

1 INTRODUÇÃO

Desde que era uma criança, sempre tive um lado artístico. Sempre gostei de pintura, dança, música, fotografia, poesia,.. Era artesanato na escola, gosto pela fotografia incentivado pelo meu pai, grupo de dança com minha irmã, poesia com minha mãe e a pintura aparecia de modo grandioso, por ser a maneira que eu demonstrava o que eu sentia, sem precisar falar. Lembro que na pintura tive vários momentos, enquanto ainda estava na escola, meus traços eram suaves e minha paleta era formada por cores bem clarinhas. O tempo foi passando e o gosto pela pintura aumentando. Foi então que decidi fazer aulas de pintura a óleo. Se eu fechar meus olhos, lembro como se fosse hoje, uma tela pequena, com traços bem marcados e cores fortes. A partir disto percebi que uma nova fase começava, que este gosto pela pintura eu levaria para sempre comigo. Nesta época ainda não sabia que a Arte poderia virar profissão, pois eu queria ser uma grande jornalista até então.

O tempo foi passando e o gosto pelas tintas permanecia comigo. Fui cursar jornalismo em busca do que eu queria, porém com o passar das fases, percebi que não era aquilo que me fazia feliz; e a vontade de pintar, de criar, de fazer o diferente falou mais alto. Decidi fazer o que me satisfazia, comecei então, a cursar Artes Visuais – Bacharelado. Na primeira fase lembro que tudo me encantava e ao mesmo tempo me dava medo, pois as disciplinas não eram o conto de fadas como eu imaginava, mas mesmo assim, estas se tornavam a vontade de aprender.

Com o passar dos anos, fui apresentada a disciplina de Estamparia, aí sim, eu tive certeza do que eu queria. O encanto foi imediato, só de saber que a pintura estava ali presente de forma simples e que estampa não era só roupa, foi amor à primeira aula. A partir do primeiro momento, minha vontade de criar e estampar aumentava. Desenhos simplesmente surgiam na cabeça. Comecei a pesquisar mais e mais sobre a área, interligando os desenhos, significados e materiais. Pronto, eu achava que estava definido o que eu queria, mas que engano. Com o passar das fases fui me apaixonando por outras áreas, com o Design que trabalhava junto com a Estamparia, com o cinema que se interligou com a fotografia que sempre esteve presente na minha trajetória e tantas outras.

Quando chegou a hora de fazer o trabalho de conclusão do curso, foi um

dilema, comecei fazendo sobre Design não gostei e mudei para cinema, afinal tinha virado uma paixão e naquele momento gostaria de ser uma roteirista; mudei então para exposições, pois achei que seria um bom tema, porém mais uma vez vi que não era bem aquilo que seria meu trabalho. Decidi, então, quase no final da jornada, que falaria de Estamparia, me perguntando e tentando buscar respostas sobre: **Estamparia: Arte ou Design?** Afinal, estes eram três pontos que estavam interligados e ao mesmo tempo eu não havia encontrado uma resposta durante os quatro anos do curso de Artes Visuais.

Esta pesquisa tem como objetivo geral demonstrar que a Estamparia pode estar inserida na Arte e/ou no Design. Entre os específicos aparecem: abordar as características da Arte; verificar os conceitos do Design; e produzir uma Obra de Estamparia cujo tema será a Fênix, pássaro da mitologia grega que renasce das próprias cinzas, externando o conceito de que todos nós podemos nos renovar constantemente, não importando em que situações nos encontremos.

As seguintes questões norteiam este trabalho: Quais os conceitos da Estamparia? Ela enquadra-se melhor na área da Arte ou do Design? Como realizar uma obra de Estamparia, como o tema Fênix, que estabeleça conexões com Arte e Design?

Sendo assim, nesta pesquisa demonstro o papel do artista, do designer e onde a Estamparia está inclusa. Destaco a estampa e busco compreender as técnicas que podem ser utilizadas na produção do trabalho, evidenciando conceitos de Semiótica na arte de estampar, interligando pintura, técnicas mistas, entre outros.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Estamparia, Arte e Design unem-se para formar minha pesquisa final de conclusão de Curso. Sendo que, cada tema enfatiza seus conceitos e gera um novo conhecimento para mim nesta fase. Além disso, este trabalho desperta ainda mais minha curiosidade sobre os temas abordados e acaba trazendo à tona uma área em que pretendo construir um futuro profissional em breve.

2.1 ARTE

As Artes Plásticas são manifestações, com importantes registros, que aparecem em nosso cotidiano. O *homo sapiens*¹, por exemplo, deixou desenhos (representações simbólicas) nas paredes das cavernas demonstrando como era a sua vida. E estas são encontradas ainda nos dias de hoje.

Segundo Cocchiarale (2007, p. 44) “A origem da Arte mistura-se com a origem da vida simbólica e da vida mágica ou religiosa”.

Figura 1 – O Homo Sapiens.



Fonte: Bondaczuk, 2012.

O termo Arte vem do latim e significa técnica ou habilidade, estando ligado com a percepção, ideias, consciência e emoções. Dentro deste conceito

¹ Homo sapiens, do latim "homem sábio", é a única espécie animal de primata bípede do gênero Homo ainda viva.

encontramos diversas linguagens, como: a arquitetura, a escultura, a pintura, a escrita, a música, a dança, a fotografia, o teatro e o cinema.

Atualmente a Arte é dividida por períodos que são: a Arte Pré-histórica (c. 25000-3000 a.C.) conhecida como Arte Rupestre; a Arte Antiga (c. 3000-300 a.C.) Arte Egípcia, Arte Mesopotâmica e Arte Ibérica; Arte Clássica (1000 a.C.-300 d.C.) Arte da Grécia Antiga, Arte da Roma Antiga e Arte Etrusca; Arte Medieval (c. 300-1350) Arte Paleocristã, Arte Bizantina, Arte Gótica e Arte Românica; Arte na Idade Moderna (c. 1350-1850) e Arte Contemporânea (c. 1850-atualidade).

Figura 2: Êxtase de Santa Tereza.



Fonte: Andrade, 1999.

A Arte pode ser vista como uma maneira de o ser humano expressar suas emoções, sua história e sua cultura através de valores estéticos, como beleza, harmonia e equilíbrio. Ao longo dos tempos, ela veio evoluindo e ocupando um importantíssimo espaço na sociedade. (COCCHIARALE, 2007)

Após muitos estudos e discussões, é possível ver a Arte como um resultado de processos de criação, sendo estes muitas vezes únicos e inovadores. Arte não é apenas a técnica ou o conceito. Ela vai muito além da obra final. A ideia

do que fazer é tão ou quase tão importante como sua realização.

2.1.2 Arte Contemporânea

Para Cocchiarale (2007), a Arte Contemporânea surgiu em meados do século XX, logo depois das vanguardas e do modernismo e está presente até os dias de hoje. Foi um período de mudanças, de diferentes concepções, de novos hábitos sociais. Com o fim da Segunda Guerra Mundial, o mundo tendeu a crescer e esta parte histórica acabou influenciando também as Artes Plásticas.

Esta nova forma de se fazer Arte inovou, utilizando diferentes técnicas e misturando estilos. É a fase de liberdade aos artistas, que misturam materiais e criam novas intenções de como mostrar uma Arte renovadora e revolucionária.

Figura 3 - Ultramar com 11 Cabeças.



Fonte: Lurixs, 2013.

Refletir sobre a Arte é muito mais importante que a própria Arte em si, que agora já não é o objetivo final, mas sim um instrumento para que se possa meditar sobre os novos conteúdos impressos no cotidiano pelas velozes transformações vivenciadas no mundo atual. (INFOESCOLA, 2013)

Apesar de muitos perceberem esta Arte como algo comum a vários artistas, ela, geralmente, compreende ideias nunca pensadas por outros artistas do passado. No entanto, é interessante destacar que fazer Arte significa conceber

elementos novos e provocativos, que geram, muitas vezes, espanto em uma sociedade não cultural. Isto demonstra que o que interfere na Arte atualmente é o fato de a Arte nem sempre ser “entendida”.

Cocchiarale, (2006, p. 14), afirma que

O problema é que as pessoas usam um único verbo: *entender*. Entender significa reduzir uma obra à esfera inteligível. Eu nunca ouvi ninguém dizer: eu não consegui *sentir* essa obra. Como as pessoas tem medo de *sentir*, elas *entendem*, reduzem sua relação ao ato inteligível e, por isso, esperam pelo socorro do suposto farol da opinião daqueles que sabem.

A Arte Contemporânea deixa de trabalhar com objetos concretos e traz consigo conceitos e atitudes. Por estes motivos, muitas pessoas dizem ter um certo receio de suas formas de expressão.

Segundo Cocchiarale (2007):

A Arte Contemporânea esparramou-se para além do campo especializado construído pelo modernismo e passou a buscar uma interface com quase todas as outras artes e, mais, com a própria vida, tornando-se uma coisa espaiada e contaminada por temas que não são da própria arte. Se a arte contemporânea dá medo é por ser abrangente demais e muito próxima a vida.

Figura 4 – Downtown.



Fonte: Lurixs, 2013

Os principais artistas que são encontrados neste momento artístico são: Alexandre Farto,² Romero Britto³, Regina Silveira⁴, Lygia Clark⁵, Hélio Oiticica⁶, entre tantos outros.

2.1.3 Arte e Semiótica

Kirchof (2003) informa que frequentemente, para não dizer sempre, a Arte utiliza e manifesta-se através de elementos da Semiótica. O termo “semiótica” vem do grego “semeion”, que significa “signo” e também de “semeiotike”, que representa a “arte dos sinais”.

A Semiótica é a ciência que estuda os signos e todas as linguagens culturais. Agrega qualquer sistema possível de significações, como a música, a arte visual, a fotografia, a escultura, o cinema, a religião, entre tantos outros.

Ela originou-se a partir da Semiologia, ciência desenvolvida por Ferdinand de Saussure, a qual estuda as significações verbais (linguagem que usa palavras orais ou escritas que significam algo: alguma coisa, alguma pessoa, algum fenômeno, algum sentimento etc.).

De forma mais abrangente, a Semiótica, sua prima-irmã, investiga qualquer linguagem (verbal, não-verbal e mista). Todas as significações usadas para comunicar (ou seja, por em comum) existem desde o aparecimento do homem na face da Terra. Elas surgiram para facilitar as formas de interação entre os indivíduos, provocando influências nas partes envolvidas.

Assim, nasceram os signos (sinais que representam algo). Os signos surgiram da necessidade que o ser humano tinha (e tem) de representar as coisas – para melhor se fazer compreender, expor e defender seus pontos de vista.

² **Alexandre Farto** (Vhils) como é conhecido na cultura graffiti, é um pintor e grafiteiro português. Conhecido pelos seus "Rostos" esculpido em paredes.

³ Pintor e escultor, **Romero Britto** é conhecido como artista pop brasileiro, sendo radicado em Miami.

⁴ **Regina Silveira** é uma artista plástica e arte-educadora brasileira. Trabalha com pintura, gravura, multimídia e pioneira da vídeo-arte no Brasil.

⁵ **Lygia Clark** foi uma grande pintora e escultora brasileira contemporânea que auto intitulava-se "não artista".

⁶ **Hélio Oiticica** foi um pintor, escultor, artista plástico e performático de aspirações anarquistas. É considerado um dos artistas mais revolucionários de seu tempo e sua obra experimental e inovadora é reconhecida internacionalmente.

Desta forma, a Semiótica é a ciência que estuda qualquer tipo de signos (sinais que representam algo), ou seja, que investiga as formas utilizadas para se realizar as significações. Ou seja, qualquer signo (sinal) que aparece em Arte ou em qualquer ou forma de manifestação humana, é a representação de algo e/ou de alguém. (KIRCHOF, 2003)

“A Semiótica é um saber muito antigo, que estuda os modos como o homem significa o que rodeia.” (Carmelo)

2.2 DESIGN

Design é uma palavra inglesa que tem origem no vocabulário italiano (disegno) e no latim (designare) em que ambos significam o ato de desenhar. No entanto, seu verdadeiro sentido é mais amplo: compreende além disto, todo o planejamento, o projeto de uma obra. Design é a criação e o designer é quem a faz.

Perguntar o que é Design é o mesmo que perguntar o que é Arte. Não é possível definir e nem há interesse em fazê-lo, mas fica implícito que o termo design se relaciona não apenas com a criatividade mas também com a tecnologia, com o significado, com a linguagem. (WOLLNER, 2003, p. 68)

O objetivo do Design está ligado a parte técnica e criativa de um determinado produto ou ideia. Já, o designer tem como função criar, desenvolver e aplicar a ideia no mesmo. Lembrando que, normalmente, o designer se preocupa com a originalidade, a estética e a funcionalidade do produto e/ou da ideia que estará desenvolvendo.

2.2.1 Design no Brasil

O Design Brasileiro surgiu no século XIX, e teve Eliseu Visconti como precursor do Design Moderno Brasileiro. (VENDRAME, 2013)

Em 1934, Visconti foi convidado por Flexa Ribeiro a organizar e ministrar um curso sobre Arte Decorativa e Arte Aplicada para as indústrias. Porém, esta área artística só foi oficialmente reconhecida quando Alexandre Wollner, Walter Macedo,

Rubem Martins e Geraldo de Barros, criaram o primeiro escritório de Design no país, o FormInForm, em 1958.

A primeira Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI) surgiu no Rio de Janeiro, em 1963, sendo então, o marco inicial da profissionalização do Design no Brasil.

A primeira entidade de classe apareceu em 1987, no Rio Grande do Sul: a Associação dos Profissionais em Design do Rio Grande do Sul (APDesign). Ela seria seguida pela Associação dos Designers Gráficos (ADG, 1989), a Associação dos Designers de Produto (ADP) e a Associação Brasileira de Empresas de Design (ABEDesign), ambas de 2003. Em 2009 foi criada a ProDesign.pr - Associação para o Design do Paraná.

Segundo Marilda Vendrame (2013), do Centro de Tecnologia em Design do Senac Rio, “o Design Industrial conquistou espaço como mais um fator competitivo decisivo para indústrias e empresas, e é hoje um diferencial que definitivamente agrega valor ao produto.”

Atualmente o Brasil possui um museu que conta a história do Design brasileiro, o Museu da Casa Brasileira em São Paulo; e também possui grandes designers como os Irmãos Campana⁷, Manoel Coelho⁸, entre outros.

2.2.2 Design de Superfície

O Design de Superfície está baseado no próprio Design e tem como função projetar uma imagem em qualquer tipo de superfície.

⁷ Os **Irmãos Campana (Humberto Campana e Fernando Campana)**, são respectivamente, formado em Direito pela Universidade de São Paulo, e seu irmão em Arquitetura pelo Unicentro Belas Artes de São Paulo. Hoje a dupla tem reconhecimento internacional por seus trabalhos de Design-Arte, cuja temática discute elementos do cotidiano, ou simplesmente produtos sem nenhum valor, que são transformados em peças de caráter artísticos, com uma linguagem única e de, até, uso possível.

⁸ **Manoel Izidro Coelho**, catarinense, é um arquiteto brasileiro. É reconhecido pelos seus trabalhos nas áreas de design e arquitetura. Atualmente seu escritório é conhecido como referência na área de arquitetura educacional, sendo que suas principais obras, PUC-PR e Universidade Positivo, estão constantemente presentes nas mais diversas publicações nacionais e internacionais.

Sendo assim, Design de Superfície é uma:

[...] atividade criativa e técnica que se ocupa com a criação e desenvolvimento de qualidades estéticas, funcionais e estruturais, projetadas especificamente para constituição e/ou tratamentos de superfícies, adequadas ao contexto sócio-cultural e às diferentes necessidades e processos produtivos. (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 23)

Nos Estados Unidos, o termo Design de Superfície está voltado para todo e qualquer projeto ligado à cor e ao tratamento realizado em uma determinada superfície.

A designer brasileira Renata Rubim⁹ foi a pessoa responsável por trazer esta “cultura” ao Brasil. Ela é reconhecida por diferentes trabalhos, que vão de garrafas térmicas até pisos e calçadas. Normalmente seus trabalhos possuem cores vivas, que destacam o produto na medida certa.

A cor é um dos principais fatores de sucesso num projeto de Design de Superfície, se não o maior. Essa frase é de Terry A. Gentile, autor do livro *Printed Textiles*, e de quem eu tive o privilégio de ser aluna. Para mim, a cor é o elemento determinante da atração ou repulsa do objeto pelo espectador. (RUBIM, 2005, p. 53)

O Design de Superfície pode ser encontrado em diferentes materiais, como: têxtil, cerâmica, papel de parede, embalagens, porcelana, plástico, vidro, madeira e entre outros.

Na papelaria, encontram-se diversas estampas, com cores, formas e texturas distintas.

⁹ Carioca radicada em Porto Alegre, **Renata Rubim** é designer de superfícies e consultora de cores. É autora de *Desenhando a Superfície*. Ela ministra cursos e workshops em várias instituições de vários estados do Brasil. Seu escritório Renata Rubim Design&Cores atende a clientes de diferentes segmentos. Entre eles, estão empresas como Termolar, Sanremo, Tok&Stok, Solarium Revestimentos e Saccaro.

Figura 5 - Papelaria



Fonte: Paperchase, 2013.

Na cerâmica o Design de Superfície também se faz presente, sendo que as tonalidades das cores variam do papel para pisos, louças e azulejos devido ao material ser diferente.

Figura 6 – Cerâmica 1



Fonte: Fundathos, 2013.

Figura 7 – Cerâmica 2



Fonte: Rorstrand, 2013.

Outro ramo muito comum que se encontra no Design de Superfície é o têxtil: tecidos para roupas, estofados, roupas de cama, entre outros. A moda cria tendências e as estampas se fazem presentes, expressando o que cada uma pretende demonstrar.

Através dos desenhos e das cores, variações de estampas formam uma coleção. Sendo que, no Design de Superfície Têxtil, não são apenas as estampas que são consideradas: as diferentes tramas e tipos de tecido também são vistas como importantes elementos do Design. Nestes momentos percebe-se que Arte e Design se complementam. (RUBIM, 2005)

Figura 8 – Têxtil 1



Fonte: Davidmus, 2013.

Figura 9 – Têxtil 2



Fonte: Teusvestidos, 2013.

O Design de Superfície permite uma criatividade infinita ao designer. O que vai dar a ele limite é o produto e o conceito que estão sendo negociados com o cliente.

2.3 ESTAMPARIA

Pezzolo (2007) aponta a possibilidade de o homem utilizar a mão como primeira matriz de impressão sobre o tecido. E, a seguir, pedaços de madeira, pêlos de animais formando um pincel, carimbos de conchas, argila, madeira e metal.

Na Europa após, o século XVII, os tecidos estampados começaram a ser mais utilizados. Entretanto, a técnica de blocos de madeira já era conhecida durante a Idade Média, que possivelmente veio da Ásia e futuramente levada à Europa. A Índia também já tinha sido reconhecida por suas estampas de grande qualidade.

Figura 10 - Toile de Jouy



Fonte: Regattatecidos, 2013.

Segundo Andrade Filho e Ferreira (1987, p. 174) a Estamparia deve ser considerada como “o beneficiamento têxtil que tem por finalidade imprimir desenhos coloridos nos tecidos.” Além de dar vida e embelezar os tecidos, a estampa também tem como função corrigir pequenas imperfeições nos mesmos.

Se antigamente a Estamparia representava moda, hoje ela também representa Arte e Design. E pode ser encontrada em diversos produtos com técnicas distintas. Atualmente, a Estamparia é classificada como um ramo das Artes Plásticas e quem a produz é chamado de artista têxtil.

2.3.1 Tipos de Estamparia

Dentro da Estamparia encontram-se diversos tipos e processos para sua criação. Em princípio, os que foram utilizados primeiramente foram o batik¹⁰ e o tie-dye¹¹. Lembrando que a estamparia além de ser uma técnica, ela se encontra presente em obras de arte. Porém, nesta pesquisa apresento os que mais me atraíram e se aproximaram com a produção da minha obra artística. Sendo os seguintes:

¹⁰ Pezzolo, p. 187, relata sua origem na Índia, como o processo onde cera quente ou parafina é aplicada sobre o tecido seguindo o desenho desejado, a fim de determinar as “reservas”.

¹¹ originário da África do norte, que consiste em dobrar, preguear ou dar nós nos tecidos e mergulhá-los em tinta. Com a distorção da peça, certas áreas não são tingidas.

Stencil - técnica na qual se utiliza um recorte de papel como base no desenho e tinta.

Figura 11 - Stencil



Fonte: Makingthishome, 2013.

Silk Screen – processo de impressão por fotolitos¹² e através de uma malha serigráfica. Por isto, é o único que tem plena resistência à lavagem, sendo quase indestrutível. Pode-se obter um resultado de alto brilho e textura de diversos tipos. O custo de impressão em pequenas quantidades, para este tipo de processo, é bastante alto. Pode ser aplicado sobre qualquer tipo de substrato, têxtil ou não.

Figura 12 - Telas



Fonte: Tenart, 2013.

¹² Fotolito é um filme transparente, uma espécie de meio plástico, feito de acetato. É utilizado para gravar chapas, telas ou outros meio sensíveis a luz, para reprodução em série. Nele, são separadas as cores, mas o filme é sempre monocromático.

Sublimação ou transfer – processo em que a imagem é impressa em uma folha por processo de off-set¹³, plotter¹⁴ ou impressora fotográfica que depois é transferido via evaporação para a peça. Só pode ser impressa em tecidos 100% sintéticos. Tem uma razoável resistência a lavagem e costumam ser feito em grandes demandas de quantidade.

Figura 13 – Transfers



Fonte: Serigrafando, 2013.

Foil - tipo de papel refletivo que tem brilho intenso e metálico. É aplicado com uma cola especial e logo após, prensa térmica. Tem uma resistência a lavagem mais relativa, pois pode oxidar em contato com a pele ou suor do corpo, assim como ferro de passar, que deve passar longe dele.

¹³ A impressão offset é um processo planográfico cuja essência consiste em repulsão entre água e gordura (tinta gordurosa). O nome off-set - "fora do lugar" - vem do fato da impressão ser indireta, ou seja, a tinta passa por um cilindro intermediário, antes de atingir a superfície.

¹⁴ Um plotter ou lutther é uma impressora destinada a imprimir desenhos em grandes dimensões, com elevada qualidade e rigor, como por exemplo mapas cartográficos, projetos de engenharia e grafismo.

Figura 14 - Serigrafia



Fonte: Serilon, 2013.

Cilindro rotativo - combinando o sistema de rolos e o de quadros, é um processo recente que passou a dominar na indústria de impressão têxtil.

Figura 15 - Cilindros



Fonte: Bowles (2009, p.170).

Resumindo, há diversas técnicas e maneiras de reproduzir uma estampa. Sendo que cada processo, manual ou digital, tem seus defeitos e suas qualidades de impressão.

3 METODOLOGIA

Esta pesquisa está baseada em Processos e Poéticas do Curso de Artes Visuais – Bacharelado – UNESC. Reúne fundamentação histórica, além de criação e poética encontrada nas Artes Visuais.

A pesquisa é fundamentada com Pezzolo, que explica a Estamparia.

Segundo Zamboni (1998, p. 6) “[...] o artista também se assume como pesquisador e busca com essa dupla face, obter trabalhos artísticos como resultados de suas pesquisas”.

A abordagem do meu problema é qualitativa.

A pesquisa qualitativa é traduzida por aquilo que não pode ser mensurável, pois a realidade e o sujeito são elementos indissociáveis. Assim sendo, quando se trata do sujeito, levam-se em consideração seus traços subjetivos e suas particularidades. Tais pormenores não podem ser traduzidos em números quantificáveis. (DUARTE, 2013)

Seguindo minha curiosidade para esclarecer o que é ou em que ramo está a Estamparia, realizei minha pesquisa, propondo o tema: Estamparia: Arte ou Design? Além desta pergunta, me peguei pensando durante o produzir da escrita sobre alguns outros pontos que me deixavam curiosa, como: Quem é o designer? Como surgiu a Estamparia? Estamparia pode ser feita por um artista? Onde posso aplicar/encontrar estampa em nosso cotidiano?

Tendo a intenção de demonstrar e explorar melhor o tema Estamparia, a abordagem dos objetivos é exploratória. Além disso, quero desenvolver mais e novos conceitos sobre o assunto.

“Pesquisas exploratórias são desenvolvidas com o objetivo de proporcionar visão geral, de tipo aproximativo, acerca de determinado fato.” (GIL, 1999, p. 43)

O objetivo principal da pesquisa visa demonstrar que a Estamparia pode estar inserida na Arte e/ou no Design, apresentando como prova disso uma obra que interligue Arte e Design. A obra é constituída por duas telas que demonstram a Estamparia como Arte e algumas almofadas que apresentam o lado do Design, da

função, do utilitário. Sendo assim, a obra final é constituída por uma instalação entre parede, chão e espaço.

A **Instalação**, enquanto poética artística permite uma grande possibilidade de suportes, a gama variada de possibilidades, em sua realização pode integrar recursos de multimeios, por exemplo, vídeoarte, caracterizando-se em uma videoinstalação. Esta abertura de formatos e meios faz com que esta modalidade se situe de forma totalmente confortável na produção artística contemporânea, já que a Arte Contemporânea tem como característica o questionamento do próprio espaço e do tempo. (SILVA, 2013)

Além disso, na pesquisa me foco em apresentar quem é o designer atualmente e o que ele faz demonstrando em que meios posso inserir a Estamparia e apresentar a importância da semiótica dentro da mesma.

O procedimento técnico utilizado para o desenvolvimento da minha pesquisa é o bibliográfico, pois apenas uso livros, artigos e referências científicas.

“A principal vantagem da pesquisa bibliográfica reside no fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla que aquela que poderia pesquisar diretamente.” (GIL, 1999, p. 65)

4 DESIGNARTE – OBRA

Nesta parte da pesquisa, destino aos esboços e as ideias da obra de Arte seguindo o objetivo da pesquisa, que é, como demonstrar que a estampanaria pode estar inserida na Arte e/ou no Design. Sendo que, "o final pode ser que nada tenha a ver com a 'maquete inicial', pois o plano não tem nada da experiência que se adquire na medida em que vai se escrevendo a história" (CASARES apud SALLES, 2011, p. 39).

O nome Designarte surgiu justamente da união dos elementos da minha pesquisa, no caso, Arte e Design. Além disso, designar significa mostrar ou determinar. Sendo assim, eu precisei mostrar meu lado artístico nesta produção e me determinar para concluí-la.

Designarte também está relacionado com signos, na parte do nome *sign*. Afinal como já relatei durante a pesquisa, tanto na Arte quanto no Design, ambos necessitam de conceitos e estes precisam apresentar relatos que os justifiquem, ou seja, os significados.

Tendo em vista toda a minha pesquisa, a dúvida para o problema ainda fica no ar, Estampanaria é Arte ou será que ela é Design? Tanto no nome quanto na obra, utilizo as duas possibilidades e deixo para que o público sinta e perceba novas conceitos sobre o que é a Estampanaria.

4.1 FÊNIX

Pássaro da mitologia Grega, tem como significado o renascer das próprias cinzas. Demonstra a força de um guerreiro, ave do fogo com penas brilhantes sendo maior que um águia, para algumas crenças representa a imortalidade e o renascimento espiritual.

Com a representação desta ave na minha pesquisa, pretendo demonstrar a luta, a garra e a coragem que tenho dentro de mim. Já passei por muitos desafios e venci todos, sendo assim, me identifiquei na Fênix pelo renascer dela mesma.

Para concluir minha primeira formação acadêmica, precisei olhar o meu eu. Pensei em desistir, estava sem chão, não sabia ao certo o que queria, porém alguns anjos amigos me ajudaram a reerguer e seguir adiante.

Com a escolha do tema definido para produção artística, deram início os primeiros traços, os primeiros esboços. Porém o que eu havia pensado se tornou inviável e precisei reformular minha obra.

A ideia da estampa não iria mudar apenas onde aplicá-la. Depois de muito conversar, pensar e pesquisar surge novos traços da composição da obra. Para os primeiros rabiscos utilizei o lápis Faber Castell 6B em folha de ofício A4.

Figura 16 – Fênix 1



Fonte: arquivo da pesquisadora.

Figura 17 – Fênix 2

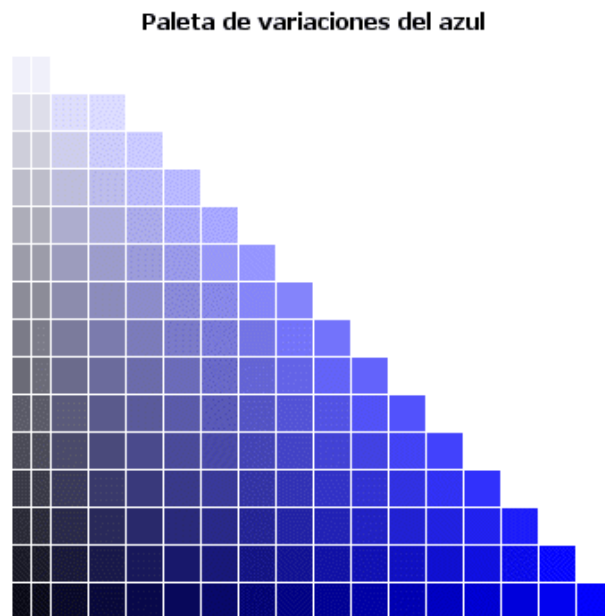


Fonte: arquivo da pesquisadora.

Dando continuidade ao processo, transformei o desenho em arquivo digital e utilizei o programa Corel Draw X6 para manipular a imagem e dar vida ao desenho.

Depois de ficar horas e horas olhando e imaginando a composição, surgem as cores que iriam colorir a estampa. A tonalidade do azul foi a escolhida, não apenas por sempre estar presente na minha vida, mas também, pelo fato dela ser um cor fria e ao mesmo tempo dar vida.

Figura 18 – Paleta de Cores



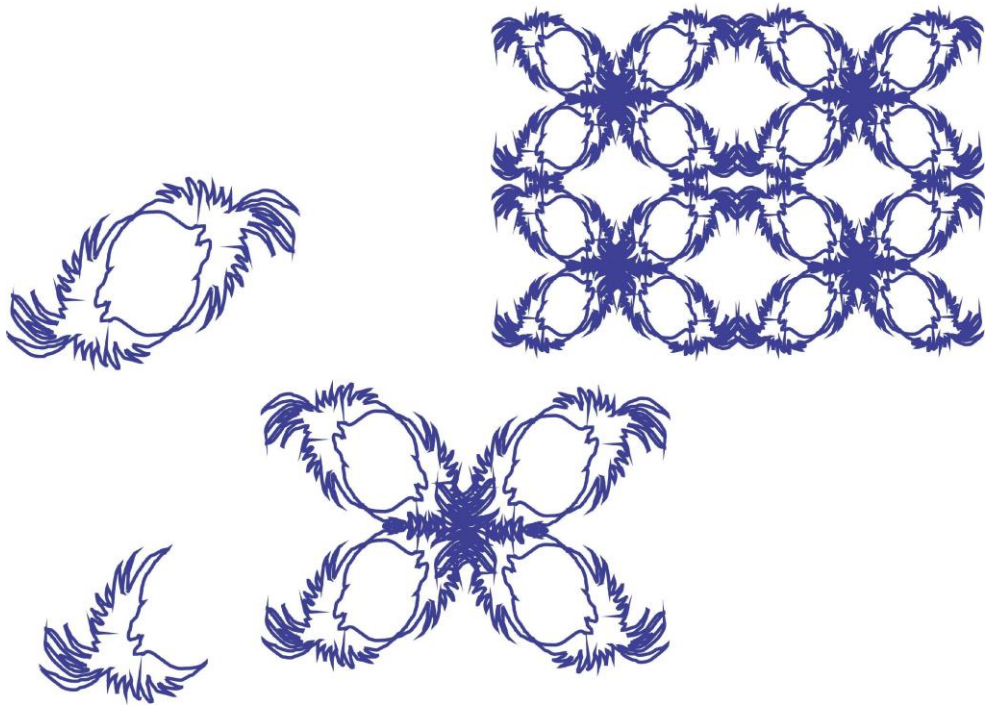
Fonte: Criarweb, 2013.

Essa cor produz um efeito especial quase indescritível. Como cor, é uma energia, mas está do lado negativo e, na sua alta pureza, é por assim dizer um nada estimulante. Ela pode ser vista como uma contradição entre estímulo e repouso. (GOETHE, 1993, p. 132).

Se as cores representam estímulos e sensações, com a cor azul pretendo demonstrar estabilidade. Além do efeito claro com escuro, mostrando contraste.

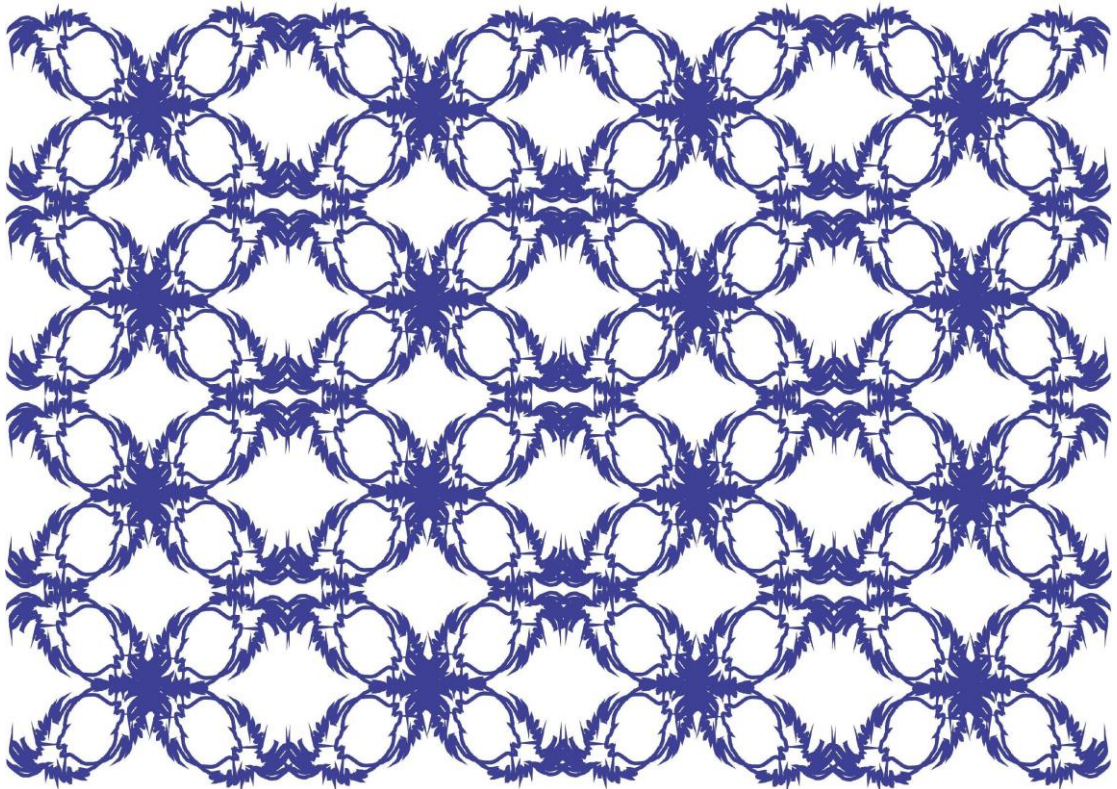
Com a cor estabelecida, o próximo passo foi montar uma estampa padrão, que fosse contínua, porém lúdica. A intenção nesta parte é mexer com a imaginação, onde a fênix estivesse inserida, mas não a mostra em primeira visão.

Figura 19 – A Criação 3



Fonte: arquivo da pesquisadora.

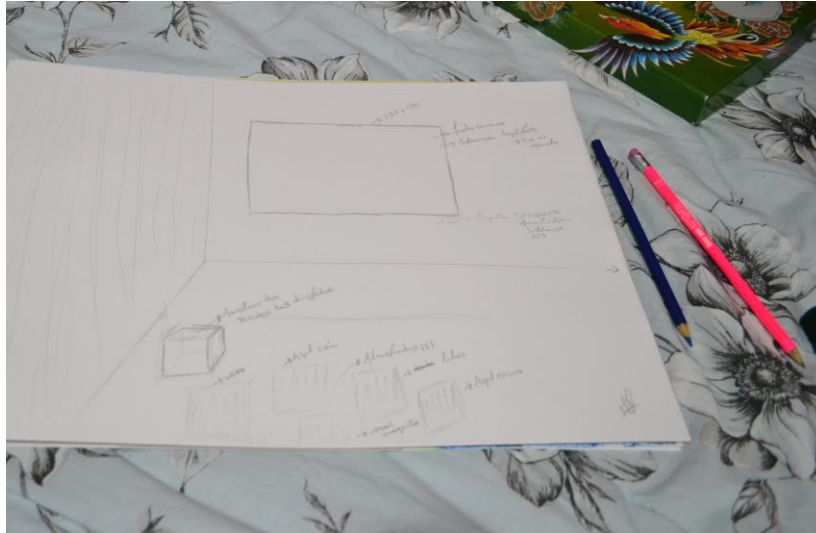
Figura 20 – A Arte da Obra



Fonte: arquivo da pesquisadora.

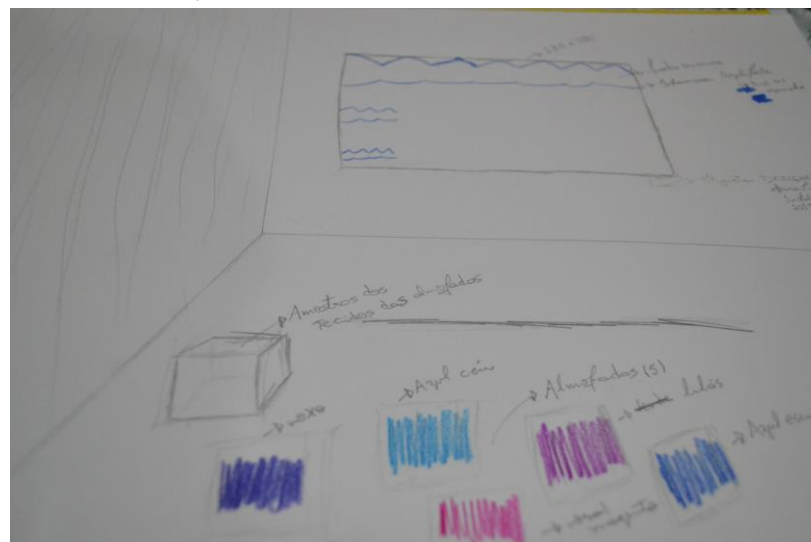
Neste momento ela deixa de ser apenas um elemento e transforma-se em um conjunto de ideias concebidas em uma instalação. A obra é composta por duas telas de aproximadamente 1,15m X 0,75cm cada, e por uma composição de algumas almofadas no chão de 0,40cm X 0,40cm cada.

Figura 21 – Criação almofadas 1.



Fonte: arquivo da pesquisadora.

Figura 22 – Criação almofadas 2



Fonte: arquivo da pesquisadora.

O jogo do imaginário se faz presente junto com a criação, onde o olhar do espectador é atraído por diversos outros traços e a Fênix se esconde entre eles.

5 CONCLUSÃO

O problema de minha pesquisa envolveu o questionamento - Estamparia: Arte ou Design? Seguindo esta pergunta procurei saber mais sobre ambos os temas, desde a questão histórica até mesmo a sua funcionalidade.

Cocchiarale (2006, p.67) comenta que

[...] A arte contemporânea pode estar em vários lugares simultaneamente desempenhando funções diferentes, mas o principal de tudo isso são os novos tipos de relação que ela nos faz estabelecer. O novo sujeito não será epistemológico como foi inventado por Kant, mas estático, um híbrido de contradições, porque o homem contemporâneo precisa de um modelo positivo de vivência na contradição.

Ao criar a Obra para responder a meu problema, fui além de uma proposta inicial, que seria apenas a criação de uma estampa. Com o desenvolver da pesquisa, fui me apaixonando cada vez mais pelos assuntos abordados e senti, então, a necessidade de criar algo mais específico. Além da estampa me propus a fazê-la em tela, como obra de Arte, e em uma almofada como um objeto funcional, elemento do Design.

Ao final deste processo creio que seus objetivos foram atingidos: demonstrei que a Estamparia pode estar inserida na Arte e/ou no Design; abordei as características da Arte; verifiquei os conceitos do Design; e produzi uma Obra de Estamparia cujo tema será a Fênix, pássaro da mitologia grega que renasce das próprias cinzas, externando o conceito de que todos nós podemos nos renovar constantemente, não importando em que situações nos encontremos.

Com base na teoria de Cocchiarale, creio que respondi ao meu problema, porém ainda me arrisco a sugerir que a pergunta não precisa ter resposta. Afinal, a estamparia pode ser Arte pelo fato de ela representar a história da vida do homem através dos desenhos; e ser Design, se olharmos as figuras inseridas em objetos funcionais. Atrevo-me a dizer que a Estamparia é uma linguagem milenar.

Esta pesquisa foi a primeira de muitas que virão, pois com o decorrer da mesma me apaixonei, verdadeiramente, pelo assunto e pretendo seguir buscando novos conceitos e ideias para a Arte de estampar.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Ângela Lobo de. **Arte Comentada: da pré-história ao pós-moderno**. 1999. Disponível em: <<http://julirossi.blogspot.com.br/>> Acesso em 6 de mai de 2013.

ANDRADE FILHO, José Ferreira de; SANTOS, Laércio Frazão dos. **Introdução à tecnologia têxtil**. Rio de Janeiro: CETIQT/SENAI, 1987.

ARCHER, Michael. **Arte Contemporânea: uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BONDACZUK, Pedro J. **Racionalidade é sonho**. Disponível em: <<http://www.brasilecola.com/biologia/a-nossa-especie-homo-sapiens.htm>> Acesso em 22 de jun de 2013.

BOWLES, Melanie; ISAAC, Ceri. **Diseño y estampación textil digital**. Barcelona: Art Blume, 2009.

COCCHIARALLE, Fernando. **Quem tem medo da arte contemporânea?** Recife: Ed. Massangana, 2006.

DUARTE, Vânia Maria Do Nascimento. **Pesquisa Quantitativa e Qualitativa**. disponível em: <<http://monografias.brasilecola.com/regras-abnt/pesquisa-quantitativa-qualitativa.htm>>. Acesso em 3 de mai de 2013.

GINZBURG, Madeleine. **La historia de los textiles**. Madrid: LIBSA, 1993.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. – 3 Ed. São Paulo: Atlas, 1999.

KIRCHOF, Edgar Roberto. **Estética e Semiótica: de Baumgarten e Kant a Umberto Eco**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2003.

LURIXS. Disponível em: <<http://www.lurixs.com>> Acesso em 10 de jun de 2013.

LEON, Ethel. **Design brasileiro – quem fez, quem faz**. Rio de Janeiro: Ed. SENAC Rio, 2005.

Museu da Casa Brasileira. Disponível em: <<http://www.mcb.org.br/mcbText.asp?sMenu=P001>>. Acesso em 19 de abr de 2013.

MUNARI, Bruno. **A arte como ofício**. Portugal: Presença, 1978.

PEZZOLO, Dinah Bueno. **Tecidos: história, tramas, tipos e usos**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2007.

Raízes da padronagem dentro da tecelagem Européia. Disponível em: <http://www2.uol.com.br/modabrasil/forcas_moda/estampa/index2.htm> Acesso em 19 de abr de 2013.

RUBIM, Renata. **Desenhando a superfície**. São Paulo: Edições Rosari, 2005.

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de Superfície**. Porto Alegre: Ed. Da UFRGS, 2008.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado**: processo de criação artística. 5ª ed. São Paulo: Intermeios, 2011.

SILVA, Luciana Bosco e. **Instalações**. Disponível em: <<http://www.macvirtual.usp.br/mac/templates/projetos/seculoxx/modulo5/instalacao.html>> Acesso em 5 de mai de 2013.

VENDRAME, Marilda. **As Engrenagens da Moda**. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/40247277/AsEngrenagensdaModaMartaKasznaFeghalieDanielaDwyer>> Acesso em 15 de mai de 2013.

WOLLNER, Alexandre. **Design visual 50 anos**. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

ZAMBONI, Silvio. **A pesquisa em arte**: um paralelo entre arte e ciência. Campinas: Autores Associados, 1998.