



TÊXTILSKIN.COM: UMA POÉTICA DIGITAL COLABORATIVA

Lavínia Seabra
lisag2107@gmail.com
Faculdade de Design de Moda da
Universidade Federal de Goiás – Brasil

ISSN 2316-6479

Resumo

Este artigo apresenta uma investigação sobre o processo colaborativo digital para geração de módulos visuais em estampa iniciada em 2010, junto ao programa de pós-graduação em Artes da UnB. É uma pesquisa experimental cujo alicerce está na hibridização entre moda, tecnologia, arte e design. Para isso, foi produzido o site www.textilskin.com com conexão à rede social digital FACEBOOK, para que os interatores/colaboradores pudessem desenvolver propostas visuais personalizadas e distribuí-las para sua rede de amigos. Baseado nos conceitos de hipermodernismo, Lipovetsky, (2004); elementos conceituais, Wong, (1997) e aleatoriedade, Bense, (1975) tentamos articular um sistema de possibilidades visuais resultantes de uma prática coletiva.

Palavras-chave: *Redes Sociais, Imagem e Digital.*

Abstract


This paper presents an investigation into the collaborative process for the generations of digital visual modules in print began in 2010, with PhD Program in Arts UnB. It's an experimental research whose foundation in the hybridization between fashion, technology, art and design. For this the site was produced www.textilskin.com with connection FACEBOOK digital social network, so that the interactors/develops coul develop customized visual proposals and distribute them to your friends network. Based on the concepts of hypermodernism, Lipovetsky,(2004), conceptual elements, Wong,(1997) and randomness, Bense, (1975) tried to articulate a system of visual possibilities resulting from a collective practice.

Keywords: *Social Networks, Image and Digital.*

1. Introdução

Pensando em tempos hipermodernistas Lipovetsky, (2004), a globalização e todas as possibilidades de conexão digital com informações antecipadas e em tempo hábil têm contribuído para um desenvolvimento extraordinário no setor de moda e têxtil, principalmente considerando a efervescência causada pelas redes sociais digitais advindas da WEB 2.0. Isso tem transformado a maneira como procuramos, pesquisamos, desenvolvemos e consumimos moda, arte e informação.

Verifica-se, nesse sentido, que tem ocorrido um deslocamento das funções instauradoras no desenvolvimento do trabalho de criação – a sua poética para as funções de interação e colaboração dos usuários na concretização de um




objeto poético. E, nesse sentido, encontramos no artista e pesquisador Plaza, (2000) uma fala importante que já situava essa criação coletiva e potente para a materialização singular. A de Marcel Duchamp, que já afirmava “é o espectador que faz a obra”. Como o artista, o semiólogo Eco, (2005) afirma que a obra é constituída de uma pluralidade de significados advindos de universos multifacetados. Em sua teoria, o receptor já ocupava um lugar essencial, uma vez que a cada fruição a obra ressurgia dentro de uma originalidade singular.

E, hoje, mais do que nunca, esse processo é uma constante tanto no resultado final quanto nas etapas de criação de um trabalho artístico. Nesse sentido, esse fato tem se ampliado consideravelmente através das possibilidades de abertura proporcionadas pela internet. Um espaço que congrega particularidades diversas advindas de sujeitos virtuais singulares interatores das redes digitais das mais diversas. No entanto, essa produção colaborativa em rede, já data de algum tempo com a arte postal na década de 1960. Mas, são com as primeiras tentativas de criação utilizando os artefatos eletroeletrônicos que esse processo criativo artístico rompe com uma tradição no fazer imagético e expande as possibilidades de abertura do trabalho poético. Com as novas possibilidades de materialização das ideias proporcionadas por equipamentos compostos por tecnologia eletrônica, é com o computador que nasce um campo chamado por Bense, (1975) de “estética gerativa”, ou uma produção cujos resultados são parte de um repertório – programa (computador + gerador do acaso – realizador (máquina) – produto (o conjunto de elementos com os quais se elabora um programa). Esses resultados surgem de um processo casual. Essa causalidade é parte principal da programação, onde os códigos são sequências causais para a materialidade do objeto virtual. De certo modo, possibilita o surgimento de imagens cujos aspectos modificam-se à medida que a interação vai permitindo novas respostas visuais. Isso se concretiza na abertura a novas possibilidades qualitativas que atuam como materializações formais.

Entendemos, aqui, que dentro de um processo de criação pautado pelo sistema computacional e baseado na formação de possibilidades aleatórias, construímos uma manifestação visual cuja concretização das ideias parte de um conjunto de informações que, arbitrariamente, foram escolhidas para o desenvolvimento de um programa que permite o funcionamento de um sistema específico. Desse modo, as qualidades do trabalho partem do pressuposto de que a experimentação e o acaso podem ser também, parte essencial do processo criativo consolidado no ambiente binário.


Portanto, podemos afirmar que, em cada período, o criador – seja ele, artista visual, designer, arquiteto entre outros rompem as fronteiras estéticas vigentes



e traduzem o tempo através de novas linguagens, de novos modos de criação e apresentação. Isso corrobora para a ruptura do tradicional concretizando outras formas de produção e manifestação poética. Num jogo com a realidade, a criação de novos objetos costura com experiências plurifacetadas um caminho aberto para experimentações que, em uma constante, transforma até mesmo o espaço ocupado pelo sujeito. Nesse percurso, é através das tecnologias digitais e os espaços das redes sociais potencializadas pela amplitude da internet, que encontramos uma possibilidade de reverberação poética colaborativa, onde o objeto é resultante de uma mistura de percepções, apreensões e interpretações singulares, e que dentro de uma codificação binária corrobora-se através de diversas facetas.

Dentro desse ambiente potencial e expandido produzido pelas tecnologias digitais, a moda também encontra um espaço potencial para a sua produção e distribuição multifacetada. E, aqui, além de seus produtos, falamos de suas informações e possibilidades de criação que têm proporcionado mudanças significativas no comportamento do usuário que participa desse processo de contribuição com um sistema efêmero e, ao mesmo tempo, único. Como nos afirma Lipovetsky, (2004) o sujeito está cada vez mais frágil, ao mesmo tempo em que participa mais ativamente de processos de transformação contínua, cuja fluidez dispõe de novas formas de manifestação singular. E, nesse sentido, um dos aspectos que caracteriza esse período hipermoderno é a “sedutora leveza do ser”, ou como observamos um momento pluridirecional, cujas proliferações de ideias e informações consolidam uma nova atmosfera de possíveis, onde aparência, simulacro, virtualidade, conexão e distribuição passam a desempenhar papel importante na vida sócio-cultural.

É nesse caminho, materializado pelos novos desdobramentos causados pelas tecnologias digitais que encontramos alguns aspectos importantes para concretizarmos nossa pesquisa. Hibridizando aos conhecimentos adquiridos através dos estudos sobre as práticas de moda: como a criação de vestuário e estampas, além de tratamentos de superfícies têxteis, tentou-se produzir um objeto que congregasse aspectos tanto desse sistema da moda quanto das facilidades de abertura e distribuição características das redes sociais digitais. Dentro dessa união, foi importante delimitar alguns pontos fundamentais para a materialização do que realmente almejávamos enquanto objeto digital experimental para uma produção poética. Foram observadas questões como: Qual o tipo de produção a ser realizada, unindo dois sistemas diferenciados? Como materializar uma produção coletiva visual para moda utilizando as redes sociais digitais? O quê esperar de resultado visual para esse sistema? Quais



seriam nossas referências? Como propor acabamento têxtil através das redes sociais digitais? Entre tantas outras dúvidas ocorridas durante o processo de concepção para o site: www.textilskin.com.


Levando-se em consideração os tempos ágeis e hipertecnológicos encontrados em diversos processos de produção tanto poética quanto fabril, podemos afirmar estarmos diante de um universo de possibilidades infinitas corroboradas pelas potencialidades digitais criadas ou atualizadas constantemente. Nesse sentido, todos os anos são lançados novos dispositivos ou aparelhos tecnológicos utilizados para os acabamentos de artigos de moda e têxtil que se apropriam, cada vez mais, de estruturas digitais para a materialização tanto dos objetos quanto das imagens que decoram esses objetos.

No caso da estampa, o processo de impressão tem alcançado altos níveis de aprimoramento e melhorado potencialmente o aspecto visual dos objetos. Os meios digitais têm permitido a reprodução imagética com resolução fotográfica (Bowles e Isaac, 2009). Portanto, muitos facilitadores, como novos *softwares* para tratamento de imagem têm sido criados e incorporados nesse processo para melhor desempenho dessa atividade. Esses *softwares*, nas suas mais diversas funções, são desenvolvidos para atender uma demanda crescente no setor de acabamentos visuais. Levando em consideração essas potencialidades e os aspectos facilitadores de comunicação e fluidez das redes sociais digitais unimos ao site www.textilskin.com características que levam em consideração os processos de digitalização e codificação da imagem já realizadas em alguns programas de computador para estampa, e a distribuição rápida e “particular” promovida pelas redes sociais digitais.

Assim, o site criado para essa pesquisa prima por um experimento poético coletivo que leva o usuário a interagir com um sistema de geração de padrões imagéticos aleatórios, dentro de uma atmosfera que não priva o interator de criar também suas informações visuais, uma vez que esse é convidado a intragir com o sistema para o envio de novos ícones visuais para a sua utilização junto ao sistema criado para o site. Nessa linha, apresentaremos, de maneira sucinta, a estrutura desse espaço virtual, bem como o seu funcionamento para interação entre os usuários na geração de módulos visuais personalizadas e alguns resultados imagéticos já alcançados desde o seu lançamento em novembro do ano de 2011.

2. O site [têxtilskin.Com](http://www.textilskin.com)

Para o desenvolvimento desse site, alguns aspectos foram pontuais para que pudéssemos chegar a um espaço virtual instigante que proporcionasse uma




experimentação inusitada para a produção de módulos para estampa. Esses aspectos transitaram pelas qualidades visuais, qualidades informacionais, *layout* do site, composição cromática, quantidade de *layers* para navegação, entre outros.

Durante o caminho costurado entre testes e análises de mecanismos já existentes na internet, idealizou-se, inicialmente, um *blog* onde as pessoas pudessem desenvolver suas próprias imagens numéricas para estampa e postá-las num diário virtual; contudo, não parecia ser a melhor opção, principalmente em se tratando de uma investigação que leva em consideração outras opções de entretenimento e dinamicidade no espaço virtual. Desse modo, iniciou-se uma pesquisa por sites de moda cujo foco fosse a interatividade em suas mais diversas possibilidades como, por exemplo, a montagem de *looks* ou a combinação de cores e formas para simulação em croquis de moda. Chamaram-nos a atenção sites como *Chanel Make Up Confidential*; *Adoro Maquiagem*, da empresa brasileira de produtos de beleza Natura; *A Hundred Lovers*, da marca de jeans Diesel; *Dança das Cadeiras*, da marca brasileira de produtos para higiene pessoal Sempre Livre; *byMK*, site brasileiro de produção e estilo de moda; *Camiseteria*, também brasileiro, de vendas de camisetas personalizadas e o site sobre cores de Maria Cláudia Cortês, de seu trabalho *COLORINMOTION*.

Nesse percurso, para a criação do site www.textilskin.com, funções como visualização dos padrões para estampa em silhuetas, simulação de superfícies e inserção de novos ícones imagéticos nos módulos visuais gerados pelo sistema constituíram algumas das especificidades interativas para maior colaboração dos usuários.

3. O sistema operacional

Nesse sentido, delineando as funções necessárias ao site, entendíamos que era fundamental criarmos um sistema de geração visual instigante, rápido e funcional. Assim, para o princípio de qualquer criação imagética, existem alguns elementos fundamentais que devem ser levados em consideração, incluindo o ponto, a linha, o plano e o volume que definem a expansão dos objetos bi e tridimensionais. De certo modo, esses elementos compõem o que chamamos de elementos conceituais, ou seja, não são visíveis, mas determinam uma área a ser ocupada Wong, (1998). Esses elementos compõem um conjunto que estrutura uma imagem, situando-a ou dimensionando-a na superfície a ser ocupada.



Desenvolvendo um projeto de constituição e/ou de tratamentos de superfícies, devem-se considerar alguns pontos básicos: o módulo, o padrão, as cores e o *rapport* (*repetição*). Esses aspectos configuram a composição visual da estampa a ser desenvolvida. Segundo a designer e professora Dondis (2007), é uma característica que possui uma dinâmica configurada por técnicas imagéticas, conferindo ao resultado final uma linguagem visual expressiva e universal. Portanto, no sistema operacional criado para a TÊXTILSKIN, cada elemento abaixo foi codificado para a geração de módulos digitais. Um mecanismo que articula dados pessoais dos usuários e elementos do design, como por exemplo: **Elementos Visuais**: elemento visível e que determina aspectos como comprimento e largura; **A** – formato: linha de definição da forma; **B** – tamanho: proporção da forma; **C** – cor: todos os matizes e os neutros; **D** – textura: aspectos da superfície; **Elementos Relacionais**: elementos percebidos tanto pela localização quanto pelo sentido no espaço: **A** – **direção**: aspecto pensado em relação ao observador; **B** – **posição**: aspecto em relação à moldura ou à estrutura; **C** – espaço: lugar ocupado ou vazio; **D** – **gravidade**: não é visual, mas psicológica; **Elementos Práticos**: elementos pensados sobre o conteúdo e extensão da imagem – relacionados à composição visual; **A** – **Representação**: aspecto derivado da natureza ou do mundo feito pelo homem. Pode ser realista, estilizada ou abstrata; **B** – **Significado**: quando a imagem transmite uma mensagem; **C** – **Função**: quando temos na imagem algum propósito; **Aspectos Psicológicos**: características de perfil dos usuários utilizados no site www.textilskin.com como: pessoa séria, extrovertida, descompromissada, entre outros. Divididos, segundo a classificação de Flugel, (1967) como: **Rebelde** – as roupas são objeto de aprisionamento, **Submisso** – as roupas possuem uma função específica de diferenciação; **Apoiado** – as roupas são ferramentas para o erotismo; **Auto-satisfeito** – este sabe o quer e utiliza as melhores roupas; **Características de Biótipo**: dados corporais; **Preferências em relação à cor** – através de paisagens escolhidas arbitrariamente para a delimitação dos quadros de cores que compõem os módulos visuais gerados no site. **Aspectos antropométricos** – idade e peso do usuário – informação codificada em relação à forma geométrica utilizada na geração de um módulo visual.

Nessa dinâmica, para diferentes padrões visuais em relação à forma ou à linha, dados como a cor da pele e a idade foram codificados e combinados para o alcance de resultados imagéticos irregulares. Os princípios do design foram relacionados às características psicológicas que o psicólogo britânico Flugel, (1966) explica em seu livro *Psicologia do Vestuário* para que pudessemos obter outras informações complementares aos módulos visuais.

Dentro dessa estrutura criada para o trabalho, linhas - em sua largura e comprimento - foram subdividas, gerando formas. Na pesquisa, elas foram articuladas para, também, serem objetos imagéticos para composição dos módulos. Outro aspecto levado em consideração para o sistema operacional foi a unidade da forma – a repetição. Conforme Wong (1998), um método simples que constitui, de imediato, a sensação de harmonia. Aqui, priorizamos a repetição de formato, de cor, de tamanho e de posição dos elementos geométricos codificados no sistema operacional. Outros aspectos levados em consideração foram as estruturas formais ou unidades de forma: gradação e a radiação, apresentados também como uma categorização dos princípios do design. A grade básica é também uma informação primordial no sistema operacional da TÊXTILSKIN. Esse aspecto é muito utilizado em estruturas de repetição. A grade básica se divide em: mudança de proporção, mudança de direção, deslizamento, curvatura e/ou quebra, inversão, combinação, divisão adicional, grade triangular, grade hexagonal. (Ibid, p. 63). Nesse sistema operacional, foram utilizados: mudança de direção, de proporção, inversão e grade hexagonal. Outras informações como anomalias nas formas geométricas, linhas ou cores, contrastes e concentração também foram codificados para o processo de operacionalização do sistema.

Além dos aspectos icônicos listados para a programação do sistema operacional da primeira parte prática dessa pesquisa, foram codificadas características ergonômicas do ser humano como peso, altura, cor de pele, cor de cabelo e biótipo para a categorização dos ícones imagéticos personalizados. Os primeiros testes realizados na TÊXTILSKIN já permitiram a geração de alguns módulos com aspectos gráficos como contraste de cores, formas e proporções. Ainda, para cada imagem, o usuário pode, dentro de suas escolhas pessoais visualizar tanto os formatos JPG quanto os PNG. Abaixo, alguns desses resultados já alcançados.



Figura 1. Módulo (JPG) gerado pelo sistema.
Composição com concentração de elementos.
Fonte: www.textilskin.com



Figura 2. Módulo (PNG) gerado pelo sistema.
Mesma composição em fundo transparente.
Fonte: www.textilskin.com



Figura 3. Módulo (JPG) gerado pelo sistema.
Composição com disposição horizontal.
Fonte: www.textilskin.com




Figura 4. Módulo (PNG) gerado pelo sistema.
Mesma composição em fundo transparente.
Fonte: www.textilskin.com

Resultantes através de perguntas pré-definidas, as mesmas respostas podem proporcionar resultados diversos. Dentro do que Bense, (1975) vai nos explicar, estamos diante de imagens randômicas, resultantes de aleatoriedades pré-programadas. Nessa configuração articulada para o sistema operacional no site, os usuários ainda podem escolher como dimensionar suas estampas e a composição das mesmas, ou seja, há a ferramenta de manipulações para a simulação de *rapport* ou de imagem localizada. Ainda, é possível a seleção de cores acompanhando cada modelo, assim como estudos de combinações alternativas. Estudos esses chamados de bandeira de cores.

Com as facilidades proporcionadas pelas tecnologias digitais, esse trabalho possui como aspecto principal a formação de um processo que leva em consideração a potencialidade da criação coletiva em suas mais diversas formas de manifestação. Dentro de um projeto experimental que congrega moda, arte e tecnologia, numa sociedade hipermoderna sustentada pela agilidade dos processos e pela novidade efêmera, entendemos que estamos diante de um processo fugaz, mas, ao mesmo tempo, encantador; pois possibilita que exploremos cada vez mais intensamente as possibilidades da leveza hipertecnológica.

4. Considerações finais

O processo de estampagem por meio de dispositivos digitais tem crescido intensamente nos últimos tempos. Esse trabalho é resultante de experimentos que levam em consideração a hibridização de conceitos e áreas diversas. Ainda estamos em fase de testes e tentando melhorar a cada dia o site criado para a pesquisa sobre criação colaborativa através das redes sociais digitais.



Dentro das análises já realizadas no site, podemos perceber que várias possibilidades visuais podem surgir através de mudanças simples de dados, como idade ou peso. Até o final do primeiro semestre de 2012, os resultados visuais chegarão a um nível de complexidade ainda maior, proporcionando às superfícies têxteis diversidade e maior personalização nos acabamentos de estamparia por dispositivos digitais. A interação dos usuários via internet se intensifica a cada dia. Isso fortalece a pesquisa por considerarmos as redes sociais digitais ferramentas potenciais e facilitadoras na produção e agregação de valores estéticos e instigantes aos objetos visuais.

5. Referências bibliográficas

BENSE, Max. *Pequena Estética*. 2ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1975. (Coleção Debates).

BOWLES, Melanie e ISAAC, Ceri. *Diseño Y Estampación Têxtil Digital*. Tradução de Roberto R. Bravo. Barcelona: Editora Blume, 2009. ISBN 978-84-9801-386-3.

ECO, Umberto. *Obra Aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas*. São Paulo: Perspectiva, 2005.

DONDIS, Donis A. *Sintaxe da Linguagem Visual*. Tradução de Jefferson Luis Camargo. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2007.

FLUGEL, J.C. *Psicologia das Roupas*. Tradução Antônio Ennes Cardoso. – São Paulo: Editora Mestre Jou, 1966.

LIPOVETSKY, Gilles. *Tempos Hipermodernos*. Tradução de Mario Vilela. São Paulo: Barcarolla, 2004.

PLAZA, Julio. *Arte e Interatividade: autor-obra-recepção*. Disponível em: <http://www.iconica.com.br/artecaso/artigos/julio_plaza.html> Acesso em 23/03/2012, às 16:00.

RUTHSCHILLING, Evelise Anicet. *Design de Superfície*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2008.

PISANI, Francis e PIOTET, Dominique. *Como a WEB transforma o mundo*. Tradução de Gian Bruno Grosso. São Paulo: Editora Senac, 2010.

SANTAELLA, Lúcia e LEMOS, Renata. *Redes sociais digitais: a cognição conectiva do Twitter*. São Paulo: Paulus, 2010..

WONG, Wucius. *Princípios de Forma e Desenho*. Tradução de Alvarar Helena Lamperelli. São Paulo: Mastins Fontes, 1998.



Minicurrículo

Lavínnia Seabra é doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Artes, UnB/DF. Mestre em Cultura Visual pela Faculdade de Artes Visuais/UFG. Graduada em Design de Moda, pela mesma universidade. Professora Assistente II no curso de Design de Moda, da UFG. Atua nas áreas de criação em moda, tecnologia têxtil e estamparia.

ISSN 2316-6479