

Geraldo Coelho Lima Júnior, Mestre em Design pelo programa de Mestrado em Design da Universidade Anhembi Morumbi.

Projetar pelo tato: a superfície têxtil e beneficiamentos

Design by touch: a surface and textile processing

Geraldo Lima. (Curso Design de Moda, Universidade Anhembi Morumbi)

Resumo: As etapas de um projeto de coleção podem ser percorridas a partir de diferentes processos de desenvolvimento. Desde seu início é possível propor sensações e de percepções ao usuário a partir da seleção de tecidos e beneficiamentos a eles aplicados. Discutir a respeito destas possibilidades é a intenção do presente artigo.

Palavras chave: design de moda, sensações, tecidos, beneficiamentos.

Abstract: The stages of a project for collection can be covered from different developmental processes. Since its beginning is possible to propose sensations and perceptions to the user from selecting fabrics and processing applied to them. Discuss about these possibilities is the intention of this article.

Key words: fashion design, sensations, fabrics, beneficiations.

Primeiras palavras: toques e sensações

O mundo apresenta-se aos nossos olhos. Com relação à moda não é diferente. Obtemos informações constantes a respeito de lançamentos, seja por meio de jornais, revistas, TV, internet, e quase todas elas são recebidas por meio da visão. Seleccionamos o que gostamos através deste sentido, mas não precisa ser exclusivamente desta maneira.

Em seu aspecto social, a visão é o censor dos sentidos. Evidentemente, é o cérebro que efetua a censura propriamente dita, mas a visão é o meio pelo qual aquilo que é visto é transmitido ao cérebro, onde então é julgada a informação (MONTAGU, 1988, p. 259).

No entanto, a visão não precisa ser o único sentido sensorial a ter importância, pois esta maneira de receber e identificar o que acontece no mundo e em

especial na moda pode ter outro sentido sensorial como indicador: o tato. Assim, por meio de uma leitura visual de uma peça de roupa, é possível perceber suas qualidades táteis e conceder-lhes características reconhecíveis pelo tato como liso ou áspero, leve ou pesado, entre tantas outras. É possível igualmente tocá-la iniciar uma seleção pelo contato com a matéria-prima.

Mais referências podem estar presentes através de sensações ou emoções percebidas ao se visualizar uma peça de roupa. “Emoção, sensação, afeto e toque são dificilmente discerníveis entre si. Emoções, mesmo quando não induzidas pelo tato, frequentemente tem uma qualidade tátil” (*ibid*, p. 276).

A visão como a audição, porém, por se tratarem de sentidos de distância são incapazes de perceber acuradamente aspectos relevantes aos sentidos de proximidade como o tato ou o paladar como, por exemplo, as diferenças entre o quente e o frio. Uma alusão a estas sensações pode ser feita nestes casos quando se descreve, por exemplo, um texto ou uma melodia como quente ou calorosa, mas não se percebe fisicamente o calor. De acordo com MERLEAU-PONTY (1991, p. 177, apud DIDI-HUBERMANN, 1988, p. 31), “precisamos nos habituar a pensar que todo visível é talhado no tangível”.

No tocante a uma peça de roupa é comum também que ela seja descrita como leve ou fresca, mas nem sempre a visão pode identificar com pertinência esta característica. Em certos casos, a sensação de frescor pode se perder quando o tecido da roupa entra em contato com a pele, apesar de sua aparência mostrar o contrário. Quando observamos um *look*, seja na passarela, nas páginas de revistas ou internet, ou ainda em uma vitrine de loja, apreendemos, por meio da visão, uma série de informações referentes a ele.

Normalmente isto acontece sobre o que é visto, o que implica falar a respeito da aparência, de uma construção formal, de volumes. Os dados percebidos decorrem de um projeto de coleção, durante o qual, muitas investigações são feitas e avaliadas até chegar ao resultado final. Porém, ao se pensar na criação como um processo é necessário pensar em seu desenvolvimento, nas etapas de construção das formas e volumes. Elas podem envolver uma série

de questões que vão desde a proposta do projeto até sua execução, pensando-se, além dos elementos formais, em caimento, toque, cores, entre outros.

“Sinônimos comuns para ‘tato’, ou toque são ‘sensação’ e ‘contato’”, comenta MONTAGU (1988, p.276). Ao se pensar, no início de um projeto, nas qualidades táteis presentes nos tecidos que serão usados, o designer pode estar atento às sensações provocadas por eles. Ao cobrir um corpo com um tecido, ou qualquer outra matéria-prima, é possível promover diferentes percepções de toque a partir de variadas texturas de cada material.

A roupa e o tecido de que é feita exercem, além de sua função protetora, um papel como interface entre o corpo e o ambiente. “A pele é uma variedade de contingência: nela, por ela, com ela tocam-se o mundo e o meu corpo, o que sente e o que é sentido, ela define sua borda comum” (SERRES, 2001, p. 77).

Em seu papel de mediador entre o corpo e o contexto, a roupa deve ser considerada um condicionante da postura e do movimento, uma fonte de sensações táteis e visuais, de comodidade e incômodo, como também um meio de adaptação entre o meio social e o meio ambiente (SALTZMAN, 2004, p. 15).

A confecção de cada peça de roupa de uma coleção acontece após um longo e diferenciado trabalho preliminar de pesquisa sobre as fibras (a indústria química e de fiação), tecido e processos de acabamento (a indústria têxtil), que determinam a seleção do produto pelo designer de moda (indústria de confecção do vestuário). É necessário lembrar que, da mesma maneira com que uma escolha de materiais é feita e as maneiras de sentir os tecidos são variáveis, estas variantes nascem em momentos anteriores à recepção do tecido pelo usuário.

A escolha das fibras com as quais um tecido será construído já traz as primeiras diferenciações de percepção tátil. Após o trabalho em tecelagem, quando os fios são tramados e ocorrem os primeiros beneficiamentos, caberá ao designer de moda escolher entre os tecidos de uma coleção aqueles que melhor representam suas opções de trabalho para seu futuro projeto.

As sensações geralmente têm uma qualidade tátil. (...) Por meio do tato comunicamos aquilo que não pode ser pronunciado, pois o tato é a verdadeira voz da sensação, já que até mesmo as melhores palavras carecem da honestidade do tato (MONTAGU, 1988, p. 298).

Em função de toda a complexidade das sensações táteis, não é fácil descrever cada uma delas no momento em que se pretende desenvolver uma coleção. Mas, ao mesmo tempo, este pode ser um grande exercício para o designer.

Corpos em movimento

Ao ver o corpo que se modifica na moda não se notam claramente suas percepções. Mais evidentes estão as formas e os volumes que ele pode adquirir. Mas SALTZMAN (2004, p. 71) salienta que a roupa “comprime, pressiona, roça, pesa, raspa ou acaricia, condicionando a atitude, a gestualidade e o modo de andar e de experimentar e perceber o espaço circundante”. Na realidade, esses são efeitos causados pela roupa sobre o corpo, são manifestações táteis entre tecido e pele. E, a partir delas, é possível pensar no corpo e suas reações em relação ao toque da roupa.

Um só tecido pode gerar muitas sensações sobre o corpo e, neste caso, torna-se necessário refletir sobre o que o design de uma peça de roupa pode provocar sobre o corpo do usuário. As reações ao toque se modificam de acordo com a sensibilidade da pele, pois como relata SERRES (2001, p. 32), “nossa veste cutânea traz e expõe nossas lembranças, não as da espécie, como acontece com os tigres e os jaguares, mas as da pessoa, a cada um sua máscara, sua memória exteriorizada”, memória individual e, portanto, uma resposta também única de cada sujeito.

Corpo e vestimenta, como extensão mútua, estabelecem tipos de relações juntivas, que, complexas, podem, de um lado, criar uma conjunção entre roupa e corpo e, de outro, uma disjunção. Em ambos os casos, porém, a roupa é uma segunda pele, (...) que, recobrando a primeira, compõe com ela a aparência final do sujeito (CASTILHO, 2006, p. 89).

Trabalhar sobre sua aparência é trabalhar sobre a estética, a maneira de sentir do corpo. Reconhecer o tecido como segunda pele é também representá-lo como base do projeto. Ele se expressa por meio de características e qualidades táteis presentes em um corpo. “O corpo do usuário contextualiza a roupa, e o corpo vestido se contextualiza a partir do cenário em que se apresenta” (SALTZMAN, 2004, p. 124). Não se trata de um corpo estático e, portanto, não pode ser revelado apenas por meio de croquis e fichas técnicas. Ele está em constante movimento e, é desta maneira que ele sente o tecido, segunda pele, sobre sua própria pele. É possível orientar essas percepções?

Projetos orientados: percepções visuais e táteis

Temas de coleção podem ser elementos de grande importância na medida em que eles estabelecem a linha subsequente de pesquisas que implica no estudo de formas, silhueta, texturas e cores que estabelecem relações com o usuário. Entretanto, há designers que preferem iniciar o projeto visando outras direções como criar a coleção a partir de grupos de peças, ou famílias, coordenáveis entre si, mas ao mesmo tempo independentes umas das outras.

Cada grupo, ou família, pode ser elaborado a partir de elementos formais (textura, forma, cores), uma sensação, um assunto específico, mas que terá uma interação, e complementação com as outras, ao se visualizar a coleção completa. “Alguns designers começam explorando o têxtil e suas relações com o corpo (...) um exemplo notável disto é o designer japonês Issey Miyake” (SALTZMAN, 2004, p. 133).

Os tecidos possuem divisões básicas e subdivisões classificatórias referentes aos tipos de cada um no conjunto. As principais divisões são duas: a textura – que influencia a queda do pano, o corte e a modelagem – e a armação que estabelece a base na qual os fios se apóiam e indicam a seqüência que o tear irá trabalhar dando a eles aspectos e usos diferenciados (CHATAIGNIER, 2006, p. 43).

Com esta orientação é possível fazer as escolhas necessárias para a adequação do tecido à proposta de cada coleção. Isto demanda levantar

questões sobre qual o tipo de sensação ou emoção a propor ao usuário. “É a textura do tecido o elemento que sinaliza as sensações recebidas” (*ibid*, p. 47). Esta opção pode ser determinada pelo tipo de toque do tecido sobre a pele, pois “embora o tato não seja em si uma emoção, seus elementos sensoriais induzem alterações neuronais, glandulares, musculares e mentais que, combinadas denominamos emoção” (MONTAGU, 1988, p. 131).

Muitos são os tecidos lançados a cada estação, resultantes de uma gama variada de mistura de fios. Nem todos os tecidos de uma mesma coleção apresentam características táteis iguais e capazes de promover a mesma sensação. Peso, queda, elasticidade, movimento, aderência e textura são qualidades dos tecidos tanto quanto a cor, a estampa, a trama, a estrutura, o brilho, a opacidade ou a transparência, a flexibilidade, a maleabilidade (SALTZMAN, 2004). Estas características ou qualidades têxteis dizem respeito igualmente ao comportamento dos tecidos em relação ao tato.

Estar atualizado em relação aos desenvolvimentos da indústria têxtil tornou-se uma atitude rotineira do designer, pois em função dos lançamentos como também em relação aos novos processos tecnológicos de desenvolvimento, os tecidos merecem ser conhecidos, estudados e sempre que possível testados.

Algumas referências visuais dos tecidos como a cor, a estampa, ou o brilho, mesmo que percebidos pela visão podem ser descritas tendo o tato como parâmetro. “Ver é uma forma de tocar à distância” (MONTAGU, 1988, p. 127), e desta forma pode-se fazer um *contato* visual com uma cor e torná-la tangível.

“*Tocar* é definido como ‘a ação, ou um ato de sentir alguma coisa com a mão, etc.’”, mas “quando falamos de sermos tocados, (...) queremos descrever o ato de estarmos emocionalmente mobilizados” (*ibid*, p. 131), o que pode ocorrer quando uma imagem ou uma estampa é vista pelo usuário ou pelo designer, e ela o toca, ou é identificada uma sensação ao vê-la.

O designer de moda ao entrar em contato com um tecido, de início visualmente e, em seguida, por meio do tato, pode selecionar, quase simultaneamente,

tanto o aspecto visual quanto o tátil que deseja imprimir a seu projeto de coleção, a partir de muitas das características presentes em cada matéria prima. Esta não deve, porém, ser uma atitude instintiva. É necessário não apenas perceber o tecido, mas conhecê-lo.

Projeto de coleção: pesquisas e desenvolvimento

Os tecidos se diferenciam por suas características de acabamento, visual ou técnico, originais de tecelagem. “Tecer significa passar fios que se entrecruzam em diversos sentidos, ou seja, verticalmente – o urdume – e horizontalmente – a trama” (CHATAIGNIER, 2006, p. 21). A partir deste cruzamento básico de fios são construídos os mais diversos tipos de tecidos conhecidos.

Eles podem ser classificados em cinco grupos que se dividem entre os comuns ou planos, as malhas, a malharia de urdume, os não tecidos e os tecidos especiais. Quanto às fibras, elas se apresentam separadas entre as naturais, de origem vegetal, animal ou mineral, e as químicas, subdivididas entre artificiais e sintéticas. Entre todas elas, uma das fibras naturais com maior utilização na fabricação de tecidos é o algodão (CHATAIGNIER, 2006).

É factível levar em conta estas particularidades, em meio a várias outras, quando se opta por um tecido. Elas se refletem diretamente sobre a aparência, o toque e textura. Isto implica pensar sobre seu manuseio e também os processos de costura e beneficiamento na confecção de artigos do vestuário.

Com relação às texturas vale lembrar que elas podem ser obtidas por meio do uso de estampas, bordados, tricô ou crochê, ou com a aplicação de aviamentos sobre o tecido. Estes recursos podem estar presentes no tecido lançado pela tecelagem ou podem ser aplicações feitas sobre a peça confeccionada.

Técnicas diferentes, de estamparia e bordado, podem ser utilizadas nos projetos de coleções, e devem ser pesquisadas para que seu emprego proporcione ao corpo do usuário percepções e sensações pertinentes ao tema da coleção. É importante fazer as investigações necessárias para conhecer os efeitos que proporcionam cada técnica de beneficiamento. Entretanto, não é possível ignorar os resultados obtidos a partir de experimentações que venham

a surgir nas as etapas de desenvolvimento em testes de estamparia, bordado, ou mesmo lavanderia e tingimentos.

Acabamentos diferenciados podem ser solicitados pelo designer diretamente à tecelagem. Os prazos precisam ser programados e respeitados para a adequação ideal entre os desenvolvimentos têxteis e os de confecção. A escolha por uma cartela de têxteis, com artigos pré-desenvolvidos para novos beneficiamentos, é feita tendo em vista a aplicação de acabamentos com a peça de roupa já confeccionada. Em geral estes são utilizados no segmento do jeanswear e principalmente sobre a sarja ou o denim. Hoje, porém, também outras famílias de tecidos recebem acabamentos como tinturagem ou envelhecimento sobre as peças confeccionadas. Nestes casos encontram-se tecidos de algodão como a tricoline ou a meia malha.

Estes procedimentos que podem ser previstos no início do desenvolvimento do projeto, já indicam possíveis alterações que devem ocorrer na estrutura do tecido como encolhimento ou esgarçamento e que afetam a silhueta da roupa. O tipo de toque que se pretende com os beneficiamentos pode, em consonância com a pesquisa, ser apresentado nestas primeiras etapas.

Os procedimentos de beneficiamento dos tecidos merecem atenção, pois estabelecem uma relação direta com a maneira como a roupa cai sobre o corpo do usuário, o que pode afetar seu conforto. “Ao se pensar na estrutura e configuração do material têxtil sobre o corpo, a sustentação é relevante” (SOUZA, 2006, p. 69)

Alguns destes processos de beneficiamento podem chegar a, até mesmo, interferir na estrutura original do tecido. A aplicação de uma película como o foil, de aspecto metálico, gera na superfície de um tecido, por exemplo, de poliéster, um novo toque, por torná-lo mais rígido e encorpado, e modifica-o também visualmente. O mesmo acontece com tecidos emborrachados ou plastificados. Estes processos podem ser aplicados sobre a matéria-prima em peça, ou sobre uma parte da roupa como um recurso de estamparia.

Diversas técnicas podem ser empregadas pelo designer para a estampa corrida e principalmente com relação às estampas localizadas e que podem alterar o aspecto original de um tecido como os efeitos de relevo que, como explicam CLARKE e O'MAHONY, 2005, p. 85,

é um método popular de criação de padronagens e texturas em tecidos estampados. Esta técnica permite criar efeitos sutis e delicados ou óbvias superfícies de interesse com alto relevo. Belos visuais e qualidades táteis podem ser conseguidos com o uso de variadas técnicas de tingimento e impressão.

Atualmente, a tecnologia existente na área têxtil permite não só pensar nas possibilidades de sobreposição de tintas e resinas nos tecidos, mas também nos efeitos causados por meio da estampa a laser, que retira partes do tecido, recorta-o, vaza-o ou até mesmo cria efeitos de um estilete. Seu resultado varia de acordo com a fibra do tecido e pode alterar sua estrutura final e comprometer a peça ou, agregar uma característica à roupa.

Outro fator a ser considerado, tanto em relação aos tecidos acabados em tecelagem, quanto àqueles que recebem beneficiamentos durante o processo de confecção da roupa, se refere ao caimento, pois como narra CHATAIGNIER (2006, p. 65),

O caimento, que também pode ser denominado queda, pode ser definido como o grau maior ou menor de flexibilidade ou consistência que o tecido, ou peça confeccionada, ou ainda parte da mesma, apresenta em termos de maleabilidade. Esta maleabilidade ou flexibilidade é que o faz cair ou apoiar-se sobre o corpo com elegância, especialmente no sentido vertical.

A aplicação de aviamentos costurados sobre o tecido, bordados e apliques, merecem ser lembrados como alternativas a serem empregadas na confecção das peças de vestuário. Eles podem estar presentes nos tecidos originários das tecelagens ou surgirem como propostas do designer para a coleção.

Seja no primeiro ou no segundo caso, a escolha por estes tecidos ou pela possibilidade de aplicação de passamanarias, é uma atitude que, em geral, pertence às etapas iniciais do processo projetual, ou seja, ela se relaciona ao momento da seleção de matérias-primas da criação dos desenhos e, conectam-se a sensações que podem vir a ser propostas ao usuário.

Alinhavando os pontos

Neste artigo foi proposto refletir a respeito do desenvolvimento de um projeto tendo em vista as percepções e sensações que podem ser geradas no corpo do usuário. As etapas projetuais podem ter seu início com a determinação de fatores relativos à escolha de tecidos e de técnicas de beneficiamento que se relacionam não apenas ao aspecto visual, mas também às relações táteis que podem ser estabelecidas. O conhecimento de características dos tecidos ou de técnicas de acabamento e beneficiamento é de grande importância para a elaboração do projeto de coleção, pois auxiliam o designer de moda a estabelecer as bases que podem vir a ser trabalhadas e que, de alguma maneira, podem orientar sensações do usuário ao vestir uma peça de roupa.

Desta maneira, é importante para o designer compreender que, aliado a toda discussão pertinente aos elementos formais de um projeto, é necessário considerar igualmente uma outra referente a sensações percebidas pelo sentido do tato.

Referências bibliográficas

- CASTILHO, Kathia. Interrelações da mídia, do design do corpo e do design da moda. In: GARCIA, Wilton (org.). *Corpo e subjetividade: estudos contemporâneos*. São Paulo: Factash Editora, 2006.
- CHATAIGNIER, Gilda. *Fio a fio: tecidos, moda e linguagem*. São Paulo: Estação das Letras, 2006.
- CLARKE, Sarah E. e O'MAHONY, Marie. *Techno textiles 2: revolutionary fabrics for fashion and design*. Londres, Thames and Hudson, 2007.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da percepção*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

MONTAGU, Ashley. *Tocar: o significado humano da pele*. São Paulo: Summus, 1988.

SALTZMAN, Andrea. *El cuerpo diseñado*. Buenos Aires: Piados, 2004

SERRES, Michel. *Os cinco sentidos*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

SOUZA, Patrícia de Mello. *A modelagem tridimensional como implemento do processo de desenvolvimento do produto de moda*. 2006. Dissertação (Mestrado em Desenho Industrial) – Universidade Estadual Paulista, Bauru, SP, 2006.