

UM ESTUDO SOBRE O *DESIGN* DE SUPERFÍCIE TÊXTIL - APLICAÇÃO E CRIAÇÃO

Iamamura, Patrícia do Nascimento; Esp; Mestranda em Têxtil e Moda (EACH/USP)
patiamamura@usp.br (Autora)

Kanamaru, Antônio Takao; Dr; EACH/USP; kanamaru@usp.br (co-autor)

Resumo

O presente artigo tem como objetivo trazer para profissionais da área, um estudo sobre o *design* têxtil e suas formas de aplicação. Atualmente, com a produção em série e com o caráter efêmero das tendências de moda, torna-se essencial buscar maneiras de agregar autenticidade e identidade cultural aos produtos têxteis, que envolvem vestuário, decoração, têxteis técnicos e até automobilísticos.

Palavras chave: *Design* têxtil; Criatividade; Moda e Princípios do design.

Abstract

This article aims to bring professionals, a textile design studies and their application forms. Today, with mass production and the ephemeral nature of fashion trends, it becomes essential to seek ways to add authenticity and cultural identity for textiles, involving clothing, decoration, technical textiles and even automobiles.

Keywords: *Textile Design; Creativity; Fashion and Principles of design.*

Introdução

Tendo em vista que os cursos de Moda de nível superior no Brasil ainda estão em processo de consolidação, pode-se afirmar que as pesquisas nessa área de forma geral, também precisam de aprimoramento.

O *design* têxtil, segundo Mirian Levinbook (2008, p.371), “(...) é uma área em

construção, portanto pouco explorada como campo de conhecimento e de produção científica no que se refere à história e aos conhecimentos técnicos.”

Assim, justifica-se a necessidade e a importância da produção de conhecimento técnico e científico nesta área, de forma a diferenciá-la da tecnologia têxtil e engenharia têxtil.

Por isso, os autores buscaram fazer um estudo de fácil entendimento, uma leitura simples, porém, relevante para estudantes, pesquisadores e demais profissionais da área de moda, *design* e têxtil.

Metodologia

A metodologia empregada na construção do artigo foi pesquisa bibliográfica, nas principais obras nacionais que tratam do assunto, como “*Design* têxtil: da estrutura à superfície”, de Tatiana Lashuk; “*Surface Design*”, de Renata Rubim; além do artigo “*Design* de superfície têxtil”, de Mirian Levinbook.

O *design* têxtil como modalidade do *surface design*

O *design* têxtil surge junto com o conceito de *surface design*, porém, este, pode ser aplicado a diferentes superfícies, como papel, louça, quadro, madeira, objetos de decoração, dentre outros. Já o *design* têxtil é uma aplicação direta do *surface design* à tecidos ou materiais têxteis.

As maquetes têxteis fazem parte de uma das modalidades de expressão criativa do *design*, podendo também ser chamadas de *design* têxtil, ou *surface design*, são novas propostas têxteis, que o estilista desenvolve a partir de elementos presentes em sua fonte de inspiração.

Renata Rubim (2004, p. 21), define *surface design* como: “(...) todo projeto elaborado por um designer, no que diz respeito ao tratamento e cor utilizados numa superfície, industrial, ou não (...)”.

Ainda Rubim (2004), o *design* de superfície abrange o *Design* Têxtil (em todas as especialidades), o de papéis (papéis decorativos, papéis para embalagem, de parede, papel toalha etc.), o cerâmico, o de plásticos, de emborrachados, com desenhos ou cores em suas superfícies.

Com isso, entende-se que o *design* têxtil, é uma modalidade que pode ser

aplicada a qualquer superfície têxtil, de forma bidimensional (estamparia), ou tridimensional (aplicações, ou demais interferências na estrutura de um tecido).

(...) uma superfície do tipo têxtil é constituída de um conjunto de propriedades subdivididas em dois componentes principais: de um lado, a peculiaridade da matéria, que depende da composição e da estrutura técnico-construtiva especificando o tecido do ponto de vista sensorial e tátil; a outra característica é visível e trata dos requisitos formais, estilísticos e cromáticos, o que determina a qualidade estético-expressiva do tecido. (POMPAS apud PIRES, 2008, p. 374)

Em tempos atuais, onde a massificação das tendências de moda acontece de forma cada vez mais voraz, há uma iminente necessidade de se produzir algo diferenciado, exclusivo, de forma que seu produto tenha identidade visual e conceitual. Claro, esta regra se aplica àqueles designers de moda e de produto, que pretendem ter uma marca que ofereça algo inovador, não que isso seja o melhor, mas o importante é saber agregar valor de forma efetiva.

O *design* têxtil e a utilização deste em coleções de moda é sem dúvida, fator de qualidade e inovação. Como afirma Jenny Udale (2009, p.140):

As melhores coleções de moda integram o design têxtil e a seleção de tecido desde o início. É importante integrar o tecido à roupa, trabalhando de um para o outro. Para alcançar isso, selecione tecidos enquanto desenha as roupas e continue a aperfeiçoar as escolhas do tecido durante o desenvolvimento do processo de criação. Manuseie, sinta o tecido enquanto você cria o design a fim de entender suas propriedades, por exemplo, se eles se modelam facilmente e esticam, ou se são rígidos e estruturados.

As maquetes podem ser relacionadas com o *design* têxtil, uma vez que o seu diferencial e sua característica principal é a inovação em materiais e formas.

O *design* têxtil abrange desde a pesquisa, a concepção do tecido, e a produção da amostra. Segundo Dorotéia Baduy Pires (2008, p. 70):

O design diz respeito a atuar em um projeto desde sua elaboração, do desenvolvimento até o acompanhamento de sua aplicação. Criar, desenvolver, implantar um projeto significa pesquisar e trabalhar com referências culturais e estéticas, tecnológicas, interdisciplinares e transdisciplinares, saber compreender o objetivo desse projeto, estabelecendo e determinando o seu conceito e a sua proposta.

Atualmente, vemos a presença das maquetes de *design* têxtil em desfiles de grandes marcas, que usam como recurso de criação, inovação, e principalmente para transmitir o conceito da coleção com exclusividade.

Sendo as maquetes desenvolvidas pelos estilistas através de profunda análise e criatividade, passam a ser exclusivas de uma marca. Assim, invariavelmente, as maquetes vêm a agregar valor e autenticidade às peças.

Elas podem ser conceituais, claro, até mesmo pela facilidade de criação de novas propostas têxteis mais elaboradas e que buscam trazer à coleção a essência de seu tema.

Mas podem também aparecer em desfiles comerciais, e neste caso, agregam ainda mais valor às peças que por serem produzidas com o intuito da venda, acabam por se diferenciar de outras peças, conhecidas como “peças chave” de cada estação.

E muitas vezes, as maquetes podem relacionar-se ao universo industrial, onde estilistas e designers desenvolvem tecidos diferenciados, mas para serem produzidos em larga escala, com maquetes mais simplificadas e mais fáceis de serem produzidas. Em geral, estes tecidos destinam-se à alta costura ou roupas de festa.

O *design* têxtil, ou maquetes têxteis, pode ser aplicado em todas as superfícies têxteis, desde que as mesmas tenham propriedades físicas que suportem este tipo de interferência e transformação.

É importante saber distinguir quando uma maquete é destinada a um trabalho comercial, ou seja, deve ser produzida em larga escala em tecelagens industriais; ou quando é destinada a um desfile ou a um projeto conceitual, onde as mesmas, na maioria das vezes são feitas através de processos manuais, e artesanais.

O processo de *design* têxtil requer envolvimento por parte do designer têxtil em todas as etapas do processo de fabricação, desde a escolha das fibras no fio a ser produzido, o tipo e a cor do fio a ser tecido e a densidade do tecido. Todos os itens devem estar de acordo com o produto final exigido pelo mercado, que vão desde tecidos exclusivos a tecidos para fins de consumo em massa, que exigem o conhecimento do profissional de moda, bem como dos engenheiros têxteis. (LASHUK, 2009, p. 18).

O *design* têxtil, pode muitas vezes representar fielmente um material, uma imagem ou textura, e pode também, ser um trabalho feito através de alguma fonte de inspiração.

Como no caso do desfile de Ronaldo Fraga, ele criou maquetes inspiradas na vida e obra de Carlos Drummond de Andrade. O estilista desenvolveu maquetes que foram a representação fiel de imagens, e também maquetes que representavam sua criação através da fonte de inspiração, como pode ser observado na figura 1, abaixo:



Figura 1: Autor: Ronaldo Fraga Vestido da coleção “Todo mundo e ninguém”, 2005.
Fonte: Fotografia de acervo pessoal, 2008.

Na figura acima, pode-se notar que Ronaldo Fraga desenvolveu neste vestido, as duas possibilidades de *design* têxtil, a de criação, através da árvore estampada com aplicações de esferas encapadas, e a de interpretação fiel, onde o estilista mandou desenvolver tecidos que através da estampa e do corte a laser, garantiu o efeito de uma folha de caderno.

O tempo retratado nas poesias de Carlos Drummond de Andrade foi o tema da coleção INVERNO 2005. A roupa como registro do tempo. Pequenas delicadezas bordadas em laises tweeds, sedas e tules. Formas que transitam por todas as décadas do século XX. Estampas de manuscritos, bilhetes do poeta, relógios de pulso, labirintos e galhos de uma jabuticabeira, tecido cortado a laser simulando uma página pautada arrancada de um caderno de anotações. (QUEIROZ; BOTELHO, 2007, p.89).

Portanto, assim diferenciam-se maquetes de interpretações fiéis, e maquetes de criação em cima de uma inspiração.

Quando o estilista pretende fazer uma interpretação fiel de uma imagem ou textura, é fundamental que ele saiba ligar as texturas e formas que está vendo aos tecidos e materiais corretos, para que consiga concretizar a imagem em maquete têxtil.

Outro fator importante para utilizar maquetes têxteis em uma coleção é saber unir conceito e criação, definir os conceitos da coleção é fundamental em todo processo criativo. É através deles que se pensa nas maquetes têxteis, e nas demais características das roupas que serão desenvolvidas.

Maquetes têxteis podem ser aplicadas em todos os tipos de tecido, mas, o que faz que ela tenha harmonia com a roupa e com a coleção, é a utilização correta de materiais e texturas.

Como processo para a criação das maquetes de *design* têxtil, Renata Rubim (2004, p. 43), indica começar pelo estudo de formas das referências visuais coletadas pelo criador:

A técnica preferida por mim, e a que mais me fascina, é trabalhar com referência visual. Existe diferença entre uma referência visual e uma referência conceitual. O processo deve desenvolver-se a partir de pistas oferecidas por essa referência e não a partir de idéias, conceitos ou livres associações(...).

O estudo de formas deve ser feito primeiramente à mão livre, onde o criador irá fazer desenhos das formas mais interessantes e que lhe chamou mais a atenção.

Ao exercitar a criatividade desenhando essas formas, muitas idéias já irão surgir. As formas poderão ser extraídas das imagens presentes na ambiência, ou de outra fonte de inspiração que o criador estiver trabalhando no momento.

Com o resultado do estudo de formas, pode-se ter um banco de idéias e formas aplicáveis à tecidos, estampas, aviamentos e a todos os tipos de materiais que podem ser usados na confecção das maquetes têxteis. Essas formas podem virar estampas, recortes de tecido aplicados a superfícies têxteis, e tudo que a criatividade do estilista desejar produzir com elas.

Partindo do estudo de formas, pode-se escanear estas imagens, e reproduzi-las em computador, ou utilizar tais fragmentos do estudo de formas, da maneira que preferir.

Uma maquete de *design* têxtil, para que se encaixe nesta modalidade, também deve ser projetada dentro dos princípios do *design*, que segundo Doris Treptow (2007, p.134):

(...) são a principal ferramenta para dirigir o foco de atenção em uma criação de moda. O designer pode agir sem consciência de que esteja fazendo uso dos princípios do *design*, mas estes estão sempre presentes, mesmo quando em forma de negação. Chamamos de sensibilidade estética ao talento em dispor os elementos do *design* respeitando ou contrariando seus princípios.

Ainda Treptow (2007), os princípios do *design* são:

Repetição: é quando um elemento, como por exemplo, o abotoamento de uma camisa se repete.

Ritmo: é quando a repetição acontece em padrão elaborado, como por exemplo, em um rapport de estamaria.

Gradação: é uma repetição mais complexa, onde o padrão se repete em uma sequencia maior ou menor que a anterior.

Radiação: é a aplicação de modelagem ou de materiais que formam linhas que partem de um ponto em comum para direções diferentes.

Contraste: é quando existem duas áreas de características diferentes, fazendo com que o olho humano divida seus focos de atenção.

Harmonia: é a aplicação de elementos com características próximas, gerando a sensação de unidade e continuidade.

Equilíbrio: é a distribuição do peso e importância visual dos elementos do design.

Proporção: é a noção de tamanho de cada elemento utilizado dentro de um todo.

Jenny Udale (2009), também faz relevantes colocações em relação à criação de tecidos, ela afirma que é muito importante a organização da pesquisa feita, além de encontrar um modo de expressar as idéias por meio de desenhos, colagens, fotografias ou talvez o desenho feito em CAD. Ela salienta que é sensato considerar a superfície do desenho: se o criador começará o trabalho no papel e depois o desenvolverá em tecidos, ou se ele começará diretamente no tecido.

E afirma ainda que:

Durante o processo de criação, você deve entender os princípios básicos do design têxtil, como escala, textura, cor, padronagem, repetição, posicionamento e peso. Pense em como esses parâmetros funcionam dentro de uma amostra, como essas amostras trabalham juntas como séries e como os designs resultarão em tecidos funcionais, inspiradores ou comerciais, convenientes para o uso no design de moda contemporâneo e na fabricação de roupas. (UDALE, 2009, p.24).

O designer poderá planejar sua maquete através de desenhos, ou poderá ir executando a mesma já diretamente no tecido.

Uma das formas de presentificação da arte na moda ou no design ocorre por meio das estampas e padronagens de tecidos, pelo desenvolvimento de peças ou complementos do vestuário e da casa. Esses objetos de moda tanto podem reproduzir detalhes parciais das obras de arte como podem se desenvolver a partir das referências de um período, estilo ou movimento de arte, ou ainda, de um determinado artista. (PIRES, 2008, p. 49).

A integração entre moda e arte, também traz importantes contribuições para o *design* têxtil, não podendo deixar de ressaltar os nomes das russas *Varvara Stepanova*, *Lyubov Popova*, *Natalia Goncharova*, *Alexandra Ekster* e as francesas *Sônia Delaunay* e *Shopie Tauber Arp* que no início do século XX, trabalharam com inspiração e influência do Fauvismo e Orfismo, e as russas, do Construtivismo Russo. Pires (2008)

Sônia Delaunay, além de artista plástica, figurinista e cenógrafa, também desenvolveu alguns projetos de tecidos, um dos seus mais famosos, foi um quilt que ela criou para decorar o berço de seu filho, a imagem deste pode ser observado na figura 2 abaixo:



Figura 2: Autora: *Sônia Delaunay* , Amostra de Design Têxtil, [1924?].
Fonte: NEIRA, (*online*), 2010.

Nascida na Rússia estudou na Alemanha e trabalhou em Portugal, Espanha e Paris, tendo atuado como artista plástica, cenógrafa, figurinista e designer têxtil. Sempre interessou-se pelas artes no cotidiano e um de seus trabalhos marcantes é uma colcha, em quilt tradicional, para o berço de seu filho, quando fez um estudo de cores, luz e movimentos. Destaca-se na sua proposta de design têxtil a introdução da estética abstrata geométrica em 1924, quando participou do Salão de Outono em Paris. A partir de então passou a comercializar seus padrões. (NEIRA, *online*, 2010).

Sônia Delaunay e *Varvara Stepanova* tiveram maior envolvimento com o mundo da moda, além de atuarem com *design* têxtil, estabeleceram essa relação entre arte, design e moda, de forma integrada às questões estéticas e funcionais. Pires (2008).

Estas designers criaram amostras de tecido e de estampas, sob influências de estilos artísticos, o que se torna evidente através das características compositivas, pelas formas e pelas cores por elas usadas em seus designs.

Elas associaram as vanguardas artísticas à vida cotidiana e desenvolveram objetos de uso a partir da visão política e artística dos movimentos aos quais pertenciam. Desenvolveram peças de roupa, e tecidos estampados de forma exclusiva, onde elas acrescentavam detalhes do estilo artístico que elas mais se identificavam.

Sônia Delaunay compôs trajes com composições geométricas e escalas cromáticas que traziam ritmo às estampas, indicando a presença de características do Orfismo. De acordo com Pires (2008, pp. 51-52):

O movimento de arte denominado Orfismo, surgiu em Paris por volta de 1910 e tem como característica marcante o trabalho com formas e imagens abstratas, a simulação de movimento por meio da aplicação de estruturas circulares e de tonalidades cromáticas diferenciadas em pequenos espaços.

Já *Varvara Stepanova*, desenvolveu roupas e têxteis sob influência do Construtivismo Russo, que foi um movimento que propunha a integração entre a arte e a vida cotidiana, onde as obras deveriam ser desvinculadas da representação de imagens, e os trabalhos artísticos e criativos tinham como característica a funcionalidade. Pires (2008)

Atualmente, existem designers têxteis que trabalham em malharias, em tecelagens industriais, em tecelagens artesanais e também, aqueles que atuam no desenvolvimento de estampas para tecidos.

Assim, o universo do design têxtil se mostra cada vez mais amplo e possível de ser trabalhado e de se desenvolver tecidos com superfícies diversas, tecidos para coleções conceituais, através de fontes de inspiração, ou tecidos comerciais direcionados para coleções comerciais.

Referencial Bibliográfico

LASHUK, Tatiana. **Design têxtil** - da estrutura à superfície. Porto Alegre: Editora UniRitter, 2009.

LEVINBOOK, Mirian. Design de superfície têxtil. (pp. 370- 387) (In.) PIRES, Dorotéia Baduy (Org.). **Design de Moda** – olhares diversos. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2008.

NEIRA, Garcia Luz. Design têxtil. Disponível em:
<<http://www.designtextil.com.br/page26.html>>. Acesso em 21 jun 2010.

PIRES, Dorotéia Baduy (Org.). **Design de moda: olhares diversos**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2008.

QUEIROZ, João Rodolfo; BOTELHO, Reinaldo (Org.). **Ronaldo Fraga**. São Paulo: Cosac Naify, 2007. (Coleção moda brasileira; 4)

RUBIN, Renata. **Desenhando a Superfície**. São Paulo: Edições Rosari, 2004.

TREPTOW, Doris. **Inventando moda: Planejamento de Coleção**. Brusque: Editora Doris Treptow, 2007.

UDALE, Jenny. **Tecidos e moda**. Porto Alegre: Editora Bookman, 2009.