

Moda e Arte: um hibridismo poético na concepção criativa de objetos vestíveis

SEABRA, Lavínnia Seabra¹

Tanto na moda quanto nas artes plásticas, as técnicas visuais têm se unido intensamente. Assim, as construções poéticas têm se estabelecido de maneira a propiciar inúmeras formas de percepção. Os objetos visuais artísticos atuais e seus processos de concepção vêm ultrapassando tradições e mesclando-se a tecnologias contemporâneas, para a construção de elementos que possam proporcionar outros olhares. Nessa discussão, é que se estabelece a idéia de hibridização dos conceitos da construção de matrizes de gravura, através de um equipamento a laser, mesclada ao desenvolvimento de objetos vestíveis.

Palavras – chaves: arte, moda, hibridismo

Este artigo é resultado da pesquisa realizada no Mestrado em Cultura Visual, da Universidade Federal de Goiás, na disciplina de Poéticas Contemporâneas. Deste modo, o texto inicia-se sobre o assunto moda para nos situarmos da hibridização realizada com a área da gravura e todo o processo criativo estabelecido para a concepção de objetos vestíveis. O fenômeno moda se vê atrelado a uma série de conceitos e idéias que podem se modificar a cada grupo ou a cada movimento sócio-cultural. Desta maneira, pode ser considerado como uma eterna busca por sensações e características singulares. Nesse sentido, criou-se ao longo do tempo uma rica história visual, com roupas, acessórios, formas e símbolos, em dinâmico processo de transformação. Assim, de acordo com (BARTHES, 2005), todo esse processo envolve um ato artístico à medida que se busca o corpo ideal, a imagem ou a identidade visual. A moda sempre se manifestou de várias maneiras e códigos. Prova disso é que quando ela explodiu em meados do século XX, junto com o consumismo desenfreado da cultura de massas, com sua transitoriedade passageira, com as imagens nos jornais, nas capas de revistas, nas telas do cinema e na publicidade televisiva, é que a sua idéia e o seu conceito colocaram os objetos como verdadeiros

¹ Mestre em Cultura Visual, pela Universidade Federal de Goiás, especialista em Docência Universitária pela Universidade Salgado de Oliveira e graduada em Design de Moda pela Universidade Federal de Goiás. Atualmente, professora nos cursos de Design de Moda pelas duas Instituições.

símbolos de uma cultura. Nesse sentido, alguns artistas começaram a adaptar seus trabalhos, unindo a visão artística ao mundo da moda, criticando alguns posicionamentos da sociedade. Como por exemplo, *Vestido de Sopa de Tomate*, de Andy Warhol, citado por Ana Cláudia de Oliveira in Ana Mea Barbosa, quando disserta que:

...a idéia do artista chocou tanto a arte quanto a moda. No mini-vestido ligeiramente *evasé*, adotado com os comportamentos liberalizantes dos anos de 1960, a escolha do material papel para confeccioná-lo introduz o descartável no vestimentar, atestando uma reconceitualização da duração dos ciclos de uso da roupa que tem longevidade no século XX. (2005, p. 491).

O que para alguns seria simplesmente uma forma de ir contra ou criticar determinado assunto, para outros, os objetos criados possibilitam estratégias visuais que, articulados, simulam outras significações que não são simplesmente o convencional, como uma roupa, por exemplo. Nas artes plásticas as sensações estão ligadas a objetos que, com características particulares, propiciam muitos tipos de percepções, seja a respeito de um assunto específico ou do cotidiano. Contudo, quando a idéia arte está inserida no fenômeno moda, ou melhor, faz parte da construção de algum elemento de moda, as particularidades perceptivas, também podem variar. Essa variação pode estar ligada, de uma maneira ou de outra, a algo subjetivo. Subjetividade que, às vezes, não se apresenta de forma direta nas criações visuais. Apoiando-se, então, na abordagem anterior não podemos deixar de entender o processo criativo na interpretação e representação das subjetividades.

A criatividade é, por si só, uma idéia vasta e muito ampla. Seus conceitos condicionam uma série de propostas que podem contribuir para enaltecer o cotidiano. Apoiando-se em autores, como a artista plástica Fayga Ostrower e o filósofo Merleau Ponty o cerne de nossa discussão é o processo criativo através da gravura mesclada à moda, propiciando uma produção poética através das roupas formadas por placas de acrílico que, também são matrizes de impressão. A criatividade, ou melhor, a forma como é apresentada ora em objetos ora em ações pode ser uma maneira de o ser humano se mostrar e se perceber no mundo. Se considerarmos como na idéia da fenomenologia em que o relato do

mundo se faz através da vivência e da experimentação (PONTY, 1999) seria possível, então, compreendermos que o homem em suas estruturas cultural e social se expressa e se manifesta de várias maneiras. Neste contexto, para que fique mais claro como fora a construção da pesquisa realizada com as matrizes de gravura aplicada à criação de objetos vestíveis, será descrita etapa por etapa até à concepção final destes elementos visuais. O começo surgiu da:

A. A percepção - Gravura + laser + moda (roupa) = imagens em alto-relevo. Para o autor de “**A Fenomenologia da Percepção**”, citado anteriormente, a idéia de percepção está relacionada ao mundo real e suas relações com o homem. Assim, a utilização da ferramenta a laser, só foi possível, pois é uma ferramenta, já do cotidiano de indústria de moda e que é utilizada nos acabamentos no vestuário. Tal ferramenta foi adaptada para a concepção na impressão das matrizes de plástico. Destarte, pode-se entender que o equipamento foi, apenas, um facilitador que, de maneira simples, contribuiu para o desenvolvimento dos resultados diferenciados nas técnicas de gravura em relevo. **B. O equipamento** - Laser (maquinário pesado e com alto poder de incisão em materiais variados). O nome do equipamento *RangeScan*, equipamento de alta tecnologia, e que pode produzir uma mesma imagem várias vezes, concebeu uma diversidade de propostas visuais em uma considerável quantidade de materiais. Mesmo com todo o aparato industrial a característica poética do trabalho não se perde em simples impressões.

C. A seleção de Materiais - Madeira, vidros, couro, borracha, metal e plásticos todos estes materiais com espessuras variadas e cores das mais diversas possíveis, foram testados como suporte para gravação a laser. Na medida em que eram utilizados, os resultados obtidos eram anotados e fotografados. Destarte, segundo Rosane Preciosa (2005, p. 70), “diante de um objeto estético, o importante é estar aberto à potência que aquele objeto singular tem de produzir algo em nós profundamente transformador, desformatador, que rasgue nossas vestes habituais e rasure nossas frases feitas”. A questão não está, simplesmente, no ser ou estar bonito, belo, mas numa relação de construção da identidade

visual do trabalho. **D. As imagens** - A princípio seriam imagens geométricas, pois pensamos em relacionar toda a pesquisa à idéia da arte óptica; daí a inspiração nos trabalhos dos artistas plásticos Ivan Serpa e Victor Vassarely. Todavia outros rumos foram tomados à medida que a prática em ateliê de gravura se desenvolvia.

F - As tentativas - Para cada material há um tipo de resultado visual, logo, a necessidade por formas diferenciadas de aplicação do laser. A madeira foi a primeira matéria-prima utilizada para impressão digital. As imagens ficam mais escuras e queimadas, com um nível de relevo bem superior a de outros materiais. Foi com a madeira que as possibilidades visuais foram tomando outras proporções. Os resultados imagéticos neste material foram semelhantes ao trabalho de pirografia, um pincel com ponta de metal quente que pode desenhar, ou melhor, queimar, qualquer tipo de imagem em madeira ou plástico. Entretanto, numa velocidade bem menor que a do equipamento utilizado nesta pesquisa. Já no mármore, o resultado imagético se mesclou ao contraste de cores, mas era um efeito possível, apenas, em pedras muito escuras, pois o laser retira, superficialmente, a cor do material possibilitando as mudanças do escuro para o claro. No vidro, os resultados de impressão só foram possíveis com acabamentos em areia na superfície, pois a aplicação a laser retira apenas, superficialmente, o pó de vidro deixando à mostra a imagem criada. No vidro comum, sem acabamento, o resultado da impressão fica perceptível, pois o relevo se forma em sua superfície, mas este tipo de aplicação pode rompe-lo. No couro, outro material cujos testes também foram realizados, as imagens ficam nítidas, de cor muito escura com ótimo toque em relevo. No entanto, em nenhum momento, houve um encantamento em construir roupas em qualquer destes materiais testados. Diante do primeiro problema, debruçamo-nos em uma nova pesquisa de materiais que possibilitassem a moldagem de formas inusitadas e, ao mesmo tempo, efeitos de impressão diferenciados. Neste instante, deparamo-nos com o EVA, material de borracha fina e de cores variadas, que permitia resultados impressos impressionantes e diferenciados. No entanto, quando se aplicava a tinta neste material, a impressão em papel não aparecia com uma boa nitidez.

Um novo problema surgiu. Como conseguir algo que fosse moldado e possuísse um bom resultado de impressão a laser possibilitando qualidade durante a entintagem e reprodução final em tecido? Neste instante, foi que, percebendo a maleabilidade, a durabilidade, o efeito transparente do plástico e suas variedades de espessuras, a pesquisa se ascendeu em um magnetismo visual. Uma característica tomada pelas impressões realizadas a laser nestes materiais. As texturas, as cores e as possibilidades de construção de formas foram se emanando à medida que os testes aconteciam. Em nenhum momento teve-se a pretensão de realizar uma pesquisa mais abrangente na área de materiais. Entretanto algumas características foram descritas a respeito do plástico que escolhemos, para que haja uma compreensão das variações de resultados de impressão a laser. **g. O plástico** - Esta matéria-prima possui particularidades bem instigantes, pois, ao mesmo tempo em que existem opacidades e transparências, existem aspectos de brilho e texturas. As variações são inúmeras. Sua composição de polietileno permite que alguns aspectos de elasticidade, durabilidade e maleabilidade sejam trabalhados nas construções das peças – roupas. O plástico utilizado atribuiu às imagens impressas uma variedade de possibilidades visuais. Tanto as cores quanto as formas dos desenhos aplicados se mesclaram em cores e texturas. Cores que variaram entre os amarelos claro e escuro. **h - A fotografia** - Etapa significativa, pois para o efeito imagético criado nesta pesquisa é resultado de várias fotografias digitais tiradas e trabalhadas em programas de desenho específicos, como o CorellDraw e o KodakEasyShare. Assim, para o filósofo (FLUSSER, 1985, p. 10) “as imagens técnicas produzidas por aparelhos[...]imaginam textos que concebem e que imaginam o mundo”. Neste sentido, o fotografar é uma ação que concebe idéias de caráter indireto, e representara uma outra forma de interpretação da realidade. Assim, a sedução pela imagem e pelo objeto construído tanto pela arte quanto pela moda provoca o desejo e a vontade de “experimentar”, ou seja, tocar, sentir e imaginar como é ou como foi a concepção e o desenvolvimento criativo de uma pesquisa poética.



Saia de plástico transparente e top impresso



Detalhe da saia

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARTHES, Roland. **Sistemas da Moda**. São Paulo: Ed. Nacional, 1979.

_____. **Inéditos**, vol. 3: imagem e moda. Tradução de Ivone Castilho Benedetti. – São Paulo: Martins Fontes, 2005.

BOSI, Alfredo. **Reflexões sobre a Arte**. 7.ed. – São Paulo: Editora Ática, 2001.

COLEÇÃO: **CONTAMINAÇÃO**. Catálogo M. Officer, coleção de inverno. – São Paulo: M5, 1998

CRANE, Diana. **A moda e seu papel social**: classe, gênero e identidade das roupas. Tradução de Cristiana Coimbra. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**. – São Paulo: Editora Hucitec, 1985.

KREJCA, ALVES. **Técnicas Del Grabado**. Madrid: Editorial Lisboa, 1990.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fomenologia da Percepção**. Tradução de Carlos Alberto Ribeiro de Moura. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 6.ed. Petrópolis: Vozes, 1987.

PRECIOSA, Rosane. **Produção estética: notas sobre roupas, sujeitos e modos de vida**. São Paulo: editora Anhembi Morumbi, 2005.

PASSERON, René. Da Estética a Poiética. Porto Alegre: Porto Arte. **Revista de Artes Visuais**, n. 15, v. 8, 1997.

Breve Currículo

Mestre pela Universidade Federal de Goiás – Faculdade de Artes Visuais – no curso de Cultura Visual, com o trabalho: **A Matriz de Gravura como Elemento de Moda**, data de defesa: abril de 2007. Especialista em Docência Universitária pela Universidade Salgado de Oliveira – campus Goiânia, ano de 2005. Graduada em Design de Moda, pela Universidade Federal de Goiás, Departamento de Design de Moda, ano de conclusão 2000. Atua na área do ensino de moda, desde 2003.