

**Design de superfície e arte: processo de criação em estamparia têxtil
como lugar de encontro.**

Miriam Levinbook

Resumo: Este artigo propõe conexões a respeito do design de superfície em estamparia têxtil quando relacionado à arte, no que se refere aos processos de criação. A partir das questões que se delineiam através do design e da arte, trata-se de investigar o diálogo entre estes universos e a criação em estamparia têxtil. São abordados aspectos relacionados à estética, visto que o desenho têxtil tem como uma de suas características a harmonia na distribuição dos motivos e composição visual. Para além dos padrões estéticos e artísticos, considera-se também, que as tecnologias digitais específicas ao desenho de estamparia têxtil, podem ser um dos suportes para a expressão criativa.

Palavras-chave: design de superfície, pesquisa, processo de criação.

Design de superfície em estamparia têxtil e arte: conexões

Para tratar dos aspectos que se relacionam aos processos de criação em design de superfície em estamparia têxtil, estabeleço aqui conexões com processos advindos da arte. Um dos motivos pelo qual parto deste princípio, nasce da fala de Moura (2005), que relaciona o design à cultura e a produção de linguagem, como fato que aproxima este campo do universo da criação ora como universo implícito, e outras vezes como universo paralelo à arte. “O design atua a partir da relação com a arte enquanto processo de criação, de referência e também a partir de interferências, influências e inter-relações entre estes dois campos”.

Pareyson (1997 p. 30), também considera fundamental a exigência da extensão da arte a todos os campos da atividade humana, reconhecendo que há arte nestas atividades, aonde está presente um lado inventivo e inovador como primeira condição de toda realização: “em qualquer circunstância, trata-se de se fazer com arte” .

Reforçando esta conexão entre arte e design em estamparia têxtil, Calvera (2003 p. 15) afirma que arte e design compartilham uma vocação estética: “isto facilita a comparação, mas dificulta a terminologia porque, em geral, quando se fala de estética incluindo quando o fazem os filósofos, só se fala em arte e de seus fundamentos”. Se de fato arte e design compartilham de uma vocação estética, e o sentido da estética está voltado à arte, pode-se apontar questões que traduzam um olhar sobre aspectos relacionados ao design em estamparia têxtil visto que este tem como uma de suas características a harmonia na criação e distribuição dos motivos que o compõe.

Quando falamos em design de superfície em estamparia têxtil com foco produtivo, estamos voltados à técnica e processos de desenvolvimento. Se de fato é necessário arte para se fazer qualquer coisa, ou “trata-se de fazer com arte”, e que pode haver arte no mundo da técnica aonde o “fazer” se especifica subordinando-se a um valor econômico (Pareyson, 1997), o design de superfície em estamparia têxtil contém aspectos artísticos na medida em que se subordina a atender necessidades de uma determinada demanda de mercado.

Observa-se também que o artista não é um ser isolado, mas alguém inserido e afetado pelo seu tempo e seus contemporâneos (Salles, 2004 p. 28). “O tempo e o espaço do

objeto em criação são únicos e singulares e surgem de características que o artista vai lhes oferecendo, porém se alimentam do tempo e espaço que envolvem sua produção”. Como área do design de moda, e em sendo um de seus beneficiamentos disponíveis na cadeia produtiva têxtil, o design de superfície em estamparia têxtil acompanha a moda como um espelho dos acontecimentos do momento em que vive, fato que provoca, já em seu processo de criação, o acompanhamento dos sinais de seu tempo e registrando em seu produto final características inerentes a atualidade.

Porém, este caráter de atualidade não invalida a tradição na criação. “Uma obra não pode viver nos séculos futuros se não se nutriu dos séculos passados” (Salles, 2004 p. 42). No caso do design em estamparia têxtil, é comum a apropriação de elementos visuais e decorativos de décadas passadas na construção de um desenho, principalmente quando se percebem movimentos e sinais nas tendências, relacionados ao passado tais como o *revival* (ou revivescência) cujo conceito define-se pela busca no passado daquilo que de um certo modo falta, ou se tem saudade, no presente. (Caldas 2006 p. 133).

A beleza, ou uma avaliação estética da beleza de um desenho têxtil, permeiam desenvolvimento do projeto. Feito como convém, e feito com arte, segundo critérios apontados por Pareyson (1997 p. 21), a forma que carrega o desenho é o que definirá seus parâmetros estéticos. Já que um desenho de estamparia é um produto resultado de um projeto em design para uma superfície têxtil, e como afirma Munari (apud Moura, 2005) que a arte e a estética são importantes e devem estar presentes nos produtos de design, podemos entender que este desenho, contém elementos associados à arte. Em assim sendo, este design pode passar por uma avaliação estética de sua composição visual, utilizando-se parâmetros artísticos para tal. Deste modo, o processo de criação caminha para além do ato criador, alcançando a arte no design para o cotidiano, para o uso nos atos da vida, “onde produtos são desenvolvidos com finalidades específicas e geram prazer na utilização, povoando o nosso universo material, distantes e além do supérfluo” (Munari, apud Moura, 2005).

Antes de iniciar o desenho, as pesquisas devem ter sido realizadas e os temas e cores da coleção definidos através das várias informações coletadas em revistas especializadas, *blogs*, internet, desfiles, design de interiores, arquitetura, museus, exposições, cinema,

entre outros. A partir desta coleta de informações, parte-se para a fase de pesquisa de imagens que remetam aos temas. É aqui que os primeiros documentos de processo são traçados manualmente, e se configuram em registros materiais do processo criador (Salles, 2004).

Com os registros já digitalizados o processo de criação continua agora com a disponibilidade de outros instrumentos de criação tais como pincéis que promovem texturas digitais, separação de cores automática, variações com quantidade de cores e efeitos de texturas visuais, lápis com vários tipos de espessura entre outros. Outros registros surgem agora já inseridos no contexto tecnológico.

A partir da década de 1990, começam a ser introduzidos no Brasil os primeiros softwares criados especificamente para o desenho de estamparia. Enquanto as repetições dos motivos têxteis e variantes de cor eram feitos à mão e demoravam horas e até mesmo dias para serem finalizados, os programas de estamparia digital começam a permitir a partir deste momento, um ganho de tempo relevante para as mudanças impostas pela moda, facilitando com isso o processo de desenvolvimento e criação do designer de estamparia têxtil.

“Tomando como referência o processo de criação na literatura, por exemplo, sabe-se que o computador vem sendo utilizado por muitos como um suporte mais ágil e prático do que lápis, caneta ou máquina de escrever (...) de modo semelhante, artistas de outras manifestações encontram no computador um meio facilitador de seu percurso e, em muitos casos, não em detrimento dos outros meios, que já eram usados”. (Salles, 2004)

Wolner (in ADG, 2004), considera o desenvolvimento da informática como uma possibilidade de ferramental para a expressão criativa, afirmando que é uma ferramenta que depende do operador e da criatividade do designer. Quando abrimos um software específico para o desenho de estamparia, uma das maneiras de iniciarmos a composição visual do desenho é através das linhas que compõem o rapport¹, e que facilitam o processo de desenvolvimento da criação, na medida em que já se podem observar os movimentos da composição. A partir desta etapa, está resolvida a preocupação técnica com o encaixe do desenho, permitindo que o designer siga seu instinto criativo ao longo do processo.

¹termo francês, comumente utilizado na indústria têxtil e que significa repetição.

Mesmo tendo que se adaptar às novas tecnologias, o designer de motivos têxteis se depara muitas vezes com cronogramas e cumprimento de prazos que recaem sobre a criação, na medida em que não há tempo suficiente para se levar o projeto da forma como foi elaborado. Por vezes, de forma inesperada, é solicitado a desenvolver o desenho sem a antecipação devida para o desenvolvimento e a criação. Neste momento, o que pode impulsionar o processo de criação, além da distribuição dos elementos através da repetição visual na tela do computador, são as pesquisas. Estas passam a funcionar como unificadoras das informações às quais o designer se conecta em seu processo.

Considerações Finais

“Muitos criadores falam do sentimento que gera uma espécie de exigência da expressão. São sensações descritas como algo indefinido – um forte desejo de concepção”. (Salles, 2004)

Quando falamos do projeto em design, também nos referimos entre outros aspectos ao atendimento de uma demanda que surge de uma necessidade ou desejo, vinculado a interesses econômicos. Será que o processo de criação de um designer em estamparia têxtil, fica comprometido quando é levado a atender exigências de mercado? Esta obrigatoriedade do ato criador gera um processo de criação suscetível e imprevisto?

Outro ponto de reflexão e questionamento se relaciona às conexões que se apresentam entre a arte e o design de estamparia. Seria a comunicação visual um elemento de aproximação entre estas áreas de conhecimento já que a criação de motivos têxteis tem grande preocupação com a composição e a linguagem, o que também permeia o universo da arte?

Não existem regras prontas e determinadas de como conduzir um processo de criação em design de superfície em estamparia têxtil, visto que, o ato criador é permeado por nuances inesperadas, que lidam com o acaso. O que se aponta aqui são possibilidades, são formas e matérias que se constroem ao longo de um processo.

Referências bibliográficas

BRASIL, ADG. *O valor do design: guia ADG Brasil de prática profissional do designer gráfico*. – 2ªed. – São Paulo: editora Senac São Paulo; Associação dos designers gráficos, 2004.

CALVERA, Anna. *Arte ? Diseño*. Barcelona: Editora Gustavo Gili, 2003.

CALDAS, Dario. *Observatório de Sinais: Teoria e prática das tendências*. Rio de Janeiro. Editora Senac, 2004.

PAREYSON, Luigi. *Os problemas da estética*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

SALLES, Cecília Almeida. *Gesto inacabado: processo de criação artística / 2ª edição*. São Paulo: FAPESP: Annablume, 2004.

Documentos eletrônicos

MOURA, Mônica. Design, Arte e Tecnologia. In: Design, Arte e Tecnologia. *Coletânea de artigos e projetos experimentais*. São Paulo: Editora Rosari, 2005. CD-ROM.