possibilitam levantar outros questionamentos, como por exemplo, sobre a escolha por uma ou outra forma de imagem, pois se antigamente as possibilidades de manipulação analógicas eram muitas e davam resultados surpreendentes, porque atualmente nenhuma delas é utilizada? A escolha pelas

imagens manipuladas se dão pelo resultado que se pode alcançar ou pela economia de tempo possibilitada ao trabalho?

As metodologias de design apresentadas não se fizeram presentes nos métodos de trabalho dos entrevistados, apesar de todos reconhecerem a importância das mesmas para o desenvolvimento dos projetos, como um referencial a ser considerado na busca pelas soluções projetuais. Apesar da formação acadêmica, os designers não aplicam de forma estrita nenhuma das metodologias apresentadas, nem tampouco outra metodologia qualquer, mas utilizam os conhecimentos adquiridos através da teoria metodológica como uma forma de desenvolver um método próprio de trabalho, adequando este a realidade de cada projeto.

Foi possível observar também, que em alguns casos as possibilidades de modificação de imagem podem alterar o andamento do projeto, quando decisões são tomadas a partir de uma característica presente no programa de alteração de imagem, tendo desta forma uma influência na metodologia de trabalho dos profissionais. Outro fato percebido foi a adaptação da forma de condução do projeto pelos designers em função do artefato que se está trabalhando, o tipo de cliente e as condições econômicas envolvidas, assim decisões, podem ser tomadas por influência externa à metodologia e não por uma constatação de uma necessidade identificada pelo profissional.

A realidade atual no fazer do designer com incorporação de processos na sua prática por conta da tecnologia acrescenta etapas e variáveis que corroboram o pensamento de Christopher Alexander, a complexidade dos projetos, a quantidade de informações, o número de problemas a ser resolvido e a constante mudança dos tipos de problemas a serem solucionados, fundamentam a necessidade de um método de trabalho que articule esta multiplicidade de tarefas delegadas a este profissional.

As respostas fornecidas pelos designers durante as entrevistas suscitou questionamentos para uma possível investigação futura:

- Como efetivamente é feita a escolha pelo uso ou não de imagens fotográficas no projeto?
- Qual o mecanismo utilizado para definir o tipo de imagem que será utilizado, quanto as suas características fotográficas?

Estas indagações são pertinentes a partir do momento em que não se pôde verificar uma etapa específica no projeto para tal escolhas, e não se conseguiu definir claramente uma relação quanto a eficiência do projeto, o uso e o tipo das imagens utilizadas.

Por fim, considerando o percurso histórico do design e sua relação com os avanços tecnológicos, podemos dizer ao final desta pesquisa, que a fotografia digital e o uso do computador permitiu ao designer mudanças em sua metodologia, ao possibilitar um domínio maior sobre as imagens que se quer trabalhar e maior rapidez ao processo de criação.

As possibilidades técnicas tiveram, e continuam tendo, grande influência no que diz respeito ao resultado visual encontrado nas peças gráficas produzidas, e a fotografia, usada inicialmente como uma referência para a criação de xilogravuras ou litografias, passando posteriormente a se fazer mais presente nos projetos gráficos a partir do início do século XX, se apresenta atualmente como elemento fundamental no resultado e nas possibilidades do fazer do designer.

8 | Referências bibliográficas

ADES, Dawn, *Fotomontaje*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2002.

ALVARES, M. R. **Ensino do Design: A Interdisciplinaridade na disciplina de projeto em Design**. Florianópolis: 2004. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) - Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção, UFSC, 2004.

Alvin Langdon Coburn. In Infopédia. Porto Editora, 2003-2011.

Disponível em: <[http://www.infopedia.pt/\\$alvin-langdon-coburn](http://www.infopedia.pt/$alvin-langdon-coburn)> Acesso em: 15 mar 2011

AMBROSE, Harris. **Design Thinking**. Porto Alegre: Bookman,, 2011

BANN, David. **Novo manual de produção gráfica**. Porto Alegre: Bookman, 2010

BARROSO, Clicio. **Adobe Photoshop : Os 10 Fundamentos**. Itu: Editora Desktop, 2008.

BOMFIM, Gustavo Amarante **Metodologia para desenvolvimento de projetos**. João Pessoa, Editora Universitária / UFPB, 1995.

BURDEK, Bernard E. **História teoria e prática de produtos**. Tradução de Freddy Van Camp. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

BUSSELE. Michael. **Tudo sobre fotografia**. São Paulo: Pioneira, 1979.

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. 2. ed. rev. e amp. São Paulo: Edgar Blücher, 2004.

CARDOSO, Rafael. **O design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica, 1870-1960**. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

CARDOSO, Rafael. **Impressos no Brasil, 1808-1930: destaques da história gráfica no acervo da Biblioteca Nacional**. Rio de Janeiro: Verso Brasil, 2009

CERVO, Amado L; BERVIAN, Pedro A. **Metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2002.

COELHO, Luiz Antonio L. (org). **Design método**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio; Teresópolis: Novas Idéias, 2006

CRESWELL, John W. **Projeto de Pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto**. Tradução de Luciana de Oliveira da Rocha. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2007.

DOBROWSKY, D. A. A Fotografia entre a arte e a máquina. **Revista Studium**, São Paulo, n.21, inverno 2005. Disponível em:
“<<http://www.studium.iar.unicamp.br/21/03.html>>” Acesso em: 10 nov 2008.

FERNANDES, Amaury. **Fundamentos de produção gráfica para quem não é produtor gráfico**. Riode Janeiro: Livraria Rubio, 2003

FOTOMONTAGEM, **Enciclopédia de artes visuais Itau Cultural**. Disponível em:
“<http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_ic/index.cfm?fuseaction=termos_texto&cd_verbete=3870>” Acesso em 10 abr. 2011

FUENTES, Rodolfo. **A prática do design gráfico - uma metodologia criativa**. Tradução de Osvaldo Antonio Rosiano. São Paulo: Edições Rosari, 2006. (Coleção Fundamentos do Design).

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**, Campinas: Papyrus Editora, 1999.

KODAK. **História da fotografia**. Disponível em:<
<http://www.fundaj.gov.br/notitia/servlet/newstorm.ns.presentation.NavigationServlet?publicationCode=16&pageCode=307&textCode=851&date=currentDate> > Acesso em: 20 jun 2010

KOSSOY, Boris. **Fotografia e História**, São Paulo: Ateliê Editorial, 2001.

MACHADO, A. **A Fotografia sob o impacto da eletrônica**. In: SAMAIN, E. (Org.). **O Fotográfico**. 2ª Ed. São Paulo: Editora Hucitec, Editora SENAC São Paulo, 2005. p. 309 - 318.

MEGGS, Philip. **História do Design Gráfico**. 1ª Ed. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

MELO, Chico Homem de. **O design gráfico brasileiro: anos 60**. São Paulo: Cosac Naify, 2006

MELO, Chico Homem de; RAMOS, Elaine. **Linha do tempo do design brasileiro**. São Paulo: Cosac Naify, 2011

NOJOSA, Urbano. **Porque pensar o design contemporâneo** In: **Design Contemporâneo**/ Urbano Nojosa (org). São Paulo: Editora Nojosa, 2005

OLIVEIRA, Maria Marly de. **Como fazer pesquisa qualitativa**. Recife: Bagaço, 2005

PÉREZ, Fernando Julián. et al. **Recorrido histórico en la metodología del diseño**. In: XIV CONGRESO INTERNACIONAL DE INGENIERÍA GRÁFICA, 2002, Santander. **Ingegraf**. Disponível em: <http://departamentos.unican.es/digteg/ingegraf/cd/ponencias/251.pdf>. Acesso em: 15 set. 2011.

SANTAELA, Lucia. **Os três paradigmas da imagem**. In: SAMAIN, E. (Org.). **O Fotográfico**. 2ª Ed. São Paulo: Editora Hucitec, Editora SENAC São Paulo, 2005. p. 296 - 307.

SONTAG, Susan. **Objetos Melancólicos**. In: **Ensaio sobre a fotografia**. Rio de Janeiro: Arbor, 1981.

FIXING THE SHADOWS. *The Genius of Photography*. Londres: BBC, 2007. Programa de TV

TRIGO, Thales. **Equipamento Fotográfico: teoria e prática**. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2003.

VICENTE, C. F. Fotografia: a questão eletrônica. In: SAMAIN, E. (Org.). **O Fotográfico**. 2ª Ed. São Paulo: Editora Hucitec, Editora SENAC São Paulo, 2005. p. 319 - 328.

WARD, John. *The Beginnings of Photography*. In: FORD, Colin (Editor). *The Story of Popular Photography*. London: Century Hutchinson, 1989

9 | Anexos

Modelo 01

UFPE

Ddesign | Mestrado em Design | 2012

Design e fotografia: uma observação sobre as relações entre a imagem fotográfica digital e as metodologias de design.

Autora: Ricardo Augusto de Azevedo Marcelino

Orientador: Hans Waechter

1. Identificação

1. Nome: |
2. Ano que concluiu o curso superior:
3. Universidade que se formou:
4. Tempo no mercado:
5. Você é natural de:

2. O uso das imagens

1. Como se deu a opção pelo uso da imagem fotográfica no projeto?
No seu processo de trabalho existe alguma fase específica para isto?
2. A produção da imagem foi feita especificamente para o projeto?
3. O próprio designer foi responsável pela produção da imagem ou esta teve origem através de um profissional da área da fotografia?
4. A natureza da imagem fotográfica (analógica ou digital) foi determinante para a opção de sua utilização no projeto?
5. Houve a necessidade de alguma alteração na imagem? Se sim, porque?
6. A alteração realizada foi decidida levando-se em conta algum recurso específico da técnica escolhida?
7. A forma de saída/publicação teve interferência nas decisões de alteração da imagem?
8. Como você observa as possibilidades tecnológicas atuais em relação ao trabalho do design, principalmente no que diz respeito ao uso da imagem?

3. Metodologias

1. Você utilizou alguma metodologia na criação do projeto?
2. A metodologia utilizada tem como base algum autor ou sua experiência de trabalho?
3. Poderia explicar os passos desta metodologia?
4. Você concorda que o uso da metodologia de alguma forma influenciou a escolha pela manipulação da imagem? Ou que o resultado da manipulação da imagem de alguma forma interferiu na metodologia de criação do projeto?

Modelo 02

UFPE

Ddesign | Mestrado em Design | 2012

Design e fotografia: uma observação sobre as relações entre a imagem fotográfica digital e as metodologias de design.

Autora: Ricardo Augusto de Azevedo Marcelino

Orientador: Hans Waechter

FICHA DE ANÁLISE

| | |
|------------------|--|
| Nome do projeto: | |
| Tipo de projeto: | |
| Suporte: | |
| Designer(s): | |
| Cliente: | |
| Ano: | |
| | |

IMAGENS

A imagem utilizada no projeto teve origem a partir de:

- Captura com câmera digital
- Imagem analógica digitalizada
- Banco de imagens
- Fornecimento pelo cliente
- Outras formas

Características da imagem

A imagem utilizada no projeto é:

- Original (sem utilização de recursos de manipulação)
- Manipulada analogicamente
- Manipulada digitalmente

Uso de recursos de manipulação analógica na imagem

- Dupla exposição
 - Recorte
 - Colagem
 - Sobreposição
 - Outros
- _____
- _____

Uso de recursos de manipulação digital na imagem

- Alteração de cor
 - Alteração de brilho
 - Alteração de contraste
 - Alteração de forma
 - Inserção e/ou retirada de elementos
 - Fusão de imagens
 - Retoque
 - Outros
- _____
- _____

Manipulação da imagem

- Foi realizada pelo próprio designer
- Foi realizada pelo fotógrafo
- Foi realizada por outro designer
- Foi realizada por outro profissional