



ANÁLISE DE REGISTRO DE EXPERIÊNCIA CRIATIVA DA DESIGNER GREICE ANTES ATRAVÉS DE NÍVEIS DE PERTINÊNCIA SEMIÓTICA

Analysis of records from designer Greice Antes' creative experience through semiotic pertinence levels.

Krebs, Raul; PPG Design Estratégico; UNISINOS, raulkrebs@unisinos.br

Resumo: Este trabalho apresenta a análise do processo criativo da designer de moda (Greice Antes) durante a construção de um vestido de noiva a partir de um modelo de identificação, hierarquização e construção de percurso que perpassa níveis de pertinência semiótica, proposto por Fontanille (2005). A interpretação e identificação do percurso desses processos criativos permite a investigação sobre outro processo importante: a transmutação de ideias abstratas em artefatos vestíveis, ao definir-se o papel do corpo como o agente dessa transmutação, tanto física quanto discursiva.

Palavras chave: Processos criativos; corpo; moda.

Abstract: This work presents the analysis of the creative process of the fashion designer (Greice Antes) in the construction of a wedding dress through a model of identification, hierarchization and construction of route that crosses levels of semiotic pertinence, proposed by Fontanille (2005). The interpretation and identification of the route of these creative processes allows the investigation of another important process: the transmutation of abstract ideas into wearable artifacts, by defining the role of the human body as the agent of this transmutation, both physical and discursive.

Keywords: Creative processes; human body; fashion.

Introdução

Consideramos, como premissa básica, que toda experiência criativa tem caráter subjetivo, pois configura um registro dos processos de criação de um designer, seja no campo do design de moda ou em outro campo do design. Portanto entendemos que todo o designer traz consigo uma gama de subjetividades - tais como repertório, bagagem cultural, surpresas, decisões e soluções - que pertencem e ajudam a construir seu *modus operandi* na criação de moda, e que pretendemos analisar no presente artigo.





Este artigo, portanto, tem como foco de análise o processo criativo da designer Greice Antes, ator da experiência registrada em seu espaço criativo (*atelier*) em 19 de julho de 2019, em Porto Alegre, e sua interrelação com entrevista anteriormente realizada com a mesma designer. Pretendemos promover uma imersão do pesquisador no universo da designer com o objetivo de identificar, investigar e compreender sua experiência criativa. A imersão configura-se por insumos diversos, como por exemplo o diário de campo, as fotografias e as gravações de áudio realizadas durante a entrevista e o registro de experiência, e que constituem o grande corpo de insumos para que tal percurso de análise pudesse ser elaborado. O percurso de análise perpassa e relaciona níveis de pertinência semiótica, em exercício proposto por Jacques Fontanille (2005), conforme tabela abaixo.

Tipo de experiência	Instâncias Formais	Instâncias Materiais
Figuratividade	Signos	Propriedades sensíveis e materiais da figura
Interpretação	textos enunciados	Propriedades sensíveis e materiais dos textos
Corporeidade	Objetos	Propriedades sensíveis e materiais dos objetos
Prática	Cenas predicativas	Propriedades sensíveis e materiais das práticas
Conjuntura	Estratégia	Propriedades sensíveis e materiais das estratégias
Ethos e Comportamento	Forma de Vida	Propriedades sensíveis e materiais das formas de vida

Fonte: Elaborado pelo autor com base em Fontanille (2005). Arte: Liana Chiapinotto.



Análise de Experiência Criativa – Designer Greice Antes

Ao utilizarmos como modelo o Quadro 1 (acima) a visão analítica do discurso da designer através de um vestido de noiva, ao ser operada pelo percurso proposto pelo por Fontanille (2005), ajuda a explicitar as relações entre os níveis de pertinência e possibilita a identificação de um dos percursos gerativos de significação em processos criativos no campo da moda.

Para iniciarmos a construção e interpretação deste processo criativo é preciso definir a unidade significativa mínima de análise: para o percurso aqui proposto, então, a unidade mínima configura-se no corpo. A partir de um corpo, o caminho proposto, então, é a identificação e investigação sobre o processo de transmutação de ideias abstratas em artefatos vestíveis, ao definir o papel deste corpo (físico e discursivo) como o agente dessa transmutação. Em outras palavras, é do corpo que a moda emerge, e é no corpo onde a moda acontece. Ou seja, em meio a todos os processos intelectuais e criativos de um designer que encontra-se inserido na indústria e no mercado da moda, pretendemos identificar de que maneira este designer lida com a centralidade do corpo como discurso em sua proposta criativa.

Para um melhor entendimento dos Quadros 2 e 3, salientamos que a tabela elaborada no Quadro 2 interrelaciona as fotografias obtidas no registro de experiência criativa com os insumos da entrevista da mesma designer, estabelecendo conexões e projeções através da observação, análise e interpretação do pesquisador sobre todos estes dados. Por sua vez Quadro 3 expõe a estrutura de percurso gerativo de significação de Fontanille (2005) para o processo criativo da designer de moda.

As fotografias numeradas no Quadro 2 e expostas ao final deste trabalho (Fotografias 1-11, ver Adendos) correspondem ao material registrado durante a experiência criativa e denominadas *Blocos de Imagens* (coluna da esquerda – Quadro 2). As imagens mais representativas do processo criativo foram selecionadas pelo pesquisador para a utilização na elaboração desta tabela. A coluna intitulada *Dados da Entrevista* insere questões identificadas tanto nos áudios e fotografias do registro da experiência criativa quanto na entrevista prévia realizada com a designer, também selecionadas pelo pesquisador. Por sua vez, a coluna *Interpretações/Conexões* refere-se



às percepções e interpretações que o pesquisador construiu ao articular os dados anteriormente citados, a saber: diário de campo, entrevista e registro de experiência criativas, que serão interpretados sob o modelo proposto por Fontanille (2005). No Quadro 2, as palavras em destaque (sublinhadas ou em negrito) representam os insumos e informações mais relevantes que foram articulados com insumos advindos da entrevista.

Quadro 2 – Tabela de Registro de Experiência Criativa – designer Greice Antes.





Blocos de Imagens (numeração dos arquivos)	Dados da entrevista anterior	Interpretações e Conexões
Bloco 1 Arquivos 9553 2; 9554 2	Atelier: espaço criativo da designer	Clientes: noiva (cliente), mãe da noiva e madrinha de casamento. Equipe: designer e assistente.
Bloco 2 Arquivos 9626; 9633	Diálogo para elaboração do croqui	Diálogo entre designer e cliente, anterior ao dia da experiência e retomada na prova de roupa pelo <u>croqui</u>
Bloco 3 Arquivo 9625	- Apresentação do <u>croqui</u> como rascunho alterável; - <u>Corpo físico real (cliente) x corpo discursivo (desejos da cliente)</u>	- <u>Processo criativo aberto e colaborativo</u> : a cliente não conhece ainda o que foi criado (vestido teste); - Designer e cliente tomam <u>novas decisões e novos caminhos</u> a partir do <u>vestido teste</u> ; - <u>Centralidade do corpo</u> : adequação do protótipo e artefato (vestido teste e vestido final) às características físicas e desejos da noiva ao espaço/local e natureza do evento
Bloco 4 Arquivo 9556	- Vestido teste (ou protótipo) em tecido menos nobre para possibilitar ajustes no corpo - <u>moulage</u> ; - Justificativa do processo: croqui e prova	- <u>Desejos transmutados em formas tácteis (vestido teste no corpo; o comportamento de ambos)</u> ; - <u>Processo de construção ao longo das provas (moulage no corpo da cliente – ajuste de detalhes)</u>
Bloco 5 Arquivos 9566; 9571; 9574; 9577	<u>Interações e alterações no vestido teste</u>	- Prova de roupa: uma “nova e livre” <u>moulage</u> (no corpo da cliente) para <u>ajustes específicos e comprovação em grupo de decisões criativas anteriores</u> .
Bloco 6 Arquivos 9562; 9565	<u>Corpo: veículo da alma (desejos)</u>	- Sala com dois espelhos: <u>o corpo vestido visto em sua totalidade pelo cliente e designer</u> – frente e verso, tempo real, <u>moulage livre</u> . - <u>Corpo transmutador/veículo de desejos</u>
Bloco 7 Arquivo 9556; 9560	- <u>Relevância do corpo físico no processo criativo: do meio para o fim</u>	- <u>Croqui: representação da modelagem e do corpo</u> ; - <u>Vestido teste: representação visual não fechada (pode sofrer alterações resultantes de processos criativos colaborativos - codesign)</u>
Bloco 8 Arquivos 9604; 9611; 9612	- <u>Aceitação e articulação de elementos como acaso, imprevisibilidade e erro</u> ; - <u>Peças criadas são remodeladas, ajustadas, adaptadas ao corpo da cliente</u> ;	<u>Moulage livre</u> - cauda do vestido por projeção de altura (prova sem sapato que será usado)
Bloco 9 Arquivos 9616; 9619	<u>Corpo: veículo da alma</u>	<u>Movimentos</u> : - do vestido - do corpo (em deslocamento e parado - altar/sentado) - do decote <u>O vestido como extensão do corpo</u>
Bloco 10 Arquivos 9562; 9577	<u>Moulage livre</u> processo criativo finalizado a seis mãos e seis olhos: <u>designer, assistente e cliente</u> - processo colaborativo	<u>Articulação criativa de múltiplos olhares sobre o corpo a ser vestido</u> : - <u>cocriação</u> - <u>codesign</u>
Bloco 11 Arquivos 9620; 9616	<u>Moda: expressão do tempo</u> e da história de uma pessoa	Casamento: evento histórico, marca na vida, rito de passagem. Família tradicional binária.

Ao iniciarmos o processo de análise do Quadro 2 e projetarmos a visualidade do Quadro 3, mais adiante, definimos como ponto de partida (ou unidade mínima de análise ou signo) como sendo o corpo físico e discursivo. Portanto, partimos da figuratividade como tipo de experiência, o signo corpo (em sua totalidade estética) como instância formal e o corpo físico como instância material.



Portanto se a unidade mínima de análise e o ponto de partida da Figuratividade é o corpo, e sua interpretação, expressa em um croqui ou desenho criativo de moda inicial, plano, em papel ou computador. Este movimento é identificável tanto nas respostas da entrevista com a designer quanto no seu processo criativo registrado. Pelo ponto de vista da designer, então, o croqui configura-se na interpretação sensível do corpo da cliente através de uma imagem plana. Imagem, por sua vez, de característica mutante, pois pode ser alterada conforme os diálogos entre designer, equipe e cliente se desenrolam - depois da elaboração do croqui e antes da elaboração de um vestido teste (ou protótipo). Tais mudanças também ocorrem na etapa da *moulage*, uma das práticas criativas mais relevantes no campo da moda. O codesign configura-se, portanto, em cena predicativa e é representada pela *moulage*, processo criativo que acontece no corpo da modelo/cliente (ou em um simulacro de corpo ou manequim, em outros casos), na articulação de caminhos entre os atores envolvidos no processo: designer, equipe e cliente.

Para a operação de mudança do nível de Interpretação para o nível da Corporeidade pressupõe uma forma material interpretativa ou uma superfície de inscrição para os textos verbais. Ao relacionarmos o registro de experiência criativa da designer com sua entrevista, observamos que os objetos, relativos às Instâncias Formais, podem ser representados por um vestido de noiva que foi modelado para um corpo específico: o corpo de uma cliente, com suas formas, proporções e volumes particulares – além de desejos e estilo, elementos do campo das sensibilidades, que ajudam a costurar uma trama de particulares decisões e caminhos possíveis para o desenvolvimento do vestido de noiva que será criado e usado em um evento.

O vestido de noiva, como vimos, veste um corpo: o corpo da noiva, em sua totalidade estética. Ao mudarmos de nível - da Corporeidade (vestido de noiva) para a Prática, através de situações semióticas onde não apenas os textos verbais são relevantes, mas também toda uma situação de comunicação construída. Essa situação de comunicação pode se estabelecer em termos de cenas predicativas, como o codesign, que, através da *moulage* projetada coletivamente e realizada diretamente no corpo para o qual aquele vestido foi projetado inicialmente pela designer, e posteriormente por sua equipe mas também pelo diálogo constante com a cliente, que é inserida neste



processo criativo plural. Ou seja, todos os conceitos abstratos que surgiram no processo criativo são transmutados em um objeto (ou artefato vestível) que veste o corpo da noiva.

Para Fontanille (2005), a Estratégia constitui-se na Instância Formal do percurso que reúne as práticas necessárias para a produção de novos significantes. No percurso proposto neste trabalho, o movimento que se estabelece, neste momento, diz respeito às Instâncias Formais denominadas de Cenas Predicativas (interpretadas aqui como codesign) e a Estratégia (interpretada aqui como casamento, evento de celebração social). Entendemos que o codesign configura-se, neste momento, no processo criativo da *moulage* – de natureza coletiva, executado diretamente no corpo da noiva (ou em um simulacro de corpo, em outros casos) e que abrange decisões projetuais mais aprofundadas, diferentemente de movimentos criativos mais pontuais, mesmo que estes sejam também de natureza colaborativa. O nível da Conjuntura, por sua vez, é identificada como o evento do casamento em si: a passagem para uma nova etapa da vida, acontecimento geralmente marcado por grandes festas (a festa do seu casamento), na qual encontra-se a noiva vestida para tanto.

Chegamos, enfim, à transposição do nível Conjuntura para o nível *Ethos* – ou Comportamento. O *Ethos* pode ser definido, resumidamente, como forma de vida, já que representa toda a gama de estilos pessoais que os clientes compõem através de suas identidades culturais ou sociais ao longo da vida, por exemplo. Para Fontanille (2005) o *Ethos* tem forte implicação com todos os outros níveis de pertinência anteriores, o que resulta em uma análise profunda de todo o percurso. Por esse motivo representamos o movimento recursivo entre os níveis, em movimento constante e recorrente. Na análise que estamos propondo, relativa à articulação entre a entrevista e o registro de experiência criativa realizados, podemos definir o *Ethos* da noiva como sua vivência diária, de vida, em núcleo familiar “tradicional”, com valores que correspondem a classes culturais e sociais mais altas, a partir da identificação de um signo: o corpo (a ser vestido). Esta forma de vida, este *Ethos*, implica em relações constantes com todas as outras instâncias ou experiências, já que simultaneamente influencia e é influenciado por cada uma dessas instâncias. Portanto a construção proposta no Quadro 3, abaixo, busca estabelecer e compreender os percursos gerativos de significação em processos criativos



apresentados pela designer em seu movimento criativo que tem por objetivo a confecção de um vestido de noiva – criação sob encomenda, neste caso.

Quadro 3 - Análise de Registro de Experiência Criativa através de níveis de pertinência semiótica - designer Greice Antes.

Tipo de experiência	Instâncias Formais	Instâncias Materiais
Figuratividade	Signos: (corpo)	Corpo físico e discursivo: noiva
Interpretação	textos enunciados (croqui)	Esboço criativo: desenhos planos
Corporeidade	Objetos (vestido teste)	Corpo de noiva vestido
Prática	Cenas predicativas (codesign/design colaborativo)	Processo criativo: prova do vestido; moulage livre em grupo
Conjuntura	Estratégia (evento social / celebração)	Festa de casamento
Ethos e Comportamento	Forma de Vida (família)	Núcleo familiar constituído através do casamento

Fonte: Elaborado pelo autor com base em Fontanille (2005). Arte: Liana Chiapinotto.





Considerações Finais

Para um melhor entendimento de processos criativos no campo da moda, e também como base para a construção do presente artigo, foi realizada coleta de dados de entrevista e registro de experiência criativa, e através do percurso de análise - proposto por Fontanille (2005) - em articulações dos insumos e conexões intelectuais mais ligadas às sensibilidades interpretativas.

Entendemos, portanto, que os processos criativos da designer Greice Antes podem apresentar semelhanças com processos criativos de outros designers (ou criadores) de moda, especialmente aqueles designers que representam ou criam para marcas próprias ou de pequeno porte, de certa forma ainda à margem da grande indústria e sem produção em grande escala – o que pode alterar a centralidade do corpo em processos criativos no campo da moda. Marcas e *ateliers* pequenos, com equipes reduzidas em um espaço criativo onde a troca de saberes práticos, técnicos e conceituais funciona constantemente.

A conjuntura, estratégias, *ethos* e transmutação de ideias abstratas em artefatos vestíveis, portanto, implicam e estão implicados por todos os níveis de pertinência semiótica, ao construírem movimentos recorrentes e constantes de significação e ressignificação. Movimentos que podem ser analisados e compreendidos a partir do processo semiológico de interpretação proposto, que está relacionado a um estilo de vida particular, que apresenta um discurso através de artefatos vestíveis.

Referências

FONTANILLE, Jacques. **Significação e Visualidade** – exercícios práticos. Porto Alegre: Sulina, 2005.

Adendos

A seguir, as Fotografias relativas à numeração da coluna *Imagens* e seus respectivos blocos no Quadro 4, em seleção do pesquisador.

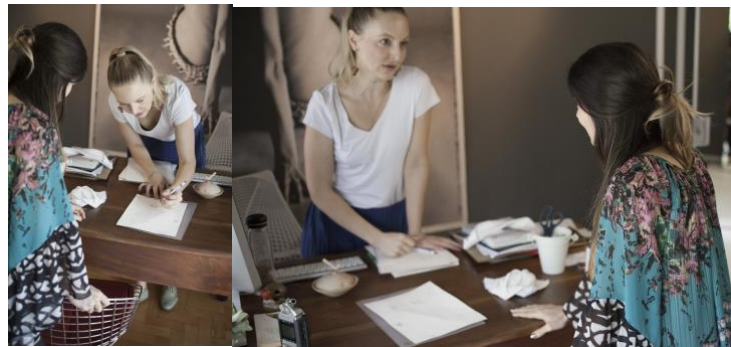


Fotografia 1 - Montagem: Bloco 1 (espaço criativo)



Fonte: Registrada pelo autor.

Fotografia 2 - Montagem: Bloco 2 (elaboração croqui – designer / cliente)



Fonte: Registrada pelo autor.

Fotografia 3 - Bloco 3 (croqui)



Fonte: Registrada pelo autor.

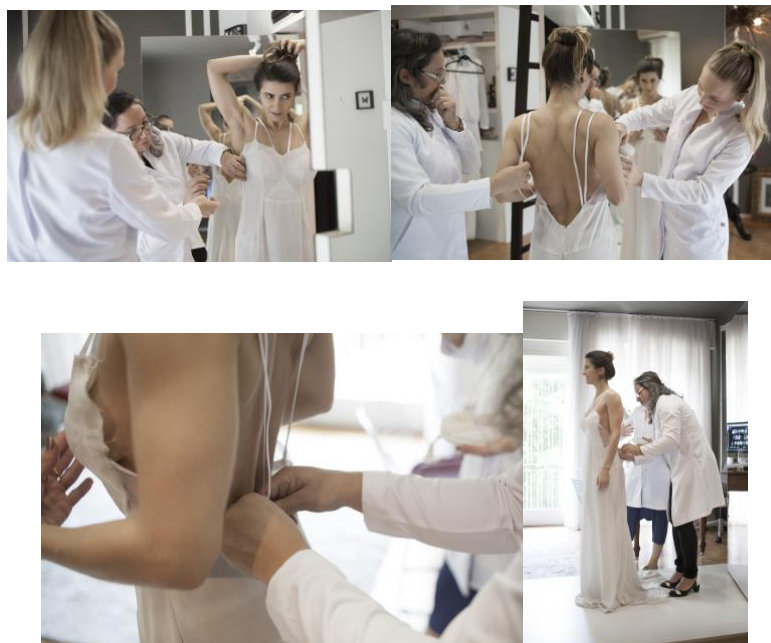


Fotografia 4 - Bloco 4 (vestido teste / protótipo)



Fonte: Registrada pelo autor.

Fotografia 5 – Montagem: Bloco 5 (interações/alterações no corpo – *moulage*)



Fonte: Registrada pelo autor.



Fotografia 6 – Montagem: Bloco 6 (corpo: veículo)



Fonte: Registrada pelo autor.

Fotografia 7 - Bloco 7 (co-criação / centralidade do corpo)



Fonte: Registrada pelo autor.

Fotografia 8 – Montagem: Bloco 8 (*moulage*: imprevisibilidade / erro)



Fonte: Registrada pelo autor.





Fotografia 9 -Bloco 9 (corpo: veículo da alma / moda / movimento)



Fonte: Registrada pelo autor.

Fotografia 10 - Bloco 10 (co-criação / codesign)



Fonte: Registrada pelo autor.

Fotografia 11 – Montagem: Bloco 11 (moda: expressão do tempo / casamento: evento)



Fonte: Registrada pelo autor.

