

BORBULHAR: CRÍTICA GENÉTICA APLICADA AO PROCESSO CRIATIVO DA DESIGNER DE MODA QUILICI

Bubble: Critical Genetic applied to creative process of fashion designer Quilici

Lima, Vinícius Prado; Bacharel; Universidade Anhembi Morumbi;
viniplima@outlook.com¹

Roncoletta, Mariana Rachel; PhD; Universidade de São Paulo;
mari_roncoletta@hotmail.com²

Processos de Criação em Design de Moda Sob a Ótica da Crítica Genética

A pesquisa trata-se de uma análise de caso que aplica a Crítica Genética ao percurso de criação da designer de moda Fernanda Quilici no projeto Tudo é Simples Assim, com o objetivo de valorizar os processos criativos e não só o produto final. A metodologia divide-se em três etapas: a primeira corresponde à revisão bibliográfica realizada mediante fontes secundárias; a segunda visa coleta de dados qualitativos por meio de entrevista guiada com a designer e documentação de processos, ambos registrados em audiovisual; a terceira concentra a discussão central da pesquisa.

O designer possui o papel de formalizar conceitos através de projeto – aspectos impalpáveis como saberes são convertidos em artefatos. De um ponto de vista linear, para Saltzan (2008), o início do projeto é a ideia e o fim é a matéria. No entanto, o percurso é um emaranhado de nós, onde abre-se um campo experimental, cheio de possíveis resultados e nenhum final.

Para Salles (2004), a criação é de caráter hipotético, em estado de contínuo metamorfosear-se e em incessante movimento. Assim, lida-se com pensamentos presenciados, esboçados, registrados e empíricos. Preciosa

¹ Bacharel em Design de Moda pela Universidade Anhembi Morumbi.

² Fashion stylist, jornalista e professora universitária. Doutora em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de São Paulo. Mestre em Design pela Universidade Anhembi Morumbi. Bacharel em Design pela Faculdade Santa Marcelina. Pesquisa design de calçados para pessoas com deficiência. Site: www.roncoletta.com

(2006) relata que, através de registros fragmentários, guardam-se sensações e descobrem-se fluxos, incontroláveis.

Processos criativos são pertinentes à área projetual – textos, quadros, músicas, roupas e etc. Um processo, por ser não-linear e cheio de buracos, chega a uma ou mais obras, mas não se fecha nelas, podendo ser retomado e continuar em aberto – parafraseando Salles (2004), inacabado. Por haver rastros, tomadas de decisões, mudanças de ideias e experimentações, há também a reunião desses percursos adotados ao longo da execução de projetos. Com o objetivo de analisar tais registros, chamados ‘documentos de processo’ (SALLES, 2004, p. 18), construiu-se a Crítica Genética.

A Crítica Genética fundamenta ‘pesquisas que se dedicam ao acompanhamento teórico-crítico do processo de gênese das obras’ (SALLES, 2008, p. 26). Ressalta-se que não há preocupação em delimitar o ponto originário da criação e, sim, o como é criada a obra - as ideias que instigam o percurso criativo.

O projeto é estimulado por desejos de insatisfação por parte daqueles que vivem o processo. Esse movimento finda com o conceito de obra acabada, que passa a ser entendida como uma possível trama de caminhos – podem ser revisitados e gerar outros possíveis resultados.

Análise do Processo Criativo de Quilici Sob a Ótica da Crítica Genética

O tópico principal, abordado na etapa de fundamentação teórica do projeto Tudo é Simples Assim, adveio de uma inquietação interior: Quilici relatou que quando auxiliava em aulas de arte de um colégio, averiguava também o comportamento criativo dos alunos. Notou que qualquer forma desenhada era percebida pelas crianças da maneira como quisessem – um traço podia ser um cachorro ou colega, e fazia sentido àquele que o desenhava.

Paralelamente, Quilici estava descontente com seu próprio desenho, entendendo-o como rígido e duro. Despertou-lhe o interesse ao observar que as crianças tratavam o ato de desenhar como brincadeira, sem apego às

normas. Desta maneira, em sua monografia, pesquisou o erro, bem como sua relação com o desenho. O questionamento embutido dentro de si era “em que momento o desenho deixou de ser brincadeira?” Este foi o cerne do projeto, o combustível que o abasteceu.

O próximo passo foi a transição da teoria ao desenvolvimento de produto – nessa fase se busca a ligação entre os conceitos atrelados ao projeto. Quilici começa reunindo, despretensiosamente em seus documentos de processo, palavras e imagens assimiladas até então.

Deste modo, o conceito de criação³ é traçado e, para que se chegue a ele haverá momentos que não se enxerga possibilidades, como um breu mental. Quando isso ocorre, faz-se necessário um tempo de maturação e, possivelmente a partir de estímulos externos, surgem *insights*. Em entrevista, Quilici relatou que no momento de descanso é que as ideias pulsam com mais intensidade, pois não há compromisso com o acerto nessa hora.

Quilici concebeu o conceito *Tempestade Manual*. Nele é descrito um fazer manual, prático e intuitivo, sem preocupações com regras.

Encontrado tal conceito, inicia-se a fase de latência, em que o anseio por criar está à flor da pele. Para ela, essa etapa apresentou-se como um borbulhar. Ao longo daqui há angústia e, para sanar tal desconforto, realizam-se experimentações práticas, embasadas pela teoria. Há um alicerce entre o que se faz e pensa e, portanto, é um estágio em que busca-se harmonia interna.

O projeto de Quilici preza por liberdade ao criar – tentar, errar e usar tal erro, reconstruir e instaurar vínculos. Um exemplo foi como ela se deparou com o ponto pipoca do crochê, observado na fig. 1 – através da repetição consciente de um erro. Ao descobrir que essa técnica já existia, pôde compor uma relação diferente com o aprendizado. Portanto, compreende-se que o processo criativo é um método de aprendizagem, sobretudo hipotético – como elucidado por Salles (2004).

³Conceito de Criação é um termo utilizado na universidade da designer e, segundo Martinez e Faria (2012), deve ‘indicar claramente as premissas e as proposições que deverão guiar, estruturar e qualificar o projeto de Design de Moda’.

Figura 1: Ponto pipoca executado por Quilici. Fonte: Quilici (2014)



Inclusive, se a palavra erro possui, intrinsecamente, uma conotação castradora, para Quilici é o contrário: é a força de arranque para o inesperado e motivador direto da criação. O olhar que se tem sobre ele tenta atingir a mesma perspectiva com a qual a criança vê formas e atribui-lhes novos significados. Isso se dá em um processo lúdico onde não existe dicotomia certo-errado, mas outras formas de perceber e efetivar.

Figura 2: Experimentação material realizada por Quilici. Fonte: Quilici (2014)



Há uma necessidade de que o projeto acabe, ou seja, pausar o processo criativo e retirar materializações para aquela data. Sem tal predeterminação, o percurso seria indeterminadamente borbulhante. Ainda, caso Quilici recorra, nos dias atuais, aos documentos de processo, o borbulhar voltaria a ser percebido. Por exemplo, ao mostrar experimentações (fig. 2) ela transportou-se para a época em que as concretizou, resgatou memórias.

Considerações Finais

Salienta-se que há quantidade escassa de estudos que versem sobre a criação no âmbito do design – sendo essa uma esfera rica em processos. O propósito desta pesquisa é aplicar a crítica genética ao processo criativo de Quilici. Demonstrou-se que, para a designer, o erro é um acerto imprevisto.

Notou-se que o processo criativo tem gênese no desconforto e é, ele mesmo, a busca por respostas – obtidas em caminhos possíveis a partir de experimentações. Responder é, então, transmutar: de angustia para prazer; erro para acerto; pensamentos para matéria – do abstrato ao concreto. Ao mesmo tempo em que se equilibra opostos, percorre-se extremos, assim se dá a criação.

Referências

- MARTINEZ, A. e FARIA, J. Conceito de Criação. *In: RONCOLETTA (et. al.)*. Interagindo: Design de Moda. 1ª Edição: Esfera, São Paulo, 2012. P. 51.
- PRECIOSA, R. O design de moda como potência de um experimento. *In: Conexão: Comunicação e Cultura*, UCS, Caxias do Sul, v; 5, n. 10, jul./dez., 2006. P. 146-153.
- SALLES, C. Crítica Genética: fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística. 3ª Edição: EDUC, São Paulo. 2008.
- _____. Gesto Inacabado: Processo de Criação Artística. 3ª Edição: Annablume, 2004.
- SALTZMAN, A. O Design Vivo. *In: Design de Moda: olhares diversos*. Barueri, SP: Estação das Letras e Cores, 2008. P. 305-318.