

questionamos como projetar experiências de aprendizagem plena (Perkins: 2010) em contextos de ausência inescapável.

Palavras chave: Educação em Design - Design de experiências - Assincronia - Pensamento projetivo.

(*) **Estefanía Fantini:** Doctoranda en Sentidos, Teorías y Prácticas de la Educación y Magíster en Didácticas Específicas por FHUC-UNL. Licenciada en Diseño de la Comunicación Visual por FADU-UNL. En este ámbito se desempeña desde 2009 como docente en las

asignaturas Comunicación y Teoría y Crítica. En Investigación, ha trabajado en numerosos proyectos y actualmente codirige el CAI+D 2020 “La enseñanza del Diseño de experiencias en el campo de la Comunicación Visual” a cargo de la Dra. Isabel Molinas. **Mariana Torres Luyo:** Licenciada en Diseño de la Comunicación Visual por FADU-UNL y docente en las asignaturas Taller de Diseño IV, Comunicación (FADU), y Lenguajes y Narrativas visuales (UNRAF). Co-fundadora de ChekaStudio, especializada en proyectos editoriales y producciones fotográficas publicitarias. Ha realizado numerosos cursos de fotografía en Santa Fe, Buenos Aires, y Barcelona; y dictado talleres y seminarios. Desde 2011 expone sus fotografías en espacios de arte y museos.

Metodologia Projetual em Design de Superfície Têxtil

Felipe Guimarães Fleury de Oliveira (*)

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 37, pp. 261-264. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: febrero 2021
Versión final: diciembre 2021

Resumo: O design têxtil, design de estampa, dentre outros, estão contidos dentro do campo de Design de Superfície Têxtil e sua metodologia projetual acontece de forma sistemática e focada nas decisões quanto aos elementos visuais constituintes do design de superfície: figuras ou motivos (formas em primeiro plano que conferem sentido ou tema à composição), elementos de preenchimento (texturas e/ou grafismos em planos e/ou camadas), e elementos de ritmo (formas e/ou figuras que criam tensão na composição), e ainda, alguns princípios básicos como: escala, padronagem e repetição, posicionamento, cores, peso, textura e superfície.

Palavras chave: Design de superfície têxtil - Metodologia projetual - Elementos visuais - Design de Moda.

[Resúmenes en español e inglés y currículum en p. 263]

As características de escala, padronagem e repetição, posicionamento, cores, peso, textura e superfície se conectam com por meio de diversos métodos de trabalho em Design, desde o desenvolvimento de substratos têxteis proveniente da estruturação de ligamentos fundamentais de têxteis relacionados a tecelagens, malharias, não tecidos, passando pela elaboração de padrões para decoração, até a composições visuais relativas ao design gráfico/digital.

A investigação apresentada tem três pontos principais. O primeiro ponto levado em consideração é a minha atuação por vários anos no ensino de Design de Superfície Têxtil em graduações de Design de Moda que forneceram muitas informações valiosas, mas também sugeriram várias considerações críticas relacionadas a métodos, ferramentas e técnicas de Design dentro o processo projetual, assim como o surgimento de questões sobre formas alternativas de desenvolver padrões de superfície e o pensamento de padrões. A atuação docente na área de Têxtil e Moda, em disciplinas como Tecnologia Têxtil, Design de Superfície e Materiais e Processos Têxteis, traz a oportunidade de

trabalhar as questões relacionadas ao Design e proporciona aos discentes um novo significado da área.

A experiência de ensino em Design de Superfície Têxtil a discentes nos níveis de bacharelado e pós-graduação e de orientação em projetos nesse campo é a principal razão para a realização desta pesquisa. Outras motivações incluem o conhecimento pessoal como designer têxtil praticante, o desejo de desenvolver e alcançar um tema visual específico e o interesse nas relações de padrões que crescem com a conexão entre espaço e padrão de superfície e como os dois se relacionam. Durante diversas práticas como design têxtil, pude perceber um forte impacto na estética e na espacialidade, mas com baixa prioridade nos processos projetuais. Por último, mas não menos importante, a criação de padrões de superfície e o pensamento de padrões continuam a chamar minha atenção repetidas vezes, discente após discente, repetidamente.

Como ponto de partida no Design de Moda e suas abordagens têxteis para definir o campo usando a criação, pré-produção, produção e pós-produção, este trabalho

se concentra nas relações de padrões – leia-se, a partir daqui, como estamparia industrial (Oliveira, 2014) – em contextos espaciais no Design de Superfície Têxtil e visa explorar-los em termos de sua possível função na criação de peças de vestuário. Um foco secundário refere-se à aplicação de determinações espaciais conceituais como variáveis alternativas de projetos em Design de Superfície Têxtil, a fim de desenvolver o conhecimento atual e encontrar métodos de trabalho alternativo para tais peças de vestuário.

Especificamente em relação ao termo Superfície, Flusser (2007, p.128) utiliza-o como “referência à imagem”, e é corroborado por Munari (2001, p.11), que afirma: “Tudo o que o olho vê tem uma estrutura superficial própria, e cada tipo de sinal, de grão, de serrilhado, tem um significado bem claro (tanto é que um copo com superfície de pele de crocodilo não nos pareceria normal)”. Flusser (2007, p.128) diz sobre o efeito imagético causado pelas superfícies e a importância das cores “quando uma parte importante das mensagens que nos programam hoje em dia chega em cores, significa que as superfícies se tornaram importantes portadores das mensagens, superfícies de papel, material de tecelagem etc. se transformaram em ‘meios’ importantes”.

O Design de Superfície, no Brasil, é definido por Rubim (2005) como “todo projeto elaborado por um designer, no que diz respeito ao tratamento e cor utilizados numa superfície, industrial ou não”. Abrange suportes bi e tridimensionais, como revestimentos cerâmicos, têxteis, de papel, borracha, plástico e até digitais como os *backgrounds*.

Para Rubim (2005), Design de Superfície está longe de ser superficial, pois demanda método projetual, com atenção aos aspectos mercadológicos, técnicos, conceituais e funcionais, além dos estéticos. Rüttschilling (2008) complementa quando afirma que o Design de Superfície vai “além da solução gráfica e visual, dá conta de solucionar problemas de relacionamento entre homem e objeto, conferindo tratamentos às superfícies que desempenham as tarefas, levando em conta o entorno e seu contexto de uso.” Portanto, ressalta-se o caráter multidisciplinar do processo de design, que ultrapassa a simples produção de resultados visuais.

Em meio a essa multiplicidade de suportes, o Design de Superfície foi estruturado no Brasil abrangendo áreas como design têxtil, cerâmico, de estamparia, “que se ocupam do projeto de produtos laminares, revestimentos ou não” (Rüttschilling, 2008). Nos Estados Unidos, a *Surface Design Association* limita-se ao design de superfície têxtil (2020), que também é o foco desta pesquisa, pois permite tratamentos tanto bidimensionais, como estamparia; quanto tridimensionais, como texturas em bordados ou o próprio tecido jacquard e, principalmente, porque possibilita que designers gráficos e de moda atuem de forma sinérgica e visando agregar diferencial ao produto final.

Sobre o aspecto projetual, Rüttschilling (2008) afirma que, mesmo utilizando uma metodologia adequada, “é na composição visual onde se encontra o maior controle do projetista, a criação dos elementos visuais e a maneira como se arranjam sobre o fundo, define o

sucesso do trabalho”. E também, Rüttschilling (2008) aponta elementos visuais constituintes do design de superfície: figuras ou motivos (formas em primeiro plano que conferem sentido ou tema à composição), elementos de preenchimento (texturas e/ou grafismos em planos e/ou camadas, geralmente correspondem ao fundo), e elementos de ritmo (formas e/ou figuras que criam tensão na composição, seja pela cor, posição ou configuração). A autora afirma que não existem fórmulas para a concepção de superfícies, mas aponta princípios básicos herdados do design têxtil e cerâmico: a noção de módulo e repetição; que atualmente perderam sua condição fundamental em meio aos processos digitais, mas que permanecem como conhecimento da área (Rüttschilling, 2008). Rubim (2005) também explica que essas noções são necessárias, pois os projetos são feitos geralmente para superfícies contínuas, como tecidos a metro, papéis de presente, de parede e carpetes, que requerem encaixe dos módulos, sem a percepção da “emenda”.

Descreve-se, então, a partir deste ponto os métodos de criação dos elementos visuais que irão compor os padrões de superfícies contínuas, ou seja, as estampas industriais. A estamparia industrial é o conjunto de técnicas e processos de impressão para a transferência de elementos visuais e/ou desenhos para superfícies de substratos têxteis (Neves, 2000). A elaboração de estampas para o processo industrial abrange diversas técnicas e podemos categorizá-las em artesanais/mecânicas e automáticas/digitais (Oliveira, 2014).

Durante o período de industrialização, a produção foi a regra absoluta: as máquinas definiram as condições e forneceram as instruções para repetir um padrão. A manufatura teve um papel importante nisso, e os processos envolveram padrões padronizados e repetidos; os padrões de substratos têxteis foram construídos usando linhas horizontais e verticais, enquanto as técnicas de impressão facilitaram outros tipos de padrões, e as sofisticadas linhas orgânicas deram possibilidades expressivas.

Cada técnica possui sua particularidade em relação ao processo e ao resultado. Com relação as técnicas condizentes a estamparia industrial, podemos destacar a estamparia localizada, a estamparia corrida, a estamparia barrada, a estamparia digital, e a estamparia que consiste em uma desenho digital considerando as partes dos moldes de uma peça de vestuário, denominada *engineered print*.

A estamparia localizada consiste no processo utilizado em peças individuais e não no substrato têxtil todo, como um desenho em uma camiseta, onde a estampa é aplicada sobre determinado local da peça de vestuário: frente, costas, barra ou manga da camiseta, etc. O método dessa técnica é desenvolvido através de uma matriz serigráfica (tela plana) que é sobreposto ao substrato têxtil e impresso diretamente cor a cor e peça por peça.

Com relação a estamparia corrida, pode-se utilizar quadros que se encaixam ou cilindros (telas cilíndricas) que giram e em contato com o substrato têxtil formam genuinamente uma impressão contínua. É comum que os encaixes de cores comecem pelas tonalidades claras até as mais escuras, minimizando defeitos. Alimentadas

com corante pelo seu interior durante a impressão, esses cilindros expelem por meio mecânico o corante através das zonas gravadas que formam o desenho. Já na estamaria barrada, também através de quadros ou cilindros, considera-se a disposição do desenho de forma longitudinal em um dos lados do substrato têxtil.

E por último, o método projetual de criação de estampas com a técnica *engineered print* pode ser feito do manual ao digital ou da hibridização dos dois modos, por meio da modelagem em *moulage* e a vetorização dos moldes em um software de vetor e, conseqüentemente, desenvolvimento da estampa. Independentemente da ferramenta escolhida, cada forma de desenvolvimento contribuirá à sua maneira para a construção desta representação gráfica, desde que o produto final seja caracterizado por uma estampa contínua sobre um mesmo vestuário.

Destaca-se o uso de estampas sem módulo e sistemas de repetição, como recurso em potencial para a criação de estampas que possuem continuidade até mesmo através das costuras. O passo final é imprimir o molde com a estampa diretamente no tecido e costurar a peça de vestuário.

Para que o *engineered print* seja projetado, fazem-se importantes algumas ferramentas. A modelagem, como já visto, está atrelado ao processo de criação de uma estampa, ou seja, é explorada a relação 2D e 3D. O projeto de design de superfície nasce junto com o projeto de design de moda. Como ferramentas de desenvolvimento de moldes, têm-se à disposição a *moulage*, e o *3D Body Scanning*, que faz a medição corporal e transporta as medidas para programas CAD, para a posterior geração de moldes (Oliveira, 2014). *Moulage* ou *draping* é uma técnica francesa de modelagem tridimensional, caracterizada por ser feita diretamente no manequim. Foi desenvolvida na década de 1920 pela estilista Madeleine Vionnet. No dicionário Larousse, *moulage* é definida como: “moldagem; operação de tirar o molde de uma estátua”.

Em relação aos softwares que transformarão os moldes lisos em moldes estampados, estão os softwares comuns de vetorização como *Illustrator* e edição de imagens como o *Photoshop*. Para que a aplicação da estampa seja possível, é necessário o desenvolvimento da modelagem virtual, que automaticamente é planejado, e que está pronto para receber a estampa localizada, no caso o *engineered print*. É importante salientar que como ferramenta produtiva, a estamaria digital é importante no processo de produção do *engineered print*, visto que a utilização de outras técnicas como a estamaria serigráfica podem encarecer o processo. Tal dificuldade em relação a serigrafia se deve ao *engineered print* formar um vínculo entre a estamaria e a modelagem.

As várias relações entre suportes bi e tridimensionais fundamentais aos padrões de superfície tem grande influência no futuro do Design de Superfície Têxtil, e destaca-se aqui, quatro motivos relevantes: a repetição é o núcleo de todos os padrões de superfície; as articulações são centrais para as unidades em repetição; pode-se dizer que há um senso de ordem, uma estrutura sistemática e lógica; um componente crítico na compreensão dos padrões de superfície é a escala, que se relaciona às fronteiras entre o motivo e o padrão, tornando-o fluido.

Portanto, percebe-se que o conceito de repetição faz parte da metodologia projetual para criar um padrão e o núcleo de todas as técnicas de estamaria industrial, e a correlação entre unidade de padrão e repetição é crucial para permitir que as pessoas reconheçam o Design Têxtil em termos de construção e produção. Essa interação é fundamental para a prática de Design de Superfície Têxtil, bem como para o entendimento dos métodos de fabricação e produção.

Referências

- Flusser, V. (2007). *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Cosac Naify.
- Munari, B. (1998). *Das Coisas Nascem Coisas* (J. M. de Vasconcelos, Trad.). São Paulo: Martins Fontes.
- Neves, J. (2000). *Manual de Estamaria Têxtil*. Guimarães, Braga, Portugal: Direção Editorial da Escola de Engenharia Universidade do Minho.
- Oliveira, F. G. F. de. (2014). *Design Têxtil: Perspectivas da estamaria industrial* (Dissertação de Mestrado). Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, SP, Brasil.
- Rubim, R. (2005). *Desenhando a Superfície*. São Paulo: Rosari.
- Rüthschilling, E. A. (2008). *Design de Superfície*. Porto Alegre: Editora da UFRGS.
- Surface Design Association (2020). *Surface Design Journal*. Estados Unidos: Surface Design Association. Recuperado de <http://www surfacedesign.org/>

Abstract: Textile design, print design, among others, are contained within the field of Textile Surface Design and its projectual methodology happens in a systematic way and focused on decisions regarding the visual elements that constitute the surface design: figures or motifs (foreground shapes that give meaning or theme to the composition), filling elements (textures and/or graphics on planes and/or layers), and rhythm elements (shapes and/or figures that create tension in the composition), and also some basic principles such as: scale, patterning and repetition, positioning, colors, weight, texture and surface.

Keywords: Textile Surface Design - Projectual Methodology - Visual Elements - Fashion Design.

Resumen: El diseño textil, el diseño de estampados, entre otros, están contenidos dentro del campo del Diseño de Superficies Textiles y su metodología proyectual ocurre de manera sistemática y enfocada a las decisiones sobre los elementos visuales que constituyen el diseño de superficies: figuras o motivos (formas de primer plano que dan sentido o tema a la composición), elementos de relleno (texturas y/o gráficos en planos y/o capas), y elementos de ritmo (formas y/o figuras que crean tensión en la composición), y también algunos principios básicos como: escala, patronaje y repetición, posicionamiento, colores, peso, textura y superficie.

Palabras clave: Diseño de superficies textiles - Metodología proyectual - Elementos visuales - Diseño de moda.

(*) **Felipe Guimarães Fleury de Oliveira:** Mestre e Doutorando em Design pela Universidade Anhembi Morumbi. Docente de Graduação e Pós-Graduação em Têxtil e Moda, pela Universidade Anhembi Morumbi, ministrando aulas como Tecnologia Têxtil, Materiais e Processos Têxteis, Cadeia Têxtil e de Confecção, Design de Superfície, Moda e Inclusão Social. Pesquisador de têxteis na linha

de pesquisa Processos Projetuais Transdisciplinares com o projeto Desenvolvimento Sustentável para Moda e as inovações tecnológicas na Indústria Têxtil. Designer têxtil atuando desde 2006 em tecelagens, malharias, estamparias e marcas de moda. E também, Técnico Têxtil pela Escola SENAI-SP. Email: talk2felipe@gmail.com. Link para o Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2576974385692698>

Resgate de Técnicas Ancestrais na Cultura Brasileira

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 37, pp. 264-267. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: febrero 2021
Versión final: diciembre 2021

Felipe Guimarães Fleury de Oliveira (*)

Resumo: O presente ‘Trabalho de Conclusão de Curso - TCC’ tem como temática a importância do artesanato como valorização cultural e as possíveis relações deste tema com o Design de Moda e é desenvolvido sob minha orientação, Prof. Me. Felipe Guimarães, pelas alunas Barbara Silva, Bárbara Gimenes, Giovanna Pereira, Grazielle de Freitas, Marcella Nogueira, Rafaela dos Santos, Rafaella Pereira e Victoria Alvarenga. A partir desta temática, pretendeu-se explorar o resgate de técnicas ancestrais manuais – tais como tingimento natural, tear, bordado e crochê – valorizando os afazeres manuais e técnicas artesanais.

Palavras chave: Artesanato - Técnicas ancestrais - Design de moda - Trabalho manual.

[Resúmenes en inglés y español y currículum en p. 267]

Lipovetsky (1987) narra a Moda como um produto de consumo que atua como instrumento de expressão de culturas, onde o cenário social e político é refletido, e que permite aos indivíduos a exposição de suas identidades. No Brasil, o panorama histórico e sociopolítico onde nasce a moda entrelaça o conceito de prestígio das classes dominantes, a imagem dos corpos e a síndrome da exportação cultural estrangeira – fatores que perduram até hoje (Chataignier, 2010).

A roupa foi um dos primeiros processos de aculturação por parte dos portugueses durante o Brasil colonial, ao direcionarem peças e acessórios para cobrir a nudez dos índios de variadas tribos (Braga & Prado, 2011). Apesar da grande resistência da maioria, durante a catequização, com as fibras de algodão de redes e pescas, nasceram as tangas, exigidas pelos padres para “encobrir as vergonhas, ou seja, as partes do corpo consideradas pudendas, ligadas ao sexo e à perversão [...]” (Chataignier, 2010, p. 28). Isso demonstra que dentro de seu próprio território de expressão da identidade, as tradições de tribos indígenas foram resignificadas e cruelmente silenciadas por motivações racistas e teológicas. A interferência em uma cultura e nos hábitos de um povo foi dada a partir de uma relação entre corpo e indumentária, e o significado que a roupa carregava naquele momento – ou melhor, a falta dela. Ribeiro (1995, p. 453) diz que “. . . nós, brasileiros, nesse quadro, somos um povo em ser, impedido de sê-lo”.

A entrada no século XX divide a moda brasileira no cenário do reflexo da colonização enraizados na cultura – mesmo após a independência – em contrapartida com mudanças sociopolíticas que amadurecem a moda. A Semana de Arte Moderna, em 1922, foi uma chamada ao potencial dos artistas brasileiros, “desamarrada das influências estrangeiras de maneira geral, e que tinha por objetivo criar entre nós o que seria a arte moderna” (Chataignier, 2010, p. 110), mesmo que a maioria das artistas ainda vestissem modelos franceses

No período da Grande Depressão, a moda brasileira deparou-se com a necessidade de priorizar peças práticas e duradouras (Chataignier, 2010). A redução do uso de tecidos marcou uma nova percepção para o vestir, “assinalando que a moda não seria apenas uma fonte de criação, compra e venda, mas também uma atividade ligada às artes e ao design” (Chataignier, 2010, p. 116). Os anos de 1930 talvez representem, mesmo que em parcelas pequenas, a primeira manifestação de medidas conscientes na moda, ainda que não fosse um assunto perceptível na época. Já o modismo da década de 40 do século XX foi novamente ditado por influências europeias, e o maior exemplo foi a Casa Canadá, que importava os modelos da Suíça e vendia para as lojas mais caras do país (Chataignier, 2010).

Porém, esse contexto toma outros rumos com a década de 60 do século XX, tendo como tema a palavra “ruptura”.