

---

# Design contemporâneo de estamperia: o papel do designer frente às novas tecnologias

Mariana Laranjeira\*  
Mônica Moura\*\*

## RESUMO

A tecnologia digital, que é cada vez mais desenvolvida e explorada na contemporaneidade, vem promovendo, ao longo de sua evolução, um rompimento de paradigmas no que diz respeito ao campo do design e no caso deste artigo, especificamente, ao Design de Estamperia. Este último sofre uma transformação significativa em todo o seu projeto, desde o processo de criação, com o advento do CAD (Computer-Aided Design), até a técnica de impressão digital. Juntos, possibilitam o uso do computador e seus recursos como estrutura para o design do produto têxtil. Buscando mostrar esse acontecimento e colaborar com as questões do design da informação, o artigo caracteriza a importância do designer frente às novas tecnologias e a sua contribuição, inserido no campo do design de estampas, para a construção da identidade do sujeito contemporâneo.

**Palavras-Chave:** Design Contemporâneo. Tecnologia. Estamperia Digital.

\* Aluna especial da disciplina Design Contemporâneo junto ao PPG Design - FAAC (UNESP).

\*\* Doutora em Comunicação e Semiótica, Depto e PPG Design - FAAC (UNESP).

## 1. INTRODUÇÃO

Estamos, na contemporaneidade, em um mundo em processo de globalização, repleto de variáveis, onde a velocidade das comunicações contribui significativamente para a determinação de inúmeras e efêmeras identidades.

Em relação a estas questões, Moraes cita Kumar ao exemplificar que a atualidade “[...] destaca sociedades multiculturais e multiétnicas. Promove a ‘política da diferença’. A identidade não é unitária nem essencial, mas fluída e mutável, alimentada por fontes múltiplas e assumindo formas múltiplas” (KUMAR apud MORAES, 2006. p.180).

O contemporâneo é marcado por uma sociedade saturada de informações, onde complexas conexões ocorrem a todo o momento. A diversidade de ideias gera uma intensa dinâmica de inter-relações entre os mais variados campos de conhecimento, como o design e a tecnologia, possibilitando mudanças expressivas e, algumas vezes, constantes no desenvolvimento destes.

O conceito de ‘tecnologia’, assim como o conceito de ‘contemporaneidade’, podem ser atrelados a todas as circunstâncias da humanidade. De maneira resumida, a palavra tecnologia etimologicamente descrita, vem do grego ‘tekhne’ que significa ‘técnica, arte, ofício’ que juntamente com o sufixo ‘logia’, que significa ‘estudo’, serve para designar a “aplicação prática do conhecimento científico em diversas áreas de pesquisa”<sup>1</sup>. Por outro lado, a palavra ‘contemporâneo’, pode ser descrita de maneira sucinta como: aquilo que se refere a uma época atual, ao momento presente. Os conceitos de tecnologia e contemporaneidade se unem significativamente quando nos referimos à nossa atualidade, ao nosso contemporâneo.

## 2. DESIGN E TECNOLOGIA

Os avanços ocorridos em diversas áreas de conhecimento no século XX e, no início de século XXI, são indiscutíveis. Mas nada se compara ao desenvolvimento que atinge a tecnologia atualmente. Esse vínculo com o período contemporâneo tem sido intenso, afinal estamos em tempos onde as principais mudanças, especificamente para o design, estão associadas ao rápido desenvolvimento das tecnologias e na sua manipulação da informação. Em uma análise mais profunda e considerando a evolução do design ao longo de sua história, podemos considerar o design como

---

<sup>1</sup> Disponível em <<http://www.significados.com.br/tecnologia-2>>. Acesso em 22 de Janeiro de 2013.

indissociável da tecnologia. Entretanto, o design não é apenas tecnologia, pois como menciona Moura:

“[...] esta área não se sustenta apenas pela tecnologia. Ela se faz a partir dela; antes da tecnologia ser aplicada, há de se ter um projeto, este se estabelece a partir das questões de criação, de pesquisa e de conceituação e também por meio da tecnologia. [...] É a integração da tecnologia e da arte que dão sustentação aos aspectos culturais, estéticos, funcionais e de linguagem do projeto que serão refletidas no produto que foi desenvolvido” (MOURA, 2005).

Quando se aborda a relação de design e tecnologia, não há como desconsiderar todo o desenvolvimento industrial ocorrido desde o surgimento da Revolução Industrial, onde se definiram os processos de fabricação dos bens de consumo e, conseqüentemente, definiram-se as bases para o próprio conceito de design. Bonsiepe (2011) afirma que o design industrial “[...] representa uma das faces da tecnologia que dificilmente pode ser desprezada quando se trata de reflexões sobre a tecnologia em seu sentido mais amplo” (Bonsiepe: 2011, p.213). Isso corrobora mais uma vez que, design e tecnologia, são duas áreas que estão intimamente ligadas e são inseparáveis.

Mas, nosso discurso aborda uma fase bem posterior a esse primeiro momento de surgimento da indústria e vai além dos conceitos de design industrial. Ele trata de uma era que recebe influência dos mais recentes avanços tecnológicos que nos permitiram superar a modernidade e chegar à contemporaneidade, a Era Digital.

A Era Digital é o resultado do processo de evolução da mecânica para a eletrônica. Laurentiz (1991, p.93) diz que,

para compreender melhor as características da atualidade, é necessário primeiramente entender o estágio em que ela se encontra no ciclo geral eletrônico. [...] Como o sistema eletrônico de produção encontra-se em franca implantação, as funções exercidas pela eletrônica até o presente momento estão voltadas para a substituição de determinadas funções mecânicas.

Ainda com base no que afirma Laurentiz (1991), os meios eletrônicos permitiram a substituição de várias atividades e a formação de um ‘requisitado banco de dados’, de maneira a determinar um desenvolvimento da comunicação onde inúmeras ramificações geraram uma trama complexa de informações. Por esse motivo, a Era Digital é também conhecida como Era da Informação.

Essa nova fase, não apenas possibilitou a criação de muitas novas áreas de conhecimento, até então inexistentes, como uma das mais significativas que nos ocupa neste caso, o Design Têxtil.

A partir da revolução industrial, onde se sabe que o impulso inicial ocorreu principalmente nas indústrias de tecelagem <sup>2</sup>, o design têxtil sofreu uma grande mudança com o advento de máquinas que acelerassem o processo do tear, ou que acelerassem técnicas de impressão de desenhos nos tecidos de forma manual, como a serigrafia por exemplo.

Nos últimos quinze anos, entretanto, pode-se afirmar que a era digital englobou esta área e permitiu que houvesse, muito rapidamente, uma poderosa evolução, principalmente no que se refere ao papel do designer. Nesse sentido, como determina Clarke (2011), “Nos últimos anos têm-se produzido muitos avanços na combinação criativa do tecido com a tecnologia e, em particular, com a ciência, uma interação que oferece aos designers um sem fim de possibilidades dinâmicas.” <sup>3</sup>

As tecnologias digitais determinaram um novo conceito de criação e produção de tecidos, além de uma vigorosa fase do design de Estamparia.

### 3. ESTAMPARIA DIGITAL

A estamparia digital resulta de um longo processo de evolução dos meios digitais e do uso de ferramentas como o computador, por exemplo. Também é uma consequência da procura por um aperfeiçoamento das técnicas de impressão em tecidos, a fim de estimular os processos e determinar um aumento na produtividade e na qualidade da indústria têxtil.

Por estamparia digital, podem-se definir duas acepções. A primeira se determina a partir da construção do trabalho do designer, feito em meios computacionais, onde as estampas são criadas digitalmente. Nesse processo, há uma agilidade e liberdade de criação que permite ao profissional o desenvolvimento de efeitos visuais mais sofisticados e complexos, integrando os conceitos tradicionais de composição e estética com o uso de recursos recentes, como a fotografia digital por exemplo. Assim nos afirma Bowles & Isaac (2009)

[...] atualmente está surgindo um estilo mais maduro de design digital graças a uma maior experimentação por parte dos designers, cujas criações se baseiam em motivos escaneados ou provenientes da fotografia digital, o que facilita os efeitos visuais, como as ilusões óticas, além de estilos gráficos e de ilustração que somente são possíveis com o uso da manipulação digital (BOWLES; ISAAC, 2009, p.18) <sup>4</sup>.

---

2 No início da Revolução Industrial, em 1733, o inglês John Kay inventa a lançadeira volante, maquinário industrial que aperfeiçoava o tear manual.

3 Tradução do texto original feita por Mariana Laranjeira, autora do artigo.

4 Tradução do texto original feita por Mariana Laranjeira, autora do artigo.

Outra definição para o conceito de estamparia digital, e a mais utilizada, está no processo de impressão dos tecidos. Essa tecnologia permite a impressão das estampas através de jato de tinta que, diferentemente de processos anteriores, não apresenta limitações cromáticas. A especialista em Design de Superfície, Evelise Ruthschilling ressaltava essa característica ao dizer que “[...] impressão digital em policromia têm trabalhado com imagens em milhões de cores, diminuindo o trabalho dos designers e aumentando as possibilidades expressivas” (RUTHSCHILLING, 2008, p.79).

Atualmente, essa tecnologia pode ser utilizada em tecidos de diversas composições (vegetal, animal, sintético) e, em comparação a outros processos, tem características mais ecológicas por permitir um menor desperdício de tecido, tinta, água e eletricidade. Além de apresentar uma agilidade em todo o procedimento, desde a criação da estampa, até a finalização do tecido.

### 3.1 O PAPEL DO DESIGNER

Para o designer as principais qualidades da estamparia digital estão, de acordo com Bowles & Isaac (2009), na “[...] Instantaneidade, na possibilidade de imprimir detalhes complexos, milhões de cores e em escala muito maior, além da possibilidade de produzir desenhos adaptados à vestimenta e personalizados”<sup>5</sup> (BOWLES & ISAAC, 2009, p. 18).

Com base nessa afirmação, é preciso levantar o fato de que a facilidade do processo deve complementar os já existentes conhecimentos essenciais da área, assim como considera Ruthschilling (2008) sobre as noções de Módulo e Repetição, que apesar de não serem obrigatórias na estamparia digital, devem tomar parte da estrutura formadora do designer.

Ao possuir tantas qualidades, o papel do designer na estamparia se destaca e, por isso, aumentam as atribuições dele no processo de criação. O cenário criativo é imenso e pode-se dizer que as composições visuais permitidas são ilimitadas. Como não há limitações de cores ou formas, o profissional de design deve ser cauteloso para desenvolver as estampas sem que haja a perda de qualidade estética.

---

5 Tradução do texto original feita por Mariana Laranjeira, autora do artigo.

## 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A contemporaneidade é caracterizada pelo rápido avanço das tecnologias e o designer, enquanto profissional em uma área interligada com as tecnologias, deve acompanhar o crescimento respectivo ao seu campo de estudo e conhecimento.

A estamparia digital, como um reflexo da evolução ocorrida no desenvolvimento de têxteis ao longo dos anos, e, como fator de qualidade na construção de estampas, há de ser explorada e corretamente compreendida pelos designers. Ela pode integrar-se e ser mais um dos muitos meios de comunicação e de design da informação que permitem ao sujeito contemporâneo à formação de múltiplas e complexas identidades através da personalização dos produtos criados. Contribuindo, assim, para o fortalecimento e aprimoramento de uma democratização na produção e no uso de tecidos estampados e no rompimento do design genérico e sem personalidade.

## 5. REFERÊNCIAS

- BONSIEPE, Gui. **Design, Cultura e Sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011, pp-213.
- BOWLES, M.; ISAAC, C. **Diseño y Estampación Textil Digital**. Barcelona: Blume, 2009, pp-18.
- CLARKE, Simon. **Diseño Textil**. Barcelona: Blume, 2011, pp-100.
- LAURENTIZ, Paulo. **A Holarquia do Pensamento Artístico**. Campinas: Editora da UNICAMP, 1991, pp-93.
- DE MORAES, Dijon. **Limites do Design**. São Paulo: Studio Nobel, 1999, pp-107.
- MOURA, Monica. **Design, Arte e Tecnologia**. São Paulo: Edições Rosari, 2005.
- RUTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de Superfície**. Porto Alegre: Ed. Da UFRGS, 2008, PP-79.