

## **Experimentações na Arte Têxtil e Resignificação de Resíduos Plásticos.**

**Orientando (a): Felipe Carrijo Pereira**

**Orientador (a): Thais Graciotti Pontes**

### **RESUMO**

O presente estudo oferece uma investigação e compreensão dos processos experimentais identificados na arte têxtil como formas criativas e inovadoras de utilização de resíduos plásticos aplicáveis ao design.

**Palavras-Chave:** Arte têxtil. Processos. Experimental. Design. Resíduos plásticos.

### **ABSTRACT:**

This study offers an investigation and understanding of the experimental processes identified in textile art as creative and innovative ways of using plastic waste and its possibilities of application in design.

**KEYWORDS:** Textile art. Process. Experimental. Design. Plastic waste.

### **INTRODUÇÃO**

Quando se pensa em inovação, processos e sustentabilidade é comum entre estudantes de design a ideia do novo de forma sidérea, algo inalcançável. É comum que ao longo da graduação o espectro da inovação adquira uma corpulência cada vez mais pesada e que esse peso intimide qualquer despertar criativo. Há de se levar em consideração que em um mundo arraigado de informações que pulsam por segundos e se esvaem tão rápido quanto surgem, não é incomum o pensamento recorrente de que tudo já está posto por aí, tudo existe ou já foi inventado. E mesmo assim novas tecnologias continuam a surgir, novas formas de expressão continuam a nos impactar.

A leitura e percepção de mundo se modifica no ritmo do tempo em que vivemos, e o sentimento conturbado dessa aceleração que vivenciamos, que

degrada ao mesmo tempo o espaço que habitamos e as pessoas que o ocupam, pode desestimular novos processos experimentais devido à necessidade de resultados imediatos e positivos, que supram as expectativas imaginadas. Algo importante a se ter em mente é a vantagem histórica da soma de conhecimentos acumulados e de uma liberdade criativa que nunca foi tão abrangente e acessível na história, que nos são permitidos graças aos mesmos dispositivos que geram ansiedade e o recorrente sentimento de que tudo existe e já está posto por aí.

A realidade é que o novo é um *continuum*. Mais que criar algo do zero, o olhar atento ao que já existe, levando em consideração uma leitura pessoal de mundo com todas as referências adquiridas ao longo da vida propõe maior fonte de inspiração e abertura para a criatividade do que a incessante busca pela inovação sidérea intangível e inalcançável.

Fayga Ostrower (1987) tem a criatividade como algo inerentemente humano, e descreve o ato de criação como o de formar algo, abrangendo neste ato a compreensão; relacionando, ordenando e significando o novo. E enfatiza a correlação da criação à própria vida e seus compêndios:

As potencialidades e os processos criativos não se restringem, porém, à arte. Em nossa época, as artes são vistas como área privilegiada do fazer humano, onde ao indivíduo parece facultada uma liberdade de ação em amplitude emocional e intelectual inexistente nos outros campos de atividade humana, e unicamente o trabalho artístico é qualificado de criativo. Não nos parece correta essa visão de criatividade. O criar só pode ser visto num sentido global, como um agir integrado em um viver humano. De fato, criar e viver se interligam (OSTROWER, 1987, p.5).

É, portanto, inegável que a criação é parte constituinte da natureza humana e se faz presente em nossa formação de humanidade visando uma compreensão de mundo, uma resolução de questões pontuais e facilitando atividades mundanas de nossa vida.

Em meio ao universo interior constituinte de cada indivíduo, a imaginação se

relaciona como uma ponte de acesso entre a esfera da subjetividade do indivíduo e sua compreensão de mundo. Quando transferido ao processo de projeto de design, a imaginação serve como fomento para a inovação e nos permite a partir desse mundo individual interior, propor soluções a problemas no âmbito de nossa realidade “histórica” ou “material” (AZZI, 2007) e é dentro dessa realidade histórica do mundo que nos cerca e da leitura de fazemos dele que podem surgir ideias.

Quanto à percepção, a interpretação de obras se dá no âmbito individual do observador, passando por um filtro do constructo subjetivo de cada indivíduo, seus valores e crenças, emoções e pensamentos. O mesmo processo se aplica à percepção que se tem de um objeto de design. Uma peça de Philippe Stark ou Gerrit Rietveld, portanto, é passível de despertar sentimentos ao espectador tal qual uma obra de arte.

Retornando ao desenvolvimento humano permeado por criações, o descarte daquilo que criamos passou a adquirir peso equivalente à sua produção, gerando impactos socioambientais que continuam promovendo a degradação do nosso espaço assim como o conhecemos. E a ideia de *homo faber* aos poucos vem sendo substituída por uma expressão mais contemporânea:

Nos últimos cinquenta anos, a humanidade produziu maior quantidade de artefatos do que em toda a sua história pregressa. Como resultado, estamos em processo de sermos soterrados pelo acúmulo de coisas que descartamos(...) A velha caracterização do ser humano como *Homo faber*, o homem que fabrica, poderia ter como complemento uma expressão nova: *Homo prodigus*, o homem que desperdiça. (CARDOSO, 2016, p. 156)

Manzini resvala sobre uma reflexão que orienta mudanças de hábitos e tem a experimentação como recurso para o novo. Ele cita:

Contrariamente aos mais comuns clichês em termos sociais e políticos, caminhar rumo à sustentabilidade é o contrário da conservação. Em outras palavras, a preservação e a regeneração de nosso capital ambiental e social significará justamente romper

com as tendências dominantes em termos de estilo de vida, produção e consumo, criando e experimentando novas possibilidades. Se assim não o fizermos, se não adquirirmos experiências diferentes e se formos incapazes de aprender a partir delas, então assistiremos à verdadeira conservação, que resultará na continuação dos atuais e catastróficos estilos de vida, produção e consumo. (MANZINI, 2008, p.15)

Tendo em vista as questões discutidas acima, a seguinte pesquisa se propõe a investigar a importância acerca de experimentações para o campo do design. Experimentações das quais encontram na arte o estímulo e liberdade suficientes para tomarem forma e inspirar novas criações. E é na arte têxtil, onde se pode explorar mais que aspectos estéticos, também materiais e sensíveis, que essa pesquisa busca evidências de recursos criativos e experimentais a designers e criadores.

Para a moda, a arte têxtil se apresenta como um vasto e rico campo de onde ideias podem ser extraídas e incorporadas aos projetos de design, seja em vestuário ou acessórios e não limitando-se apenas a uma ideia restrita de moda mas tendo em mente a inter-relação entre os diversos campos do design, como produto e interiores.

Com o objetivo de compreender esses processos presentes na arte têxtil e a relevância deles para uma possível aplicação ao design tendo como recorte o uso de resíduos plásticos, utilizei-me de pesquisa de caráter exploratório e experimental com resultado de dados qualitativos a partir de fontes secundárias obtidas por meio de pesquisa bibliográfica através de livros, produções acadêmicas, entrevistas publicadas e análises de processos documentados por artistas e/ou terceiros.

## **1. O PLÁSTICO**

Um relatório divulgado pela WWF mostra que o Brasil se encontra em 4º lugar no ranking mundial de produção de lixo plástico. O documento baseado no estudo *What a Waste 2.0: A Global Snapshot of Solid Waste Management to 2050* aponta que por ano são geradas cerca de 11,3 toneladas desse tipo de

lixo (gráfico 01) – do qual apenas 1,28% é reciclado (DALBERG ADVISORS, 2019).

Gráfico 01

Pais	Total de lixo plástico gerado*	Total incinerado	Total reciclado	Relação produção e reciclagem
Estados Unidos	70.782.577	9.060.170	24.490.772	34,60%
China	54.740.659	11.988.226	12.000.331	21,92%
Índia	19.311.663	14.544	1.105.677	5,73%
<b>Brasil</b>	<b>11.355.220</b>	<b>0</b>	<b>145.043</b>	<b>1,28%</b>
Indonésia	9.885.081	0	362.070	3,66%
Rússia	8.948.132	0	320.088	3,58%
Alemanha	8.286.827	4.876.027	3.143.700	37,94%
Reino Unido	7.994.284	2.620.394	2.513.856	31,45%
Japão	7.146.514	6.642.428	405.834	5,68%
Canadá	6.696.763	207.354	1.423.139	21,25%

Fonte: Dalberg Advisors, WWF (2019).

É evidente que, além de estarmos situados entre os maiores geradores desses resíduos, somos o país com o menor índice de reciclagem. Visto que a solução ideal para plásticos de uso único seria sua não produção, ou sua substituição por materiais e/ou plásticos biodegradáveis, ainda nos deparamos com o fato de termos de lidar com o que já foi produzido e continua a permear a nossa vida cotidiana.

Há técnicas existentes e bem difundidas de reciclagem do plástico na moda como no caso dos filamentos à base de PET e outros polímeros reciclados que sem dúvida se apresentam como possibilidades para reciclagem, porém não é uma técnica isenta de falhas uma vez que o produto, na lavagem, pode eliminar nano partículas poluentes. (NAPPER, 2016).

Portanto, quanto maiores forem as possibilidades de aplicação desses resíduos, a fim de proporcionar-lhes uma segunda vida útil, maiores as chances de assimilação deles enquanto matéria-prima para o desenvolvimento de produtos de design que possam ressignificá-los e transformá-los em objetos de desejo aos consumidores.

## 2. ARTE, MODA, DESIGN

O desenvolvimento e expressão de moda, segundo Moura (2008), ocorre partindo das inter-relações entre criação, cultura e tecnologia, associadas a questões históricas, sociopolíticas e econômicas de uma época. A autora defende a arte, moda e design como interferências do conhecimento humano à matéria, dando-lhe forma no âmbito da estética e do sensível e cita:

A arte, seus princípios e sua linguagem são importantes para a criação, seja em qual esfera ocorrer, seja a criação em moda, seja a criação em design. A partir da concepção, do ato criador, é que o projeto se desenvolve e se corporifica produto ou peça. (MOURA, 2008, p. 48)

À exemplo que elucida criação e o limiar tênue entre moda e arte, a arte têxtil se manifesta como uma forma de expressão através de recursos bem mais antigos que as próprias noções de moda e arte. A utilização de fios e fibras como meios de expressão cultural e identitária dos povos se alinha ao início de nossa humanidade, onde o produto dessas tramas não teve apenas o intuito de proporcionar segurança e conforto, mas também de adornar e passar mensagens simbólicas. Não podemos afirmar que esse conceito se modificou muito desde aqueles tempos em relação aos dias atuais. Passam-se os anos e seguimos adornando-nos ora com o ímpeto de ocultarmos atributos físicos que não nos são desejáveis, ora realçando aqueles para os quais queremos maior atenção. Nós utilizamos de proporções, cores, materiais e símbolos na intenção de passarmos uma mensagem aos outros e a nós mesmos, nos destacando de um grupo ou nos reconhecendo como pertencentes a ele. Assim estabelecemos uma íntima relação com os materiais que nos circundam e encontramos em tramas um meio de autoexpressão.

Com exemplos como os vestidos Worth, Schiaparelli e o surrealismo, Irmãos

Campana e o art design, Ronaldo Fraga e a poética na moda, a correlação entre arte e design é incontestável. A própria Escola de Glasgow fomentou, ainda no século 19, o intercâmbio entre a arte e o design com nomes como Margareth e Charles Mackintosh, Ann Macbeth e tantos mais que imprimiram uma estética singular de *art nouveau* na época.

Em ocasiões de normas sociais mais restritivas na estética do vestuário, surgiram em compêndios artísticos meios para expressão individual e coletiva distintas do padrão vigente. Movimentos artísticos dos Pré-Rafaelitas, a *Healthy and Artistic Dress Union* e o *Artistic Dress Movement* no período vitoriano; o dadaísmo e sua contribuição ao surrealismo com Dalí e Schiaparelli são apenas alguns exemplos de uma correlação complexa que resulta em um processo de trocas benéficas para ambas as áreas.

Se pensarmos nos dias atuais, vivemos em uma sociedade movida a novidades constantes, ao passo que a massificação das coisas resulta na necessidade de externalizar uma identidade individual e distinta de si. Os processos de customização, de peças autorais e de peças únicas e exclusivas ganham espaço no mercado. O mercado de design autoral (aqui tido no contexto de *design com assinatura estilística* que se destaca de produções massificadas e em larga escala, portando se referindo também a um processo de peças únicas ou com menor número de reproduções) cresce e a busca por inovação e diferenciação, também.

A ideia de arte têxtil associa-se comumente a tramas com fios e fibras, visando uma finalidade estética ou estético-funcional e simbólica como no caso da tapeçaria e cestaria.

O termo *artêxtil* cunhado por Cáurio (1985) visa, porém, englobar as mais variadas formas de expressão e manipulação de fios e fibras, tramas e técnicas existentes e dá abertura a interpretação do que viria a compor esse campo, e sobre esse espectro, a autora acolhe o *wearable art* ou arte vestível de Oiticica, as esculturas *balkans* Abakanowicz, as tapeçarias de Colaço e o trançado de cipós de Krajcberg.

Somam-se os trabalhos de tecelagens com papéis de Roth e Buss.

### **3. CRIAÇÃO, EXPERIMENTAÇÃO E ESTUDOS DE CASO:**

A arte vem como forma de ressignificar e agregar valor ao material, expondo novas formas de utilização que, se bem observadas, são capazes de gerar insights para aplicação prática no design. Em uma de suas publicações, Jenny (2014), propõe uma série de exercícios visando estimular a criatividade a partir de experiências não convencionais, como diversos materiais e mídias. Ao final do livro, espera-se que o leitor tenha compreendido que tudo o que nos circunda e permeia nossa rotina é passível de ser utilizado como fonte inspiracional.

Em termos práticos, a análise de naturais como formas conchoidais de uma rocha lascada ou a profusão de texturas provenientes do interior de uma caverna como exemplos, podem gerar *insights* para novas criações de formas, texturas, grafismos e cores. O importante é levar essas ideias ao processo experimental para concretizá-las, a fim de que posteriormente elas possam ser desenvolvidas e aplicadas a produtos.

Um exemplo prático é o *patchwork*, tradicionalmente feito de pedaços de tecidos costurados, que pode ser transposto a embalagens plásticas de PEBD (polietileno de baixa densidade) costurados ou fusionados com uma prensa, soprador térmico ou outra fonte de calor não inflamável cuja temperatura atinja entre os 110/115°.

Para fins de elucidação, utilizo-me de exemplos práticos a partir das experiências e criações de Josh Blackwell, Jackie Abrams, Jessica Grady, Olivia Howick, Borbala Ferencz e Galina Larina.

Como ponto de convergência, os artistas e designers acima citados se propõe a ressignificação do resíduo plástico através de técnicas diversas que o transformam e incutem nele novas propostas de utilização e aplicação no campo da arte e do design. Josh Blackwell (Figuras 01 e 02), artista norte-americano, manipula a sacola plástica por meio de costuras e bordados, aplicações, tecelagem e pintura.

O que antes era apenas resíduo, algo meramente descartável, de uso único e sem valor aparente, passa a adquirir valor e é transformado em arte que, segundo Blackwell, apenas “coincide” em ser plástico.

Figura 01 Figura 02



Fonte:

<https://www.brwnpaperbag.com/2019/12/31/josh-blackwell-plastic-bag-art/>

A técnica de crochê a partir de sacolas plásticas, utilizada por Jackie Abrams, transforma-as em acessórios passíveis de comercialização. Em Gana, a artista instruiu um grupo de mulheres no feitiço da técnica para ser aplicada a produtos a fim de propiciá-las uma fonte de subsistência. Segundo Abrams, o método pode também ser aplicado a fins escultóricos. (Figuras 03 e 04).



Figura 03 Figura 04



Fonte:

<https://www.jackieabrams.com/plastic-bag-crochet.html>

No escopo de bordados e aplicações, Jessica Grady, artista britânica, os utiliza associados a elementos não convencionais em composições vibrantes e tridimensionais. A da utilização de canudos, lacres, elásticos e outros elementos distintos, com a técnicas de costura e bordado manuais, culminam na exploração tátil de cores e padronagens descrita pela artista e configura um exemplo de aplicação prática para diversos tipos de polímeros descartáveis (Figuras 05 e 06).

Figura 05 Figura 06



Fonte:

<https://www.handmadecharlotte.com/3d-embroidery-jessica-grady/>

Como exemplos finais, Ferencz (Figuras 07 e 08) e Larina (Figuras 09, 10 e 11) utilizam de modo experimental da fusão térmica de embalagens e sacolas plásticas na finalidade de transformá-los em superfície a ser trabalhada e transformada em vestuário e acessórios, questionando o valor atribuídos às coisas e favorecendo materiais tidos como descartáveis, uma segunda vida útil.

Figura 07 Figura 08





Fonte:

<https://www.artstthread.com/portfolios/thereturnoftheshreds/>

Ao longo desses processos é possível observar que o valor que incorporamos à artigos, objetos e obras dependem do modo como se apresentam para nós e de como essas apresentações são servidas por quem as observa. Portanto a arte, assim como o design são passíveis de interpretação, significação e ressignificação. Um olhar diferenciado, um modo distinto de trabalhar a materialidade pode suceder na aceitação de novas práticas de design e assim corroborar com impactos sociais positivos.

Figura 09 Figura 10 Figura 11



Fonte: <https://www.rbth.com/arts/330708-russian-designers-recycled-plastic>

### **CONCLUSÃO:**

Em visita aos pontos mais evidentes da pesquisa, no que tange às questões de arte, processos criativos e experimentais, e utilização e valorização de resíduos plásticos como matéria prima no design, reforça a relevância da observação atenta aos processos e o que deles pode-se sorver.

A materialidade não é estática, bem como nossa leitura de mundo. A experimentação é capaz de fazer fruir novas práticas e modos de vida, novas visões de mundo onde podemos incorporar e trabalhar de maneira livre as

possibilidades que de nossa imaginação influem. A experimentação por ela mesma tem a capacidade de gerar inovação e a capacidade do processo criativo pode gerar diferencial é agregar valor a materiais não convencionais como resíduos plásticos. Concluo, portanto, que observemos mais atentamente processos, experimentações distintas e materiais não convencionais pois deles podem surgir *insights* que favoreçam impactos relevantes e novas formas de materialidade.

## REFERÊNCIAS:

ABRAMS, Jackie. **Recycle and Repurpose:** Upcycle those Plastic Bags. Jackie Abrams, [s.d.]. Disponível em: <https://www.jackieabrams.com/plastic-bag-crochet.html>. Acessado em: 14/07/20.

ARTS THREAD. **The return of the shreds.** Arts thread, [s.d.]. Disponível em:

<https://www.artstthread.com/portfolios/thereturnoftheshreds/>. Acessado em: 12/07/20.

AZEVEDO, Carolina Noury. **O design editorial brasileiro no capitalismo cognitivo: a lógica do campo das publicações com design autoral**, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

AZZI, Izabel Cristina de Souza. **Realidade: uma razão que não se explica, mas se crê**. Ágora (Rio J.), Rio de Janeiro, 2007. V. 10, n. 2, p. 245-263.

BARNES, Sara. **Artist Embroiders on the Ubiquitous Plastic Bag to Transform It into an Abstract Work of Art**. Brown Paper Bag, 2019. Disponível em: <https://www.brwnpaperbag.com/2019/12/31/josh-blackwell-plastic-bag-art/>. Acessado em: 20/03/20

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Ubu Editora, 2016.

CÁURIO, Rita. **Artêxtil no Brasil: Viagem pelo Mundo da Tapeçaria**. Rio de Janeiro, 1985.

COPPOLA, Soraya. **Arte, moda, ciência e tecnologia: permeabilidade e experimentação**. Cienc. Cult, v. 62, n. 2, p. 36-38. São Paulo, 2010.

COUTINHO, Fernanda M. B.; MELLO, Ivana L.; SANTA MARIA, Luiz C. de. **Polietileno: principais tipos, propriedades e aplicações**. Polímeros v. 13, n. 1, p. 01-13. São Carlos, 2003.

DALBERG ADVISORS, WWF - Fundo Mundial para a Natureza. **Solucionar a poluição plástica: transparência e responsabilização**. Gland, Suíça, 2019.

GIACCARDI, Elisa and Linda Candy. **Special Section Introduction: Creativity and Cognition 2007: Materialities of Creativity**. Leonardo, vol. 42 no. 3, p.

193-196. Project MUSE. [s.l.], 2009.

GUZEVA, ALEXANDRA. **What Russian designers and artists make from recycled plastic.** Russia Beyond, 2019. Disponível em: <https://www.rbth.com/arts/330708-russian-designers-recycled-plastic>. Acessado em: 21/06/20.

HANDMADE CHARLOTTE. **3d embroidery by jessica grady.** Handmade Charlotte, 2018. Disponível em: <https://www.handmadecharlotte.com/3d-embroidery-jessica-grady/>. Acessado em: 14/07/20

HEALTH AND ARTISTIC DRESS UNION. **Aglaia: the jornal of the Healthy and Artistic Dress union.** London: Hope-Hoskins, 1894.

JENNY, Peter. **Um olhar criativo.** 1 ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2014.

MANZINI, Ezio. **Design para inovação social e sustentabilidade:** comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Cadernos do Grupo de Altos Estudos; v. 1. Rio de Janeiro: E-papers, 2008.

MOURA, Monica. **A moda entre a arte e o design.** Design de Moda: Olhares diversos. Barueri, SP: Estação das Letras e Cores Editora, 2008.

NAPPER, Imogen E. THOMPSON, Richard C. **Release of synthetic microplastic plastic fibres from domestic washing machines:** Effects of fabric type and washing conditions. Devon, England, 2016.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação.** 12 ed. Petrópolis. Vozes, 1987.

