

METODOLOGIA DE CRIAÇÃO NO DESENVOLVIMENTO DE IMAGENS PARA APLICAÇÃO EM ESTAMPAS DE VESTUÁRIO

SEABRA, Lavínnia¹

RESUMO

Esse artigo trata da apresentação de uma metodologia projetual, com base na experimentação criativa que vem sendo utilizada na disciplina de Design de Superfície, do curso de Design de Moda, da Universidade Federal de Goiás. Trata da projeção de imagens para utilização como estampas através de diferentes técnicas de impressão em suportes têxteis. Nesse cenário, o foco da disciplina está na concepção de elementos visuais para aplicação bidimensional se apropriando do processo manual do desenho e colagens, para depois, serem tratadas em softwares para vetorização ou tratamento de imagens.

Palavras-chaves: criação; processo; moda; estamparia

ABSTRACT

This article deals with the presentation of a design methodology, based on the creative experimentation that has been used in the subject of Design of Surface, of the course of Fashion Design, Federal University of Goiás. It deals with the projection of images for use as prints through different printing techniques on textile substrates. In this scenario the focus of the discipline is on the design of visual elements for two-dimensional application appropriating the manual drawing process and collages, and then being treated in software for vectorization or image processing.

Keywords: creation; process; fashion; print;

O DESIGN DE SUPERFÍCIE COMO RECURSO DE INOVAÇÃO PARA O DESIGN DE MODA

[...] Design de Superfície é uma atividade projetual que atribui características perceptivas expressivas à Superfície dos objetos, concretas ou virtuais, pela configuração de sua aparência, principalmente por meio de texturas visuais, táteis e relevos, com o objetivo de reforçar ou minimizar as interações sensório-cognitivas, entre o objeto e o sujeito (SCHWARTZ, 2008, p.109).

A autora amplia o conhecimento apontando que essas características devem estar relacionadas à estética, à simbologia e à prática (funcional e estrutural) dos artefatos dos quais fazem parte, podendo ser resultantes tanto da configuração de objetos preexistentes superficialmente, quanto do desenvolvimento de novos objetos por estruturação de sua superfície. Já, o design de moda é uma área que se apropria e constrói diferentes formas de

¹Doutora em Artes pela Universidade de Brasília/DF. Coordenadora do Design de Moda, Faculdade de Artes

Visuais/UFG. Professora na disciplina de Design de Superfície. Atua nas áreas de desenvolvimento de produto e economia criativa.

trabalho, possibilitando uma integração de conhecimentos técnicos advindos de diversos conteúdos. Não estamos falando apenas de produção de vestuário; mas, para, além disso: acessórios, elementos visuais para decoração desses artefatos, como estampas, cores, acabamentos têxteis – tratamentos específicos para enobrecimento de artigos utilizados na fabricação dos produtos criados, para atender diferentes mercados e nichos; entre outros artefatos que podem responder ou, não, às necessidades cotidianas. Nessa perspectiva, se especializar nessa grande área tem sido cada vez mais solicitado, uma vez que estamos diante de desafios contemporâneos, com demandas que perpassam do “chão de fábrica” ao universo digital.

Nesse contexto, compreender o design de superfície (*área de projeção gráfica para criação, tanto de imagens quanto de superfícies tridimensionais, se apropriando da linguagem visual*), como uma das áreas essenciais para a diferenciação de produtos dentro do design de moda, é destacar que muitas das possibilidades técnico-artísticas de manipulação da superfície têm se tornado cada vez mais fundamentais, no que tange, a inovação e enobrecimento dos artefatos projetados. Dentro desse cenário, as mudanças tecnológicas ocorridas, desde o início do século XXI, têm se apresentado expressivas, tanto no que diz respeito à forma de projetar essas imagens, quanto nas tecnologias de impressão e, pigmentos (*substância sólida natural ou química que confere cor a diferentes tipos de substratos*) utilizados. Essas transformações são percebidas quando já encontramos no mercado: pigmentos termo e fotocromáticos, sublimáticos, bem como, equipamentos eletrônicos digitais de ponta para a impressão desses materiais. Para a compreensão desses exemplos, segue abaixo uma tabela sobre a classificação desses novos produtos utilizados para impressão e que têm modificado as possibilidades de personalização dos artefatos criados pelo Design de Moda, com o auxílio de diferentes técnicas de criação e manipulação de superfícies, dentro da grande área do Design de Superfície.

Produtos Acabamentos Funções

Sensores Físico-químicos (pigmentos cromotrópicos)	Estampagem bidimensional Mudam de cor em função da	temperatura; Mudam de cor em função da
Pigmentos Termocromáticos	Estampagem bidimensiona 	temperatura Mudança de cor em função
Pigmentos Fotocromáticos	Estampagem bidimensiona	da luz natural;
Microcápsulas liberadoras de perfume Estampagem	bidimensional ou tratamentos por impregnação	Conferem cheiro aos produtos;

TABELA I. Informações retiradas do livro: Estamparia Têxtil, NEVES, Jorge, 2000 e Revista Química, 5º Edição, maio, 2011.

Ou seja, como (COLCHESTER, 2005), afirma, a inovação em uma área específica está diretamente ligada à resposta de novas necessidades que surgem para atendimento da mesma. Nesse contexto, segue abaixo, outra tabela que destaca a evolução dos processos que conferem cor à superfície e que, até os dias atuais, são utilizadas em diferentes tipos de fábricas e

experimentos – tingimento ou impressão:

Processos e técnicas de Impressão

Batik Processo nascido na Índia e é produzido com cera quente ou parafina. Enquanto que na China e na Nigéria o processo é feito utilizando-se pasta de amido.

Estêncil Vem do francês “estenceler” (decorar com cores brilhantes), que por sua vez deriva do latim “scintilla” (faísca). As motivações primárias são de decoração, foi usado por diversos povos ao longo da história. No Egito, moldes eram confeccionados em couro e papiro e usados para decorar o interior das pirâmides. Surgiu com a necessidade de impressão, de se reproduzir uma mesma figura várias vezes, que pudesse ser pré-projetada e reutilizada, em escala semi-industrial. O termo apareceu mais tarde, na França, mas como técnica artística entende-se como uma das mais antigas formas de impressão, que remonta aos tempos das cavernas, por volta de 22.000 anos atrás. Consiste basicamente em um molde recortado sobre uma superfície rígida (plástico, papelão, acetato, entre outros)².

Serigrafia Técnica utilizada desde o século XVII, e consiste na transferência de imagens através de uma tela têxtil muito fina. Atualmente, utiliza-se materiais de alta performance e resistência como o poliéster.

Impressão Xilográfica Técnica de impressão através de blocos de madeira (Block Printed). Datada por volta de 1300³.

Impressão calcográfica (Copperplate-printed) para a reprodução da imagem. Datada por volta de 1770.

Estamparia cilíndrica – rotativa (Roller-Printed) Processo desenvolvido na máquina de impressão rotativa e patenteado por Thomas Bell em 1783.

Impressão multicolorida com placas de madeira (Perrotine-Printed) Processo mecanizado por Louis-Jerome Perrot, datado de 1834.

Técnica de impressão que utiliza bases de metal

Transfer Processo que surgiu na França em 1980. Consiste na transferência de imagem em alta temperatura para material sintético.

Impressão a laser Processo que consiste na queima da superfície têxtil, datada dos anos 2000.

Impressão por mecanismos digitais e que resulta em uma imagem com efeito fotográfico, datada do final da década 1990.

1998 Impressora digital em grande formato para tecido.

2000 Impressoras para resultados visuais 3D.

TABELA II. Informações retiradas dos livros: **Tecidos: história, tramas, tipos e usos**, de Dinah Pezzolo (2007); **Tecidos e Moda**, de Jenny Udale (2009); e, **Diseño e Estampación Textil Digital**, de Melanie Bowles e Ceri Isaac (2009).

É importante salientar que os processos de coloração aplicados hoje às superfícies têxteis avançaram muito, e podem utilizar tanto corantes⁴ quanto pigmentos⁵. Nesse contexto,

²POPSTENCIL. Pensando como um Estêncil. Informação disponível em:

http://www.podesta.com.br/estencil/pensando_estencil.pdf Acesso em: 20/03/2013. ³ História da Xilogravura. Em: Prints. A Brief Review of Their Technique and History, 1914. ⁴“Os corantes são substâncias orgânicas solúveis no meio de aplicação, isto é, podem ser solúveis em água e em solventes, possuem baixo índice de refração, elevado poder tintorial, variável solidez à luz e à temperatura e alto brilho. Já os pigmentos são colorantes insolúveis no meio de aplicação, eles apenas são dispersos no meio de aplicação, possuem alto índice de refração e suas propriedades dependem tanto da

várias são as possibilidades de manipulação ou criação de superfícies com diferentes acabamentos e estruturas que podem modificar ambientes e artefatos de moda em diferentes nichos de mercado.

As possibilidades consolidadas dentro do design de superfície, em específico, na técnica de impressão bidimensional que tratamos nesse artigo, têm transitado por diferentes procedimentos e que subsidiam resultados visuais com diversas especificidades técnicas. Atualmente, no mercado, o termo design de estampas – uma das especificidades do Design de Superfície, tratada nesse artigo, se tornou sinônimo de qualquer aplicação gráfica sobre artigos têxteis ou não-têxteis (*materiais flexíveis não tecidos*). E, alguns fatores colaboraram para que essa percepção se tornasse a sua maior característica, pois, é possível citar a facilidade de acesso aos softwares de criação que tem permitido a finalização ou, o tratamento visual das imagens para serem adequadamente utilizadas nos equipamentos tecnológicos existentes hoje. Além disso, houve o barateamento da impressão digital colorida e o aumento de impressões em pequena escala. Esses aspectos têm proporcionado ainda maior exclusividade aos produtos de moda, no nosso caso, as superfícies têxteis.

Com mecanismos de impressão mais acelerados, as possibilidades de personalização ampliaram-se. Na década de 1990, surgem as primeiras manifestações de impressão em tecido, no formato digital. Nesse período, esse procedimento não foi tão bem visto por muitos analistas da área. Mas, no final dessa mesma década, com a melhoria do processo, e o lançamento da impressora digital para grande formato, os rumos tomaram outro percurso. Os resultados visuais, similares à fotografia, permitiam a impressão de imagens com alto nível de cores e detalhes. Mais tarde, já nos anos 2000, surgem outras ramificações desse tipo de equipamento, como as impressoras 3D que permitem resultados similares à forma tridimensional do objeto. Essa evolução mostra como a área tem proporcionado significativas transformações tanto no que diz respeito ao desenvolvimento de produtos, quanto na capacitação de profissionais para atuação junto a tecnologias de ponta.

Para melhor estruturarmos o trabalho que vem sendo desenvolvido, na disciplina de Design de Superfície, foram estudadas as classificações de estampas existentes nas principais referências da área, para adequarmos ao processo de criação. Essa classificação tem permitido que os alunos escolham as melhores possibilidades para a geração de alternativas, fazendo adequações para o alcance dos resultados visuais que estão apresentados nesse artigo. Foram selecionados os seguintes livros para essa adequação técnica: *Diseño de Estampados: de la Idea al print final*; *Textile Design: 200 years of European and American patterns for printed fabrics organized by motif, style, color, layout and period*; *Fio a fio: tecidos, moda e linguagem*; *Design de estampa têxtil*; *Tecidos: história, tramas, tipos e usos*; e, *Como compreender design têxtil: guia para entender estampas e padronagens*.

Diversos critérios são levados em consideração para ajudar a definir as categorias temáticas das estampas. A partir deles, um amplo vocabulário auxilia no entendimento visual mais detalhado de cada categoria. Desse modo, o primeiro livro - Design de estampa têxtil,

estrutura química, como também dos fatores físico-químicos, tais como cristalização, dispersão de partículas sólidas ou cristais. (CROMEX, s.d, pg 3 citado por FERREIRA, Evelin Karin, 2012, p. 13-14).

⁵“Por definição, os pigmentos são sólidos inorgânicos insolúveis, finamente divididos, que são suspensos num meio (aglutinante) que adere a uma superfície. Os pigmentos são substâncias que funcionam à escala nanométrica como filtros para alguns comprimentos de onda, sendo utilizados para conferir cor, opacidade ou consistência a uma pintura”. Os pigmentos podem ser de origem mineral (malequite, azul ultramarino, azurite, etc), resultantes de processos de calcinação (negros de fumo, terra de siena queimada) ou obtidos quimicamente, por via sintética (amarelo de cromo, branco de zinco, azul da Prússia, etc)”Disponível em: < http://www.spq.pt/boletim/docs/boletimSPO_105_031_09.pdf. Acesso em

15/03/2013.

de BRIGGS-GOODER, (2014), distingue quatro grupos principais para o entendimento dos tipos de estampas existentes, e, são eles:

1. Floral: apresenta flores e/ou tipos de plantas
2. Geométrico: se refere a imagens não orgânicas ou abstratas
3. Étnico: pode ser ligado a locais específicos ou a um grupo antropológico
4. Figurativo: faz referência a ícones populares ou imagens únicas que desafiam nossas percepções.

A autora considera técnicas e processos de estamparia têxtil, sejam eles tradicionais ou contemporâneos, também como uma possível maneira de classificar, já que possuem uma herança visual que pode ser utilizada pelo designer como uma ferramenta estilística.

Já, no livro – Fio a fio, de CHATAIGNIER, (2006), as estampas pertencem a seis grandes famílias de categorias temáticas e que são atemporais, apenas sofrendo influências dos modismos e das novas tecnologias. São elas:

1. Florais: apresenta flores e/ou tipos de plantas em uma extensa subclassificação
2. Geométricos: formas geométricas, xadrezes, pois etc.
3. Históricos ou Comemorativos: datas cívicas, religiosas, regionais etc.
4. Étnicos: raças, culturas, mitologias etc.
5. Artísticos: baseados em escolas e tendências de arte etc.
6. Listrados: estampa gráfica com uma abordagem histórica A autora destaca a estamparia como um fator determinante para a renovação da moda e para a conquista do mercado consumidor (CHATAIGNIER, 2006, p. 81).

Agora, em (EDWARDS, 2012) em seu livro: Como compreender design têxtil: um guia dedicado à compreensão de estampas e padronagens; o objetivo é o de auxiliar o designer no processo criativo, classificando as estampas sob o ponto de vista da área gráfica, orientando conforme a ideia de “copiadas como são, estilizadas ou abstraídas a ponto de somente a inspiração que deu origem ao desenho ser reconhecida” (EDWARDS, 2012, p. 38). Assim, entende-se o detalhamento do autor sobre a classificação realizada:

1. Mundo Natural: folhas, árvores, frutas, flores do campo e gramíneas.
2. Floral: cestos, buquês, fitas e guirlandas, chita, naturalismo, simbolismo vitoriano, estilização.
3. Animal: insetos, borboletas, vida marinha, pássaros, garças e gansos, pavões, cavalos, elefantes, mitologia.
4. Estilizado: moldura em S, formas geométricas, repetição pequeno elementos, repetição grandes elementos, boteh, paisley, medalhões e rosetas, tapetes orientais, quimonos
5. Geométricos: zigue-zagues, quadrados, polígonos, diamantes, treliças, ondas, círculos, ilusões ópticas.
6. Abstratos: patchwork, pinturas, espirais, Art Déco, estilo navajo, estilo précolombiano, estruturas cristalinas, psicodélicos, contemporâneo.
7. Objetos: caligrafia e inscrições, artigos domésticos, máquinas e ferramentas, brinquedos, jardins, arquitetura, viagens aéreas ou espaciais,
8. Grades e Listras: listras simples, combinações, quadriculados, trama de cestaria e treliça, tartan, estruturas em grade, xadrezes e tweeds, modernistas.
9. Figuras Humanas: religiosas, mitológicas, pastorais, paisagens, medalhões, toile de jouy, rendas, formas humanas.

10. Figurativos: Esportes, cenas pictóricas, cenas de caça, mitologia universal, mapas, toile de jouy, paisagens, brasões de armas, imagens típicas.

Nesse livro, Edwards (2008) nos guia na possibilidade de termos uma visão ampla e completa, pois a seleção de imagens é cuidadosa, com material visual relevante e sempre com conteúdo histórico. O autor também apresenta um breve estudo sobre as características dos fios dos tecidos, das cores e de uma série de aplicações.

Em, *Textile Design*, de Meller e Elffers (1991), apesar de antigo, é um dos mais completos e com análises substanciais. Eles catalogaram imagens impressas por seus motivos (elementos), com o intuito de ser um catálogo para os designers. A classificação realizada está por segmentação das "grandes famílias" conforme seus motivos, seu layout, sua cor, suas técnicas de impressão e sua fabricação:

1. Floral
2. Geométrico
3. Figurativo
4. Étnico
5. Movimentos artísticos e estilos, cada tópico possui em torno de setenta subdivisões e todas elas são ilustradas com explicações detalhadas. Por este motivo, o livro é considerado praticamente um glossário das categorias temáticas das estampas e muito útil para sua compreensão.

Por fim, foi analisada Dinah Bueno Pezzolo, em seu livro: *Tecidos: história, tramas e usos*, de (2007) que, faz uma abordagem de toda a cadeia têxtil, desde sua origem, matéria prima, beneficiamento, novos tecidos e dedica um capítulo aos motivos e padrões têxteis. Neste capítulo, considera tecidos - "tipo fantasia" - aqueles com duas ou mais cores com padrões clássicos ou motivos variados (PEZZOLO, 2007, p. 199-217). Por ser apenas um capítulo, o livro apresenta uma breve descrição das principais categorias, por um viés histórico. Nesse sentido, ela coloca duas classificações básicas, os padrões clássicos e os motivos variados, ambos por meio de um panorama histórico:

1. Padrões clássicos: listrados, cashmere, xadrezes, tweeds, olho-de-perdiz, risca-degiz e os pois.
2. Motivos Variados: Florais, geométricos, animais, abstratos e figurativos (reprodução de figuras). A autora não usa o termo estampa. Usa padrões quando quer dar a noção de repetição e usa motivos quando quer dar a noção de temas de representação gráfica.

Considerando as diferentes classificações, entendeu-se que para a prática proposta em sala de aula, as classificações denominadas de abstratas foram as mais adequadas, pois os alunos foram convidados a experimentar vários tipos de dobraduras em papel que, posteriormente, teriam abstraídas, novas formas através do desenho manual para, geração de novas alternativas visuais com possibilidades de aplicações como estampas. Nesse contexto, optou-se, também, considerando a segunda etapa do processo, pela classificação geral dos denominados motivos variados, ou geométricos, tratados nos livros de Pezzolo (2007); Meller e Elffers (1991); BRIGGS-GOODE, (2014) e Chataignier, (2006);

A seguir, apresentamos três imagens da primeira etapa dessa abstração realizada para

o início
do



processo criativo, considerando a classificação e escolhas realizadas:

IMAGEM 1. Etapa 1 – processo de dobradura em papel. Imagem de Livia Larissa, curso de Design de Moda/FAV

IMAGEM 2. Etapa 1.

Dobradura.

Imagem de Bárbara

Hidasi, curso de Design de Moda/FAV.

As imagens acima representam a primeira etapa no processo de criação e exemplificam como a classificação para a categoria de desenvolvimento de estampas geométricas estaria mais afinada com as gerações de alternativas visuais para o trabalho final proposto. No próximo tópico, definiremos o alinhamento do processo criativo e como os elementos visuais foram classificados para a finalização do projeto gráfico para o que definimos nessa primeira experiência visual, de design de estampa – ou, desenho de imagens para aplicação em artigos têxteis no vestuário de moda.

PROCESSO DE CRIAÇÃO: CONSTRUINDO DIFERENTES CAMINHOS

O processo criativo de um trabalho combina habilidades e aspectos que, às vezes, convergindo ou divergindo, ampliam o pensamento, categorizando direções a serem tomadas. Isso gera objetos e conteúdos, dentro de uma estrutura de interconexões com diferenciadas etapas, sejam momentâneas ou experimentais. Aspecto possível de ser encontrado em muitos trabalhos de artes visuais, por exemplo. Sejam pré-definidas ou fixadas, isso também pode ser visto em vários projetos nas áreas do design de moda⁶ e do próprio design de superfície.

E, em se tratando dessas duas especificidades do design, o processo criativo também se estabelece considerando experimentos, intuições e etapas que estruturam o pensamento. Contudo, dentro de uma metodologia projetual específica, o Designer de Moda - Estilista e o

⁶“O design é em sua essência um processo criativo e inovador, provedor de soluções para problemas de importância fundamental para as esferas produtivas, tecnológicas, econômicas, sociais, ambientais e culturais. O que se faz no design de moda atende estas relações, ou seja, a criatividade e a inovação são questões sempre presentes. Soluções ou propostas são trabalhadas e destinadas às esferas produtivas, econômicas e tecnológicas, podendo estabelecer também relações sociais, ambientais e culturais conforme o conceito, a proposta e o segmento da indústria e do mercado de moda para o qual o designer de moda atua”. (MOURA, Mônica. A moda entre arte e o design. In: PIRES, Dorotéia Baduy (org). **Design de Moda: diversos olhares**. Barueri, SP: Estação das Letras e Cores Editora, 2008, p. 71).

Designer Têxtil ou de Estampas dialogam com o cotidiano, transformando subjetivações em objetos, imagens e materiais a serem consumidos. Para Coelho (2008), o processo para o design representa a sequência de operações, ou encadeamento ordenado de fatos e fenômenos, com a finalidade de produzir um resultado específico de concepção e produção de objetos bi ou tridimensionais, mas que, conforme nos coloca Flaviano Celaschi, (2013) o design é a forma criativa (potencialmente diferenciável) que assume um ato econômico, psicológico, sociológico, antropológico, semiológico, etc., que é o momento da troca⁷.

Portanto, numa cadeia baseada em processos criativos que se relacionam à resolução de problemas e, conseqüentemente, à produção de sentidos, os artefatos dessas áreas recebem significados, de acordo com o qual, dentro de observações e análises, tenta-se prever as possibilidades que poderão ser aplicados em diversos contextos. Todavia, dentro das duas especificidades do design aqui tratadas, nos deparamos com um universo cultural que vai além daquilo que se relaciona com o técnico. Algo que transforma o modo e a forma como nos comportamos diante do habitual, bem como aquilo que pode se constituir como efêmero e/ou eterno, de acordo com Salles (2010), sendo a criação uma rede de possibilidades.

Dentro desse contexto, no Design de Moda e no Design de Superfície, percebemos também, uma interconexão de momentos e experimentações que jogam entre o estético e o formal, como afirma Bonsiepe (2011). Trata-se de um processo multicultural que vai entrelaçando práticas e técnicas que fluem entre si, congregando aspectos que se manifestam tanto na função de um objeto quanto na sua significação, lembrando Flusser (2007) e Cardoso (2012).

Vale ressaltar que o processo criativo, em qualquer área que se estabeleça, instaura-se dentro de uma construção híbrida entre ideias e conteúdos diversos. Nesse panorama, entendendo a decoração visual têxtil como uma área onde processo criativo pode unir diversidades técnicas e de conteúdo, como por exemplo, quando encontramos a arte e a moda hibridizadas, vemos em Plaza & Tavares (1998) que duas faculdades se imbricam na concretização de qualquer ideia feita com, ou pela arte: a imaginativa e a operativa. Portanto,

essa integração é aceitável, pois dentro desse tipo de colaboração pode surgir um novo método ou um novo mecanismo de trabalho atento às especificidades do processo a ser materializado. O processo criativo pode, nesse contexto, ser resultado de um conjunto de práticas, conteúdos e momentos integrados que se estabelecem numa cadeia, onde projetual e experimental consolidam objetos únicos ou, artefatos seriados. Ao lado, mais uma representação, imagem 3 que exemplifica essa experimentação, na condução do processo de geração de alternativas para alcance de resultados visuais – padrões e rapports - como respostas possíveis de aplicação em diferentes tipos de superfícies:

Dobradura em repetições e graduações

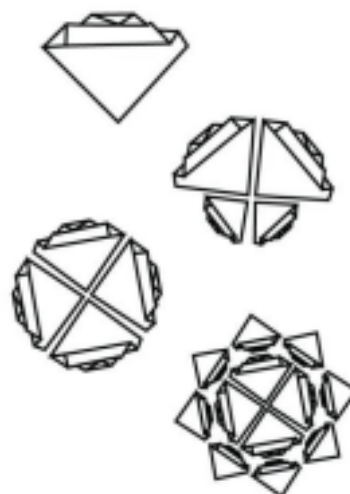


IMAGEM 3. Síntese da dobradura de papal realizada. Experimentos em desenho seguindo os estudos do princípio da forma, de Wucius Wong (1998). Imagem de Livia Larissa, Design de Moda/FAV.

⁷Entrevista sobre: *O design como fato humanístico - Entrevista com Flaviano Celaschi.* Disponível em:

http://amaivos.uol.com.br/amaivos09/noticia/noticia.asp?cod_noticia=7376&cod_canal=41 Acesso em: 14/03/2013.

De acordo com o estudioso contemporâneo Ken Robinson, em uma entrevista dada, em 2011, ao portal HSM, esse processo criativo é, então, delineado por três processos fundamentais: o imaginativo, inerente a qualquer ser humano; o criativo, referente ao processo de geração de ideias; e, por fim, o processo de inovação, onde as ideias tornam-se aplicáveis, de forma instigante⁸. Todo trabalho, portanto, pode trazer consigo essa dinâmica durante o processo de desenvolvimento de novos objetos, ideias a serem aplicadas ou, até mesmo, de novos modos de criação. Sobretudo, experimentar faz parte de um conjunto de possibilidades que exige do corpo, da mente e de todos os órgãos do sentido uma sensibilidade “inusitada às qualidades das coisas”, apropriando-se da fala de Dewey (2010), para desenrolar-se dentro de um sistema de criação que se manifesta em diversos estados e de maneira peculiar na materialização das ideias. Para o autor, essa experiência é resultado de uma impulsão, porque designa um movimento resultante do complexo corporal (organismo) para externar o adiante, ou as vontades particulares que envolvem o desenvolvimento e a consistência poética. A experiência, por fim, é uma palavra que converte sentimentos numa relação íntima com nossa cotidianidade. Dessa forma, uma possível estrutura de possibilidades imbricadas entre o experimentar e aplicar. E, para o trabalho apresentado nesse artigo – ao mesmo tempo em que os alunos experimentaram possibilidades de abstração de formas, foi possível, na medida em que o processo evoluía visualizar inúmeras formas de construção de padrões específicos para aplicação em superfícies têxteis. Para isso, a linguagem visual se fez necessária para a materialização de padronagens que seguissem algumas regras específicas e que poderão ser melhor compreendidas no tópico a seguir.

LINGUAGEM VISUAL: PERCURSO NO PROCESSO DE CRIAÇÃO VISUAL

As mensagens visuais são compostas por elementos que, relacionados entre si, constituem o conteúdo a ser comunicado. Os elementos básicos são a fonte compositiva das mensagens visuais, sendo eles: o ponto, a linha, a forma, a direção, o tom, a cor, a textura, a escala ou proporção, a dimensão e o movimento (DONDIS, 2007). Com base na composição e transformação dos elementos básicos ocorre o início do processo de criação de todas as mensagens visuais. Nesse sentido, para o mesmo autor, a partir dessa mensagem, obtemos elementos essenciais para todos os níveis de inteligência visual. Desse modo, planejamos e expressamos todas as variedades de manifestações visuais, objetos, ambientes e experiências e, que, para sua melhor materialização, se faz necessária a aplicação da Gestalt com suas oito leis, que dão embasamento científico a esse sistema de leitura visual. Nesse sentido, foi essencial compreender que essa seria uma das premissas necessárias para se desenvolver a atividade na disciplina de Design de superfície descrita nesse artigo, sendo elas: unidades, segregação, unificação, fechamento, continuidade, proximidade, semelhança e pregnância da forma (GOMES FILHO, 2004).

- **Unidades** – um único ou conjunto de elemento, como: pontos, linhas, planos, cores, volumes, texturas, sombras, entre outros.
- **Segregação** – é a capacidade perceptiva de separar, perceber ou identificar as unidades em um todo ou em parte do todo.
- **Unificação** – consiste na igualdade e semelhança dos estímulos produzidos pelo campo visual.

⁸Entrevista completa disponível em:

http://www.hsm.com.br/editoriais/inovacao/aprenda-ser-criativo-com-ken-robinson?quicktabs_2=0.

Acesso em 04/09/2012.

- **Fechamento** – relaciona-se ao fechamento visual, obtêm-se a sensação de unidades em todos fechados por meio de agrupamentos de elementos de maneira a constituir uma figura total fechada.
- **Continuidade** – é a impressão visual de que as partes visuais se sucedem, por meio da organização perceptiva das formas de modo coerente, sem quebras ou interrupções.
- **Proximidade** – os elementos são agrupados de acordo com a distância a que se encontram uns dos outros.
- **Semelhança** – define que os objetos similares tendem a agrupar-se.
- **Pregnância da forma** – é o princípio da simplificação natural da percepção, todas as formas tendem a ser percebidas em seu caráter mais simples.

A Comunicação Visual se expressa por meio de mensagens diversas, onde se relacionam elementos como: imagens, cores, formas, tipografias, composições gráficas, proporções, tons, texturas e outros elementos com a finalidade de transmitir informações. “Praticamente tudo o que os nossos olhos veem é comunicação visual” (MUNARI, 2006, p.65). Entretanto, o autor esclarece que a sua principal característica é a objetividade. Assim, é necessário que as representações gráficas utilizadas em uma mensagem visual sejam capazes de serem compreendidas por quem as veem, de outro modo não existe um processo de comunicação.

Já, a programação visual é o projeto de arranjo dos elementos que compõe uma mensagem visual. Ainda, com o mesmo autor, ele propõe a sua divisão em duas partes básicas: a informação, ou seja, o conteúdo e o suporte visual, o visível na mensagem. O suporte visual seria responsável pela eficácia da compreensão da mensagem. Algo estabelecido pela composição dos elementos visuais que transmitem a informação. Na medida em que a

mensagem visual passa a ser observada, seu reconhecimento e interpretação incorporam uma linguagem específica que requer o conhecimento de seus diversos códigos, para que estes sejam decodificados e transmitam um significado. Dondis (2007, p.16) enfatiza a importância dessa questão quando afirma que “a visão é natural. Contudo, criar e compreender mensagens visuais são naturais até certo ponto, mas a eficácia, em ambos os níveis, só pode ser alcançada através do estudo.” Esse estudo proposto consiste na busca pela compreensão dos elementos visuais básicos e o conjunto de técnicas de manipulação que compõe as mensagens visuais. Desse modo, na análise da composição visual não tem como separar o nível representacional dos outros dois: o simbólico e o abstrato.

Em todos os estímulos visuais e em todos os níveis da inteligência visual, o significado pode encontrar-se não apenas nos dados representacionais, na informação ambiental e nos símbolos, inclusive a linguagem, mas também nas forças compositivas que existem ou coexistem com a expressão factual e visual. Qualquer acontecimento visual é uma forma com conteúdo, mas o conteúdo é extremamente influenciado pela importância das partes constitutivas, como a cor, o tom, a textura, a dimensão, a proporção e suas relações compositivas com o significado (DONDIS, 2007, p. 22).

Outro requisito importante para se desenvolver esses projetos visuais trata das técnicas visuais como estratégia de comunicação visual. A mesma autora, (1997) classifica os tipos de técnicas visuais pela lógica do contraste, já que para o mesmo, o contraste é uma força que torna a composição mais visível. “O significado visual, tal como é transmitido pela composição, pela manipulação dos elementos e pelas técnicas visuais, implica numa enorme somatória de fatores e forças específicas. A técnica fundamental sem dúvida é o contraste” (DONDIS, 2007, p.137). Seguindo do contraste, o elemento mais importante das técnicas visuais é o equilíbrio que está diretamente relacionado com a simetria. “O equilíbrio é o elemento mais importante das técnicas visuais. Sua importância fundamental baseia-se no funcionamento da percepção humana e na enorme necessidade de sua presença, tanto no design quanto na reação diante de uma manifestação visual” (DONDIS, 2007, p. 141).

O equilíbrio pode ser obtido pela simetria ou assimetria. A simetria é equilíbrio axial, esse recurso é lógico e simples. Outra técnica associada ao equilíbrio é a regularidade, que se caracteriza pela uniformidade dos elementos, os quais são distribuídos de maneira constante e invariável. A regularidade também gera composições elementares, que resulta na polaridade simplicidade-complexidade. Para Dondis (2007) a técnica visual de simplicidade é oposta à de complexidade. “Compreende uma complexidade visual constituída por inúmeras unidades e forças elementares, e resulta num difícil processo de organização do significado no âmbito de um determinado padrão” (DONDIS, 2007, p.144). Dentre as 19 técnicas visuais classificadas por Dondis (2007, p. 141-160), outras combinações também são análogas entre si como: a simplicidade com a unidade, a minimização com a economia, a repetição com a sequencialidade – cada qual, com seu oposto. O termo repetição corresponde às conexões visuais contínuas que geram uma manifestação visual unificada. Em suma, essas técnicas visuais devem ser compreendidas como estratégias de produção comunicativa visual, visto que, o conteúdo não está dissociado da forma. As técnicas de expressão visual são os meios essenciais para o designer testar e gerar diferentes resultados passíveis ou não, de aplicação.

A importância desses recursos técnicos à criação de mensagens visuais também sustenta a metodologia teorizada por Munari (1997) e Wong (1998). A simetria para Munari (1997) e a repetição para Wong (1998) são soluções de criação que tem o propósito de tornar “algo” comunicável visualmente, considerando seus aspectos funcionais e estéticos. Segundo Munari (1997), o estudo da forma utiliza o princípio da “acumulação” que acarreta a criação de formas mais complexas. Para a criação de formas complexas, o autor classifica o processo de acumulação em cinco casos básicos que são os conceitos de: identidade, translação, rotação, reflexão especular ou simetria bilateral e dilatação. Descritos da seguinte maneira:

A identidade consiste na sobreposição de uma forma sobre si mesma, ou então na rotação total de 360 graus sobre seu eixo. A translação é a repetição de uma forma ao longo de uma linha que pode ser reta ou curva, ou de outra natureza. Na rotação, a forma gira em torno de um eixo que pode ser interior ou exterior à forma. A reflexão especular ou simetria bilateral que se obtém pondo algo à frente de um espelho e considerando o conjunto da coisa como sua imagem. A dilatação é uma ampliação da forma, que não sofre modificação apenas expansão. A utilização combinada de duas ou mais dessas operações conduz à construção ou ao desenvolvimento de formas muito complexas (MUNARI, 1997, p. 170).

Segundo Munari (1997, p. 170), “a simetria estuda a maneira de acumular essas formas e, portanto, a relação da forma básica, repetida, com a forma global obtida pela acumulação”. Já, Wong (1998) define “unidades de forma”, como aquelas que têm formatos idênticos ou semelhantes e aparecem mais de uma vez no desenho. Associado ao conceito de unidades de forma, o autor faz uso da repetição como recurso metodológico para criar uma composição que transmita harmonia. Portanto, “a repetição constitui o método mais simples em desenho” (WONG, 1998, p.51). Em síntese, dois pontos podem ser considerados: primeiro, que ao relacionar Munari (1997) e Wong (2001), entende-se que o conceito de “acumulação” de Munari (1997) equivale ao conceito de “unidades de forma” de Wong (1998); segundo, que ao comparar Munari (1997), Wong (2001) e Dondis (2007), as técnicas visuais de equilíbrio, simetria e repetição são elementares no desenvolvimento da comunicação visual; sendo a partir delas possível avançar no estudo da linguagem visual. Nessa perspectiva, dentro do desenvolvimento de trabalho, na disciplina de Design de Superfície, entendeu-se necessário a compreensão de todos esses autores, para a utilização de seus conceitos e classificações na geração de alternativas para o alcance dos resultados finais. A seguir, como essas leis e classificações utilizadas para a construção da linguagem visual foram utilizadas na geração de alternativas para as imagens que serão utilizadas como elementos para a estampa.

RESULTADOS APLICADOS E CONSIDERAÇÕES FINAIS

As imagens a seguir foram projetadas levando em consideração a manipulação das representações gráficas obtidas através da abstração de formas das dobraduras de papel realizadas. Assim, as peças manipuladas, tiveram como resultado final a aplicação da forma, considerando a classificação da linha como parte da construção visual de uma estampa, bem como os conceitos de repetição, gradação e concentração tratados em Wong, como princípios da unidade da forma para a obtenção de diferentes tipos de padrões visuais. Bem como, a ideia de reflexão e translação em Munari, também, perceptíveis no trabalho de Bárbara Hidasi, das imagens 5, 6 e 7.



IMAGEM 4. Simulação em camiseta, das estampas geradas a partir das abstrações realizadas com as dobraduras de papel. Trabalho de Lívia Larissa, Design de Moda/FAV.

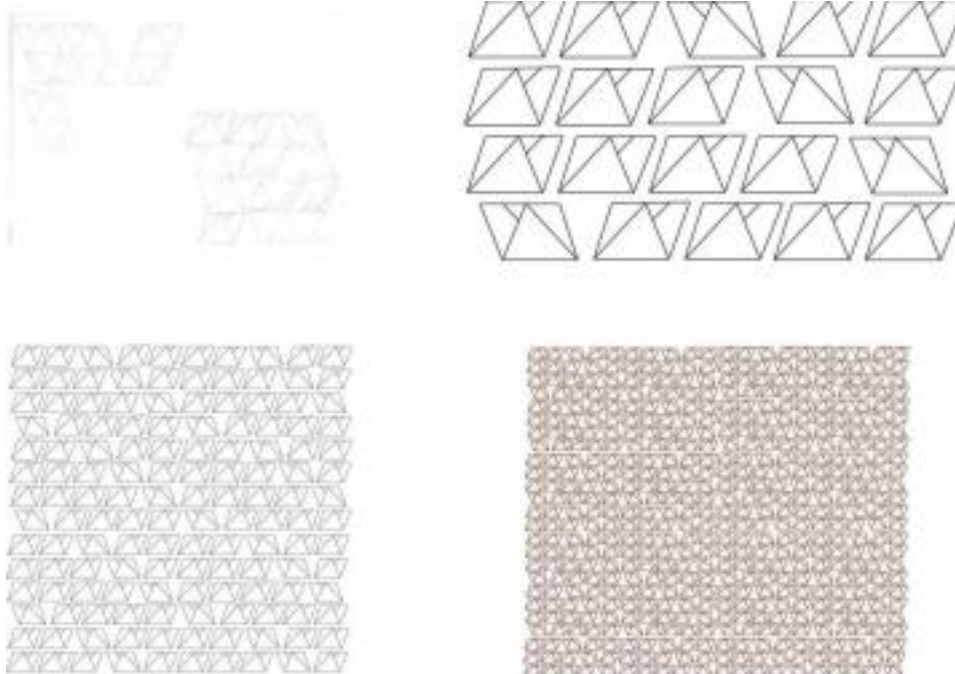


IMAGEM 5. Padrão geométrico gerado a partir da abstração de formas. Padrão/Rapport gerado a partir dos conceitos de repetição e anomalias classificado em Wong. Trabalho de Bárbara Hidasi.



IMAGEM 6. Estampa projetada em uma camiseta. Trabalho de Bárbara Hidasi.



IMAGEM 7. Mini-coleção com aplicação do padrão gerado, com estudo de cor. Trabalho de Bárbara Hidasi.

Nesse último exemplo, optou-se pelo conceito de anomalia tratada em Wong (1998). Sendo:

“A presença de irregularidade em desenho no qual a

regularidade ainda
prevalece. Maca centro grau de desvio da regra geral e resulta em uma
interrupção leve ou considerável da disciplina total. Às vezes, a anomalia é
apenas um elemento singular diferente em meio a uma organização
uniforme (WONG, 1998, p. 97)”.

Considerando que o autor define algumas funções para cada tipo de anomalia, sendo elas: atração pela atenção; alívio da monotonia; transformação da regularidade e rompimento da regularidade; optou-se pela anomalia em estrutura de similaridade com elementos visuais permanecendo inalterados, mas as linhas estruturais anômalas, sendo ativas, cortando porções das unidades da forma. Diferentemente, do padrão circular gerado no trabalho de Livia Larissa, onde a aluna optou pelos conceitos de concentração e gradação da forma. Sendo a concentração, definida pelo mesmo autor, como:

“Um modo de distribuição de unidades de forma, as quais podem estar
densamente agrupadas em certas áreas ou relamente distribuídas em
outras áreas de um desenho. A distribuição em geral é desigual e informal,
às vezes tendo um local de agrupamento mais denso ou de dispersão mais
rala, que se torna o centro de interesse (WONG, 1998, p. 111)”.

Nesse contexto, ele especifica a estrutura de concentração em: direção a um ponto; para longe de um ponto; em direção a uma linha; para longe de uma linha; livre; superconcentração e desconcentração. Assim, sendo, a aluna optou pela concentração livre, e que significa: “unidades da forma agrupadas livremente, com a densidade e a escassez variando no desenho. Desse modo, a organização é completamente informal (WONG, 1998, p. 112)”. Já, a gradação, para o mesmo autor, compreende: “Uma experiência visual cotidiana. As coisas que estão próximas nos parecem maiores e aquelas que estão distantes nos parecem pequenas

(WONG, 1998, p. 73)”. Para ele, existem: gradação de planos; espacial; formato com movimento concêntrico. Sendo essa última outra opção da aluna para a construção da padronagem impressa na peça da camiseta destacada nesse artigo.

Compreender a importância dos elementos básicos para a construção do desenho é estabelecer a produção de resultados expressivos na produção de imagens para a aplicação no design de estampas. Saber ler o espaço compositivo e todas as possibilidades que os elementos visuais: ponto, linha, cor, forma e plano podem produzir enquanto comunicação efetiva é traduzir a ideia expressa em observações e experimentos em algo comercial, no nosso caso, o produto vestuário. De certo modo, utilizar as diferentes possibilidades técnicas de manipulação dos elementos gráficos e compositivos para a construção de padrões para o desenho de estampa permite que os resultados finais possam ser melhores articulados, alcançando um resultado estético e funcional eficiente.

Referências

- BONSIEPE, Gui. **Design, Cultura e Sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.
- BRIGGS-GOODE, Amanda. **Design de estampa têxtil**. Porto Alegre: Bookman, 2014.
- CARDOSO, Ricardo. **Design para um mundo complexo**. São Paulo, SP: Cosac Naify, 2012.
- COELHO, Luiz Antonio L (organizador). **Conceitos-chave em Design**. Rio de Janeiro, Ed. PUC Rio. Novas Ideias, 2008.
- COLCHESTER, Chloe. **Textiles Today: a global survey of trends and traditions**. New York. Thames & Hudson, 2007.
- DEWEY, John. **Arte como experiência**. Jo Ann Boydston (org.); tradução Vera Ribeiro. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. Tradução de Jefferson Luis Camargo. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2007.
- EDWARDS, Clive. **Como compreender design têxtil: guia para entender estampas e padronagens**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.
- FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**; Rafael Cardoso (org.); tradução Raquel Abi-Sâmara. – São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- MELLER, Susan; ELFFERS, Joost. **Textile Design: 200 years of European and American patterns for printed fabrics organized by motif, style, color, layout and period**. New York: Harry n. Abrams, 1991.
- MOURA, Mônica. A moda entre a arte e o design. In: PIRES Dorotéia Baduy (org.). **Design de Moda: olhares diversos**. Barueri, SP: Estação das Letras e Cores Editora, 2008.
- MUNARI, Bruno. **Design e Comunicação Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1997. _____ . **Das coisas nascem coisas**; tradução José Manuel de Vasconcelos. – 2ed.- São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- PEZZOLO, Dinah Bueno. **Tecidos: história, tramas, tipos e usos**. São Paulo: Editora Senac, 2007
- Design de Superfície: do tridimensional para o bidimensional
- PLAZA, Julio; TAVARES, Mônica. **Processos Criativos com os Meios Eletrônicos: Poéticas Digitais**. São Paulo: Editora Hucitec, 1998.
- QUARTINO, Daniela Santos. **Diseño de Estampados: de la idea al print final**. Barcelona: Parramón: Arquitectura y Diseño, 2009.
- SALLES, Cecília Almeida. **Arquivos de criação: arte e curadoria**. Vinhedo: Editora Horizonte, 2010.
- SCHMIDT, Wanda Lúcia, (org). **Microtessouro Têxtil**; vocabulário estruturado. Brasília, SENAI/DN, 1999. 2v.
- SCHWARTZ, Ada Raquel Doererlein. **Design de Superfície: por uma visão projetual geométrica e tridimensional**. 2008. 217f. Dissertação (MESTRADO EM DESENHO INDUSTRIAL) Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista, Campus Bauru. UDALE,

Jenny. *Fundamentos de design de moda: tecidos e moda*. Tradução Edson Furmankiewicz. - Porto Alegre: Bookman, 2009.

WONG, Wucius. **Princípios de Forma e Desenho**; tradução Alvamar Helena Lamparelli. São Paulo: Martins Fontes, 1998.