

## DESVIOS CRIATIVOS PARA EXPERIMENTOS EM MODELAGEM

### *Creative Deviations for Pattern Cutting Experiments*

Patricia Cardoso dos Santos

(Santos, Patricia; especialista; docente, [patricia.casan@gmail.com](mailto:patricia.casan@gmail.com))

Maria Celia Auxiliadora Fernandes

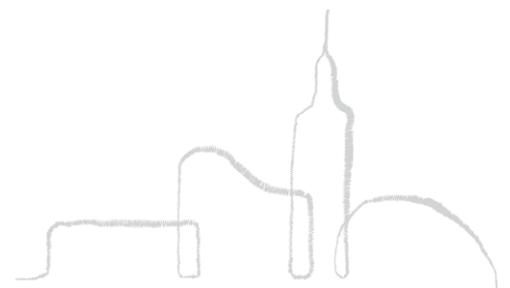
(Fernandes, Celia; mestre; coordenadora; docente, [celia.afernandes@sp.senac.br](mailto:celia.afernandes@sp.senac.br))

**Resumo:** Este trabalho propõe um experimento em modelagem criativa combinando o *zero waste* com a *moulage* em busca de novas formas estéticas e visando sua reprodutibilidade. A intenção é ampliar os métodos de estudo e estimular os *designers* e estudantes a elaborarem outras maneiras de pensar a construção da roupa sem excluir todos os meandros de um experimento, afinal a criação não acontece de maneira linear e mistura acertos, improvisações, desvios e misturas que ajudam a dar forma aos objetos.

**Palavras chave:** 1. Processo criativo. 2. Moulage experimental. 3. *Zero Waste* design. 4. Costura manual.

**Abstract:** This work proposes an experiment in creative pattern cutting combining zero waste with draping in search of new aesthetic forms and aiming at their reproducibility. The intention is to expand the study methods and encourage designers and students to develop other ways of thinking about the construction of clothing without excluding all the intricacies of an experiment, after all, creation does not happen in a linear way and mixes successes, improvisations, deviations and mixtures that help to give shape to the objects.

**Keywords:** 1. Creative process. 2. Experimental Draping. 3. Zero-waste design. 4. Hand sewing



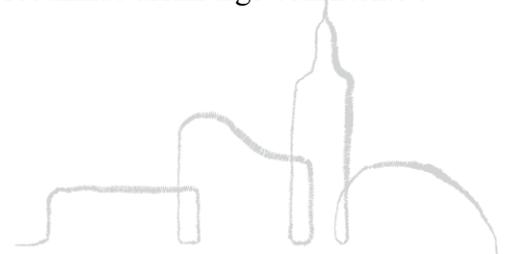
## Introdução

Ao longo da história, a moda evoluiu como uma vitrine do tempo, segundo seu propósito e essência de representação imagética: expressou as transformações políticas, socioeconômicas e tecnológicas ao expor estilos, formas, significados e o avanço da sociedade.

O *design* é parte essencial de quase todo produto no mercado da moda, porém, junto com o volume imenso de coleções lançadas a todo instante, lidamos com dois problemas importantes: os resíduos provenientes do corte e o descarte destes materiais. Assim, o resíduo pode ser considerado um problema na formulação do produto, um "erro" de *design*. O método convencional de modelagem ainda é o predominante em cursos de moda, formando muitos profissionais que chegam ao mercado de trabalho com o pensamento formatado neste sentido, desenvolvendo peças que contribuem para a manutenção do crescente volume de resíduos. Diante de tais percepções, este experimento buscou compreender o processo de desenvolvimento de um traçado *zero waste* a fim de produzir uma coleção utilizando esta técnica e elaborar os passos que possibilitem sua reprodutibilidade, proporcionando um refinamento e uma expansão do olhar do *designer*.

A metodologia utilizada no presente trabalho foi de cunho exploratório e abordagem qualitativa e experimental, ao buscar novas formas e métodos para produção de peças a um só tempo criativas e sustentáveis, todavia não deixando de considerar os conceitos teóricos, técnicos e metodológicos. Indo ao encontro de outras pessoas pesquisadoras do tema como Carla Fernández (*Square-cut Pattern*, 2024), Holly McQuillan e Timo Rissanen (*Zero-Waste fashion design*, 2016), Jéssica Sugimoto (*Modelagem do caos*, 2020) e Júlia de Assis Barbosa Soares (*Da abstração à forma: modelagem experimental de roupas*, 2021), este trabalho desenvolveu estudos de novas formas de *design* que podem proporcionar outros métodos de produção da modelagem criativa e que possibilitem sua reprodutibilidade.

Os estudos foram realizados em manequim de meia escala e tamanho adulto padrão, utilizando a técnica de *moulage* experimental e modelagem criativa, além da inserção de bordados manuais no exterior das peças. Este trabalho poderá contribuir para a percepção de que aprender e ensinar *design* de forma teórica e prática se amplia quando se compreende a experimentação como uma investigação e ainda, quando acolhem-se os desvios que aparecem entre a mistura de técnicas, as referências artísticas e a liberdade de selecionar as melhores ideias para seguir adiante, produzindo assim algo consistente e significativo no *design* de roupas ou objetos.



## O molde é um mapa

O presente trabalho é o resultado de um experimento desenvolvido como trabalho de conclusão de curso na Pós Graduação Processos Criativos em Modelagem, oferecido pela unidade Faustolo do Centro Universitário Senac - SP. Durante as doze disciplinas oferecidas na formação, questões pessoais como “por que quase toda roupa *zero waste* é larga?” ou “como uma pessoa não letrada em costura poderia reproduzir isso?” se misturaram às dúvidas trazidas por alunos iniciantes: “como reconheço o fio do tecido de uma roupa pronta?” ou “comprei um metro de tecido e não sei o que fazer”.

Motivada por essas questões, a pesquisa teórica atravessou temas entre a sustentabilidade, o *zero waste*, as experimentações de um processo criativo e as técnicas de costuras e acabamentos. A parte prática foi desenvolvida para validar a pesquisa teórica e produzir os cinco *looks* que foram exigidos, dentro dos 15 estudos apresentados. Foram desenvolvidos utilizando-se uma combinação de *moulage* (técnica de manipulação do tecido direto no manequim), o reaproveitamento de tecidos (*upcycling*) e a inserção de pontos manuais de alfaiataria no exterior das peças, utilizando o *design* de *superfície* como atributo visual, distinguindo e misturando o que é molde, roupa, costura e acabamento.

Portanto, a expressão “o molde é um mapa” vem da explicação frequente em sala de aula sobre a importância de manter as informações dentro de um traçado para que qualquer outra pessoa possa fazer essa leitura visual e evitar erros.

## A limpeza das formas e a experimentação inicial

O modernismo foi o movimento que rompeu com o saber artístico legado da tradição do passado – antiguidade clássica e medieval – e olhou para o futuro, fazendo uma “limpeza” das formas. Movimentos como o Neoplasticismo (1917) e a escola de Bauhaus (1919) foram alguns dos expoentes visuais desse período. A moda também acompanhou essa transformação: as mulheres deixaram de se espartilhar, a calça foi introduzida ao guarda-roupa feminino por Gabrielle Coco Chanel (1920) e as roupas ganharam linhas mais limpas. A pergunta que iniciou este trabalho surgiu em meio ao curso “Roupa de artista: a moda nas vanguardas modernistas” (MAM 2023), ao observar o trabalho das mulheres da tapeçaria da Bauhaus e relacionando com os resultados em *zero waste* apresentados por Timo Hissanem e Holly McQuillan (2016), surgiu a questão: “*É possível fazer um molde e uma roupa partindo de um gráfico das mulheres da Bauhaus?*”



Figura 1 – Primeiros traçados buscando um diagrama para o experimento.



Fonte: elaborados pela autora (2024)

O *Zero Waste* surgiu no século XX (Babinski *et al*, 2021) propondo o uso total da matéria prima e reduzindo consideravelmente os resíduos. Iniciou-se então uma série de rascunhos geométricos em busca de um denominador comum que compusesse o molde de uma coleção. Ao final desse procedimento (desenhos acima), escolheu-se um único molde – sem possibilidade de geração de resíduos – mas com maior perspectiva de manipulação no manequim, e este passou a ser adotado em todas as peças do experimento como ponto de partida.

Os estudos começaram no manequim de meia escala e, após um período de testes, decidiu-se por seguir os estudos de forma em um manequim de tamanho humano, pois os volumes encontrados na meia escala não eram reencontrados quando ampliados para o tamanho maior – condição dada pelo peso dos tecidos. Como o objeto final consiste em roupas para pessoas adultas, encerrou-se o uso do manequim meia escala e os estudos prosseguiram no manequim tamanho 38.

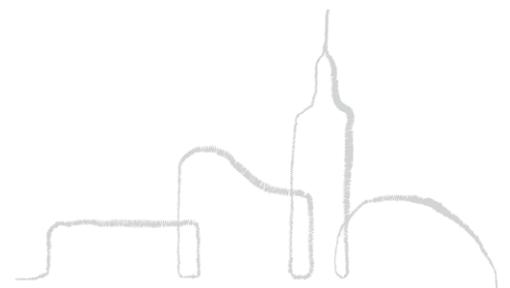


Figura 2 – Alguns estudos em meia escala e tamanho adulto.



Fonte: elaborados pela autora (2024)

### Desenvolvimento

Se um projeto é feito pensando na sua reprodutibilidade, o mapeamento dos moldes é uma parte importante do estudo pois consolida a estrutura da roupa e permite que outras pessoas comecem a visualizar o vestível por outro ângulo, de uma forma mais clara.

Como os modelos têm formas imprevisíveis em razão de uma combinação de ideias derivadas de experimentos, o resultado do encaixe dos moldes também não é óbvio, ele se distancia bastante das modelagens padrão do ensino de moda, assim, foi iniciado o registro da sequência operacional das peças para que não se perca a referência e seja factível a remontagem das roupas, devido ao grau de complexidade nas formas imprevisíveis encontradas.

O fio do tecido e a linha de apoio da cintura e do quadril foram então bordados em pontos definidos como *Herringbone stitch*, *Chain stitch* e *Crossed Blanket stitch* (Chanin, 2018), em tradução livre como espinha de peixe, ponto corrente e ponto X, utilizando linhas de bordado e agulha de mão.

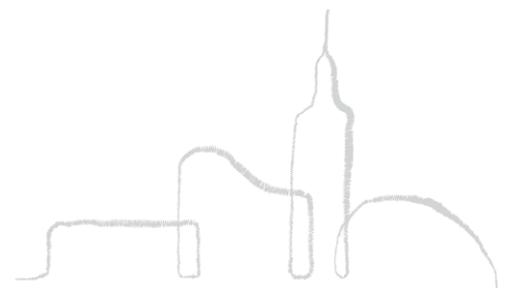


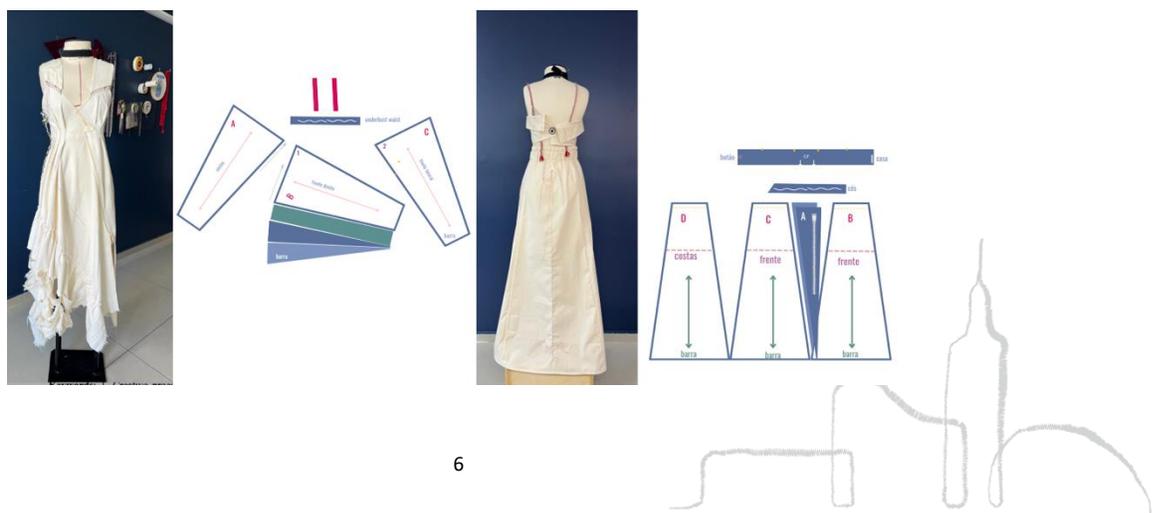
Figura 3 – primeiro modelo



Fonte: elaborados pela autora (2024)

Quando se desenvolve uma minicolecção em upcycling, é preciso ter consigo a busca de elementos que caracterize o grupo. A decisão de trabalhar com tecidos de alta gramatura e com a cor cru / *off-white* foi tomada para que o aspecto principal dos resultados estivesse na forma. Os tecidos utilizados são, em sua maioria, fruto de doações, incluindo uma rede de dormir rasgada, além de tecidos manchados em lojas ou sobras de oficinas. Também houve a escolha de trabalhar com as texturas das orelhas dos tecidos somadas ao bordado, inserindo dados visuais simples, mas elementares na alfaiataria: os pontos manuais. Quanto mais livres ou expostas estiverem essas informações, mais amplo ficará o entendimento nas fases do aprendizado de uma roupa ou objeto.

Figura 4 – dois estudos e suas modelagens direcionadas e vetorizadas



Fonte: elaborados pela autora (2024)

### Considerações Finais

Ao longo dos quatro meses de produção deste trabalho, assuntos como a problemática do lixo têxtil e as diversas tentativas entre reciclagem e soluções criativas e sérias de modelagem foram atravessadas, misturadas a referências artísticas como o Modernismo e o Punk. Cerca de quinze estudos foram registrados e catalogados, com produção final de cinco looks contendo 9 peças.

A importância de ampliar o diálogo da sustentabilidade em sala de aula é imensurável para que futuros profissionais possam ter em mãos essa prática e este olhar para a criação de novos *designs*, afinal, a falta de reflexão sobre o assunto mantém ativa a engrenagem do lixo têxtil. Ainda assim, é importante compreender que a responsabilidade primordial pelo problema dos resíduos é das empresas: elas precisam ter projetos ativos como a logística reversa e a reciclagem de fibras para mitigar os impactos ambientais e sociais resultantes de suas produções. Nota-se que a força do modelo hegemônico é muito forte, sobrepondo-se a muitas práticas alternativas de estudo hoje experimentadas. Parece como lutar contra um gigante.

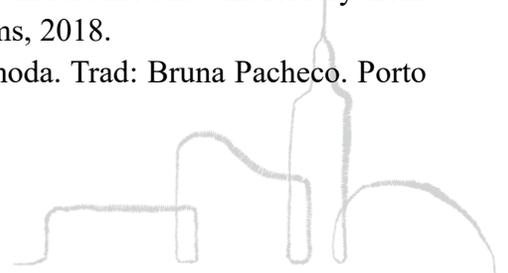
Portanto, a partir das experiências e reflexões sobre o tema do *zero waste* e sua parca metodologia de reprodução e ensino, os temas seguintes podem ser considerados como sugestão de estudos futuros:

- 1) elaboração de roteiros para montagem das peças ou de projetos já existentes;
- 2) estudos de gradação;
- 3) aplicação de experimentos em *workshops* com coleta e resultados.

Se a moda é espelho do nosso tempo, ela também pode ser a vitrine da mudança.

### Referências

- BABINSKI JR., Valdecir. **Ferramenta projetual para abordagem zero waste (resíduo zero) em Design de Vestuário**. 2020. 260 f. Dissertação (Mestrado em Design de Vestuário e Moda) — Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2020. Disponível em: <https://bit.ly/3gNtsGT>. Acesso em: 05 mar 2024
- CHANIN, Natalie. **The Geometry of Hand-sewing**: a romance in stitches and embroidery from Alabama Chanin and the School of Making. Nova Iorque: Abrams, 2018.
- DUBURG, A.; TOL, R. **Moulage**: arte e técnica no design de moda. Trad: Bruna Pacheco. Porto Alegre: Bookman, 2012.



MCQUILLAN, H.; RISSANEN, T. **Zero Waste Fashion Design**. Londres: Bloomsbury Publishing, 2016. ISBN 978-1- 4725-8198-3

