



VANGUARDA FUTURISTA E URBANO HOJE

vetores para a criação em design têxtil

Elias Maroso

2011



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE ARTES E LETRAS
ESPECIALIZAÇÃO EM DESIGN PARA ESTAMPARIA**

**VANGUARDA FUTURISTA E URBANO HOJE:
vetores para a criação em design têxtil**

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

Elias Edmundo Maroso

Santa Maria, RS, Brasil

2011

**VANGUARDA FUTURISTA E URBANO HOJE:
VETORES PARA A CRIAÇÃO EM DESIGN TÊXTIL**

por

Elias Edmundo Maroso

Monografia apresentada ao Curso de Especialização em
Design para Estamparia, da Universidade Federal de Santa Maria
(UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do grau de
Especialista em Design para Estamparia

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi

Santa Maria, RS, Brasil

2011

**Universidade Federal de Santa Maria
Centro de Artes e Letras
Especialização em Design para Estamparia
Linha de Pesquisa: Design Têxtil**

A Comissão Examinadora, abaixo assinada,
aprova a monografia de especialização

**VANGUARDA FUTURISTA E URBANO HOJE:
VETORES PARA A CRIAÇÃO EM DESIGN TÊXTIL**

elaborada por
Elias Edmundo Maroso

como requisito parcial para obtenção do grau de
Especialista em Design para Estamparia

COMISSÃO EXAMINADORA:

Prof.^a Dr.^a Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi
(Presidente/Orientadora UFSM)

Prof.^a Dr.^a Fabiane Vieira Romano
(Membro - UFSM)

Prof.^a Ms.^a Suzana Teresinha Gruber Vaz
(Membro - UFSM)

Santa Maria, 07 de dezembro de 2011.

AGRADECIMENTOS

Presto aqui agradecimentos aos que colaboraram direta ou indiretamente na realização desta proposta, estudo e texto monográfico.

O primeiro e especial à minha família, pela constante crença em minhas idéias e espaço concedido a tantas aventuras criativas, mesmo que, por vezes, vão de contramão ao que se entende trivialmente como êxito profissional.

À professora e orientadora Reinilda Minuzzi, por sua dedicação e acompanhamento na estruturação conjunta do trabalho e grande liberdade a mim conferida, acreditando em meu potencial criativo, dos momentos iniciais à materialização final do projeto.

À Suzana Gruber – professora, amiga e oráculo –, de importância imensa sobre o que entendo como artista e profissional atuante, pelas lições sobre o louco compromisso da arte, ensinando-me a ser autor de minha própria vida.

A professora Fabiane Vieira, membro da banca examinadora, de real contribuição ao desenvolvimento plástico e acadêmico deste estudo.

E, finalmente, porém não menos importante, agradeço meus amigos, muitos destes companheiros de trabalho, pela atenção opinativa sobre meus propósitos no campo do design têxtil.

Existir é diferir, e, de certa forma, a diferença
é a dimensão substancial das coisas, aquilo
que elas têm de mais comum.

Gabriel Tarde
(1843-1904)

RESUMO

Monografia de Especialização em Design para Estamparia
Curso de Especialização em Design para Estamparia
Universidade Federal de Santa Maria

VANGUARDA FUTURISTA E URBANO HOJE: VETORES PARA A CRIAÇÃO EM DESIGN TÊXTIL

AUTOR: ELIAS EDMUNDO MAROSO

ORIENTADOR: PROF.^a DR.^a REINILDA DE F. B. MINUZZI

Data e Local da Defesa: Santa Maria, 07 de dezembro de 2011.

O presente texto monográfico e pesquisa acadêmica abordam a criação em design têxtil digital para o vestuário masculino com base referencial na produção artística do Futurismo Italiano, surgido nas primeiras décadas do século XX, posto em diálogo associativo com características da urbanidade atual. O estudo é construído mediante análises conceituais de cada elemento referencial, visando um produto que contemple visual e discursivamente o diálogo proposto, atribuindo a estas características únicas para o campo de investigação. O texto é desenvolvido nos seguintes momentos: explanação sobre o Futurismo e as manifestações culturais do meio urbano atual – sendo elas a “pichação”, o grafite e a bricolagem espacial –; e elaboração metodológica, criação das estampas e considerações sobre os atributos estéticos gerados. O resultado constitui um conjunto de oito estampas, dividida em quatro linhas temáticas, de relação direta com sua aplicação final para o vestuário.

Palavras-chaves: estamparia digital, Futurismo, meio urbano, vestuário masculino.

Abstract

Specialization Monograph in Design to Printworks Abstract
Specialization Course in Design to Printworks
Universidade Federal de Santa Maria

FUTURIST VANGUARD AND URBAN TODAY: VECTORS FOR CREATING ON TEXTILE DESIGN

AUTHOR: ELIAS EDMUNDO MAROSO

SUPERVISOR: REINILDA DE F. B. MINUZZI PHD

Date and Place of the Defense: Santa Maria, December 07, 2011.

The present monograph text and academic research regard the creation in digital textile design for menswear having as a reference base the Italian Futurism artistic production, which arose in the first decades of the XX century, being put into associative dialogue with current urbanity characteristics. The study is constructed before conceptual analysis of each referential element, seeking a product that beholds the proposed dialogue both visual and discursively, assigning it with unique characteristics for the field of investigation. The text is developed within the following moments: explanation on the Futurism and the cultural manifestations in the current urban environment – these being, the “pichação”, the grafitti and the spatial bricolage –; and methodological elaboration, printing creation and considerations on the generated aesthetical attributes. The result constitutes a set of eight prints, divided amongst four thematic lines, of direct relation to its final application on clothing.

Key-words: digital printing, Futurism, urban environment, menswear.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Manifesto no jornal “ <i>Le Figaro</i> ” e poesias de Marinetti.	23
Figura 2 – “Palavras em Liberdade Futurista”, 1910.	30
Figura 3 - Poesia e sensações no campo de batalha, 1915.....	30
Figura 4 – “Palavras em Liberdade”, 1915.	30
Figura 5 - "O Cavaleiro Russo", óleo sobre tela de Carlo Carrà, 1913.....	34
Figura 6 - "A Revolta", óleo sobre tela de Luigi Russolo, 1909.	34
Figura 7 - "Automóvel Correndo", aquarela sobre tela de Giacomo Balla, 1913.	34
Figura 8 - "A Luz da Rua", óleo sobre tela por Giacomo Balla, de 1909.	36
Figura 9 - "Jovem moça correndo em uma varanda", de Giacomo Balla, 1921.	36
Figura 10 - “Desenvolvimento de uma Garrafa no Espaço”, bronze de 1912.	38
Figura 11 - “Formas Únicas na Continuidade do Espaço”, bronze de 1913.....	38
Figura 12 - Detalhe de “ <i>Città Nuova</i> ”, de 1914.....	41
Figura 13 - Detalhe de “ <i>Città Nuova</i> ”, de 1914.	41
Figura 14 - Página do “Manifesto do Traje Masculino Futurista”, de 1914.	43
Figura 15 - Colete futurista confeccionado conforme Balla, de 1914.	43
Figura 16 – “Figurino para um Balé Futurista”, de 1913.....	44
Figura 17 - Trajes futuristas projetados para manhã, tarde e noite.	44
Figura 18 – Projeto da "Tuta", de Ernesto Thayaht. Jornal " <i>La Nazione</i> ", 1909.....	46
Figura 19 - Registro de uma pichação com tipografia típica de grupos paulistas.	50
Figura 20 - Exemplo de inscrições cursivas.	50
Figura 21 - Grafite de Keith Haring em Nova Iorque.	55
Figura 22 - Pintura de Jean-Michel Basquiat.	55
Figura 23 - Grafite de Marie Rouffet.....	56
Figura 24 - Intervenção de Speedy Graphito.	56
Figura 25 - Intervenção de Speto.....	57
Figura 26 - Perspectiva de Merzbau, 1913.	60
Figura 27 – Diagrama para a simbologia do vestuário.....	65
Figura 28 - Organograma Geral da pesquisa.....	70
Figura 29 – Estampagem sublimática têxtil. Fonte: BOWLES, ISAAC, 2010.....	74
Figura 30 – Referenciais para Segunda Pele.....	78

Figura 31 - Croqui do modelo para o formato Blusa (Segunda Pele).....	79
Figura 32 - Esquema de modelagem básica. Fonte: FISCHER, 2010.	80
Figura 33 - Modelagem da Segunda Pele para P - Adulto.	82
Figura 34 – Classificação corpórea segundo Willian Sheldon. Fonte: SOBRÁ, 2009.	83
Figura 35 - Esquema instrutivo do tecido-manual para a segunda pele P - Adulto...85	85
Figura 36 - Referenciais para Jaquetas Perfecto.	86
Figura 37 - Croqui do modelo concebido para as Jaquetas <i>Perfecto</i>	88
Figura 38 - Modelagem da Jaqueta Perfecto.	89
Figura 39 - Esquema instrutivo do tecido-manual para a Jaqueta <i>Perfecto</i> tam. P - Adulto.	91
Figura 40 - Painel iconográfico/formal da Linha Zang Tumb.....	93
Figura 41 - Desenhos nos moldes da Segunda Pele – Zang Tumb.....	94
Figura 42 - <i>Rapport</i> com poesia futurista e pichação.	94
Figura 43 - Tecido-manual para Segunda Pele - Zang Tumb.	95
Figura 44 - Protótipo da Segunda Pele – Zang Tumb.....	96
Figura 45 - Desenhos para Jaqueta <i>Perfecto</i> Zang Tumb sobre os moldes.	97
Figura 46 - Tecido-manual para Jaqueta <i>Perfecto</i> - Zang Tumb.....	98
Figura 47 - Protótipo da Jaqueta <i>Perfecto</i> – Zang Tumb.	99
Figura 48 - Painel iconográfico/formal da Linha Muro Tatuagem.....	100
Figura 49 - Camadas para Segunda Pele - Muro-Tatuagem.	101
Figura 50 - Tecido-manual para Segunda Pele - Muro-Tatuagem.	102
Figura 51 - Protótipo da Segunda Pele – Muro-Tatuagem.....	103
Figura 52 - Materiais para Jaqueta Perfecto – Muro-Tatuagem.	104
Figura 53 - Tecido-manual para Jaqueta <i>Perfecto</i> – Muro-Tatuagem.....	105
Figura 54 - Protótipo da Jaqueta <i>Perfecto</i> – Muro-Tatuagem.	106
Figura 55 - Painel iconográfico/formal da <i>Linha Dynamism</i>	107
Figura 56 - Processo de modelagem 3D para Dynamism.....	108
Figura 57 - Tecido-manual para Segunda Pele – Dynamism.....	109
Figura 58 - Protótipo da Segunda Pele – <i>Dynamism</i>	110
Figura 59 - Ângulos para Construção Plástica de Ruído e Velocidade, de 1915. Fonte: COLLEZIONI-F, 2011.	111
Figura 60 - Tecido-manual para Jaqueta Perfecto – Dynamism.	112
Figura 61 – Protótipo da Jaqueta Perfecto – <i>Dynamism</i>	113

Figura 62 - Painel iconográfico/formal da Linha <i>Città Nuova</i>	114
Figura 63 – Desenhos nos moldes da Segunda Pele – <i>Città Nuova</i>	115
Figura 64 - <i>Rapport</i> com arquitetura futurista.....	115
Figura 65 - Tecido-manual para Segunda Pele – <i>Città Nuova</i>	116
Figura 66 - Protótipo da Segunda Pele – <i>Città Nuova</i>	117
Figura 67 - Modelagem dos módulos arquitetônicos.....	118
Figura 68 - Tecido-manual para Jaqueta <i>Perfecto</i> – <i>Città Nuova</i>	120
Figura 69 - Protótipo da Jaqueta <i>Perfecto</i> – <i>Città Nuova</i>	121

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Relação Jaqueta Perfecto.....	66
Quadro 2 - Distribuição associativa das Linhas de Vestuário	69
Quadro 3 - Elenco de Atributos prévios para as estampas.....	71
Quadro 4 - Referências para os módulos arquitetônicos de <i>Città Nuova</i>	119

SUMÁRIO

Resumo	7
Abstract	8
Lista de Figuras	9
Lista de Quadros	12
INTRODUÇÃO	15
CAPÍTULO 1	19
Futurismo: vanguarda e suas linguagens	19
1.1 O Projeto Entusiástico do Futurismo e Paradigma Moderno.....	20
1.2 Literatura: da sintaxe à verve impetuosa	29
1.3 Pintura: cores empáticas e decomposição do gesto	32
1.4 Escultura: volume é fusão entre espaço e tempo	37
1.5 Arquitetura: o projeto de uma cidade nova.....	40
1.6 Vestuário: arte aplicada ao cotidiano	42
CAPÍTULO 2	47
Urbano Hoje: arte e cultura visual	47
2.1 Pichação: a escrita subversiva no corpo-muro-tatuagem	47
2.2 Grafite: estilo e cor pelos muros da cidade	51
2.3 Bricolagem: volumes e invenções por improviso	58
CAPÍTULO 3	62
Delineamento do Projeto	62
3.1 Requisitos Gerais	63
3.2 Coleta de Dados	64
3.3 Viés Conceitual	64
3.2 Repertório Técnico e Material	71
CAPÍTULO 4	76
Criação dos Desenhos e Protótipos	76
4.1 Formato Tecido-Manual	77
4.1.1 Peça Segunda Pele	77
4.1.2 Peça Jaqueta Perfecto	86
4.2 Criação das Estampas e Apresentação dos Protótipos	92
4.2.1 Linha Zang Tumb	92

4.2.2	Linha Muro-Tatuagem	100
4.2.3	Linha <i>Dynamism</i>	107
4.2.4	Linha de <i>Cittá Nuova</i>	114
CAPÍTULO 5		122
CONSIDERAÇÕES FINAIS		122
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS		125

INTRODUÇÃO

Vislumbrar o amanhã, fazer de uma idade possível parte do presente, fabular a realidade conseguinte – extraordinária – de avanços fortuitos em forma de utopia ou de paisagem apocalíptica... Como um gesto unânime entre as civilizações, encontramos inúmeras incidências que colocam o futuro como o centro da produção cultural e científica.

Dessa freqüente motivação, originam-se observações que tentam compreender a circunstância pela qual determinada projeção adquiriu forma – especialmente quando o observador está vivenciando o tempo uma vez já imaginado. Em posições como essa, torna-se irresistível o ato de tecer comparativos sobre a idéia de futuro e o que, de fato, se apresenta.

Na idéia de compor novos paralelos de períodos distintos, o presente projeto em design têxtil baseia-se na criação de estampas voltadas ao vestuário masculino, de forma a elaborar seu inventário visual através de uma possível relação entre imaginário futurista e referenciais da atualidade.

O movimento artístico conhecido como Futurismo, surgido na Itália em meio a efervescências políticas e culturais das primeiras décadas do século passado, é apresentado nessa pesquisa como uma referência a ser dialogada com manifestações culturais da contemporaneidade. Essa relação tem como cenário o meio urbano, uma vez que a produção artística do Futurismo baseia-se no dinamismo das grandes metrópoles e suas decorrentes transformações tecnológicas.

No interesse de compor uma coleção de produtos têxteis coesos, que perpassa desde a coleta de dados à aplicação final da estamperia, esta investigação dá ênfase a um caráter conceitual empregado ao design, pois se desenvolve através de elementos-chave, encontrados nos referenciais postos em relação semântica e experimental.

Em consonância a esse desenvolvimento projetual, entende-se o design conceitual como um campo onde designers frisam a potência reflexiva e dialética de

uma idéia, abordando diversos assuntos e modos de pensar sem necessária vinculação à escala de reprodutibilidade massiva e comercial (FRANZATO, 2011).

Tais iniciativas ganham relevância considerando que, conforme Klaus Krippendorff (1989), o design contemporâneo busca criar o sentido dos produtos ao passo em que pretende prever os valores finais que lhe serão atribuídos em diferentes situações, viabilizando uma possível mediação entre idéia, produto e significação.

Tendo em vista atribuir, justamente, valores que extrapolam a funcionalidade comum nas abordagens em design, esta proposta pontua seus dois referenciais – o Futurismo e as manifestações da cidade contemporânea – como vetores temáticos, ou seja, pontos iniciais e condutores a um deslocamento resultante.

O uso do vocábulo vetor, empregado no título da pesquisa, ancora-se em sua denominação etimológica, consistindo em “aquele que transporta ou conduz” – do latim *vector*, derivado de *vehere*, “carregar” (BUENO, 2011, p. 4205). Nesse sentido, os resultados não representam necessariamente os referenciais postos em diálogo, mas o destino de um percurso conceitual balizado por eles, de caráter híbrido e qualitativo.

A estrutura do texto monográfico vem a elucidar esse transcurso de elaboração, iniciado pela revisão bibliográfica e coleta de dados conceituais, seguido pelo delineamento projetual e, finalmente, apresentando os protótipos construídos. O elenco de referências tem validade ao passo que favorece um conjunto de semelhanças e analogias a ser introduzido no processo criativo, viabilizando, assim, a concepção de peças têxteis para o vestuário masculino.

Diante à seqüência, o primeiro capítulo destina-se a levantamentos históricos e teóricos do Futurismo, analisando suas premissas discursivas e as principais vertentes expressivas, com destaque para a poesia, pintura, escultura, arquitetura e vestuário. A proposição de vanguarda é inserida nessa seção de modo a salientar o interesse da arte moderna – em geral – pela renovação e projeção do futuro. Também são lidas algumas propostas artísticas que mais caracterizam as peculiaridades do movimento e, por conseguinte, apresentam qualidades passíveis de diálogo.

O segundo capítulo discute manifestações culturais do meio urbano que evidenciam um caráter contemporâneo. Foram selecionadas conforme sua ênfase lingüística a fim de melhor serem distribuídas entre expressões escritas, pictóricas e espaciais – facilitando, assim, um diálogo com a diversificada produção do Futurismo. Tais escolhas não expressam, porém, a necessidade de serem entendidas propriamente como produtos da arte, mas, em primeiro plano, serem fenômenos genuínos da urbanidade atual.

Para as manifestações escritas (cursivas ou verbais) da cidade, aborda-se a pichação pública como signo referencial, muito decorrente nos contextos citadinos da atualidade e que, no Brasil, adquire distinção estética por seu interesse impulsivo, tipográfico e territorial. Escolha que se vale ao construir semelhanças da poesia acendida e caótica da vanguarda futurista com os gestos insurgentes, de estética única, da pichação urbana.

Já como outro segmento, o grafite mural, deduzido por sua riqueza formal e cromática, cobre o ensejo pictórico do capítulo. São considerados os atributos plásticos e o contexto histórico pelo qual já desfruta de legitimação no sistema artístico hegemônico. O apontamento ganha relevância na possibilidade de se criar proximidades visuais com o formalismo empático dos pintores futuristas.

Finalizando o segundo capítulo, sua última subseção explana sobre a bricolagem, um termo cunhado para nomear procedimentos de construção espacial arranjada da precariedade e recombinação de recursos. A bricolagem, um gesto espontâneo frente a necessidades do urbano, tem incidências tanto em aparatos funcionais quanto em soluções arquitetônicas. É incluída nesse estudo para ser um ponto de diálogo tanto para a escultura quanto para a arquitetura futurista, criando analogias e/ou contraposições para a criação dos tecidos.

Sendo assim, os dois primeiros capítulos buscam evidenciar os passos primordiais, um apanhado bibliográfico para o percurso rumo à criação da estampas têxteis. Já os seguintes, destinam-se ao delineamento da proposta, evidenciando os estágios de elaboração conceitual e técnica, acompanhados de justificativas para cada escolha.

No terceiro capítulo, inicia-se, portanto, o trajeto metodológico da pesquisa a partir de um ordenamento associativo dos dados estudados. Nesse

ponto são delimitados seus requisitos básicos para as derivações do propósito-chave em forma de produto e estética. O percurso conceitual e associativo da pesquisa ganha nitidez no quarto capítulo, onde são apresentadas as resoluções práticas, desde os domínios básicos da estamparia têxtil a possíveis formatos de inserção e apresentação final. Essa seção evidencia, justamente, o modo como a investigação tanto influenciou a plasticidade da estampa como a relação que a superfície têxtil pode adquirir frente a seu emprego para o vestuário.

Como resultado de atribuições estruturais partidas dos referenciais, as estampas têxteis presentes no projeto pretendem condicionar de maneira particular sua apreensão e uso posterior.

CAPÍTULO 1

Futurismo: vanguarda e suas linguagens

Com base na produção artística e conceitual do movimento italiano de vanguarda conhecido como Futurismo, surgido no início do século XX, este capítulo pretende apresentar uma breve contextualização histórica, teórica e discursiva deste relevante momento da cultura ocidental, bem como revisar os principais aspectos visuais de sua produção. O capítulo torna-se elemento norteador previsto neste estudo.

Em relação a sua característica de vanguarda, o Futurismo buscou situar a arte – e seus efeitos subjetivos – como aspirante ferramenta de modificação de um *status quo* pouco estimado. Situado na história como forma marcante de posicionamento artístico e intervencionista na sociedade – já introduzindo a performance como estratégia de ação - o projeto estético-político do futurismo pode ser visto, como marco que evidencia parâmetros referentes a um pensamento efervescente da época, norteado pela transformação do presente e por projeções de anseio evolutivo.

Na primeira seção do capítulo intitulada **O Projeto Entusiástico Futurista e Paradigma Moderno**, há interesse pela maneira como esta manifestação cultural buscou intervir nos valores de seu tempo, problematizando o “andamento futuro”, as aspirações utópicas e a visão sobre o atual; ditando ou aclamando distintas noções e projeções referentes a suas problemáticas. Seus ditames estéticos têm validade pela coerência histórica, de relação aos modos de pensar e agir em períodos específicos, sendo possível situar o Futurismo em um nicho teórico de cunho paradigmático, conceitualmente definido como paradigma moderno – o qual também engloba campos de conhecimento prático como o desenho industrial, a propaganda e a militância política.

A seção está estruturada de modo a analisar o momento e as vontades dos artistas pertencentes ou partidários ao movimento entusiástico futurista. Vê-se como necessária, também, uma análise crítica sobre o conceito de vanguarda e o

modo como esta concepção entra em convergência com um modelo de teor progressista.

Os autores escolhidos têm validade por suas abordagens de revisão tanto sobre o conceito de modernidade quanto sobre as vontades do Futurismo, analisando-os sob uma ótica contemporânea – no período presente em que o paradigma moderno encontra-se, por vezes, sob estado de recodificação e, por outras, sob um afastamento considerável.

A escolha pelo Futurismo fundamenta-se justamente pela sua explícita direção à idéia de futuro, ancorada por um conjunto de valores que tocam os fundamentos da modernidade e ainda tornam-se base opositiva de manifestações ulteriores e, sobretudo, da pós-modernidade e contemporaneidade artística.

Tais atributos podem ser observados sob forma de arte, marcando características da produção geral do movimento principalmente na literatura, de onde obtém o impulso inicial; nas artes visuais, com as alternativas perceptivas em relação à pintura e escultura; e na arquitetura, quando os ditames futuristas adquirem aspecto de projeto para a “vida prática” do futuro.

Em relação a essas observações, as subseções seguintes, referentes a cada vertente futurista, têm como objetivo analisar os atributos plásticos, conceituais bem como os principais artistas de cada área proposta pelo movimento. Este segmento torna-se importante ao salientar também obras artísticas que se valem como referência para a produção do presente projeto em design têxtil.

1.1 O Projeto Entusiástico do Futurismo e Paradigma Moderno

Como se sabe, o início do século XX no Ocidente está marcado por grandes transformações econômicas, políticas e culturais, resultados de um desdobramento das técnicas de produção em alta escala, da expansão demográfica dos centros urbanos europeus e do fortalecimento de ideologias de intervenção social sobre os feitos políticos e culturais. A notoriedade européia sobre os valores da vida e pensamento, de pretensão globalizante/colonizadora, faz com que toda a produção do Ocidente seja expandida territorialmente a partir de uma vinculação direta a suas premissas, principalmente por estar em rito de transformação acelerado.

Nessas primeiras décadas, o senso de progresso investido sobre a cultura humana bem como sobre os processos técnico-científicos do Ocidente atinge seu “clímax”, evidenciando tanto manifestações entusiásticas de modificação cultural, quanto panoramas catastróficos de ataques bélicos. Nesse período, o mundo é convertido em palco da novidade a qualquer custo.

Em relação à produção artística/cultural, pode-se considerar que muitas propostas de mudança tiveram um processo de assimilação gradual sobre a condição vigente das sociedades europeias, sendo o espírito utópico de renovação um elemento muito encontrado nas formas intervencionistas de se pensar a arte em seu contexto – cognitivo e pretensamente social.

Surge, portanto, a denominação de ação cultural “modernista”, ditada por manifestos de vanguarda. As idéias modernistas podem ser delimitadas como um fenômeno de aproximação aos cernes da modernidade em “grau superlativo”. Sabe-se que o termo vanguarda está vinculado diretamente ao vocábulo militar *avant garde*, referente à primeira frente de intervenção bélica, precedendo às demais demarcações do batalhão com ataques abruptos sobre o inimigo (SUBIRATS, 1991). Esta analogia à terminologia militar acaba por situar tais manifestações em seu contexto histórico, marcado por tensões políticas e pelo período de grandes conflitos armados mundiais - de 1914 a 1945.

No entanto, para além de uma contextualização histórica, meramente metafórica, Eduardo Subirats (1991, p. 47-48) afirma que “semelhante coincidência semântica não é um fato extrínseco à própria natureza estética das vanguardas”; menciona que “a característica de força de choque e de sentido destrutivo é também o princípio estético que desde o início definiu o empreendimento artístico e social das vanguardas”. Intimamente, nas manifestações culturais de caráter modernista, o espírito de ruptura evocava um ideal agressivo frente ao passado e, assim, contextualiza-se a um espírito de produção característico, de aspecto renovador.

Considerando isso, mesmo propondo princípios de ruptura com o passado, as vanguardas modernistas (cubismo, futurismo, neoplasticismo, etc.) são resultados de um interesse efervescente de sua época, pautado por uma busca intensificada pelo avanço futuro do conhecimento humanístico puro.

No entanto, mesmo propondo projetos utópicos de abrangência global sobre os valores estéticos e éticos da cultura material, muitos dos manifestos modernistas custaram a adquirir notoriedade do grande público e dos olhos conservadores. E, diante de tal opacidade frente às novas correntes de pensamento, encontram-se manejos estratégicos de visibilidade com publicações de textos de efeito e ataques à tradição passadista em periódicos de grandes centros culturais (DE MICHELLI, 1991).

A exemplo de tais manejos de publicidade, bem como ao discurso que evoca um ataque sobre o passadismo, manifestando uma estética em prol do futuro, situamos justamente o conjunto de projetos culturais da vanguarda futurista. Esta corrente de pensamento teve êxito de difusão internacional e evidencia traços fortes, por vezes exagerados, sobre os principais cernes do ideal moderno e, conseqüentemente, modernista (PERLOFF, 1993).

O Futurismo foi oficialmente manifesto em 20 de fevereiro de 1909 pelo poeta italiano Filippo Tommaso Marinetti. Focado em atacar a tradição cultural italiana, Marinetti usa uma mídia estrangeira, do centro cultural do Ocidente, com a finalidade de ampliar seus efeitos (FABRIS, 1987).

Publicado no periódico parisiense *Le Figaro*, na página inicial, o texto “*Le Futurisme*”, de tom entusiástico, é introduzido a partir de uma experiência coletiva de elementos da cidade noturna, que se sobrepõem à natureza pela velocidade supra-humana de bondes, automóveis e pela radiação iluminada da eletricidade. Marinetti cunha um discurso caloroso sobre os avanços tecnológicos do homem e os vincula à superação das “trevas milenares” (BERNARDINI, 1980), traçando uma relação metafórica entre mitologia e os produtos da modernidade:

Vamos, disse eu; vamos amigos! Portamos! Finalmente a mitologia e o ideal místico estão superados. Nós estamos prestes a assistir ao nascimento do Centauro e logo veremos voar os primeiros Anjos! Será preciso sacudir as portas da vida para experimentar seus gonzos e ferrolhos! [...] Não há nada que iguale o resplendor da espada vermelha do sol que esgrima pela primeira vez nas nossas trevas milenares!... (BERNARDINI, 1980. p.32)

A partir dessa inebriante experiência sensorial da cidade modernizada, Marinetti proclama seu Manifesto Futurista a partir de onze ditames éticos e estéticos para “todos os homens vivos da terra” (BERNARDINI, 1980. p.32). Tais vontades estendem-se como um ríspido movimento pelo novo, considerando que o

Embora o manifesto seja uma característica de todos os movimentos literários franceses desde o último quartel do século XIX, Marinetti traz uma profunda inovação na sua estrutura, pois injeta nas já tradicionais introduções, exposição programática, conclusão, uma linguagem muito mais violenta, um tom mais direto, um ritmo insistente e, o que é mais importante, usa uma técnica provocatória, patente na forma da escrita: não propõe teorias, dita vontades, imperativos categóricos, que não admitem réplicas, apenas adesão ou repúdio (FABRIS, 1987, p. 59).

Em suma, a literatura criada pelo primeiro poeta futurista constitui-se por estratégias de experiência empática, as quais buscam incitar uma “sedução” ou “comoção” no leitor, explorando tenacidades gráficas e fônicas em uma métrica da desordem, com a finalidade de “criar o contágio de coragem” renovador – uma vez vaiado e, conseqüentemente, aplaudido (FABRIS, 1987, p.68).

O interesse de repercussão sobre o grande público forma-se por um conjunto de “golpes de percepção”, buscando atingi-lo primeiramente através do choque com os sentidos e, em seguida, pela razão “em estado de inércia”. Este conjunto de princípios ganha força no passo em que outros artistas partidários à causa redigiam manifestos a cada ano, proclamando as vontades de cada linguagem artística em um complexo de ações que as configuravam como um total de intervenção estético-política. Os manifestos seguiam uma seqüência que ia da abordagem geral à técnica, publicados em mídias de acesso ao grande público.

Foram publicados o Manifesto dos Pintores Futuristas, assinado por Umberto Boccioni, Carlo Carrà e Gino Severini em 1910. Um ano depois, difundem-se o Manifesto dos Musicistas, escrito por Francesco Balilla Pratella, o Manifesto dos Dramaturgos, também proclamado por Marinetti e considerações sobre o Fotodinamismo, por Anton Giulio Bragaglia. No ano de 1912, foram publicados aspectos formais e perceptivos da Escultura Futurista, por Umberto Boccioni e a idéia de Cinema Abstrato, concebida por Bruno Corra. Logo em seguida, o Manifesto Futurista do Traje Masculino foi proclamado pelo artista multifacetado Giacomo Balla em 1913 e, no ano seguinte, o último documento da vanguarda, o Manifesto da Arquitetura Futurista, por Antonio Sant’Elia (BERNARDINI, 1980).

A relação entre obra e espectador se dá, no caso futurista, mais pela sensação da forma e cor do que por mera apreensão esquemática, como apontaria o abstracionismo geométrico. Os artistas buscavam uma experiência de empatia com o espectador, a fim de evidenciar a emergência de progresso, de um novo tempo.

Diferente de demais teóricos e historiadores que apontam o futurismo unicamente como estudo formal de representação pictórica – comparando-o integralmente à decomposição espacial e purismo de observação da vanguarda cubista – Renato De Fusco (1983, p. 98) situa o futurismo no recorte histórico denominado como “linha da expressão”, pois argumenta que, neste e em outros casos, a obra artística, sua intenção e efeitos são condicionados por uma relação empática, entre artista/obra e obra/espectador, mais precisamente enunciada pelo termo alemão *einführung* (“sentir com”).

O projeto entusiástico futurista buscou propagar nas duas primeiras décadas do século XX um conjunto de soluções para a vida moderna no terreno estético e prático a fim de estimular um número considerável de indivíduos a saírem da considerada estagnação cultural fortalecida pela tradição passadista italiana. Desde o início, guiados pelo tom estratégico de Marinetti, os artistas não propunham, mas expressavam vontades, encarando suas produções como um resultado de atitudes emergentes.

Neste ponto podemos delimitar, primeiramente, uma idéia de moderno focada em seu discernimento literal propriamente dito. Assim como considera Eduardo Subirats (1991, p. 47) “o moderno designa um fator específico e pontual: significa, concretamente, o mais recente, o último, o novo”; a verve modernista, em seus feitos, postula uma vontade de apresentar a novidade ao presente, tendo em vista uma aspiração utópica. Sendo assim, está nítida a inclinação do futurismo ao porvir, traçando planos de ação de aspecto globalizante, em várias vertentes de produção. Subirats complementa o sentido de uso literal do vocábulo “moderno”, contextualizando-o no paradigma histórico do período:

Esta dimensão do moderno como novo não é sustentada apenas por seu significado etimológico da palavra, mas também pela consciência da modernidade tal como se desenvolveu ao longo de seus expoentes filosóficos mais significativos. Movimentos de pensamento como o Humanismo, a Reforma, o Iluminismo e as vanguardas têm em comum uma característica: o questionamento de si mesmos e de sua época, a idéia de renovação, de reformulação sempre iniciada a partir do zero de valores individuais e coletivos, de objetivos comuns a uma civilização (SUBIRATS, 1991, p. 47).

Em relação a isso, o poeta Marinetti, logo em seu manifesto inicial de 1909, afirma um estado de renovação constante e absoluto ao expressar que “quando tivermos quarenta anos, outros homens mais jovens e mais válidos que

nós, atirar-nos-ão ao cesto, como manuscritos inúteis. – Nós o desejamos!” (BERNARDINI. 1980, p. 36).

Porém, esse modelo estético-político encontrou um rápido declínio em função dos grandes conflitos mundiais na Europa surgidos na época, em principal o primeiro, quando a Itália teve um marcante desempenho através do fortalecimento do controle estatal de Benedito Mussolini, ditador do partido fascista. Justo para entrar em coerência ao discurso futurista, muitos dos artistas-militantes alistaram-se voluntariamente à Primeira Guerra Mundial, seguindo seus valores de inclinação patriota.

Filippo Marinetti – dentre outros – estimou o fascismo como espaço de difusão de sua estética e estilo de propaganda, trabalhando em prol da soberania da Itália como ambiente intelectualmente renovado. Neste momento, seu elogio tenaz à guerra adquire uma dimensão experimental, vivenciando com louvor a violência das armas resultantes do progresso tecnológico.

Contudo, a participação nesse grande conflito dissolve a congruência de ataques provocativos sobre os valores estéticos da Itália. No fronte de combate, morrem os importantes integrantes Umberto Boccioni e Antonio Sant’Elia. Essas baixas e as atenções investidas sobre conflitos entre nações destoaram o engajamento do futurismo como movimento de atuação no campo cultural. Muitos artistas seguiram desdobramentos individuais do que acreditavam como válido para suas poéticas (FABRIS, 1980, p. 96).

De fato, com o fim dos grandes conflitos mundiais, com o mundo surpreendido com os efeitos catastróficos das grandes armas de destruição em massa, resultado do conhecimento técnico-científico puro, o paradigma da modernidade começa um declínio em seus valores ditos como universais e generalizadores. Alguns autores¹ marcam este ponto como o início de câmbio paradigmático, visto que a inclinação pelo progresso do conhecimento humano, isolado de seus efeitos sobre a vida prática, voltou-se contra a própria humanidade.

A questão da vanguarda também parece gradativamente ser dissolvida, surgindo em outros/novos/recentes centros da cultura (como Nova Iorque) distintos

¹ Jair Ferreira dos Santos (1987), em sua síntese introdutória sobre pós-modernidade; Perry Anderson (1999), sobre as origens da pós-modernidade; entre outros.

modos de produção artística, mais articulados por um senso econômico do “capitalismo tardio” (JAMENSON, 2006).

Ainda Eduardo Subirats, em uma proposição de análise dos aspectos centrais da vanguarda, já as colocando em um estado de revisão e oposição ao paradigma pós-modernista da arte no Ocidente, traça considerações a respeito da modernidade. Aponta que as vanguardas configuraram-se gradativamente por um conjunto instituído de valores ritualizados, em “afirmação vazia de poder” (SUBIRATS, 1991, p.11). Nessa linha de análise, considera-se que a vanguarda acaba por instaurar-se como modelo sistemático, arbitrário e colonizador, como poderemos ver a escola de Le Corbusier (1887-1965) e outros projetos generalizadores da estética mundial.

Atualmente, encontram-se manifestações menos pretensiosas em relação às possibilidades futuras de vivência e estética, porém imbuídas de um rito pela superficialidade aparente e proposital, ou ainda por uma desmaterialização do trabalho em si – transformando-se em ação/pensamento. Assim, a produção artística assume um caráter “contemporâneo”, relacionado ao presente; ênfase esta distante de uma qualidade “moderna”, a qual postulava um posicionamento utópico sobre o presente, formalizando a “solução ideal” do porvir.

Apontando elementos chave da vanguarda futurista, considerações teóricas sobre o período são possíveis, ainda que sob caráter primeiro. Nesse breve estudo, o paradigma moderno ganha evidência, considerando-o como uma leitura consensuada de bases filosófico-discursivas predominantes em um segmento característico da história ocidental. Nestes manifestos, o que originalmente foi enunciado como feito inovador e de ruptura, obtém revisão, já que é contextualizado por um conjunto de valores específicos.

Como se observa, o conceito de vanguarda, no que se refere à atitude modernista, delimita-se na história como uma vertente de ensaio estético-político pautado pela criticidade e espírito de renovação constante. Nota-se que manifestações artísticas podem assumir um ideal político contestatório e pretensamente global, embora criem soluções de qualidades inquestionáveis, proporcionando matérias para manifestações seguintes.

Em relação à herança que o movimento futurista deixou para artistas e estilos do Ocidente, vale apontar o que Vanessa Bortolucce frisa:

Efeitos decorrentes da experiência futurista não faltam no campo das artes em geral. O movimento tornou-se um modelo de referência para as vanguardas dos anos dez e vinte: o cubo-futurismo e o construtivismo russos, o vorticismo inglês, o ultraísmo espanhol, o modernismo brasileiro, o formismo polonês, o ativismo húngaro, o dadaísmo, o surrealismo, dentre outros grupos. As obras dos expoentes do Futurismo – Boccioni, Carrà, Russolo, Severini, Depero, Balla, Filia, entre outros, que interpretaram conceitos revolucionários como a simultaneidade, o valor estético da inovação tecnológica, o fascínio por um futuro inédito e contagiante – informam acerca das pesquisas artísticas com as quais a vanguarda abriu caminho para experiências como aquela do abstracionismo, da arte cinética, passando pelas neo-vanguardas dos anos 60 e 70 até chegar aos protagonistas da arte contemporânea: Hirst, Warhol, Haring, Fontana, Nauman, entre muitos outros. Sem dúvida, é um itinerário marcado por consonâncias, analogias, diferenças (BORTOLUCCE, 2009, p.50).

O campo da visualidade atual, considerando a cultura das artes e suas ramificações práticas/cotidianas/comerciais, está justamente marcado por procedimentos de resignificação daquilo que tanto nos é dado instantaneamente, quanto do que nos retorna à lembrança ou do que temos acesso via documentos. Para além dos emblemas ideais de futuro – como encontramos na vanguarda futurista – está na transversalidade entre estilos, que atravessam todas as percepções/imaginários do tempo, um rico campo de criação/reflexão. Delimita-se assim, um fortuito eixo de produção na cultura visual contemporânea.

Seguindo o ponto referencial do capítulo, para um maior detalhamento dos domínios expressivos que o Futurismo tomou em sua campanha estético-política, as subseções seguintes vêm a aclarar elementos visuais e técnicos da produção em literatura, pintura, escultura, arquitetura e vestuário. Para tanto, o ponto convergente de cada abordagem conceitual está nos próprios manifestos redigidos pelos integrantes do movimento, os quais delimitavam as diretrizes básicas da produção artística.

Nisso, as obras apontadas valem também como referência para a composição das peças em design têxtil. Cada domínio expressivo é posto em diálogo com manifestações urbanas de hoje, bem como com questões referentes ao conceito corpo-vestimenta, a fim de alcançar a temática proposta de abordagem contemporânea do importante movimento, voltada à estamperia e indumentária masculina.

1.2 Literatura: da sintaxe à verve impetuosa

No campo da literatura, o grande entusiasta do Futurismo Filippo Marinetti, buscou propriedades dinâmicas na escrita, trabalhando com flexões de tipografia, não-linearidade na escrita, onomatopéias e símbolos matemáticos. A escrita tinha a finalidade de causar um efeito empático e também visual. A pulsão expressiva, nascida do corpo e atrelada à potência das invenções maquinicas do homem moderno sintetizava a motivação central da poesia futurista.

Marinetti firmou-se como um poeta incomparável, com um grande repertório estratégico de manifestos e recitações concebidas “para transformar a política numa espécie de teatro lírico” (PERLOFF, 1993, p. 157). A poética do homem em relação ao avanço e à tecnologia frenética é enunciada no **Manifesto Técnico da Literatura Futurista** da seguinte maneira:

No aeroplano, sentado sobre o cilindro da gasolina, queimado o ventre da cabeça do aviador; senti a inaniade ridícula da velha sintaxe herdada de Homero. Desejo furioso de libertar as palavras, tirando-as para fora da prisão do período latino! Este tem naturalmente, como cada imbecil, uma cabeça previdente, um ventre, duas pernas e dois pés chatos, mas não possuirá nunca duas asas. Apenas o necessário para caminhar, para correr um momento e fechar-se quase repentinamente bufando!... (BERNARDINI, 1980, p. 64).

Em seguida, o poeta desfere seis ditames estilísticos para obras literárias do futuro que perpassam: o completo desprezo pela sintaxe, dispondo os substantivos de modo aleatório sobre o suporte, sem linearidade e pontuação – os substantivos são elementos centrais da poesia, sendo valorizados pela abolição de adjetivos; a eliminação da subjetividade, do “eu lírico”, com o uso de verbos no infinitivo a fim de adaptarem-se também aos substantivos enaltecedores; o emprego de signos como os matemáticos e musicais (Figura 2).

Junto com o manifesto de 1913, **Destruição da Sintaxe – Imaginação sem Fio – Palavras em Liberdade**, esse documento, amplamente difundido e traduzido, forneceu um elaborado programa de “colagem estética” (PERLOFF, 1993, p. 115) em relação ao discurso literário. Colagem por tanto um fator técnico, uma vez que compunha as poesias a partir de recortes bem como pela aleatoriedade aparente das expressões escolhidas.

Diretamente influenciado pela efervescência modernista do período e pelo prelúdio de um conflito bélico, o poeta reconstrói teoricamente o que, à primeira vista, sugere uma completa desordem compositiva.

Com a finalidade de estabelecer direta relação entre palavra e imagem mental, Marinetti acreditava que no “lirismo do novo tempo” as palavras/substantivos deveriam estar nuas e em posição livre, atributo tecnicamente resolvido a partir da não relação com advérbios comparativos como “tão” ou “como”, ou por conjunções, dispondo os substantivos lado a lado de palavras análogas – como “homem-torpedeiro”, “mulher-golfo” ou “praça-funil” (PERFOFF, 1991 p. 117).

A “não-sintaxe”, por conseguinte, segundo o poeta, forma “uma ininterrupta seqüência de novas imagens”, uma “rede estrita de imagens ou analogias a ser lançada no misterioso mar de fenômenos” (BERNARDINI, 1980 p. 75). Assim, as “palavras em liberdade” de Marinetti buscavam provocar a percepção léxica através de recursos visuais de diagramação.

A literatura futurista apresenta uma desordem tipográfica inovadora e expressiva – com o uso de diferentes cores e desenhos para letras, espaçamentos e tamanhos variantes (Figura 3) –, assim como um elaborado sistema de artifícios onomatopaicos, substituindo o que o poeta considera como “o código cifrado abstrato” da sintaxe (PERLOFF, 1991 p. 118).

Estas características conferem um encontro entre escrita e visualidade, pois acentuam um valor não apenas declamatório à poesia. As propostas de Marinetti entram em consonância a decorrentes maneiras de se pensar diferentes diagramações na escrita, *design* e propaganda.

Hollis (2001) salienta que antes da vanguarda futurista, pouco se havia feito em relação à ruptura das regras tipográficas com a finalidade de enfatizar o significado das palavras. Até a primeira década do século XX, as convenções tipográficas mantiveram-se estagnadas. O Futurismo expôs uma inovadora maneira de encarar a expressão escrita e usar os caracteres em composições também imagéticas (Figura 4).

Posteriormente, estas investigações tornaram-se forte referência para o construtivismo russo e o movimento concretista (DE MICHELLI, 1990, p. 213) – e, como sabemos, pela efervescência de novas propostas e vontades artísticas, muitos dos movimentos de vanguarda na Europa encontravam-se em estado de retroalimentação, por vezes não intencional.

Desta forma, podemos apontar novas diretrizes também para o *design* gráfico e diagramação textual da poesia. O Futurismo expressou uma nova vontade de organização, contrapondo-se à busca tradicional por simetria e posicionamento harmônico/horizontal. As palavras, então, assumem um papel que ultrapassa a mera qualidade informativa ao se configurar de maneira livre com o uso de onomatopéias e tamanhos diferenciados no suporte lírico.

Abandonou-se assim a diagramação hierárquica da tipografia, atribuindo aos escritos uma qualidade também visual e de reprodução direta/esquemática – visto que a poesia em sua totalidade necessita também do desenho das formas planejadas. Assim o movimento ressalta uma união entre palavra e imagem bem como entre arte e *design*, conforme atuava na publicidade ideológica, ao elevar a propaganda como meio de comunicação e experiência perceptiva.

1.3 Pintura: cores empáticas e decomposição do gesto

Na pintura futurista, o dinamismo e a simultaneidade são evocados pela decomposição e justapostos de formas, intensificados por um jogo de cores ora intenso, ora contrastante. O suporte pictórico é trabalhado como o meio pelo qual se expressa uma trama de passagens e nuances seqüenciais que, em muitos casos, dilui a base/situação/figura proposta pelo artista.

Na pintura futurista, as proposições de ruptura estética, foram proclamadas ao longo do **Manifesto dos Pintores Futuristas**, lançado em 11 de fevereiro de 1910, através de um folheto de distribuição pública na França e Itália. O texto, assinado pelos artistas Umberto Boccioni (1882-1916), Carlo Carrà (1881-1961), Luigi Russolo² (1885-1947), Giacomo Balla (1871-1958) e Gino Severini (1883-1966), apresenta oito pontos programáticos, retomando analogicamente as idéias de Marinetti, sem que isso ateste uma real colaboração do poeta na elaboração do texto (FABRIS, 1987, p. 94).

Os pintores vinculam-se aos fundamentos do lirismo futurista, aos quais aderem “entusiasticamente”, proclamando a batalha contra “a religião fanática, inconsciente e esnobística do passado, alimentada pela existência nefasta dos

² Além de sua vasta produção pictórica, Russolo dedicou-se ao universo musical, sendo o entusiasta da música futurista, apresentada na obra “A Arte do Ruído” (1913). Em sua defesa, o artista propõe uma resignificação do som musical a partir de peças que contrapunham o paradigma tradicional de concerto ao valorar ruídos industriais como matéria de suas composições (FABRIS, 1987).

Museus” (BERNARDINI, 1980 p. 71). Tais preocupações e indagações contornam visivelmente a obsessão pelo novo, “que possa transfigurar substancialmente a arte moderna, fazê-la passar da análise à síntese, torná-la expressão verdadeira do próprio tempo” (FABRIS, 1987 p. 95).

Um atributo marcante do manifesto é a concepção do dinamismo plástico, uma percepção enérgica eternalizada pela fragmentação do movimento, a sugerir velocidade e deslocamento em composições de fragmentação gradual. A respeito das superfícies graduais, em camadas simultâneas e justapostas, no **Manifesto Técnico da Pintura Futurista** (1910), encabeçado pelo artista Giacomo Balla, os pintores enunciam que “um gesto não será mais um momento imobilizado dentro do dinamismo universal: será definitivamente sensação dinâmica” (CHIPP, 1980 p. 295).

Nisso, o espectador deveria perceber visualmente o movimento e a velocidade através dos atributos pictóricos e não somente por figuras rígidas, relacionadas à agilidade e deslocamento. Tal aspecto encontra semelhança formal na simultaneidade de posicionamento/perspectiva do movimento Cubista (saliente na Figura 7, p. 33), uma vez que a fragmentação dos motivos figurados se dava por meio da desconstrução geométrica.

Como exemplo, na pintura à óleo **A Revolta** (Figura 5), de 1909, o artista Luigi Russolo vislumbra uma rebelião civil com formas geométricas, dirigidas por um principal vetor de movimento, a conduzir uma multidão acalorada sobre a paisagem urbana – esta fragmentada em blocos de direção inversa. A composição em forma de seta foi explorada pelo artista em outras obras e evidencia um de seus artifícios para expressar o dinamismo clamado pelo Futurismo.

Seguindo os pressupostos do dinamismo plástico, Argan (1993, p. 441), a partir da obra **Automóvel Correndo** (Figura 6), pintado pelo entusiasta, muito atuante, Giacomo Balla, em 1913, salienta o modo como o artista elimina a figura do automóvel quase completamente. Nisso, sugere que o motivo figurado da pintura passa do corpo humano à sua adaptação com a velocidade, ao passo que o automóvel é projetado para a velocidade, apresentando um desenho em formas dinâmicas, as quais se relacionam à locomoção frenética do espaço como “a forma do peixe às correntes de água”.



Figura 5 - "O Cavaleiro Russo", óleo sobre tela de Carlo Carrà, 1913.



Figura 6 - "A Revolta", óleo sobre tela de Luigi Russolo, 1909.

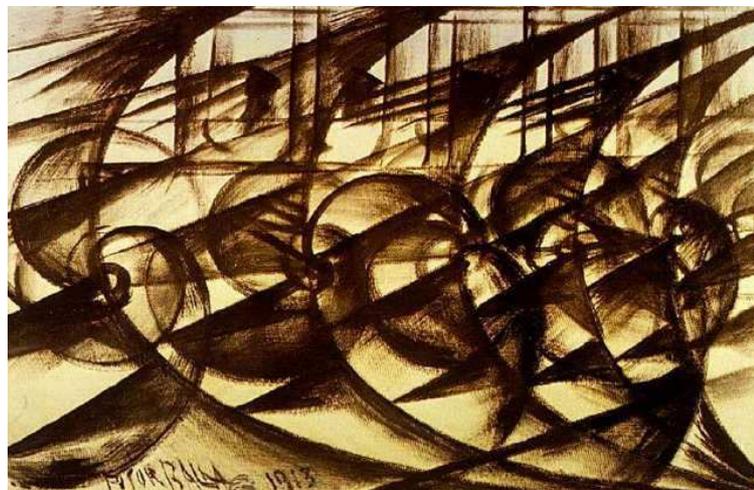


Figura 7 - "Automóvel Correndo", aquarela sobre tela de Giacomo Balla, 1913.

Giacomo Balla não utiliza, inclusive, variedade cromática, sendo inserida apenas uma sutil e diluída tonalidade de azulado, no alto da pintura, a fim de representar a ar. Neste caso, o gesto pictórico anula o tempo necessário para a percepção das cores. O que conota a figura da automóvel são apenas as rodas, mas desenvoltas horizontalmente como espirais na superfície da tela, a sugerir a percepção simultânea da mesma roda em diferentes momentos da composição.

Em relação às propostas do artista em questão, que dialoga intensamente aos preceitos vanguardistas do Futurismo, Argan ainda menciona que:

Sua poética é eminentemente lingüística: intenta estabelecer um código de signos que signifiquem a velocidade, o dinamismo etc. São conceitos que interessam profundamente à mentalidade do homem moderno, conceitos que querem ser expressos visualmente, por ser a percepção mais rápida do que a palavra, e que não se podem exprimir por signos que impliquem referências à natureza, por deverem expressar algo não-natural, algo realizado por meio de engenhos mecânicos. (ARGAN, 1993, p. 443).

Evidenciando flexibilidade no fazer pictórico, em **A Luz da Rua** (Figura 8), Balla cria uma justaposição cromática com tonalidades fortes e uso de signos dispersos. A situação figurada consiste em um poste de luz elétrica, como artefato da cidade moderna, superando a luminosidade do luar - típico símbolo lírico do romantismo ocidental. A poética de Balla pode ser identificada como uma das que mais utilizam figuras referentes à urbanização da era moderna. Seu envolvimento com o Futurismo teve face panfletária, a ponto de esboçar projetos para a vida cotidiana, como – até mesmo – a elaboração de novos costumes civis.

A partir da ênfase dada à significação da luz e à decomposição do gesto pictórico, podemos delinear um possível paralelo da pintura futurista com obras circunscritas no pós-impressionismo (ver Figura 9) – em relação à maneira como a pintura não se guiava por um desenho preciso ou pelo preenchimento uniforme de superfícies sobre a tela.

Podemos encontrar tal proposição pictórica em um trecho do manifesto o qual proclama a velocidade e a luz como elementos “destruidores” do objeto percebido (BERNARDINI, 1980, p. 79). Em face disso, as pinturas são criadas mediante o que se entende por uma “concepção impressionista da interpenetração objeto/atmosfera” (FABRIS, 1987, p. 94). Assim, a idéia do dinamismo plástico refere-se à condição frenética do objeto-tema relacionado a seu contexto.

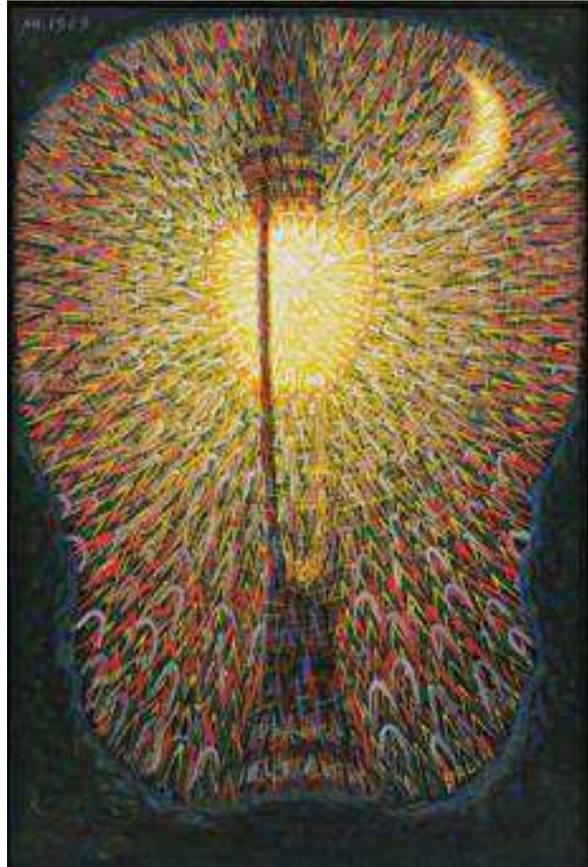


Figura 8 - "A Luz da Rua", óleo sobre tela por Giacomo Balla, de 1909.



Figura 9 - "Jovem moça correndo em uma varanda", de Giacomo Balla, 1921.

O apreço pela sensação de um acontecimento, sintetizado em estudos e pinceladas vívidas, confere à pintura futurista tanto um caráter analítico quanto empático/expressivo. Tais desdobramentos sógnicos são referências constantes para efeitos inseridos na publicidade bem como nos recursos visuais das histórias em quadrinhos, a fim de comunicar uma idéia de velocidade (ARGAN, 1993, p. 445).

Em suma, os pintores futuristas introduziram uma inovadora maneira de expressar o movimento veloz, onde a percepção do espectador está no centro da motivação artística, com o objetivo de enunciar um novo futuro e, conseqüentemente, uma nova arte. São, a um só tempo, obras de arte e peças estratégicas de um projeto revolucionário.

1.4 Escultura: volume é fusão entre espaço e tempo

A escultura futurista tem como principal expoente o artista Umberto Boccioni (1886-1916), que não só buscou adequar formalmente sua produção escultórica aos ditames conceituais do Futurismo, como também escreveu ensaios sobre a percepção tridimensional, levando em consideração determinada fusão entre volumes e o movimento percebido.

Assim como no manifesto geral da pintura, em seu ensaio de 1914, intitulado **Movimento absoluto + movimento relativo = dinamismo**, a sensação dinâmica é o principal atributo da arte. Suas obras buscam extrapolar a noção do “movimento absoluto”, tomada por uma verdade consensual de deslocamento físico, para um “movimento relativo”, buscado através de formas fragmentadas, incompletas e em progressão – que estabelecem, segundo o artista, uma fusão do espaço e do tempo.

Imbuindo a escultura de princípios fundamentais da pintura futurista, Boccioni propõe uma escultura que considera sua relação com o ambiente, em que interage simultaneamente objeto central – sendo ponto de partida para toda a criação – com o que denomina como “o infinito plástico aparente” e o “infinito plástico interior”. Esses valores são representados, justamente, pela fragmentação plástica da figura-eixo, como se evidencia na obra **Desenvolvimento de uma Garrafa no Espaço** (Figura 10), onde entorno e motivo figurado mesclam-se em um todo escultórico.



Figura 10 - "Desenvolvimento de uma Garrafa no Espaço", bronze de 1912.



Figura 11 - "Formas Únicas na Continuidade do Espaço", bronze de 1913.

O artista, assim, elabora a noção de espaço como a possibilidade de acesso e interpenetração de planos originados por “um campo de irradiação de forças” (FABRIS, 1987, p. 118), demonstrando que, nesse período, Boccioni utiliza intuitivamente o conceito de espaço-tempo agregado a noções físicas e matemáticas efervescentes em seu tempo – como a relatividade e cálculo infinitesimal. Nesse emaranhado de referências, o que parece salientar é uma consideração transcendental do homem em relação às novas potências da vida moderna – o frenesi tecnológico e os câmbios sociais.

Como afirma Fabris (1987), as teorizações de Boccioni permitem um aprofundamento discursivo dos primeiros ditames impetuoso de seus companheiros, partidários futuristas, a ponto tornar mais explícitas as diferenças entre os demais movimentos modernistas – como é o caso Cubismo, muitas vezes comparado diretamente à vanguarda futurista. Considerando as distinções com o Cubismo, Argan afirma que:

A “síntese dinâmica”, teorizada por Boccioni como uma das grades descobertas do Futurismo, contrapõe-se à análise cubista: análise implica um aprofundamento do dado e um processo lógico, ao passo que, para Boccioni, a emotividade imediata e traumática mantém-se como a condição primeira da arte. O movimento é velocidade, a velocidade é uma força que concerne a duas entidades: o objeto que se move e o espaço em que ele se move (ARGAN, 1993, p. 441).

A exemplo disso, com a escultura **Formas Únicas na Continuidade do Espaço** (Figura 11), Boccioni fez de uma sugestão de corpo reclinado o fundamento de construção de volumes, os quais apontam movimentos mais por seus atributos plásticos – antes do reconhecimento prévio através da “situação figurada”. Sendo assim, a anatomia decomposta insinua uma leitura transitante, pois o olho e corpo do espectador também são instigados ao movimento.

Em face de considerações ideológicas, o artista via no entusiasmo futurista o impulso modificador da realidade, não apenas pelo simples gosto pela ruptura estilística, mas pela construção de uma sociedade melhor. Para De Micheli (1991, p. 225), Boccini é o representante mais típico e dotado do movimento que, mesmo envolvido por contradições entre anarquia e conciliação partidária fascista – ideologia da qual muitos futuristas foram adeptos –, logrou encontrar um sentido vital ligada à cultura e à arte dos tempos modernos.

A busca pelo dinamismo da forma, tanto na pintura quanto na escultura, é evidenciada como signo de mudança não apenas formal ou aclamatória, mas também como atitude estética frente o social. Por isso, sua dedicação criativa e teórica consistiu em encontrar um eixo transgressor dos antigos valores, “uma concepção unitária contra o fragmentismo e um conteúdo novo que desse sangue novo ao plasticismo puro” (DE MICHELI, 1991, p. 225).

1.5 Arquitetura: o projeto de uma cidade nova

Seguindo as premissas do movimento, certamente um dos posicionamentos mais emblemáticas que manifestavam uma vontade de renovação abrupta para a vida prática está no **Manifesto da Arquitetura Futurista** de Antonio Sant’Elia, publicado em 1914 .

Além de enumerar diretrizes estéticas e sensoriais do “urbanismo futuro”, o último documento oficial e aclamatório dirigido pelo movimento apresenta desenhos que vislumbram uma estruturação da cidade baseada na construção industrial da época. O conjunto de esquemas – ou exemplificações gráficas – intitulado **Cidade Nova** evidencia a “nova mobilidade urbana”, calcada pelo movimento de trens, automóveis e elevadores. O artista visa uma cidade em que “o nosso tumulto possa desenvolver-se sem parecer um grotesco anacronismo” (BERNARDINI, 1980, p. 156).

Em suas proposições, Sant’Elia alinha-se à utopia primordial manifesto futurista e, das premissas originárias do movimento, decorre a noção de uma estética do efêmero, do que sempre está por vir, de um modelo latente. Contrário ao monumental da arquitetura clássica. Assim, visa introduzir um “novíssimo mudo mecânico”, pelo uso de materiais industriais e pela absorção do ritmo tumultuoso da vida urbana.

Sant’Elia, à maneira futurista, no oitavo e último ditame de seu manifesto explicita que as características centrais de seu projeto não nascem de nenhum hábito plástico e linear, mas estão voltadas à transitoriedade. Afirma enfaticamente que “as coisas durarão menos que nós. Cada geração terá de fabricar a sua própria cidade” (BERNARDINI, 1980, p. 159). O estado de constante renovação do ambiente arquitetônico configurar-se-ia, portanto, como o grande êxito do futurismo na vida cotidiana.

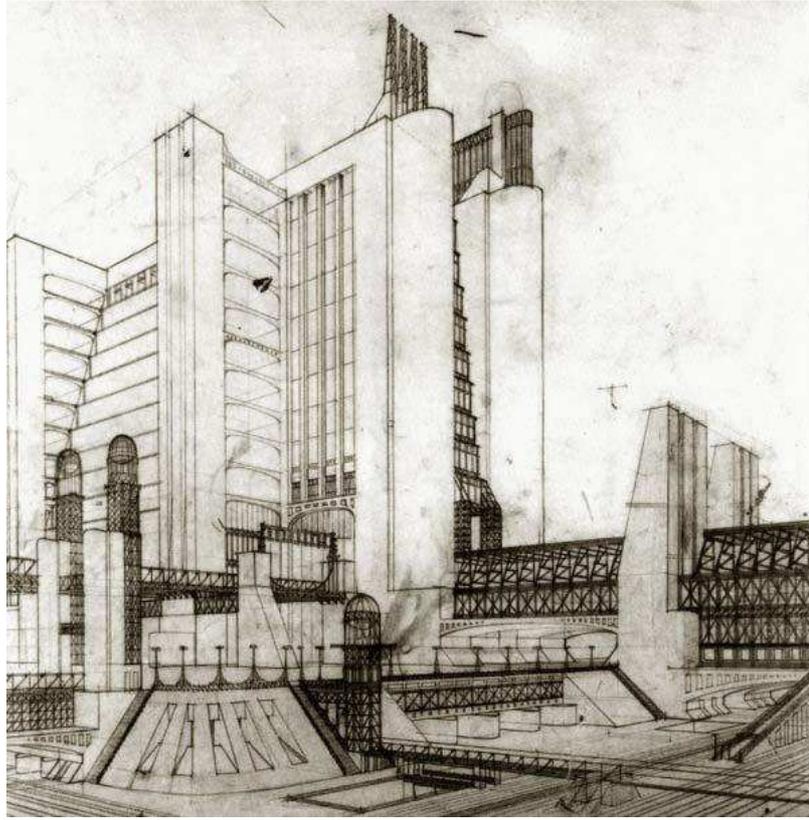


Figura 12 - Detalhe de "Città Nuova", de 1914.

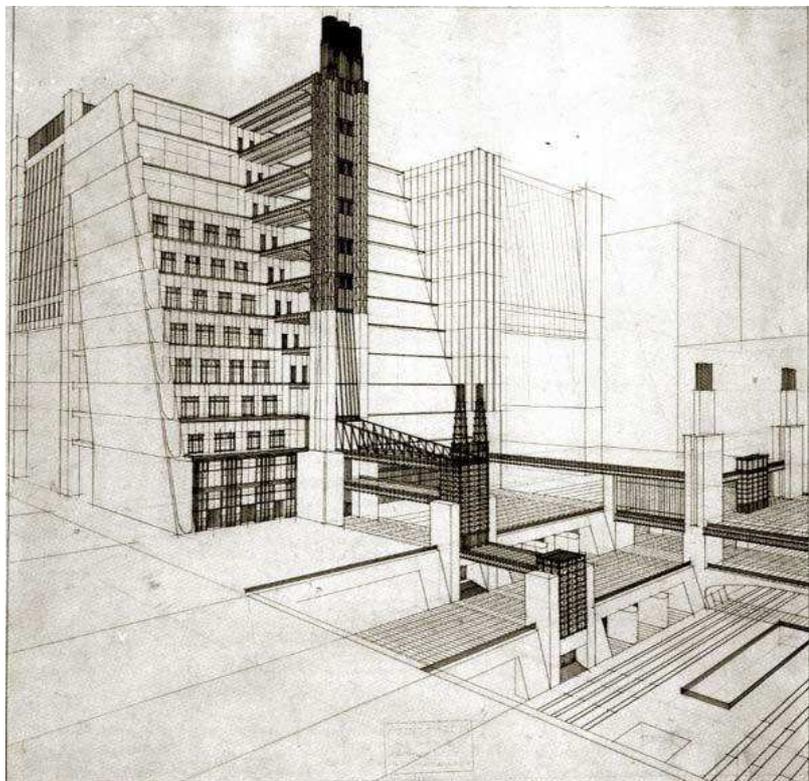


Figura 13 - Detalhe de "Città Nuova", de 1914.

A utopia urbana de Sant'Elia influenciou e continua influenciando imaginários futuristas na literatura, cinema e histórias em quadrinhos – sendo referência primeira pra o gênero “ficção científica”. Como exemplo, temos o inovador longa-metragem **Metropolis**, do cineasta alemão Fritz Lang (1890-1976): um marco do cinema mudo, lançado em 1927, o qual narra os conflitos entre uma aristocracia proprietária de grande maquinário e trabalhadores em condições desumanas. Nota-se nas maquetes construídas em Metropolis uma direta relação com os desenhos do arquiteto futurista (BARRERA, 2006).

1.6 Vestuário: arte aplicada ao cotidiano

As propostas futuristas para o vestuário cotidiano acentuam sua assertiva de vincular arte e vida. Os planos menores de detalhamento para atitudes e gosto ressaltam a característica do movimento em também ser encarado como projeto estético-político. Os fundamentos dinâmicos do movimento estimavam-se a ser empregados do “todo existente” de cada indivíduo da geração futura. Nisso, vislumbrou-se a totalidade da reformulação estética desde os valores retóricos, passando pela cultura material, à cidade e costumes.

Em relação a isso, o artista Giacomo Balla, além de produzir obras emblemáticas do movimento futurista no campo da pintura, dedicou-se à aplicação de seu ideal vanguardista em propostas de *design* para vestuário, ampliando o raio de abrangência de sua estética e a vislumbrando na vida cotidiana. No **Manifesto do Traje Masculino Futurista** (Figura 14), o artista italiano propõe um traje para incrementar as atividades laborais e propiciar deleite do corpo (FABRIS, 1980, p. 144), assimétrico, colorido, cintilante. Poder-se-ia estender as possibilidades expressivas de cada indivíduo a partir de suas vestimentas. Escreve Balla:

É PRECISO INVENTAR O TRAJE FUTURISTA alegrísssssssssis-mo insolente aceso por cores iridistas, dinâmico nas linhas, simples e principalmente descartável com a finalidade de aumentar suas atividades industriais e fornecer ao nosso corpo um contínuo gozo da novidade, USAR nos tecidos as cores MUSCULARES violentíssimas, vermelhíssimas, celestíssimas, verdíssimas, amarelões, laranjas, carmesins, os tons OSSATURA, branco, cinza preto, criar desenhos dinâmicos, expressos com equivalentes abstratos: triângulos, cones, espirais, elipses, círculos, etc. [...] Essa alegria esfuziante dos trajes em movimento pelas ruas ruidosas transformadas pela nova arquitetura futurista cintilará como o esplendor prismático de uma gigantesca vitrine de joalheiro (BERNARDINI, 1980 p. 162).

LE VÊTEMENT MASCULIN FUTURISTE

Manifeste

L'humanité a toujours porté le deuil, ou l'armure pesante, ou la chape hiératique, ou le manteau traquant. Le corps de l'homme a toujours été attristé par le noir, ou emprisonné de ceintures ou écrasé par des draperies.

Durant le Moyen-Âge et la Renaissance l'habillement a presque toujours eu des couleurs et des formes statiques, pesantes, drapées ou bouffantes, solennelles, graves, sacerdotales, inconfortables et encombrantes. C'étaient des expressions de mélancolie, d'esclavage ou de terreur. C'était la négation de la vie musculaire, qui étouffait dans un pessimisme anti-hygiénique d'étoffes trop lourdes et de demi-teintes rayennaises efféminées ou décadentes.

C'est pourquoi aujourd'hui comme autrefois ces rues pleines de foule, les théâtres, et les salons ont une tonalité et un rythme désolants, funéraires et déprimants.

Nous voulons donc abolir:

1. — Les vêtements de deuil que les croque-morts eux-mêmes devraient refuser.
2. — Toutes les couleurs fâchées, jaunes, noires, fantaisie, foncées.
3. — Toutes les étoffes à rayures, quadrillées et à petits pois.
4. — Les vêtements bon goût et harmonie de teintes et de formes qui ramollissent les nerfs et ralentissent le pas.
5. — La symétrie dans la coupe, la ligne statique qui fatigue, déprime, contriste, enflamme les muscles, l'uniformité des revers et toutes les bizarreries ornementales.



Figura 14 - Página do “Manifesto do Traje Masculino Futurista”, de 1914.



Figura 15 - Colete futurista confeccionado conforme Balla, de 1914.



Figura 16 – “Figurino para um Balé Futurista”, de 1913.



Figura 17 - Trajes futuristas projetados para manhã, tarde e noite.

No trecho citado acima, nota-se uma evidente interrelação entre corpo, atitude e contexto. Nisso, o que poderia estar somente contido em um campo de experimentação estética almeja uma intervenção fatídica na realidade, conferindo à ideologia futurista um caráter utópico, autodenominando-se como um processo de “descoberta-invenção sistemática e infinita” (FABRIS, 1987, p. 67).

Na vestimenta-obra **Figurino para um Balé futurista** (Figura 17), de 1930, Giacomo Balla dá o seu olhar sobre uma indumentária de uso social, em eventos culturais, apresentando um conjunto recortado por formas pontiagudas, de coloração intensa e quente. Nota-se a assimetria tanto no desenho de superfície, produzido mediante a costura de diferentes “retalhos” geométricos, como também em detalhes da modelagem, a destacar a irregularidade da gola de *blazer*.

O interesse pelo uso adequado a cada momento do cotidiano é salientado por um conjunto de desenhos voltado à confecção de peças do vestuário para os diferentes turnos do dia (Figura 17). A diferença entre as peças é encontrada, principalmente, no tratamento formal/cromático da superfície, desenhos sobre o tecido.

Sob o fundamento do vestuário se adequar inteiramente ao conforto, necessidade e humor de cada ocasião – mas considerando a vivacidade futurista –, os desenhos acompanham padrões visivelmente criados a partir do que o artista interpretou em relação aos momentos do dia: o traje da manhã leva nuances da aurora e tem a dinâmica dos raios solares; o período vespertino ganha curvas que sugerem a fluência e transição do dia para a noite; já o noturno apresenta-se elegante, em um fundo escuro interrompido geometricamente por rasgos luminosos, possivelmente inspirados pela eletricidade urbana.

Tais produções atestam uma variada produção para o vestuário, como evidencia Costa:

Traduzindo conceitos desenvolvidos na pintura e escultura como linha-velocidade, formas-barulho, ritmos cromáticos, simultaneidade e interpenetração de planos, os futuristas criaram todo um guardarroupa baseado em uma técnica inédita de corte dos tecidos, uso da assimetria e justaposição de formas dinâmicas em variadíssimos modelos. Iam das estamparias aos ternos, macacões, coletes, “modificadores”, camisas, gravatas, sapatos e chapéus para homens, vestidos, blusas, roupas de banho, chapéus, bolsas, cintos, sapatos, lenços, desenhos para bordados, guarda-chuvas e leques para mulher. (COSTA, 2010, p. 42).

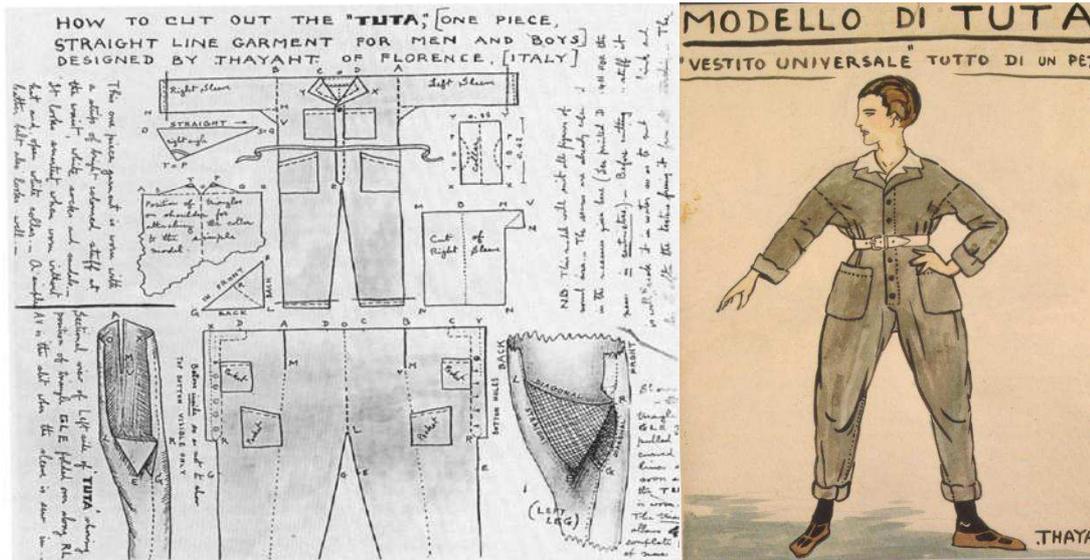


Figura 18 – Projeto da "Tuta", de Ernesto Thyayht. Jornal "La Nazione", 1909.

Outro artista/designer envolvido com o Futurismo e que também projetou indumentárias foi Thyayth, pseudônimo de Ernesto Michahelles (1893-1959). Seu principal desenho de moda baseou-se na elaboração de uma vestimenta universal, conhecida como **Tuta** (macacão, ou ainda, "total"). O projeto foi disseminado no jornal italiano *La Nazione* em 1919 (Figura 18), com instruções de feitura. Seu propósito era imbuir de praticidade o vestuário urbano e operário, valendo-se de uma modelagem padronizada, com modificações mínimas em relação a gênero e tamanho (COSTA, 2010, p. 42).

O artista tinha em mente difundir o uso do modelo em poucas semanas, como um movimento contagioso de assimilação dos leitores do jornal. De fato, o modelo apresenta grande praticidade de uso, sendo possível criar composições tanto para o trabalho quanto para atividades sociais ou de lazer. Sua modelagem é simples, no formato de "T" e de emprego passível a diferentes caimentos de tecido. Seu fracasso quanto a ser um modelo disseminável universalizante não diminui seu valor enquanto propósito de vanguarda.

Como se pode notar, o Futurismo deixa um rico legado de investigação artística, abrangendo uma vasta gama de procedimentos artísticos, desde os puramente contemplativos aos de funcionalidade prática. As proposições feitas sobre vestuário futurista serão importantes referências para a realização do presente projeto.

CAPÍTULO 2

Urbano Hoje: arte e cultura visual

Com propósito de criar projetos em design têxtil através de um possível diálogo entre as características plásticas e conceituais do Futurismo e manifestações culturais/artísticas da atualidade, este capítulo vem enumerar alguns elementos referentes à urbanidade hoje, de possível relação com as vertentes expressivas do Movimento.

O panorama urbano é escolhido como ponto de convergência entre momentos históricos distantes, justo pela idealização da vanguarda futurista sobre as modificações da cidade no início do século XX. Tal relação busca revisar determinados aspectos da utopia futurista frente a manifestações da cidade contemporânea em um jogo de contrastes e semelhanças.

Ora contraponto, ora complemento, as grandes cidades brasileiras, com suas disparidades e efervescência criativa são delimitadas nesse estudo como paisagens reais, a estabelecer, através de produtos em design, uma comparação com o futuro imaginado pela vanguarda.

Sendo assim, nesse capítulo, estão relacionadas manifestações simbólicas/subjetivas que abordam formas de escrita transgressora (pichação), de gesto pictórico (grafite) e de arranjos arquitetônicos (acumulação urbana e bricolagem em assentamentos). Tais eixos são organizados a fim de, posteriormente, no processo de concretização das estampas, serem referenciais dialogados com as vertentes do Futurismo.

2.1 Pichação: a escrita subversiva no corpo-muro-tatuagem

A intensificação demográfica, a disparidade econômica e a ploriferação de signos diversos nas grandes metrópoles atuais extrapolam a idéia de cidade construída pela concepção moderna, que as vislumbra como ambientes compartimentados, de finalidade residencial e mercadológica. A questão da convivência, da propriedade pública e das relações institucionais são características fatídicas encontradas no panorama urbano contemporâneo. Nele o controle sobre o

desejo e sobre a vontade de pertencimento acaba se fragilizando em consequência da disparidade social e criação de estigmas.

As vias públicas são hoje espaços de expressão, seja por intenção subjetiva ou mercadológica. Vive-se em uma paisagem sígnica pulverizada por dados mercadológicos – a incitar o desejo consumista dos cidadãos – e também revestida por ocorrências de expressão cultural – estas, na maioria das vezes, esgueirando-se de permissões maiores. Nesse panorama encontra-se um amplo repertório visual, originado, justamente, da vivência na cidade: como é o caso da pichação e do grafite – cada qual com sua maneira de produção e legitimação (ou rechaço) social.

Manifestações culturais como a pichação atestam uma vontade de grupos periféricos em “fazer parte” do fluxo citadino e dos mecanismos sígnicos que envolvem a noção de propriedade no meio público. Nisso, a escrita sígnica – também grafada como “pixação” –, nos ambientes urbanos deixa de ser apenas um gesto decorrente e subversivo para se tornar uma poética de lógica específica, distante de convenções legitimadoras da arte. Torna-se uma prática de autoria desconhecida, a tomar como suporte expressivo muros e edifícios em um gesto que confronta a idéia de propriedade.

O “pixo” pode se distanciar da prática de grafiteiros, pois não procura atingir o mesmo parâmetro estético, muito embora a possível separação entre grafiteiro e pichador se dê em alguns contextos e em outros não. Na cidade de São Paulo, Alexandre Barbosa Pereira aponta uma distinção entre essas duas manifestações comumente confundidas no ambiente citadino:

Em São Paulo, a pixação estabelece uma relação bastante complexa com outra manifestação estética, o grafite. Enquanto em outras cidades do mundo o que aqui se denomina pixação é apenas um estilo dentro do grafite, na capital paulistana ela é vista por uns como o seu oposto – o grafite é entendido como arte enquanto ela é considerada sujeira e poluição visual – e, por outros, como um estágio inferior do grafite, que seria o patamar mais alto dessa forma de expressão. Por conta dessa aversão à pixação, principalmente pelo poder público e pela imprensa, os grafiteiros conseguiram adquirir até certa notoriedade junto à mídia e à população (PEREIRA, 2005, p. 148).

A pichação é encarada como um movimento de transgressão do domínio público e distante do que se legitima como arte. Nem o senso comum e muito menos seus próprios agitadores vislumbram um *status* artístico, assim como é

conferido a manifestações de ênfase estética e consensual, como no caso do grafite.

A prática tem endereçamento ensimesmado, ou seja, tem real validade estética e autoral entre os grupos contemporâneos que executam tais marcações no espaço (GITANY, 1999). Os grupos deixam suas marcas sobre edificações diversas sendo as inscrições mais elevadas as de valor maior. Desta forma, a paisagem de muitas metrópoles, a destacar São Paulo, é revestida por estes marcos da passagem periférica.

Com relação ao revestimento das superfícies urbanas, o semiólogo Jean Baudrillard (1979), em seu artigo ***Kool Killer ou a insurreição pelos signos*** cunha uma analogia entre a marcação sígnica do concreto urbano com a tatuagem, sendo intervenções sobre superfície do corpo. Trata de evidenciar um valor afetivo/corporal sobre a imposição das grandes edificações, tão impessoais e distanciadas economicamente das periferias. Diz ele:

A tatuagem, ou seja, aquilo que é feito sobre o corpo, é, nas sociedades primitivas, o que, juntamente com outros signos rituais, faz do corpo o que ele é: um material de troca simbólica; sem tatuagem, assim como sem máscaras, o corpo seria apenas o que ele é: nu e inexpressivo. Ao tatuar os muros [...] os livram da arquitetura e os devolvem à matéria viva, ainda social, ao corpo semovente da cidade, antes da marcagem funcional e institucional (BAUDRILLARD, 1979 pag. 14).

O teórico nos incita a pensar o suporte de grafiteiros e pichadores como um “corpo-muro-tatuagem”, uma vez considerada a face irrequieta das grandes metrópoles, com seus fluxos de vida, jogos de poder, códigos de conduta, modificações freqüentes e pulverização de dados sígnicos – tanto publicitários quanto subversivos. Tais fenômenos são resultado de um fluxo de significação e reconstrução das linguagens urbanas, a influenciar o comportamento dos habitantes da cidade.

Formalmente, a linguagem da pichação tem caligrafia própria e é produzida a partir de poucos recursos. O spray e rolinhos de tinta são os meios mais utilizados, visto o bom desempenho gestual. A pesquisa de letras é tomada por duas vertentes: uma dedicada à elaboração tipográfica e outra a partir de palavras-marca. Na primeira circunstância, os pichadores, organizados em grupos, buscam encontrar uma grafia identificável internamente (Figura 19). Na segunda, o interesse se dá pelo gesto da escrita, ora cursiva, ora separada, muitas vezes desprezando o caráter legível das palavras tidas como base (Figura 20).



Figura 19 - Registro de uma pichação com tipografia típica de grupos paulistas.



Figura 20 - Exemplo de inscrições cursivas.

Nisso a cidade ganha – espontaneamente – a roupagem de inúmeras inscrições invasivas a passos contagiantes, na medida em que se vê necessária a afirmação de grupos ou segmentos estigmatizados da sociedade. O Estado recrimina tal violação à propriedade privada, mesmo sendo transgredida a face da propriedade voltada ao ambiente público/comum (fachadas e muros).

Vandalismo é o termo que identifica juridicamente a pichação e grafites sem concessão privada ou institucional. E poluição visual é outro aspecto agregado à prática do pixo, pela sua desordenada disseminação, sem um interesse estético convencional. Junto à publicidade, com seus letreiros, imagens e logos, a pichação

compõe um cenário urbano de frenética informação visual. Porém, os signos da propaganda têm sua permissão pelo caráter econômico que desempenham, sendo uma poluição visual sem todo o estigma portado pelo “pixo”.

De certa maneira, a cultura de ploriferação sígnica, seja consensuada ou não, é resultado da abordagem contemporânea de comunicação na cidade. Tal comparativo pode ser encontrado na explanação de Luciano Spinelli (2007):

O que para alguns pode ser considerado poluição visual, para outros é apenas um reflexo lógico das novas formas de habitar um ecossistema urbano pós-moderno, profundamente marcado pela economia capitalista de mercado e seus devidos elementos iconográficos e vídeo-lúdicos. O grafiteiro e o pichador fazem apenas reproduzir os mesmos modelos de comunicação nos quais foram educados. Os painéis de escritos publicitários, que reluzem marcas e produtos, quando criados pela tribo urbana, que pinta a cidade, passam a refletir nomes e marcas pessoais (SPINELLI, 2007, p. 117).

Sendo assim, a pichação se apresenta como uma das manifestações mais enfáticas da cultura visual urbana, resultante do que está sendo produzido e disseminado nesse contexto. Para além da polêmica que inflama em relação à propriedade agredida, considerando validade em ambos os lados, tal produção não pode ser ignorada como ocorrência a ser analisada.

2.2 Grafite: estilo e cor pelos muros da cidade

Grafite, nome popular e aportuguesado da designação *graffiti*, refere-se a uma produção artística de estilo definido presente em cidades com considerável densidade demográfica. Segundo Celso Gitahy (1999, p. 13), o termo tem origem no vocábulo italiano *graffito* ou *sgraffito*, que significa arranhado, rabiscado. A palavra é incorporada no plural italiano *graffiti* para designar uma arte urbana com forte sentido de intervenção na cena pública. Grafite, “grafita”, “grafito” e “graffito” também são derivantes do termo italiano. O vocábulo grafite entra na língua portuguesa por volta da década de oitenta com o significado atualizado de “escritos e desenhos em muros, sendo designado como substantivo masculino” (CALÓ, 2005).

Teóricos da história da arte como Hauser (1972) e Gombrich (1977), munem-se do termo grafite para conceituar tanto inscrições cursivas como desenhos antigos, produzidos em variadas épocas ao longo da história. Essas manifestações artísticas podem ser atreladas a idéia de intervenção uma vez que está em

constante relação com elementos da paisagem e ainda é produzida por indivíduos que a habitam.

Gitahy (1999, p. 13) aponta que o gesto de grafitar diz respeito a uma necessidade humana como dançar, falar, dormir e comer. Exemplifica e cria paralelos do gesto humano vinculado à inscrição individual em espaços abertos e públicos com, por exemplo, as primeiras garatujas feitas, desde a mais remota idade, em bancos de praça e banheiros ou, até mesmo, aquelas feitas enquanto conversamos no telefone. Além dessa semelhança, o autor salienta que tal expressão urbana pode ser comparável às primeiras pinturas rupestres do homem antigo bem como as murais da antiguidade egípcia e romana. As pinturas murais proporcionam um meio de expressão direto entre artista e público, sendo que muitos arqueólogos encaram a grafiteagem como “um importante material para conhecer a vida e os costumes da época em que foram pintados” (HISTÓRIA DA ARTE, 1997, p. 59).

O estilo do Grafite está imbuído de cores vívidas e ícones reconhecíveis da mídia massiva, sejam desenhos cartum, marcas ou personalidades. Tem uma forte conotação estética e formalista a ponto de, atualmente, ser bem aceito pela opinião pública – além de ser incorporado em estratégias visuais de finalidade consumista.

Em termos formais, Gihaty (1999, p. 17) classifica o grafite em dois tipos lingüísticos: o estético e o conceitual. Nisso, a linguagem estética do grafite, para o autor, é constituída por expressões figurativas e abstratas que utilizam a plasticidade do traço e/ou da massa para definir superfícies cromáticas. A vertente estética tem natureza gráfica e pictórica, apresentando atributos identitários para cada grafiteiro, valendo-se de imagens do inconsciente coletivo na produção de releituras, seja por meio de obras únicas, como também por meio de repetições de uma mesma matriz através de máscaras vazadas, adesivos e outros recursos.

Já na vertente conceitual do grafite, a produção é pautada pela espontaneidade, subversão e efemeridade. Busca questionar valores sociais com humor e ironia no passo que se apropria de espaços urbanos deliberadamente, a imprimir sua interferência sobre a arquitetura urbana. Este segmento, até então, não

desfruta espaços no contexto hegemônico da arte, sendo passível de ser circunscrito também no que confere o domínio da pichação.

Assim sendo, um dos aspectos conceituais mais tocantes do grafite urbana se atesta na questão da proibição – também atribuído à pichação. A proibição, nesse caso, atrela-se ao uso deliberado da propriedade privada e pública, conferido à manifestação um caráter intrinsecamente marginal. Tanto o grafite quanto a pichação são tratados, perante a lei, como crime contra o meio ambiente, sujeito a penalidades.

Porém, em consideração a sua visualidade característica, torna-se possível diferir grafite de pichação mediante diversas manifestações e práticas artísticas do meio. Traçando um comparativo entre ambos as intervenções, nota-se que a principal diferença está em sua abordagem plástica/estética:

[...] no grafite, por ter ele partido de jovens universitários e/ ou ligados às áreas da arte, há um aumento de esteticidade em relação à pichação. No grafite há uma preocupação em elaborar signos, agrupá-los e ambientá-los ao suporte, há uma preocupação poética consciente. A pichação é mais aleatória, trabalha com mais improviso, mais acaso, quando a poética acontece, e muitas vezes acontece, é por puro acaso (RAMOS, 1994, p. 168).

A pichação e o grafite usam a cena pública como suporte, mas difere-se enquanto proposição. O grafite busca se manifestar como arte circunscrita em um sistema comum (por vezes hegemônico) e vê a subversão como questionamento artístico, enquanto ação inovadora. O grafiteiro sente-se inserido no contexto cultural contemporâneo e sua preocupação plástica acaba por justificar sua maior adesão no contexto cultural dominante.

Já a pichação está em outro âmbito e gera outro modo de apreensão. Mesmo representando um eficiente canal de comunicação altamente visual, ainda persiste ser entendida como manifestação social (RAMOS, 1994, p. 170). O que importa para a pichação não é a estética, mas sua interferência na sociedade, sendo que, caso seja reconhecida enquanto código artístico consensual, desprende-se de um caráter anarquista, de tensionamento diante da cultura geral.

No campo da arte visual, o grafite, definido como estilo e linguagem, ganha notoriedade na década de setenta, na cidade de Nova Iorque, com a eclosão

do movimento *Hip-Hop*³. Nesse momento, imagens e inscrições estilizadas estampa muros, paredes e metrôs. Seu *status* de arte começa a ser conferido na exposição “Artistas do Espaço”, em 1975. No entanto, a consagração do grafite veio, de fato, com a mostra New York/New Wave, organizada pelo galerista Diego Cortez, em 1981 (RAMOS, 1994, p. 76).

Na história da arte oficial, esta vertente da arte urbana ocupa lugar de destaque junto à *Pop-Art*, devido a sua relação direta com signos da vida cotidiana. Seu procedimento artístico, o qual encara o espaço aberto da cidade como suporte artístico e político, foi muito bem explorado por artistas ícone como Keith Haring e Jean-Michel Basquiat.

Haring, considerado um dos discípulos e amigos mais próximos do artista Andy Warhol (HARING, 2003), adquire reconhecimento nos anos oitenta por levar a linguagem das ruas para galerias, museus e bienais. A obra do artista procura discutir os limites entre arte oficial e marginal bem como a hierarquia existente entre cultura e poder. Usando fachadas, muros e metrôs, Haring contribuiu para abrandar um estigma socialmente instituído sobre as manifestações visuais urbanas (Figura 21).

Basquiat, contemporâneo de Haring e também próximo a Andy Warhol, iniciou sua poética com inscrições de impacto em vias subterrâneas de Nova Iorque. Ganha notoriedade com trabalhos ricos em gestualidade pictórica, de referência direta à estética subversiva de rua (Figura 22). Na década de oitenta a caligrafia visual do artista – com referências ao corpo, à cultura *Hip-Hop* e à vida nova-iorquina – ganha prestígio nas galerias norte-americanas de arte.

Gradativamente, entre as décadas de oitenta e noventa, a linguagem de rua começa a ser requisitada por instituições privadas, encontrando destaque na mídia e meio artístico (GITAHY, 1999, p. 38). Na Europa, mais precisamente Paris, Gitahy aponta que, mesmo sendo ainda rigorosamente proibido, o grafite vem estampando intensamente a paisagem suburbana. Explana também que na capital francesa surge, nos últimos anos da década de noventa, um movimento conhecido como *Picture-Graffiti*, difundido por Denys Riout – um docente em história da arte de Sorbonne, atuante na esfera artística urbana desde os anos setenta.

³ *Hip-Hop* é uma cultura urbana que consiste em quatro subgrupos: o *DJing*, músico criador de sons para o *rap*; o *B.Boying*, representando a dança; o *MCing*, a representar o canto; e o *Writing* representa a arte visual, expressão gráfica nas paredes utilizando o *spray* (RAMOS, 1994, p.74).



Figura 21 - Grafite de Keith Haring em Nova Iorque.



Figura 22 - Pintura de Jean-Michel Basquiat.



Figura 23 - Grafite de Marie Rouffet.

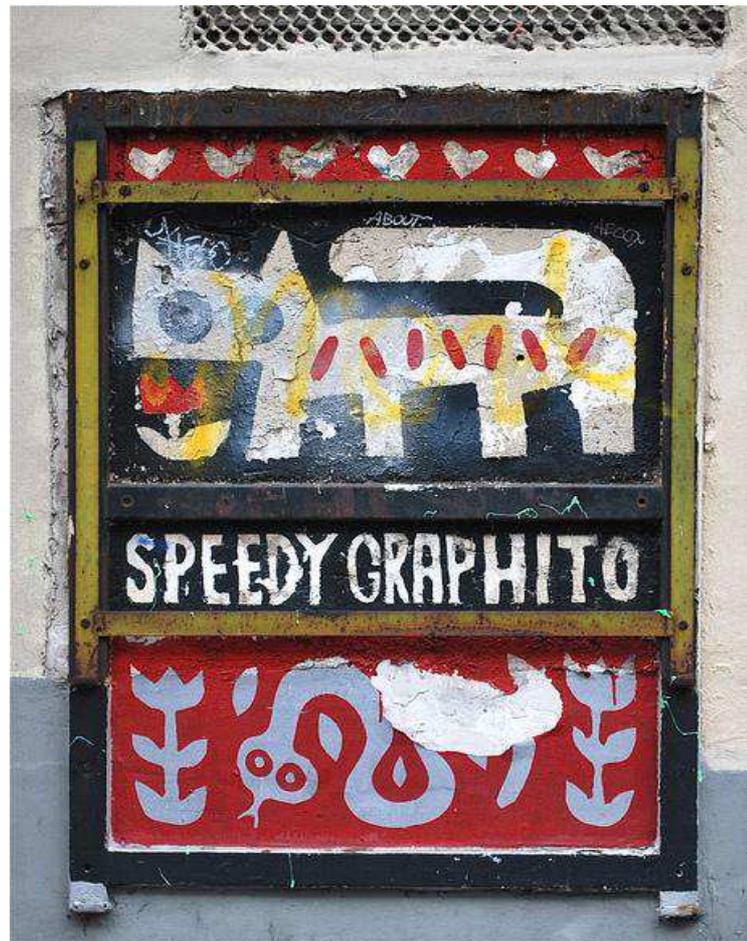


Figura 24 - Intervenção de Speedy Graphito.

Picture-Graffiti consiste em uma abordagem mural urbana com apreço por qualidades pictóricas e figurativas, mais próxima das artes plásticas do que da escrita ornamental originada em Nova Iorque. Os grafiteiros franceses são considerados artistas visuais de traçado primitivo, surreal e neofauvistas, que exploram cores luminosas e marcantes (GITAHY, 1999, p. 41). Nesta abordagem para o grafite, destacam-se Marie Rouffet (Figura 23) e Speedy Graphito (Figura 24).

No Brasil, o grafite desponta como expressão urbana legítima desde os anos oitenta, junto à eclosão midiática do movimento *Hip-Hop*. Tem como atuais expoentes os Gêmeos – Gustavo e Otávio Pandolfo – e Speto (Figura 25). São exemplos de um panorama artístico de sofisticado repertório visual e que já desfrutam de reconhecimento artístico institucional no país e no exterior.



Figura 25 - Intervenção de Speto.

Desta maneira, pode-se afirmar que, em linhas gerais, o grafite se evidencia como uma marcante manifestação artística da urbanidade atual, propagando-se cada vez mais por vários locais do mundo. Sua cena é formada por um coro de artistas que almejam publicizar outras perspectivas da urbe contemporânea.

Com base em Lévi-Strauss, o pensamento mágico por ser sintetizado como um recurso semântico para se entender e explicar fenômenos observados a partir de um “aproveitamento de signos”, a formar, como infere, considerações mitológicas. À maneira da bricolagem prática, o pensamento mítico desenvolver-se na constituição de um universo instrumental restrito, guiado pelo preceito de:

[...] sempre arranjar-se com os ‘meios-limites’, isto é, um conjunto sempre finito de utensílios e de materiais bastante heteróclitos, porque a composição do conjunto não está em relação com o projeto do momento nem com nenhum projeto particular, mas é o resultado contingente de todas as oportunidades que se apresentaram para renovar e enriquecer o estoque ou para mantê-lo com os resíduos de construções e destruições anteriores (LÉVI-STRAUSS, 1989, p. 33).

O antropólogo explana que os povos não possuidores de uma intensa carga cientificista recorrem ao mito para compreender diferentes eventos, visto que a mitologia é formada mediante uma “bricolagem de signos” já existentes. Desse modo, pode-se deduzir o motivo de, por exemplo, serem criadas figuras metafóricas para sentimentos e/ou acontecimentos fantásticos, inexplicáveis.

No território da arte, a bricolagem, considerando sua definição conceitual e sua proposta de rearranjo compositivo, pode ser incorporada como procedimento criativo que permite certa “espontaneidade” e/ou afastamento, ainda que momentâneo, de um planejamento preciso, de um projeto construtivo, previsível, total, seja como artifício poético, seja por necessidade.

Em relação a isso, o artista alemão Kurt Schwitters, expoente do movimento dadaísta, evidencia uma poética artística muito instigante ao munir-se de procedimentos espaciais construtivos e aleatórios. Pode-se afirmar que Schwitters, a partir da leitura sugerida por Haroldo de Campos (1977), extrapola sua expressão plástica abstrata ao incorporar volumes aparentemente precários, a fim de gerar novas abordagens visuais e, por conseguinte, dar visibilidade a materiais até então não imaginados em uma obra artística.

A obra intitulada **Merzbau** (Figura 26), de 1923, pode ser considerado um emblema de sua “poética *bricoleur*”. Consiste em uma abrangente e gradual proposta de ocupação do espaço, considerada como a primeira instalação artística da história (ARGAN, 1993). O trabalho foi construído mediante arranjos improvisos e acumulativos sobre sua própria residência em Hannover, Alemanha.



Figura 26 - Perspectiva de Merzbau, 1913.

Nesta obra, de ênfase processual e adaptativa, o artista compunha formas considerando valores aleatórios, à moda dadaísta. Com relação a seu procedimento construtivo, o artista afirma que:

No fundo, eu não compreendia porque não se podia utilizar em um quadro, com o mesmo direito com que se usam as cores fabricadas pelos comerciantes, materiais como velhas passagens de bonde ou bilhetes de metrô, pedaços de madeira desbotados, tickets de vestiário, restos de barbante, raios de bicicleta, em resumo: todo o velho *bric-à-brac* que habita os depósitos de entulho ou o monte de lixo (CAMPOS, 1977, p. 35-6).

Assim sendo, a Merzbau experimenta de modo precursor a bricolagem como recurso inventivo e estrutural. Tal despojo no uso de materiais tem sua raiz nos fundamentos radicais do Dadaísmo, o qual se valia de objetos ordinários e abundantes em refugos metropolitanos. Desde então, Schwitters e sua poética instigam o sistema da arte hegemônico a encarar como legítimo o ato criador voltado ao inesperado e ao que é capaz de ser apropriado em qualquer circunstância.

A respeito da apropriação iconográfica e pós-produção, Brandão (2009, p. 13) ressalta proximidades entre a bricolagem e a *Pop-Art*. Tal paralelo é válido uma vez que se considera o referido Movimento artístico norte-americano como

propositor de novas abordagens para ícones massivos já conhecidos popularmente. A *Pop-Art* dialoga de maneira inteligente com uma sociedade de forte imperativo consumista, sugerindo um olhar crítico sobre seus produtos a partir de objetos descontextualizados – um *bricoleur* pós-produzido de artefatos da indústria cultural.

Voltado a uma perspectiva não só artística, sabe-se que o meio urbano produz inúmeros maneiras de se existir e também atesta uma marcante disparidade de acesso a recursos primários de sobrevivência. Nisso, por certo, tanto um artista quanto um morador de rua articulam o improvisado em termos de procedimento, como se ambos encontrassem na bricolagem uma forma de criar sua própria “complexa “língua” construtiva” (BRANDÃO, 2009, p.12). Com relação á urbanidade contemporânea e seus modos de vida, muitos deles envoltos por precariedade, Berenstein (2001) argumenta sobre um sistema de construção próprio de assentamentos citadinos, que toma como prática o “bricolar”:

Ao invés de arquitetura, a prática construtiva das favelas ligada ao acaso e ao inacabado corresponde mais a uma "bricolagem". Aquele que "bricola", ao contrário do arquiteto, não vai diretamente ao objetivo, nem busca uma unidade, ele age de forma fragmentária através das idas e vindas de uma atividade não planejada, empírica. A bricolagem seria uma arquitetura do acaso, uma arquitetura sem projeto. A forma final é resultado do próprio processo construtivo, o objetivo principal do construtor é criar um abrigo. (BERENSTEIN, 2001, p. 32).

Berenstein desfere, assim, um contraponto ao que se entende consensualmente como construção e arquitetura, entrando em consonância ao que Brandão ressalta em uma reflexão sobre os arquitetos Collin Rowe e Fred Koetter:

[...] atentos ainda às transformações urbanas contemporâneas, (os arquitetos) reivindicam um novo modo de resolução de problemas através da aceitação de “fragmentos de utopia”, onde o arquiteto, abandonando a posição “olho-de-Deus” para o tratamento da cidade, se assume como *bricoleur*.

Sendo assim, procedimentos como a bricolagem salientam que parece estar cada vez mais ínfima a fronteira que separa as ditas práticas refinadas das composições rudimentares. A bricolagem, como linguagem de arranjo objeto-espacial vinculada ao precário, é válida enquanto processo de criação tanto para a vida urbana como para outros domínios, desde que estejam dispostos a burlar limitações encontradas em seu contexto.

CAPÍTULO 3

Delineamento do Projeto

Após o exercício de revisão bibliográfica referente ao campo de estudo no qual a presente pesquisa se circunscreve, torna-se viável o desenvolvimento do processo criativo, marcado por uma organização metodológica que parte, primeiramente, da investigação dos referenciais para, em seguida, culminar em resoluções práticas. Tal procedimento é empregado com a finalidade de alcançar resultados em design têxtil coesos em conteúdo e forma – aplicados na forma de protótipos para o vestuário masculino.

Para tanto, sob termos metodológicos, são selecionados referentes às etapas de amadurecimento da idéia primeira – como a definição de critérios básicos e a estruturação do foco projetual – incluídas na subseção **Requisitos Gerais**. Outra parcela metodológica se dá no decorrer do estudo, mediante análise dos dados coletados.

Após fazer-se uso da **Coleta de Dados**, a pesquisa adquire face orgânica em relação ao modo como as soluções são construídas, primando pela associação entre os “vetores” postos em diálogo (o Futurismo e o meio urbano atual). Tal organicidade pauta-se pela seleção de atributos plásticos/conceituais ancorada na criação de nexos e justificativas.

Na subseção **Viés Conceitual**, explana-se sobre os diálogos propostos, seguidos pela descrição do ponto de convergência entre os referenciais, a delimitação simbólica do projeto e dos principais elementos cerne que constituem o conjunto de peças têxteis. Com o teor conceitual da proposta já determinado, são estipuladas as linhas de vestuário na quantidade de produto correspondente, demonstradas através de quadros que evidenciam as associações concebidas.

Por fim, o capítulo termina com a subseção **Repertório Técnico e Material**, onde são enumerados os meios e recursos que guiam a etapa da criação plástico-formal, expressa no quinto capítulo do texto monográfico. Segue, portanto, a descrição de cada momento do processo de criação.

3.1 Requisitos Gerais

Com o objetivo de criar estampas para o vestuário masculino a partir de um diálogo referencial entre o Futurismo italiano e o meio urbano atual, a proposta se define e é viabilizada sob os seguintes requisitos:

- **Ênfase pelo design conceitual:** todo o processo de criação, dos delineamentos iniciais à etapa prática, é inventariado por “referenciais vetores”, sendo o conteúdo norteador para a forma e estética final do produto. Entende-se design conceitual como a produção projetual pautada por valores reflexivos e dialéticos frente ao assunto em que se deseja abordar (FRONZATO, 2011).
- **Construção de analogias e associações:** a vanguarda futurista e os elementos contemporâneos da cultura visual urbana, sendo vetores para a criação, geram resultados através de diálogos entre elementos formais e/ou conceituais. Nisso, o resultado se apresenta como um produto de identidade peculiar em sua hibridização estética.
- **Estamparia localizada e adequada:** os desenhos são concebidos também por sua aplicação final, relevando o design têxtil como de investigação de usos e formatos de inserção projetual.
- **Desenho das peças para vestuário:** a proposta mune-se de conhecimentos sobre modelagem plana para o vestuário, sendo elemento fundamental para a aplicação dos desenhos e concepção do produto.
- **Inventário analógico e digital:** criação e finalização com o uso de uma gama variada de recursos manuais, analógicos e plásticos (desenho, colagem e pintura) bem como de ferramentas digitais (*softwares* gráficos para edição, modelagem bi e tridimensional, vetorial e poligonal).
- **Impressão digital:** estampagem têxtil através de procedimentos digitais a fim de explorar variados efeitos visuais.

3.2 Coleta de Dados

Justo pelo fato da proposta tomar como ponto de partida referências visuais conhecidas, a coleta e análise de dados se vê necessária para uma execução criteriosa. Este repertório é composto por bibliografias especializadas, livros e manuais técnicos (de arte visual, vestuário, sociologia), revistas e informações na internet, consulta de maneiras eficazes para a impressão digital e pontos comerciais de estampagem bem como de tecidos que possam se adequar aos propósitos almejados.

3.3 Viés Conceitual

A partir dos referenciais problematizados e tendo em vista a criação de um produto não só válido por seus atributos visuais, mas também pelo seu caráter conceitual, torna-se necessário descrever a lógica do processo criativo, apontando justificativas pertinentes para cada escolha.

Os atributos conceituais do projeto foram delineados mediante coleta de dados, organizados conforme suas próprias características ou possíveis relações com o campo do design têxtil. Após definidos os pontos de convergência, a abordagem simbólica, a formatação do produto e a variedade estética, dá-se prosseguimento ao processo criativo, com experimentos de cunho técnico e plástico.

A **questão urbana**, seja em termos concretos ou idealizados, é delimitada nessa pesquisa como o elo temático entre o Futurismo e a atualidade. Este ponto de convergência fundamenta-se na própria análise do Movimento que, por sua vez, vislumbra um imaginário urbano de pretensa ocorrência no século XXI. Desta maneira, como a utopia futurista idealiza justamente o nosso tempo, surge o interesse em criar situações visuais baseadas em contrapontos ou semelhanças entre os dois vetores.

Considerando o urbano como cenário comum para o diálogo, sendo uma proposta de *design* têxtil voltado ao vestuário masculino, o projeto também se ancora no estilo das jaquetas *Perfecto*, artigo de moda difundido desde a década de 50 por motociclistas e ícones do rock. O **estereótipo do motociclista** (ou motoqueiro) delimita-se como importante elemento para viabilizar o proposto diálogo entre Futurismo e contemporaneidade, resultando em produtos para o design têxtil.

Justifica-se tal símbolo ao observar sua relação corpo-máquina, a velocidade supra-humana que alcança – valores análogos à vanguarda – e a grande incidência de motocicletas nas metrópoles atuais. Como vestuário comumente vinculado a essa figura urbana, as jaquetas *Perfecto* são empregadas como o norte estilístico de aplicação das estampas para o vestuário (ver Figura 27).

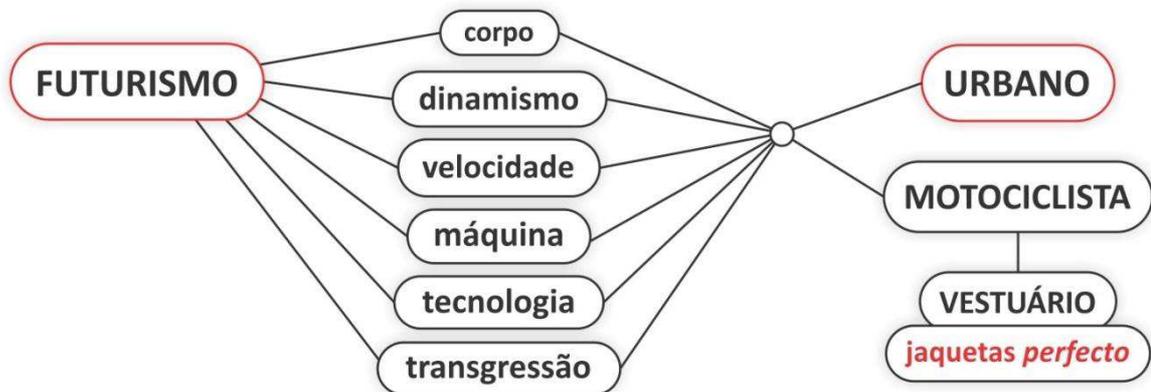


Figura 27 – Diagrama para a simbologia do vestuário.

Concebida em 1937 por John Perfecto, de onde também se intitula o modelo, a *Perfecto* consiste em uma versão da jaqueta avião (MATTOS, 2010), apta para fortes exposições ao vento e baixas temperaturas. O modelo clássico tem como materiais básicos o couro negro e o zíper metálico, em um corte de abas/golas sobrepostas, provida de cinto/passador e fechamento da barra à gola. Possui versatilidade estrutural com um desenho que valoriza formas no uso completamente fechado, valorizando a gola super, como também semi ou totalmente aberta, formando uma gola complementar com o corte da sobreposição.

A jaqueta, que inspira um espírito mais rebelde – ou até mesmo um “estilo *rocker*” –, ganhou popularidade *fashion* nos anos 50, quando Marlon Brando a eternalizou no filme **Wild One** (“O Selvagem”, de 1953), influenciando os jovens do período e ícones do *punk-rock* dos anos 60, como é o caso da banda **Ramones** (Quadro 1).

A partir de então, o modelo conquista novos públicos ao longo dos tempos com novas leituras para seu corte com diferentes tecidos e caimentos. A peça sugere despojo e jovialidade, podendo ser contrastada com peças de iconografia elegante ou clássica.

Quadro 1 - Relação Jaqueta Perfecto.



- 1 - Marlon Brando no filme "Wild One"
- 2 - Modelo de *Perfecto* estilo Irving Schott
- 3 - Banda Ramones
- 4 - Motociclista de 1940

Definida a simbologia que pautará a criação das estampas para o vestuário, vislumbra-se em seguida o formato do produto, ou seja, o modo como as estampas serão apresentadas na aplicação final. Tal seqüência é empregada neste texto de modo a atribuir uma lógica discernível do viés conceitual da pesquisa, embora não tenha sido, necessariamente, concebida nesta ordem.

Em consideração à produção futurista voltada à elaboração de projetos para o vestuário, é selecionado como norte para o formato do produto o plano esquemático de confecção denominado **Tuta** (ver Figura 18, p. 45), do artista futurista Ernesto Thayaht. O interesse está em adotar parcialmente a proposta, que envolvia o próprio usuário na feitura da peça, fazendo entender sua modelagem em um processo instrutivo de aprendizado.

Partindo da referência empregada, porém não utilizando a grande mídia impressa para se ter acesso ao esquema de feitura, os *layouts* para cada tecido são pensados como “**tecidos-manuais**”, contendo planos de corte para a confecção na própria superfície têxtil. A estampa, portanto, pode ser entendida em dois momentos: (a) sendo a **estampagem dos moldes** para o vestuário masculino – com base em motociclistas urbanos; (b) como **estampas localizadas**, inseridas no interior de cada estampa – estas criadas a partir do diálogo estético-referencial entre Futurismo e manifestações do Urbano hoje.

A idéia de tecido-manual acompanha a máxima “faça você mesmo”, pois busca aproveitar os espaços excedentes da modelagem-estampa com instruções técnicas para a feitura das peças. Esta criação pode apresentar também variedade na apresentação final, uma vez que o produto pode tanto ser o tecido-manual impresso, como também a peça de vestuário fechada.

Estima-se também a redução de elementos a serem confeccionados, visando um alcance técnico não muito avançado em conhecimentos da costura, a abranger um maior número de pessoas aptas a confeccionar as roupas delimitadas nos tecidos do presente estudo.

Sobre os desenhos inseridos em cada parte da modelagem plana, vê-se a possibilidade de criar continuidades no decorrer dos cortes de cada peça. Nisso, as estampas adquirem uma qualidade anatômica em relação a seu emprego na vestimenta. O teor estético de cada estampa localizada e anatômica envolve, portanto, elementos do Futurismo, da urbanidade atual e do corpo-vestimenta.

Considerando a vestimenta um invólucro do corpo, cujo corte se ajusta aos alcances gestuais de sua anatomia, e sendo o corpo o veículo pelo qual nos expressamos na cidade, as peças têm como **eixo compositivo** o organismo humano, a ser integrado com elementos visuais do Futurismo e da cultura urbana.

Partindo dessa idéia, diferentes dados anatômicos são pertinentes em conjuntos compostos por uma **jaqueta**, de referência a motociclistas, e uma básica, como **segunda pele**, a denotar um “corpo-muro-tatuagem” (BAUDRILLARD, 1979, p. 14). A evidência do corpo também se fundamenta a partir das premissas do artista futurista Giacomo Balla que, em seu manifesto para a vestimenta masculina, proclamava o uso de tonalidades análogas ao corpo humano como as “cores MUSCULARES violentíssimas” e os “tons OSSATURA” (BERNARDINI, 1980 p. 162).

Agrega-se, portanto, uma camada anterior à jaqueta, a fim de salientar a idéia de fora/dentro, interior/superfície, explorando diversificados atributos, texturas e órgãos encontrados no organismo humano. Assim, cada jaqueta terá a sua peça interna de complemento, a segunda pele, formando jogos entre vestimentas estampadas.

Quanto ao número de tecidos desenvolvidos, são determinados projetos têxteis a partir das linhas de vestuário. Neste trabalho, **linha de vestuário** é entendida como um recorte estético da proposta geral. Cada linha é composta por dois projetos para tecido-manual: um voltado ao modelo da jaqueta *Perfecto* e outro para a básica segunda pele.

As linhas de vestuário são classificadas por um elenco de associações entre o Futurismo e a cidade contemporânea, tendo em comum o eixo compositivo baseado, em sua maioria, por estruturas anatômicas do corpo. Consistem em agrupamentos que tomam como consideração básica o âmbito lingüístico de cada manifestação artística/cultural.

Sendo assim, tais divisões consideram a linguagem escrita, a pictórica e a espacial como critérios associativos para os referenciais postos em diálogo. Muito logo são criadas divisões do tema geral (Quadro 2), donde podem ser observados os elementos dialogantes, bem como o título de cada linha de vestuário.

A fim de criar variedade em desenhos e cores, o projeto divide-se em quatro recortes estéticos. Frisa-se que cada divisão é formulada ao relacionar as vertentes do Futurismo, características da cultura urbana atual e determinados elementos do corpo. O elenco pode ser esquematizado no seguinte quadro:

Quadro 2 - Distribuição associativa das Linhas de Vestuário

Título da Linha (blusa + jaqueta)	Elementos a serem integrados nos desenhos		
	Vertente Futurista	Cultura Urbana	Elementos do corpo
Zang Tumb	Literatura	Pichação	Pele, nervos, veias, coração, pulmões e vísceras
Muro-Tatuagem	Pintura	Grafite	Músculos, pele, veias, coração e estômago.
<i>Dynamism</i>	Escultura	Bricolagem Urbana	Músculos e ossos.
Cittá Nuova	Arquitetura		Ossos

O presente estudo totaliza, portanto, a criação de oito projetos têxteis de estamparia (tecidos-manuais), a considerar que cada linha constitui-se de dois modelos de vestuário (básica + jaqueta). As associações possuem suas peculiaridades e justificativas a fim de facilitar uma resolução prática em forma de estilo e desenho.

A linha **Zang Tumb** recebe este título em menção aos recursos onomatopéicos da literatura futurista. A divisão visa estabelecer um ponto de hidridização possível entre o entusiasmo lírico marinettiano e os gestos invasivos/insurgentes da pichação urbana. Nesse contexto, salientam-se também elementos do corpo humano que costumam ser incluídos em produções literárias bem como sistemas do que envolvem o uso da escrita, da declamação e da energia necessária para a prática das inscrições urbanas.

Em **Muro-Tatuagem**, título em alusão à “corpo-muro-tatuagem” de Baudrillard (1979, p.14), o diálogo proposto se dá por arranjos compositivos baseados em recursos visuais da pintura futurista, como o dinamismo plástico e o gestual expressivo, e as formas e cores ornamentais do grafite mural. Os órgãos corporais salientados nessa linha referem-se aos sistemas internos que apresentam forte coloração naturalmente.

Com relação à linguagem tridimensional, a linha **Dynamism** pretende misturar a improvisação formal da bricolagem com os princípios de fragmentação volumétricos encontrados na escultura de Umberto Boccioni. A matéria corpórea relacionada, nesse caso, consiste nos elementos de estruturação e de força. Já a arquitetura futurista, contraposta pela acumulação urbana contemporânea dos tempos atuais, é incluída na linha **Cittá Nuova**, buscando também explorar a qualidade da anatomia humana análoga ao recorte estético proposto.

Assim, são traçadas as principais diretrizes conceituais para a criação das estampas conforme as referências predeterminadas. Sua sistemática pode ser resumida conforme o **Organograma Geral** da pesquisa (Figura 28), onde são apresentados os eixos definitivos do viés conceitual. A partir destas considerações aliadas à seleção de um repertório técnico e material, torna-se viável o prosseguimento prático da proposta.

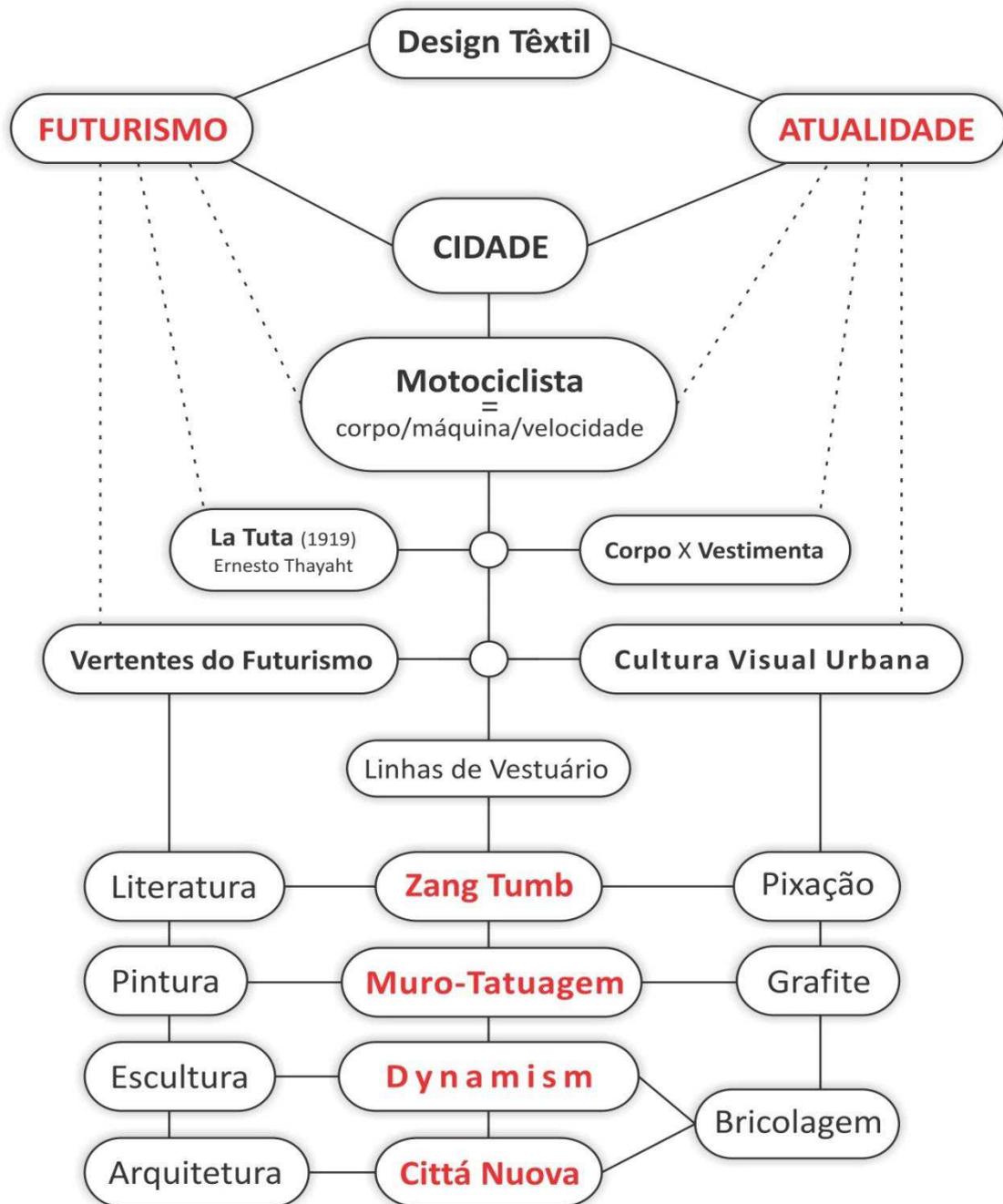


Figura 28 - Organograma Geral da pesquisa.

3.2 Repertório Técnico e Material

Para o desenvolvimento prático/formal do projeto, determinam-se recursos com relação a seus aspectos estéticos, aos meios e suportes de impressão mais adequados e ao método pelo qual será produzido – a considerar técnica e plasticidade. Esta subseção, portanto, busca descrever o repertório visual e plástico atribuído para a criação dos projetos têxteis bem como demarca os procedimentos utilizados para a estampagem sobre o suporte escolhido.

Através da análise de referências, com as interligações propostas na subseção anterior, apresenta-se um plano de abordagem prática com a finalidade de orientar o processo de criação como um todo. Neste momento, são definidos elementos como o teor estético, os tecidos empregados e o modo como os projetos têxteis são viabilizados.

Sendo assim, a estética/plasticidade das estampas é classificada conforme as quatro linhas de vestuário, apontando atributos visuais para cada momento bem como as técnicas e materiais mais eficazes para alcançar os objetivos da proposta. O plano é construído mediante leituras visuais do conjunto de associações feitas, podendo ser expresso no seguinte esquema (Quadro 3):

Quadro 3 - Elenco de Atributos prévios para as estampas.

Linha de Vestuário	Atributos plásticos	Técnicas	Materiais
Zang Tumb	Grafismo, saturação, gestualidade, justaposição e desordem.	Desenho, pintura, colagem manual e digital	Papel, tinta, spray, giz pastel seco, fotografias, fotocópias e aplicativos de computador.
Muro-Tatuagem	Superfícies pictóricas, policromia, gradação de formas e materialidade.	Pintura em têmpera guache, colagem digital	Parede, tinta e aplicativos de computador
Dynamism	Volumes, continuidade e leitura visual	Desenho, colagem digital e modelagem 3D	Papel, tinta, fotocópias e aplicativos de computador.
Cittá Nuova	Projeto, perspectiva e justaposição	Desenho, pintura, colagem e modelagem 3D	Papel, tinta, fotografias, fotocópias e aplicativos de computador.

O emprego de diferentes técnicas para a criação dos desenhos fundamenta-se por uma abordagem não só tradicional – em termos de linguagem – como também contemporânea, abrangendo recursos tanto manuais/analógicos, quanto digitais. O processo de feitura dos projetos têxteis se dá por misturas intercaladas entre os dois domínios imagéticos, conforme são criados, sem ordem predefinida. Nisso, dá-se o plano de execução mediante um transcurso criativo por meio de desenhos manuais, digitalização, edição, adição de elementos digitais, impressão, (re)desenhos manuais, (re)digitalização, (re)edição, e assim por diante.

Tendo em vista a exploração de diversas qualidades visuais e plásticas, adota-se a estampagem digital como meio pelo qual serão viabilizadas as estampas. O procedimento digital de estampagem têxtil pode ser sintetizado como uma técnica de impressão com pigmentos de adesão eficaz sobre tecidos, com base em uma única matriz numérica, binária. Tal procedimento viabiliza o livre uso de recursos visuais e uma infinidade de variantes no espectro de cor.

Diante disso, os projetos em *design* têxtil podem ser tanto criados diretamente em *softwares* gráficos, como também por meio de conversão dos desenhos elaborados sob modo “tradicional”.

Sobre os procedimentos analógicos tradicionais, destacam-se os usados pela vanguarda futurista, que englobam o desenho, pintura e colagem, agregados a valores análogos ao estilo do Movimento bem como à estética das manifestações urbanas da atualidade.

Com relação ao domínio digital criativo, aprecia-se o uso de processos para digitalização da imagem, edição e colagem com a finalidade de alcançar um resultado híbrido análogo/digital. O inventário imagético é construído tanto pela criação de desenhos como pela remixagem de imagens providas de fontes diversas como livros, revistas, fotografias e dados na internet.

Remixagem se instaura no âmbito da efervescência comunicacional contemporânea como uma prática intrínseca ao processo criativo e de elaboração de produtos culturais dos indivíduos hoje, o qual agrega novas perspectivas através das conexões da rede mundial de computadores (WOLTON, 2007). Assim se evidencia procedimentos de apropriação estética, cujo material empregado é transformado completamente no decorrer do processo de criação.

A fim de viabilizar tal ensejo, o presente estudo tem como ferramenta *softwares* para edição de imagens em *pixels (bitmaps)*, não só destinada à criação de efeitos visuais únicos como também para a edição tanto de imagens próprias quanto alheias, estas completamente modificadas na proposição final. Entende-se, nesse contexto, como “imagens alheias” a revisão estética de reproduções e registros fotográficos do Futurismo e da urbanidade atual.

Aplicativos de construção tridimensional por polígonos virtuais também são incluídos no conjunto de ferramentas digitais, pois oportuniza, mediante vetores poligonais nos eixos X, Y e Z, simulações virtuais de objetos e volumes. Tal utilização ancora-se na finalidade de empregar recursos comparáveis a processos escultóricos manuais, gerando possibilidades virtuais somente possíveis nos dias de hoje.

Diante disso, a transversalidade analógica/digital se vê iniciada pela construção das modelagens básicas para a jaqueta e segunda pele, a fim de já serem criados desenhos que dialogam com os cortes das peças e com dados anatômicos da vestimenta em relação ao corpo.

O corte estilístico das peças se produz com estudos experimentais de modelagem plana para vestuário, sendo redesenhados manualmente em aplicativo gráfico para imagens vetoriais, uma vez que este possui rigor em termos de medidas e constituição de curvas.

A finalização dos *layouts* para envio e impressão é feita sob compressão digital em formato padrão JPEG – nomenclatura que corresponde à sigla para *Joint Photographic Experts Group* (JOINT, 2011) – sendo um tipo de arquivo leve e popular para o armazenamento de dados visuais em computador. A compressão é atribuída em alta qualidade a fim de conservar os elementos criados no processo analógico/visual bem como para facilitar seu envio e impressão final.

Determinado o processo e formato digital para cada *layout*, torna-se elementar o estudo do meio pelo qual será realizada a estampagem têxtil. Analisadas as possibilidades oferecidas pelo mercado, elegeu-se a técnica de transferência sublimática sobre tecidos de fibra sintética.

O procedimento de impressão adotado se constitui pela transferência de impressões digitais de pigmento termossensível por um processo de sublimação.

Consiste em uma técnica muito eficiente, onde se preservam inúmeros efeitos em alta definição digital. Conforme Melanie Bowles e Ceri Isaac:

A impressão por sublimação de tinta é um método versátil que usa tintas separadas – disponíveis em cartucho tanto para impressora de grande formato como para mesas domésticas – para imprimir em tecidos de poliéster. É muito usada na indústria de promoção de marketing para imprimir produtos como jóias, toalhas de mesa individuais, objetos em mármore e cerâmica, xícaras, skates, aventais e outros artigos de vestir (BOWLES, ISAAC, 2010, p. 162: tradução nossa).

Encaradas como marcante inovação para a indústria têxtil, as impressoras de material sublimático (Figura 29) popularizaram-se em 1998 (BOWLES, ISAAC, 2010, p. 162). As tintas usadas nessas impressoras são fixadas nos tecidos mediante vaporização, de modo que os resultados possam ser lavados após a inserção dos motivos decorativos.



Figura 29 – Estampagem sublimática têxtil.

Resumidamente, as etapas de estampagem sobre tecidos de poliéster consistem na finalização de arquivos digitais, impressão dos projetos sobre papel com pigmentos termossensíveis e transferência térmica por vaporização, em um processo físico sublimático. Justamente pelas condições de impressão em alta temperatura, costuma-se empregar como suporte as malhas sintéticas – como é o caso dos tecidos compostos em poliéster.

A malha do poliéster apresenta, atualmente, ampla gama de uso, tanto para o vestuário quanto para peças mais rígidas para acessório e publicidade. Devido a recentes evoluções tecnológicas para o tratamento dessa fibra, a malha já é encontrada mais fina e delicada, influenciando muitos estilistas a adotar o tecido cada vez mais (ACUNHA, 2010).

Em face disso, para a materialização dos projetos criados, são delimitados dois tecidos em poliéster que satisfazem os critérios de adequação para as peças “segunda pele” e jaquetas *Perfecto*. São levadas em consideração qualidades têxteis como rigidez, elasticidade, caimento e facilidade para a costura.

Para as blusas “segunda pele”, optou-se por Helanca Light devido a sua elasticidade, ao conforto com relação ao toque, valorizando a intenção anatômica concebida para a peça em questão. A Helanca consiste em um tecido elástico geralmente utilizado para calças e bermudas por sua adaptação às formas do corpo, produzido com fio texturizado com elasticidade no sentido lateral (GLOSSÁRIO DE MODA, 2011). Sua versão leve adéqua-se muito bem para peças de toque macio e confortáveis. O uso deste material é justificado pelo efeito estritamente ajustado sobre o corpo, valorizando a silhueta do usuário.

Para as jaquetas no estilo *Perfecto*, o tecido conhecido como *Two Way* é ideal pela sua textura uniforme, conforto e consistência, garantindo bom acabamento para golas, pespontos e pequenos detalhes. O tecido é uma ótima alternativa para o vestuário social e requintado, apresentando boa aparência e rigidez.

O *Two Way* tem durabilidade semelhante ao tecido *Oxford*, agregada a sua elasticidade única, devido à composição com elastano. Mesmo com sua resistência, é considerado um tecido leve e “adequado ‘às quatro estações do dia’, com baixíssimo amarrotamento e secagem rápida” (OEMI CONFECÇÕES, 2011).

Como suporte para a impressão digital, os tecidos precisam, essencialmente, ser brancos – para valorizar o espectro total de cores –, sem textura alguma – a fim de melhor evidenciar os detalhes –, e de caimento condizente a seu emprego.

A finalização dos arquivos digitais, que contém as informações necessárias para a criação dos tecidos, é programada na largura de, no máximo, 140 centímetros, sendo medida mínima comum na comercialização de e em máquinas de impressão.

A partir dos critérios aqui estipulados, viabiliza-se a etapa prática de maneira equilibrada, evidenciando uma proposta de produtos diversos, porém derivados dos mesmos vetores para a criação. Desta forma, o seguinte capítulo vem a descrever os principais estágios de criação para cada projeto têxtil.

CAPÍTULO 4

Criação dos Desenhos e Protótipos

Após ser delineado o conceito e a maneira como os referenciais são empregados, dá-se prosseguimento ao processo criativo com a execução dos planos descritos no capítulo anterior. Nesse momento, o projeto de estamparia desenvolve-se enquanto forma e plasticidade, apresentando suas devidas soluções estéticas.

Como foi explanado, o projeto, em suma, abarca a criação de desenhos para a estamparia têxtil com ênfase conceitual, uma vez que seu desdobramento prático se dá mediante delineamentos prévios, oriundos de considerações próprias do autor acerca da proposta problematizada. O delineamento do projeto, portanto, deve ser encarado como parcela considerável do processo de criação, pois somente diante de tais encaminhamentos que se produz propriamente a estampa, esta estimada como um resultado coeso entre referenciais vetores e a forma de apresentação final enquanto produto de *design*.

Sendo assim, a parcela complementar ao viés conceitual e técnico se afirma na criação estética imbuída de elementos organizados para ressaltar os intentos da pesquisa bem como um resultado visual satisfatório. Nisso, a presente investigação pauta seu desenvolvimento formal e plástico em dois momentos gerais: o primeiro referente ao formato e o seguinte voltado à elaboração das estampas ricas em dados visuais análogos aos referenciais-vetores. A divisão é atribuída uma vez que se dá relevância semântica tanto ao uso quanto às informações contidas no produto.

Ambos os momentos são concretizados mediante um método auxiliar de criação que se delimita na construção de painéis iconográficos, eleição de imagens fortes, desdobramento plástico autoral, finalização dos tecidos-manuais e construção dos protótipos para vestuário – a fim de apresentar o resultado das estampas inseridas anatomicamente na modelagem das roupas masculinas.

Diante disso, os detalhamentos da criação são apresentados em subseções referentes ao formato de aplicação, modelagem das peças, criação das estampas para as linhas de vestuário com seus respectivos protótipos de vestimenta.

4.1 Formato Tecido-Manual

Como já mencionado no capítulo anterior (precisamente na subseção 3.1), a criação de estampas adéqua-se a um formato padrão, conceitualmente embasado na proposta para vestuário “La Tuta”, do futurista Ernesto Thyaht. Nessa obra, o artista busca difundir, em um jornal italiano de grande circulação, instruções básicas e de fácil compreensão para confeccionar o que entende como vestimenta universal para o homem moderno.

Prestando referência a tal iniciativa futurista, o formato proposto nesse projeto baseia-se na estampagem digital de *layouts* à maneira “faça você mesmo”, na qual se imprime tanto desenhos adequados à modelagem das peças-aplicação (segunda-pele e jaqueta) como também algumas instruções para sua confecção nos espaços excedentes, não ocupados pelos moldes. Nisso, o produto final é considerado como um “tecido-manual”.

O design do formato, sua modelagem, também se ancora no intuito de facilitar sua confecção, sendo o tecido-manual de possível execução sem conhecimentos ou recursos de costura muito avançados. Tais observações são pertinentes para uma melhor compreensão sobre a maneira pela qual as peças-aplicação foram concebidas e desenhadas.

4.1.1 Peça Segunda Pele

Com a finalidade de expressar a vestimenta em diálogo com o corpo, sendo uma camada envolvente e vestida no corpo, a idéia da peça de vestuário como uma segunda pele como um complemento ao modelo símbolo da pesquisa, a jaqueta *Perfecto*. Tem a finalidade de expressar uma camada anterior ao abrigo principal, pretendendo abordar o que está dentro, o valor cervical, ou ainda, o caráter corporal desse personagem que nasce da mistura entre a vanguarda futurista e o urbano atual.

Nisso, o modelo de peça visa acompanhar a anatomia do usuário através do estudo de uma modelagem que se ajuste ao corpo, sendo confeccionada em tecido Helanca, rico em flexibilidade em sentido lateral por conta de sua trama por torção em poliéster. O formato do tecido que viabilizará a segunda pele parte dos referenciais da pesquisa, bem como de artigos encontrados no mercado da moda atual (Figura 30).

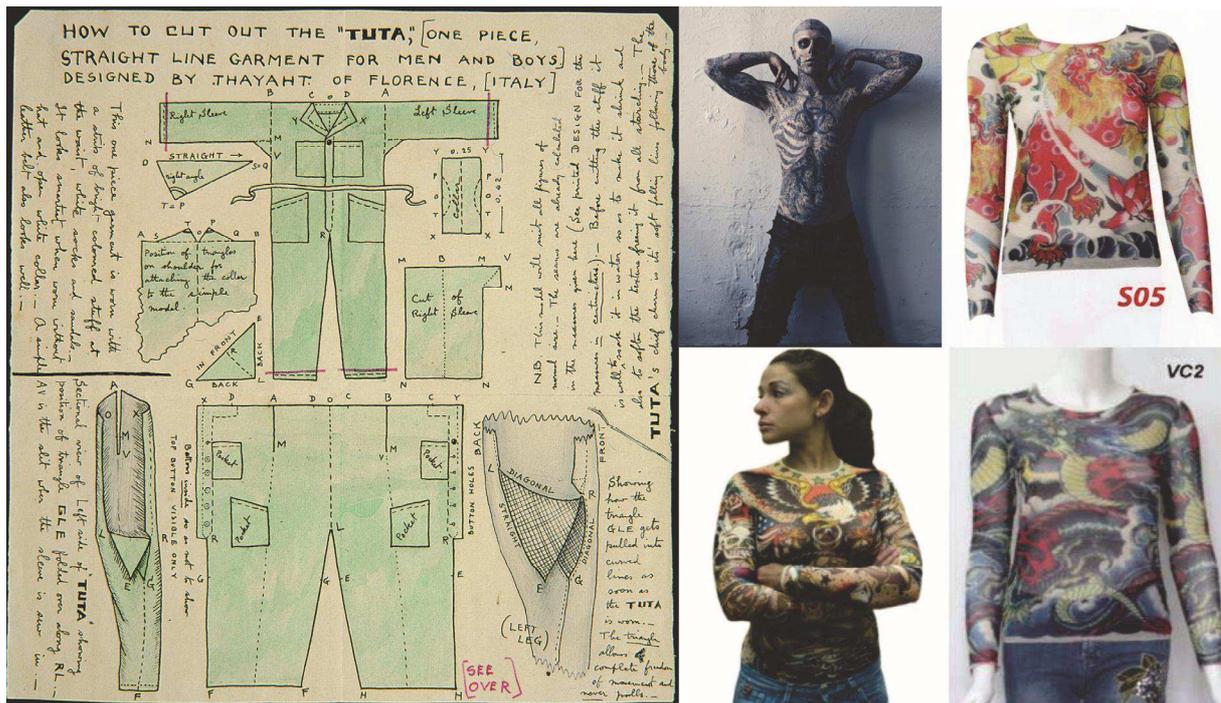


Figura 30 – Referenciais para Segunda Pele.

Em se tratando da modelagem para este formato, usam-se conhecimentos oriundos de bibliografias especializadas para a construção do vestuário. Os moldes para a segunda pele devem acompanhar o propósito de seu efeito sobre o corpo e abranger diferentes biótipos de usuário.

Sendo assim, vê-se a necessidade de, inicialmente, aplicar conhecimentos básicos de modelagem para tecidos elásticos para vestuário. Sobre esse nicho de construção, Flávio Sobrá (2009) afirma que:

Pode-se dizer que a modelagem para tecidos elásticos é uma adaptação da modelagem executada para tecidos planos, que sofre uma redução percentual de acordo com a elasticidade do material que ela irá atender, para que o tecido, ao ser esticado, se acomode ao corpo sem criar "papos" indesejados ou ficar muito ajustado a ele, criando uma sensação de deformação do material (SOBRÁ, 2009, p. 99).

Sobrá infere, então, que a delimitação estrutural de peças para tecidos elásticos é guiada pelos fundamentos da modelagem plana, considerando, no entanto, os atributos maleáveis do tecido.

Entende-se como modelagem plana “a técnica de construção utilizada para transformar uma forma de desenho plano bidimensional em uma peça tridimensional, obedecendo aos principais de geometria espacial” (SOBRÁ, 2009, p. 97). Nesse domínio técnico, são construídos moldes para cada parte do corpo a partir da interpretação do croqui inicial, adequado à tabela de medidas adquiridas de usuário específico.

Vale, portanto, seguir o processo de concepção do molde mediante um croqui inicial (Figura 31), acompanhado de seu desmembramento plano e de estudos dos tamanhos variantes. Segundo dados técnicos (GLOSSÁRIO DE MODA, 2011), a Helanca possui uma elasticidade média de 40% em relação a seu estado inerte; a amplitude elástica guia-se no sentido da largura do tecido.

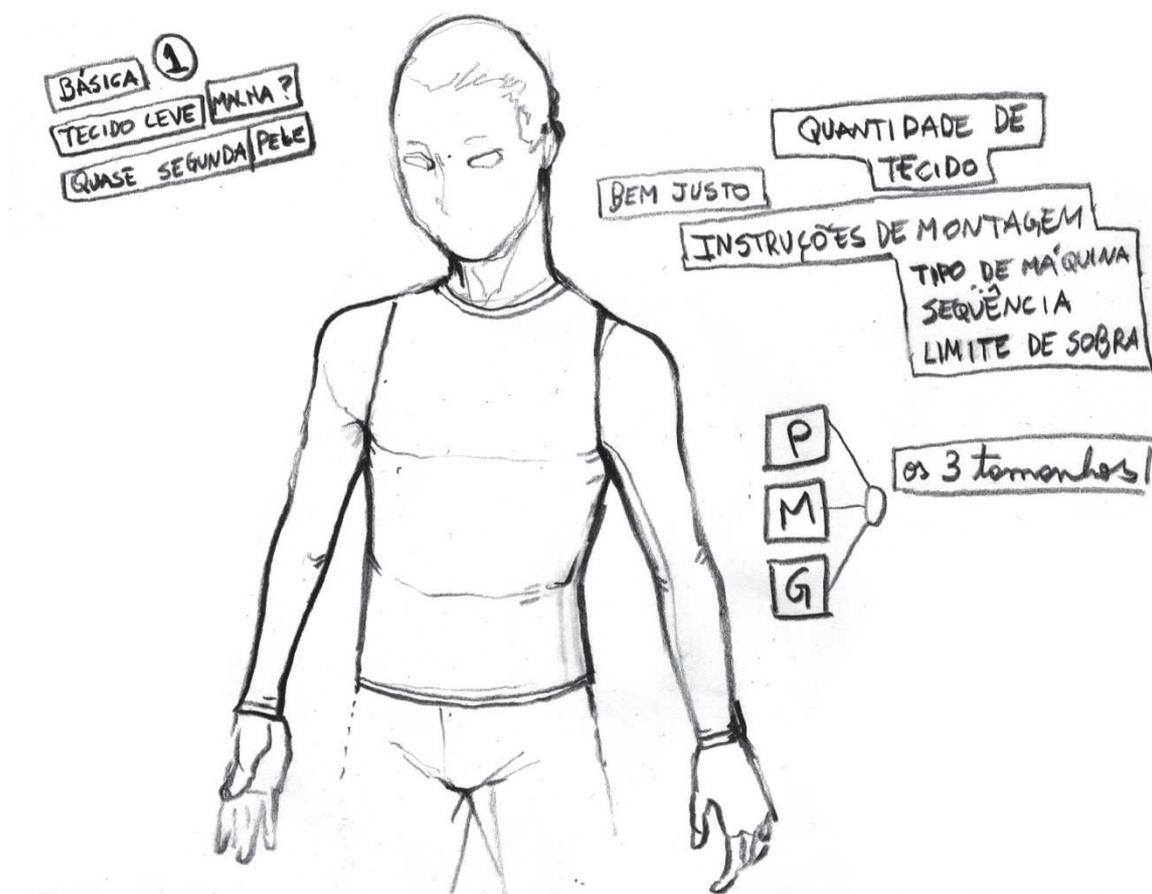


Figura 31 - Croqui do modelo para o formato Blusa (Segunda Pele).

O desmembramento plano, interpretado pelo croqui é composto por três moldes principais, correspondentes à frente, costas e braço. Sua construção assemelha-se aos dados instrutivos delineados por Anette Fischer (2010, p. 27), ilustrados na Figura 32. No esquema proposto por Fischer, encontram-se fundamentos matriciais para se desdobrar diferenciadas vestimentas a partir da modelagem plana.

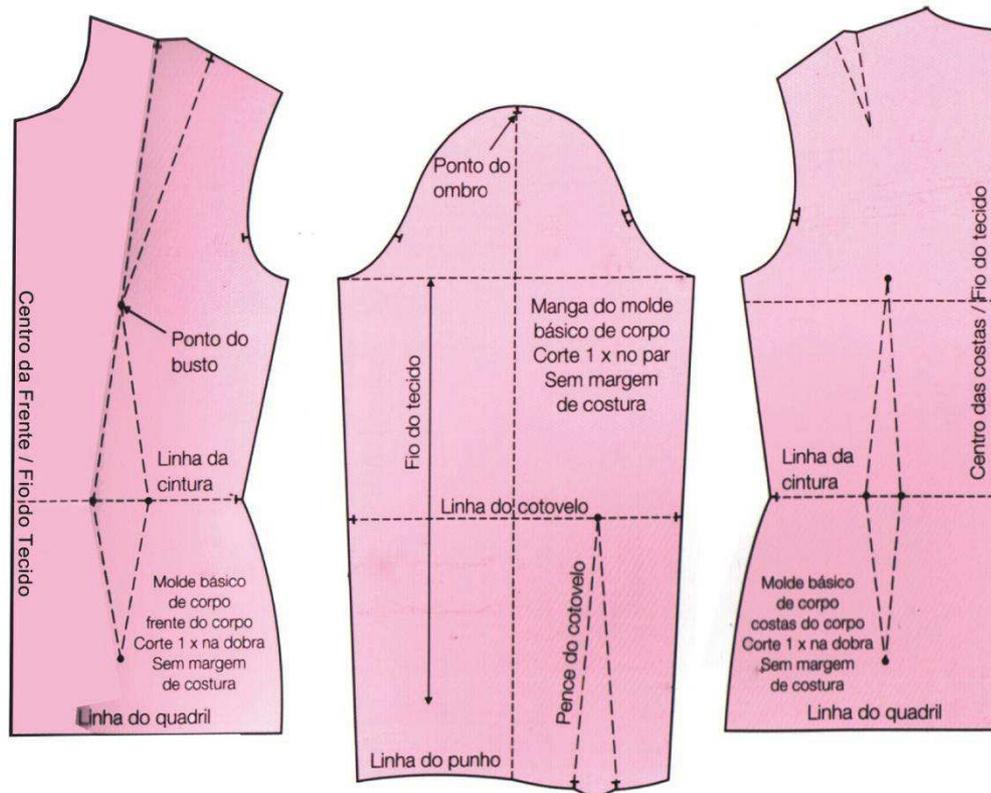


Figura 32 - Esquema de modelagem básica. Fonte: FISCHER, 2010.

Desta forma, os moldes criados para a peça **Segunda Pele** se constroem por meio uma tabela de medidas retiradas de um biótipo classificado no tamanho P-Adulto. A delimitação da modelagem adequa-se também ao biótipo masculino, considerando um menor “acinturamento” da vestimenta e uma proporção avantajada dos ombros.

Esta tabela se constitui por um conjunto de medidas a considerar: (a) comprimento total da peça; (b) comprimento da manga; (c) largura dos ombros; (d) circunferência do pescoço; (e) circunferência do busto. Nisso, a tabela de medida inicial para a segunda pele obtém, respectivamente, as seguintes medidas: (a) 62,5 cm; (b) 64 cm; (c) 40 cm; (d) 40 cm; (e) 84cm.

Observa-se também que toda a modelagem deve acrescentar no desmembramento plano das medidas corpóreas a margem de costura, ou seja, o espaço delimitado para a união entre as partes do vestuário. A margem de costura deve percorrer todo o contorno dos moldes, conferindo-as um espaçamento de 1,5 cm.

O processo de construção da modelagem guia-se por um conjunto de desenhos sobre papel, acompanhados de testes em peças piloto. As medidas são determinadas rigidamente segundo a silhueta do biótipo escolhido. Esse procedimento não é recomendado para tecido com pouca elasticidade, pois o vestuário necessitaria de folgas para os movimentos padrão do usuário.

Após esse processo de feitura, os moldes são transpassados manualmente em formato vetorial por meio de *softwares* específicos para este fim. Por mais que o desenho da modelagem seja sintetizado em seus perfis e em quantidade reduzida, nesse estudo, o plano de corte da peça apresenta toda a superfície necessária para a construção da peça sobre o tecido, incluindo quatro diferentes partes (frente, costas, manga esquerda, manga direita).

A apresentação total da superfície de corte, sem uso de artifícios como, por exemplo, o corte do perfil com tecido em camada dupla, justifica-se pela posterior inserção dos projetos de estamparia nas delimitações do molde criado. Assim torna-se viável um estudo anatômico da estampa com relação ao corpo do usuário.

A modelagem matriz para a peça em questão pode ser observada na Figura 33, sendo formatada inicialmente para o tamanho P – Adulto. O tamanho corresponde ao que Sobrá (2009) classifica como antropometria ectomórfica, baseado no estudo de William Sheldon (1940) sobre biótipos básicos humanos:

[...] tipo físico de forma alongada. Tem corpo e membros longos e dinos, com o mínimo de gordura e músculos. Ombros largos e caídos, pescoço fino e comprido, rosto magro, queixo recuado, testa alta e abdome estreito e fino (SOBRÁ 2009, p. 51).

Sendo classificado o tipo físico empregado na construção do molde em questão, torna-se viável criar variantes para os três tamanhos referentes à comercialização de vestuário P, M e G, sendo estes, respectivamente, a classificação aproximada em Sheldon para ectomorfo, mesomorfo e endomorfo (Figura 34).

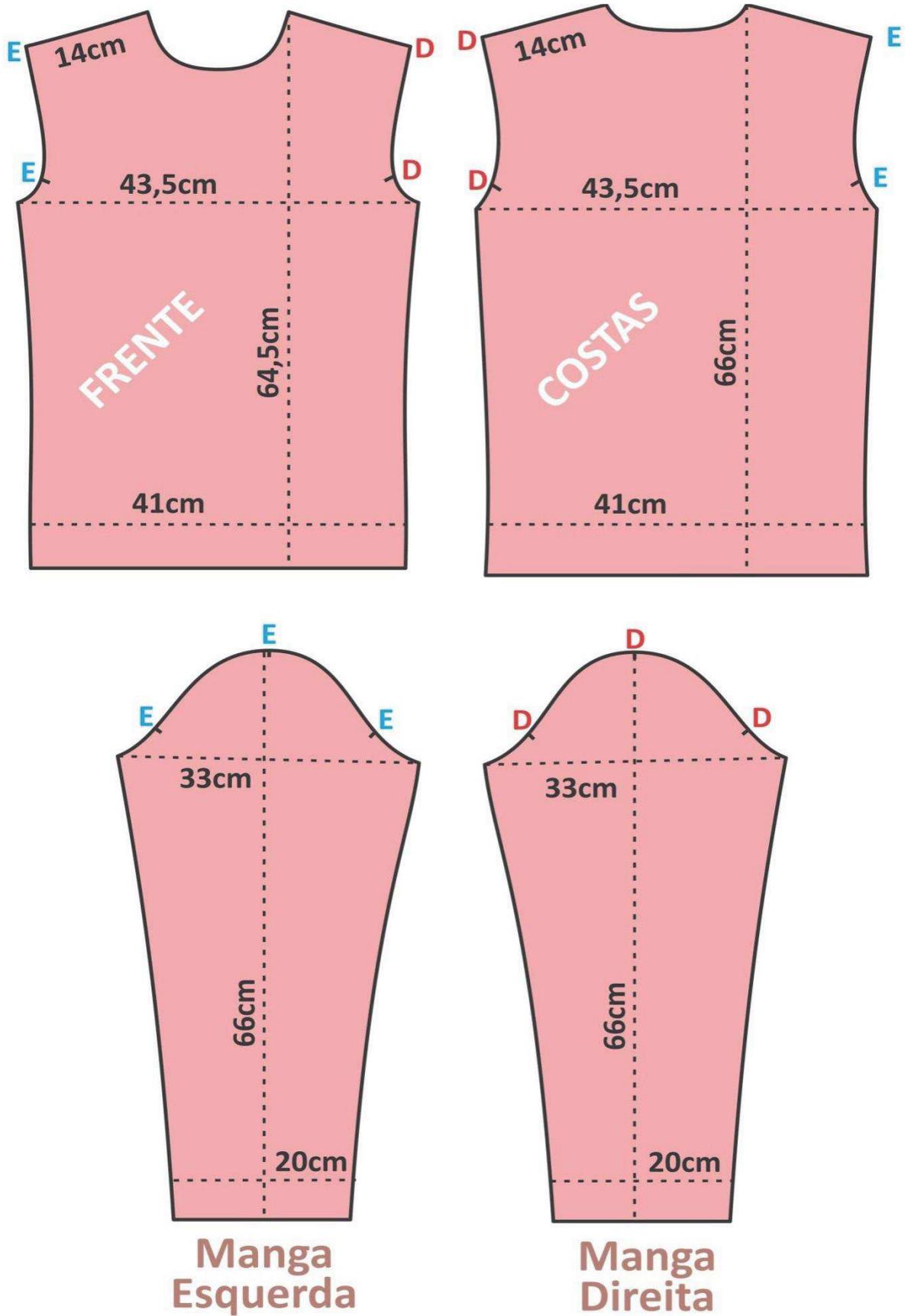


Figura 33 - Modelagem da Segunda Pele para P - Adulto.

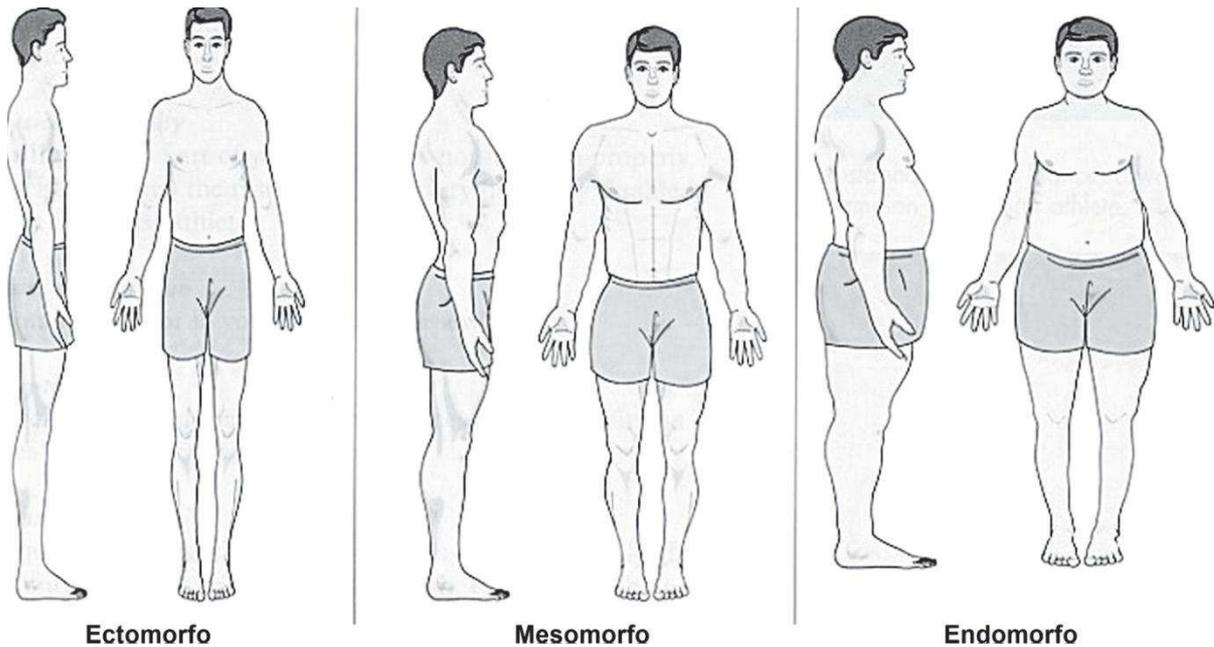


Figura 34 – Classificação corpórea segundo Willian Sheldon.

As derivações de modelagem são introduzidas no projeto com a finalidade de abranger um público maior. Os tamanhos médio e grande partem, então, da primeira construção criada, seguindo os atributos antropométricos pautados pela variação dos tipos físicos correlacionados, porém, essencialmente, das medidas estipuladas pela Associação Brasileira de Normas Técnicas, expressas no “Referenciais de Medidas do Corpo Humano” (ABNT, 2011).

Determinados os moldes padrão para serem ornamentados pelas estampas temáticas de cada linha do vestuário, feitas as adequações possíveis para os três tamanhos de corpo humano, torna-se necessário investigar a maneira pela qual a peça é confeccionada para que, finalmente, o layout geral ganhe forma, contendo tanto a modelagem quanto as instruções de sua feitura nos interstícios estampados – dando forma, assim, ao tecido-manual.

Sobre a disposição dos moldes em relação à trama do tecido, a laterais de cada parte devem se localizar paralelas à auréola do tecido, garantido sua flexibilidade volumétrica sua torção de trama. Outro atributo essencial se frisa na disposição de todas as partes dentro de uma área que tenha como largura máxima o comprimento de 140 cm, e comprimento variante, conforme a quantidade de peças a serem impressas.

Tratando dos recursos e ferramentas para a confecção de uma segunda pele feita com o tecido Helanca, necessita-se da costura conhecida como overloque podendo ser produzida com maquinário específico ou ponto de máquina reta (incluindo as populares domésticas) conhecido como zigue-zague. Tal acabamento “caracteriza-se por uma série de fios que se combinam e fecham o tecido ao longo da borda” (FISCHER, 2010, p. 75).

A fim de facilitar a confecção da peça com o ponto recomendado, visa-se uma seqüência de costura (pelo avesso) que decorre: (1º) união da frente e das costas mediante os cortes dos ombros; (2º) união das mangas com o corpo, considerando seu lado superior, auxiliado com fixação provisória por alfinete ou alinhavo a fim de atingir centralização ideal; (3º) fechamento das laterais esquerda e direita, do corpo para as mangas; (4º) acabamento na gola, punhos e barra.

As instruções para seqüência de costura podem ser incluídas em um *layout* de tecido Helanca de 90 cm por 150 cm, conforme é apresentado na Figura 35. Embora a largura do layout não corresponda à totalidade de impressão de 140cm, esta solução se vê a melhor empregada considerando o aproveitamento do tecido.

Tratando da disponibilização de um tecido-manual único, tal impressão é feita essa largura, deixando a cargo do órgão responsável pela feitura do projeto têxtil o reaproveitamento ideal do excedente de 50 cm – já que as máquinas imprimem, usualmente 140 cm de largura. Como afirmado, o sentido da impressão não pode ser modificado, uma vez que a elasticidade do tecido está conforme as laterais das peças do vestuário.

O *layout* apresenta, portanto, instruções acompanhando o desenho dos moldes, codificados de modo a orientar a confecção. Usam-se também linhas pontilhadas a fim de orientar o espaço necessário para se efetuar a costura. Sendo uma máquina industrial de overloque ou uma reta caseira configurada no ponto zigue-zague, a peça pode ser executada de maneira eficaz.

Criadas as soluções de corte e instrução de produção, a etapa do desenho ornamental poderá, finalmente, ser executada. Assim, a subseção seguinte ainda pauta a modelagem da jaqueta *Perfecto* para, posteriormente ser apresentada a concepção das estampas das quatro linhas do vestuário.

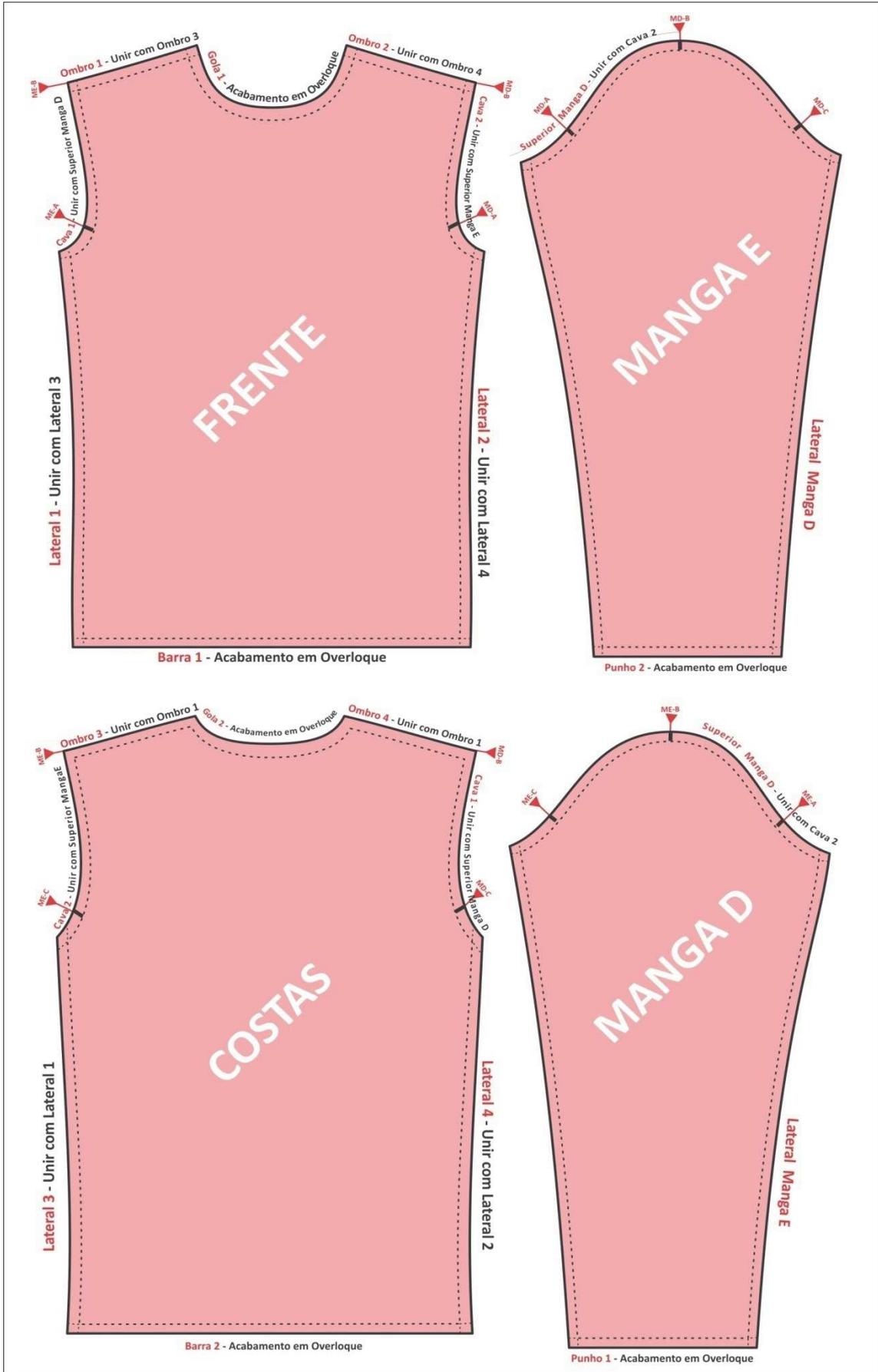


Figura 35 - Esquema instrutivo do tecido-manual para a segunda pele P - Adulto.

4.1.2 Peça Jaqueta Perfecto

Determinado o formato da peça segunda pele, esta subseção vem cobrir o desenho de seu complemento compositivo, a jaqueta *Perfecto*. Conforme a idéia de abordar com os dois tipos de vestuário um intercuro ao corpo, as jaquetas, em sua maioria, tomarão como elementos corpóreos referentes as camadas mais exteriores do corpo.

Sua modelagem também se firma na interpretação de um croqui inicial e no estudo estrutural do tecido escolhido, observando o modo como os moldes precisam ser desenhados. O método para feitura também foi o mesmo utilizado para a segunda pele bem como a partir da observação de modelos já difundidos no mercado (Figura 36).

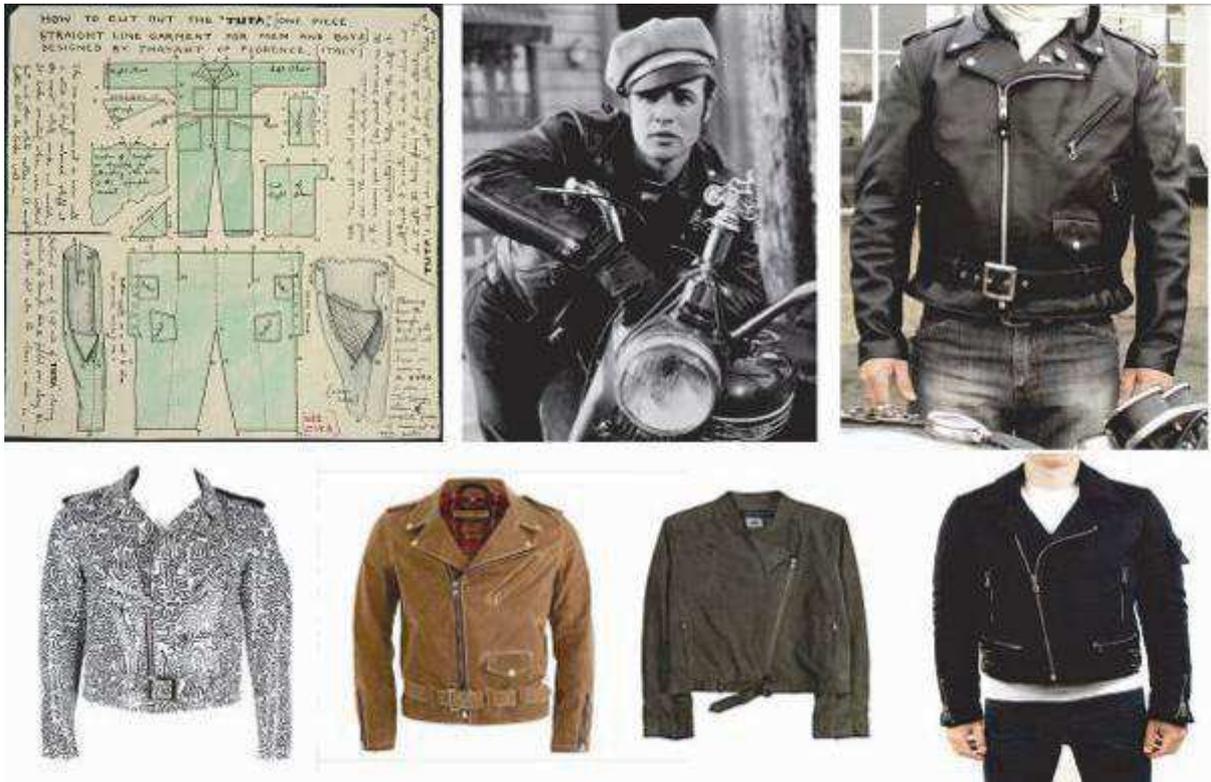


Figura 36 - Referenciais para Jaquetas Perfecto.

Descrevendo elementos básicos formais desse modelo de jaqueta, o inicial e mais marcante consiste em ser produzida em couro e ter seu fechamento frontal transpassado por zíper no segundo segmento direito (esquerdo para mulheres) de uma divisão imaginária em cinco partes verticais. Seu fechamento pode ser total, apresentando-se como uma peça de gola superior, como também parcial ou aberta, tornando as partes de transpasse suas golas inferiores. O zíper

costuma ser metálico e dentado com a finalidade de dar maior robustez. A parte frontal também pode ser incrementada com bolsos embutidos ou acoplados, fechados com zíper ou botões de pressão.

As costas são fragmentadas em três principais partes de maneira a proporcionar um vestir conforme a anatomia do corpo humano. As mangas costumam possuir punhos largos, abotoamento de pressão e abertura lateral com zíper. Como todo abrigo para inverno, faz-se uso de forro com tecidos próprios para a finalidade.

O modelo clássico é ainda enriquecido por inúmeros detalhes extra estruturais como lapela nos ombros e no cóis posterior, cinto embutido com passadores e fixação de golas por botões de pressão. Sua finalização costuma ser toda pespontada, gerando um acabamento rígido e preciso. Outros tecidos já foram empregados para o modelo, sendo, porém, mais conhecido o que é confeccionado em couro negro.

Em vista de tais aspectos formais das *Perfecto*, um croqui inicial se concebe para orientar os passos seguintes de produção, que podem se resumir, conforme Sobrá (2009, p. 81), em: interpretar e adaptar estilos, identificar tipos de tecido, compor a tabela de medidas, identificar tipos de máquinas e ferramentas, orientar processo de construção e elaborar gradação de moldes.

Assim sendo, o estilo *Perfecto* é adaptado para este estudo em modo de simplificação, com uma redução drástica de seu detalhamento para facilitar sua confecção, atendendo um usuário com conhecimentos razoáveis de costura. Elimina-se, portanto, os bolsos, forro, aberturas das mangas e inclusão de botões (Figura 37). Mesmo sendo um tecido-manual, proporcionando a estampa já adequada ao formato, o produto necessita da aquisição externa de um zíper metálico, para o fechamento frontal, e de velcros estreitos para a fixação inferior do transpassado frontal.

Como já referido no Capítulo 3, o modelo *Perfecto* é confeccionado com o tecido de nome *Two Way*, por atingir os critérios de gramatura e caimento almejados para seu uso. Não possui a porcentagem elástica da Helanca (35%), pois tem composição de 95% de poliéster e 5% de elastano.

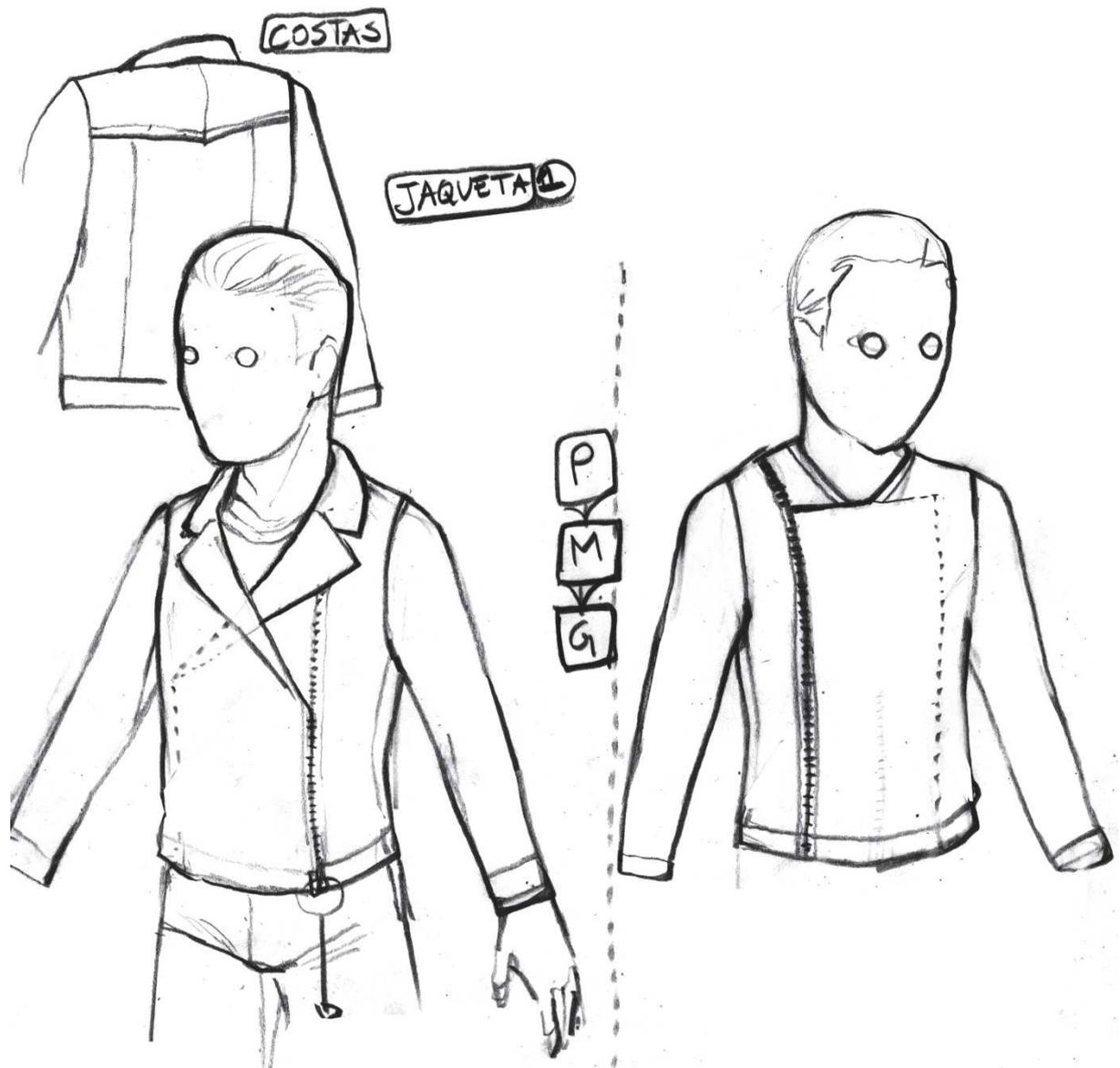


Figura 37 - Croqui do modelo concebido para as Jaquetas *Perfecto*.

Assim como o caso da segunda pele, a modelagem se dá de modo experimental por meio de moldes iniciais em papel, sendo, posteriormente transferidos no aplicativo gráfico vetorial. Sobre as medidas adotadas, permanecem no tamanho P – Adulto, embasados nos valores da ABNT (2011), já considerado seu emprego no vestuário para casacos masculinos. A modelagem total da jaqueta constitui-se por um conjunto de dezessete moldes (Figura 38).

Visto que o tecido não tem muita elasticidade, opta-se por criar modelagens com maior espaço livre para o usuário – em comparação ao ajustamento da segunda pele. O comprimento da peça finaliza na região onde se em incide sobre a altura do cós convencional para as calças masculinas.

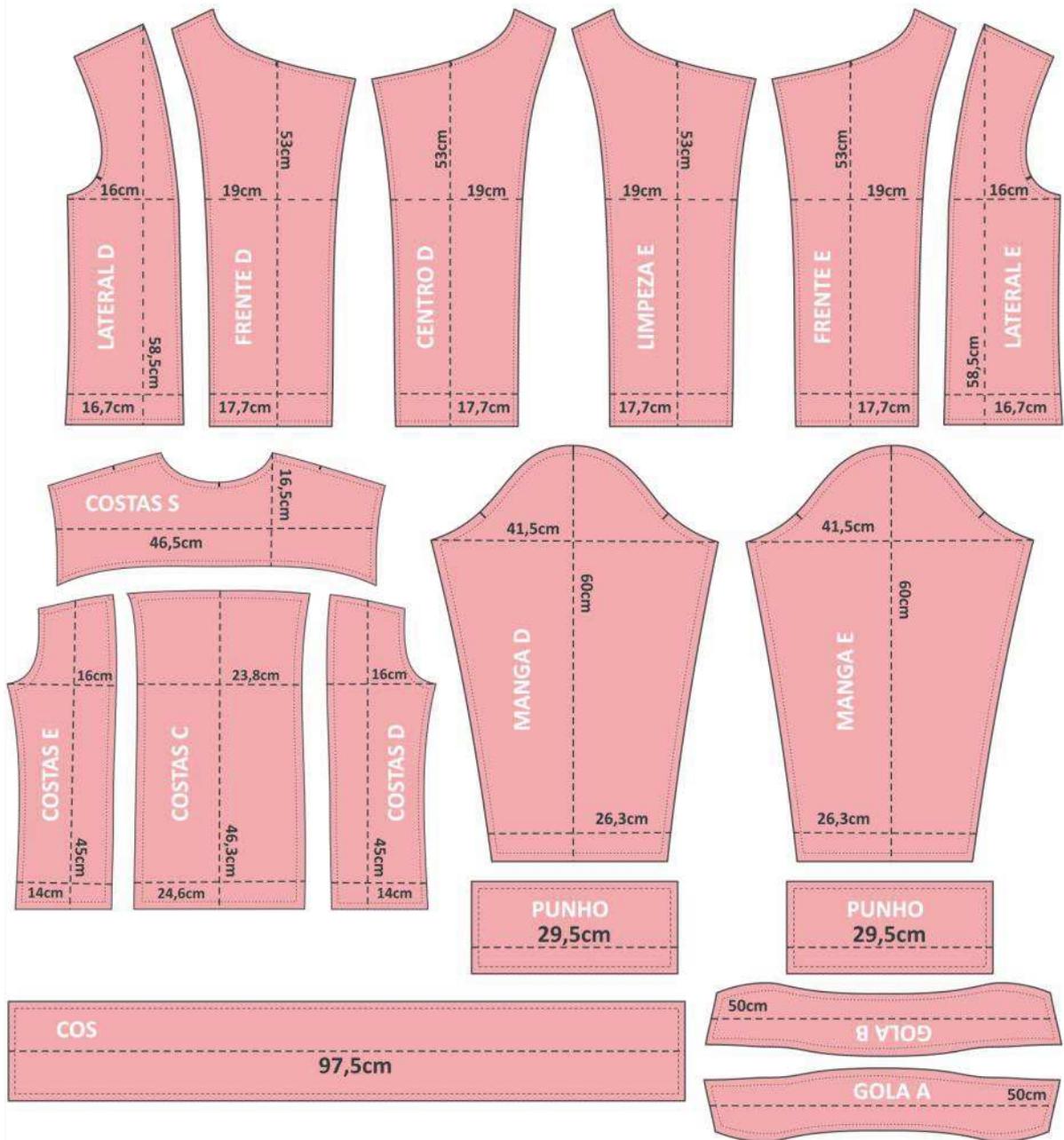


Figura 38 - Modelagem da Jaqueta Perfecto.

A máquina e ferramentas necessárias para sua confecção sintetizam-se nos pontos de costura reta, em tensão 2. Cada molde, após cortado, pode receber o acabamento picô, que consiste em um ponto a envolver as bordas da costura, a fim de evitar seu desfiar e/ou alargamento. Caso seja da escolha do usuário fazer o acabamento pico, recomenda-se que ele o faça antes mesmo de iniciar o processo de confecção da peça.

Como se habitua a fazer, o processo de costura é feito pelo avesso e, com relação à modelagem feita para a jaqueta, realiza-se nas seguintes etapas: (1º)

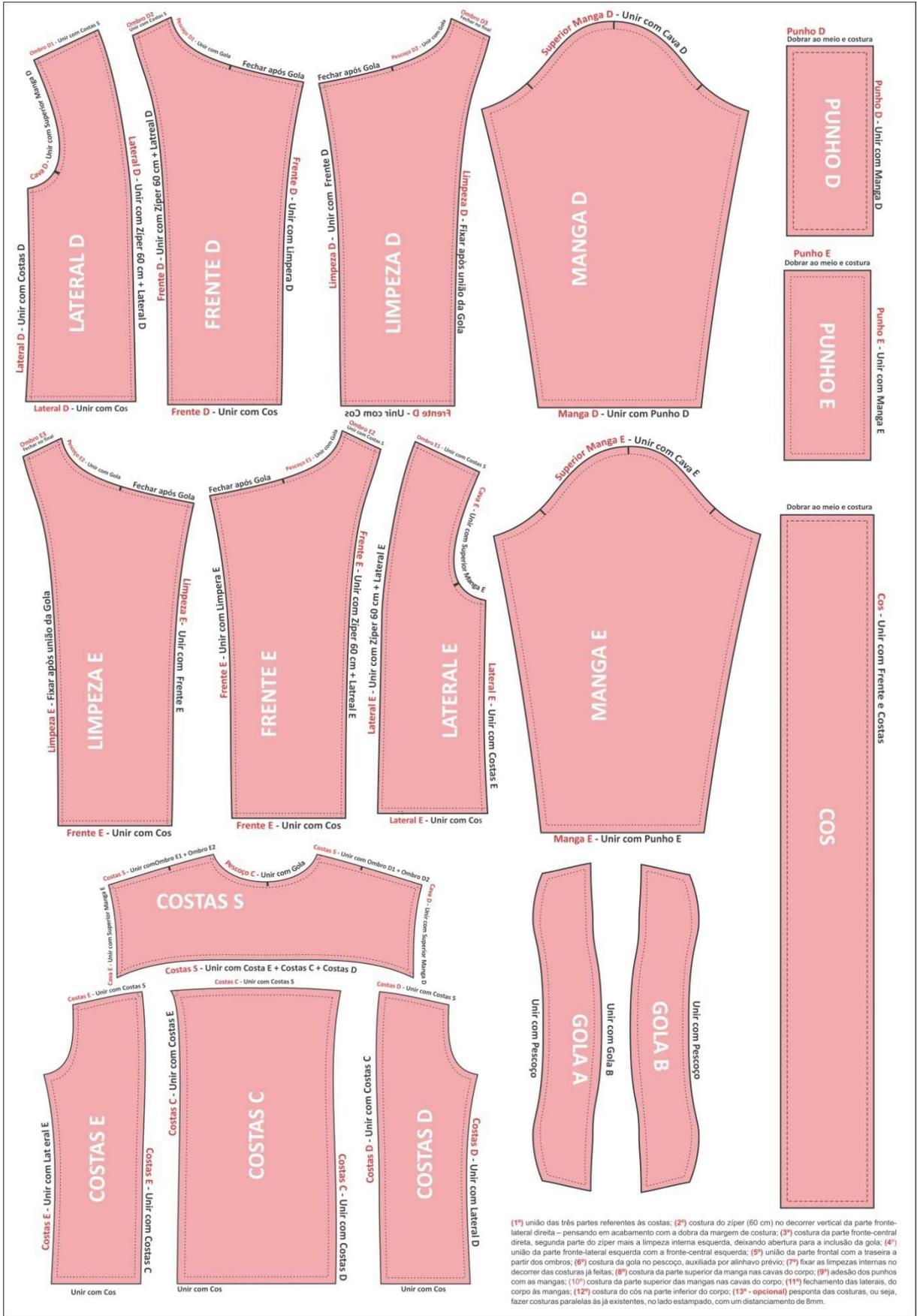
união das três partes referentes às costas; (2º) costura do zíper (60 cm) no decorrer vertical da parte frente-lateral direita – pensando em acabamento com a dobra da margem de costura; (3º) costura da parte frontal-central direta, segunda parte do zíper mais a limpeza interna esquerda, deixando abertura para a inclusão da gola; (4º) união da parte frontal-lateral esquerda com a frente-central esquerda; (5º) união da parte frontal com a traseira a partir dos ombros; (6º) costura da gola no pescoço, auxiliada por alinhavo prévio; (7º) fixar as limpezas internas no decorrer das costuras já feitas; (8º) costura da parte superior da manga nas cavas do corpo; (9º) adesão dos punhos com as mangas; (10º) costura da parte superior das mangas nas cavas do corpo; (11º) fechamento das laterais, do corpo às mangas; (12º) costura do cós na parte inferior do corpo; (13º - opcional) pesponta das costuras, ou seja, fazer costuras paralelas às já existentes, no lado estampado, com um distanciamento de 8 milímetros.

A partir dos treze momentos de costura para a jaqueta, considerando um aproveitamento de tecido que não comprometa a proposta e economize matéria-prima, cria-se o *layout* para o tecido-manual (Figura 39), apresentado as instruções de feitura e uma largura máxima para o tecido de 140 centímetros, comprimento 200 centímetros. As disposições para gradação de tamanho médio (M) e grande (G) correspondem às considerações das medidas contidas em ABNT/CB-17 (2011).

Observando o processo de concepção para a modelagem da jaqueta *Perfecto*, evidencia-se a necessidade de conhecimentos razoáveis sobre confecção de vestuário, tanto referidos ao domínio sobre a máquina reta como também a procedimentos profissionais de composição.

Também, a ausência do forro já indica um complemento na peça pelo usuário, caso queira tornar a peça mais sofisticada em termos de vestimenta. A não inclusão do forro se justifica pelo fato de aumentar o custo de produção bem como pelo nível de dificuldade de sua instrução não presencial.

Porém, tal ausência não compromete a intenção geral do projeto, sendo possível, tanto com o plano para a segunda pele quanto para a jaqueta *Perfecto*, a elaboração seguinte, a qual consiste na criação plástica dos motivos ornamentais e na construção dos protótipos.



(1*) união das três partes referentes às costas; (2*) costura do zipper (60 cm) no decorrer vertical da parte fronte-lateral direita – pensando em acabamento com a dobra da margem de costura; (3*) costura da parte fronte-central direita, segunda parte do zipper mais a limpeza interna esquerda, deixando abertura para a inclusão da gola; (4*) união da parte fronte-lateral esquerda com a fronte-central esquerda; (5*) união da parte frontal com a traseira a partir dos ombros; (6*) costura da gola no pescoço, auxiliada por alinhavo prévio; (7*) fixar as limpezas internas no decorrer das costuras já feitas; (8*) costura da parte superior da manga nas cavas do corpo; (9*) adesão dos punhos com as mangas; (10*) costura da parte superior das mangas nas cavas do corpo; (11*) fechamento das laterais, do corpo às mangas; (12*) costura do cós na parte inferior do corpo; (13* - opcional) pesponta das costuras, ou seja, fazer costuras paralelas às já existentes, no lado estampado, com um distanciamento de 8mm.

Figura 39 - Esquema instrutivo do tecido-manual para a Jaqueta *Perfecto* tam. P - Adulto.

4.2 Criação das Estampas e Apresentação dos Protótipos

Demarcado o viés conceitual, o repertório técnico/material e, ainda, o formato básico para a modelagem pelo qual a Segunda Pele e Jaqueta *Perfecto* tomam, a pesquisa culmina, finalmente, em seu âmbito plástico propriamente, tida como parcela importante para a materialização da proposta geral.

Neste momento, descreve-se o processo de produção para as quatro linhas de vestuário, apontando as intencionalidades estéticas, a abordagem indumentária de cada peça e os fundamentos enquanto linguagem que mais se adéquam no diálogo entre Futurismo e atualidade urbana.

Também são incluídos nas subseções descritivas os painéis referenciais e cartela de cores com a finalidade de evidenciar os valores basilares da produção plástica. Os resultados do processo são demonstrados por *layouts* de cada tecido-manual e por protótipos vestidos em usuário adequado ao tamanho confeccionado para a mostragem.

4.2.1 Linha Zang Tumb

Zang Tumb consiste na linha de vestuário resultante de uma hibridização entre a poesia de Filippo Marinetti e das inscrições urbanas brasileiras denominadas pichações. Seu diálogo se fundamenta em semelhanças induzidas entre estas duas manifestações expressivas da escrita, no que confere à busca por uma expressividade visual na decomposição tipográfica.

A voracidade expressiva pela qual ambas as formas artísticas se instauram em seus contextos acabam por influenciar o traço comparativo, gerando misturas sígnicas entre a tipografia desconstruída do Futurismo e a cursividade das marcas anônimas de rua.

Como eixo compositivo, munindo-se de liberdade poética, os elementos referentes à anatomia do corpo delimitam-se em órgãos que, metaforicamente, envolvem a produção lírica da poesia e a tensão gerada nos atos de desobediência civil. Para tanto, coração, veias, pulmões, vísceras, costelas e músculos se misturam a verbos de ação, inscrições abstratas e iconografias de rua – dados icônicos e formais (cores) que foram previamente elencados na Figura 40.

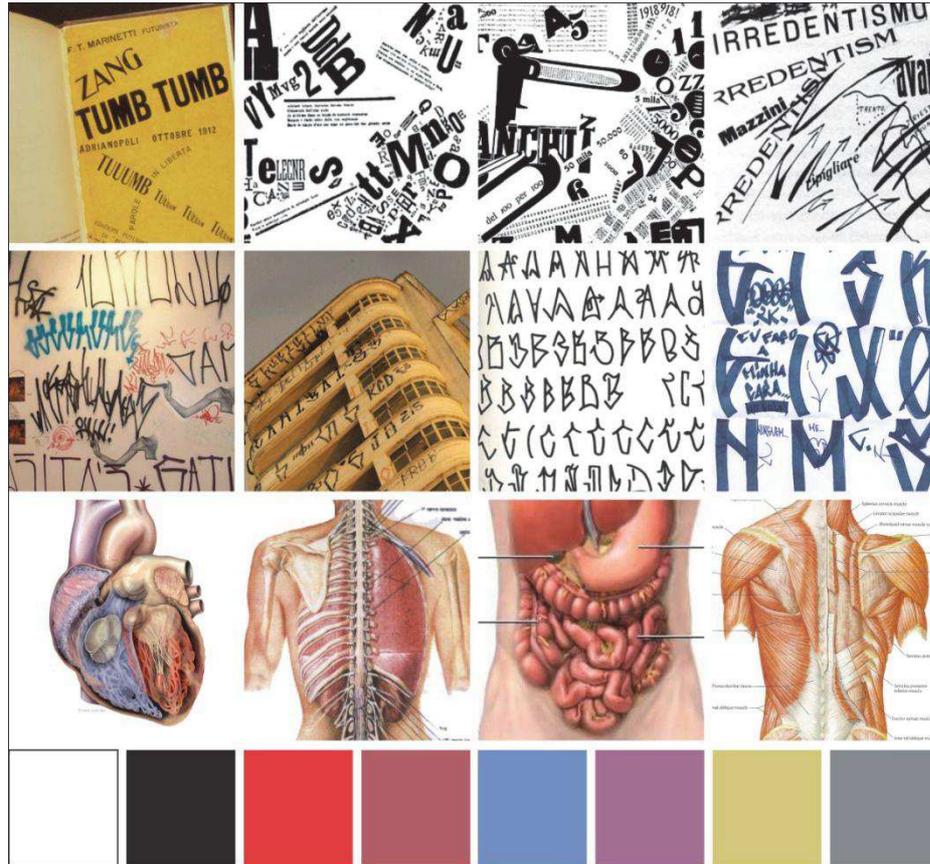


Figura 40 - Painel iconográfico/formal da Linha Zang Tumb

Na peça *Segunda Pele*, optou-se pelo foco no sistema circulatório, ósseo, respiratório e digestivo, composto por órgãos internos do corpo, ajustados como uma camada rente ao corpo do usuário. Tais elementos anatômicos são elencados vistas as qualidades necessária do poeta: pautado pelas paixões, pelo ar-combustível da fala e da ação bem como pelo o que é de visceral no fazer artístico. Todos os elementos referentes ao corpo (e seus elementos dialogantes) foram desenhados à mão, em tamanho real idêntico aos moldes (Figura 41) – para facilitar sua localização anatômica – passando, posteriormente, por edição cromática digital.

Os elementos de poesia são inseridos por meio de justaposições, ora localizadas, ora como textura no decorrer dos moldes, produzidas manualmente e/ou por um processo de remixagem de imagens obtidas em fontes diversas. Mesmo sendo um produto de estampas com encaixes anatômicos, é elaborada uma estampa em *rapport* retangular a fim de distribuir de maneira mais padronizada o intento de justaposição. A estampa raportada (Figura 42) é usada tanto na *Segunda Pele* quanto nos moldes da *Jaqueta Perfecto*. Portanto, a idéia das camadas também se expressa na maneira como o desenho é produzido.

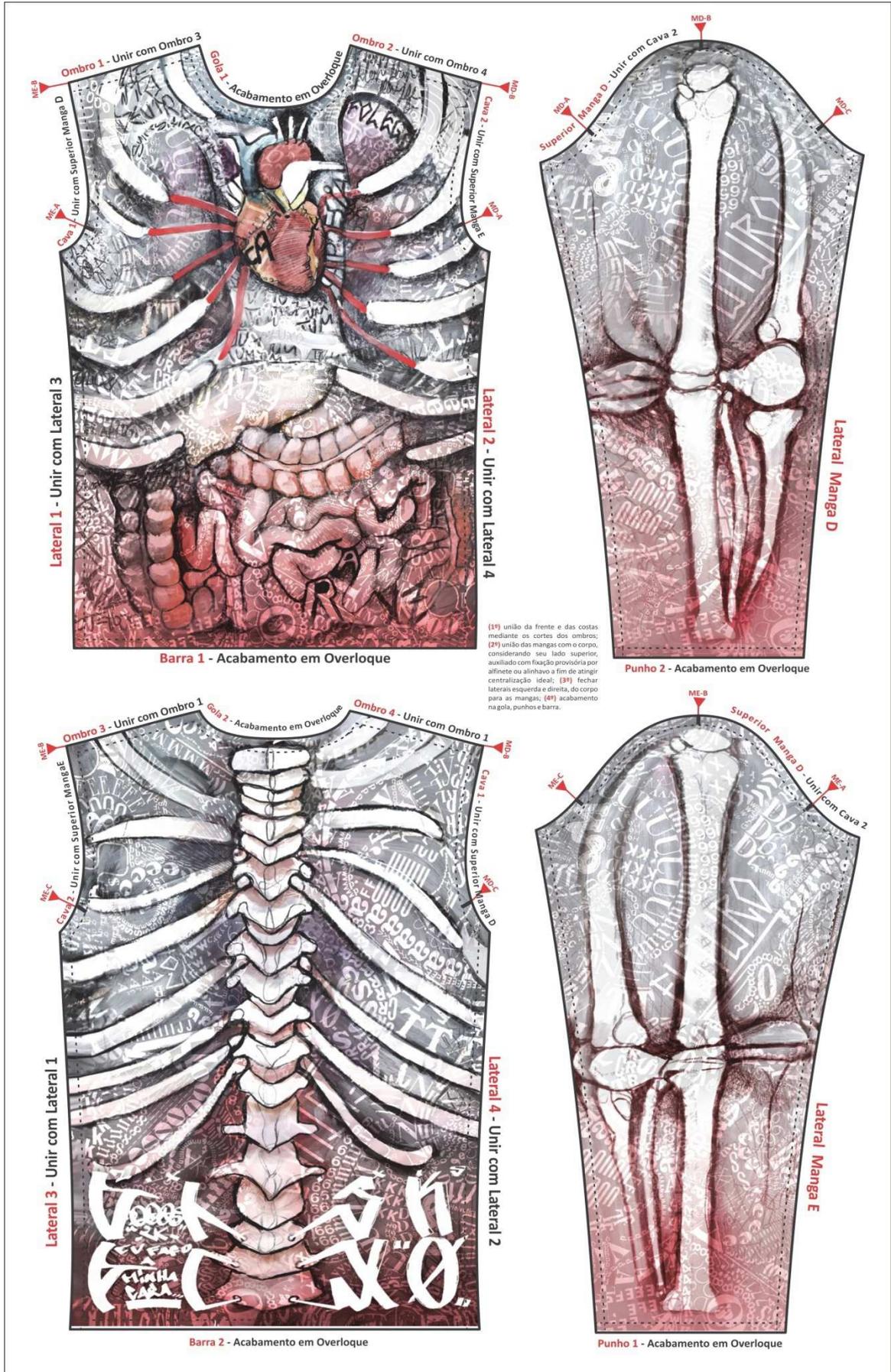


Figura 43 - Tecido-manual para Segunda Pele - Zang Tumb.

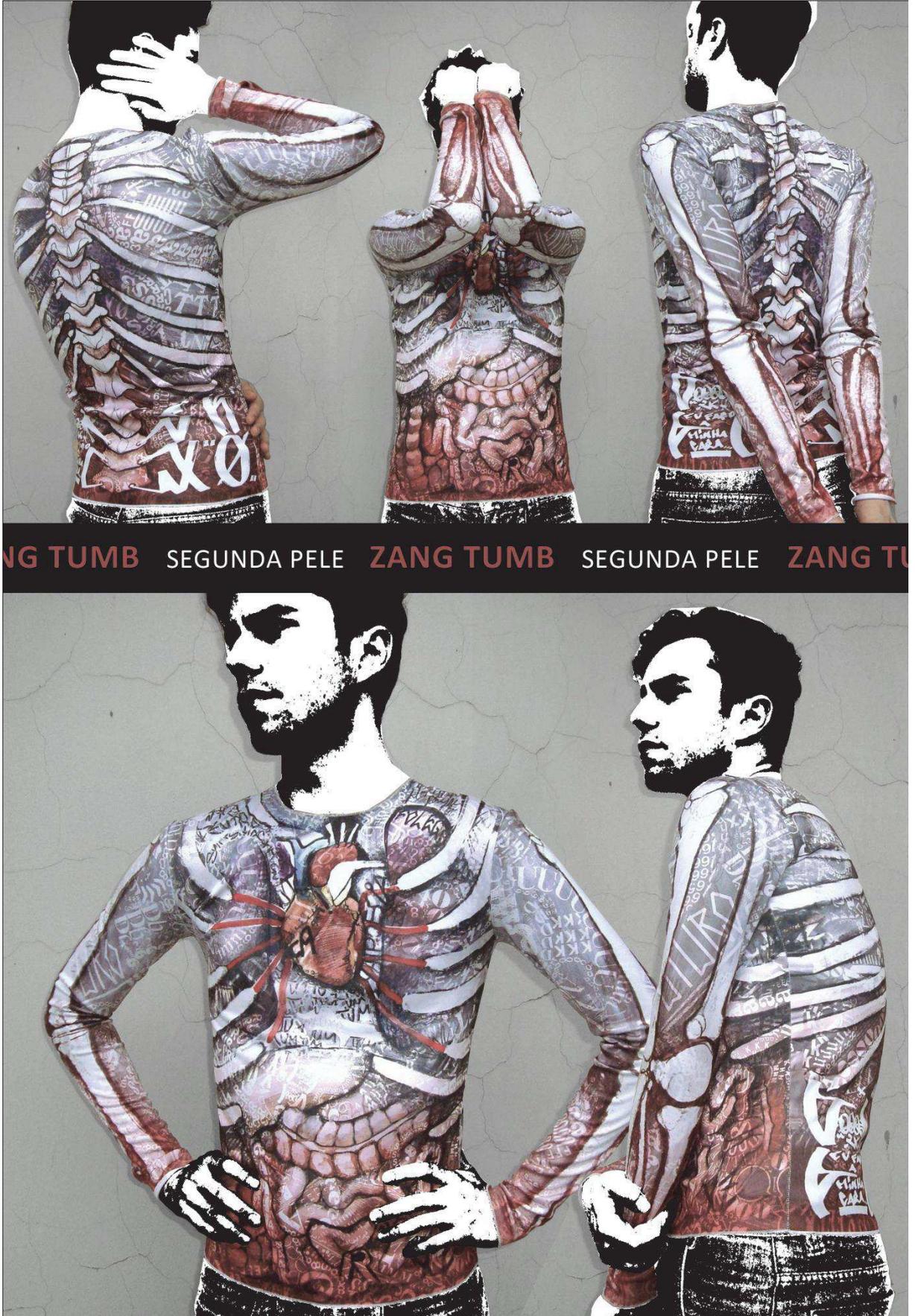


Figura 44 - Protótipo da Segunda Pele – Zang Tumb.

4.2.2 Linha Muro-Tatuagem

Muro-Tatuagem corresponde à linha do vestuário criada na intenção de dialogar atributos estético-formais da pintura futurista com o grafite urbano, sendo dois momentos históricos que, de maneiras distintas, ampliaram a concepção pictórica de seu tempo.

A relação almejada também se constitui como em Zang Tumb por um jogo de semelhanças encontradas entre ambas os momentos artísticos, em virtude de sua expressividade cromática e formal. Suas composições dinâmicas e fragmentárias, a ponto de descaracterizar dados figurativos reconhecíveis, são relevadas no intento de gerar uma nova visualidade para o vestuário.

Como é usado em todas as linhas de vestuário, o eixo compositivo novamente se estrutura através de dados anatômicos do corpo. Busca-se criar relações também possíveis na classificação de organismos, sendo escolhidos, nesse caso, os que possuem, geram ou comportam componentes de coloração marcante como o tecido muscular, os sistemas circulatório, digestivo e excretor (veja iconografia na Figura 48).



Figura 48 - Painel iconográfico/formal da Linha Muro Tatuagem.

Baseada na expressão “corpo-muro-tatuagem” de Baudrillard (1979, p. 14), a Segunda Pele dessa linha visa expressar o corpo imbuído pela formalidade entusiástica da pintura futurista e por elementos do grafite atual. Por referir-se ao campo pictórico, são exploradas diversas cores em momentos visuais anatomicamente localizados. No diálogo são criadas transições formais de elementos ancorados previamente pelos órgãos pulmão, estômago, intestino e veias, mas após envolvidos pelos demais focos visuais.

Os elementos prévios partem de estudos anatômicos diversos, digitalizados de livros de anatomia como também encontrados por meio de buscas na *web*. Sua composição é produzida via *softwares* gráficos para computador, tomando como delimitação o formato dos moldes e a construção de camadas de imagens (Figura 49). Mediante a inserção de partes do organismo humano, criam-se soluções visuais de referência ao Futurismo e urbanidade. O processo prático busca atingir um efeito visual empático na forma e vibrante enquanto cor.

Finalizado a construção das camadas figurativas e abstratas referentes aos vetores referenciais, são inseridos elementos gestuais feitos à mão para dar um acamamento pictórico ao projeto. O resultado para estes procedimentos podem ser observados nas Figuras 50 e 51.



Figura 49 - Camadas para Segunda Pele - Muro-Tatuagem.



Figura 50 - Tecido-manual para Segunda Pele - Muro-Tatuagem.

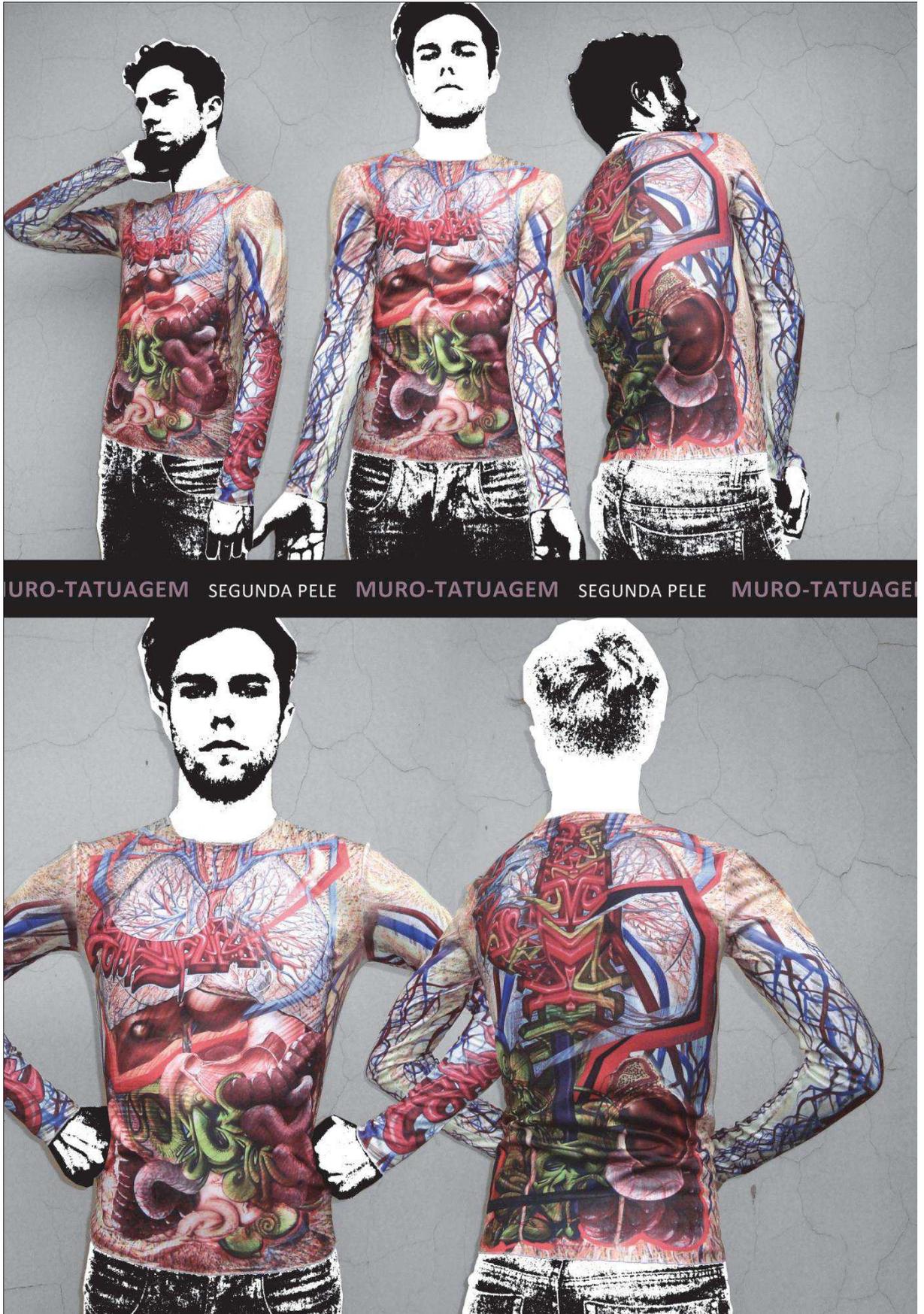


Figura 51 - Protótipo da Segunda Pele – Muro-Tatuagem.

A peça complementar *Jaqueta Perfecto* dá ênfase aos tecidos musculares, seu desenho estruturado no corpo, misturado com dados visuais do grafite e do Futurismo. Tais elementos circunscrevem-se nesse momento mais como atributos formais análogos aos vetores referenciais escolhidos – como sobreposição, gestualidade e policromia.

Sendo o foco principal a musculatura masculina, os diversos volumes são criados a partir de uma única amostra de textura referente ao tecido muscular vermelha (Figura 52). Explorando os recursos de pintura e distorção formal encontrados em *software* para edição de imagens digitais (bitmap), os músculos podem ser criados de maneira naturalista para, posteriormente, receberem outras camadas de intervenção visual.

Desenhada a estrutura compositiva, são inseridos, portanto, complementos estéticos para mais aproximar o produto dos intentos gerais da pesquisa. Formas orgânicas oriundas de grafites urbanos bem como complementos manuais para estruturação digital se justapõem ao fundo anatômica dos moldes (Figura 52). A finalização do *layout* para o tecido-manual e a demonstração de como fica a peça confeccionada podem ser observadas, respectivamente, nas Figuras 53 e 54.

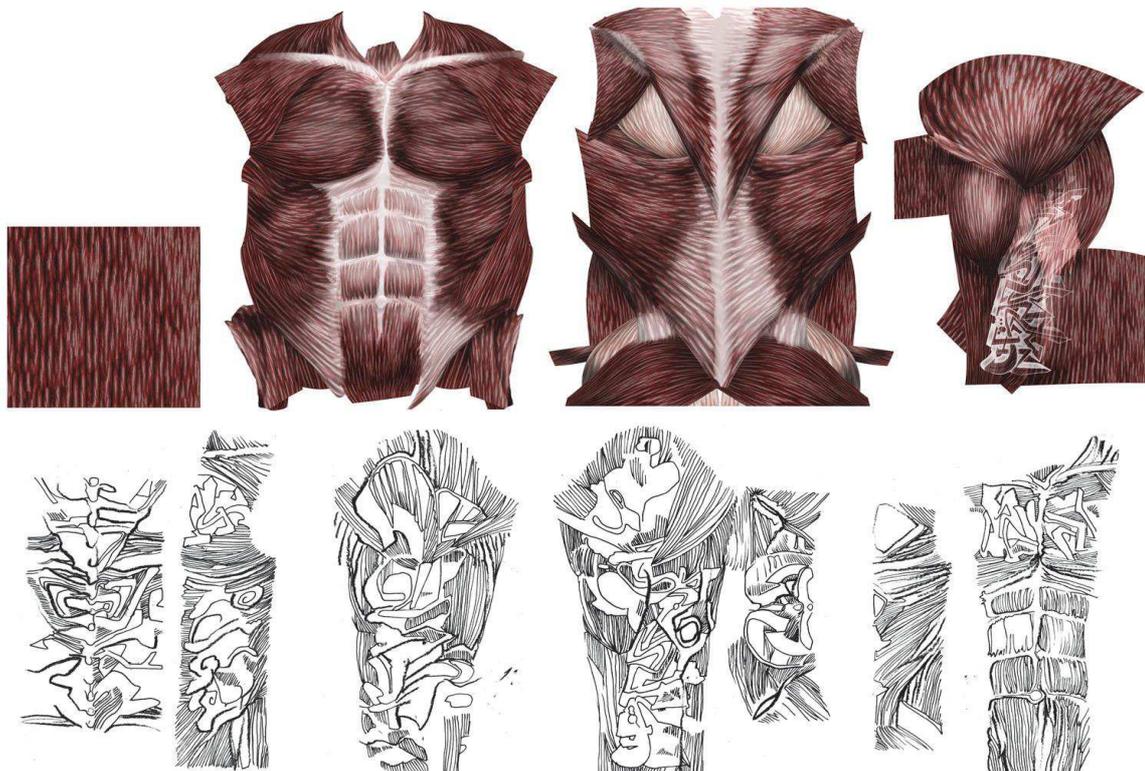


Figura 52 - Materiais para Jaqueta Perfecto – Muro-Tatuagem.



Figura 53 - Tecido-manual para Jaqueta Perfecto – Muro-Tatuagem.

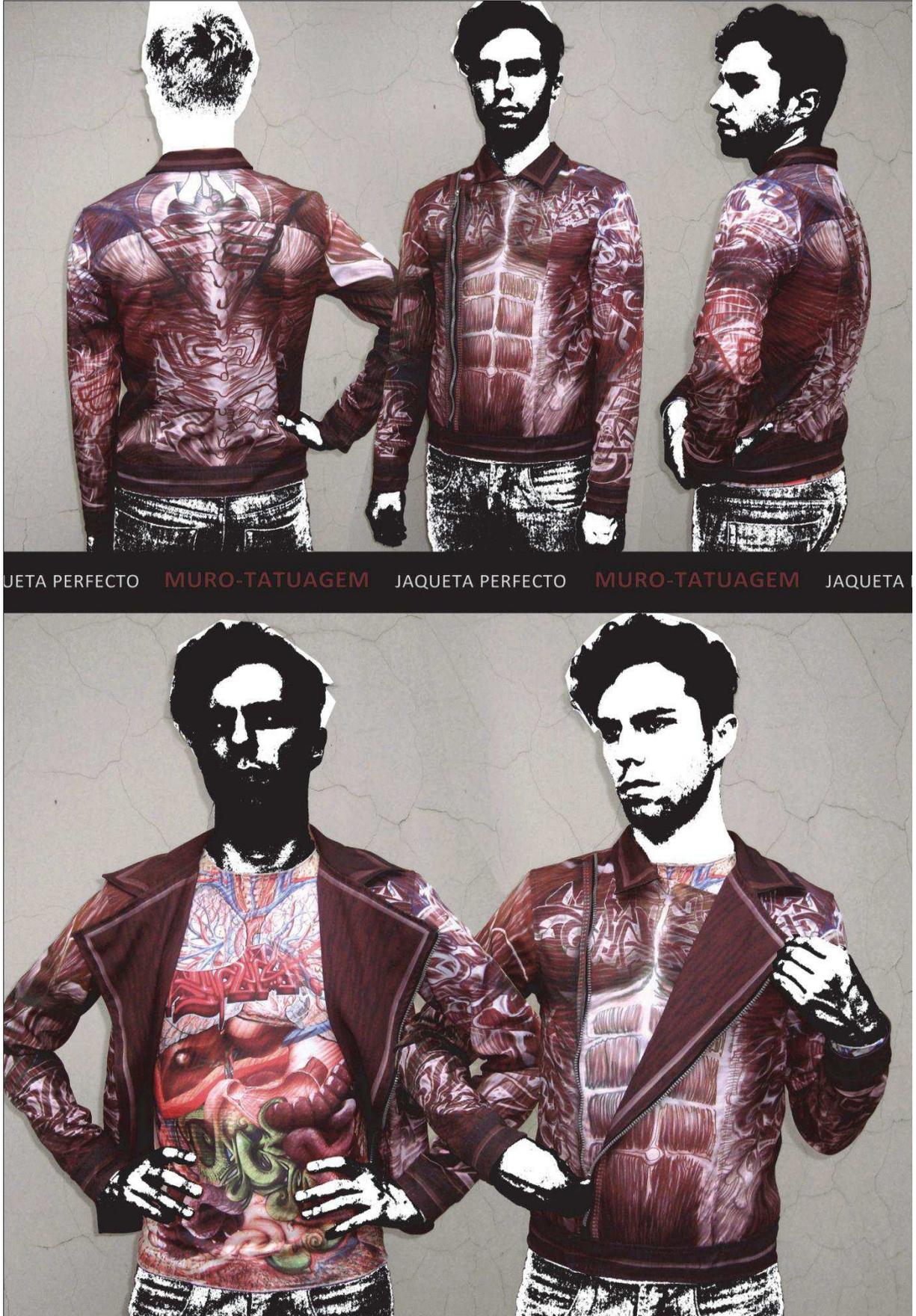


Figura 54 - Protótipo da Jaqueta *Perfecto* – Muro-Tatuagem.

4.2.3 Linha *Dynamism*

Com relação ao domínio artístico alusivo ao tridimensional, *Dynamism* consiste na linha de vestuário que busca mesclar atributos da escultura futurista com o recurso de construção urbana denominado bricolagem. Neste momento, o diálogo fundamenta-se na criação de soluções visuais sem uma preocupação direta em representar figurativamente um ou outro pólo referencial.

Assim, evidenciam-se técnicas de criação e componentes formais que visam exprimir/simular valores táteis por meio de estampas planas. Tais atributos também são criados em uma concepção de espacialidade que atravessa a fragmentação formal de Umberto Boccioni e as construções aleatórias/improvisadas do cotidiano na cidade.

Encarando a escultura como um domínio de criação de formas e estudo estrutural, os elementos do corpo a serem evidenciados convergem, basicamente, em elementos do esqueleto humano – sendo uma natural estrutura escultórica do corpo humano. Desta maneira, o inventário iconográfico básico pode ser sintetizado nas imagens-chave sobre Futurismo, bricolagem e estrutura óssea incluídas no painel iconográfico/formal abaixo (Figura 55).

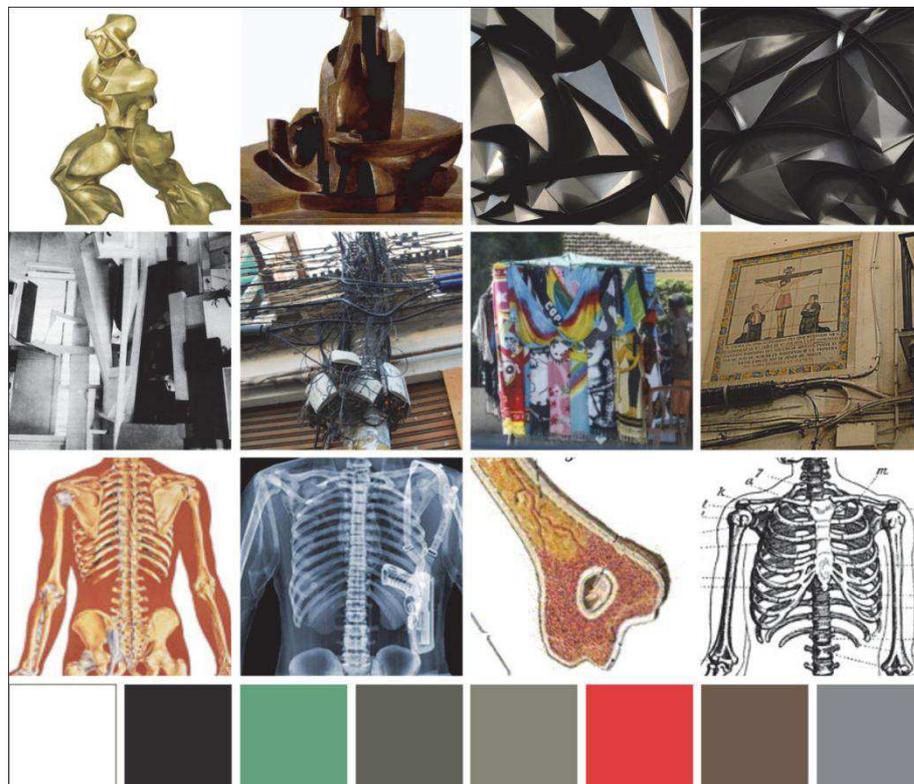


Figura 55 - Painel iconográfico/formal da *Linha Dynamism*.

Em *Dynamism*, a peça Segunda Pele é concebida em uma mescla de estrutura óssea, repetições e acúmulos de dados anatômicos bem como de recursos plásticos para sugerir ação e movimento. Com a idéia de denotar o interior do corpo, a peça também toma como base estudos ósseos gerados em raios-x. Tais atributos são empregados buscando apontar, como já dito, a estrutura escultórica própria de nosso corpo.

Como ferramenta para criar imagens com aspectos tridimensionais, usa-se o *software* de modelagem poligonal, sendo ele um aplicativo que viabiliza simulações de objetos por meio de vetores em coordenadas espaciais tripartidas. A partir de um modelo de esqueleto adquirido em sites de disponibilização material, o projeto têxtil pode ser iniciado com alterações e multiplicações estruturais do mesmo (Figura 56).

As vantagens de se criar através de um modelo virtual tridimensional são marcantes tanto em sua coerência referencial como na possibilidade de explorar ângulos diversificados a partir de um mesmo objeto poligonal, oportunizado eventuais localizações anatômicas para a vestimenta em questão.

Como complemento ao processo escultórico virtual, são introduzidos elementos gráficos feitos a mão sobre uma impressão das imagens tridimensionais criadas conforme os moldes da peça. Feitas estas intervenções, o desenho é novamente digitalizado e recebe retoques finais por edição cromática. As soluções podem ser observadas nas Figura 57 e 58.

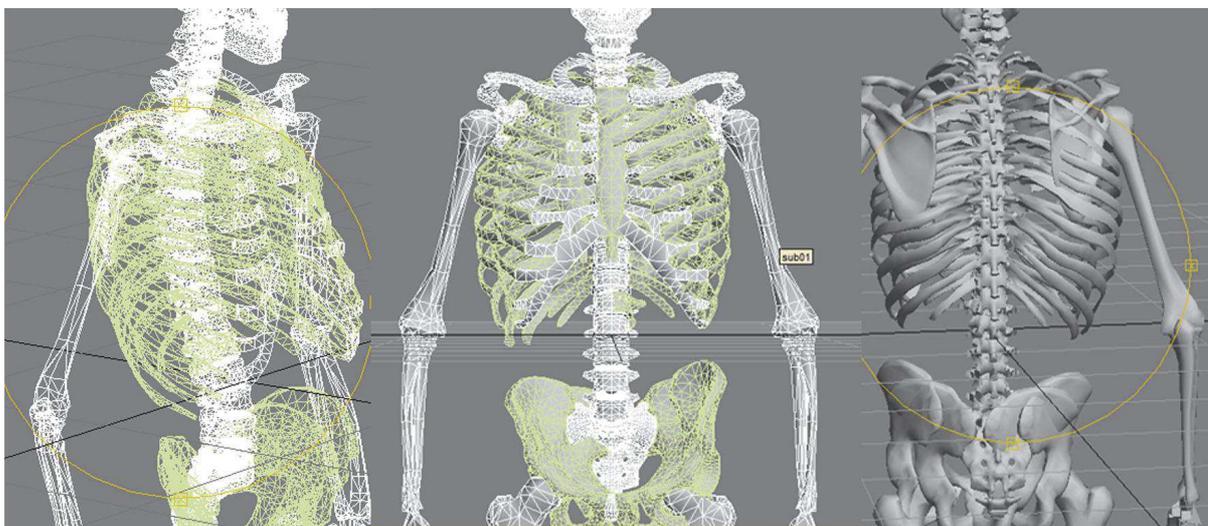


Figura 56 - Processo de modelagem 3D para Dynamism.

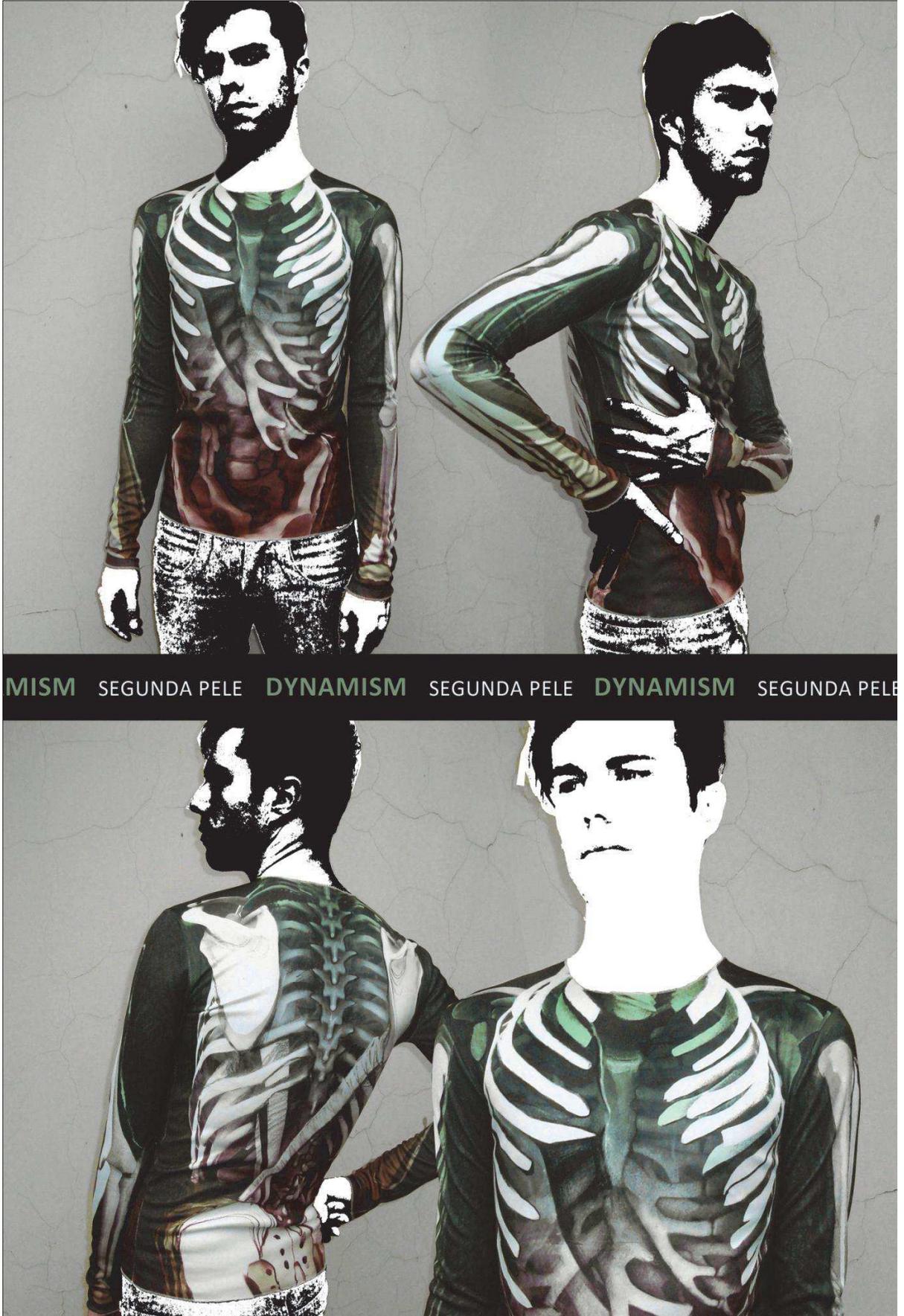


Figura 58 - Protótipo da Segunda Pele – *Dynamism*.

Para a Jaqueta *Perfecto* dessa linha, opta-se por criar superfícies abstratas por meio de remixagens e acabamentos manuais. Tais elementos formais têm como base a noção musculatura e resistência material, atrelada aos volumes presentes na obra “Construção Plástica de Ruído e Velocidade” (Figura 59), assinada por Giacomo Balla em 1915.

Neste trabalho, Balla explora uma plasticidade tanto em aspectos tridimensionais quando em superfície, uma vez que o elabora como um objeto metálico a ser fixado na parede, rico em fragmentos e cortes volumétricos. Em relação a isso, as cores escolhidas baseiam-se nos tons metálicos do bronze e cobre, gerando um tratamento cromático gradual sobre a composição construída por meio das formas encontradas na proposta futurista.

A abordagem sobre bricolagem se dá na maneira como a superfície é composta, por arranjos aleatórios, improvisados e munidos de complementos manuais digitalizados, como pode ser notado em seu *layout* finalizado (Figura 60). A própria idéia de apropriação e remixagem são análogas os procedimentos de bricolagem. Dá-se atenção também ao modo como o desenho se insere no destino de cada molde, sendo gola, manga ou região para fechamento.

Assim, criam-se momentos visuais que ornamentam a finalidade de cada corte na modelagem a fim de valorizar o estilo da jaqueta. Esse e demais efeitos podem ser observados no protótipo construído para ser demonstrado na Figura 61. Seu resultado final aponta os referenciais usados de maneira sugestiva, visto seu forte caráter abstrato.

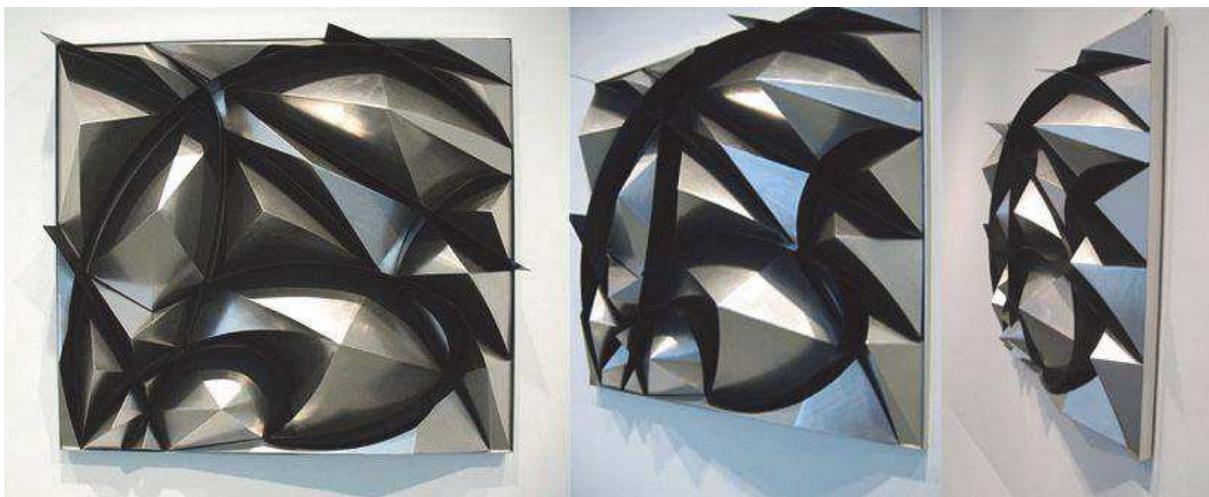


Figura 59 - Ângulos para Construção Plástica de Ruído e Velocidade, de 1915. Fonte: COLLEZIONIF, 2011.

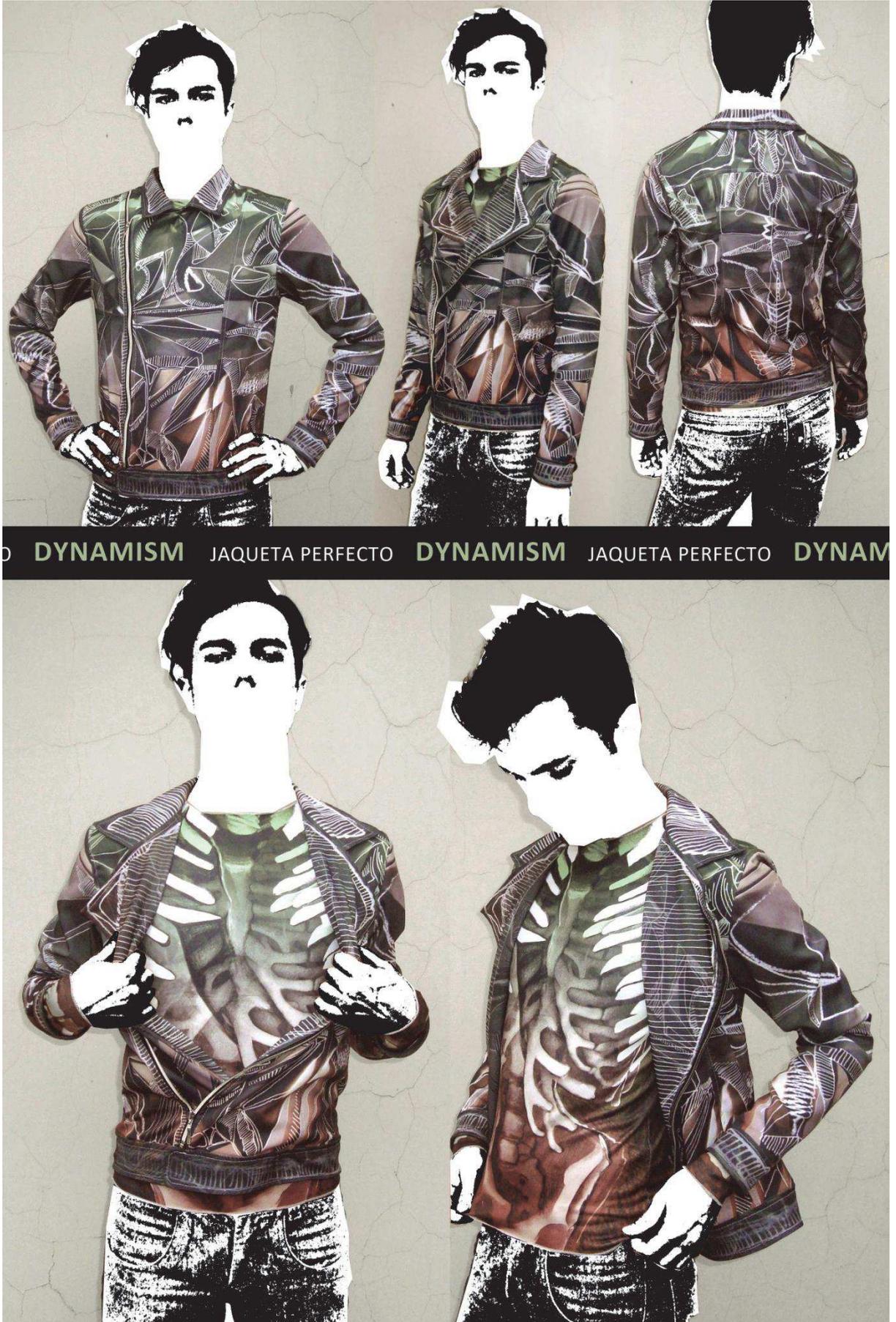


Figura 61 – Protótipo da Jaqueta Perfecto – *Dynamism*.

4.2.4 Linha de *Cittá Nuova*

Tratando ainda de âmbitos visuais referentes ao espaço, a linha *Cittá Nuova* é apresentada neste trabalho como a última linha de vestuário, tomando como abordagem a arquitetura de Antonio Sant'Elia e o urbanismo atual. Assim como em *Dynamism*, a manifestação contemporânea escolhida também se incide na bricolagem, porém relacionada à organização urbana e ao modo como esta pode ser expressa visualmente nos projetos têxteis.

A mistura vem de encontro ao projeto do arquiteto futurista visto que, em seus ditames, propõe uma cidade renovada a cada geração, uma urbanidade mutante e guiada pela efemeridade. O elemento anatômico que estrutura a composição também é baseado no esqueleto, pela possibilidade em atribuir qualidades construtivas análogas à arquitetura. As referências iconográficas e formais podem ser observadas na Figura 62.

Seu processo de criação é constituído por diversos recursos, que atravessam técnicas da colagem, pintura e desenho, passando por remixagem digital e modelagem 3D. Para tanto, são realizadas composições tanto conforme os limites da modelagem como também sob o formato de *rapport retangular*.

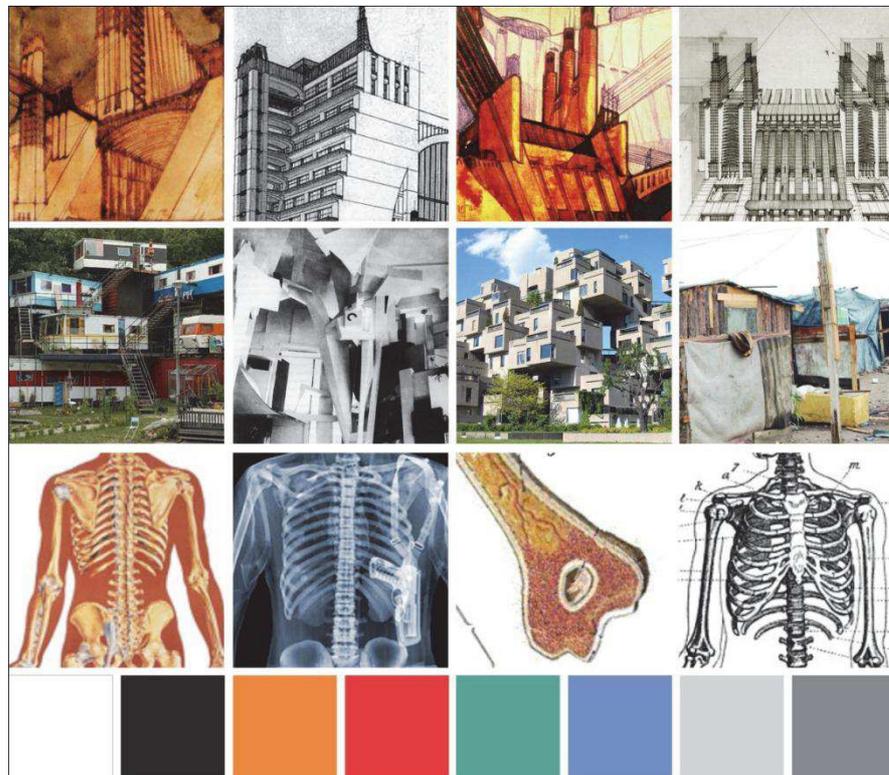


Figura 62 - Painel iconográfico/formal da Linha *Cittá Nuova*.

A primeira peça do vestuário referente à linha que toma como nome o conjunto de planos arquitetônicos de Sant'Elia tem como eixo compositivo o esqueleto humano impregnado de formas, cores e efeitos visuais referentes aos vetores referenciais dialogados. Sua feitura é iniciada a partir dos elementos ósseos referentes ao tórax e membros superiores, envoltos por tratamentos lineares, pictóricos e colagem (Figura 63). Nesse momento, portanto, o processo de criação é voltado para técnicas e materiais de cunho plástico e manual.

Em seguidas, são justapostas digitalmente imagens urbanas e uma estampa em *rapport* que recria um edifício do arquiteto futurista (Figura 64). O processo é finalizado com adesão e ajustes cromáticos. Tal projeto têxtil de Segunda Pele visa alcançar a idéia de “paisagem urbana vestível”, introjetada no corpo do indivíduo contemporâneo (Figura 65 e 66).

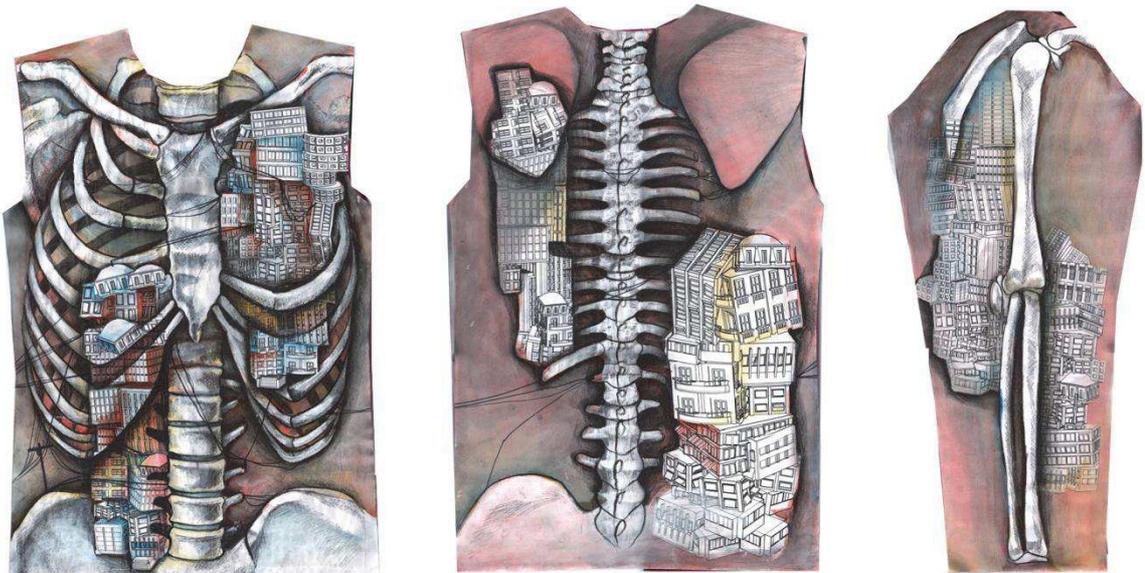


Figura 63 – Desenhos nos moldes da Segunda Pele – *Città Nuova*.



Figura 64 - *Rapport* com arquitetura futurista.

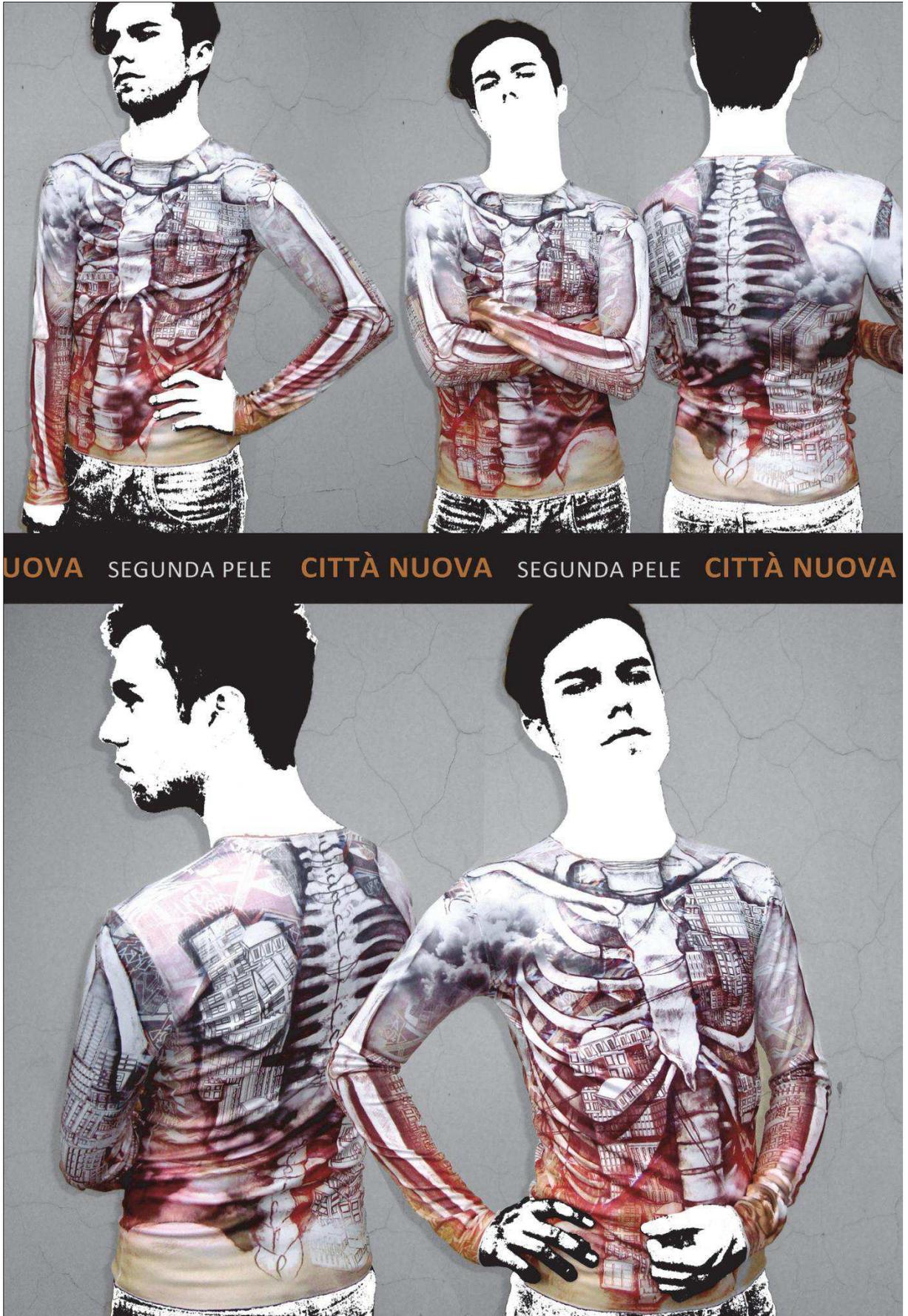


Figura 66 - Protótipo da Segunda Pele – Città Nuova.

Diferente das demais linhas, a Jaqueta *Perfecto* de *Città Nuova* não contém dados figurativos que apontam elementos corpóreos anatômicos, pois propõe uma superfície têxtil homogênea criada em *rapport*. Os desenhos que envolvem tal intento surgem da idéia de exprimir o acúmulo urbano para diferentes formatações arquitetônicas contemporâneas, de diferentes épocas. Tal abordagem se justifica pelas colocações sobre renovação urbanística do Futurismo bem como da acumulação não projetual da bricolagem.

Para tanto, recorre-se mais uma vez à modelagem tridimensional em computador, a fim de criar diferentes módulos cúbicos por meio de determinadas fachadas de edifício (Figura 67). Com base em muitos registros fotográficos de paisagem urbana, o processo de feitura é caracterizado pelo corte e projeção poligonal de cubos iniciais, criando variados volumes que pretendem denotar detalhes arquitetônicos como cúpulas, janelas e escadarias (Quadro 4).

Após a modelagem de criam-se acumulações de cada módulo com o propósito de gerar um padrão suscetível de uso para o projeto têxtil em questão. Sua conversão em imagem após a composição dos acúmulos é produzida a partir de um recurso que transforma os limites externos dos polígonos em precisas linhas de desenho – esse procedimento é tecnicamente chamado de renderização por *Cell Shading*. A peça é finalizada com a inserção do padrão na modelagem da jaqueta, recebendo outros elementos visuais e tratamentos cromáticos (Figura 68 e 69).

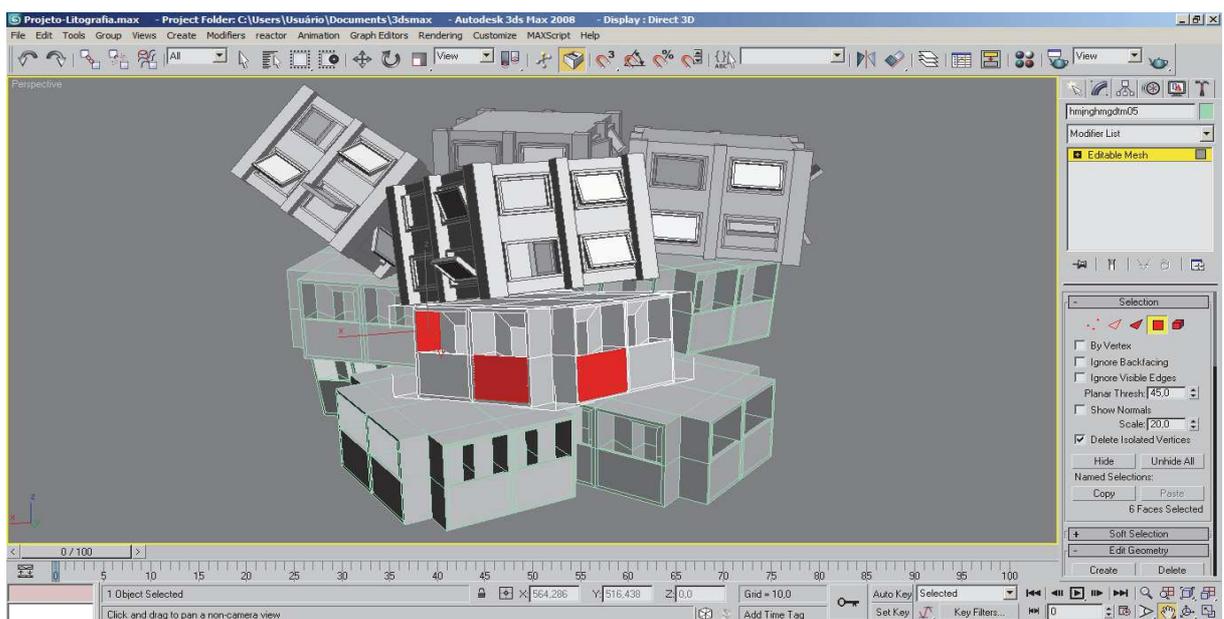


Figura 67 - Modelagem dos módulos arquitetônicos.

Quadro 4 - Referências para os módulos arquitetônicos de *Città Nuova*.

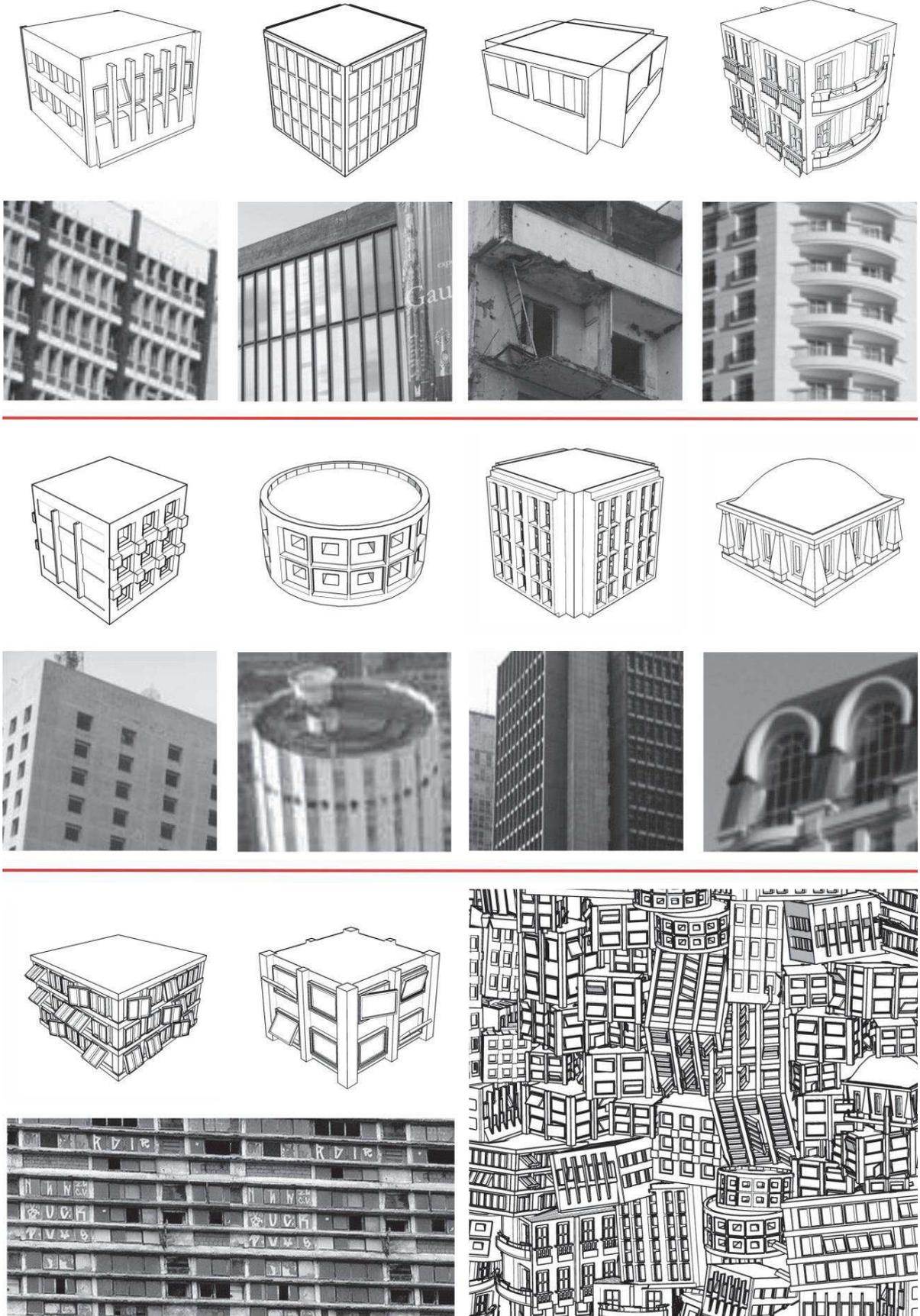




Figura 68 - Tecido-manual para Jaqueta *Perfecto – Città Nuova*.

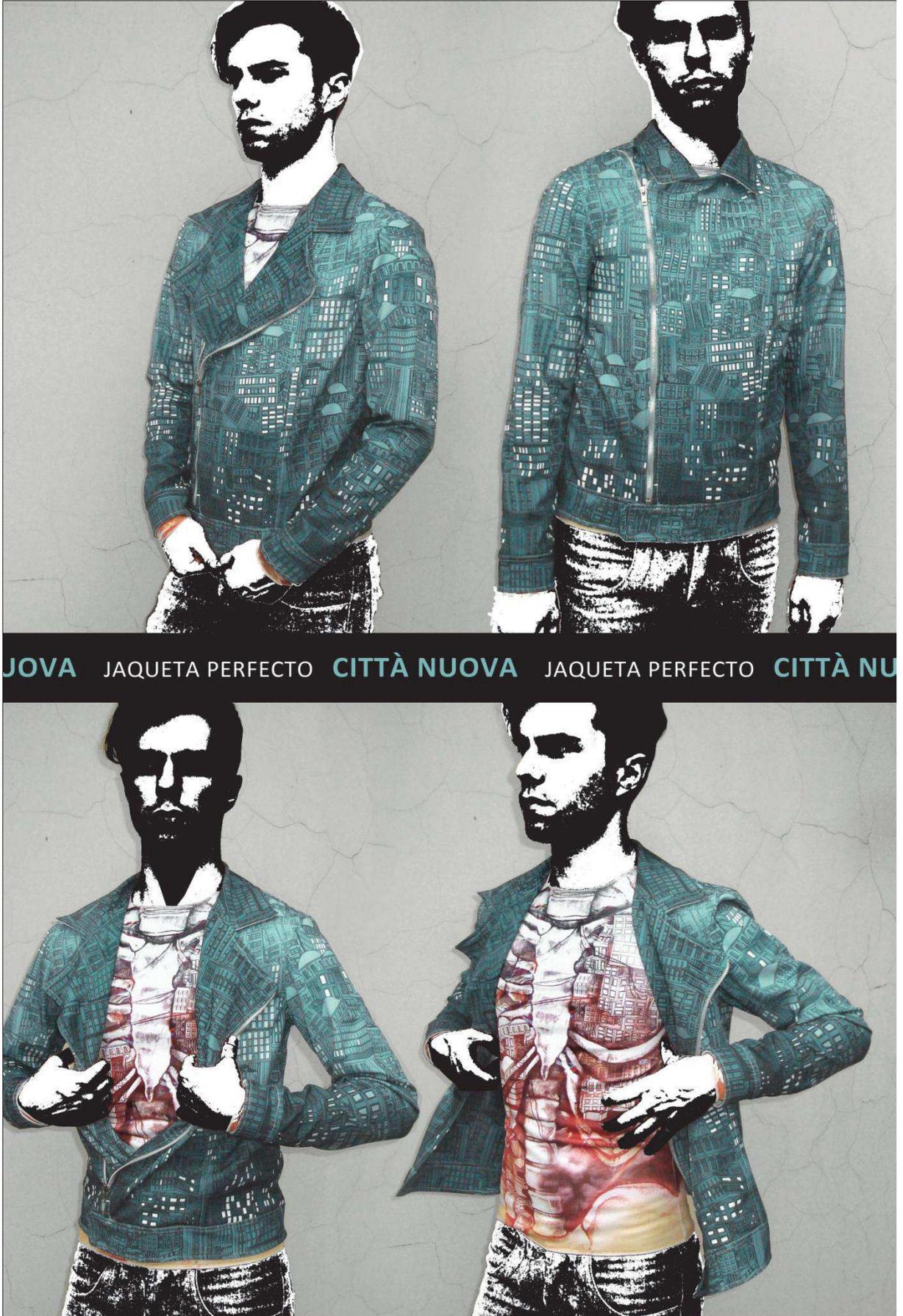


Figura 69 - Protótipo da Jaqueta *Perfecto* – *Città Nuova*.

CAPÍTULO 5

Considerações Finais

A partir da produção ancorada nos vetores referenciais da presente pesquisa, foram criados oito projetos têxteis que expressam de maneira singular seu propósito original, apontando algumas questões condizentes a conhecimentos da estampania propriamente dita, à temática proposta e a seus meios de viabilização. Os resultados também assinalam modos de inserção profissional/mercadológica mediante seu caráter conceitual e propositivo.

O projeto, em uma primeira consideração, tem validade enquanto documento de pesquisa acadêmica, o qual visa abordagens possíveis para o design têxtil evidenciando soluções formais e estéticas de direta ligação aos objetos pesquisados bem como aos conhecimentos adquiridos no decorrer do curso de especialização.

Nisso, o formato resultante não é esgotado como um estudo de técnicas para a estampania, pois se mune de conhecimentos variados para alcançar uma concepção estética específica. Seu intento geral, desta maneira, pode ser lido tanto como um estudo em *design* como também para além de seu domínio original, ao salientar um conceito e uma construção de significado.

Extrapolando a lógica do limite e isolamento, o *design* contemporâneo, em diferentes focos de pesquisa, evidencia possibilidades enfáticas de interlocução com outras áreas do conhecimento humano, muitas vezes a recombinar os processos que constituem o produto e seu destino. Nesse âmbito, onde o *design* adquire uma face ainda mais porosa e dialogante, podemos encontrar resultados que tanto mantém elementos chave – seja a função, projeto, plano de produção... – como também agregam experiências outras, algumas de cunho artístico, complementando a dimensão do uso com significações possíveis.

Tratando do design que traça relações de proximidade com conhecimentos ou elementos comuns da arte visual – seja ela de gênero clássico, modernista ou contemporâneo, podemos encontrar nuances distintas conforme os

graus de interlocução. São soluções que perpassam procedimentos técnicos, citacionismo, recursos de linguagem e possibilidades de complemento final, também as situando como objetos de reflexão estética, os quais podem transbordar a típica finalidade prática/funcional.

Sendo assim, a vanguarda futurista, como um dos vetores referenciais, toma como intenção geral a intersecção entre *design* e arte visual desde o momento em que o projeto se delineia enquanto conceito à sua produção e finalização. Tal estudo e adoção produtiva têm real validade no que se refere ao complemento do repertório imagético de seu proponente bem como do meio acadêmico.

Analisar e explorar as variadas vertentes do Movimento, circunscrito na classificação Moderna da arte, ampliou entendimentos sobre o tema a ponto de ser possível traçar paralelos com a contemporaneidade observada e vivida. Esta relação confere à pesquisa aspectos técnicos e cognitivos.

Como método de elaboração projetual, o elenco de afinidades entre Futurismo e urbanidade atual sugere um exercício criativo orgânico, no qual valoriza uma autonomia em relação aos caminhos percorridos na pesquisa, pautada por escolhas e soluções estipuladas durante os passos de estudo e criação.

Como foi demonstrado, a intenção de dialogar o Movimento em questão com manifestações urbanas contemporâneas norteou de forma eficiente todo o trajeto conceitual da pesquisa. Dadas por associação criteriosa, as manifestações do urbano atual, como um dos pólos de diálogo semântico, proporcionaram junto ao Futurismo uma hibridização de momentos históricos distantes. Propôs, então, uma síntese atemporal possível, de intenções semelhantes, análogas ou, até mesmo, contraditórias.

Na intenção de cruzar, a um só tempo, vestimenta, arte e *design*, a adoção dos procedimentos digitais para a impressão sobre tecidos sintéticos conferiu às peças de vestuário inúmeros efeitos plásticos bem como a viabilização de seu formato “tecido-manual”, pois garante precisão em relação a medidas e localização sobre o suporte impresso. Tal emprego também deu margem criativa para se explorar entrecruzamentos analógicos e digitais no processo criativo.

O meio digital, que opera em matrizes de informação virtual, sugere também modos alternativos de disponibilização dos projetos gerados como, por

exemplo, a possível aquisição de tecidos-manuais mediante um endereço na *web*, via *download* de arquivo, deixando a cargo do usuário o processo de estampagem nos estabelecimentos comerciais a ele próximos.

Como uma abordagem diferenciada em estamperia, a criação de tecidos-manuais para vestuários de simbologia urbana evidencia uma busca por coesão entre conteúdo e forma, já que são criados a partir de atributos encontrados em referenciais específicos, que, por conseguinte, influenciam todos os estágios de elaboração visual e plástica.

Nisso, os conhecimentos referentes à modelagem plana para vestuário também possuem grande importância nesta investigação e garantem um produto de disponibilização dupla, pois apresenta-se como plano de corte instrutivo e ainda como peça já confeccionada. Considera-se também que o formato “faça você mesmo” dos tecidos-manuais distingue uma relação característica com seu possível usuário, uma vez que indica seu processo de confecção, oportunizando conhecimentos básicos de costura, além de seu uso como vestimenta.

Assim, os tecidos-manuais são encarados como produtos em *design* que incentivam o usuário a tornar-se parte do processo de produção – sem mencionar que favorece desdobramentos espontâneos, pois são apreendidos os códigos necessários para a feitura de outras vestimentas possíveis.

Estas qualidades evidenciadas no processo de produção vem a ampliar possibilidades profissionais e mercadológicas, frisando uma atribuição criativa e estratégica no campo do *design* têxtil em vigor. Pode-se afirmar, assim, que elaboração do presente estudo contribui com soluções e perspectivas únicas para o campo de investigação da estamperia.

Referências Bibliográficas

ACUNHA, Luiziane. **Malha Poliéster**. 2010. Disponível em:

<<http://moda.culturamix.com/roupas/malha-poliester>>. Acesso em 28 nov. 2011.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **CB 17. Vestuário – Referenciais de medidas do corpo humano – vestibilidade para homens de tamanhos de corpo tipo normal, atlético e especial**. CE-17:700.04. São Paulo, 2011. Disponível em:<<http://www.abrvest.org.br/files/projetoroupmasculinas.pdf>>. Acesso em: 15 nov. 2001.

ANDERSON, Perry. **As origens da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.

ARGAN, Giulio C. **Arte Moderna: do Iluminismo aos movimentos contemporâneos**. São Paulo: Cia das Letras, 1993

BAUDRILLARD, Jean. **Kool Killer ou a insurreição pelos signos**. *Cine Olho*, São Paulo, n. 5, p. 37-37, 1979.

BARRERA, Carlos Ferrer. **Antonio Sant'Elia: el proyecto de la Città Nuova**. 2006. Disponível em: <http://www.homines.com/arte_xx/santelia/index.htm>. Acesso em: 25 nov. 2011.

BERNADINI, Auroro Fornoni (org). **O futurismo italiano**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

BERENSTEIN, Paola J. **Estética da ginga**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2001.

BONSIEPE, Gui e outros. **Metodologia experimental**. Brasília: CNPq, 1984.

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

BRANDÃO, Ludmila; PRECIOSA, Rosane. **Inventos precários, preciosidades poéticas**. In: ENECULT - Encontro de estudos multidisciplinares em cultura, 5., 2009, Salvador. Disponível em: <<http://www.cult.ufba.br/enecult2009/19637-1.pdf>>. Acesso em: 29 nov. 2011.

CALÓ, Flávia Camerlingo. **Questões etimológicas sobre os têrmos: grafite e pichação**. In: Fórum de pesquisa científica em arte, 3., 2005, Curitiba. Disponível

em: <http://www.embap.pr.gov.br/arquivos/File/anais3/flavia_calor.pdf>. Acesso em: 29 nov. 2011.

CAMPOS, Haroldo de. **A arte no horizonte do provável**. São Paulo: Perspectiva, 1977.

CHIPP, Herschel. **Teorias da arte moderna**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

COLLEZIONI-F. **Giacomo Balla**. 2011. Disponível em: < <http://www.collezioni-f.it/balla.html>>. Acesso em: 18 nov. 2011.

COSTA, Cacilda Teixeira da. **Roupa de artista – o vestuário na obra de arte**. São Paulo: Imprensa Oficial. 2010.

DE FUSCO, Renato. **História da Arte Contemporânea**. Lisboa: Presença, 1983.

DE MICHELI, Mario. **As vanguardas artísticas do século XX**. São Paulo, Martins Fontes. 1991.

FABRIS, Annateresa. **Futurismo: uma poética da modernidade**. São Paulo: Perspectiva, 1987.

FISCHER, Anette. **Fundamentos de design de moda: construção de vestuário**. Porto Alegre: Bookman, 2010.

GIDDENS, Anthony. **As conseqüências da modernidade**. São Paulo: UNESP, 1991.

GITTANY, Celso. **O que é Grafitti**. São Paulo: Brasiliense, 1999.

GLOSSÁRIO DE MODA. Disponível em: <<http://www.casapinto.com.br/glossario.asp#Helanca>>. Acesso em: 25 nov. 2011.

GOMBRICH, E. H. **História da Arte**. São Paulo: Círculo do Livro, 1977.

HARING, Keith. **Keith Haring**. São Paulo: Centro Cultural Banco do Brasil, 2003.

HAUSER, Arnold. **História Social da Literatura e da Arte**. Trad.: Walter H. Geenen. São Paulo: Mestre Jou, 1972.

HOLLIS, Richard. **Design Gráfico - uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

HISTÓRIA GERAL DA ARTE. **O objeto artístico**. Rio de Janeiro: Ediciones del Prado, 1997.

JAMESON, Fredric. **Pós-Modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio**. São Paulo: Ática, 2006.

JOINT Photographic Experts Group. 2011. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Joint_Photographic_Experts_Group>. Acesso em: 15 nov. 2011.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **O pensamento selvagem**. São Paulo: Nacional, 1976.

OEMI CONFECÇÕES. **Tecidos, Malhas e Tabelas de Cores**. 2011. Disponível em: <<http://www.oemiconfeccoes.com.br/interna.php?linha=S&page=tecidos>>. Acesso em: 17 nov. 2011.

PEREIRA, Alexandre Barbosa. **As marcas da cidade: a dinâmica da pixação em São Paulo**. *Lua Nova*, São Paulo, v. 79: 143-162, 2010.

PEREIRA, Gabriela de Gusmão. **Rua dos Inventos: ensaio sobre desenho vernacular**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 2002.

SANTOS, Jair Ferreira. **O que é pós-moderno?** São Paulo: Brasiliense, 1987

SOBRÀ, Flávio (org). **Modelagem**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009.

SPINELLI, Luciano. **Pichação e comunicação: um código sem regra**. *LOGOS: comunicação e conflitos urbanos*, Rio de Janeiro, a. 14, n. 26, p. 111-121, 2007. Disponível em: < <http://www.logos.uerj.br/PDFS/26/08lucianospen.pdf>>. Acesso em: 20 set. 2011.

SUBIRATS, Eduardo. **Da vanguarda ao pós-moderno**. São Paulo: Nobel, 1991.

RAMOS, Célia Maria Antonacci. **Grafite, Pichação & Cia**. São Paulo: Annablume, 1994.

SZARADOWSKI, Peter. **Trajes para qualquer hora do dia**. Polônia, 2010. Disponível em: <<http://muzealnemody.blogspot.com/2010/05/garnitur-na-kazda-pore-dnia.html>>. Acesso em: 22 nov. 2011.

WOLTON, Dominique. **Internet, e depois? Uma teoria crítica das novas mídias**. Porto Alegre: Sulina, 2007.