

### Resumo

Esse artigo é resultado da tese de doutorado intitulada - Design de Superfície: processo poético mediado pelas redes sociais digitais. Nesse recorte, apresentamos uma breve discussão sobre a importância dos documentos dos processos de criação desenvolvidos nessa pesquisa e que configurou uma rica fonte de possibilidades visuais para a geração de padrões que puderam ser replicados através de técnicas de impressão. Nesse sentido, autores como Cecília Almeida Salles e Fayga Ostrower foram alguns dos autores que nos deram suporte teórico para articularmos o pensamento poético do trabalho defendido o ano passado.

**Palavras-chave:** poético, criação, superfícies, estampas e processos.

### Abstract

This article is the result of the thesis entitled: Surface Design: poetic process mediated by digital social networks. Present a brief discussion of the importance of the archives of creation processes developed in this study that developed in this research have set a rich source of visual possibilities for the conception of prints. In this sense, authors such as Cecília Almeida Salles and Fayga Ostrower were some of the authors who gave us theoretical support to articulate the poetic thought of work defended last year.

**Keywords:** poetic, creation, surfaces, prints and processes.

## 1 Apresentação

O artigo busca apresentar os documentos de processo de criação realizados durante a tese - Design de Superfície: processo poético mediado pelas redes sociais digitais, como parte fundamental na construção poética do site [www.textilskin.com](http://www.textilskin.com) e que delineou uma metodologia de trabalho muito experimental, mas que estruturou um percurso onde registros pessoais: escritos, fotos e rabiscos foram uma constante para a criação e concepção de imagens que podem ser aplicadas em diferentes superfícies.

Nesse sentido, Salles (2010) caracteriza em seu livro: Arquivos de Criação, o termo “documentos de processo” como sendo qualquer registro que nos ofereça informações sobre processos de criação (SALLES, 2010, p. 15). Configura-se aí, uma estrutura de pensamento que potencializa o arquivamento de etapas muito peculiares que vão consolidando a poética do trabalho. Ou seja, cada tipo de informação tem força para a construção de uma direção poética muito peculiar; às vezes passível de mudanças, às vezes resiliente. Tudo dentro de uma metodologia que se diferencia de pessoa para pessoa, de trabalho para trabalho.

Acaba-se por observar, nesse contexto, que o processo de criação é uma construção constante de novos cotidianos; os quais são estabelecidos a partir de um



arquivamento de momentos específicos referentes ao trabalho desenvolvido.

Lembrando Ostrower (1994), os fenômenos estão correlacionados com nossas experiências. Para ela, "A criação nunca é apenas uma questão individual, mas não deixa de ser questão do indivíduo. [...] Existirá nele, desde o início, uma orientação específica do ser, uma predisposição, uma maneira sua, [...] de interagir com o mundo" (OSTROWER, 1994, p. 147). Aspectos muito específicos que acabam consolidando pensamentos reverberados através do objeto criado. Na Crítica Genética a metodologia adotada, como filtro para se ler os documentos de artistas, é o *Estudo de Documentos de Processo de Criação*, que tem como foco os vestígios criadores que antecedem à obra, tendo a mesma como eferência para a análise. Investigar não o sujeito, mas as suas ações.

Ressalta-se nesse artigo, portanto, um recorte do processo criativo realizado e como determinadas informações tornaram-se elementos materiais para as imagens que podem ser estampas em diferentes técnicas, como por exemplo: sublimação<sup>1</sup> ou serigrafia<sup>2</sup>. Construída dentro de uma metodologia interdisciplinar, essa pesquisa pautou-se em experimentos técnicos constantes orientados por bibliografias específicas e áreas diversificadas, como a engenharia têxtil e engenharia de software.

## 2 Metodologia Experimental: costuras em processo

Baseada na metodologia interdisciplinar, a investigação mesclou procedimentos técnicos como a programação de dados para a criação do site e teste de materiais que auxiliaram no alcance dos resultados impressos das imagens finais. Desse modo, estruturada em uma cadeia interdependente entre si, conhecimentos oriundos das Artes Visuais, do Design de Moda, do Design Gráfico, da Engenharia Têxtil e da Tecnologia da Informação, a tese foi materializada tendo como aspecto principal a conjunção de conteúdos diversificados e que auxiliaram na formação de um processo experimental, mas passível de utilização.

Com essa estrutura de trabalho, surgiram algumas inquietações que foram sanadas à medida que cada etapa do trabalho demandava um conhecimento técnico específico. Os pontos essenciais para o alcance da pesquisa foram ora especificados ora casuais, ocorrendo em algumas etapas uma reorientação do processo criativo;

---

<sup>1</sup> Sublimação é um fenômeno físico-químico que consiste na passagem direta de uma substância do estado sólido para o estado gasoso e vice-versa, sem passar pelo estado líquido.

<sup>2</sup> Processo de reprodução de imagens sobre superfícies plana ou curva. Muito utilizado em tecido (principalmente em camisetas), mas também pode ser utilizado em madeira, metal, vidro, etc.



pois foram compreendidos que determinados aspectos exigiam uma reorganização do pensamento para que os resultados pudessem proporcionar o alcance do objetivo final – o desenvolvimento de um sistema cocriativo para geração de padrões visuais a serem utilizados em diferentes superfícies.

Dentro de uma proposta de trabalho colaborativa, os resultados visuais obtidos foram pautados na importância da intervenção dos outros componentes do grupo que auxiliaram na construção criativa da pesquisa. Portanto, os documentos de processos criativos foram construções coletivas de ideias e pontuações que nortearam as etapas essenciais dessa pesquisa.

### **3 Documentos de Criação**

Termo tratado por Salles (2010) como registros do processo, a autora nos permite mergulhar em um conjunto de possibilidades criativas que vão além de uma manifestação poética. É possível compreender que a partir da análise dos documentos de processo, o trabalho traga outras fontes diversificadas de conhecimento e que vão conduzindo a um conjunto de percepções múltiplas.

A teoria evidencia-se como ferramenta para se ler a ação que está em movimento, em busca da tendência que é a obra. Pelos documentos de produção se investiga as diferentes ações criativas / mecanismos imaginativos dos artistas para produzir o trabalho. Os documentos devem ser vistos como pistas indicadoras de percursos imaginativos. Nessa teoria se busca compreender os diferentes modos de produção, na ciência e na arte. Entende-se que os documentos agregam informações sobre a particularidade criativa, para depois se fazer generalizações.

A coleta de informações para a construção do processo é capaz de sustentar o pensamento criativo, permitindo a trilha de uma metodologia processual muito particular.

Desse modo, o processo criativo de um trabalho artístico combina habilidades e aspectos que às vezes, convergindo ou divergindo, ampliam o pensamento, categorizando direções a serem tomadas, muitas das vezes subjetivas, mas com conexões poéticas muito visíveis. Isso gera objetos e conteúdos dentro de uma estrutura de interconexões com etapas momentâneas ou experimentais. Aspectos que podemos encontrar em muitos trabalhos de Artes Visuais, ou até mesmo em projetos nas áreas do Design de Moda e do próprio Design de Superfície, por exemplo. Áreas que também auxiliaram na constituição do repertório de trabalho durante a investigação.



Para a pesquisa defendida o ano passado, os registros do processo criativo do trabalho eram constantes. Como podemos observar a seguir, nas imagens abaixo, a seleção de artigos têxteis que receberam as estampas, os experimentos das imagens impressas e os seus desenhos, os equipamentos; bem como os produtos – pigmentos (substâncias coloridas para dar cor à variedade de materiais existentes, como plásticos, tecidos, entre outros); para estamparia, tintas, entre outros alicerçaram uma proposta de investigação que fora materializada no meio digital.

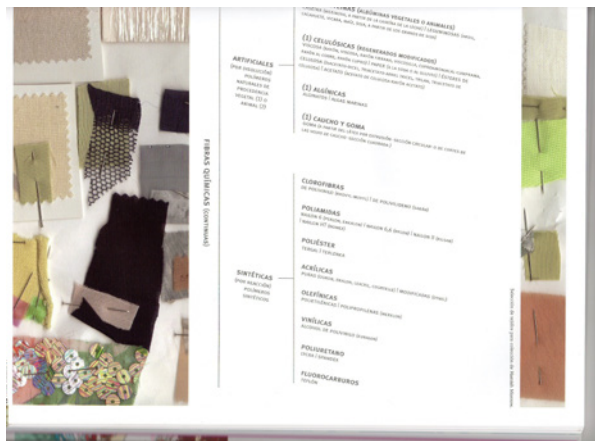


Figura 1. Catalogação de Tecidos – informações técnicas, cores e texturas. Fonte: próprio autor.

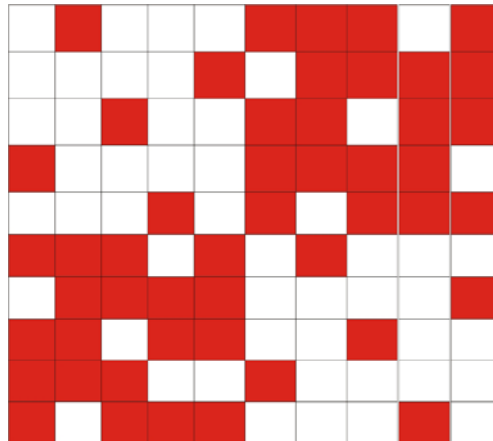


Figura 2. Imagem utilizada como referência para pensar a disposição da estampa no tecido. Construção têxtil cetim adamacado. Fonte: próprio autor.

Considerando que grande parte desse trabalho foi potencializada também com o auxílio de um pensamento estruturado na solução de problemas imediatos, o designer de moda ou o estilista e o designer de superfície dialogam com o cotidiano, transformando subjetivações em objetos, imagens e materiais a serem consumidos.

Portanto, para Coelho (2008), o processo para o design representa a sequência de operações, ou encadeamento ordenado de fatos e fenômenos, com a finalidade de produzir um resultado específico de concepção e produção de objetos bi ou



tridimensionais, mas que, conforme nos coloca Flaviano Celaschi, o design é a forma criativa (potencialmente diferenciável) que assume um ato econômico, psicológico, sociológico, antropológico, semiológico, etc., que é o momento da troca<sup>3</sup>.

Numa cadeia baseada em processos criativos que convergem também para a resolução de problemas, os objetos dessas áreas recebem um sentido, de acordo com o qual, dentro de observações e análises, tenta-se prever os significados que lhes poderão ser atribuídos nos mais diversos contextos. Todavia, dentro dessas duas especificidades do design, depara-se com um universo cultural que vai além daquilo que se relaciona com o técnico. Algo que transforma o modo e a forma como nos comportamos diante do habitual, bem como aquilo que pode se constituir como efêmero e/ou eterno, de acordo com Salles (2010), sendo a criação uma rede de possibilidades.

No Design de Moda e no Design de Superfície, percebemos também uma interconexão de momentos e experimentações que jogam entre o estético-formal, como afirma Bonsiepe (2011). Trata-se de um processo multicultural que vai entrelaçando práticas e técnicas que fluem entre si, congregando aspectos que se manifestam tanto na função de um objeto quanto na sua significação, lembrando Flusser (2007) e Cardoso (2012).

Nesse panorama, entendendo a decoração visual têxtil como uma área onde processo criativo pode unir diferentes técnicas e conteúdos, como por exemplo, quando encontramos a arte e a moda dialogando e interconectando ideias e conceitos, vemos em Plaza & Tavares (1998) que duas faculdades se imbricam na concretização de qualquer proposição feita com ou pela arte: a imaginativa e a operativa. Portanto, essa integração é aceitável, pois dentro desse tipo de colaboração pode surgir um novo método ou um novo mecanismo de trabalho atento às especificidades do processo a ser materializado. O processo criativo pode, nesse contexto, ser resultado de um conjunto de práticas, conteúdos e momentos integrados que se estabelecem numa cadeia onde projetual e experimental consolidam objetos únicos ou seriados.

De acordo com o estudioso contemporâneo Ken Robinson, em uma entrevista dada, em 2011, ao portal HSM, esse processo criativo é, então, delineado por três processos fundamentais: o imaginativo, inerente a qualquer ser humano; o criativo,

<sup>3</sup> Entrevista sobre: O design como fato humanístico - Entrevista com Flaviano Celaschi. Disponível em: [http://amaivos.uol.com.br/amaivos09/noticia/noticia.asp?cod\\_noticia=7376&cod\\_canal=41](http://amaivos.uol.com.br/amaivos09/noticia/noticia.asp?cod_noticia=7376&cod_canal=41). Acesso em: 14/03/2013.



referente ao processo de geração de ideias; e, por fim, o processo de inovação, onde as ideias tornam-se aplicáveis e instigantes<sup>4</sup>.

Todo trabalho, portanto, pode trazer em si essa dinâmica durante o processo de desenvolvimento de novos objetos e ideias a serem aplicadas ou, até mesmo, de novos modos de criação. Sobretudo, experimentar faz parte de um conjunto de possibilidades que exige do corpo, da mente e de todos os órgãos do sentido uma sensibilidade “inusitada às qualidades das coisas”, apropriando-se da fala de Dewey (2010), para desenrolar-se dentro de um sistema de criação que se manifesta em diversos estados e de maneira peculiar na materialização das ideias. Para o autor, essa experiência é resultado de uma impulsão, porque designa um movimento resultante do complexo corporal (organismo) para externar o adiante, ou as vontades particulares que envolvem o desenvolvimento e a consistência poética.

A experiência, por fim, é uma palavra que converte sentimentos numa relação íntima com nossa cotidianidade. Assim, como nos lembra bem Ostrower (1994), alteramos o mundo que nos cerca, acrescentando para informar e, sobretudo, formar. Para contextualizar essas observações, a seguir, como os primeiros esboços para as estampas foram realizados.

#### **4 Desenhos para manipulação digital**

A pesquisa realizada foi voltada para a criação visual digital e aplicada em diferentes tipos de superfícies. Dessa forma, todas as possibilidades geradas à mão foram digitalizadas para que pudéssemos criar um repertório de possibilidades imagéticas para a impressão em tecidos, papéis, plásticos entre outros materiais.

Portanto, foi fundamental compreender que: O desenho é suporte para o pensamento visual, a concepção e a elaboração mental, contribuindo para o surgimento e a evolução das ideias. De acordo com o poeta, músico e desenhista Fernando Chuí: “O desenho é a gene do pensamento; é o que vem antes; a vontade se antecipando ao desejo” (CHUÍ, 2010, p. 19). E, para a artista plástica Marcia Tiburi: “Desenho” é uma palavra que subsume a condição existencial do eu com seu próprio ato” (TIBURI, 2010, p. 22). É como se o ato de desenhar fosse a vontade de se libertar e clarificar os aspectos que norteiam a cotidianidade ou, simplesmente, subjetivações inerentes à mente.

---

<sup>4</sup> Entrevista completa disponível em: < [http://www.hsm.com.br/editoriais/inovacao/aprenda-ser-criativo-com-ken-robinson?quicktabs\\_2=0](http://www.hsm.com.br/editoriais/inovacao/aprenda-ser-criativo-com-ken-robinson?quicktabs_2=0)>. Acesso em 04/09/2012.



Para Regina Silveira, artista estudada por Salles, (2000), por exemplo, o desenho é um preparatório para a manipulação e construção de seu objeto visual. As transformações se dão em simples gestos transformadores da cotidianidade. O desenho é uma fonte de artimanhas e revelações visuais, sem, necessariamente, a produção de significações. É um conjunto de informações importantes sobre o que se quer, o que se pensa e como se quer.

Desse modo, a pesquisa apresentada nesse artigo possui em seus registros criativos os desenhos manuais e suas combinações digitais, pois levou-se em consideração a importância do esboço das primeiras ideias visuais e como elas poderiam compor um repertório visual digital ampliado, configurando algo aberto e passível de manipulação pelo usuário. Abaixo, um dos rascunhos criados e digitalizados para a formação de outros elementos imagéticos no espaço digital.



Figura 3. Desenho feito à mão pelo ilustrador Gerson Passos para compor padrões de repetição no espaço digital. Fonte: Próprio autor.

Com a ascensão das estruturas digitais, de programas gráficos de computador de alta potência e atualizações de programas já existentes, como é o caso dos sistemas vetoriais, tanto para criação visual quanto para os processos de impressão ou entrelaçamento de fios para a composição das imagens em superfícies diferentes, temos facilidades técnicas em estruturar uma proposta de criação visual digital. Portanto, essa exploração de novos modos de criação poética como nos diz Lipovetsky (2010), expande uma ruptura com tradições e proporciona uma visão hiperconectada com a realidade.

Com essas facilidades, além de procedimentos técnicos mais ágeis, há também uma prática crescente no desenvolvimento de atividades de criação visual dentro



do próprio espaço digital, onde usuários interconectados podem construir outros métodos de trabalho, agora globais e distribuídos em tempo real. Há uma ruptura entre espaço e tempo, que leva a um processo globalizante e hiperreal, lembrando ainda as colocações do autor.

O computador, portanto, um dispositivo facilitador nas atividades cotidianas, foi criado para processar informações. Em seguida, foi melhorado para ampliar a comunicação. Hoje, ele está se tornando um equipamento capaz de expandir nossas vontades para além das fronteiras das interfaces gráficas. Isso porque, com a globalização da rede, estamos vivenciando a transformação da infraestrutura comunicacional, promovendo um novo ambiente produtivo e criativo.


Noções como sociedade da informação e sociedade do conhecimento reforçam a percepção de que estamos construindo um aglomerado de indivíduos da hiperinformação, hipercomunicação, como Lipovetsky (2010) nos fala, e que contribuiu com um salto decisivo em relação ao crescimento das redes de conexões mediadas por computador.

Na mesma proporção, a produção criativa visual mediada por computador expandiu-se a ponto de estarmos diante de uma manifestação fluída e cocriativa (sem autor definido), potencializada no ambiente digital. Esse aspecto foi consolidado pela abrangência com que esse dispositivo tem interfaceado as possibilidades para geração de novidades, dinamizando as relações sociais que acabam transformando culturalmente nosso cotidiano. De certo modo, isso acaba proporcionando novas maneiras de manifestação do pensamento e do próprio modo de criação.

Assim, muitos trabalhos artísticos, culturais, de moda e do próprio design têm se apropriado das facilidades viabilizadas por esse dispositivo, bem como outras ferramentas tecnologicamente avançadas, para ampliar as possibilidades de interação e simulação necessárias aos trabalhos desenvolvidos. E, com a internet, essas mudanças foram ocorrendo de forma natural, solidificando uma produção coletiva de ideias e informações distribuídas globalmente.

Aspectos como mobilidade e a agilidade nos deslocamentos tornaram-se uma espécie de regra que rege o comportamento social contemporâneo. Tudo parece mudar de lugar. E, de acordo com Santos (2006), tudo voa. Daí a ideia de desterritorialização, como também afirma Deleuze (1995), quando explica sobre a formação dos espaços lisos, cuja ideia concerne a uma produção rizomática sem território ou eixo definidos.





Dentro dessa linha de pensamento, é possível visualizar na pesquisa realizada que não existe um limite de criação visual, ou autores para as imagens. Tudo é passível de mudança e configurado para que novas imagens possam surgir de forma muito aleatória e livre de padrões específicos. De forma muito experimental, conseguiu-se alcançar um nível de geração imagética que é possível de utilização em qualquer suporte. As combinações de linhas e elementos proporcionam aos usuários e colaboradores, ao mesmo tempo, uma diversificação de padrões cromáticos e formas que compõem possibilidades de composição visual os mais diversos. Abaixo, registros de combinações de formas e elementos para a composição visual dos padrões gerados no ambiente digital após catalogação das informações visuais criadas à mão.



Figura 4. Imagem gerada no espaço digital [www.textilskin.com](http://www.textilskin.com) oriunda de um conjunto de criação visual realizada à mão e que foram digitalizadas e combinadas para uma combinação aleatória de dados. Fonte: Próprio autor.

A multiplicidade favorecida por uma produção em rede constitui uma manifestação autônoma, capaz de estabelecer novas práticas socioculturais que, distribuídas, provocam uma abertura e distribuição colaborativa. Isso estrutura uma cadeia capaz de se auto-organizar constantemente, promovendo entre as interconexões múltiplas, novas potencialidades de deslocamento tanto para a produção de informações quanto para os processos de constituição dessas informações. Estamos, segundo o artista Roy Ascott (1995), desenvolvendo outra forma de registro e produção da realidade; pois com a congregação de tecnologias digitais à produção de novos objetos/elementos estéticos/ideias ou processos, promovemos diferentes formas de manifestação visual em que se destacam a potencialidade dos códigos numéricos constituintes dos dispositivos tecno digitais. Nesse caso, como bem lembra Couchot (2003), a máquina, ou o objeto tecno eletrônico dá ao sujeito criador um novo elemento de formação e exteriorização do pensamento.

E, aqui, vale lembrar que o desenho manual, como ato, como processo, é, para Chuí (2010), a gene do pensamento, algo resultante da observação cotidiana do meio, da natureza e das experiências advindas de todos os lugares. É uma ação particular,



na qual traços vão constituindo formas singulares e artimanhas são reveladas, dando lugar aos movimentos particulares do sujeito. Enquanto frutos de uma tecnologia digital potencial, os elementos icônicos gerados por computador possuem aspectos codificados que, desmembrados, podem se tornar somente números sem forma definida. Em Flusser (2007), essas tecnoimagens são a união de elementos pontuais (calculados) que corroboram codificações infinitas. Numa abstração dos pensamentos, essas imagens ocupam a superfície digital do computador, conferindo uma imagem ampliada, expandida, um algo esquemático/projetado que pode ser modificada a qualquer momento.

Desse modo, o prazer em jogar com as possibilidades numéricas nos coloca numa atmosfera interativa, permitindo que sejam congregados valores específicos às visualidades criadas. Quantificamos e podemos também controlar, se assim desejarmos, os resultados. Retomando o termo de Couchot, as imagens numéricas são agora facilitadoras nos modos de expressão. A abertura para outros processos só expande a forma como hibridizamos técnicas e interpretações do mundo real.

## 5 Considerações Finais

Os documentos de criação permitem que tracemos um caminho que pode mudar, mas ao mesmo tempo, nortear nosso pensamento e a própria observação cotidiana, além de viabilizar apontamentos necessários a serem descritos durante uma investigação poética. De fato, estabelecer esses documentos como parte essencial na pesquisa é estruturar uma maneira de trabalho experimental, mas prospectada por uma metodologia flexível.

Essa pesquisa foi, portanto, sendo estruturada de forma interdisciplinar, pois conhecimentos específicos de outras áreas surgiram e demandaram outros profissionais com conhecimentos diferenciados. Engenharia de Sistemas, Web Design, Design Gráfico, Engenharia Têxtil e o próprio marketing se tornaram essenciais para a materialização do que se encontra em funcionamento hoje. Todas essas áreas conjugadas com os conhecimentos da pesquisadora em Design de Moda e Design de Superfície.

E, segundo Japiassu (1974), “a interdisciplinaridade se caracteriza pela intensidade das trocas entre os especialistas e pelo grau de integração real das disciplinas, no interior de um projeto específico de pesquisa” (JAPIASSU, 1974, p. 74). Assim, o trabalho pode possuir maior estabilidade e possibilidade de trocas de pontos



de vistas diferentes, fortalecendo o resultado final e outros futuros desdobramentos que poderão ser aplicados em diferentes contextos e formas, como por exemplo, uma proposta metodológica diferenciada para criação de imagens a serem utilizadas na área do Design de Superfície.

No momento do processo criativo entende-se então que a colaboração já se manifesta em sua forma primeira: a de troca de informações onde o eu e o outro constroem um diálogo técnico e reflexivo específico. Algo capaz de promover o novo ou melhorar algo já existente. Atuar nos cenários da atualidade, definidos como dinâmicos, fluídos, mutantes e complexos, tornou-se um desafio para os designers, [...] fazendo assim, o design interagir cada vez mais com outras áreas, compondo uma colaboração interdisciplinar (MORAES, 2010).

Portanto, os termos colaboração, colaborativo entre outros, muito corriqueiros nos dias atuais, vêm de encontro ao contexto da globalização e todas as transformações provocadas por ela, tanto no que diz respeito às formas de distribuição da informação quanto na sua forma de produção. Isso porque as pessoas passaram a construir conteúdos e distribuí-los de forma fluída para qualquer outro indivíduo localizado em diferentes pontos do globo.

O advento das abordagens colaborativas e o seu fortalecimento trouxe consigo uma nova atitude relacional que obrigou ao abandono de abordagens antagônicas ao longo da cadeia de valor e ao envolvimento de outros no processo de desenvolvimento de novas ideias. Portanto, tendo nesse aspecto um dos desafios tratados na pesquisa, não foi simples pensar e articular conteúdos e informações interessantes no desenvolvimento prático. Era fundamental propor algo que pudesse ser explorado de maneira nova ou, pelo menos, instigadora, atraindo outros sujeitos, bem como tendo uma forte característica colaborativa. E, nesse processo, os arquivos de criação foram essenciais para que pudéssemos alcançar resultados interessantes na pesquisa final.

### Referências Bibliográficas

BEDAQUE, Paulo. **O quê é sulimação**. Disponível em: // Disponível em: < <http://revistaescola.abril.com.br/ciencias/fundamentos/ciencias-como-ocorre-sulimacao-450655.shtml>> Acesso em 13/04/2015.

BONSIEPE, Gui. **Design, Cultura e Sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.



CARDOSO, Ricardo. **Design para um mundo complexo**. São Paulo, SP: Cosac Naify, 2012.

CHUÍ, Fernando & TIBURI, Marcia. **Diálogo/Desenho**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2010.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**; tradução Sandra Rey. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**, tradução de Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. vol. 1. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**; Rafael Cardoso (org.); tradução Raquel Abi-Sâmara. – São Paulo: Cosac Naify, 2007.

JAPIASSU, H. **Interdisciplinaridade e patologia do saber**. Rio de Janeiro: Imago, 1976.

LIPOVETSKY, Gilles. **Tempos Hipermodernos**, tradução Mário Vilela. São Paulo: Editora Bacarolla, 2004.

MORAES, Dijon de. **Metaprojeto: o design do design**. São Paulo: Blucher, 2010.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processo de criação**. Petrópolis: Vozes, 1994.

SALLES, Cecília Almeida. **Arquivos de criação: arte e curadoria**. Vinhedo: Editora Horizonte, 2010.

SCHIMIDT, Wanda Lúcia. **Microtesouro Têxtil**. Vol 2, Rio de Janeiro, 1999.

---

#### **Minicurrículo**

*Lavínnia* é doutora pelo Programa de Pós Graduação em Artes pela UnB, com trabalho sobre estampa digital e cocriação. [www.textilskin.com/](http://www.textilskin.com/). Doutorado sanduíche pela Universidade do Minho/PT - engenharia têxtil. Mestre em Cultura Visual pela Universidade Federal de Goiás (2007) e graduação em Design de Moda (2001) pela mesma Instituição. Foi gestora do Projeto Pedagógico do curso de especialização em Moda e Design pelo Instituto de Filosofia e Teologia do Estado de Goiás - IFITEG - 2008. Foi professora no curso de Design de Moda da Universidade Salgado de Oliveira de 2003 à dezembro de 2008. Professora convidada do curso de Design de Moda na UFG durante o período de 2006 à 2008. Tem experiência na área de Artes, com ênfase em Aprendizagem e Percepção em Criação de Moda, atuando principalmente nos seguintes temas: moda, criatividade, arte, pesquisa e interdisciplinaridade, customização, tecidos e composição, tecelagem plana, costura e gestão.