

A Arte como Ferramenta de Criatividade no *Design* de Moda Sustentável

Art as a tool of Creativity in Fashion Design Sustainable

Santos da Silva¹, Célia Maria; Msc, Uni. Federal Pauí; celiadesigner@yahoo.com.br
Broega², Ana Cristina; PhD, Universidade do Minho; cbroega@det.uminho.pt

Resumo

Os laços entre o domínio da arte e da moda são bem maiores que os que supõem os discursos e a crítica. A arte enquanto fonte inspiradora da moda, pode fazer toda a diferença, valorizar os produtos do design colocando-os num patamar de destaque. Então, porque não se valer desse expediente para o desenvolvimento de novos produtos da moda mais sustentável, com um ciclo de vida mais alargado?

Palavras-chave: Arte, moda, design sustentável

Abstract

The bows between the domain of art and fashion are much larger than that assumed by speeches and criticism. The art while inspiration source of fashion, can make all the difference, promotes the design products, placing it in a prominence stand. So why not take advantage of such an understanding for the development of new sustainable fashion products with a longer life cycle?

Key-words: Art, fashion, sustainable design

1. INTRODUÇÃO

Interface é um termo que remete à tecnologia, constituindo um mecanismo que faz adaptações entre dois sistemas, ou ainda, a interface pode ser considerada como um conjunto de elementos comuns, entre duas ou mais áreas do conhecimento. Nesse contexto, vale elucidar que também são vários os pontos comuns entre a moda e a arte, que a moda e arte estão na interface uma da outra, e que a interco-

¹ Professora Assistente da UFPI - Brasil, Mestre em Design Têxtil e Marketing – Guimarães/Portugal

² Professora Doutora do Centro de Ciência e Tecnologia Têxtil – Guimarães/Portugal

nexão entre essas esferas vem servindo de referência para o desenvolvimento de projetos no âmbito do design de novos produtos, principalmente na área da moda. De acordo com Perniola (2005), “a arte é certamente afim da moda, porque divide com ela não apenas o brilho da novidade e do desafio, mas também a embriaguez que deriva do sentir-se em ligação direta com o espírito do tempo”. Entretanto, existe um diálogo bem próximo entre a arte e a moda, entre o artista e o traje, que se intensifica, pois essa comunicação vai mais além do que dividirem apenas o brilho da novidade e de traduzir o espírito da época, muitos são os artistas e designers que exploram essa vertente quando das suas criações. Por conseguinte, os laços entre o domínio da arte e da moda são bem maiores que os que supõem os discursos e a crítica (CIDREIRA, 2005).

2. ARTE E MODA

A moda tem-se aproximado da arte com o propósito de introduzir o elemento estético no campo da produção em série, e poderá dizer-se que isto iniciou com o movimento artístico democrático - *Arts and Crafts* - que deu visibilidade à produção industrial, exaltando a moda através de impressões com motivos e padronagens aplicados aos têxteis, ainda no final do século XIX (DORFLES, 1972).

Ocorreram ao longo do século XX, múltiplas ações e movimentos que promoveram interesse e envolvimento recíproco entre a moda e a arte. A moda ligou-se às artes, através das roupas feitas por artistas, onde estes se utilizaram do poder provocador do vestuário, evidenciando reflexões sobre o tema. A noção de obra de arte favoreceu a aproximação entre a arte e a vida, a criação e a modernidade científica. E assim, a moda como manifesto da arte teve referências nos movimentos vanguardistas: no futurismo, no construtivismo, e no surrealismo, sendo que até os dias de hoje, mantém uma firme relação no processo de criação (MULLER, 2000; CIDREIRA, 2005).

Vários foram os artistas que fizeram e ainda fazem esse trânsito entre a arte e a moda, tanto que essa inter-relação promove sugestão e a indagação se, a moda é arte. Numa direção, há grupos que defendem e afirmam que a moda é arte e na outra, grupos que discordam e dizem que a moda não é arte.

No entanto, essa questão suscita muita polêmica e, sem dúvida que cada um dos lados tem os seus argumentos na defesa da sua tese, todavia, no momento, não

é o nosso objetivo responder tal pergunta. Entretanto, isso nos leva a entender que tais questionamentos só enriquecem o assunto, na medida em que os fundamentos de ambos os lados procedem, de maneira que crescem as referências bibliográficas que envolvem a temática.

De fato, existe uma cumplicidade entre as duas áreas quando do processo de concepção de seus produtos, o que talvez fortaleça a noção de que a moda seja arte. Ambas as áreas permeiam as vias poéticas de seu criador, por onde transmitem seus sentimentos. Nessa relação, criador-objecto, artistas e designers, entre idéias e 'devaneios' fazem surgir do abstracto o produto concreto - a roupa, o quadro, a escultura - com o uso das técnicas em que se trabalham os diferentes materiais. Uma e outra participam do processo mental que tem em comum, sempre a forte preocupação estética como instrumento de expressão e comunicação. Definem cores e texturas. Usam os mesmos princípios e elementos como: ponto, linha, direção, volume, dimensão, contraste, simetrias ou assimetrias e formas.

Para o designer industrial, escritor e professor, membro da Facultad del Art Center (Vevey-Suiça), membro de honra da Reial Academia de les Belles Arts de Saint Jorji e Presidente do Design for the Word, André Ricard, toda atividade criativa é arte. Em todo o caso nesses atos criativos são necessárias as mesmas capacidades de sublimação da realidade, esse ir mais além do desconhecido até então (RICARD, 2003).

Realmente o trânsito entre as esferas da arte e da moda já se torna senso comum na contemporaneidade. De um lado, a arte serve tanto como suporte para as criações das coleções, como também na maneira de executá-las, muitas possuem um carácter realmente artístico. Bastante forte, igualmente, hoje em dia são os desfiles que se apresentam de maneira inovadora, performativos, muitos são um verdadeiro espetáculo, uma real cena teatral.

Como exemplo, podemos incluir o desfile de Jun Nakao intitulado – A Costura do Invisível, que se apresentou no maior evento de moda brasileiro, o São Paulo Fashion Week em 2004, no qual, exibiu modelos vestidas em belas roupas de papel, todas muito bem construídas, mas que foram totalmente destruídas ao término do desfile, o qual nos mostrou como essência o incitar para uma reflexão sobre o real valor das coisas, promovendo possibilidades de interpretações e significados.

O tecido e a roupa muitas vezes também são usados como matérias de arte, não com a função de vestuário expostos em museus, mas como o elemento principal

nas obras de alguns artistas. Vários são os exemplos, tais como: as obras de arte do casal francês Christo e Jeanne Claude com sua arte ambiental, na qual revestem os monumentos de ‘tecido’, dando-lhes uma roupagem nova (figuras 1). Gerard Deschamps, para compor seus quadros, recorre à utiliza de peças de roupas íntimas tais como: biquínis, *corselets*, espartilhos, meias, lenços e pedaços de tecidos (figuras 2). Joseph Beuys, em 1984 exibiu sua obra denominada - A Pele, peça executada em feltro na forma de roupa. Jean-Charles Blais, em 1997, numa obra feita em tecido de algodão, na ‘modelagem’ de um top e uma calça, que segundo Muller (2000), está entre a pintura à escultura; Fabrice Langlade expõem sua *Chrysalide* em 1997, cuja obra é uma escultura que tem a forma de um vestido, o artista usa uma malha de polímero termo-fundível com aplicação de pérolas barrocas, Stephen Willats, com sua exposição *Multiple Clothings* (MULLER, 2000).



Pont Neuf, Paris – 1985³



The Reichstag – 1995⁴

Figura 1 : Obras de Christo e Jeanne-Claude

Há uma diversidade de exemplos que poderíamos citar que confirmam essa inter-relação, contudo, tornar-se-ia demasiado extenso. O fato é que esses artistas se apropriam do universo do vestuário para compor sua poética. Algumas obras são executadas tanto com tecidos, quanto com peças de roupa, estas se tornam um meio de expressar as suas criações artísticas. Acrescentando a isto as várias exposições da indumentária em museus, que são mostras conscientemente organizadas e valorizadas como peças únicas de intervenção artística. Toda esta interpenetração das duas áreas fortalece a idéia de que moda é arte. De qualquer das formas, o cer-

³Fonte: <http://www.comunidadefb.com.br/noticias/wp-content/uploads/2008/04/pont-neuf-paris-cristo-et-jeanne-claude.jpg> (Acedido em 03.05.10)

⁴ Fonte: <http://www.cs.ubc.ca/~akaufman/pics/installation/christo4.jpg> (Acedido em 03.05.10)

to é que a arte serve de inspiração para os artigos do vestuário de moda e, esta, traz a arte para uma maior aproximação com o povo, com as massas à medida que se utiliza de uma forma compreendida pela grande maioria. Entendemos que nem toda roupa é arte, porém “existe uma moda que faz arte e uma arte que fala da moda” (MULLER, 2000).

A verdade é que, a moda e arte se relacionam, de modo que artistas participam de desfiles e de catálogos de moda, criadores de moda participam de manifestações de arte contemporânea. Os dois universos, em total sinergia, “nutrem-se reciprocamente”. No meio do consenso mais geral, a relação entre as duas esferas é um fenômeno internacionalmente celebrado, comentado, cada uma encontrando sua parcela na cerimônia – “a moda ganhando ares de nobreza suplementares e a arte conquistando o estatuto de uma dinâmica efêmera”. As instalações, cada vez mais presentes nas bienais, confirmam essa propensão (REMAURY, 1997 citado por CIDREIRA, 2005).



Dans le règles de L'art -1960⁵



Japonais au Maillot de Bain 1961⁶

Figura 2: Obras de Gerard Deschamps

Muitas são as coleções no design de moda que se usufruem da arte como inspiração, e obtém como resultado a diferenciação e a valorização do produto.

Stephen Sprouse, que é designer e também artista plástico, trabalhou inspirado nas obras de Andy Warhol, e de Jean-Michel Basquiat em sua coleção de vestuário no ano de 1988 (figuras 3).

⁵ Fonte: Ruhrberg et all, 1999. ARTE do Século XX – organizado por Ingo F. Walter. Volume I. Köln: TASCHEN.

⁶ Fonte: <http://www.galerie-vallois.com/fr/nr/images/japonais-maillot.jpg> (Acedido em 03.05.10)



Inspiração: Jean-Michel Basquiat⁷



Inspiração: Andy Warhol⁸

Figura 3: Obras de Stephen Sprouse

Damien Hirst, o famoso artista plástico britânico, um dos artistas contemporâneo mais renomado, lançou sua primeira coleção de roupas em parceria com a Levi's, em 2007, cujo título foi *Warhol Factory X Levi's Damien Hirst*. Damien também referenciou as obras dos artistas: Andie Wahrol, Jackson Pollock e Jean-Michel Basquiat (figura 4). Sua coleção de 2008 foi intitulada com o cliché “a arte que se pode vestir”. Damien é recordista em venda em leilões dedicado a um único artista e é considerado o artista plástico que mais acumulou dinheiro em vida com a venda das suas obras, cujo valor de cada peça é altíssimo, peças de até US\$100.000.000 (cem milhões de dólares). Na primeira coleção de roupa, continha calças jeans com preços de até 80 mil dólares e na segunda coleção, algumas peças jeans com cristais Swarovisky custaram em torno de US\$ 4.000.

A marca *urbanwear* da renomada Miss Sixty (figura 5), lançou sua coleção inverno 2009 com estampas cujos motivos foram retirados das telas do artista plástico Roy Liechtenstein (SILVA, 2009).

Neste sentido, é seguro que a arte valoriza os produtos do design e os coloca em um patamar de destaque. Então, porque não se valer desse expediente para o desenvolvimento de novos produtos da moda mais sustentável, com um ciclo de vida mais alargado?

A moda como fenômeno sócio-cultural e econômico tem por essência a descartabilidade anunciada, portanto, seus produtos têm um tempo de vida muito curto no mercado, logo, necessita de um suporte para permanecer em evidência. Dessa for-

⁷ Fonte: <http://www.artnet.com/Images/magazine/reviews/kley/kley1-26-09-4.jpg> (Acedido em 28.03.09)

⁸ Fonte: <http://www.artnet.com/Images/magazine/reviews/kley/kley1-26-09-6.jpg> (Acedido em 28.03.09)

ma, torna-se imprescindível a busca constante de diferenciação, que na maior parte das vezes recorre à inovação tecnológica, seja em materiais, em equipamentos, em processos, mas existem novas possibilidades de acrescentar valor ao produto, de torná-lo singular, pois o consumidor contemporâneo é ávido por novidades, mas, hoje, não compra qualquer produto, ele exige produtos que o diferencie dos demais e a arte associada a outros fatores pode ser uma forte aliada para garantir a diferenciação e a valorização de novos produtos.



Figura 4 - Warhol Factory X Levi's Damien Hirst⁹



Figura 5 - Miss Sixty – Coleção Inverno 2009¹⁰

Arte e moda cada vez mais estabelecem correspondências e diálogos, adentram-se e diluem-se a ponto de tornarem suas fronteiras imperceptíveis. Consoante Stephen Wilson (2003), vive-se um momento interessante e não menos importante da história, no qual torna-se imperativo a integração entre as áreas, e algumas vezes é difícil distinguir entre a pesquisa técnico-científica e a arte.

Para Arlindo Machado (2001), as formas tradicionais de arte estão entrando em esgotamento; a confluência da arte com a tecnologia representa um campo de possibilidade e energia criativa podendo resultar numa revolução conceitual e prática da arte. A integração das áreas – arte, moda, design, tecnologia, ciência permite a troca e a colaboração, possibilitando a diluição das fronteiras e a expansão dos horizontes, pode ser considerado como um ponto fundamental para o aumento do ciclo de vida do produto, quando em sintonia devem ter uma relação direta com outras variá-

⁹ Fonte: Damien Hirsts http://bitsmag.com.br/images/stories/estilo/damien-hirst_levis-80mil.jpg (Acedido em 28.03.09)

¹⁰ Fote: http://www.nypost.com/photos/galleries/entertainment/fashionweek/pp_20090215_miss_sixty/photo01.jpg. (Acedido em 28.03.09)

veis que envolvem o produto, matérias primas e fabricação de elevadas qualidade, bons acabamentos, etc..

Estamos a falar da influência da arte no design de vestuário, como ferramenta impulsionadora do Slow Desgn.

3. SLOW DESGN

Slow Design é um conceito multifacetado aplicado ao processo de design como uma abordagem filosófica, renovada e global. É uma formula vital à criatividade, agregando novos valores ao projecto contribuindo para uma mudança no sentido de maior sustentabilidade na criação de novos produtos. (STRAUSS e FUAD-LUKE 2008).

O conceito de sustentabilidade pode ser definido de diversas formas, para Schulte e Lopes (2008), o desenvolvimento sustentável é a exploração equilibrada de recursos naturais, nos limites da satisfação das necessidades e do bem-estar da presente geração, assim como de sua conservação no interesse das gerações futuras. Para Manzini e Vezzoli (2002), o design para a sustentabilidade é projetar produtos que resultem em alta qualidade social com o mínimo desperdício e prejuízo para a natureza e que, no futuro, produzam impactos positivos na sociedade e no meio ambiente.

Assim sendo, a metodologia de desenvolvimento de produtos sustentáveis deve estar associado ao Ciclo de Vida do Produto (LCD - Life Cycle Design) e o designer deve encontrar soluções sustentáveis para todas as fases que o compõem (Vezzoli, Pires08), nomeadamente: a pré-produção que engloba desde a extracção da matéria-prima até a escolha dos processos utilizados para a produção dos materiais que no caso específico da moda se reflecte na utilização de fibras naturais, recicladas, biodegradáveis e produzidas de forma sustentável; a produção que compreende os processos de transformação dos materiais, montagem e acabamentos, por exemplo a utilização de tecnologias optimizadas que reduzam ao mínimo o processo produtivo, diminuindo os níveis de resíduos sólidos e de efluentes que são eliminados através de águas residuais por exemplo de estamparias, lavandarias e tinturarias; a distribuição que abrange: a embalagem que deve também ser reciclável e a menor possível; o transporte: que na fase de fabricação deve circundar-se aos recursos locais de forma a minimizar os transportes e na distribuição devem usar-se

os transportes de menor consumo energético na tentativa de minimizar o impacto ambiental; o armazenamento do produto (que também deverá ser o menor possível de forma a evitar a construção de grandes espaços de armazenamento. Durante o seu ciclo de vida, o uso envolve a utilização e funcionamento do produto durante o seu tempo de vida útil (que deverá ser desenhado para ser o maior possível); e, o destino do produto após o uso, já em forma de descarte, obrigando a refletir sobre como este será devolvido ao ambiente e deve ter sido pensado de forma a poder ser reciclado por inteiro ou apenas partes dos seus componentes.

Ao longo de todo este ciclo de vida do produto principalmente na fase de produção, a empresa deve primar por manter os padrões sociais exigidos pelas leis laborais, para preservar o bem-estar social e para garantir o respeito pelos direitos dos colaboradores.

Este é um conceito que tende a desacelerar os ciclos de moda ao integrar peças diferenciadas, duradouras, intemporais e que de alguma forma fogem aos ciclos de tendências de moda e aqui entra a contribuição da arte neste processo aoa ser usado como elemento de inspiração e diferenciação. Fabricadas com matérias-primas de levada qualidade, que primam pelo acabamento, bom toque, com uma constância de boa aparência ao longo do seu ciclo de vida, bom corte e confeção e com inspiração artística, resultando certamente em peças que embora mais onerosas, são de maior valor acrescentado e puderam certamente passar de geração em geração constituindo as peças *vintage* da sua época.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Cada vez mais o consumidor atual exige produtos carregados de valores estéticos e psicológicos e a arte, com os seus princípios e sua linguagem, é uma fonte inesgotável de inspiração na criação de novos produtos nas esferas do design, sobretudo o design de moda, posto que, o vestuário propicia diariamente ao seu portador o privilégio da experiência estética e satisfação.

E estes atributos emocionais, podem ainda ser mais potenciados quando desenvolvidos com um apelo ecológico que é também um meio de estimular o consumo consciente e o desenvolvimento sustentável do planeta.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- DORFLES, Gillo. **A introdução do desenho Industrial – Linguagem e História da Produção em Série**. Lisboa: Edições 70, 1972.
- CIDREIRA, Renata P. **Os sentidos da moda: vestuário, comunicação e cultura**. São Paulo: Annablume, 2005.
- PERNIOLA, Mário. **A arte e a sua sombra**. Lisboa: Assírio & Alvim, 2006.
- MACHADO, Arlindo. **Máquina e Imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas**. São Paulo: EDUSP, 2001.
- MANZINI, Ezio; VEZZOLI, Carlo. **O desenvolvimento de produtos sustentáveis: os requisitos ambientais dos produtos industriais**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2002.
- MÜLLER, Florence. **Arte e Moda**. São Paulo: Cosac & Naify Edições, 2005.
- REMAURY, Bruno. **Art a la mode** In: ART PRESS. Art et Mode: attirance et divergence. Hors Série. Paris. N° 18, 1997.
- RICARD, André. **Diseño: el art de hoy?** in: CALVERA, Anna. Arte? Diseño nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2003.
- SCHULTE, Neide Köhler; LOPES, Luciana. **Sustentabilidade ambiental: um desafio para a moda**. In: Revista Moda Palavra, n.2, p. 30-42, ago 2008.
- SILVA, Célia M.S. **Arte e Moda – Processos Artesanais na Indústria de Beneficiamento e Acabamento no Jeans**. Portugal. 2009. Dissertação (Mestrado em Design Têxtil e Marketing) Universidade do Minho.
- STEPHEN, Wilson. **Informations Arts: Intersections of Art, Science and Technology**. Cambridge, Massachusetts: MIT, 2003.
- STRAUSS, Carolyn; FUAD-LUKE, Alastair. **The Slow Design Principles: A new interrogative and reflexive tool for design research and practice**. In: Changing the Change. Turin, Italy. 2008.
- VEZZOLI, Carlo. **O cenário do design para uma moda sustentável**. In: Pires, Dorotéia Baduy (Org.). Design de Moda: olhares diversos. Barueri: Estação das Letras e Cores, 2008. p. 197-205.