

TAXIONOMIA EM DESIGN DE ESTAMPARIA

Bach. Patricia Fantinel¹

Profa. Dra. Evelise Anicet Ruthschilling

Resumo

O artigo apresenta os resultados de pesquisa de iniciação científica realizada pela autora. A partir da identificação da necessidade de nomear os diversos tipos de desenho das estampas para facilitar a comunicação e interação entre profissionais e alunos da área têxtil e de moda, foi construída uma proposta de taxionomia. A divulgação dos resultados parciais objetiva colher sugestões de especialistas para proceder o aprimoramento da ferramenta construída.

Palavras-Chave: Design - Estamparia - Nomenclatura

INTRODUÇÃO

O projeto de pesquisa “Taxionomia em Design de Estamparia” configura-se como parte integrante da pesquisa principal do Núcleo de Design de Superfície da UFRGS (NDS) “Construindo conhecimento em design de superfície: edição materiais didáticos”, de autoria da orientadora e desenvolvida pela equipe de bolsistas e professores.

A motivação pelo assunto deu-se, principalmente, pela dificuldade de comunicação que normalmente se estabelece entre alunos e profissionais envolvidos na cadeia de estamparia, quando estes precisam se referir a um determinado desenho e/ou adequá-lo a um conceito formal.

A pesquisa “Taxionomia em Design de Estamparia” investiga os diferentes tipos de desenhos encontrados em estampas, procurando identificá-los e classificá-los. Tem como objetivo principal a criação de uma taxionomia em design de estamparia para ajudar na identificação dos desenhos e facilitar na comunicação no meio acadêmico e profissional das áreas de Design de Superfície, Têxtil, de Moda e Decoração quando se referem a uma estampa.

¹ Bolsista PROPESQ/UFRGS - PIBIC CNPq (de agosto de 2005 a julho de 2006) sob a orientação da Profa. Dra. Evelise Anicet Ruthschilling na Universidade Federal do Rio Grande do Sul – Instituto de Artes – Núcleo de Design de Superfície.

Busca, também, suprir a carência bibliográfica sobre o assunto na área do Design de Superfície, através da aplicação do conteúdo construído nessa pesquisa em Objeto de Aprendizagem digital a ser publicado no *site* do Núcleo de Design de Superfície da UFRGS, como conteúdo para educação a distância.

MÉTODOS DE INVESTIGAÇÃO

Na primeira etapa da pesquisa procedeu-se um levantamento sobre conteúdos relacionados ao assunto ou entidades relacionadas em revistas, livros, catálogos de exposição, entrevistas e Internet.

Na segunda etapa da pesquisa, foram selecionadas estampas do banco de imagens do Núcleo de Design de Superfície da UFRGS, segundo critérios de qualidade visual e técnica.

Enquanto eram processadas as análises das estampas, a pesquisadora usou o método de observação participante no acompanhamento das aulas de graduação das disciplinas de Design de Superfície I e II e Extensão em Design de Superfície, bem como das oficinas manuais realizadas no Núcleo de Design de Superfície, no período de vigência da bolsa, para coleta de informações.

A terceira etapa caracterizou-se pelo foco na montagem de uma proposta de nomenclatura a partir da análise dos procedimentos criativos usados pelos artistas.

DESENVOLVIMENTO

Através da pesquisa bibliográfica, foi encontrado um artigo da historiadora de design Grace Jeffers (www.gracejeffers.com/bio.asp), na revista Surface Design (www surfacedesign.org) que classifica as estampas criando uma taxionomia definida por conceitos de: Simulação, Adaptação, Translação, Motivos Puros, Material e Processo.

Uma classificação foi identificada no livro “Textile Designs” de Susan Meller e Joost Elffers, onde estabelecem uma divisão das estampas quanto a: Motivos, Cores, Períodos e Design.

Mário de Araújo cita em “Manual de Engenharia Têxtil – Volume II” uma classificação dos tecidos quanto a seus efeitos estéticos. São eles: Lisos, Riscas, Xadrez, Motivos.

Com base nessas bibliografias e análise dos diferentes processos de desenvolvimento das estampas coletadas no NDS, em livros, Internet e amostras de tecidos, chegou-se a uma classificação dos desenhos para a definição provisória de uma taxionomia em estamparia.

Observando o banco de imagens do NDS, definiu-se que o primeiro critério a ser analisado seria o procedimento de construção da imagem, isto é, a lógica criativa de cada aluno para criar uma imagem. A partir daí criou-se uma definição provisória que enfoca somente o aspecto do procedimento de criação, que seriam as seguintes taxionomias: **Desenho livre, Simulação, Apropriação, Tradução de gêneros artísticos, Colagem, Técnicas artesanais.**

Esta classificação abrange padronagens impressas sobre papéis, tecidos, cerâmicas, vidros, sintéticos e texturas no plano virtual. Não contempla os padrões surgidos através de técnicas de entrelaçamento têxtil como tecelagem, malharia e jacquard.

Descrição das taxionomias:

1) DESENHO LIVRE

O designer faz uso de técnicas de desenho para iniciar seu projeto de estampa, tanto tradicionais como o uso de papel e lápis ou através de software do tipo editor gráfico. Poderá criar uma imagem do tipo “estampa localizada”, ou seja, desenho “fechado”, sem repetição. Ou criar um módulo, que é a unidade da padronagem. O módulo tem representado dentro de si todos elementos do desenho organizados dentro de uma estrutura preestabelecida, de maneira que, quando colocados lado a lado, formam um padrão contínuo. (RUTHSCHILLING,2006). O designer pode, a partir desse desenho fazer uso

das mais variadas técnicas para compor o encaixe do módulo e produzir a repetição, inclusive ser auxiliado por softwares específicos

2) SIMULAÇÃO

Neste caso, o designer tem a intenção de imitar um material. O procedimento, normalmente feito é digitalizar o material a ser imitado e alimentar o software de design de superfície, onde a imagem será colocada em repetição, sobre a qual o designer atuará até finalizar o arquivo. O resultado é uma convincente falsificação de um material natural. Resulta numa padronagem de simulação ilusória, enganosa para o olho, pois com o toque ou uma inspeção cuidadosa a simulação é revelada. Pode ser explorada como um jogo conceitual ou como uma impressão hiper realista.

Exemplo – cerâmica com textura de madeira, fórmica com textura de granito, etc.

3) APROPRIAÇÃO

No processo de criação, o designer faz uso de uma obra já existente, criada por outro designer ou artista, que servirá como referência para o desenvolvimento de um novo desenho.

O padrão criado pelo designer provoca o reconhecimento da fonte de inspiração utilizada para desenvolver a estampa. Remete a um desenho original, mas que foi trabalhado e reconstruído para outra finalidade e com um novo padrão estético. Baseia-se em um fragmento do passado para se chegar a novos resultados.

Usualmente, esses padrões “interpretados” apresentam uma qualidade estilística não encontrada no original.

É o transporte de uma reprodução para lugares em que o original jamais se encontraria. (ANICET, 1994, p. 63)

De acordo com João Braga, “...é resgatar o que talvez a mente já tenha esquecido, mas que o olho soube enxergar com os novos materiais, por meio de novas técnicas e de novas soluções.” (BRAGA, 2005, p. 88)

4) TRADUÇÃO DE GÊNEROS ARTÍSTICOS

A partir de trabalhos realizados em outras áreas da arte (como pintura, gravura, fotografia, desenho...) são criados novos padrões para o desenvolvimento de novas estampas. Essas obras são retrabalhadas manualmente ou inseridas no computador para serem manipuladas em softwares específicos.

5) COLAGEM - ASSAMBLAGEM

O designer escolhe elementos diversos (vindos até mesmo de outros trabalhos já realizados) que podem ou não fazer parte da mesma proposta conceitual e, a partir daí, desenvolve um processo para reagrupá-los. Encontra-se neste grupo o agrupamento de detritos coletados e seu posterior aproveitamento. Forma-se então, a estampa para um novo design de superfície. Pode acontecer a união de elementos concretos com virtuais e elementos pinçados de fragmentos do real com elementos de criação do próprio designer.

6) TÉCNICAS ARTESANAIS

O design de superfície é criado a partir da digitalização de superfícies criadas a partir de técnicas artesanais tais como pintura à mão, monotipia, *batik*, *tie-dye*, carimbo, estêncil, marmorizado, dentre outras. As imagens obtidas alimentam o software apropriado e o designer atua aprimorando a continuidade da imagem para que o tecido impresso industrialmente, mantenha a ilusão de ter sido feito artesanalmente.

Nesses casos as formas são trabalhadas para serem organizadas “de modo a constituírem “padrões têxteis” capazes de serem reproduzidos repetitiva e mecanicamente.” (ARAÚJO, 1984)

A estampa pode também ser reproduzida através das técnicas industriais de estamparia têxtil como serigrafia, *transfer* por sublimação, impressão digital etc..

OUTRAS TAXIONOMIAS:

Observando estampas aplicadas em produtos do nosso mundo entorno e em livros e sites sobre este assunto, notamos também, a presença significativa de outros tipos de desenhos, tais como motivos étnicos (imagens características da cultura de um povo, africano, chinês, baiano etc.), desenhos clássicos (listrados, florais, xadrezes, geométricos...), ou desenhos relacionados a algum movimento das artes (Art Nouveau, Art Deco, Barroco, Belle Epoque, Optical Art etc.) que devem ser analisados com a continuidade desta pesquisa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através do desenvolvimento dessa pesquisa conseguiu-se aprofundar a sensibilidade da percepção visual da pesquisadora, observando atentamente as estampas e fazendo uma análise minuciosa a fim de uma posterior classificação. Estes estudos apontam para a existência de um amplo campo visual, com vocabulário específico, relacionado aos desenhos criados para estampas.

Encontrou-se, em primeiro lugar, a necessidade de interpretar esses desenhos selecionados, para então se conseguir agrupá-los através de suas características similares. O processo de construção e criação de categorias ajuda a organizar os conhecimentos relacionados ao Design de Superfície. Ressalta-se, também, a importância da construção desse processo como uma contribuição significativa para ampliação do conhecimento e crescimento em relação ao mecanismo metodológico.

Os resultados tem ajudado na comunicação entre alunos e professores em sala de aula. Mas contribuem, consideravelmente, na criação de novos desenhos que poderão ser pensados e elaborados em função de um pedido que, através dessa taxionomia criada, poderá se tornar mais facilmente entendido, já que agora ele terá uma definição específica.

As ações realizadas na pesquisa, visitas técnicas a indústrias e ateliers de designers, e a oportunidade participar da equipe de trabalho do Núcleo de

Design de Superfície da UFRGS proporcionaram um melhor entendimento de todo o funcionamento do sistema de criação de estampas e o mercado industrial relacionado ao Design de Superfície, bem como procedimentos e técnicas específicas dessa área - aspectos que contribuíram significativamente para construção do conteúdo abordado.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ARAÚJO, Mário de. Manual de Engenharia Têxtil – Vol. II, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1984.

BRAGA, João. Reflexões Sobre Moda – Vol.1, São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2005.

JERSTORP, Karin; KÖHLMARK. The Textile Design Book – Understanding and creating patterns using texture, shape, and color. Asheville: Lark Books, 1986.

MELLER, Susan; ELFFERS, Joost. Textile Designs – 200 years of European and American Patterns for Printed Fabrics aranged by Motif, Colour, Period and Design. London: Thames & Hudson, 1991.

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. Objetos em Mutação: uma poética do revestimento. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 1994.

_____. Introdução ao Design de Superfície. NÚCLEO DE DESIGN DE SUPERFÍCIE. Universidade Federal do Rio Grande do Sul: 2006.

<disponível em CD ROOM>

Revistas Surface Design – The Journal of the Surface Association.

Revistas Vogue Brasil.

Revistas Casa Vogue

Sites:

www surfacedesign.org

www.goyalopes.com.br

www.gracejeffers.com/bio.asp

www.wagnercampelo.kit.net

www.sultextil.com.br