

MODELAGEM COMO PROCESSO CRIATIVO PARA UM VESTÍVEL TRANSFORMÁVEL

Modeling as a creative process for a transformable wearable

Januário, Sara de Souza; Bel; Universidade Federal de Juiz de Fora,
sara.souza@estudante.ufjf.br¹
Morgado, Débora Pinguello; PhD; Universidade Federal de Juiz de Fora,
deborapmorgado@ufjf.br²

Resumo: Este artigo expõe resultados que obtivemos a partir do emprego da modelagem plana do vestuário como recurso para processo criativo, trazendo o uso da materialização como elemento fundamental para esse processo. E propõe reflexões sobre o enrijecimento da modelagem e o potencial transformativo das roupas e sua relação com o usuário.

Palavras chave: Modelagem plana, materialização, processo criativo.

Abstract: This article shows results obtained from the use of flat modeling of clothing as a resource for the creative process, bringing the use of materialization as a fundamental element for this process. And it proposes reflections on the stiffening of modeling and the transformative potential of clothes and their relationship with the user.


Keywords: Flat modeling, materialization, transformation.

Introdução

Este artigo é derivado de um projeto de iniciação artística, o PIBIART, que possui duração de um ano e que permite ao participante realizar pesquisas em artes a partir de seus gostos, interesses e trabalhos desenvolvidos ao longo de sua vida e carreira acadêmica. Por meio dessa oportunidade, nasceu o projeto “Modelagem plana do vestuário: processos em modelagem de mangas criativas”. O objetivo é pesquisar, modelar e costurar mangas que fujam do convencional, usando recursos diversificados de modelagem plana e que possam ser aplicados em outras criações, sendo mangas e/ou outros vestíveis. Ao final do projeto foi

¹ Bacharela em Artes e Design pela UFJF, graduanda em Moda pela UFJF.

² Professora do Bacharelado em Moda e da Especialização em Moda, Arte e Cultura da UFJF. Doutora em História pela UDESC. Mestra em História e Bacharela em Moda pela UEM.



pesquisa, e deu aos participantes uma variedade de recursos de modelagem para suas próprias criações.

Para o artigo, optou-se por falar de uma manga em específico, que a princípio foi desenvolvida como sendo uma “manga com laço”, mas que no percurso de sua materialização mostrou o seu potencial transformativo e ganhou o nome de manga *Selene*, inspirada na mariposa *Actias Selene*, cujo processo transformativo de pupa para a vida adulta lhe confere asas com cauda, semelhantes à forma da modelagem dessa manga. *Selene*, do grego, também significa lua, que se transforma e que mostra, a cada fase, uma aparência e tamanho distintos.

A capacidade de mutação das formas dessa manga proporcionou uma reflexão sobre a rigidez da modelagem convencional que permite muito pouco ou mesmo nenhuma transformação por parte do usuário de uma roupa. Foi possível, a partir da manga *Selene*, refletir que uma modelagem pode ser mais interessante e promover a criatividade das pessoas quando permite ser mudada, quando oferece possibilidades de transformação não previamente concebidas e que possa ganhar uma nova forma conforme o exercício imaginativo de um usuário. Desse modo, constitui-se como um dos objetivos do artigo abordar sobre a modelagem de vestuário e seu potencial transformativo a favor de certa despadronização da moda.

Outro aspecto que chamou a atenção foi o quanto a materialização da manga, cortando-a no tecido e costurando-a, foi determinante para que se pudessem notar suas propriedades mutantes. Enquanto concepção idealizada em duas dimensões, no desenho e na modelagem plana, era pensada como portadora de uma só forma, de modo que a sua construção no tecido foi o desabrochar de novos volumes, aparências e mesmo das percepções que instigaram a escrita deste artigo. Assim, é objetivo do artigo também discutir sobre a modelagem como recurso criativo, especialmente quando feita em três dimensões ou materializada na montagem.

A metodologia envolve a pesquisa em bibliografias que tratam dos temas apresentados nos objetivos, das quais se destacam os textos de Souza e Menezes (2011), Yamashita (2008) e Spaine (2016). Ainda, apresenta as etapas de desenvolvimento da manga *Selene* por meio de imagens fotográficas e da descrição de seu processo de modelagem e

Uma manga em transformação

Inicialmente, no projeto de iniciação artística, idealizamos quatro mangas para que fossem desenvolvidas, montadas e ensinadas na oficina final. Dentre as quatro, criamos uma manga com laço, franzida no topo e com duas faixas que se amarram. Após alguns esboços e busca por referências imagéticas e construtivas, iniciamos a modelagem da manga com laço. Foram feitos testes com os moldes em meia escala, bem como a costura desses moldes, e até o momento tudo indicava que estávamos em um caminho certo. Quando partimos para a confecção da manga em escala real, confiantes no teste anterior, não obtivemos o resultado que desejávamos, pois a manga ficou com aspecto caído e sem sustentação.

O exercício de observar a manga costurada e seus detalhes nos levou à percepção de que talvez fosse necessário realizar ajustes na costura sem, no entanto, mexer nos moldes. Com base nisso, começamos a franzir mais, adicionar pregas, inserir elástico, e a partir dos ajustes chegamos ao resultado da manga que idealizamos meses atrás no início do projeto (Figura 1). Porém, enquanto os ajustes eram feitos, com a calma e as infinitas possibilidades que um ateliê de costura pode oferecer, percebemos que não havíamos feito somente uma manga com laço, mas uma manga que oferece outras possibilidades de laço e de posicionamento das faixas, que podem mesmo não formar laço algum.

Figura 1: Manga com laço



Fonte: autoria própria

Partindo das possibilidades que ela oferecia, já não era possível reter isso somente ao nosso imaginário, de modo que decidimos sugerir a outras pessoas que manuseassem a manga, o que nos trouxe a perspectiva da percepção do outro sob o que havíamos criado. Juntando-nos para manuseá-la, a experimentação foi além, pois antes tínhamos uma manga com mais de uma possibilidade de laço somente, agora tínhamos uma manga com possibilidades para além dos laços. Possibilidades essas que se misturavam com manga, gola, martingale, amarração, laço, dobras e o que mais cada um pudesse criar.

Após a experiência do manuseio, e observando os resultados gerados, percebemos os caminhos em que a manga nos havia conduzido. Não idealizamos um vestível que apresentasse essa variação, pelo contrário, ela se apresentou a nós contrapondo-se às limitações que normalmente são impostas pela modelagem plana e pelo plano bidimensional. O plano bidimensional, seja no desenho ou na modelagem plana, especialmente a industrial, é bastante limitado por não permitir o manuseio e a exploração das formas. Nesse sentido:

Na tentativa de recriar sobre o existente, o plano bidimensional já não dá conta do novo na medida em que separa o processo de construção da roupa da materialidade e do corpo-suporte, limitando, assim, a compreensão do desenho como gerador de um fazer tridimensional que expressa movimento, de natureza fortuita e transformadora. Em se tratando do processo criativo seria um desperdício ater-se apenas ao aspecto bidimensional, correndo o risco de perder as infinitas

Para o autor, o plano bidimensional, como é o caso do desenho, possui valor criativo por ser um modo fácil de representar uma ideia, e podemos pensar a modelagem plana do mesmo modo. Sendo executada a partir da planificação das formas tridimensionais do corpo, e uma vez que se compreendam os conceitos matemáticos aplicados à construção de moldes de vestuário, a modelagem plana é bastante prática quanto aos instrumentos e técnicas que demanda, seja no papel ou digitalmente em um software (SPAINE, 2016). No entanto, a falta de visualização da materialização impede o surgimento de novas ideias, e impede que o próprio vestuário em construção indique caminhos próprios. Entende-se, então, que “Quando a criação e a materialização são praticadas de modo simultâneo, muitas vezes o pensamento construtivo se desenvolve vinculado aos aspectos estéticos determinantes do produto” (SOUZA e MENEZES, 2011). Esse é o caso da moulage, que permite criação e desenvolvimento juntos.

Yamashita (2008) considera na moulage três elementos básicos: corpo suporte, matéria prima e desenho. Na modelagem plana, o corpo suporte surge após o processo de confecção da peça, com o intuito de dar vida ao resultado e nortear os ajustes. A matéria prima segue sendo o meio de materialização. Já o desenho surge como um guia indicando a direção que devemos seguir. Diferentemente da moulage, seguimos, neste trabalho, na bidimensionalidade da modelagem plana como recurso para desenvolver, utilizando, no entanto, a costura como suporte de materialização a fim de que os resultados da modelagem possam ser imediatamente modificados.

Uma manga transformada e transformativa

A manga *Selene*, assim que deixou de ser uma – apenas – manga com laço, nos fez pensar sobre como o enrijecimento da modelagem limita o indivíduo aos mesmos recortes, decotes, mangas, golas, abotoamentos e detalhes, o que se vê também na repetição dos modelos na maioria das lojas. O capitalismo encontrou sua fórmula perfeita: mudança contínua, busca permanente do novo, produção acelerada da obsolescência, alternância de “in” e “out”, num sistema cíclico (CALDAS, 2004). As empresas e modelistas, nesse

prima e reutilizado, atendendo desde os consumidores mais vorazes aos menos consumistas, e mesmo assim suprindo em livre demanda uma moda descartável. Esse é também um movimento de obsolescência programada das roupas, feitas para um uso rápido e para um descarte e nova compra na mesma intensidade. Tudo isso também contribui para certa padronização da moda, no entanto, é a própria moda que, a partir de seus discursos publicitários, indica a necessidade de diferenciação e de expressão de uma identidade única. Nesse sentido, é curioso constatar o quanto as marcas produzem e reproduzem estilos e peças muito parecidas umas às outras, e como, ao andar pelas ruas, é possível notar certa similaridade entre as pessoas em seu vestir.

Pensar nessas relações entre sujeito e o vestível nos leva a enxergar um lugar onde existe pouca afetividade com as roupas, e que sugere um consumidor que não é instigado a explorar novas possibilidades, a olhar com outros olhos a mesma peça, e muito menos a experimentar. Ainda, o enrijecimento da modelagem limita o indivíduo a um espaço com contornos e formas muito fixos, não sendo possível se aparelhar de um vestível que se transforme e se adeque ao usuário a partir de suas próprias percepções. Em contrapartida, quando oferecemos a ele uma peça de roupa em que ele pode adequar ao seu gosto, seu estilo, desejos, e até mesmo ao seu humor do dia em que for usar, oferecemos também a experimentação e a perspectiva de explorar sua criatividade a partir de um mesmo vestível. Um design, assim, pode fazer um usuário de roupas pensar não somente em como multiplicar aquela peça combinando-a com outras do guarda roupas, mas em como essa peça, mesmo antes de ser combinada à outras, é capaz de se multiplicar.

A manga *Selene*, com seu potencial transformativo, é um desses designs que merecem se multiplicar e ganhar espaço no guarda roupas das pessoas. É o tipo de design com modelagem que leva à criação, à reflexão, à inovação e à elaboração de uma identidade. McCracken (2012), nesse sentido, aponta para o poder das coisas, das roupas, dos objetos em trabalhar a nossa personalidade e aquilo que somos a partir dos seus usos ou mesmo estando em sua presença. Quanto maior o nível de interação com um objeto, mais ele é capaz de nos transformar e nos levar a outras visões de mundo.

Figura 2: Possibilidades da manga *Selene*



Fonte: autoria própria

Figura 3: Outras possibilidades da manga *Selene*



Fonte: autoria própria

Considerações finais

Ao longo de todo o processo de idealização e realização da manga com laço, transformada em manga *Selene*, estivemos livres para escolher, na modelagem plana, o quanto de volume queríamos dar à manga, o quanto de franzido, qual seria o comprimento da manga e do laço e todas as suas demais características básicas. No entanto, foi em seu processo de montagem, materializando-a, que outros caminhos foram abertos, e nos quais a própria manga nos colocou. Foi preciso tempo, calma e a realização de muitos testes até que chegássemos a um resultado que superou o desejado, que nos surpreendeu verdadeiramente. Constatamos, assim, que em alguns momentos é necessário explorar as possibilidades que uma peça nos oferece, que é preciso testar e experimentar para identificar alternativas e descobrir novas criações dentro de uma criação. Tudo isso demanda tempo, que é tudo o que não se tem dentro de um processo produtivo industrial, rápido e massificado. No momento em que nos permitimos ver e ouvir a nossa manga, chegamos a uma modelagem que se transforma em muitas outras. Pensamos na diversidade das formas de vestir, o que se tornou um chamado a um novo olhar sobre as roupas, que devem criar certa afetividade com o vestuário, trazendo à tona a singularidade tanto da peça que se está vestindo quanto do

roupa, o vínculo entre roupa e usuário se estreitaria, ampliando o campo atrevido dessa relação.

Na manga em questão, a singularidade se dá através da escolha do usuário em usar como bem entender, e explorar as possibilidades de amarrar, dobrar, enrolar, prender pra cima, ou para baixo, deixar solta, fazer laço ou deixar sem o laço oferecido pela manga. Mesmo explorando as diferentes alternativas apresentadas, ao longo do tempo ainda seria possível perceber novas configurações e se surpreender com o vestível e com as novas perspectivas sobre algo que se tem há um bom tempo, levando a um caminho de percepção de uma roupa que não só se transforma, mas também se renova.

Por fim, pensar nas formas encontradas e as que ainda se escondem na manga *Selene*, também nos leva a pensar nos materiais em que ela pode ser confeccionada, explorando cores e texturas. As expectativas aumentam quando saímos de uma tela branca e vislumbramos a materialização da peça em cores. Explorar combinações análogas, complementares, tríades, contrastantes ou não, frias e quentes, promove ainda mais sugestões de opções e caminhos que uma só peça pode tomar. A mistura de cores é um recurso que pode ser usado como ferramenta para estimular a criatividade do usuário e ainda é um convite para a experimentação. Peças assim são obras que podem conjugar cores, formas e texturas que saem das mãos do designer, mas que se libertam delas, ganhando novas aparências por outras mãos.

Referências

CALDAS, D. **Observatório de Sinais**, E-ODES, São Paulo, 2004.

MCCRACKEN, G. **Cultura e consumo II**: mercados, significados e gerenciamento de marcas. Rio de Janeiro: MAUAD, 2012.

SOUZA, P. M.; MENEZES, M. S. Estratégias Construtivas para a Configuração do Produto de Moda. **Projética**: Revista Científica de Design, Londrina, v. 2, n. 1, p. 82-94, jun. 2011.


SPAINE, P. A. A. **Diretrizes para o ensino e construção da modelagem**: um processo híbrido. Tese (Doutorado) –Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Bauru, 2016.



18° COLÓQUIO
DE MODA

17  fórum das
escolas de moda

9° CONGRESSO DE INICIAÇÃO
CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA



ola@grandesite.com.br