
INTRODUÇÃO

A pesquisa que deu origem a este artigo⁰¹ objetivou investigar o processo de criação entre profissionais de design de superfície têxtil para vestuário atuantes no Polo de Confeções do Agreste de Pernambuco em 2016 e 2017, considerando-se a influência da dinâmica sociocultural e econômica da região sobre a atividade de criação de estamparia, universo no qual se vivencia atualmente a era da informação de modo totalmente instaurado – com a globalização

01 MOTA, Larissa Fernanda de Barros. **Processo de criação de estampa têxtil na cultura de consumo: reflexões sobre o polo de confeções do Agreste de Pernambuco** /. – Recife, 2017. 126 f.: il., fig. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-graduação em Design, Universidade Federal de Pernambuco.

das ferramentas facilitadoras do design e a forte tendência à abordagem digital de certas tarefas anteriormente solucionadas com recursos manuais.

Propomos analisar os desafios da prática e os caminhos não lineares percorridos por esses profissionais, buscando perceber os micro processos do ato criativo, sobretudo, no lidar com as limitações impostas pelas empresas encomendantes, com as referências visuais locais e globais disseminadas e com as tecnologias disponíveis à criação, considerando também o contexto de precarização do trabalho criativo.

Sabendo-se que a disseminação da informação e uso das tecnologias digitais influenciam diretamente a atividade do designer, que passa a ter a seu dispor uma miríade de recursos para projetar, destacamos que o desafio reside em se conseguir utilizá-las de modo original, driblando as pressões no sentido da massificação do resultados e outros aspectos que caracterizam as dinâmicas culturais atuais. Na área específica da estamparia têxtil se verifica a difusão global de imagens relativas a tendências de moda e conteúdos visuais compartilhados em sites gratuitos e pagos - bancos de imagens, vetores e texturas digitais, além de softwares que mecanizam diversas etapas do processo de criação.

As teorias que permeiam este estudo abrangem reflexões sobre a estamparia têxtil (CAVALCANTI, 2014; VIEIRA, 2014; YAMANE, 2008 e MOTA, 2017), a teoria crítica genética da arte encontrada em Salles (2004), a perspectiva de criação como objeto histórico (BAXANDALL, 2006), além de elaborações em torno dos conceitos de habitus e gosto em Bourdieu (2008) e da precarização do trabalho no contexto econômico neoliberal (STANDING, 2014). Ainda que indiretamente e para efeito de comparação, consideramos a contribuição crítica de

Bonsiepe (2015), para quem o trabalho do designer envolve interpretar os sistemas complexos vividos e desenvolver respostas técnicas e criativas orientadas à autonomia dos cidadãos e das sociedades, sobretudo no contexto periférico, em termos de artefatos, informações e sistemas. Com base nesses campos, indagamos: pode-se considerar que existe criação no planejamento de estampas têxteis no contexto do Polo de Confeções do Agreste de Pernambuco no período desta pesquisa? Em que sentido? A que demandas essas criações buscavam atender?

No plano espacial e econômico, abordamos as Cidades de Santa Cruz do Capibaribe, Toritama e Caruaru, no qual se destaca a indústria e comércio de vestuário⁰². No plano setorial, realizamos entrevistas com profissionais de design que atuam como freelancers ou assalariados há mais de 02 anos para empresas da região. No plano da cultura material e técnica, consideramos a temática da criação de peças de estamparia têxtil e as tecnologias utilizadas para tais criações.

O objetivo das entrevistas aos criadores foi acessar o percurso na criação de uma determinada peça de estamparia de autoria do entrevistado e já comercializada, buscando reconhecer elementos que representassem processos de elaboração recorrentes como resposta às demandas recebidas e o tipo de exigências e limitações

.....

02 Acrescentamos que Caruaru, Toritama e Santa Cruz do Capibaribe representam as principais cidades que compõem o Arranjo Produtivo do Polo de Confeções do Agreste pernambucano, conhecido como o Polo-3, no qual 70% da produção tem relação com as três cidades citadas. Salienta-se também a potencialidade econômica e produtiva desta região, que se destaca por sua participação populacional e PIB elevado, dentre os 19 municípios do Polo.

no dia a dia dos trabalhos. Assim, combinamos entrevistas aprofundadas semiestruturadas e gravadas com a coleta de arquivos como captura de telas, estudos à base de desenhos manuais e digitais e finalizações de projetos, além de imagens referenciais obtidas em sites especializados pelos criadores. As discussões trazidas no presente artigo resumam as análises de 04 projetos.

RECURSOS TECNOLÓGICOS E CRIAÇÃO

O design de superfície abrange diversas especialidades. Deste modo, é considerado uma área que contempla o planejamento visual e o design de produto, dada a prerrogativa de elaboração de imagens e de aplicação a artefatos diversos. Para Cavalcanti (2014, p.32) “Pensar a superfície num artefato remete trabalhar com a percepção [ou sentidos] do observador/usuário em olhar e/ou sentir o artefato no qual essa característica é atrelada à sua estética”.

No presente estudo propomos ampliar esta ótica, considerando não apenas a dimensão sensorial e cognitiva dos atores envolvidos individualmente, mas a dimensão propriamente sociocultural do problema, atentando aos aspectos econômicos, laborais e de valores no qual se dá a encomenda do trabalho de design pelo cliente e contemplando as transformações no fazer projetual a partir do uso das tecnologias.

O campo de estamparia têxtil abarca a maior parte dos trabalhos de superfície. Pode-se dizer que as estampas potencializam a dimensão estética dos artefatos, podendo maximizar a percepção sobre eles e gerar valor agregado através da inovação em elementos como forma, cor, textura, entre outros.

Refletindo sobre as mudanças induzidas pela tecnologia nos projetos e na produção relativa a imagens visuais e suas aplicações, Vieira

(2014) destaca que os recursos digitais trazem consigo algumas facilidades na realização de junções, sobreposições, texturas gráficas e em outras operacionalizações que podem intensificar as sensações visuais. Sobre os aspectos criativos na estampa atual, a autora supõe que não há tendência a uma padronização local, mas um hibridismo cultural (VIEIRA, 2014, p.34), já que os novos recursos permitem as trocas de informações de modo facilitado entre todas as partes do mundo.

Essa reflexão se coaduna, em parte, com o pressuposto paradigmático da crítica genética, no sentido de que o próprio fazer projetual, em suas ações efetivas, traz uma multiplicidade de influências para o devir das criações; por outra parte, a ideia de hibridismo, quando adquire a conotação de despadronização, pode ser questionada por este mesmo pressuposto, quando se observa que apesar do dinamismo que é inerente a todo contexto cultural, há direções marcantes quanto aos processos de identificação que envolvem os novos artefatos materiais e imagéticos criados (expressões do gosto do público, no sentido de BOURDIEU, 2008), gerando padrões visuais que se tornam recorrentes e hegemônicos a cada diferente contexto social.

Por sua vez, Yamane (2008) discorre sobre o recurso do desenho à mão na criação da

estampa têxtil, citando como possibilidades, além do traçado a lápis e tinta, técnicas de impressão artesanal como xilogravura, aquarelados, craquelados, batiks, e diversos outros recursos. A autora destaca ainda como recurso da técnica de criação de estampas gráficas a referência a estilos já visto na história das visualidades, por exemplo, o estilo afro, o art-nouveau, traços orientais, xadrezes ingleses, etc. (YAMANE, 2008, p.67). Tratando da produção digital, a autora cita diversos programas próprios voltados para a criação de estampas, denominados de CAD Têxteis, a exemplo do Vision, da Nedgraphics, Design Scope, Tex-Design e Pixelart (YAMANE, 2008, p.71). Além disso, diversos outros programas de edição e vetorização não desenvolvidos especificamente para essa finalidade são utilizados na criação de estampas têxteis com ferramentas digitais, a exemplo do CorelDraw e os programas Adobe Photoshop e Adobe Illustrator.

O processo de produção da estamparia industrial pode se dar a partir de algumas técnicas, a exemplo da estamparia a quadro, cilindro e impressão digital a jato de tinta. Dentre essas, a impressão digital consiste em um processo sem muitas limitações ou restrições técnicas. Além de possibilitar impressão em uma quantidade de cores infinita, o processo digital permite a reprodução mais fiel do detalhamento dos desenhos, imagens com efeito realista e composições fotográficas em modo de estampa corrida.

Entre as informações coletadas sobre ferramentas utilizadas para a criação, destacamos que todos os entrevistados da pesquisa citaram os programas do pacote Adobe (Photoshop e Illustrator) e um menor número citou o CorelDraw e os programas específicos para criação têxtil. Foi mencionado também a busca de referências visuais na internet aberta e, por menor número, a consulta a pesquisas de tendências em sites especializados, como WGSN.

O conjunto de dados levantados revelou que as criações de estampa concebidas são realizadas mediante tais recursos; entretanto, destacamos que essas ferramentas não são os únicos subsídios e não podem ser tomadas como os determinantes centrais às criações em análise. Os processos da ordem das elaborações mentais, afetivas e da linguagem são fundamentais às estratégias dos criadores. Caso contrário, não se observaria diversidades de tendências e resultados finais. Analisando-se pela ótica de Salles (2004), pode-se afirmar que existe criação em processos de recombinação, mesmo quando se parte de elementos pré-elaborados e até estereotipados e pinçados em bancos de imagens, processo recorrente aos percursos de planejamento de estampa têxtil investigados.

CRÍTICA GENÉTICA, CONTEXTO HISTÓRICO E CRIAÇÃO

A crítica genética nasceu com o propósito de analisar e buscar interpretações sobre o ato de criação em manuscritos de literatura. Tratam-se de estudos que buscam os paradoxos e pontos de mutação ao longo do processo criativo, assumindo que a criação se projeta em espaços múltiplos e não obedece a uma lógica linear, transitando entre diversos esboços e estágios de modo simultâneo e recursivo (Salles, 2002; 2004; 2008).

Contemplando a ideia do devir heterogêneo e polimorfo destes atos, Salles (2008) sugere acompanhar cuidadosamente, o movimento de cada criador na construção da narrativa poética das obras, buscando explicar como ocorreram os movimentos, em seus percursos singulares e curiosos.

Neste contexto teórico, o termo documentos em processo diz respeito aos instrumentos gerais que se apresentam como registros do percurso, considerados pela autora como forma física através da qual se manifestam os fenômenos mentais ligados à criação, estes em si inacessíveis (SALLES, 2004). Salienta também a diversidade de linguagens, em meio às quais a heterogeneidade e particularidade dos elementos que participam de cada criação artística são construídos. Nas trocas e transformações entre as diferentes linguagens vai se dar o processo que a autora nomeia de tradução intersemiótica, diálogo interno do artista consigo mesmo, com o contexto que lhe afeta e com suas próprias reflexões e produções parciais.

Para além de narrativas pós fato, os rascunhos e anotações prévias ou concomitantes aos processos de criação se constituem como documentos em processo. Entende-se que por se constituírem como rotas percorridas pelos criadores, esses registros desempenham um papel de guias, remetendo-os recorrentemente à gênese da obra, que será sempre um objeto inacabado, dado que é constantemente acrescentada em seu sentido e, assim, transformada, inclusive pelas interpretações exteriores ao percurso do artista.

Abordando os testemunhos materiais e as ideias em movimento que circundam o projeto – através de seus documentos de armazenamento e experimentação – é possível ao pesquisador compreender o fluxo da criação, fazendo revelar seus diversos componentes.

Salles (2004) chama atenção para certas dimensões que considera relevantes na compreensão fenomenológica do processo criador, a partir das quais instrumentalizamos alguns conceitos para a análise de nosso objeto. Fazemos um primeiro destaque para o conceito de verdade artística: a verdade buscada pelo artista ao longo de seu trajeto em direção à obra, materializada na construção de um sistema de significados potencialmente capaz de revelar uma realidade, seja imaginária ou mais concreta. Na verdade artística se expressa também um processo de conhecimento que permeia concretamente a obra, tecido a partir desta mesma realidade. A autora se refere ainda à ideia de ação transformadora, construção que supõe uma complexa e contínua rede de inferências que dá lugar à criação, não necessariamente levando a mudanças imediatamente perceptíveis fora do micro universo interno do criador, mas sem dúvida cumulativas em termos de aprendizado do artista e de relevantes potencialidades de transformação

expressiva do mundo. Outras relevantes dimensões que são pilares à noção de criação nesta teoria referem-se aos percursos de experimentação e o movimento tradutório entre experiências e memórias do artista, caracterizado como processo intradialógico que o artista estabelece, envolvendo objetos de diferentes linguagens.

A autora sugere que o cuidado em não se reduzir a riqueza e o valor de toda e qualquer informação material e imaterial acerca dos processos é a chave de acesso à construção poética específica àquele percurso, possibilitando ao analista vislumbrar a criação como um todo.

Ao mesmo tempo lembra que o o pesquisador faz escolhas ao buscar referências e documentos em processo. A consciência de que há um processo eletivo neste percurso torna a análise mais coerente. Com esta compreensão, os documentos abordados se tornam um guia autocrítico das conclusões às quais o pesquisador pode chegar. Além disso, deve-se levar em consideração diversas possibilidades, inclusive a de que pode existir documentos aos quais o crítico genético nunca terá acesso.

A autora comunga do pressuposto de Michael Baxandall (2006), no livro “Padrões de intenção: a explicação histórica dos quadros”, de que é possível abordar tanto artefatos quanto obras de arte como objetos criados para a solução de determinados problemas de seu tempo. Objetivando traçar uma espécie de trajeto do sentido da obra, o autor busca compreender a reflexão dos criadores e as razões que o levaram a fazer suas escolhas, problematizando o ponto de vista dos envolvidos – profissionais e encomendantes – e o dado cultural presente: os modos de ver e sensibilidades específicas da cultura alí estabelecida.

Dada a natureza complexa do fenômeno que observamos na pesquisa – o contexto de uma economia emergente e periférica no qual se

evidencia fortemente a exploração do trabalho e mudanças tecnológicas quanto às ferramentas do design – a abordagem da criação como objeto histórico proposta por Baxandall bem como as elaborações de Salles quanto à crítica genética da arte – oferecem a possibilidade de uma nova ótica de análise para a criação de estampas em tela.

PROFISSIONAIS, ENCOMENDANTES, TECNOLOGIAS E PROCESSOS

Passemos agora à apresentação e análise de alguns projetos de profissionais que trabalham estampas têxteis para empresas situadas nas cidades de Caruaru e Santa Cruz do Capibaribe no período do estudo. Antes de tratar os processos criativos propriamente ditos, apresentamos alguns dados do contexto com os quais essas criações dialogam.

Como dito, através de entrevistas aprofundadas, acessamos arquivos relacionados a diferentes momentos dos processos de criação, como captura de telas, estudos em desenhos manuais e digitais e arquivos de finalização, os quais tratamos como documentos em processo. O material obtido constituiu o corpus da análise da pesquisa.

Quanto à formação dos profissionais, destacamos que alguns criadores de estampas entrevistados possuíam diploma universitário de design, um dos quais como segunda formação, reunindo conhecimentos de metodologias projetuais, linguagens visuais e outros recursos adquiridos na prática acadêmica. Outros profissionais adquiriram suas competências específicas para a prática de criação de estamparia de modo autodidático ou em em cursos técnicos de *softwares* e aperfeiçoaram seus conhecimentos no próprio exercício profissional. As informações revelaram diferentes modos de atuação dos dois perfis,

revelando que os bacharéis em design atuavam majoritariamente em tarefas como gestão de moda, projeto de coleções, elaboração de *briefing*, análise das criações e, quando em empresas confeccionistas, gerindo o percurso da concepção à produção de peças de vestuário – atividades nomeadas no contextos como de gestor, estilista e designer; enquanto que os autodidatas ou com formação de técnico se empregavam propriamente em tarefas que definiram como criação de estampas, modelagem, pilotagem, etc., sob a supervisão de gestores, estilistas e designers.

Quanto às condições de trabalho, destacamos que entre os profissionais de criação assalariados, foi mencionada a exigência quanto à produtividade de 7 a 14 criações de estampas ao dia, enquanto que os profissionais que trabalham como *freelancers* registraram despende de 30 minutos a 3 horas para cada criação, informando ser este o dimensionamento do trabalho compatível com a média de preço que os encomendantes se propunham a pagar por peça de estampa. Esses dados revelaram a desvalorização do trabalho (SATANDING, 2014), da qual a atividade projetual e a criação de estampa têxtil não parece escapar, apesar dos retornos significativos e rápidos dos produtos textéis

e de vestuário aos empresários, sobretudo os maiores. Um dos entrevistados informou que a desvalorização da atividade também estaria associada ao fato de que, nesse contexto específico, nem sempre as estampas incrementam o preço de venda das peças, observando-se no mercado versões lisas e estampadas de artefatos de vestuário com o mesmo preço final.

A organização do trabalho de criação nas empresas também varia segundo a característica do empreendimento. Na pesquisa encontramos profissionais que atuavam como criadores de estampas *freelancers*, individualmente ou em pequenos estúdios de 2 ou 3 autônomos; estúdios maiores especializados unicamente criação de estampa; além de empresas que criavam estampas e confeccionam integralmente peças de vestuário. Essa últimas empregavam criadores e ainda compravam trabalhos de *freelancers*. Este é um cenário que se mantém até hoje no Polo de Confecções do Agreste.

O que muda na condição do profissional de estampa que tem vínculo com empresas, em comparação ao *freelancer*, é o maior acesso aos recursos técnicos para trabalhar, por exemplo, o acesso a estudos de tendências, *softwares* e bancos de imagens

pagos. Outro aspecto diferenciador reside na metodologia de desenvolvimento utilizada nas empresas, sobretudo as maiores, nas quais diversas etapas de planejamento antecedem a experimentação propriamente dita. Assim, a atividade dos criadores vinculados a empresas tende a se configurar como um processo no qual o trabalho de criação é dividido e mais apoiado, entretanto, mais controlado pelo encomendante e pelo empregador, reduzindo-se a margem de liberdade para criação no sentido mais literal. Por outro lado, observamos que o processo de precarização da remuneração atinge a ambos os perfis e também as suas criações.

As informações relativas ao contexto das encomendas projetuais foram bastante reveladoras de bastidores que não se desvelam com facilidade para quem observa apenas os produtos estampados no mercado. Cabe destacar que a concorrência de produtos de confecção chinesa na feira da Sulanca, fenômeno àquela época recente, constituía forte desafio aos confeccionistas e produtores de insumo locais (estúdios e oficinas de estamperia e confecção), já que mesmo com qualidade mais baixa, os artigos chineses eclipsavam o mercado atraindo fortemente consumidores com menores preços finais, prejudicando o desempenho dessas empresas e contribuindo para o desemprego. O mesmo impacto era sentido entre empreendedores do Polo de Confeções do Agreste que forneciam insumos ou peças confeccionadas de vestuário para empresas do Sul e Sudeste do Brasil.

Outro dado relevador se refere à efemeridade das estampas produzidas, associada à influência da mídia no comércio, sobretudo induzindo demanda, consumo e sucateamento rápido de padrões estéticos que seguem novelas e outras expressões introduzidas pelas telas de tv e internet. Alguns relatos também registraram que os briefings recebidos já estabeleciam a amarração das criações solicitadas a emblemas e estéticas que se encontravam na moda em grandes marcas comerciais de vestuário.

Os relatos obtidos de profissionais diretamente envolvidos com a criação registraram que as elaborações se iniciavam por alguma forma de *briefing*, entendido no contexto como documentos que apontam temas a partir de estudos de tendências de moda, orientações quanto ao desenvolvimento da estampa e, sobretudo, imagens

similares capturadas da internet. Em alguns *briefings*, a orientação de desenvolvimento sugeria “criar algo igual” - neste caso copiar partes de uma composição ou imagem capturada; ou “criar algo muito próximo” às referências recebidas. Outros *briefings* deixavam transparecer os contornos de um processo mais complexo quanto ao planejamento de coleções, nos quais a atividade gestora se colocava como etapa efetivamente separada da atividade entendida como propriamente ‘de criação’, esta última voltada à experimentação envolvendo recortes de imagens, uso de filtros digitais, composições visuais em softwares e execução de arte final de estampas.

Quanto às ferramentas técnicas projetuais, predominou o uso de recursos digitais, como já citado. A possibilidade de sobreposições de imagens já tratadas e vetores captados em bancos, gratuitos ou pagos, assim como o uso de filtros de alta resolução e de tipografias foram apontados como principais estratégias para facilitar a criação de peças. No plano da produção, foram mencionadas principalmente as técnicas de serigrafia, sublimação, impressão digital e, mais raramente, a impressão em cilindro, tendo sido também citada a estratégia de envio de arquivos de

estampas corridas criadas localmente para serem impressas na china, que retornavam em tecidos para confecções do país.

Como fatores limitantes do processo projetual, foi citada a reduzida quantidade de cores para não onerar os custos, sobretudo quando se tratavam de estampas solicitadas por pequenos confeccionistas; bem como foi mencionada a inviabilidade de criações mais elaboradas e artesanais, por exemplo, desenhos totalmente feitos à mão, dado o pouco tempo disponível para o processo projetual, além do baixo investimento na remuneração dos criadores.

MODA PRAIA, MODA FEMININA E O DADO CULTURAL

Um primeiro achado da pesquisa se delineou logo nos primeiros relatos de criadores de estamperia aos quais tivemos acesso. Referimo-nos a dois projetos, respectivamente relativos a estampas para moda praia e coleção de estampa corrida para moda feminina, que passamos a descrever. Quanto aos elementos figurativos, a estampa para a

coleção de moda praia privilegiou motivos tropicais, com coqueiros e cores vibrantes; enquanto que na coleção de estampas corridas para moda feminina foram trabalhadas imagens de borboletas, já que o briefing trazido pela cliente (proprietária da marca) informava que pássaros e borboletas estariam em alta na estação.

O achado se refere ao que foi entendido pelos entrevistados como expressão ‘característica da cultura visual local’, recorrente sobretudo em peças femininas, nas quais se privilegia estampas de composições à base de sobreposições de imagens, cores muito vivas e desenhos com diversos elementos.

A partir de sua experiência com os clientes da região, a designer da criação para moda praia entrevistada afirmou entender como inadequada a estratégia de se vincular, muito estritamente, as criações de estampas a referências obtidas em estudos de tendências globais, o que corresponderia a uma orientação central às metodologias hegemônicas de criação em moda. Segundo ela, “basta olhar o site das lojas para se perceber que a identidade regional em termos visuais” passa pelo adensamento de formas, o uso de motivos icônicos em destaque, inclusive imagens realistas e fotográficas, além da saturação de certas cores, independentemente da estação à qual corresponde a coleção. A seu ver, “Não adianta fazer algo muito limpo ou sutil, porque não vai ser aceito no mercado local”.



Figura 1.

Imagens de referência apresentadas à profissional de criação no briefing. Fonte: Arquivo fornecido pelo designer

Figura 2.

Peça de divulgação da 1ª Estampa criada. Fonte: Arquivo fornecido pelo designer





Figura 3.

Peça de divulgação
da 2ª Estampa criada.

Fonte: Arquivo forne-
cido pelo designer

Já no caso da estampa para moda feminina nomeada “Amor Perfeito: Delicadeza e Feminilidade”, o *briefing* apresentado pelo encomendante solicitava criação de estampa para coleção de verão voltada a um segmento de público feminino composto em 60% por evangélicas e supostamente de gosto mais discreto. O desafio, portanto, era criar algo palatável a este público específico utilizando as informações de tendência e também a característica central ao padrão de cultura visual assinalado – cores vibrantes, adensamento da imagem, elementos icônicos em destaque e formas realistas – sem se perder o potencial do mercado como um todo.

A designer informou que monta as colorações com base em sua experiência com trabalhos visuais e nos estudos sobre as estações anuais de moda; também utiliza, como recurso para colorir as estampas, um *software* que monta harmonia quanto à combinação de cores. Além desses recursos, enfatizou a importância de se olhar

para “o estilo da marca” e considerar as referências que compõem o partido estético cultural e visual que caracteriza a empresa, “que acaba se expressando, mesmo em contextos nos quais o design ainda não é uma prática amadurecida”. Por exemplo, mencionou que a marca que encomendou a coleção “Amor Perfeito: Delicadeza e Feminilidade” utiliza basicamente combinações tendo por base as cores rosa e amarelo, em sintonia com as preferências de seu público, que expressa um ideário específico quanto à ideia de feminilidade associado ao romantismo e docilidade pueril.

Nas informações relativas a ambos os projetos de estampas corridas surgiu o tema da dificuldade na estratégia de se vincular as criações de estampa unicamente a tendências de moda globais, sugerindo que mais além dessas informações, as criações para

os confeccionistas, sobretudo os de público local, demandam um saber contextualizado sobre a cultura das empresas e sobre o ambiente cultural dos consumidores alvo. Esses dados indicam tratar-se de ambientes produtivos onde as criações estão amarradas a muitos aspectos, entre as dimensões econômicas, socioculturais e técnicas, não havendo a liberdade que é suposta a uma prática de criação mais plena, o que, entretanto, não ocorre por demérito dos profissionais.

Das análises de ambos os casos, destacamos a perspectiva da construção de uma consciência por parte dos criadores, em especial quanto aos elementos do contexto cultural que modelam e limitam a encomenda, o que interpretamos através dos conceitos de construção de conhecimento e de verdade artística que permeia os percursos de criação, tal como definido por Salles (2004).



Figura 4.

Estampa com variação de cores

Fonte: Arquivo fornecido pelo designer

Figura 5.

Aplicação da estampa em peças
em peças Fonte: Arquivo
fornecido pelo designer



A LÓGICA DAS ESTAMPAS PARA CAMISETAS MASCULINAS

Tratando da criação de uma estampa corrida para camisa masculina em malha encomendada por um estúdio de estamparia local a pedido de um confeccionista que vende no Sul do Brasil, um dos profissionais pesquisados, que atuava à época como *freelancer*, relatou que o *briefing* recebido consistiu unicamente de uma imagem de produto similar da marca Gucci. (Figura 6). Com essa informação em mãos, iniciou a criação reinterpretando o elemento floral da imagem em um desenho manual, estratégia considerada por ele como uma maneira mais prática para iniciar aquele trabalho. Refletindo sobre o tempo que lhe seria possível disponibilizar para atender à demanda do seu cliente nessa estampa, que estimou entorno de 1 hora, teceu o seguinte comentário: “As demandas são sempre com emergência e ‘para ontem’; daí eles nem se importam com exclusividade. Querem que faça igual à referência mesmo. Eles dizem: quero essa estampa, e mandam a imagem!”

O profissional explicou que seu objetivo com o uso do desenho manual era conseguir um resultado de aparência mais artesanal. O desenho foi digitalizado e tratado quanto à limpeza do traçado, aumento do contraste entre as cores e montagem do *rapport* a partir do *software Photoshop*, mencionado como ferramenta central à sua prática criativa. Foi também produzida uma simulação digital da camisa para ser apresentada ao cliente. Depois da aprovação, o desenho foi encaminhado em formato TIFF para a impressão em série.

A apreciação dos registros do projeto, sobretudo o *briefing*, revelaram a estratégia do confeccionista no sentido da leitura de tendências de moda a partir das peças de grandes marcas, e não diretamente dos sites que vendem esses estudos. Esse dado nos levou a compreender mais precisamente a dimensão das criações nesse espaço produtivo, submetidas ao imponderável da urgência nas dinâmicas neoliberais de produção e consumo global vivenciadas.

Outro aspecto que destacamos do processo se refere ao recurso do profissional à elaboração em desenho manual, segundo ele, como forma de conseguir alguma originalidade, o que menciona como mais difícil quando se recorre apenas aos softwares gráficos para criação, sobretudo mediante a utilização em condições precárias, entre elas o uso das versões gratuitas e menos completas destes recursos.

Figura 6.

Imagem de referência apresentada ao profissional como briefing

Fonte: Arquivo fornecido pelo designer

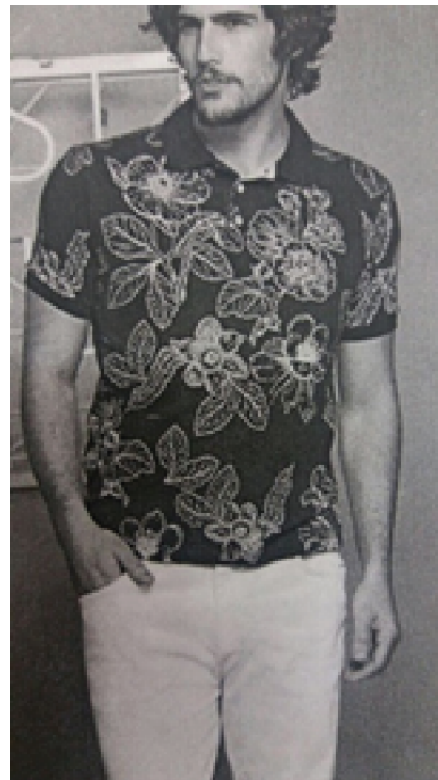


Figura 7.

Interpretação em desenho manual

Fonte: Arquivo fornecido pelo designer





Outro projeto analisado se refere à coleção nomeada “O Viajante”, que se iniciou, segundo relato da estilista, com o repasse do tema ao profissional de criação, através de referências visuais e outras informações relativas à empresa contratante e à peça de vestuário objetivada.

Diferentemente do processo anterior, no qual o profissional atuou como *freelancer*, nos registros deste segundo projeto de estampa para camiseta, a divisão e hierarquia de tarefas entre o encarregado da atividade gestora, o estilista e o profissional de criação é bastante evidente, além de tratar-se, para todos, de relações de emprego formais.

Na contextualização da temática “O Viajante”, alusiva de um personagem imaginário que estaria se deslocando pela América Central, as informações disponibilizadas no briefing se referiam a cidades e aspectos culturais correlatos. Essas imagens foram coletadas pela estilista no site *Pinterest*, blogs de moda masculina e feminina e sites de arte em geral, como o *Deviantart*; tendo sido esta última categoria inserida como estratégia para extrapolar o circuito de referências mais óbvias em moda e alcançar ideias diferenciadas.

Em suas elaborações para a estampa, o designer relata que se inspirou em uma banda musical à qual aprecia, chamada Alan Parsons

Figura 8.

Estampa finalizada.

Fonte: Arquivo fornecido pelo designer

Project, que fez muito sucesso nos anos 70 e 80; em especial, remeteu-se à música *The Traveller*. Assim, palavras e frases relativas a essa ideia / memória foram inseridas na estampa.

Segundo Salles (2004), destacamos que o conhecimento próprio do criador diz muito sobre a obra. Como no processo aqui analisado, os recursos que seleciona a partir de sua sensibilidade para compor uma criação são responsáveis por características importantes da expressão da criação.

Como primeira ideia configurada para atender à temática da coleção, foi proposta uma peça tendo como centralidade simbólica um país: Cuba (Figura 09). Na apreciação pela diretoria, um primeiro ajuste solicitado foi a retirada da palavra (Cuba), assim como a retirada da imagem central de um cisne; o primeiro elemento foi criticado pelo gestor como referência muito óbvia ao país; e o segundo, percebido pelo gestor e pela estilista como elemento que conferia à peça uma característica feminina, quando se tratava de camiseta para público masculino. Na sequência, foi experimentada uma opção geométrica, trazendo como figura central uma composição de círculo e triângulo. Após as alterações nas frases, também sob a orientação da estilista, chegou-se à forma final, com a simplificação da arte e recolocação do símbolo que havia sido retirado (o cisne), desta feita em tamanho menor e localizada no campo inferior da composição, de forma a se obter efeito mais discreto (Figuras 9,10 e 11).

Entendendo que o processo criativo não é um ato isolado, mas uma construção que envolve imaginação e realidade a partir de elementos que se modificam e se alimentam dessas transformações, a referência do informante expressa a ligação estabelecida entre os diversos elementos que compõem o seu percurso no ato criativo. No caso aqui analisado, além do dialogismo interno do artista na consulta às suas memórias e transformação desse recurso subjetivo em composições de imagens, observa-se também processo dialógico envolvendo os demais participantes que colaboram no planejamento da peça. Cada um com sua função, todavia, todos se submetem às limitações do *briefing* e às condições do processo do trabalho: o contexto da indústria da moda, a hegemonia de certas imagens celebradas pelo capitalismo e o interdito de outras imagens por razões de lógica política e mercantil que se torna ideológica, como no caso do nome do país (Cuba).



Figura 9.
Estampa: 1ª alteração
Fonte: Arquivo fornecido pelo designer

Figura 10.
Estampa: 2ª alteração
Fonte: Arquivo fornecido pelo designer



Figura 11.
Estampa final
Fonte: Arquivo fornecido pelo designer

Analisando esses dois processos de criação de estampas para camisetas a partir das contribuições de Salles (2004), destacamos que em ambos os percursos registrados existiu processo intersemiótico de tradução de experiências dos criadores entre diferentes

linguagens, conectando suas memórias e competências rumo aos trabalhos de configuração formal que lhes desafiava. Por outro lado, também nos pareceu evidente a subordinação deste processo aos imponderáveis de um sistema econômico predador, ao qual corresponde uma abordagem de moda que induz a produção desmensurada de itens de giro rápido, empurrando o consumo através das diversas estações/coleções propostas, invenções simbólicas de temporalidades arbitrárias que demandam criações materiais e imateriais destinadas à efemeridade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para atendermos ao objetivo geral deste estudo, que consistiu em investigar os percursos dos criadores de estampa nas principais cidades integrantes do Polo de Confecções do Agreste de Pernambuco, foi necessário compreender o contexto sócio econômico e cultural que os permeia, abordando o conteúdo e a forma como são feitas as encomendas de criação, as hierarquias estabelecidas entre encomendantes, gestores e criadores, além das metodologias e técnicas seguidas para consecução dos trabalhos.

O estudo não deixa dúvidas quanto à caracterização do momento histórico, no qual predomina a precarização de todas as atividades laborais, inclusive as dos designers e criadores em geral, com consequências sobre as estéticas dos artefatos gerados e consumidos – que transitam entre a massificação de

padrões e a busca pragmática por novas formas de originalidade que contemplem as vendas e acelerem as dinâmicas de consumo.

O estudo permitiu aprofundar o conhecimento sobre os caminhos traçados pelos profissionais envolvidos diante das perversas dinâmicas sociais e culturais vivenciadas, revisitando percursos projetuais e resultados estéticos que são identificados em outras análises simplesmente como expressão de uma ‘cultura da cópia’, e lançando esse fantasma aos criadores.

No presente estudo, todos os dados acessados foram tratados como relevantes no sentido de esclarecer interesses, recursos disponíveis, práticas e responsabilidades sobre o fenômeno criativo por parte de todas as categorias de envolvidos. E foi possível observar entre esses a construção de conhecimentos sobre os diversos elementos do contexto de criação.

No âmbito externo ao ato propriamente criativo, relativo às suas pré-condições, destacamos a compreensão dos criadores sobre o que pede o mercado - o gosto do público consumidor enquanto *habitus* no sentido de Bourdieu, como estrutura estruturada e estruturante (2008, p. 163) que tende a reproduzir valores e hierarquias, neste caso através de imagens visuais. Igualmente observamos suas reflexões sobre o que é possível fazer com as ferramentas digitais, face ao diminuto tempo disponível e demais condições limitantes do processo de criação para viabilizar os trabalhos. Os profissionais expressaram ainda compreender a subordinação do ato criativo nesse contexto produtivo, que não pode ser vivido como movimento livre do que lhe é pressuposto. A esse respeito assinalamos que as criações já se iniciam com referências muitas vezes estereotipadas, em sintonia com o entendimento dos contratantes de que emblemas muito diferenciados, contra culturais, ou mesmo uma característica de desenho que fuja totalmente do que está sendo comercializado, pode causar estranheza ao público consumidor, seja ao nível local ou global, prejudicando as vendas.

No âmbito interno às elaborações dos profissionais criadores, as análises revelaram que existe processo de criação no sentido apontado por Sales (2004), já que se observa movimento tradutório como fenômeno intradialógico que se dá envolvendo suas experiências, sensibilidades e poéticas – percursos relacionados à revisitação de

vivências e memórias afetivas. Revelaram também processos de experimentação, cuja evidência se faz óbvia nos documentos e em cada um dos relatos de projeto, ainda que muito econômicos quando se tem por modelo as criações artísticas, além de limitados ao plano digital. Pode-se dizer ainda que há criação quando se considera a ideia de construção de verdades artísticas (tal como proposto por Salles, 2004), entendendo-se por verdade artística as criações que são possíveis de realizar naquele contexto, mediante os parâmetros da encomenda, a remuneração precarizada, enfim mediante a desvalorização do trabalho de criar estampas. Essa verdade social se torna, no contexto pesquisado, verdade do trabalho de criação.

Por outro lado não é possível se afirmar que existe criação, quando se considera o conceito kantiano de arte como ‘olhar puro’ ou com base na singularidade e genialidade de cada artista, tal como problematizado

criticamente por BOURDIEU (2008, p.12); isto é, a criação concebida de modo liberto de sua materialidade e dos imponderáveis do social. Em lugar simbólico oposto, estamos no campo de uma abordagem de design que toma a criação a partir de uma perspectiva pragmática ligada às vendas.

Também não parece haver, no contexto, evidência de ação transformadora mais efetiva, dado serem criações fortemente pautadas pelas dinâmicas de consumo, as quais privilegiam a reprodução, e não a transformação da sociedade; embora que esta categoria analítica possa ser usada para se pensar quanto à dimensão crítica que extrapola propriamente o ato de conceber aquelas peças – a consciência das pré-condições vivenciadas nessas criações, que é sempre expressada pelos criadores –, assim como não exclui a possibilidade de uma apropriação criativa, customizada ou adaptada por parte dos usuários.

AGRADECIMENTOS

As autoras agradecem à PROPG e à CAPES pela alocação de 12 meses de bolsa, possibilitando a consecução da pesquisa de Mestrado.

REFERÊNCIAS

BAXANDALL, Michel. **Padrões de intensão: a explicação histórica dos quadros** / Michel Baxandall : Tradução Vera Maria Vieira : introdução à edição brasileira Heliana Angoti Salgueiro – São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

BONSIEPE, Gui. **Do material ao Digital** / Gui Bonsiepe com contribuições de David Oswald, Ralf Hebecker. São Paulo: Blucher, 2015.

BOURDIEU, Pierre. **A Distinção: Crítica Social do Julgamento** / Pierre Bourdieu; tradução daniela Kern; Guilherme J. F. Teixeira. – 1. Reimp. – São Paulo: Edusp; Porto Alegre, RS: Zouk, 2008.

CAVALCANTI, Ana Helena Soares. **Experimentando superfície: uma análise das possibilidades geométricas na criação de padronagens**. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal de Pernambuco, CAC. Design. Recife. 2014.

EBRAHIM, Raíssa. **Jornal do Comércio. Polo de Confecções do Agreste: da Sulanca à industrialização**. 2014. Disponível em: <<https://jc.ne10.uol.com.br/canal/economia/pernambuco/noticia/2014/12/14/polo-de-confeccoes-do-agreste-da-sulanca-a-industrializacao-160371.php>>. Acesso em 16 jul. 2020.

MOTA, Larissa Fernanda de Barros. **Processo de criação de estampa têxtil na cultura de consumo: reflexões sobre o polo de**

confecções do Agreste de Pernambuco /. – Recife, 2017. 126 f.: il., fig. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-graduação em Design, Universidade Federal de Pernambuco.

SALLES, Cecília Almeida. **Crítica Genética**: Fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística. 3ª ed. revista - São Paulo: EDUC, 2008.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado: processo de criação artística**. 2ª ed. São Paulo: FAPESP: Annablume, 2004.

SALLES, Cecília de Almeida. **Comunicação em processo**. Revista galáxia n. 3, 2002.

STANDING, Gui. **O precariado: a nova classe perigosa** / Gui Standing; tradução Cristina Antunes. – 1 ed.; 1. Reimp. – Belo Horizonte: Aautêntica Editora, 2014 (Invenções Democráticas, v. IV). ISBN. 978-85-8217-245-2.

VIEIRA, Liliana Bellio. **A estamperia têxtil contemporânea: produção, produtos e subjetividades**. Dissertação (Mestrado) - Programa de pós-graduação em têxtil e moda, Escola de Artes, Ciências e Humanidades, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

YAMANE. Laura Ayako. **Estamperia Têxtil**. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-graduação da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2008.

WILSON, Mark. Fastcompany. **Clients loved this designer's work. Turns out. He is um AI**. Disponível em <<https://www.fastcompany.com/90528748/clients-loved-this-designers-work-turns-out-he-was-an-ai>>. Acesso 20 de jul. 2020.