

Aspectos socioculturais no design de superfícies têxteis: um relato de experiência

Sociocultural aspects in the design of textile surfaces: an experience report

Dulce Maria Holanda Maciel

Doutora em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) –
dulceholanda@gmail.com – orcid.org/0000-0002-0602-0198

Daniela Novelli

Doutora em Ciências Humanas pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) –
danovelli@gmail.com – orcid.org/0000-0001-6981-8933

Valdecir Babinski Júnior

Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Moda da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC) –
vj.babinski@gmail.com – <http://orcid.org/0000-0002-5298-4756>

Resumo

Este artigo relata a experiência de uma prática pedagógica com foco no Design de superfícies têxteis. A prática compreendeu a criação de padronagens têxteis e teve como base a transposição de aspectos socioculturais de determinados países para a materialização de amostras têxteis. Realizada no primeiro semestre do ano letivo de 2019, a prática envolveu estudantes da disciplina de Padronagens têxteis, ministrada pela Professora Doutora Dulce Maria Holanda Maciel. Metodologicamente, este relato enquadra-se como pesquisa descritiva, qualitativa, bibliográfica e de campo, uma vez que sua coleta de dados envolveu levantamento bibliográfico e recortes dos trabalhos produzidos pelos estudantes, seguida de análise narrativa e interpretativa. Infere-se que a hipótese traçada pela professora sobre os futuros designers poderem articular aspectos socioculturais como fonte de pesquisa e de inspiração para a criação de novas padronagens têxteis foi corroborada mediante a literatura investigada e a experiência relatada.

Palavras-chave: Design têxtil. Design de moda. Tecelagem - Estudo e ensino (Superior). Moda e arte.

Abstract

This article reports the experience of a pedagogical practice focused on the design of textile surfaces. The practice included the creation of textile patterns and was based on the transposition of socio-cultural aspects of certain countries for the materialization of textile samples. Held in the first semester of the 2019 school year, the practice involved students in the Textile Patterns discipline, taught by Professor Dulce Maria Holanda Maciel. Methodologically, this report fits as descriptive, qualitative, bibliographic and field research, since its data collection involved bibliographic survey and clippings of the works produced by the students, followed by narrative and interpretative analysis. It is inferred that the hypothesis outlined by the professor about future designers being able to articulate socio-cultural aspects as a source of research and inspiration for the creation of new textile patterns was corroborated through the investigated literature and the reported experience.

Keywords: Textile design. Fashion design. Weaving-Study and teaching (Higher). Fashion and art.

Recebido em: 30/09/2019

Aceito em: 21/07/2020

1 INTRODUÇÃO

Foi assim que comecei a pensar sobre roupas. Eu lia sobre roupas e falava aos amigos sobre roupas. Comecei a acreditar que a mágica sobre roupas está no fato que ela nos recebe: recebe nosso cheiro, nosso suor, recebe até mesmo nossa forma. E quando nossos pais, os nossos amigos e os nossos amantes morrem, as roupas ainda ficam lá, penduradas em seus armários, sustentando seus gestos ao mesmo tempo confortadores e aterradores, tocando os vivos com os mortos (STALLYBRASS, 2012, p. 10).

Peter Stallybrass (2012), em seu livro *O casaco de Marx*, afirma que o vestuário possui vida própria — são presenças materiais que servem de códigos para outras presenças, tangíveis e intangíveis. O vestuário carrega, portanto, um valor que ultrapassa sua materialidade e permite compartilhar modos objetivos e subjetivos com quem o veste, com quem o observa, com quem o estuda e com quem o cria (VIEIRA, 2014). Isto implica dizer que o vestuário pode ser compreendido como portador de traços de uso e de memória, ora individuais, ora coletivos.

Esses traços, multidimensionais e permeáveis, foram impregnados de ilustrações vivas da realidade desde os primórdios da arte têxtil. A arte, que tem por intento a representação da realidade vivenciada, permitiu aos artistas têxteis a transformação do mundo circundante e do mundo imaginado em estampas, intervenções e beneficiamentos de toda a sorte — dos primeiros carimbos feitos com barro em tecidos rudimentares até a moderna impressão digital com ênfase no Design de superfície.

Compreendido como o projeto das dimensões externas dos objetos, o Design de superfície potencializa os valores materiais e imateriais do vestuário à medida em que lhe adorna e lhe embeleza (UDALE, 2009; FLORIANO, 2012; VIEIRA, 2014; LEÃO, 2016). Segundo Leão (2016, p. 49),

Considerando as superfícies têxteis como produtos resultantes de um processo de design, entende-se que elas podem ser tratadas como portadoras de representações, participantes de um processo de comunicação e, assim, como todo produto derivado do processo de design, denotam o contexto simbólico no qual estão inseridas [...]

Como mensageiras dos aspectos socioculturais de seu tempo, as superfícies têxteis podem figurar, portanto, fontes de pesquisa e de inspiração para o trabalho de profissionais de design. Neste cenário, segundo Rüttschiling (2008) e Leão (2016), inserem-se os designers de superfície que podem atuar com diferentes matérias-primas. A exemplo disso, as autoras citam: (i) o papel, que dá suporte à arte da papelaria e está envolvido em incontáveis técnicas de impressão de superfícies; (ii) o tecido,

que permite ao designer trabalhar com estampania, tecelagem, malharia e tapeçaria; (iii) a cerâmica, área que dá aporte ao trabalho com revestimentos; e (iv) os materiais sintéticos, como fórmicas e plásticos laminados.

Com base no tecido, como matéria-prima, e no processo de tecelagem manual, elaborou-se uma prática pedagógica com ênfase no Design de superfícies têxteis no âmbito da disciplina de Padronagens têxteis, ministrada pela Professora Doutora Dulce Maria Holanda Maciel. A disciplina pertence à matriz curricular da terceira fase do curso de bacharelado em moda, do Centro de Artes (Ceart), da Universidade do Estado de Santa Catarina (Udesc). A prática foi realizada no primeiro semestre do ano letivo de 2019 sob a hipótese de os futuros designers articularem aspectos socioculturais como fonte de pesquisa e de inspiração para a criação de novas padronagens têxteis.

Diante do exposto, este artigo busca relatar a prática pedagógica e aferir se a hipótese traçada pela professora pode ser corroborada ou refutada mediante a literatura investigada e a experiência supramencionada. Para tanto, empregou-se como procedimentos técnicos o levantamento bibliográfico de autores relacionados ao tema, bem como a consulta à ementa da disciplina e o recorte dos trabalhos finais apresentados pelos estudantes. A análise dos dados coletados seguiu orientação narrativa e interpretativa.

De acordo com a classificação de Gil (2008), do ponto de vista da finalidade, este artigo pode ser compreendido como pesquisa aplicada; quanto a abordagem ao problema, como pesquisa qualitativa; em relação ao seu objetivo, como pesquisa descritiva; e quanto ao local de realização, como pesquisa de campo. Assim, a seguir, apresenta-se a fundamentação teórica do corpo de conhecimento que aborda o Design de superfícies têxteis e, posteriormente, relata-se a experiência da prática pedagógica.

2 DESIGN DE SUPERFÍCIES TÊXTEIS

Desenhos sobre superfícies contaram a história do homem desde que os primeiros habitantes deixaram impregnados em cavernas grafismos sobre eventos ou sobre desejos coletivos. Com inspiração na natureza, muitas civilizações criaram ornamentos a partir de penas de pássaros e flores exóticas para cobrirem objetos do dia a dia, ferramentas de uso ritualístico ou itens de indumentária (MOTA; ARAÚJO, 2016). Edwards (2012) explica que a função desses ornamentos envolvia a ideia de

proteção e de estética que, por sua vez, estava relacionada à influência psicológica que o coletivo exercia sobre os sujeitos que o constituíam.

A função estética associada ao surgimento do Design de superfície foi alavancada pelo desenvolvimento da arte da cestaria que permitiu aos sujeitos diversificar os motivos gráficos¹ presentes nos ornamentos (EDWARDS, 2012). Já a função de proteção, acreditava-se, poderia beneficiar o portador do objeto ou da indumentária no cumprimento de suas atribuições, fossem elas cotidianas ou cerimoniais (PEZZOLO, 2007).

Pezzolo (2007) cita que os primeiros lampejos de Design de superfície ocorreram com a prática da pintura de corpos, por meio de pigmentos minerais, que serviam para distinguir a classe social e garantir proteção mágica aos sujeitos que a portassem. A exemplo, artistas africanos da comunidade masculina de Poro, na Costa do Marfim, acreditavam na possibilidade de transferir poderes extraordinários para a superfície que por eles fosse ornamentada.

Outro exemplo da função de proteção pode ser visto em materiais que datam de 8 mil anos atrás, como as bandagens de linho decoradas com ilustrações dos livros dos mortos utilizadas nas múmias egípcias, bem como em sua versão plissada empregada na indumentária de faraós e rainhas, tal qual se observa no encosto do trono de Tutancâmon (exposto no museu do Cairo) (PEZZOLO, 2007).

Fernandes (2013) ressalta que, também as cerâmicas passaram a ter superfícies táteis, coloridas e com acabamentos polidos durante a civilização egípcia. Segundo a autora, os egípcios decoravam os templos a partir da lógica da ornamentação e, mais tarde, os romanos representavam em azulejos manifestações de sua realidade social, o que pode simbolizar a combinação das funções de proteção e de estética supramencionadas. Adiante na história, povos árabes se especializaram na produção de tapetes e de mosaicos.

Na Idade Média, além do intenso tráfego de produtos na Europa, rotas de comércio e feiras impulsionaram o desenvolvimento de motivos pagãos em superfícies de diversas cores, além de cenas mitológicas, representações de animais, de árvores e de frutas. Na visão de Fernandes (2013),

¹
Entende-se como motivos gráficos desenhos bidimensionais que fazem alusão a aspectos socioculturais contemporâneos à sua criação

este foi o ponto de partida para o desenho de superfície em tecidos, marcado pela influência greco-romana dos séculos I e II d.C.

Por volta do século II d.C., deu-se a introdução da seda chinesa nas regiões da Ásia Central (PEZZOLO, 2007). Os tecidos apresentavam motivos geométricos como estrelas de oito pontas e cordões entrelaçados, além de elementos da fauna e da flora. Motivos pagãos, como o sol e os astros, prevaleceram até os séculos VI d.C., quando houve o surgimento de motivos cristãos, como cruzes e monogramas. Sob a influência da Igreja romana, tornaram-se frequentes imagens de santos e cenas bíblicas em superfícies diversas (FERNANDES, 2013).

Mais tarde, já nos séculos XV e XVI, no Japão, as tecelãs de Kyoto fundaram uma indústria sob a proteção dos imperadores e tornaram o realismo dos desenhos sua característica principal. Enquanto isso, na Europa, o Renascimento italiano, evocava motivos como ruínas subterrâneas, seres monstruosos e figuras humanas em sofrimento (FERNANDES, 2013).

No século XVII e XVIII, a religião continuou a influenciar o que deveria ser desenhado nas superfícies de objetos e de indumentárias que, aos poucos, abandonavam o estilo gótico de rigor geométrico para adentrar os motivos tridimensionais de figuras graciosas e naturais. Vale destacar que, devido ao relacionamento entre Ocidente e Oriente na Era das Grandes Navegações, surgiram temas mistos que combinavam elementos da espiritualidade oriental com desenhos de animais ou de plantas ocidentais (PEZZOLO, 2007).

Pezzolo (2007) salienta que emergia nessa época uma forte oposição à religiosidade dos tempos medievais, refletida em estampas barrocas que destacavam dramatismo, complexidade, perspectiva e ilusionismo. Popularizou-se, também, nesse período, a ornamentação de novas superfícies, como vitrais e móveis.

Com o início da Idade Contemporânea, a indústria têxtil e de confecção passou a ser estratégica para a economia europeia, que a transformou, a partir de 1789, no principal vetor da Revolução Industrial. Segundo aponta Pezzolo (2007), à época, a produção de tecidos de seda estava relacionada com a crise na oferta de lã e de suas manufaturas, o que fez com que os tecidos se tornassem simples e passassem a ser tingidos com corantes naturais. Havia ênfase na confecção de indumentárias para o cotidiano cidadão que se estruturava sob as pulsantes aglomerações urbanas.

Ao longo do século XVIII, cada cidade passou a desenvolver seus próprios motivos, o que causou uma significativa diferenciação ornamental. Depois da Revolução Industrial, motivos como

serafins e pilastras passaram a ser vistos junto com cores, como verdes, roxos, brancos e gradações de azul. Em 1830, o Design de superfície teve um sobressalto com a invenção da máquina para impressão contínua de padrões sobre papel, tecido, louças e cerâmicas. Já no século seguinte, com o advento do movimento Arts and Crafts, estampas e padronagens passaram a ter uma ligação direta com grupos artísticos (EDWARDS, 2012).

No século XX, em 1977, nos Estados Unidos, surgiu a Surface Design Association (Associação do Design de Superfície), que passou a empregar, oficialmente, o termo surface design. Pouco tempo depois, em 1980, Renata Rubim introduziu no Brasil o Design de superfícies têxteis, compreendido como processo de criação de imagens realizadas para gerar padrões que se desenvolvem de maneira contínua sobre superfícies de tecidos e malhas, com métodos e técnicas voltadas para a indústria têxtil e de confecção (RÜTHSCHILLING, 2008; FERNANDES, 2013).

Fernandes (2013) esclarece que, atualmente, os designers de superfícies têxteis têm a função de explorar e evidenciar a comunicação entre objetos e imagens, assim como devem unir características funcionais e estéticas. Segundo Edwards (2012), nesse processo, os profissionais devem considerar, primordialmente, o conhecimento da realidade social para a qual os produtos que eles projetam se destinam, inclusive os modos como serão utilizados. Para o autor, “[...] poderemos agora arriscar uma ideia de design (que se aplicará a todo e qualquer objeto) como sendo a concepção de objetos com uma determinada utilidade, num determinado contexto” (EDWARDS, 2012, p. 11).

Nesse sentido, Udale (2009) e Floriano (2012) apontam para alguns princípios norteadores do trabalho de designers de superfície: (i) a escala, que se refere ao tamanho dos motivos gráficos em proporção à peça final; (ii) a padronagem e a repetição, que dizem respeito à direção em que os motivos gráficos serão dispostos na peça; (iii) o posicionamento, que está relacionado com o local da peça final que receberá a estampa, a intervenção² ou o beneficiamento³ pretendido; (iv) as cores, que respondem à paleta de cores do projeto que, geralmente, advém da temática escolhida pelo

² Compreende-se, aqui, intervenção têxtil como processos de manipulação da matéria-prima quando esta já se encontra finalizada e disponível para o uso. Rasgos, manchas, aplicações de rebites ou tachas, furos com lasers e bordados sobre tecidos e malhas podem ser compreendidos como exemplos de intervenções têxteis. 6

³ Entende-se, aqui, beneficiamento têxtil por processos pós-tecelagem nos quais o material têxtil tem suas características naturais transformadas para melhor atender às necessidades humanas pretendidas pelos designers. Podem envolver, por exemplo, o alvejamento, a desengomagem, a chamuscagem ou a ramagem de tecidos e malhas.

designer; e (v) o peso, as texturas e as superfícies, que devem levar em consideração o fio e o tipo de ponto da trama.

Sobre as texturas têxteis, Vieira (2014) as classifica em dois grupos: (i) texturas têxteis táteis, que possuem natureza tridimensional e que estimulam observadores a tocar nas superfícies; e (ii) texturas têxteis ópticas, de caráter bidimensional e que podem ser compreendidas como essencialmente visuais. Para a autora, as texturas ópticas empregam a composição de formas, estruturas, linhas e secções. Elas podem apresentar traços orgânicos ou geométricos, manchas ou áreas definidas, profundidade ou superficialidade, a depender do objetivo do designer que as elabora. Contudo, mesmo no tangente às texturas têxteis ópticas, faz-se possível trabalhar com a tridimensionalidade das superfícies. Leão (2016, p. 85) afirma que,

Design de Superfície não é necessariamente bidimensional – hoje é difícil citar uma superfície que não possa sofrer alterações e responder a um projeto de design. Superfícies apresentam texturas táteis intrínsecas como o baixo e o alto relevo. Com o avanço da tecnologia, intervenções com objetivos funcionais, estéticos, ilustrativos, educativos [e] informativos ficam cada vez mais acessíveis [...] além das superfícies têxteis tradicionais, as cerâmicas, os vidros, tapetes emborrachados, os painéis de carros com superfícies plásticas ou sintéticas, os revestimentos de cimento, cerâmica e vidro da construção civil, projetos vazados e com entrelaçamentos como bordados e tricôs, tudo isto se verifica como as novas tecnologias se apropriam desse imaginário além do bidimensional e transformam os produtos em objetos inovadores e inusitados, exercendo um fascínio e uma atração especial.

Ao propor que a noção de superfície seja expandida e analisada como uma composição gráfica espacial com características visuais, simbólicas, funcionais, bi e tridimensionais, Leão (2016), assim como Rùthschilling (2008), convida para uma exploração de planos e formas que ultrapassam o âmbito dos tecidos e alcançam a manipulação de superfícies não convencionais, como aquelas emborrachadas, e a ressignificação de técnicas já consolidadas, como a estamparia. Para Vieira (2014, p. 63, grifo da autora),

A estampa têxtil é uma das principais aplicações do design de superfície e nela estão atribuídas diversas qualidades, das quais se destacam as sensoriais, como as ópticas ou táteis e, sobretudo, os valores simbólicos e culturais. Considerada como grande diferencial, a superfície, que envolve o produto o transforma, e comunica subjetivamente ao usuário maneira e significados diferentes de acordo com sua aparência.

Leão (2016) afirma que os instrumentos comumente empregados para a estamparia têxtil envolvem: (i) carimbos, realizados a partir de blocos de madeira entalhada ou cunhos metálicos; (ii)

rolos de madeira e cilindros de cobre, que permitem quadros rotativos e desenhos contínuos sobre as superfícies; (iii) placas vazadas de papel ou de chapa naval para aplicação de estêncil; (iv) matrizes serigráficas, que consistem em telas de poliéster ou nylon esticadas em bastidores (quadros) de madeira para receberem a gravação por fotossensibilidade de desenhos gerados manualmente ou por fotolito; (v) tecidos e papéis para termoimpressão, que otimizam técnicas como transferência (transfer) e sublimação, nas quais ocorre permuta térmica entre superfícies por conta de altas temperaturas; e (vi) impressoras a jato de tinta (plotters) que demandam o uso de softwares (programas) específicos.

Segundo Mota e Araújo (2016), tais softwares podem ser identificados como Adobe Photoshop, Adobe Illustrator e NedGraphics. Este último apresenta o pacote Fashion Studio, no qual se encontram programas como Design and Repet, Color Reduction and Cleaning e Easy Coloring, todos amplamente utilizados para a montagem de repetições, para a captura de cores e suas respectivas manipulações no desenvolvimento de estampas. As autoras chegaram a esta conclusão após explorarem a problemática da cultura da cópia na cidade de Caruaru (PE) por meio de entrevistas com designers locais.

Mota e Araújo (2016) também concluíram que é tarefa dos designers de superfície buscar expressar originalidade e autenticidade em seus trabalhos, assim como evitar a cópia parcial ou total de elementos gráficos de outros criadores. Nesse sentido, Vieira (2014) assevera como tarefas dos designers de superfície: (i) traduzir temáticas sob o formato de motivos gráficos; (ii) vincular atributos subjetivos às superfícies projetadas; (iii) proporcionar exclusividade e identidade em suas criações de modo a destacar-se no meio em que está inserido; (iv) comunicar as finalidades do projeto, do produto ou da coleção em desenvolvimento, sejam elas indicativas, informativas, estéticas e/ou simbólicas; e (v) criar conexão emocional com os observadores por meio de atração sensorial (desejo de toque).

Vieira (2014) acredita que observadores e designers de superfícies têxteis compartilham modos de sensibilidade. O primeiro modo, objetivo, diz respeito à assimilação cognitiva do desenho de superfície e à sua apreensão no campo da racionalidade. O segundo modo, subjetivo, vincula-se à percepção emocional e à intuição dos sujeitos. Para a autora,

As imagens geradas nas superfícies dos tecidos que são expostos em corpos ou objetos, têm origem na concepção do sujeito que a idealiza e passa à subjetividade daquele que a escolhe para uso. Essa construção que se dá, em princípio individualmente, acaba por produzir um compartilhamento no outro momento. Passa a haver um tipo de apropriação que pode ser ligada à cognição e ao entendimento racional, deste modo objetivo; e há outro modo, de caráter emocional, que está associado aos sentidos, às sensações, aos sentimentos – o modo subjetivo (VIEIRA, 2014, p. 66).

Nessa perspectiva, na escolha da superfície a ser ornamentada, Vieira (2014) orienta os designers a observarem as seguintes qualidades: (i) conforto sensorial, que diz respeito aos aspectos táteis do material, como suavidade, aspereza e rigidez; (ii) conforto termofisiológico, que se relaciona às características de transporte de calor e de umidade do material; e (iii) conforto psico-estético, que abarca os valores subjetivos do material, tais como aceitação ou repulsão. Além das qualidades citadas, Floriano (2012) acentua que os designers devem considerar, também, a maleabilidade, o desempenho em uso, a funcionalidade, a resistência, a composição e a durabilidade das superfícies têxteis. Nas palavras da autora,

As propriedades e qualidades dos tecidos são informações que interferem no processo e [no] resultado de um projeto de design de superfície têxtil. O tecido configura-se como produto que afeta a expressão de uma roupa ou objeto revestido, não somente pelo aspecto visual, mas também tátil, simbólico e cultural (FLORIANO, 2012, p. 61).

Floriano (2012) também aponta para a necessidade de os designers de superfícies têxteis estudarem, de antemão ao projeto, as tecnologias de produção dos artigos têxteis com base em suas especificidades técnicas, como sua construção (padronagens) e sua composição (fibras utilizadas).

Diante do exposto, observa-se que o Design de superfícies têxteis esteve articulado com os aspectos socioculturais de diferentes civilizações no decorrer de toda história e que, atualmente, sua configuração envolve os modos objetivo e subjetivo que são compartilhados entre designers e observadores. Em especial, a criação de motivos gráficos nas superfícies de objetos e de indumentárias, que surgiram imbuídas das funções de proteção e de estética e avançaram para o século XXI por meio de diversas possibilidades de construção e de resignificação.

A seguir, como contribuição para o campo acadêmico, relata-se uma prática pedagógica que envolve o Design de superfícies têxteis no itinerário formativo de futuros designers.

3 PRÁTICA PEDAGÓGICA

A disciplina de Padronagens têxteis possui como carga horária 36 horas e tem como objetivo geral ampliar o conhecimento dos estudantes na área de tecnologia têxtil, com ênfases na construção de tecidos e no emprego da criatividade na prática. Entre os objetivos específicos da disciplina constam: (i) identificar as armações têxteis fundamentais e suas derivações, assim como, detalhadamente, as estruturas dos tecidos comerciais; e (ii) relacionar teoria e prática em projetos de moda com foco em padronagens têxteis enquanto soluções inovadoras em uma abordagem sistêmica (UDESC, 2018).

Em consulta às ementas das disciplinas do curso, segundo a atualização de 2018 de seu Projeto Curricular e Pedagógico, a bibliografia básica prevista para Padronagens têxteis aponta as obras de Ribeiro (1986), Junker (1987) e Brossard (1997) (UDESC, 2018).

Para atender aos objetivos da disciplina, a prática pedagógica foi proposta como procedimento avaliativo. Para sua realização, os estudantes foram organizados em grupos e a professora estipulou o mesmo ponto de partida para todos eles, isto é, o mesmo locus para pesquisa e para inspiração na criação de padronagens têxteis. Assim, em comum acordo, estudantes e professora definiram como temática “países”. Para cada grupo foi sorteado um país determinado. A lista de países disponíveis para o sorteio foi construída pela Professora Doutora Dulce Maria Holanda Maciel e teve como único critério ter representantes de todos os continentes.

Com a supervisão e a orientação da professora, os estudantes realizaram uma pesquisa bibliográfica sobre dados e fatos significativos acerca dos países sorteados. Enfatizou-se a necessidade de se estabelecerem assuntos relevantes com relação aos aspectos sociais, políticos, culturais e econômicos, que foram debatidos pelos grupos, internamente, em sala de aula.

A partir dos debates, foi solicitada a confecção de um painel moodboard para cada grupo, de modo a representar, graficamente, os principais fatos da realidade sociocultural dos respectivos países. Para Treptow (2007), o painel moodboard pode ser compreendido como um compilado de informações que auxiliam na identificação da proposta de um produto de moda. O painel pode conter referências sobre cores, formas, temáticas, personas e quaisquer outros elementos bi ou tridimensionais que o designer julgar potencialmente inspiradores para seu processo criativo.

Nicchelle e Linden (2017) afirmam que o painel moodboard possui valor semântico e pode ser altamente eficaz para a organização do pensamento associativo imagético. Segundo os autores, “[...]”

trata-se de uma busca organizada de elementos que favoreçam insights criativos em direção à inovação” (NICHELLE; LINDEN, 2017, p. 171-172, grifo dos autores).

Após a elaboração dos painéis moodboard, os estudantes da disciplina foram orientados a construir amostras têxteis. As amostras foram materializadas sob o formato de ligamentos têxteis. Liger (2012) esclarece que ligamentos têxteis são elementos de construção de tecidos. Também conhecidos como desenhos ou armações, os ligamentos constituem o traçado do entrelaçamento dos fios de trama, dispostos transversal ou horizontalmente, no sentido da largura do tecido; e de urdume, colocados paralelamente no tear, no sentido do comprimento do tecido.

Para Liger (2012), os ligamentos têxteis fundamentais são tela (ou tafetá) sarja e cetim. Destes, derivam-se muitos outros: (i) do ligamento tela, surge reps, canele e Panamá; (ii) do ligamento sarja, origina-se a sarja derivada, a sarja múltipla e a sarja diagonal; e (iii) do ligamento cetim, nascem os ligamentos fantasia, ampliado e múltiplo. Todas essas alternativas de ligamentos foram apresentadas pela professora aos estudantes, que tiveram liberdade de escolher qual desejavam confeccionar. Os ligamentos construídos receberam nome fantasia que, nesse contexto, refere-se ao caráter arbitrário de seu título se aplicado o enquadramento comercial da indústria têxtil e de confecção. Segundo Feghali e Dwyer (2001),

É imperativo entender o que é construção de ligamentos e verificar seus resultados por meio de pesquisa e desenvolvimento de novas padronagens, fios e efeitos, no sentido de produzir tecidos melhores, no mais alto nível de qualidade e criatividade. Os bons designers mantêm-se atualizados sobre tudo o que diz respeito aos aspectos da arte e da indústria. Lançando mão de publicações, visitas, cursos técnicos, seminários etc., informam-se sobre novas técnicas, materiais, acabamentos e processos, tão logo surgem no horizonte. Acompanham atentamente todas as tendências nos campos correlatos da arquitetura, das belas artes e do artesanato – e, falando em tendências, eles mesmos dão origem a muitas delas (FEGHALI; DWYER, 2001, p. 111-112, grifo das autoras).

Como apontam Feghali e Dwyer (2001), é fundamental à formação dos futuros designers a compreensão da construção dos ligamentos — o que, acreditam os autores deste artigo, tenha ocorrido com sucesso na disciplina em questão. Assim, materializadas e apresentadas as amostras têxteis criadas pelos estudantes, foram selecionados os resultados que comporiam o presente artigo. Como critérios de seleção, observou-se os trabalhos que melhor responderam às indicações de Floriano (2012), de Vieira (2014) e de Mota e Araújo (2016) como tarefas dos designers de superfícies têxteis na atualidade (Quadro 1).

Quadro 1 — Critérios para seleção de amostras têxteis a serem apresentadas no estudo

Referência	Critério	Embasamento teórico
1	A amostra é original e expressa autenticidade?	Mota e Araújo (2016)
2	A amostra não apresenta cópia, parcial ou total, de elementos gráficos de outros criadores?	
3	A amostra traduz materialmente a temática (o país sorteado)?	Vieira (2014)
4	A amostra vincula atributos subjetivos às superfícies projetadas?	
5	A amostra diferencia-se das demais (aquelas geradas pelos demais estudantes)?	
6	A amostra comunica as finalidades do projeto por meio de indicações simbólicas ou informações estéticas?	
7	A amostra tem o potencial de criar conexões emocionais com os observadores por intermédio de atração sensorial (desejo de toque)?	
8	Na construção da amostra, foram considerados os aspectos de maleabilidade, de desempenho em uso, de funcionalidade, de resistência, de composição e de durabilidade da superfície têxtil?	Floriano (2012)

Fonte: elaborado pelos autores (2020).

Estabelecidos oito critérios para a seleção das amostras têxteis a serem apresentadas neste artigo com base na literatura investigada (Quadro 1), submeteram-se os trabalhos dos estudantes. Destes, foram considerados satisfatórios⁴ os resultados de dois grupos: o primeiro, composto pelas estudantes Eduarda Mai, Rafaela Otto e Yajá Pigozzi; e o segundo, formado por Amanda Dias e Maria Catarina Soratto. Dos cinco trabalhos finais elencados, elegeu-se os que obtiveram melhor desempenho nos critérios de seleção supramencionados (Quadro 2).

Quadro 2 — Trabalhos selecionados na disciplina de Padronagens têxteis

	Grupo 1	Grupo 2
Estudantes	Eduarda Mai, Rafaela Otto e Yajá Pigozzi	Amanda Dias e Maria Catarina Soratto
Autora do trabalho eleito	Rafaela Otto	Maria Catarina Soratto
País sorteado (temática)	Coreia do Sul	Marrocos
Título do painel moodboard	Delicadeza bruta	Tradicional e moderno
Título da amostra têxtil 1 (ligamento de nome fantasia)	Delicadeza	Tradicional

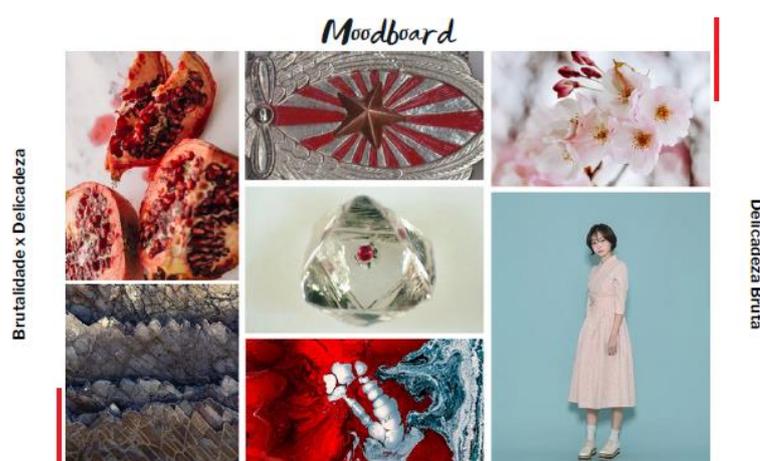
⁴ Considera-se, aqui, como resultado satisfatório, o cumprimento a todos os oito critérios estabelecidos para a seleção dos trabalhos.

Título da amostra têxtil 1 (ligamento de nome fantasia)	Brutalidade	Moderno
--	-------------	---------

Fonte: elaborado pelos autores (2020).

Como é possível observar no Quadro 2, no primeiro trabalho selecionado, as estudantes Eduarda Mai, Rafaela Otto e Yadja Pigozzi tiveram como temática os aspectos socioculturais da Coreia do Sul. A estudante Rafaela Otto informou que, inicialmente, esses aspectos lhe provocaram a associação entre mulheres e conforto/desconforto. Para representar essa relação, a estudante elaborou um painel moodboard e o intitulou de Delicadeza Bruta (Figura 1). O título, relata Rafaela, foi criado com base na observação da realidade social feminina no país e resume as referências estéticas, visuais e conceituais que a auxiliaram na interpretação da prática proposta.

Figura 1 — Painel Moodboard Delicadeza Bruta.



Fonte: material gráfico elaborado pela estudante Rafaela Otto (2019).

A partir das referências apresentadas em seu painel moodboard (Figura 1), a estudante materializou os conceitos desejados. O primeiro ligamento elaborado pautou-se na representação da delicadeza, que foi utilizada, respectivamente, como seu nome fantasia (Figura 2). Para tanto, a estudante empregou linhas, sementes e flores secas para sua composição.

Figura 2 — Ligamento de nome fantasia Delicadeza.



Fonte: material gráfico elaborado pela estudante Rafaela Otto (2019).

Já o segundo ligamento (Figura 3) criado pela estudante enfatizou o oposto do primeiro, isto é, a brutalidade. Nesse sentido, Rafaela afirma que o conceito foi demonstrado e materializado por meio da escolha do arame e do cordão manchado de vermelho.

Figura 3 — Ligamento de nome fantasia Brutalidade.



Fonte: material gráfico elaborado pela estudante Rafaela Otto (2019).

Sobre a materialização dos valores simbólicos e dos aspectos socioculturais emergidos da temática escolhida, a estudante afirmou que, em seu processo criativo, considerou a delicadeza

como reflexo da vida cotidiana das mulheres na Coreia do Sul, não raro, ligada ao ambiente doméstico, e à brutalidade como forma de representar a disparidade entre os gêneros na sociedade sul-coreana que, para Rafaela, hostiliza a presença da mulher no mercado de trabalho.

Já as alunas Amanda Dias e Maria Catarina Soratto tiveram como temática o Marrocos. Com base em estudos iniciais sobre os aspectos socioculturais do país, cada estudante compôs um painel moodboard que estampava, simbolicamente, suas respectivas interpretações. Maria Catarina identificou como aspecto marcante na realidade do Marrocos a tapeçaria tradicional.

Ao optar por trabalhar com os tapetes marroquinos, Maria Catarina relatou ter tido a ideia de evocar uma atmosfera que conjugasse o tradicional e o moderno nessa arte. Para tanto, a estudante construiu um painel moodboard (Figura 4) para representar, visualmente, a junção dos métodos de confecção, dos materiais e das cores clássicas e contemporâneas na tapeçaria do país.

Figura 4 — Painel Moodboard Tradicional e Moderno.

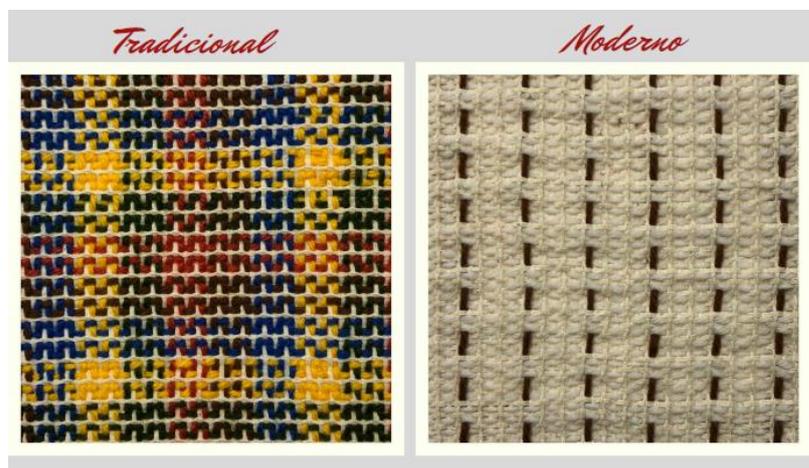


Fonte: material gráfico elaborado pela estudante Maria Catarina Soratto (2019).

A estudante identificou duas possibilidades de materializar os conceitos observados: (i) de modo tradicional, tal e qual pressupõe a cultura marroquina; e (ii) de maneira moderna, o que rompe com a linearidade da arte de fazer tapetes para embutir-lhe tendências atuais. Maria Catarina descreveu o uso das cores e da padronagem típica do país como elementos para a confecção do ligamento Tradicional (Figura 5, amostra da esquerda). Para o ligamento Moderno (Figura 5, amostra

da direita), a estudante afirmou ter realizado uma proposta de releitura hodierna, com base na estética minimalista⁵.

Figura 5 — Os ligamentos de nome fantasia Tradicional e Moderno.



Fonte: material gráfico elaborado pela estudante Maria Catarina Soratto (2019).

A estudante também comentou que buscou selecionar apenas um aspecto sociocultural a ser trabalhado, a tapeçaria, e que considerou elementos visuais que pudessem transpor os valores simbólicos e subjetivos de modo a facilitar o pensamento associativo dos observadores. Para denotar as relações tangível e intangível presentes no trabalho de Maria Catarina, assim como no resultado obtido pela estudante Rafaela, elaborou-se o Quadro 3, a seguir.

Quadro 3 — Transposição dos aspectos socioculturais para a materialização das amostras têxteis

Estudante	Aspecto sociocultural escolhido	Materialização
Rafaela Otto	Vida cotidiana das mulheres sul-coreanas ligadas ao ambiente doméstico	Ligamento de nome fantasia Delicadeza
	Disparidade entre os gêneros na sociedade sul-coreana e hostilização da presença da mulher no mercado de trabalho	Ligamento de nome fantasia Brutalidade
Maria Catarina Soratto	A tensão entre o tradicional e o moderno na arte da tapeçaria marroquina	Ligamento de nome fantasia Tradicional
		Ligamento de nome fantasia Moderno

Fonte: elaborado pelos autores (2020).

⁵ Compreende-se como estética minimalista o uso de poucos elementos gráficos e de cores neutras para a composição visual e material da amostra têxtil.

Com base no Quadro 3, é possível afirmar que a prática pedagógica obteve êxito junto aos objetivos da disciplina e corroborou a hipótese traçada pela professora, ao passo em que os futuros designers articularam aspectos socioculturais como fonte de pesquisa e de inspiração para a criação e para a materialização de novas padronagens têxteis.

Cabe ressaltar que a elegibilidade das estudantes que tiveram seus resultados apresentados neste artigo foi limitada pelo viés subjetivo da atuação docente, ainda que aplicados critérios comuns para todos os trabalhos. Nesse cenário, Zabala (1998, p. 28) observa que, como professores, “[...] ter o conhecimento rigoroso de nossa tarefa implica saber identificar os fatores que incidem no crescimento dos designers”. Isto significa que, no âmbito deste estudo, acredita-se que as amostras têxteis ilustradas representam o progresso das estudantes no itinerário formativo. Contudo, isto não invalida os esforços daqueles que não foram selecionados. Por fim, adiante, serão traçadas as considerações finais acerca da literatura investigada e da experiência supracitada.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os autores deste artigo consideram terem logrado êxito no alcance do objetivo a que se lançaram: relatar a experiência de uma prática pedagógica com foco no Design de superfícies têxteis. Além disso, a professora da disciplina de Padronagens têxteis acredita ter obtido sucesso com o procedimento avaliativo, uma vez que a sua hipótese se confirmou mediante os resultados alcançados pelos estudantes. A professora afirma, também, que a prática foi conduzida e motivada pela possibilidade de sua contribuição no itinerário formativo dos futuros designers.

Segundo a professora, a abordagem qualitativa da experiência foi fundamental para que fenômenos e eventos socioculturais de diferentes lugares do mundo pudessem ser compreendidos historicamente. Sem tal abordagem, não seria possível vislumbrar o quão influente é o Design de superfícies têxteis na representação da sociedade e o quão amplo é o universo de possibilidades de criação de padronagens têxteis.

A partir desse entendimento, a contribuição deste artigo para o avanço dos estudos do Design de superfícies têxteis pauta-se na construção das relações dialógicas sobre as dimensões sociais, culturais, técnicas e estéticas presentes na transposição de valores intangíveis para a materialidade

do produto vestível. Tal relação foi abarcada pelos modos de sensibilidade compartilhados, objetiva e subjetivamente, entre os futuros designers e os observadores de seus trabalhos.

Por fim, para futuros estudos, os autores do artigo recomendam a ampliação dos critérios de seleção de amostras têxteis para pesquisas acadêmicas com base no alargamento da literatura acerca das tarefas dos designers de superfície contemporâneos.

REFERÊNCIAS

BROSSARD, I. **Technologie des Textiles**. Paris: Dunod, 1997.

EDWARDS, C. **Como compreender design têxtil**: guia para entender estampas e padronagens. São Paulo: SENAC São Paulo, 2012.

FEGHALI, Marta K.; DWYER, D. **As engrenagens da moda**. Rio de Janeiro: Editora SENAC Rio, 2001.

FERNANDES, S. R. **Técnicas Criativas para a Criação de Design Têxtil e de Superfície**. 2013. Dissertação (Mestrado em Ciência e Tecnologia Têxteis) - Programa de Pós-Graduação em Ciência e Tecnologia Têxteis, Universidade da Beira Interior, Covilhã, 2013. Disponível em: <https://ubibliorum.ubi.pt/bitstream/10400.6/1716/1/Disserta%C3%A7%C3%A3o%20Mestrado.pdf>. Acesso em: 15 jul. 2020.

FLORIANO, J. **Metodologia projetual aplicada no processo de design de superfície têxtil**: estudo de caso Döhler. 2012. Dissertação (Mestrado em Design e Expressão Gráfica) - Programa de Pós-Graduação em Design e Expressão Gráfica, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2012. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/99317>. Acesso em: 16 jul. 2020.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

JUNKER, P. **Manual para padronagem de tecidos planos**. São Paulo: Brasiliense, 1987.

LEÃO, T. C. F. **Design de superfície e estamparia têxtil**: características, relações e identidades. 2016. Dissertação (Mestrado em Estudos Culturais Contemporâneos) - Programa de Pós-Graduação em Estudos Culturais Contemporâneos, Universidade FUMEC, Belo Horizonte, 2016. Disponível em: http://ppg.fumec.br/ecc/wp-content/uploads/2016/08/Design-de-Superf%C3%ADcie-e-Estamparia-T%C3%AAxtil_-caracter%C3%ADsticas-rela%C3%A7%C3%B5es-e-identidades_.pdf. Acesso em: 16 jul. 2020.

LIGER, I. **Moda em 360o**: Design, matéria-prima e produção para o mercado global. São Paulo: SENAC São Paulo, 2012.

MOTA, L. F. de B.; ARAÚJO, K. M. de. A atuação do designer de superfície e os condicionantes culturais diante do cenário da cópia. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 12., 2016, Belo Horizonte. **Anais [...]**. Belo Horizonte: Blucher Design Proceedings, v. 9, p. 5107-5117, 2016. Disponível em: <http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/ped2016/0437.pdf>. Acesso em: 16 jul. 2020.

NICHELLE, K. M.; LINDEN, J. C. de S. van Der. Design estratégico: uma contribuição metodológica aplicada ao design de moda. In: BERNARDES, M. M. e S.; LINDEN, J. C de S. van Der (org.). **Design em Pesquisa**. Porto Alegre: Marcavisual, 2017. p. 152-171.

PEZZOLO, D. B. **Tecidos: história, tramas, tipos e usos**. São Paulo: SENAC São Paulo, 2007.

RIBEIRO, L. G. **Introdução à tecnologia têxtil**. Rio de Janeiro: SENAI/CETIQT, 1986.

RÜTHSCHILLING, E. A. **Design de superfície**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2008.

STALLYBRASS, P. **O casaco de Marx: roupas, memórias, dor**. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2012.

TREPTOW, D. **Inventando moda: planejamento de coleção**. 4. ed. Brusque: Ed. do Autor, 2007.

UDALE, J. **Fundamentos de Design de Moda: tecidos e moda**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

VIEIRA, L. B. **A estamparia têxtil contemporânea: produção, produtos e subjetividades**. 2014. Dissertação (Mestrado em Têxtil e Moda) - Programa de Pós-Graduação em Têxtil e Moda, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014. DOI 10.11606/D.100.2014.tde-13082014-015615. Disponível em: https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/100/100133/tde-13082014-015615/publico/MestradoUSP_TextileModa_LilianaBellio.pdf. Acesso em: 15 jul. 2020.

UDESC. **Ementas do currículo de 2018 do curso de moda**. Florianópolis: UDESC, 2018. Disponível em: https://www.udesc.br/arquivos/ceart/id_cpmenu/806/ementas_moda_curriculo_2008_1_15005682547121_806.pdf. Acesso em: 30 set. 2019.

ZABALA, A. **A prática educativa: como ensinar**. Porto Alegre: ARTMED, 1998.