

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE ARTES E LETRAS — CLA
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO VISUAL
COMUNICAÇÃO VISUAL — DESIGN

NATÁLIA MARIA GUIMARÃES LOBATO

Serpentes: Peles e escamas no Design de Superfície

Rio de Janeiro, RJ

2023

Natália Maria Guimarães Lobato

SERPENTES: PELES E ESCAMAS NO DESIGN DE SUPERFÍCIE

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Visual Design.

Aprovado em:



Documento assinado digitalmente
JOFRE SILVA
Data: 05/02/2024 15:53:43-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Jofre Silva (Orientador)

CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro



Documento assinado digitalmente
FABIANA OLIVEIRA HEINRICH
Data: 01/02/2024 14:38:19-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Fabiana Heinrich

CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro



Marcelus Gaio

BAF/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

CIP - Catalogação na Publicação

L796s Lobato, Natália Maria Guimarães
Serpentes: peles e escamas no Design de
Superfície / Natália Maria Guimarães Lobato. -- Rio
de Janeiro, 2023.
70 f.

Orientador: Jofre Silva.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de
Belas Artes, Bacharel em Comunicação Visual Design,
2023.

1. Comunicação Visual. 2. Design. 3. Design de
superfície. 4. Serpentes. 5. Estampa. I. Silva,
Jofre, orient. II. Título.

Resumo

O presente trabalho busca dar suporte aos criadores e entusiastas no campo do design de superfície para que estes recebam fundamentos para a elaboração de padronagens. Além disso, pretende trazer para demonstrar estes conceitos as composições visuais das peles das serpentes, percebendo a grandiosidade criativa nas escamas e ritmos inerentes a estes animais. São suscitadas questões da fisiologia, como também provocações da cultura e folclore, por meio da ótica da semiologia peirceana. O estudo de caso se vale da estética do brutalismo atual no design, e foram desenvolvidas ilustrações como estampas localizadas, para unificar todos estes conceitos.

Palavras-chave: serpentes, design de superfície, design, estampa, cobra, escama, estampa.

Abstract

This work seeks to support creators and enthusiasts in the field of surface design so that they receive fundamentals for creating prints. Furthermore, it intends to bring to demonstrate these concepts the visual compositions of snake skins, perceiving the creative grandeur in the scales and rhythms inherent to these animals. Questions of physiology are raised, as well as provocations of culture and folklore, through the perspective of Peircean semiology. The case study uses the aesthetics of current brutalism in design, and illustrations such as localized prints were developed to unify all these concepts.

Keywords: snakes, surface design, design, print, snake, scale.

Lista de Imagens

- **Figura 1:** FRAGA et al. 2013, p. 24. Processo de Ecdise. Captura de tela feita pela Autora.
- **Figura 2:** William Quatman, 2014. Coral-verdadeira. (*Micrurus frontalis*). Acervo: Flickr / iNaturalist. Disponível em: <https://www.inaturalist.org/photos/65607875>> Acesso em 03 Mai. 2023.
- **Figura 3:** Hugo Hulsberg, 2011. Coral-falsa. (*Erythrolamprus aesculapii* ssp. *venustissimus*). Acervo: ArgentiNat / iNaturalist. Disponível em: <https://www.inaturalist.org/taxa/115660-Erythrolamprus-aesculapii-venustissimus>> Acesso em 03 Mai. 2023.
- **Figura 4:** J. Borges, Briga da Onça com a Serpente. Recorte feito pela autora. Disponível em: <https://www.cestariasregio.com.br/xilogravura-mestre-j-borges-g-a-briga-da-onca-com-a-serpente/>> Acesso em 13 Mai. 2023.
- **Figura 5:** LAGES, Gabriel. BOIUNA pôster, 2020. Recorte feito pela autora. Disponível em: https://www.behance.net/gallery/107995933/BOIUNA-poster?tracking_source=search_projects|boiuna> Acesso em 13 Mai. 2023.
- **Figura 6:** MARTINI, Felipe. Adaptação do Livro Macunaíma, 2014. Recorte feito pela autora. Disponível em: https://www.behance.net/gallery/21331049/Adaptacao-do-Livro-Macunaima?tracking_source=search_projects|boiuna> Acesso em 13 Mai. 2023.
- **Figura 7:** MAIA, Mavi. Serpente Brilhou, 2022. Recorte feito pela autora. Disponível em: https://www.behance.net/gallery/144039447/Serpente-brilhou?tracking_source=search_projects|oxumare> Acesso em 08 Nov. 2023.
- **Figura 8:** Freitas, 2003, p. 69. Fotografia retirada da obra de FREITAS. *Pseudoboa nigr*a. Captura de tela feita pela Autora.
- **Figura 9:** Diego Santana, 2019. iNaturalist. *Pseudoboa nigr*a. Disponível em: <https://www.inaturalist.org/photos/108526196>> Acesso em 03 Mai. 2023.
- **Figura 10:** Marcos Aurélio de Sena, 2012. Acervo: iNaturalist. *Leptodeira annulata*. Disponível em: <https://www.inaturalist.org/photos/158128996>> Acesso em 03 Mai. 2023.
- **Figura 11:** Todd Pierson, 2008. Acervo: iNaturalist. *Chironius scurrulus*. Disponível em: <https://www.inaturalist.org/taxa/27249-Chironius-scurrulus>> Acesso em 13 Mai. 2023.
- **Figura 12:** Sébastien SANT, 2018. Acervo: iNaturalist. *Corallus Caninus*. Disponível em: <https://www.inaturalist.org/photos/75478606>> Acesso em 13 Mai. 2023.
- **Figura 13:** Marcel Caritá Vaz, 2019. Acervo: iNaturalist. *Corallus Caninus*. Disponível em: <https://www.inaturalist.org/photos/44875693>> Acesso em 13 Mai. 2023.

- **Figura 14:** Pedro Ferreira Bisneto, 2010. Acervo: iNaturalist. Boa constrictor. Disponível em: <<https://www.inaturalist.org/photos/114660462>> Acesso em 13 Mai. 2023.
- **Figura 15:** Diegophidio, 2016. Acervo: iNaturalist. Boa constrictor. Disponível em: <<https://www.inaturalist.org/photos/10461835>> Acesso em 13 Mai. 2023.
- **Figuras 16, 17 e 18:** Rich Hoyer, 2006. Acervo: iNaturalist. Rhinobothryum lentiginosum. Disponível em: <<https://www.inaturalist.org/photos/13130303>> Acesso em 28 Mai 2023.
- **Figura 19:** Tito Garcez, 2022. Acervo: iNaturalist. Spilotes pullatus. Disponível em: <<https://www.inaturalist.org/photos/209751415>> Acesso em 28 Mai 2023.
- **Figura 20:** Chris Harrison, 2009. Acervo: iNaturalist. Spilotes pullatus. Disponível em: <<https://www.inaturalist.org/photos/3563461>> Acesso em 28 Mai 2023.
- **Figura 21:** Dario Jose Alarcon Naforo, 2019. Acervo: iNaturalist. Erythrolamprus aesculapii. Disponível em: <<https://www.inaturalist.org/photos/94278835>> Acesso em 28 Mai 2023.
- **Figura 22:** Rafael Benetti, 2020. Acervo: iNaturalist. Erythrolamprus aesculapii. Disponível em: <<https://www.inaturalist.org/photos/86352857>> Acesso em 28 Mai 2023.
- **Figura 23:** Bernard Dupont, 2017. Acervo: Flickr. Philodryas viridissima. Disponível em: <<https://www.flickr.com/photos/berniedup/27596886539/>> Acesso em 28 Mai 2023.
- **Figura 24:** Gabriel Salles Masseli, 2019. Acervo: iNaturalist. Pseudoboa martinsi. Disponível em: <<https://www.inaturalist.org/photos/200512083>> Acesso em 28 Mai 2023.
- **Figura 25:** Silva, 2017, p. 98. Captura de tela feita pela Autora.
- **Figura 26:** Tabela de classificação do signo. Santaella, 1983, p. 13. Captura de tela feita pela Autora.
- **Figura 27:** Freitas, 2003, p. 10. Captura de tela feita pela Autora.
- **Figura 28:** Vinícius Marinho | Acervo Fiocruz Imagens. Disponível em: <<https://www.fiocruzimagens.fiocruz.br/media.details.php?mediaID=2338>> Acesso em 30 Abr. 2023.
- **Figura 29:** KoolShooters, 2021 | Pexels. Disponível em: <<https://www.pexels.com/pt-br/foto/sofa-erotico-moda-tendencia-8989443/>> Acesso em 30 Abr. 2023.
- **Figura 30:** Foto de Karolina Grabowska no Pexels. Disponível em: <<https://www.pexels.com/pt-br/foto/acessorio-arte-artesao-tapete-4219614/>> Acesso em 30 Abr. 2023.
- **Figura 31:** Schwartz, 2008, p. 35.
- **Figura 50:** Capturas de tela do site *Brutalist Websites*, 2023. Disponível em: <<https://brutalistwebsites.com/>> Acesso em 08 Out 2023.
- **Figuras 50 e 51:** Evie Mckay, 2022. TRUGRAINS Brutalist Vector Textures. Disponível em: <https://www.behance.net/gallery/158876559/TRUGRAINS-Brutalist-Vector-Textures?tracking_source=search_projects|brutalist+graphic+design> Acesso em 08 Out 2023.

- **Figuras 53, 54 e 55:** Projeto de Katsiaryna Edwards. Capturas de tela feitas pela autora. Museum of modern Art website in BRUTALIST style. Disponível em:
<https://www.behance.net/gallery/183608945/Museum-of-modern-Art-website-in-BRUTALIST-style?tracking_source=search_projects|brutalism> Acesso em 08 Nov 2023.
- **Figuras 54 e 55:** Projeto de Ovung Shitiri. Capturas de tela feitas pela autora. Acid Brutalism V1. Disponível em:
<https://www.behance.net/gallery/156993233/Acid-Brutalism-V1?tracking_source=search_projects|brutalism> Acesso em 08 Nov 2023.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	8
2. PONTO DE PARTIDA.....	9
3. COBRAS OU SERPENTES.....	10
3.1. Serpentes, Cobras, Pele, Perigo.....	13
3.2. Espécimes Inspiradores De Cobras.....	17
4. DESIGN E CULTURA.....	27
5. DESIGN DE SUPERFÍCIE.....	33
5.1. Conhecimento da forma.....	38
6. EXPERIMENTAÇÃO VISUAL.....	45
6.1. Estética Brutalista no Design.....	48
6.2. Produção Gráfica.....	52
6.3. Aplicação Final: Mockups.....	59
7. CONCLUSÃO.....	66
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	67



1 Introdução

Se eu pudesse recordar o momento em que comecei a gostar de serpentes, eu diria que foi no instante que assisti ao filme da série Harry Potter¹. No audiovisual, logo no início da trama, é mostrada uma interação entre o protagonista Harry Potter e uma serpente, uma **Boa constrictor**, cuja origem da espécie retoma ao Brasil. Mais para frente, fica claro haver uma língua de comunicação ofídica, sendo este fator raro e perigoso no mundo mágico. Porém, para mim, o mais importante¹ foi ter uma língua para comunicação com estas criaturas, levando ao meu fascínio, e desde então sempre voltei ao tema das cobras.

A investigação das potencialidades visuais das cobras é muito produtiva. Compilar as pesquisas feitas em um único trabalho também gera a vontade de provocar esteticamente no espaço criativo, sobretudo se a temática foi inspirada na natureza. Como as configurações visuais das cobras, que são elementos naturais que servem para sua sobrevivência, e como podem ser interpretados e reinterpretados na cultura, em produtos ou imagens? Quais os mecanismos que o designer pode procurar para convergir traços simbólicos e estéticos para os mais diversos meios de comunicação?

Impressiona-me a quantidade de significados que a humanidade agregou a estes animais. Seja pelo caráter físico, de não ter membros, e ainda assim conseguir habitar lugares tão inóspitos, seja por ser posta ora como agente maligno, ora ser de profunda sabedoria, sempre busquei olhar estas criaturas.

Nesta investigação, meu propósito é reavivar meu entusiasmo com as serpentes, com a linguagem simbólica e com as possibilidades estéticas a partir destas. Tais temas perpassam pelas características científicas dos ofídicos, e pelas formas culturais nas quais são representadas; porém, o mais importante é como o design, e neste caso o design de superfície, pode unir temas tão diversificados.

Escolhi o estudo de design de superfície a partir da minha experiência no Ensino Médio, na qual estudei técnico em Multimídia. Este curso se relaciona ao design gráfico ou Comunicação Visual, mas com uma produção mais rápida para correlação com programação de jogos digitais. Para concluí-lo fiz um trabalho semelhante a um *Trabalho de conclusão de curso* com os meus colegas que consistia no desenvolvimento de uma pequena coleção de moda cujo foco era elaborar visualidades com tema da diversidade social, ao trazer elementos que eram identidades de minorias escolhidas previamente.

Então, quando iniciei o curso de Comunicação Visual Design, já tinha uma forte vontade de continuar a trabalhar com padronagem, sobretudo para moda. Com o advento da pandemia da COVID-19, e o modo remoto que a Universidade propôs como resposta, permiti-me cursar a disciplina Estamparia B, no ano de 2021, coordenada pela Professora

¹ *Harry Potter e a Pedra Filosofal* (2001), do diretor Chris Columbus, baseado na obra homônima da autora britânica J. K. Rowling.



Marina Magano. Na ocasião, me debrucei na temática de moda plus-size, voltada para mercado fitness. Utilizei o design nesta experiência como ferramenta visual e estratégica no desenvolvimento da marca “Destemida G”.

Posteriormente, tive a oportunidade de me tornar extensionista do Curso Introdução à Estamparia; formas, cores e texturas, edição 2021.1, que alterou radicalmente a minha forma de criar padronagens, focando nas análises cromáticas, uso da gestalt e inspirações naturais para entender e explicar os fundamentos da estamparia. É neste momento da minha formação acadêmica que me baseio, principalmente, para elencar os tópicos propostos para a pesquisa presente.

A minha intenção é criar um material teórico com os conceitos que venho estudando durante toda a minha jornada acadêmica, para que outros designers possam ter um material a qual se basearem para criarem suas próprias composições. Irei culminar em uma pequena coleção têxtil que seja inspirada nas serpentes que foram escolhidas a partir da pesquisa bibliográfica, usando o design de superfície e ilustrações desenvolvidas especialmente para este projeto.

2 Ponto de partida

Por ser um projeto que perpassa diversas áreas, percebeu-se a necessidade de um planejamento estratégico, com objetivo de clarear os próximos passos a serem investigados. Desta forma, foi elaborado um quadro baseado na metodologia do 5W2H, que consiste em utilizar perguntas cujas respostas orientam projetos. É uma sigla inglesa, na qual contém as seguintes perguntas: “what?” (o que?), “who?” (quem?), “where?” (onde?), “when?” (quando?), “why?” (por que?), “how?” (como?) e “how much?” (quanto?). (DOS SANTOS NETO et al. 2016)

Não necessariamente precisam ser respondidas em ordem, ou até mesmo completamente respondidas. Todavia, por conterem elementos narrativos, foi método de planejamento estratégico escolhido nesta pesquisa para nortear as indagações feitas.

A pergunta “o que?”, pode ser respondida como uma pesquisa na qual se baseia na busca do uso visual das serpentes brasileiras no design de superfície, e principalmente na estamparia.

Em relação a “quem?”, entende-se esta pesquisa como uma procura visual e de significação ampla, que está sendo desenvolvida por uma designer que almeja inter-relacionar os temas propostos, e que poderá ser utilizada por outros designers, ou profissões diversas criativas. O tempo de escrita, desta forma, demandou cerca de 4 meses de pesquisa bibliográfica, e mais 4 meses de pesquisa visual experimental.

Por conta do rico acervo visual e simbólico referentes às cobras, a presente pesquisa teria a capacidade de instigar comunicadores visuais. Há muito a ser dito em questão de



cultura destas criaturas misteriosas, e por que não buscar entendê-las mais profundamente, certo?

Considero a parte mais importante o “*como?*” do processo: a primeira etapa consiste em pesquisa bibliográfica e análise de conteúdo. As cobras são o tema inicial, em suas multifacetadas expressões. Estas expressões, tanto morfológicas quanto culturais, servem de base para as **análises das padronagens ofídicas**, com uso da Gestalt; análise semiótica; e por fim **criação de estampas** e ilustrações, especificamente desenvolvidas na segunda etapa da pesquisa. Também considero importante definir o significado de **design de superfície**, para utilizar os conceitos mais a frente, na parte de construção das estampas e padronagens.

Tendo em vista este momento de definição projetual, começo as investigações das serpentes. Entender as presenças e as constituições fisiológicas destes répteis é interessante até para reforçar a importância de uma pesquisa de caráter visual. É um modo, mesmo que pequeno, de incentivar a proteção e restauração dos ecossistemas terrestres, protegendo inclusive áreas florestais e solos, bem como a biodiversidade. E, neste contexto, inter-relacionar visualidades próximas a estes discursos, aliada à fundamentação científica, pode auxiliar na criação de imagens que suscitam a consciência de seus interlocutores.

3 Cobras ou Serpentes

É importante salientar a diferenciação dos termos “cobra” e “serpente”. Embora na linguagem popular ambas as classificações sejam sinônimas, a realidade consiste de serpentes sendo um grupo mais amplo, enquanto cobras se limitam à algumas espécies, como as najas presentes nos continentes africano e asiático (Costa, H. Guimarães, C. Feio, R. 2012). É uma divisão técnica, mas a nomenclatura correta pode ser útil como conhecimento para pesquisas diversas, incluindo as visuais.

Surgidas no planeta há 140 milhões de anos, prosperaram para todos os continentes, com exceção dos trópicos (Ibid. 2012). São agrupadas na classe Reptilia, e sofrem divisão dentro da classe, em famílias e subfamílias. Na fauna brasileiras, são encontradas nove subfamílias, sendo elas *Anomalepedidae*, *Typhlopidae*, *Leptotyphlopidae*, *Aniliidae*, *Tropidopheiidae*, *Boidae*, *Colubridae*, *Elapidae* e *Viperidae*. (Fraga et al., 2013). A relevância desta informação é para contextualizar o leitor ao conhecimento visual descrito, como por reforçar a importância da riquíssima fauna brasileira, contando esta com 265 espécies, e 73 gêneros (Moura et al., 2002).

São conhecidas por suas características físicas marcantes, principalmente pela ausência de membros. Todavia, dentro da literatura fisiológica dos ofídios, são acrescentados como características olhos sem pálpebras móveis, língua bífida, presença ou não de peçonha; e principalmente corpo coberto por escamas e camadas superficiais, que são



trocadas de tempos em tempos (Ibid. 2012). Nesta presente pesquisa, muito se debruçará sobre as características de suas escamas, a composição visual das mesmas, em uma investigação acerca das potencialidades criativas sensoriais.

Ao se partir da leitura do artigo de Melgarejo-Giménez (2002), o processo de “muda” é aquele na qual a pele do ofídio é trocada, começando pelos lábios. O animal fica isolado por um tempo, enquanto o processo ocorre, e retorna a seu aspecto ativo logo após o término da muda. O fascinante neste aspecto é a coloração da camada epidérmica, com tons mais vivos ao final do processo. A eficiência nas escamas das serpentes se dá por conta de sua estrutura, que “apresentam alfa-queratina, enquanto os espaços entre elas, que devem ser muito elásticos, estão compostos por beta-queratina” (Ibid., p. 177). São, além disso, adaptadas para cada ecossistema no qual o animal faz parte. Podem ter diversas formas e texturas, e as cores podem ser mais miméticas ao ambiente, ou mais intensas.

A definição expressa por Fraga et al. compreende uma gama maior de informações sobre o processo de “muda”. O ambiente, alimentação e a saúde dos animais são alguns dos fatores que provocam as mudanças epidérmicas. Na nomenclatura científica, este processo é denominado como *ecdise*, e a liberação da pele acontece em uma peça inteira. A função também da troca permite a própria renovação do tecido epidérmico, bem como facilita o crescimento, remove parasitas e auxilia na química corporal dos indivíduos.



Figura 1: FRAGA et al. 2013, p. 24. Processo de Ecdise.

Captura de tela feita pela autora.

Quanto a sua coloração, algumas cobras são críptica, camuflando-se com excelência no ambiente inseridas (Ibid., 2013). Há ainda animais que se utilizam de mimetismo, estratégia que engloba mais fatores de defesa. Com o mimetismo, as cobras não se preocupam com que seja avistadas; seu trunfo consiste em ter elementos, como coloração, comportamentos defensivos e padronagens, que as aproximam visualmente com espécies ofídicas mais perigosas, venenosas e tóxicas. O exemplo mais potente para este caso é o mimetismo da Coral-falsa (como a espécie *Erythrolamprus aesculapii*), espécie não-peçonhenta que emula as padronagens e coloração em anéis sequenciados em pretos,



vermelhos, brancos e amarelos da Coral-verdadeira (*Micrurus albifrons*), peçonhenta (Ibid., 2013).



Figura 2: Cobra Coral-verdadeira (*Micrurus frontalis*).



Figura 3: Cobra Falsa-Coral (*Erythrolamprus aesculapii ssp. venustissimus*).

3.1 Serpentes, Cobras, Pele, Perigo

No imaginário popular, cobras e serpentes são seres perigosos. Muito se é narrado destes animais, nas quais não possuem membros e, mesmo assim, costumam habitar diferentes espaços e climas. Do mistério constituinte dessa linguagem popular se sobressaem



criaturas fantásticas, carregadas de mistérios e simbologias, que atravessam rios imensos, e florestas em chamas.

A enigmática Boiúna se torna o primeiro exemplo desta criativa área cultural. O historiador e folclorista Câmara Cascudo também a denomina de “Mboi”, “Una”, “Preta”, ou simplesmente “Cobra”, e sendo ela é o mais popular dos mitos amazônicos”. (Cascudo, 2005, p. 173).

Cobra-grande, outra entidade poderosa no imaginário brasileiro, se assemelha muito à visão do Boiuna. Esta criatura, definida como uma jiboia de proporções gigantescas (Ibid p. 290), ao atingir tal tamanho, sairia das regiões arbóreas para viver nas áreas inundadas da floresta Amazônica. Os Igarapés, vias de rios que atravessam a mata, e importante característica da região da floresta tropical amazônica, teriam como explicação a Cobra-grande, pois seus sulcos suntuosos teriam sido abertos pelo movimento do corpanzil do animal.

Outro ponto a ser levantado é a magnitude de seus olhos de Boiúna, ou Cobra-Grande, descritos como semelhantes a tochas, na claridade que expressão. Ela representa um mito de ampla influência nas regiões periféricas do Rio Amazonas (Ibid p. 289). Ela é “mágica, irresistível, polifórmica, aterradora” (Ibid p. 290), e é referida como uma cobra semelhante a sirucuju ou jiboia (*Boa constrictor*). Como a literatura referenciada não foi encontrada o termo “sirucuju”, não obtém o total conhecimento da espécie citada. Porém, a Jiboia é apresentada constantemente como forma escolhida por forças poderosas e malignas, e divindades (Ibid p. 476). e por isso sua presença em contos populares é tão notória.

Câmara Cascudo define as cobras, através de seu dicionário de folclore, como pertencentes a dois grupos: o primeiro seriam das cobras de sangue frio, que contém as toxinas, e as cobras de sangue quente, na qual não teriam a presença da peçonha, “as inocentes” (Ibid, p. 290). A continuação acontece através do relato de Daniel Gouveia (Cascudo apud. 1926), na qual comenta a forma em que uma cobra perderia seu veneno ao tirá-lo para beber, o colocando sobre uma folha; se este fosse roubado, a então cobra morreria por conta da irritação proveniente do fato. É interessante perceber a visão folclórica das cobras se situando exatamente na querela bem contra o mal, a personificando com características humanas (inocência e ódio). Embora o pensamento proposto pela lenda citada anteriormente não seja tão popular nas narrativas atuais, e o estudo biológico acerca destes animais fornecendo informações importantes sobre sua fisiologia - tópico salientado no capítulo — Cobras ou Serpentes —, ainda se mantém a dupla simbologia das serpentes.

Há ainda alguns personagens relevantes, dentro do contexto folclórico brasileiro, para reforçar o duplo significado das serpentes. São estes Norato e sua irmã, Maria Caninana. Enquanto Nonato seria uma criatura considerada boa, auxiliando a população ribeirinha, Maria Caninana se configuraria como um ser cruel, infligindo eventos ruins para



os habitantes ribeirinhos, e para a floresta, do extremo norte brasileiro, Amazonas e Pará. Ambos os irmãos seriam filhos de uma humana e de Cobra-Grande. O fim de Caninana se dá pelo seu irmão, que a mata por conta de suas ações inconsequentes com a região — há mais lendas quanto a isso. (Ibid., p. 289)

Neste ponto, pode-se deter na transformação de Nonato. Câmara Cascudo em seus escritos descreve que a figura de Nonato era transmorfa, possuindo uma experiência serpente e uma experiência humana. Quando não estava na corporeidade de cobra, era visto como um homem considerado belo, o qual dançava e participava das festividades da população ribeirinha. É incluída a noção da beleza e do poder, oriunda do imaginário cultural popular, se relacionando com a capacidade ofídica. Para conseguir se metamorfosear, deixa na beira do rio sua pele animalesca cuja descrição era grandiosa e assustadora. Pode-se imaginar, através desta etapa de seu conto, a enigmática beleza percebida através da observação destes animais.

Estes contos demonstram a força cultural que as cobras possuem no cenário brasileiro. Anotar a existências de elementos como metamorfose, o protagonismo e vilanismo nestas representações, os olhos que clareiam e, principalmente, a pele que envolve estas entidades introduz um coletivo rico de significados. Há encanto na composição visual das serpentes, pois nelas há ritmo, sinuosidade, perigo. Entender e explorar essas composições, partindo do pressuposto de serem experiências culturais, é referência a designers e artistas que se debruçam no imaginário do Brasil.

Para retratar as possíveis imagens de criaturas tão suntuosas, pode-se elencar artistas brasileiros. Inicia-se pelas representações xilográficas do mestre J. Borges, artista pernambucano que engloba a técnica da xilogravura à sonoridade e ritmo da poesia de cordel. Na obra a seguir, de cerca de 48 cm de comprimento, e 66 cm de altura, mostra o enredo entre uma serpente e uma onça. Percebe-se a maneira de representar a cobra, com elementos visualmente parecidos às pernas, mas as curvas são elemento central de identificação do animal.

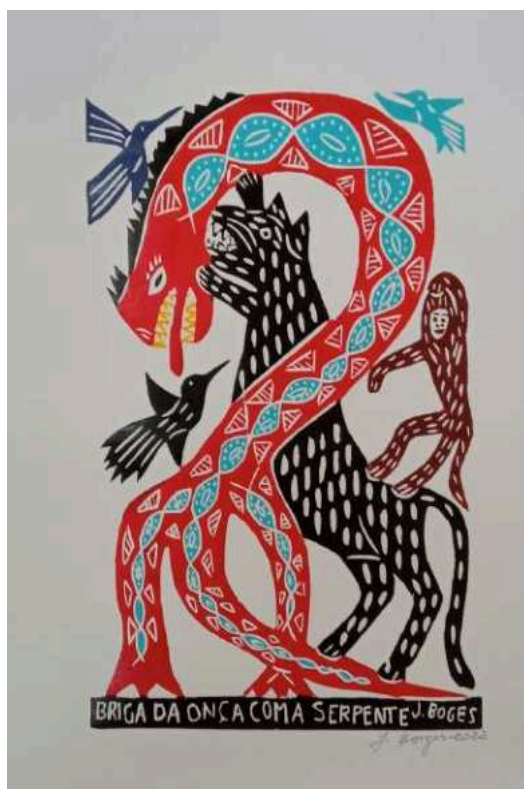


Figura 4: J. Borges, Briga da Onça com a Serpente. Recorte feito pela autora.

Além disso, autores mais atuais utilizam como plano de fundo a rica narrativa para elaboração visuais, como o caso Gabriel Lages (Figura 5) e Felipe Martini (Figura 6)

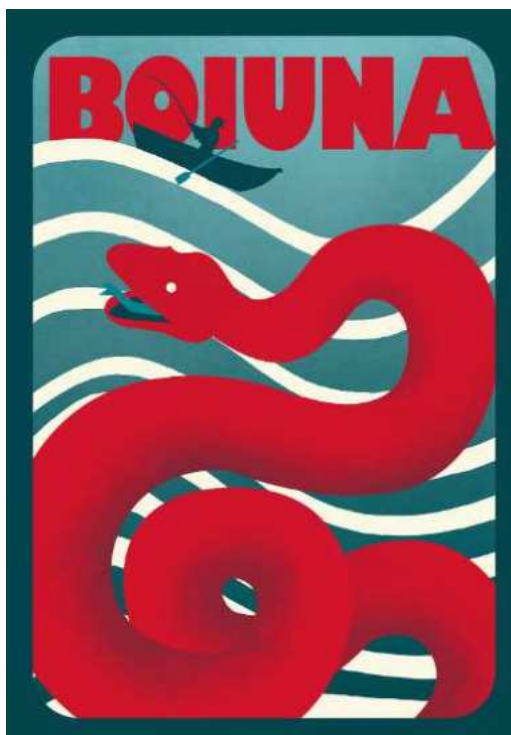


Figura 5: LAGES, Gabriel. BOIUNA pôster, 2020. Recorte feito pela autora.



Figura 6: MARTINI, Felipe. Adaptação do Livro Macunaíma, 2014. Recorte feito pela autora.

Também é possível citar a presença das cobras em algumas religiões de forte atuação no Brasil. No texto "A serpente mítica: o confronto entre o consciente e o inconsciente em Jung" (LOPES, POSSEBON. 2014), na qual há a investigação do simbolismo da "serpente mística", pode-se atentar a quantidade de significados que o símbolo ofídicos consegue carregar. Na cosmologia judaico-cristão, no episódio do início da espécie humana, as serpentes obtiveram o teor negativo, que seria reforçado por parábolas de Jesus Cristo (Ibid. p. 01-02) e em outras imagens sagradas, tal como a visualidade cristã de Nossa Senhora das Graças, que pisa em uma cobra. Porém, em outras vertentes culturais, os ofídicos representam sabedoria, apresentando-se nos símbolos universitários da área da saúde (Ibid. p. 01-02).

Em Mitologia dos Orixás, de Reginaldo Prandi, a transformação em cobra é a solução encontrada por Oxumaré para fugir de um assédio sofrido (Prandi, 2001, p. 226). A cobra é normalmente referenciada a este orixá, e por isso é considerado o senhor das transformações. Um deus serpente capaz de cuidar da fertilidade da terra, da prosperidade da colheita farta (Ibid. p. 21). A seguir, um exemplo visual da divindade na estética da artista Mavi Maia.



Figura 7: MAIA, Mavi. Serpente Brilhou, 2022. Recorte feito pela autora.

3.2 Espécimes Inspiradores de Cobras

Todo o conteúdo proposto até o presente momento liga-se ao uso que se dará a visualidade das peles e formas das serpentes para a criação de padronagens ou ilustrações. Para orientar essas imagens criadas, foi decidido escolher algumas espécies ofídicas, e pensar em composições que explorem suas potências.

***Pseudoboa nigra*: Cobra Preta ou Boiúna**

Na literatura de Freitas (2003), esta espécie também é chamada de Boiúna e Rabo-de-Veludo. Na forma mais informal, também é denominada como Muçurana. Sua espécie é denominada como *Pseudoboa nigra*. Atinge até 1 m, sendo portanto considerada pequena. É semi-peçonhenta, e sua coloração varia com a idade do animal: quando filhote, possuem cabeça branca e preta, enquanto o corpo é vermelho-claro; com o amadurecimento, ela vai se tornando preta. Presente em todo território da Bahia, em todos os biomas, do Nordeste, Centro e Sudeste do Brasil. Espécie noturna e terrestre, se alimenta de lagartos, outras serpentes, ovos de aves e camundongos. É ovípara. Todavia,



de acordo com o autor, “é frequente o encontro desta espécie com padrões anômalos de cores e desenhos como mostra as Fotos nº 150 151”. (Freitas, 2003, p. 73-74)



Pseudoboa nigra Padrão manchado
Feira de Santana/Ba



Pseudoboa nigra Padrão quase sem negro
Salto da Divisa/MG

Figura 8: Cobra Preta. Fotografia retirada da obra de Freitas (2003).



Figura 9: Diego Santana, 2019. Acervo: iNaturalist.

A padronagem dinâmica dessa espécie se torna inspiradora, ao propor a disposição de suas escamas a ser transcrita imagneticamente como grade. As cores, e sobretudo o brilho proveniente da reflexão da luz, podem ser transportadas para o design de superfície e estamparia com uso de materiais e técnicas especiais, tal como o *hot stamping*.

***Leptodeira annulata*: Serpente-olho-de-gato-anelada**

Seguindo a literatura de Fraga et al., estas serpentes podem obter o comprimento até 80 cm nos machos, e 83 cm em fêmeas. Sua coloração ocorre no dorso em marrom-claro, incrustada de manchas circulares ou semicirculares pretas, causando a visualidade de



zigue-zague. Completa a coloração o ventre, em tom creme, e a cauda com pontos negros. A cabeça é triangular com um colar na nuca cujo formato em “V”, presentes em jovens e que gradativamente escurecem com o amadurecimento do animal. Os olhos são vermelhos, com pupilas verticais pretas (Fraga et al., 2013, p. 73-74).



Figura 10: Marcos Aurélio de Sena, 2012. Acervo: iNaturalist

***Chironius scurrulus*: surucucu-falcão**

As fotografias destas espécimes saltam aos olhos pela coloração intensa das escamas, que como pode ser percebido até através das selecionadas anteriormente, são alteradas com o amadurecimento do animal. São animais de até 2,3 m em machos e 2,4 m em fêmeas. Os jovens apresentam coloração verdes, e gradativamente suas escamas passam a ter coloração dorsal marrom-avermelhada. Além disso, quando alcançam cerca de 70 cm, desenvolvem manchas avermelhadas que gradativamente se tornam mais densas ao longo do corpo, e nos adultos há escamas manchadas de preto na parte de cima do pescoço e da cabeça. As íris possuem um aspecto acinzentado, por conta de terem uma sombra escura sobre um fundo dourado, e suas pupilas são pretas e redondas. O primeiro contato com a figura destes animais fez-se lembrar as escamas mais fortalecidas, em composições fantásticas — como dragões, além que a saturação de suas cores, em composição com as formas poligonais das escamas formam um conjunto imagético forte e intenso (Fraga et al., 2013, p. 128).



Figura 11: Todd Pierson, 2008. Acervo: iNaturalist.

***Corallus caninus*: Jiboia-verde**

Serão destacados da família Boidae duas espécies: *Corallus Caninus* e a Boa Constrictor, e por conta disso, elementos serão repetidos em ambas as descrições. Iniciando pela *Corallus Caninus*, sua presença nesta pesquisa se faz pelas tonalidades de pele que conseguem ter, além da densidade física que aparentam ter. Seu comprimento alcança até 1,2 m em machos, enquanto em fêmea pode chegar a 2 m. Os jovens possuem coloração salmão, laranja ou vermelha. Já os adultos, a cor é verde, e possuem uma faixa longitudinal amarelada, que se estende lateralmente da cabeça até o meio do corpo. As escamas labiais têm fossetas para percepção térmica, e as escamas de cima da cabeça são pequenas e irregulares, com exceção da região do focinho. Um fato interessante é que há vestígios de patas, que se localizam em cada lado da cloaca, e são semelhantes a dois esporões, e são mais facilmente vistas em machos. Os olhos são dourados, as pupilas são verticais e há pontos pretos. São também chamadas de jiboias-verdes (Fraga et al., 2013, p. 112).



Figura 12: Sébastien Sant, 2018. Acervo: iNaturalist.



Figura 13: Marcel Caritá Vaz, 2019. Recorte pela autora. Acervo: iNaturalist.

***Boa constrictor*: Jiboia**

Já comentado anteriormente, a Jiboia, nome coloquial para a Boa Constrictor, é uma espécie presente amplamente nas narrativas culturais; o primeiro fator que pode identificar a sua notoriedade é o tamanho: machos e fêmeas podem alcançar mais de quatro metros de comprimento. Nos jovens, sua coloração é cinza, preponderantemente. Já nos adultos, a coloração é castanha, com presença de manchas marrons ou marrom-avermelhadas que, na literatura de Freitas (2003), são semelhantes a morcegos ou borboletas, se tornando ovaladas nas laterais. A cauda se destaca pela intensidade dos tons, com manchas avermelhadas arredondadas e bordejadas em preto.



A cabeça é triangular, com escamas irregulares e pequenas; também nela se encontra outra característica, a de que há uma faixa marrom, que se inicia no focinho, passa pela íris e termina na região do pescoço. Embora delgados, esses animais possuem a força muscular para imobilizar e matar presas por parada cardiorrespiratória, afinal são cobras exclusivamente constritoras (Ibid. p. 110). Na Figura 26, pode-se ver um espécime nas margens de um rio, e mais uma vez há o entendimento de sua presença forte nas lendas folclóricas brasileiras.



Figura 14: Pedro Ferreira Bisneto, 2010. Acervo: iNaturalist.



Figura 15: Diegophidio, 2016. Acervo: iNaturalist.



***Rhinobothryum lentiginosum*: uma cobra Coral-falsa**

Confundível com a Cobras-Corais verdadeiras, esta espécie também tem coloração intensa, com a presença de anéis pretos e brancos. Nos anéis brancos no dorso há uma faixa vermelha, com escamas de borda preta. Já os olhos sobrepõem-se pela intensidade, sendo escuros com pupilas pouco evidentes, e são reforçados pelo formato da cabeça. Sua cabeça tem escamas pretas com bordas brancas, além de manchas levemente avermelhadas, e um colar nugal branco (FREITAS, 2003, p. 144).

Em questão de formas, suas escamas parecem variar em relação às formas geométricas, mas o contraste vermelho-preto-branco são interessantes e impactantes.



Figuras 16, 17 e 18: Rich Hoyer, 2006. Acervo: iNaturalist.

***Spilotes pullatus*: Caninana**

Mais uma espécie que se apresenta na cultura popular, *Spilotes pullatus*, conhecida como “Caninana”, é também o nome da personagem Maria Caninana — descrita como cruel e maldosa. Para além dessas adjetivações, a espécie apresenta um grande comprimento, podendo chegar até 2,5 m. Sua coloração é amarela e preta, e as escamas dorsais são lisas, além de serem mais pontiagudas. Há indivíduos com mais dominância das escamas pretas, e nos que são com dominância de escamas claras, há pequenas manchas amarelas



em suas caudas. Os olhos são escuros, redondos e grandes em relação à cabeça. Outra característica reconhecível da espécie é o hábito de inflar a parte inferior do pescoço em momentos de ameaça (FREITAS, 2003, p. 146).



Figura 19: Tito Garcez, 2022. Acervo: iNaturalist.



Figura 20: Chris Harrison, 2009. Acervo: iNaturalist.



***Erythrolamprus aesculapii*: outra cobra Coral-falsa**

Considerada uma Cobra-coral falsa, por se aproximar muito da verdadeira, esta espécie possui uma lógica de anéis vermelhos e pretos que variam de determinadas regiões. Suas lógicas de cores pode seguir as seguintes configurações, de acordo com Freitas (2003): Anéis pretos separados por um branco no centro, e cada grupo de anéis é separado por um anel vermelho; O Dorso vermelho, com estreitos anéis pretos de bordas claras, creme; e, por último, pode apresentar a primeira metade do corpo na coloração vermelha, e a segunda metade se ocorre sequências de dois anéis pretos interpostos por anel, e separados por anéis vermelhos. O focinho é branco ou amarelo-dourado nas três variações. Os anéis podem ser incompletos ou irregulares no ventre. A cabeça é arredondada, e uma faixa dourada pode estar presente acima das pupilas (Ibid., p. 170).



Figura 21: Dario Jose Alarcon Naforo, 2019. Acervo: iNaturalist.



Figura 22: Rafael Benetti, 2020. Acervo: iNaturalist.



***Philodryas viridissima*: Cobra-cipó-verde**

O primeiro ponto desta espécie é sua coloração, um verde-folha que é característico dos adultos, em toda região dorsal do corpo e cabeça, e a região ventral da cabeça é branca. Todavia, são cobras menores, na qual os machos chegam até 65 cm de comprimento, e 83 cm nas fêmeas. Seus olhos são de pupilas redondas, e íris de vermelho-alaranjado. Sua cabeça é triangular, e mesmo não sendo considerada peçonhenta por conta de sua dentição, esta espécie possui veneno tóxico aos humanos. Quando ameaçada, abre a boca e expande os ossos da cabeça, para desferir botes (FREITAS, 2003, p. 201).



Figura 23: Bernard Dupont, 2017. Acervo:Flickr.

Pseudoboa martinsi

Outra cobra de intensa coloração, esta se difere por não ter anéis, e sim duas faixas, uma vermelha e outra preta, ao longo de todo o seu corpo. Podem alcançar até 1,1 m em fêmeas, e 1 m em machos. A descrição formal dada por Freitas (2003) é de que, na região dorsal é formada por uma faixa longitudinal preta sobre a coluna vertebral, e duas faixas longitudinais de coloração alaranjada nas laterais. O focinho é preto, e a região posterior da cabeça e nuca são laranjas nos adultos, e brancos em jovens. O ventre é principalmente branca. Os olhos são vermelhos e as pupilas elípticas (Ibid., p. 206).



Figura 24: Gabriel Salles Masseli, 2019. Acervo: iNaturalist.

Assim, tendo conhecido as espécies provocadoras visuais, seguiremos para a parte mais formal do estudo do design para, enfim, desembocar no projeto final.

4 Design e Cultura

Para alcançar discursos mais verticalizados do design, um mecanismo existente dentro do campo é a utilização simbólica de certas iconografias, que não podem ser feitas sem um aprofundamento do próprio símbolo. Para este presente trabalho, o estudo do **ícone**, **índice** e **símbolo** se baseia na semiologia do cientista estadunidense Charles Sanders Peirce (1839 –1914). O estudo terá como referência bibliografia orientada pelos escritos de Lúcia Santaella, no livro “O que é Semiótica” (1983), na qual revela de maneira objetiva a estrutura analítica da semiologia peirceana, além de outros autores para auxiliar na estruturação de uma forma clara de definição dos conceitos utilizados.

À primeira vista, a definição de signo deve ser compreendida. Signo é um conceito antigo, na qual foi percebido no mundo real através dos sentidos humanos, e que recebe uma significação. Concedendo esta definição, a idéia de significante e significado começam a tomar forma, atuando na comunicação humana. A significação que é depositada em um signo é regida por leis e aspectos culturais elaborados pela geração, tratando da sua transmissão e interpretação (Silva, 2017).

Assim, não se pode deixar de lado o entendimento de que todo fenômeno de cultura pode ser compreendido como um fenômeno de comunicação. (SANTAELLA, 1983, p. 03) É



cabível, para fins didáticos, o entendimento de que para surgir um signo, um objeto de estudo da semiótica, precisa-se de uma interlocução. Essa interlocução pode, ou não, gerar um significado, mas é essencial ter ao menos dois interlocutores, e uma mensagem a ser analisada. (Ibid. p.13) Para o campo do design, percebe-se o papel do designer como produtor de diálogos, bem como interlocutor que busca diversos signos para fazer uso em seus trabalhos. E, dessa forma, analisar o potencial criativo das expressões estéticas surgidas a partir da visualidade das serpentes se mostra um caminho para criar mensagens diversas, e interlocuções mais sustentáveis.

A partir deste pressuposto, a comunicação verbal e, sobretudo, a comunicação visual são contínuas de significado, sendo a semiótica a ciência que se propõe a estudar tais significados. Não é, todavia, uma ciência onipresente, entendendo-se que os diversos significados não podem ser obtidos sem um contexto cultural apropriado. Para a semiótica de Peirce, de acordo com Silva (2017), signos possuem significados para um interlocutor a partir de suas relações com o objeto, da linguagem verbal ou não-verbal.

O Signo tem uma apresentação triangular, como pode ser vista na figura abaixo, Tríade de Peirce; cada ponta desta configuração o representante, o objeto denotado e o interpretante. A leitura semiótica, dessa forma, é um processo dinâmico e complexo, ligando as três pontas da da apresentação.

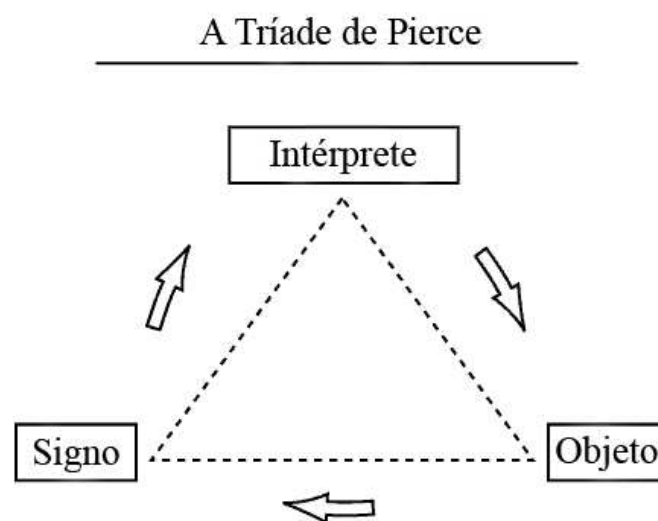


Figura 25: Silva, 2017, p. 98.

Além disso, Peirce elaborou conceitos sîgnicos que partiam desde o mais imediato contato com o objeto, até o afastamento intelectual, na qual permitiria explorar seus atributos simbólicos. Todavia, para o presente estudo, a análise é aprofundada na classificação do signo, e sua relação com o objeto. Um mesmo objeto pode sofrer mais de consecutivas análises (Santaella, 1988). As classificações são Ícone, Índice e Símbolo, e podem ser observadas na tabela a seguir.



signo 1º em si mesmo	signo 2º com seu objeto	signo 3º com seu interpretante
1.º quali-signo	ícone	rema
2.º sin-signo	índice	dicente
3.º legi-signo	símbolo	argumento

Figura 26: Tabela de classificação do signo. (Santaella, 1983, p. 13)

Faz-se necessário explicar tais definições para compreender o simbolismo da serpente. Seja por uma vertente religiosa, visão cotidiana ou significado científico, os ofídicos instigam a curiosidade humana, e dessa forma, dentro de seu contexto próprio, podem ser interpretados com os métodos semióticos piercianos.

Retornando ao ícone, é descrito como a primeira atribuição que um objeto pode ter. É a noção mais próxima do que é interpretado como realidade, e funciona a partir da escolha de um adjetivo: características do ícone estão nas formas e físicas tomadas pelo objeto, tal como suas texturas, volume, cores e organização espacial. Qualidades sozinhas nada representam, ou seja, não contêm mensagens. (Ibid. p.13)

Em seguida, para a segunda esfera chamada de Índice, as relações signo-objeto se projetam também nas instâncias físicas, mas são mais densas que as do ícone. Para ocorrer um elemento na esfera do índice, ele deve ter passado pela esfera do ícone. As padronagens das serpentes em outros elementos, tal como na moda ou em acessórios, são vistas como índice. O Índice de um signo acaba por ocorrer quando indica uma coisa, e só quando a mente interpretante consegue distinguir isso, é que ele se estabelece. (Ibid. p.14)

Por fim, encontra-se o símbolo, sendo a mais aprofundada de significados dos três citados anteriormente. Sido passado pelos outros níveis de significado, o símbolo já alcança patamares culturais, possuindo mensagens estabelecidas através de pactos coletivos, ou convenções (Ibid. p.14). O papel do designer se coloca sobretudo nos entendimentos dos símbolos, de forma que pode utilizar seus entendimentos coletivos em suas composições, evitando mensagens destoantes, e elevando a potencialidade criativa visual.

Todavia, o entendimento da ferramenta linguística de comunicação simbólica como forma concluída de mensagem não deve ser naturalizado. Embora a semiótica seja o início para estabelecer diálogos mais coerentes com o público-alvo em projetos de design, por se tratar de cultura e imaginário, não serão todos os símbolos vistos e compreendidos da mesma forma, por todos os interlocutores. É neste sentido na qual é dedicado um tópico extenso a biologia das serpentes, e as aparições culturais das cobras no contexto brasileiro.



Além disso, estes mesmo temas são recortes dentro de temáticas amplas, e apenas estudá-los não garantirá abarcar todas as significações do símbolo ofídico dentro do projeto visual. Sendo uma ciência, a Semiótica, sobretudo a Peirceana, busca se atentar à lógica presente por trás das esferas dos signos. Compreendê-las, ainda que de forma genérica, pode eliminar alguns riscos de ruídos de interlocução.

No capítulo *Serpentes, Cobras, Pele, Perigo*, destaquei a simbologia dos ofídios em por culturas diversas como personagens misteriosos. Como a Semiótica poderia ajudar a pensar no simbolismo presente naquelas lendas?

A referência visual das serpentes consegue ser representada como ícone através da organização biológica dos seres. Apresenta-se novamente as referências visuais de escritos zoológicos, pode-se estruturar padronagens complexas. As formas geométricas já conseguem alcançar a fisicalidade destes seres, e cores podem reforçar a instantânea proximidade com as cobras.

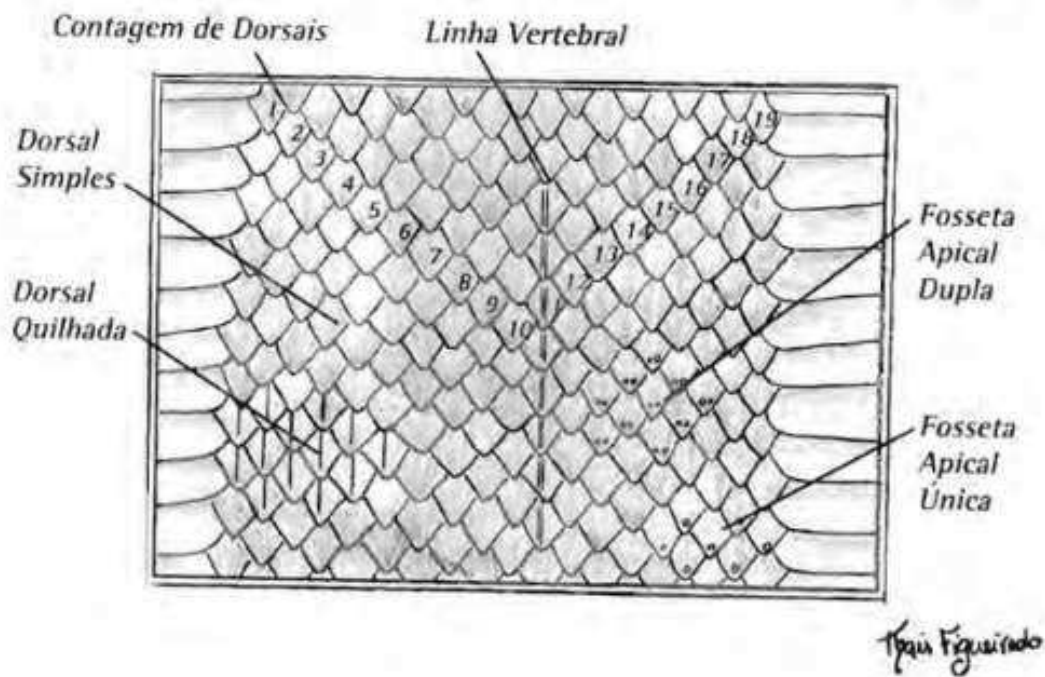


Figura 27: Freitas, 2003, p. 10.



Figura 28: Vinícius Marinho | Acervo Fiocruz Imagens

Como descrito anteriormente, a visualidade das cobras expressas nas expressões de modo, como caso do *animal print*, pode ser compreendido ela esfera do índice. A estrutura organizacional dos seus elementos já sofre com uma elaboração mais criativa, mas a princípio a leitura simbólica não se precisa fazer presente. Ela sugere algo — e não é mais direto como o ícone.



Figura 29: KoolShooters, 2021 | Pexels



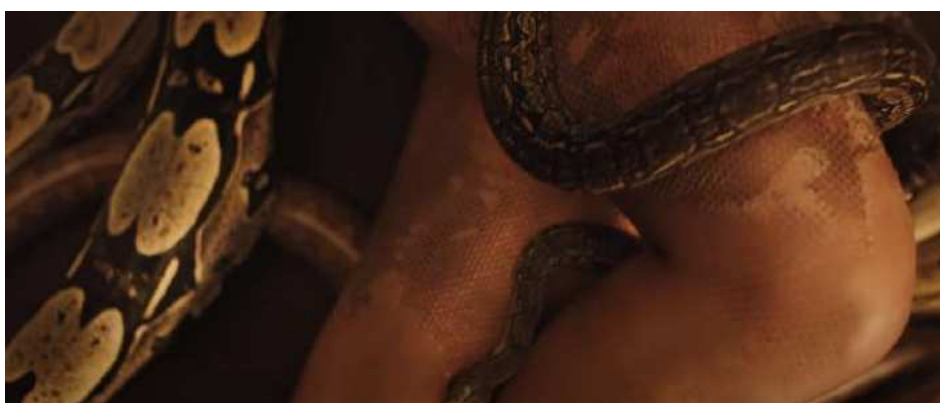
Por fim, a leitura se aproxima da leitura do símbolo. Com base nas lendas e cultura popular, a cobra pode alçar a posição malévola, provocando mistério e medo; da mesma forma, pode realçar a beleza, o aterrador fogo do desejo, a sutileza do inocente.

A presença da cobra, ora hipnótica, ora perigosa, pode ser vista em diversas peças culturais, tal como na música e nos acessórios. Propõe-se o paralelo com a música da cantora brasileira Anitta, *Veneno* (2018).

A sonoridade da canção perpassa o imaginário do sensual, tóxico e envolvente; misterioso. No videoclipe, a paleta de cores claramente ambientam a música desta forma, salientando tons terrosos quentes e, sobretudo, o roxo. Todavia, retornando às formas propostas pela letra e pelo clipe, há o reforço do sinuoso, e as danças protagonizadas pela cantora interpretam isso. O idioma - espanhol - também edifica o clima de enigmático, perigoso, ao lado da melodia prenante, forte.



Veneno (2018), Anitta, 27". Captura feita pela autora.

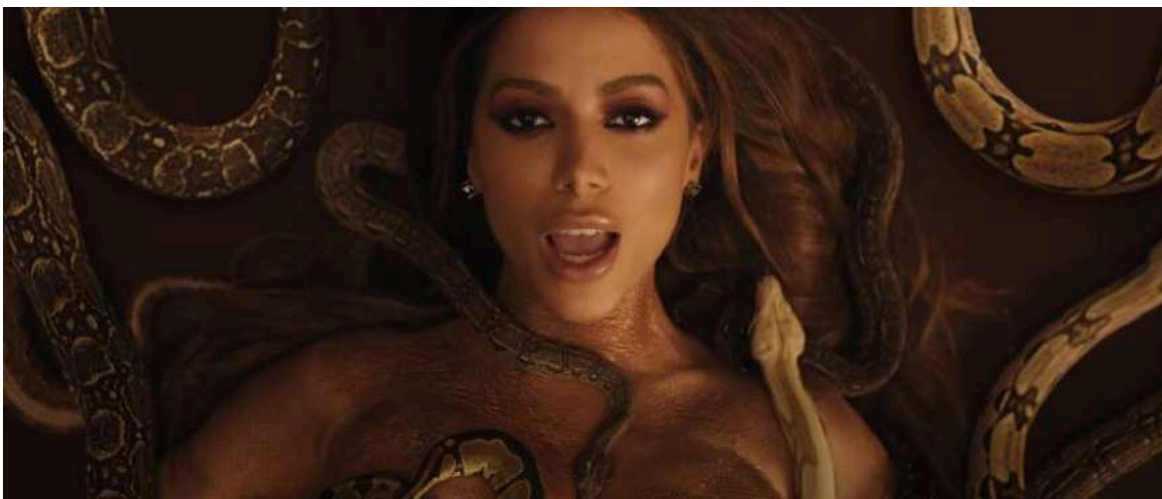


Veneno (2018), Anitta, 38". Captura feita pela autora.

A textura do animal é somada e representada, buscando trazer o significado para o contexto da música, e fazendo ressonância ao interlocutor da peça audiovisual. Por último, o nome da música, "veneno" surge de maneira metafórica, indicando o poderio feminino. Porém,



retoma também a presença ofídica imperativa e aproxima a perigosidade animal ao que não deve ser manipulado, aproximado sem segurança ao da feminilidade fatal. Perceber formas visuais na música de fato é muito difícil, mas perceber que elementos são repetidos, quando se tratando de serpentes, pode ser útil na criação imagética. A cobra presente no clipe é uma Jiboia (*Boa constrictor*), que mesmo não tendo veneno, por ser um ofídico, acaba por ser usada para criar o imaginário necessário para a música.



Veneno (2018), Anitta, 42". Captura feita pela autora.

Em resumo, com os mecanismos da semiótica peirceana, pode-se investigar diversas aplicações das cobras na cultura popular, e sua pluralidade de sentidos. Os exemplos citados foram somente provocações que já permeavam minha bagagem imagética. Com mais e mais pesquisas de referências, é possível construir um acervo maior, e manejar amplamente os simbolismos para criação. A seguir, será descrito um dos diversos campos criativos: o design de superfície, na qual o estudo de referências é vital.

5 Design de Superfícies

Extraído a definição das serpentes e dos exemplares escolhidos, pode-se partir para o entendimento do campo do Design de superfície, de forma que possa ser entendido os mecanismos de design no projeto. A escolha dos pensamentos de Gui Bonsiepe sobre design parece, a princípio, ir por uma estrada diferente ao que segue este trabalho. Todavia, a provocação feita por Bonsiepe, de elencar design não somente no campo do marketing e mercado, mas como uma ciência a ser desenvolvida (Bonsiepe, 2019) permite expandir a compreensão do assunto pesquisado.

No início de seu livro, *DESIGN, CULTURA E SOCIEDADE* (2019), as citações acerca da moda são interessantes também para orientar o presente texto. Para Bonsiepe, o Design seria uma disciplina criativa para solucionar questões, e deveria se aproximar da



ciência para assim formalizar uma estrutura mais adequada para o seu fim. Todavia, já no capítulo primeiro, o autor traz a observação do fenômeno histórico-sociais do design, notando sua popularização, descrita como "expansão semântica horizontal", e seu afunilamento, ou seja, "redução semântica vertical" (Bonsiepe, 2019, p. 17).

Destrinchando os termos citados, ao denominar o termo "expansão semântica horizontal", percebe-se a utilização do design — como este sendo um objeto, um invólucro — de modo a operar diferenciação para o público-alvo. O design se tornou não um projeto, uma solução, mas um mecanismo de criação de formas que não apelam para o funcional, e sim para o mercadológico. É somente um adjetivo aditivo de valor de mercado. Já o termo "semântica vertical" refere-se às camadas de sentido, de associações simbólicas que o design, ou uma peça específica de design, conseguem comunicar com o público-alvo. De acordo com o autor, ao passo que o design se torna o adjetivo, não se é buscado significar profundamente (semântica vertical) as peças criadas (Bonsiepe, 2019, p. 18).

Todavia, esta pesquisa não trata somente de design, ou sua definição. Tratar de design é pensar também projetualmente, em uma lógica de pesquisa e análise científica. Por isso, a fim de estreitar os caminhos desenvolvidos neste trabalho, abordei na prática projetual presente no design de superfície.

O design de superfície, assim aproximado da questão suscitada por Bonsiepe (2019), serve para envelopar superfícies tridimensionais (uma preocupação da semântica horizontal), sem afastamento das preocupações de sentido significado (semântica vertical). Com tal definição, busquei criar algo com a visualidade baseada em aspectos culturais ou ambientais.

Design de Superfície, de acordo com Ruthschilling (2002), é uma tradução feita a partir de "Surface Design", e à luz da época do estudo já se percebia sua expansão para diversas outras áreas de aplicação.

Rinaldi (2009), no seu trabalho que aproxima comunicação visual ao design de superfície, define que a Comunicação Visual é todo formato de comunicação lançada com componentes visuais, nas quais são necessárias as capacidades humanas de planejar, visualizar, desenhar, criar e perceber e ordenar formas, imagens e objetos. Já o design gráfico é descrito como forma de comunicação visual em que há conceito, ideia, interligando normalmente figura e texto (2009, p. 19). A pesquisa de Rinaldi serve de grande apoio histórico, especificando a trajetória do que é o Design Gráfico, além de traçar a jornada do Design de Superfície no Brasil.

Schwartz (2008), ao definir superfície, além do caráter denotativo, introduz três facetas para abordá-la: uma de cunho Representacional, com formação geométrica e representação geográfica; um faceta Constitucional, na qual há a materialidade das texturas, e dos materiais usados para a confecção desta superfície; e por fim, uma Relacional, que baseia-se no campo da significação — e por isso se aproximam do ponto da semiótica.



Estes três campos podem ser observados em todos os campos do design, variando apenas sua abrangência; todavia, quando trata-se de superfície, os três pontos devem ser levados em consideração em cada etapa projetual, não fragmentando os motivos e formas de fazer visualidades.

Mais a frente em sua tese, Schwartz (2008) comenta outra relevante informação sobre a superfície, no sentido de função: a superfície pode ter função de Constituir, sendo portanto uma Superfície-Objeto, ou ter a função Caracterizar, e é nomeada como uma Superfície-Envoltório (Schwartz, 2008, p. 34).

Na Superfície-Objeto, o Design da superfície criado estrutura o volume do objeto, sendo seu impacto importante para sua composição. Objetos com tramas, modelagens tradicionais como tricô e crochê, além de produtos têxteis são exemplos deste tipo de função da superfície. Na figura 30 vê-se um exemplo desta categoria, em que a tecelagem é formada ao mesmo tempo que é artisticamente trabalhada.



Figura 30: foto de Karolina Grabowska no Pexels.

A Superfície-Envoltório depende do volume já configurado para estilizar o objeto. Há modificação na parte mais exterior do objeto, e ele sofre uma caracterização específica (Schwartz, 2008, p. 35). Os exemplos dados por Schwartz são estampagens, texturas em produtos diversos e entalhes em suportes. Na Figura 31 pode-se compreender como a textura da superfície é confeccionada a partir do uso da sua estrutura, se aproximando da visualidade da pele de cobra.

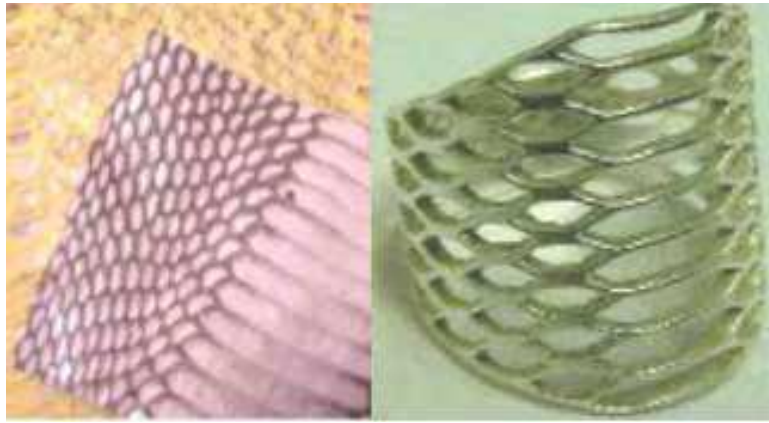


Figura 31: Schwartz, 2008, p. 35.

Por conseguinte, já tendo observado as potencialidades das funções da superfície, e suas formas de leituras no mundo, inicia o entendimento da estamparia, e composição visual de padronagens. Para introduzir estas especificidades, Ruthschilling (2002) primeiro compreende termos comuns ao design de superfície, importantíssimos para criação dentro de padronagens.

O cuidado com a **Composição**, primeiro tópico realçado por Ruthschilling, não só ocorre na apreciação bidimensional. É feita a comparação com a pintura, realçando que o Design de superfície, sobretudo o têxtil, deve levar em conta a Tridimensionalidade volumétrica do objeto, e seu significado (Ibid., p. 40). Essa preocupação ratifica as três facetas demarcadas por Schwartz (2008), e ligam-se à funcionalidade Superfície-envoltório previamente definida.

Segue-se para **Utilidade**, segundo tópico descrito, na qual é lembrada a necessidade de pesquisar, dentro o público-alvo, a melhor forma de compor uma padronagem conhecimento técnico, terceiro ponto, se relaciona ao próprio conhecimento do designer, assim como a investigação semiótica, melhor comentada no próximo capítulo. Por último, a autora argumenta sobre a Repetição (Ibid., p. 40).

A **Repetição** não é atributo obrigatório para a criação de padronagem, mas é extensamente usado na indústria, por isso conhecimento visual e entendimento da composição são vitais para criar visualidades potentes. A repetição dentro do design de superfície ocorre através do uso de um módulo, uma unidade fundamental, que vai ser repetida em intervalos constantes (Ibid., p. 41). Este recurso, a Repetição, aparece na literatura do tema como "rapport", termo inglês, que repetirá uma unidade visual fundamental, o módulo.

O módulo, por ser unidade fundamental, já é pensado para ser utilizado dentro do sistema de repetição. Isso significa que deve-se perceber as continuações que são feitas, a partir do momento em que há a repetição. Essas continuações podem conter significado,



criar novos elementos, ou produzir ritmo a padronagem completa. A seguir, exemplo de módulo, e escolhas para *rapport*. Vale ressaltar que o módulo pode ser agrupado em um sistema, e este sistema primário sofrer a repetição. O módulo é fluido desta forma.



Figura 32: Exemplo de Módulo. Acervo da autora, 2021.

A forma em que são dispostos os módulos é chamado de sistema (Ibid, p. 42). Schwarz especifica dois sistemas: alinhado e não-alinhado. No sistema alinhado, há a repetição sem ocorrer desvio no módulo, ou seja, ele não sofre translação ou desvio vertical ou horizontal na grade em que está.

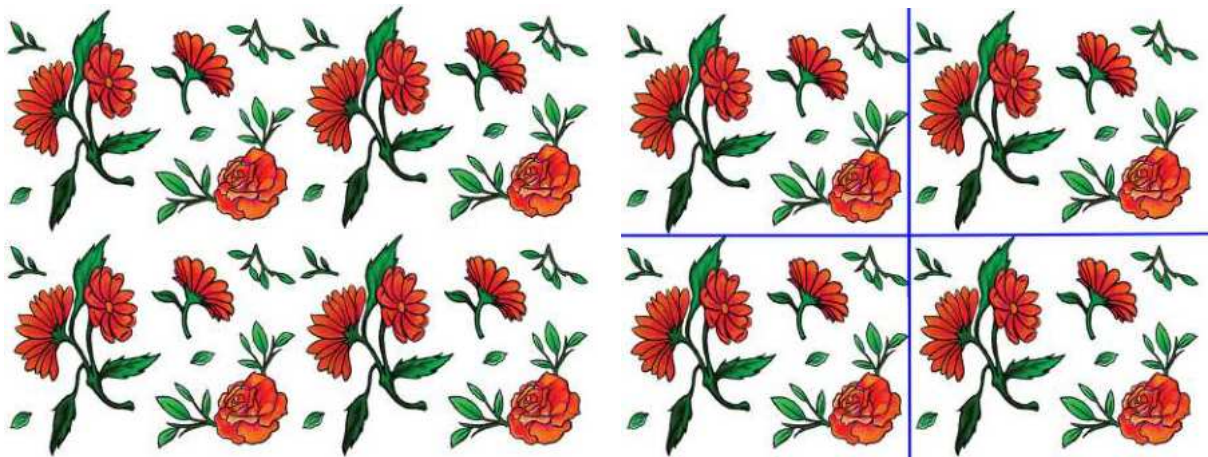


Figura 33: Exemplo Sistema Alinhado, Com e sem a grade. Acervo da autora, 2021.

Já no sistema não-alinhado há modificação na grade, ou seja, em sua posição vertical ou horizontal. Todavia, nesta dissertação não há menção de translação, referente à rotação ou simetria do módulo. Especifica-se isso pois há possibilidade de criar uma padronagem que se baseie na translação, bem como formas de módulo que não sejam somente a retangular.



Figura 34: Exemplo Sistema Não-Alinhado, Com e sem a grade. Acervo da autora, 2021.

De acordo com Ruthschilling (Ibid. p. 44), a maior área de aplicação do design de superfície ocorre na área têxtil. Esta área possui várias formas de possibilidades técnicas, como tecelagem, malharia e estamparia, ou mesmo o entendimento de módulo para criar estampas localizadas, ou seja, sem o uso de repetição modular (*Rapport*). O importante de entender sobre o design de superfície é saber qual é o tipo melhor de proposta visual para cada projeto. No caso da parte prática deste trabalho, as visualidades ofídicas foram desenvolvidas em estampas localizadas. Esta etapa será discutida no capítulo **Produção Gráfica**.

5.1 Conhecimento da forma

Evidenciando a definição alçada por Ruthschilling, os conhecimentos fundamentais para o designer perpassam por uma linguagem visual, seus efeitos devem ser conhecidos para ampliar a mensagem das padronagens criadas. Por conta disso, o estudo das leis da Gestalt é de suma importância.

As Leis da Gestalt são marcos de orientação dentro da comunicação visual. De acordo com João Gomes Filho (2008), Gestalt é uma Escola de Psicologia Experimental que atuou principalmente no campo da teoria da forma. Significa uma "integração das partes", em contraposição ao todo. Traduzido como "estrutura, figura, forma", e no desenho industrial - design - se relaciona à "boa forma". (Gomes Filho, 2008, p. 15). A Gestalt auxilia a criar a composição do módulo e na leitura do sistema. Por isso, entendê-la em suas especificidades é interessante, sobretudo na estamparia. As referidas leis são: Segregação, Semelhança, Proximidade, Continuidade, Pregnância, Fechamento e Unificação. Para destrinchar as leis, uso exemplos visuais produzidos no Curso Introdução a Estamparia: formas, cores e texturas, edição Comunica & Estamparia.

Segregação



De acordo com Gomes Filho, segregar envolve a capacidade de separar, evidenciando uma parte do todo (Ibid., p. 25). Relaciono também, a este tópico, o conceito de figura e fundo, diferenciando se estão sobrepostos, evidenciados ou mais atrás. Há sempre necessidade de uma comparação para o bom entendimento, os seguintes tópicos:

- **Contraste:** seu princípio básico se relaciona a presença ou ausência de luz (Ibid., p. 62). Quando há contraste, seja de claro-escuro ou de cores, existe mais facilidade nas percepções das figuras, separadas-as do fundo. Assim, quando se planeja uma composição visual, é necessário levar em conta os contrastes entre cores e formas.
- **Tamanho:** A visão acostuada com a perspectiva ocidental induz, de maneira ilusória, a perceber as figuras maiores próximas, e as menos mais distantes, quando há uma composição com diferentes tamanhos de elementos.
- **Desfoque:** o que está mais nítido no geral parece ficar em primeiro plano, enquanto o que fica mais desfocado fica no fundo. É semelhante à distância focal presente na fotografias, que pode ser igualmente útil na padronagem.

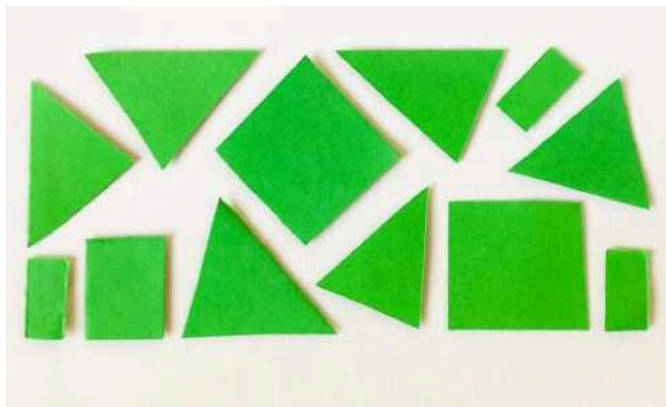


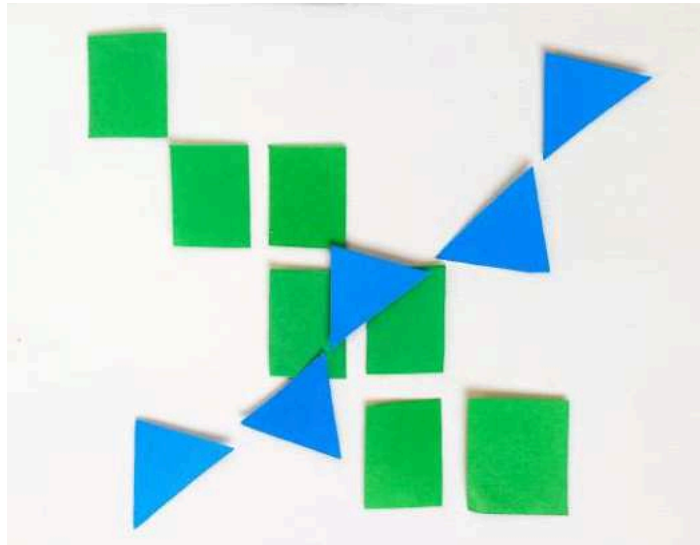
Figura 35: Acervo da autora. 2022.

Semelhança

A lei da semelhança se aproxima intensamente da Lei da Proximidade, sendo portanto confundida por esta. De acordo com Gomes Filho, igualdade de cores e formas ajuda a construir uma unidade, todavia outros estímulos também auxiliam nesta condição. A seguir, há o exemplo de uma composição em que a semelhança de formas geométricas, cores e



suas orientações ajudam a dividir em dois grupos: o dos retângulos, e o dos triângulos (Ibid., p. 35).



Figuras 36: Acervo da autora. 2022.

Proximidade

A proximidade, na percepção visual, pode gerar a sensação de grupos. O contrário também funciona: a distância gera separação de grupos. Além disso, diferentes distâncias podem gerar ritmo, equilíbrio e desequilíbrio, a ideia de segregação. Isso pode gerar ideias interessantes na estampa, ou confusão ao percebê-las. Gomes Filho também ressalta que Proximidade e Semelhança podem ocorrer simultaneamente, reforçando-se (Ibid., p. 34). Na Figura a seguir, a proximidade de alguns elementos a outros gera a sensação de grupos, mesmo que estes elementos não sejam todos da mesma cor.

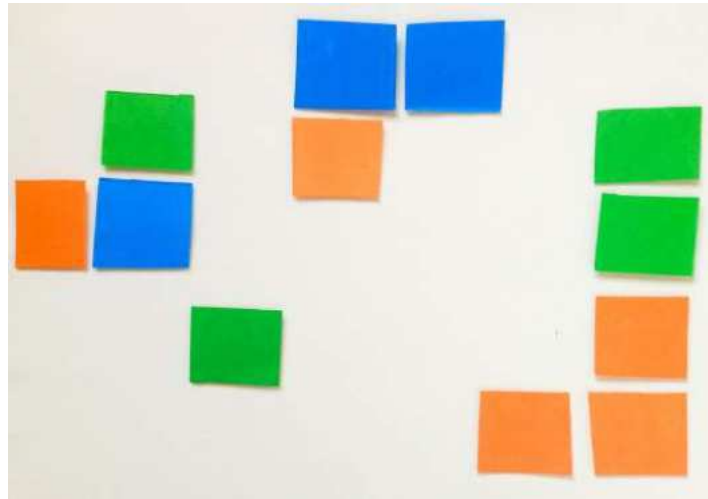


Figura 37: Acervo pessoal da autora. 2022.

Continuidade

Elementos que estão alinhados, em uma sucessiva ordem de organização, causam uma fluidez visual (Ibid., p. 33). A resultante é que a leitura de formas pode formar linhas visuais, ou curvas. Quando há sua quebra (descontinuidade), podem ser formadas outras experiências visuais. Na estampa, há como ver essa lei aplicada quando cria-se estampas na diagonal, com elementos que parecem formar linhas.

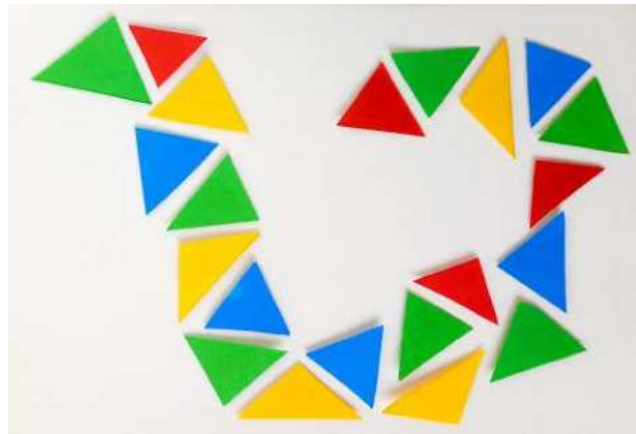


Figura 38: Acervo pessoal da autora. 2022.

Pregnância

Também denominada como lei da simplicidade, é a lei que propõe que, quanto mais simples é a forma, mais simples de entendê-la e assimilá-la. No trabalho de Gomes Filho, há o esclarecimento de, quanto mais alta é a pregnância da forma, mais sua forma é espontaneamente para estruturas mais simples, equilibradas, homogêneas e regulares (Ibid., p. 36-38). Na figura abaixo, embora haja um grupo com diversos elementos, o retângulo no canto inferior se sobrepõe, pois sua visualidade é mais pregnante.

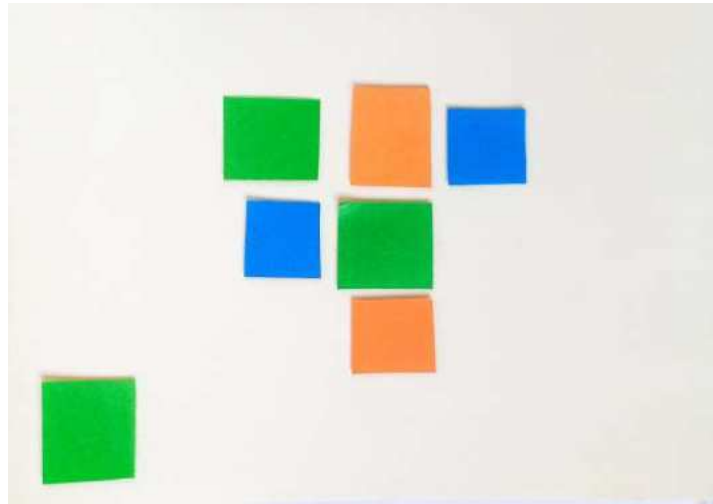


Figura 39: Acervo pessoal da autora. 2022.

Fechamento

É a lei que nos fala que temos a tendência, ao buscar pelo mais simplificado, de completar visualmente as formas, no geral tomando-as pela leituras figuras geométricas. No design, pode gerar estampas mais complexas ou pode formar estampas mais repetitivas. O olhar busca formar uma ordem coesa e harmônica de organização, mesmo se as formas ali presentes não estiverem ligadas (Ibid., p. 32). É importante esclarecer que, ao compor um sistema de repetição — uso do *Rapport* — deve-se atentar para os fechamentos das formas criadas com a união dos módulos.

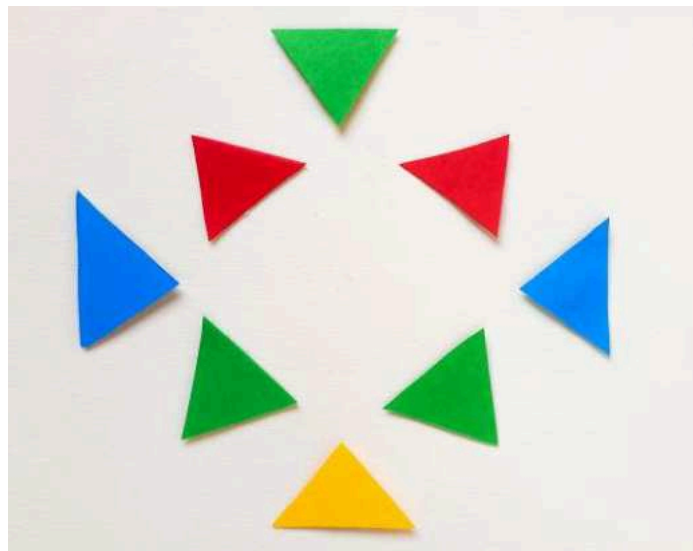


Figura 40: Acervo da autora. 2022.

Unificação



A unificação é importantíssima para a criação de uma composição, sobretudo quando se trata de padronagem: ocorre quando uma figura formada por vários elementos assimétricos podem sim alcançar a harmonia visual, através das leis anteriormente citadas, sobretudo a proximidade e a semelhança. Quando ajustado os pesos das imagens, os movimentos, seguindo as demais leis, pode-se ler a composição final como unificada. Na Figura a seguir, também utilizada para exemplificar a Lei da Proximidade, pode-se notar que há certas composições unificadas, enquanto outras não alcançam esta leitura. Todavia, é uma especificidade projetual haver ou não unificação dos elementos.

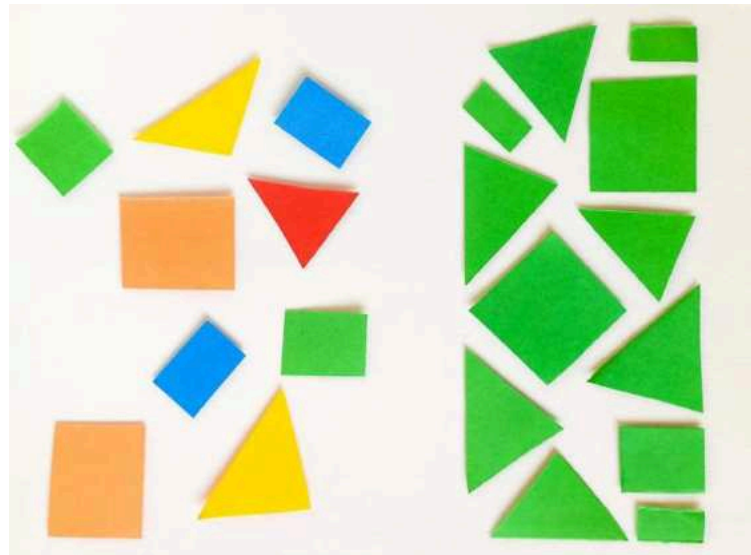


Figura 41: Acervo da autora. 2022.

6 Experimentação Visual

Tomando nota sobre todo conteúdo já exposto até então, consegue-se iniciar a aplicação das formas inspiradas nas serpentes e em suas cores. Nesta etapa foi explorado uma composição simples, com a criação de um grid diagonal; posteriormente, foi sendo adicionado losangos, trabalhando a simetria da organização espacial, bem como as bordas arredondadas. Foi um esboço feito à mão, usando grafite, a fim de exclusivamente começar nas aplicações dos conceitos teóricos.

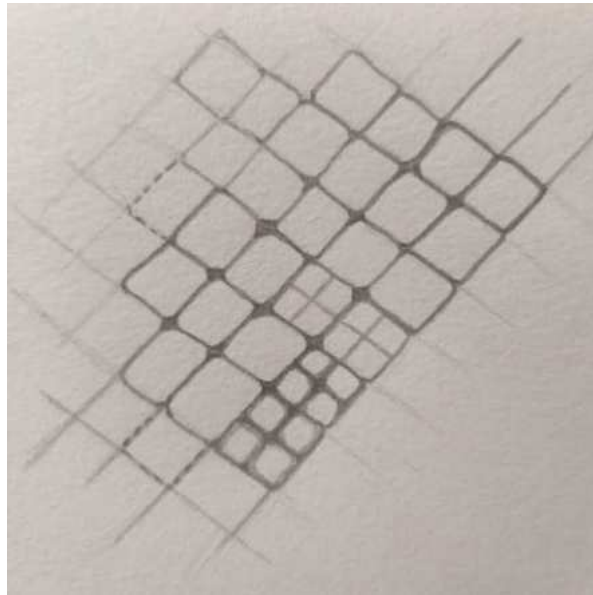


Figura 42: Produção da Autora

Após este primeiro contato com a noção de grid e formas geométricas, foram desenvolvidas mais demonstrações ilustrativas com inspirações ofídicas. Na figura a seguir, o tema proposto foi a sinuosidade, as curvas observadas nas movimentação das serpentes, e frequentemente aproximada delas nos contos folclóricos. A problemática percebida foi a falta de grids internas à forma, característica surgida no momento do desenho, e que não permitiu aproximar mais da inspiração citada. As formas geométricas escolhidas neste exemplo são triangulares, sempre arredondando os vértices, e espaçando das formas.



Figura 43: Produção da Autora

A seguir, foi planejado focar, mais uma vez, na grid interna, não explorando a curvatura externa da forma. Percebeu-se, neste exercício, que a composição se aproximou mais das cobras. A grid compõe-se de um eixo central, dois eixos externos, um de cada lado, e linhas internas nas quais são ligados os externos ao central, em angulações próximas à 40° graus. As formas escolhidas para ilustrar essa composição foram também triangulares, com bordas



arredondadas, e geram ritmo por conta da orientação vertical provocada pela angulação escolhida da grid interna. Na Figura —, em vermelho estão os eixos e grids. Além disso, percebeu-se que a estrutura necessária para criar uma composição com a inspiração ofídica necessita de um número par de colunas, e neste exemplo, foram usadas um par.

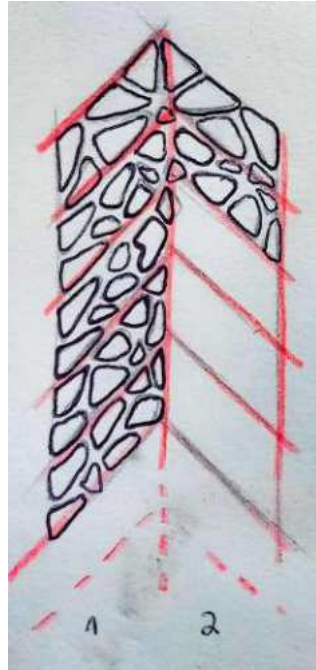


Figura 44: Produção da Autora

Avançando nas propostas visuais, e depois de retornar o olhar para as referências imagéticas de cobras, foi decidido criar mais colunas (dois pares) e formas hexagonais com losangos. Também foi acrescentado mais sinuosidade criando grids internas levemente curvadas, semi esféricas. O ritmo criado pela composição se aproximou da expansão presente nas peles de serpente, deixando mais orgânica a composição, e relacionando com as propostas iniciais de se aproximar dos contos populares citados nos capítulos anteriores. As figuras geométricas avançam além da grid externa, em certos momentos: o motivo disso é a percepção de que uma composição com esta estrutura pode criar uma estampa corrida, e não apenas localizada.

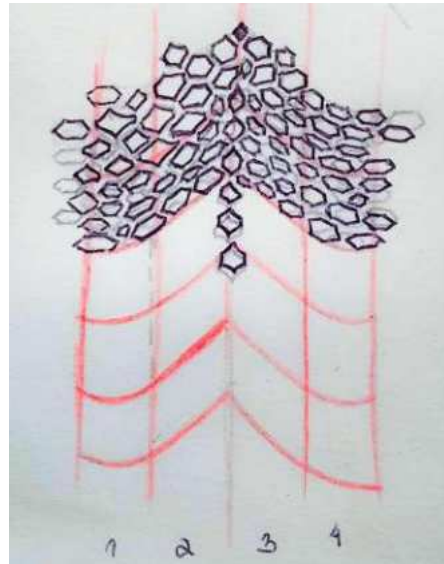


Figura 45: Produção da Autora

A partir desta última organização espacial, foi passado o estudo primário em software de edição de vetores, Adobe Illustrator, para expandir a atribuição de cores e, posteriormente, na aplicação de mockup. A primeira temática levantada foi a Cobra Preta (*Pseudoboa nigra*), e uma paleta simples com três cores: uma mais escura (#1A1A1A), uma mediana (#333333) e um cinza claro (#B2B2B2).

Cobra Preta | Estampa
Módulo

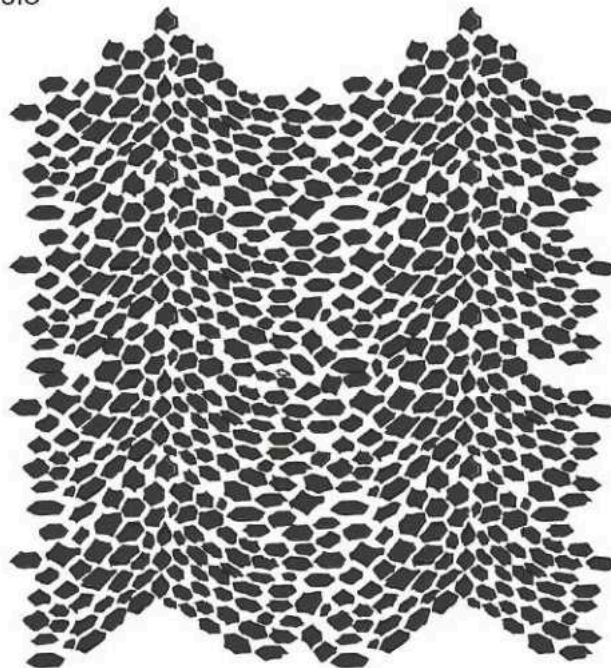


Figura 46: Produção da Autora



Com isso, baseado na estrutura sequencial de cor da Cobra Preta, surgiu este primeiro resultado. Houve a separação da parte interna, preenchida, da parte externa, cuja representação é um contorno. Percebeu-se que o contorno torna a composição visualmente leve, enquanto a representação com as formas preenchidas torna-se intensa.

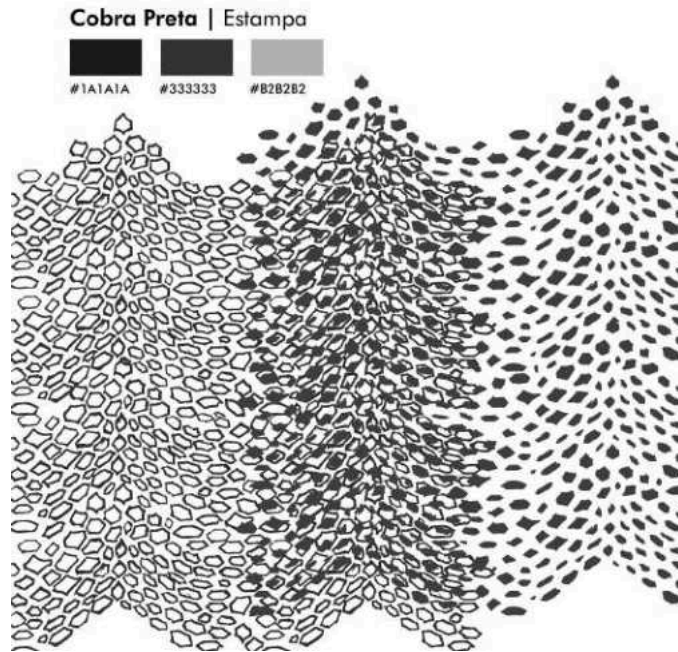


Figura 47: Produção da Autora

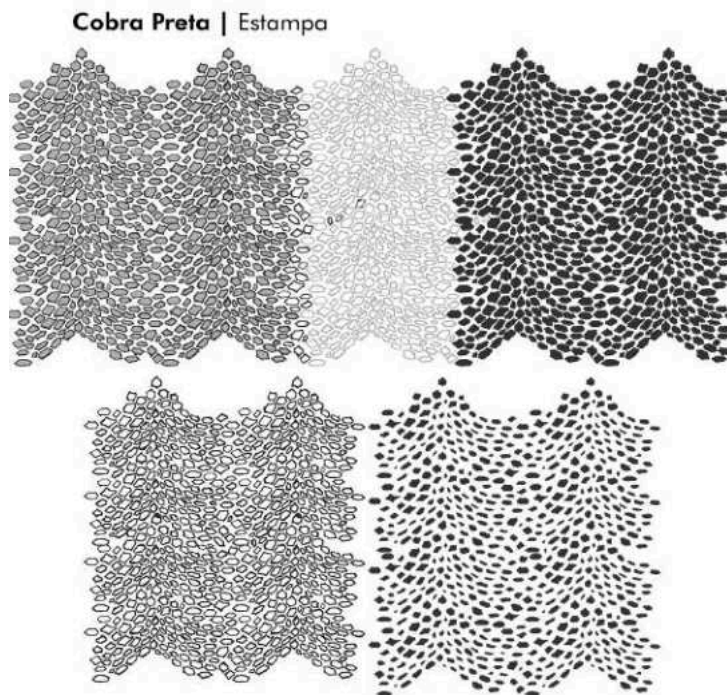


Figura 48: Produção da Autora



Cobra Preta | Estampa

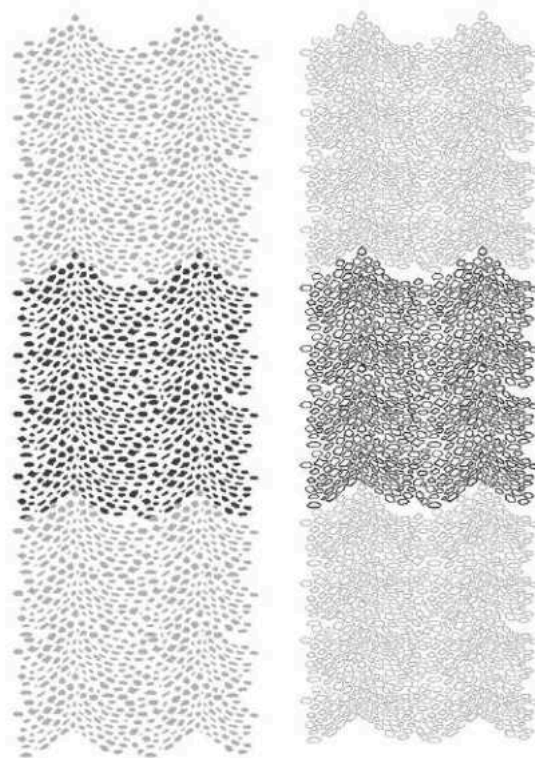


Figura 49: Produção da Autora

Este primeiro contato com o geometrismo foi importante para investigar a nossa rítmica das composições, e elencar qual seria a forma ideal para prosseguir no desenvolvimento da parte prática.

Como foi visto, o design de superfície consegue se estender em diferentes áreas, e de diferentes formas. Tomando partido desta afirmação, encontrei como proposta projetual composições visuais baseadas na estética do *Brutalismo* no design.

6.1 Estética Brutalista no Design

De acordo com a autora Gonçalves Nunes (2022), o termo “brutalista” tem como campo de origem a arquitetura, e foi uma solução do século XX do arquiteto Charles-Edouard Jeanneret-Gris, mais conhecido como Le Corbusier, em decorrência das arquiteturas do pós-guerra (Ibid., p. 23). Ele privilegiava a composição eficiente dos edifícios, expondo o material destes, e deixando de lado o ornamento. Também focava no uso de formas geométricas, aproximando a arquitetura da escultura. Além disso, seu material mais comum era o betão bruto, na qual se degrada com o passar do tempo, o que favoreceu o declínio da estética brutalista na arquitetura na década de 1980. Pela degradação, estes edifícios compõem imagens de vandalismo único, e um sentimento de revolta e revolução é próprio da estética nos dias de hoje.



A utilização da estética brutalista procura transmitir uma mensagem, um sentimento ou até mesmo uma revolta para o público que a observa. Considera-se que a mesma é realizada, pelo designer/arquiteto, com este mesmo intuito: chocar e elaborar algo capaz de ir contra os padrões repetidos do convencional (Gonçalves Nunes, 2022, p. 31).

Diante deste contexto histórico, parece pouco provável conseguir unir as cores intensas das cobras a um estilo tão cru. Todavia, com as influências de outros movimentos com o pós-modernismo, e desde de 2014, o brutalismo foi apropriado pelo campo do design, e usando de atributos ressignificados, pode ser um valioso meio para criar padronagens. Segunda a autora, Pascal Deville é pioneiro da aplicação brutalista no web design, com a criação do website brutalista *Brutalist Websites* (apud., 2022, p. 35).

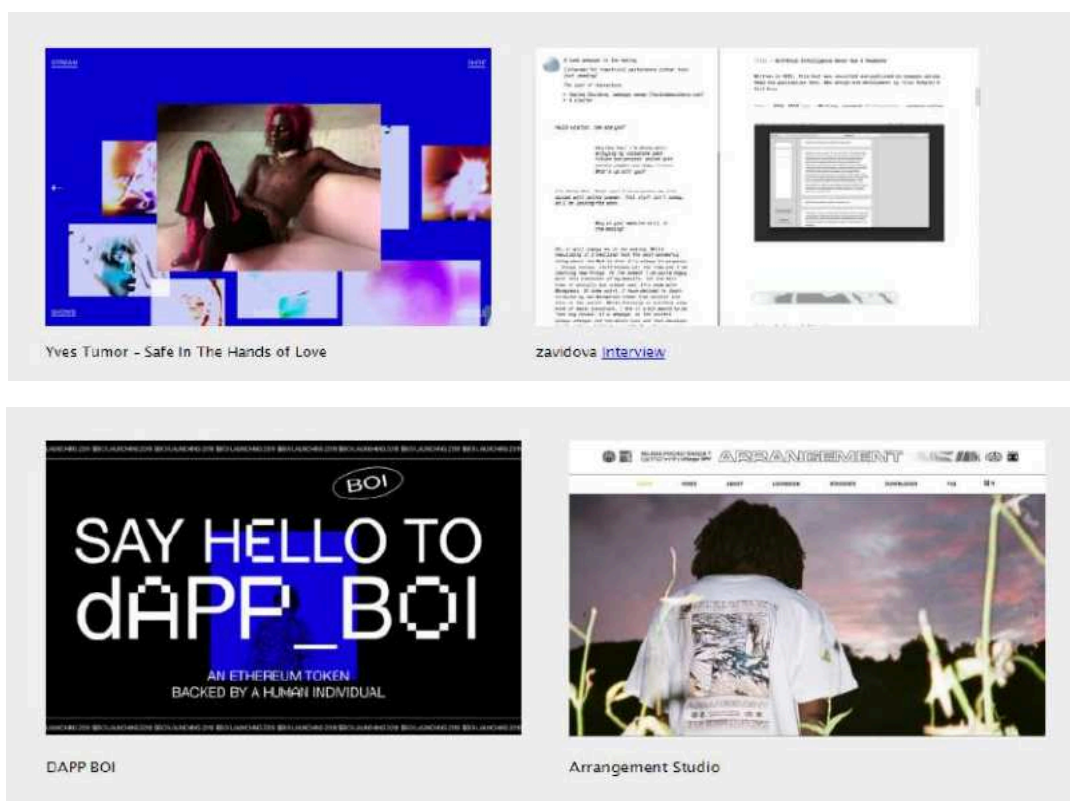
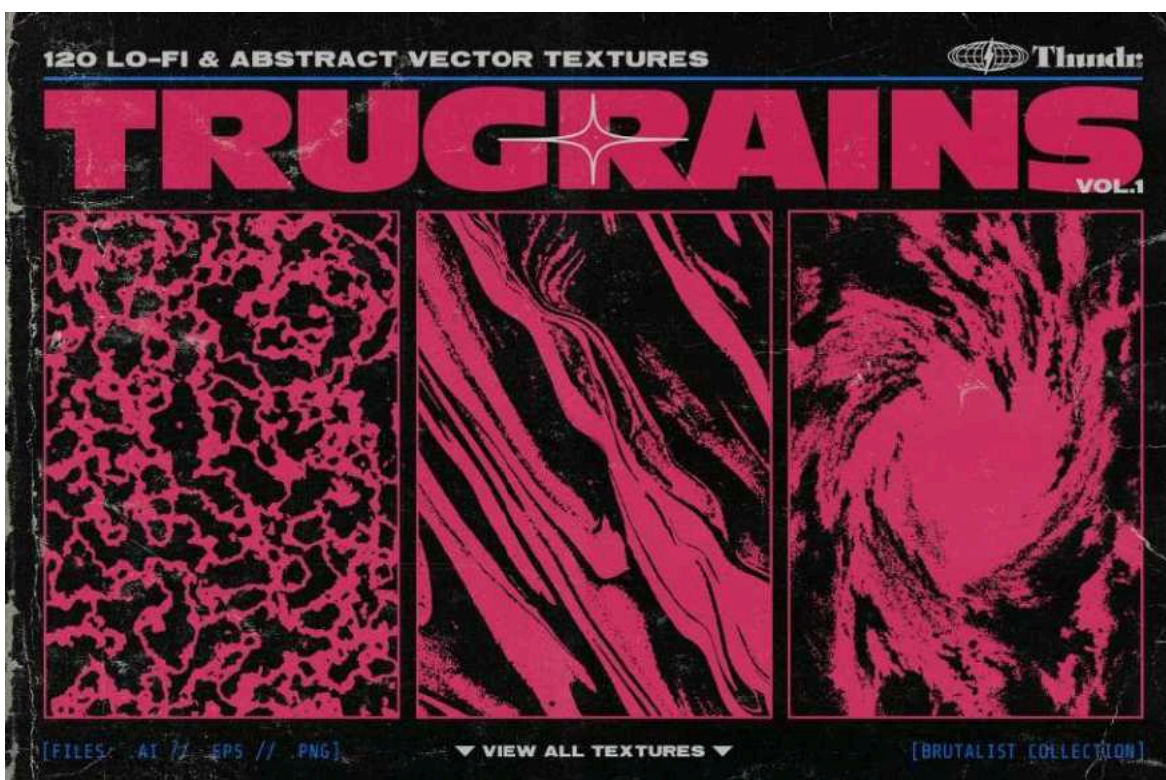


Figura 50: Capturas de tela do site *Brutalist Websites*, 2023.

O uso de cores fortes, tipografias ousadas e impactantes, sobreposição de imagens e composição de um ritmo único são elementos na qual observei na criação da estética brutalista, e que pretendo usar como norteadores do projeto visual.



Referência visual da estética desejada



Figuras 51 e 52: Projeto de Evie Mckay. Capturas de tela feitas pela autora.



Figuras 53, 54 e 55: Projeto de Katsiaryna Edwards. Capturas de tela feitas pela autora.



Figuras 56 e 57: Projeto de Ovung Shitiri. Capturas de tela feitas pela autora.



6.2 Produção Gráfica

Assim, optei por criar estampas localizadas, utilizando do formato do corpo das serpentes, suas colorações nas escamas, e nomes como lettering, semelhante aos vistos em composições brutalistas. O uso de texturas grain confeccionou ruídos gráficos fundamentais para união de todos os elementos escolhidos.

A primeira etapa foi a escolha das cores. Para cada uma das nove serpentes, foi desenvolvida uma paleta com 3 a 4 cores, tomando cuidado para serem cores funcionais para a impressão final. Todavia, embora sejam baseadas nas cores brilhantes das serpentes, escolhi por criar um aspecto escuro nas composições visuais, a fim de remeter ao urbano, caótico, misterioso.

Vale ressaltar que as fontes foram escolhidas pela força visual, sendo sem-serifa e com ampla família tipográfica. São elas **Gotham e Helvética**.





521717 b69a66 372f2a



db5a20 241c1d dfd7cd



d8d7cd f3eaf5 16222e



d9e5ec 0e0f0f



ffe37e 0e0f0a 5b3e22



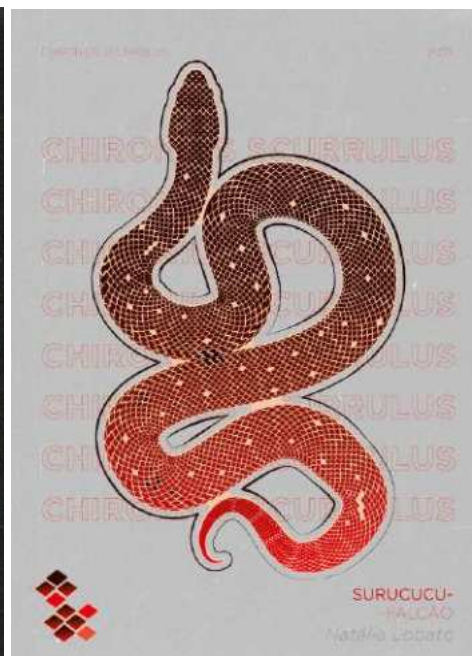
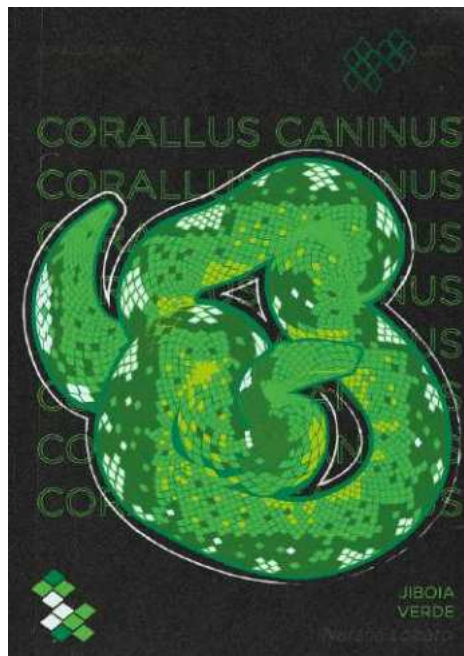
ed694b e30613 fcd7b8

Figuras 58 a 67: Paletas de cores do projeto. Acervo da autora, 2023.

A seguir, criei a primeira versão das composições. Nestas illustrei as cobras, baseando-me nos seus formatos, mas optando por não adicionar grandes detalhes. As escamas foram feitas com um pincel criado exatamente para este projeto, feito com losangos. Nos locais na qual havia problemas de sobreposição, por exemplo, realoquei as escamas manualmente.



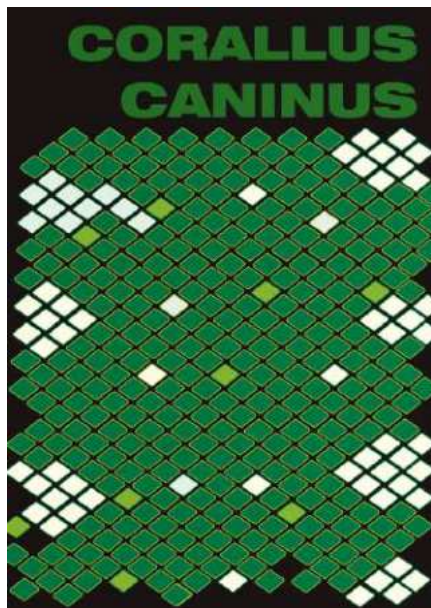
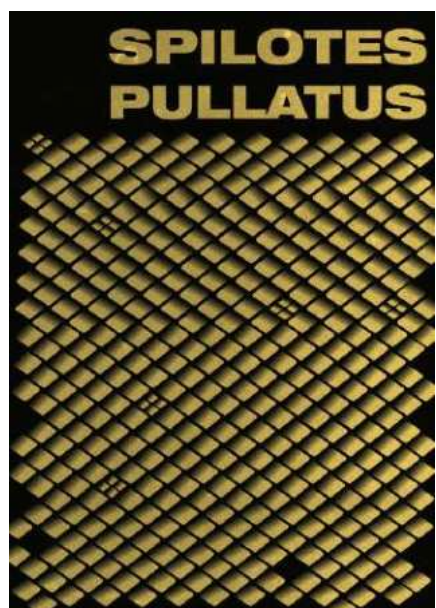
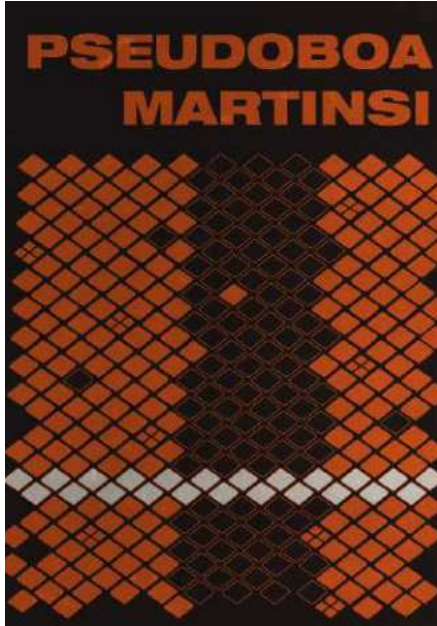
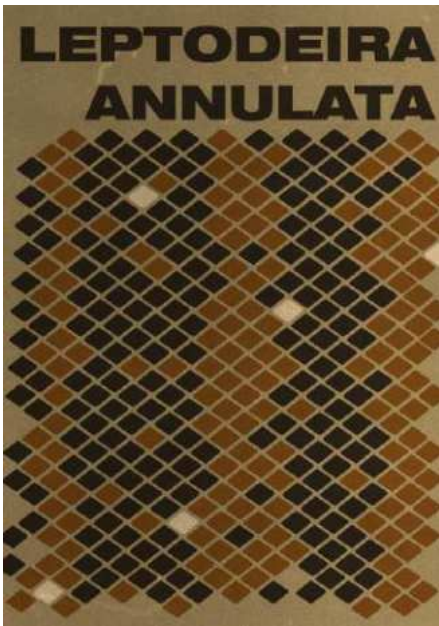
Também busquei um fundo mais limpo de elementos maiores, e por isso aloquei o nome delas com a fonte **Gotham**, apenas os contornos. Essa também foi a única versão na qual assinei, e adicionei o ano. Para evidenciar as cores, no canto inferior esquerdo coloquei algumas escamas, de forma que são uma pequena exposição do trabalho de cores feito nas serpentes.





A segunda versão foram exploradas as escamas, afastando da versão mais objetiva das figuras. Há dois momentos nessa versão, sendo que uma delas aproveitando mais o espaço para explorar as escamas, e na outra permitindo mais claramente a presença da tipografia.

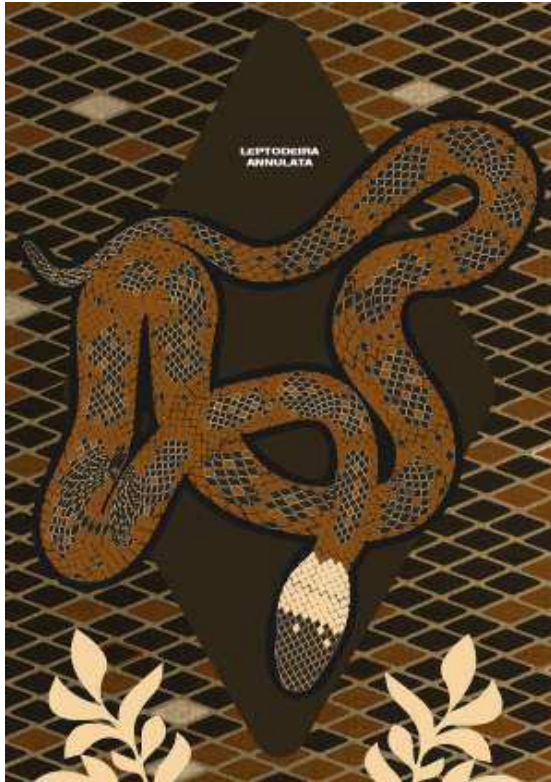
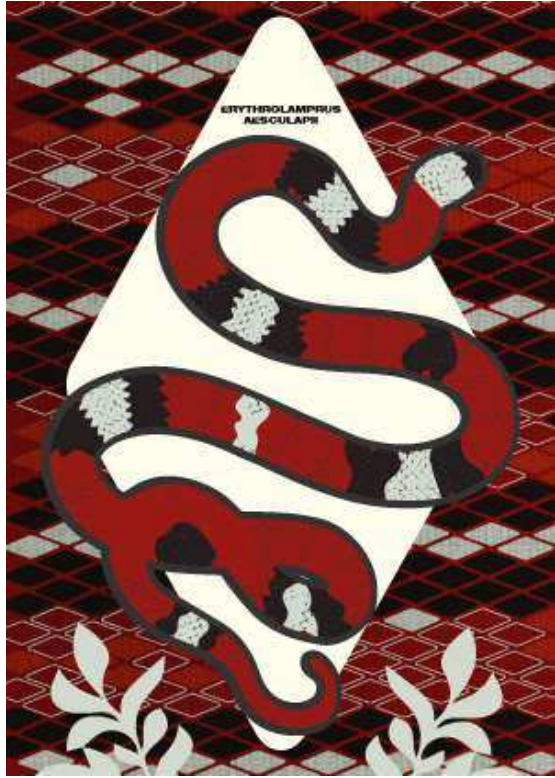
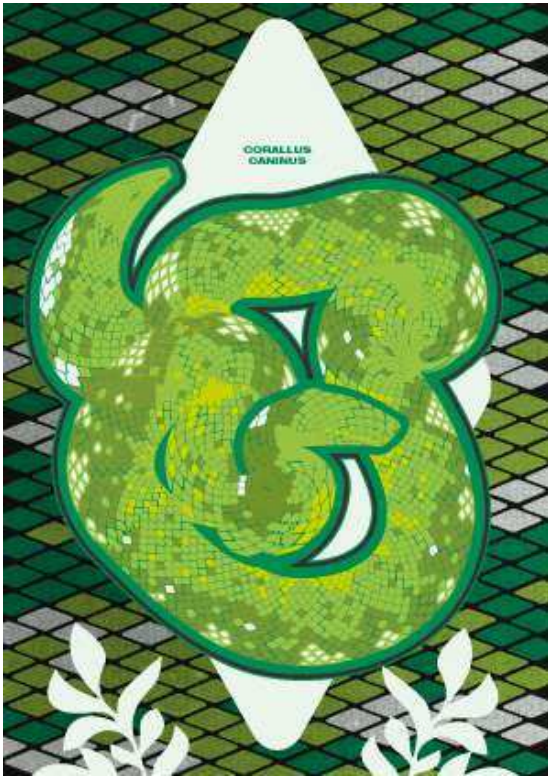
Essa grande versão conseguiu se aproximar do que buscava em alguns pontos, mas em outras propostas não consegui efetivamente. Percebi que a união desses elementos podem ser claros na mensagem em alguns casos, e não tanto em outros. A seguir, exemplos mais brutalistas.

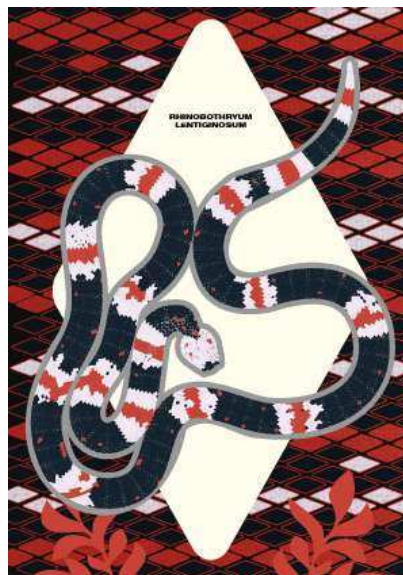
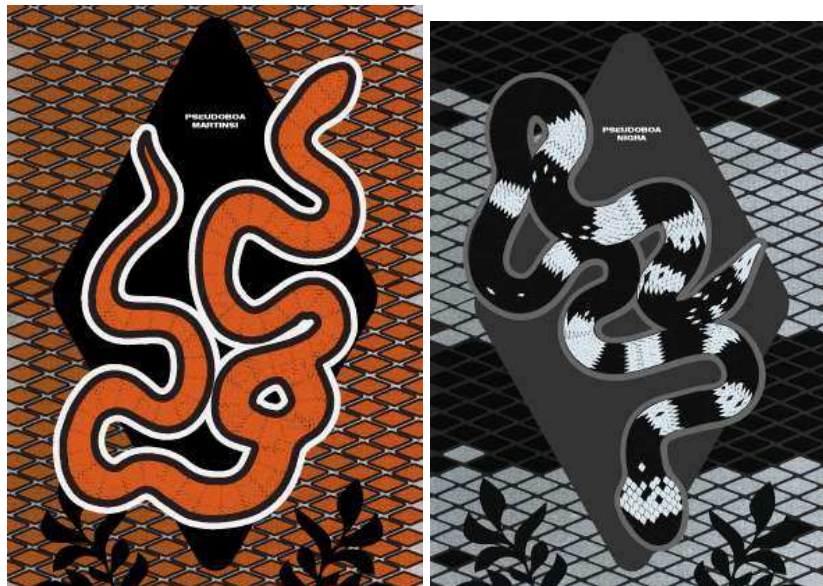




A terceira proposta consistia em mesclar as anteriores, aproveitando o fundo com escamas e a forma das serpentes no primeiro plano. Para agregar visualmente, foi adicionado elementos florais, e um grande losango, mais uma vez reforçando o geometrismo presente no projeto. Esses elementos florais são para expressar mais a natureza na composição, já que durante o desenvolvimento da ilustração achei que a composição havia se afastado negativamente da fluidez orgânica das serpentes. Um elemento conseguiu trazer a simetria no ponto certo para a composição, e dar o respiro de natureza que julguei faltoso.







6.3 Aplicação Final: Mockups

Após as demais etapas, optei por representar minhas criações com bandeiras e tecidos que envelopam como uma pele.

O conceito de bandeira que procuro não é o de sinalização de um conjunto, ou a marcação de uma presença, ainda que impessoal; procuro a experiência da exposição, como uma janela para novo universo; procuro como a reprodução do tecido que, ao cair ou tocar o corpo, nele se transforma em pele. É como a ideia expressa na narrativa mitológica de Norato, uma pele escamosa que transforma o sujeito.

Partindo desta provocação, eu poderia ter escolhido uma vestimenta, tal como camisa ou camiseta. Porém considerei serem estas escolhas claras, e sinceramente, busquei criar para o mistério, para o vir a ser, e não simplesmente ser.

Assim, escolhi uma peça que fosse tecido, uma segunda pele; mas a aplicação seria em decoração até, é claro, o envolvimento do espectador.



Tipo 1:



Tipo 2:



Durante a pesquisa de criação dos mockups, percebi também que poderia trabalhar com lenços, afinal cumprem a mesma função que havia entendido nas bandeiras.



Tipo 1:





Tipo 2:



E aplicações em decoração, como em tapetes e quadros, que mesmo não sendo de tecido, são exemplos de “pele” em paredes.







Vale ressaltar que as aplicações propostas seguem a ideia de superfície, de tridimensionalidade, por conta da escolha que fiz ao longo do projeto. Aplicações do design de superfície podem ser virtuais, e com aplicações diversas tanto para mobile quanto outras plataformas. A ideia de modificar o sujeito pode ocorrer de diversas formas, basta fazer sentido com o projeto.



7 Conclusão

Concluo o presente trabalho com a expectativa que o material teórico seja de alguma ajuda a quem procura conteúdo de design de superfície ou de estampa. Além disso, o estudo visual das serpentes pode ser muito importante para o comunicador visual uma vez que estes animais, embora presentes em diversas peças gráficas, são afastados de suas complexidades biológicas, tornando desconhecido os atributos positivos deles para a natureza. Para mim, desenvolver uma coleção, que ora se baseava na objetividade da forma, ora na subjetividade da criatura, foi importante para conhecer meus limites como ilustradora e designer, e talvez suscitar no leitor uma provocação artística.

Vale ressaltar que por muito tempo não me vi como ilustradora. Acreditava que ilustração era algo diferente e longe do tipo de trabalho na qual produzo. A experiência de ilustrar para o projeto foi vital para a minha percepção enquanto agente visual criativo.

Espero que este projeto tenha tido a possibilidade de gerar uma inquietação madura naqueles que nela se debruçaram sobre este trabalho. Espero ter criado um exemplo de projeto que dialogue com a biologia, com o conhecimento científico, da mesma forma do que com design. Espero ter podido, com as minhas palavras e meus resumos, ter impactado um futuro programador visual, que queira ter as ferramentas das gestalt e do design de superfície para criar suas próprias proezas.

Espero, por fim, que a minha experiência seja minimamente pedagógica. Que seja um incentivo para os meus irmãos criadores. E, que como estas criaturas tão belas que explorei, possamos todos trocar de ideias, nos adaptar, e conquistar o mundo.



8 Referências Bibliográficas

BONSIEPE, Gui. DESIGN, CULTURA E SOCIEDADE. Bluser, 2019. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt-PT&lr=&id=UvDRDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT15&dq=info:pH_6XB0SfQoJ:scholar.google.com/&ots=NbNvwgGpMK&sig=u-PeBqSFHT4vRD7VOXc5mdODJEU#v=onepage&q&f=false> Acesso em 16 ABR 2023.

CASCUDO, Luís da Câmara. Dicionário do Folclore Brasileiro. Coleção Terra Brasilis, Editora Ediouro Publicações S.A., 2005.

COSTA, Henrique Caldeira. GUIMARÃES, Carla Da Silva. FEIO, Renato Neves. Serpentes Brasileiras Diversidade E Identificação. Universidade Federal De Viçosa Pró-Reitoria De Extensão E Cultura Departamento De Biologia Animal, Viçosa - MG 2012. Disponível em: <https://henriquecosta.weebly.com/uploads/1/2/1/3/121331383/apostila_sdf_2012_-_serpentes.pdf> Acesso em 08 abr 2023.

FEITOSA, Adele Pereira. Composição visual no design de superfície: diretrizes para configuração de padronagens contínuas bidimensionais. Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Departamento de Design. Recife, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/35177>. Acesso em: 23 abr. 2023.

FERNANDES, Rozziane. J. BORGES. Disponível em: <<https://www.artesanatodepernambuco.pe.gov.br/pt-BR/mestres/j-borges-mestre/mestre>> Acesso em 03 Mai. 2023.

FRAGA, Rafael de. LIMA, Albertina Pimentel. PRUDENTE, Ana Lúcia da Costa.

MAGNUSSON, William E. Guia de cobras da região de Manaus - Amazônia Central (Guide to the snakes of the Manaus region - Central Amazonia). Editora Inpa, 2013.

FREITAS, Marco Antônio. Serpentes Brasileiras. Lauro de Freitas, 2003.

GOMES FILHO, João. Gestalt do Objeto: sistema de leitura visual da forma. Escrituras Editora, 8 ed. São Paulo, 2008.



GONÇALVES NUNES, Francisca Marta. O design brutalista como estratégia de comunicação - Web Design e o setor cultural. Dissertação de Mestrado, 2022. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10400.26/43858>> Acesso em 03 Ago. 2023.

LOPES, Kelly T. C. POSSEBON, Fabrício. A SERPENTE MÍTICA: O CONFRONTO ENTRE O CONSCIENTE E O INCONSCIENTE EM JUNG. UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA, 2014. Disponível em <<https://periodicos.ufpb.br/index.php/dr/article/view/19908>> Acesso em 16 ABR 2023.

MELGAREJO-GIMÉNEZ, Aníbal Rafael. Criação e manejo de serpentes. Animais de Laboratório: criação e experimentação, p. 175-199, 2002. Disponível em: <<https://books.scielo.org/id/sfwjtj/pdf/andrade-9788575413869-25.pdf>> Acesso em 08 abr 2023.

MOURA, Guilherme. CARNEIRO, Lucas. SILVA, Carlos. RESENDE, Nathaly. MARQUES, Viviane. PENA, Sérgio. (2022). Manual Prático de Serpentes Brasileiras. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sudeste de Minas Gerais – Campus Rio Pomba. Departamento de Zootecnia do IF Sudeste MG - Campus Rio Pomba, ISBN: 978-65-87185-08-8. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/359440314_Manual_Pratico_de_Serpentes_Brasileiras> Acesso em 06 abr 2023.

Organização das Nações Unidas (ONU). Sobre o nosso trabalho para alcançar os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável no Brasil. Disponível em: <<https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/15>> Acesso em 16 ABR 2023.

PRANDI, Reginaldo. Mitologia dos Orixás. Companhia das Letras, 2001, 9ª impressão.

RINALDI, Ricardo Mendonça. Contribuição da comunicação visual para o design de superfície. Disponível em: <https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UNSP_8312ed0f3a4b2a24b5a9e574e4461cbd> Acesso em 03 Mai. 2023.

SANTAELLA, Lúcia. O que é Semiótica. Editora Brasiliense, 1983 Disponível em <<https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFpbnxzZW1pbmFyaW9sdWNpYXNhbnRhZWxsYXxneDo0OTIkODc5ZmNlZjY1ZTZh>> Acesso em 16 ABR 2023



SCHWARTZ, Ada Raquel. DESIGN DE SUPERFÍCIE: Por uma visão projetual geométrica e tridimensional. 2008. Tese (Dissertação de Mestrado) - Curso de Desenho Industrial - Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2008. Disponível em: <<https://repositorio.unesp.br/server/api/core/bitstreams/7d999f41-37cb-4fb8-99d4-55596e5d28d2/content>>. Acesso em: 30 MAI. 2023.

SILVA, Tania Cristina do Ramo. Linguagem visual de estamparias têxteis: análise comparativa de aspectos semânticos, simbólicos, sintáticos e plásticos em padronagens gráficas de tecidos para vestuário de usuárias das classes sociais média e alta. 2017. Dissertação (Mestrado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/100/100133/tde-16112017-094124/>. Acesso em: 30 abr. 2023.

SOUZA, Rejane De Oliveira. Estamparia têxtil: relações entre a superfície têxtil e o desenho de estamparia. UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO Escola de Comunicação e Artes. São Paulo, 2016.