



O OBJETO COMUM E A MODELAGEM CRIATIVA

The Common Object And Creative Modeling

Andrade, José Luis de; Professor Mestre do Centro universitário Senac –
Campus Santo Amaro; jandrade@sp.senac.br¹

Belschansky, Daniela Nunes Figueira; Professora Mestre do Centro
Universitário Senac – Campus de Santo Amaro; Coordenadora de
Design de Moda - Estilismo; daniela.nfigueira@sp.senac.br²

Resumo: A modelagem criativa amplia as possibilidades e o aperfeiçoamento das técnicas tradicionais de modelagem. Visando enriquecer os processos de criação em Design de Moda, fora oferecida uma Oficina em que os participantes experimentaram a criação, a construção e a obtenção de um produto de moda, aqui descritos e ilustrados, a partir da inserção de um objeto em sua modelagem.

Palavras chave: Modelagem; Modelagem Criativa; Objeto.

Abstract: Creative pattern extends the possibilities and refinement of traditional modeling techniques. In order to enrich the processes of creation in Fashion Design, a workshop was offered in which the participants experimented creating, building and obtaining a fashion product, described and illustrated here, from the insertion of an object in its modeling.

Keywords: Pattern; Creative Pattern; Object.

Introdução

A modelagem criativa avança e ocupa cada vez mais espaço entre os processos de criação. Desde meados dos anos 1980 e da década posterior, pode-se presenciar as tradicionais barreiras da modelagem tradicional serem quebradas por pesquisadores ou designers japoneses e belgas que restabeleceram novos parâmetros para a obtenção de um produto de moda.

¹ Prof. Ms. José Luis de Andrade; Designer de Moda – Estilismo e Modelagem; Mestre em Arte, Cultura e Moda; Docente e Pesquisador do Centro Universitário Senac / SP

² Prof. Ms. Daniela Nunes Figueira Belschansky; Designer de Moda – Estilismo e Modelagem; Mestre em Arte, Cultura e Moda; Docente, Pesquisadora e Coordenadora do Curso de Design de Moda – Estilismo do Centro Universitário Senac / SP





Com a mesma intensidade e preocupação de se perpetuar as técnicas de construção e obtenção de uma roupa, muito bem construídas diga-se de passagem, encontram-se os professores e técnicos de modelagem e costura que pesquisam, experimentam e repassam saberes, mas que até as mencionadas décadas, perpetuavam o que já era considerado clássico ou as impenetráveis técnicas da alta costura.

Desde os princípios da desconstrução para repensar os modos de construção e traduzidos em referências, cabe citar os nomes de Martin Margiela, Ann Demeulemeester, Dirk Bikkembergs, Rei Kawakubo, Issey Myake, Tomoko Nakamichi, Shingo Sato, Timo Rissanen, Julian Roberts, Richard Lindqvist, entre outros pesquisadores que hoje podem ser considerados como os mestres da Modelagem Criativa e, em meio a pesquisas, conheceu-se o trabalho do designer japonês Kunihiko Morinaga, por meio de sua marca: Anrealage.

Entre tantos projetos apresentados em seus desfiles iniciados em 2006 percebe-se que Kunihiko aperfeiçoa e incorpora desde trabalhos manuais até os mais tecnológicos em coleções em que a construção e os efeitos obtidos são seus temas: ruído, rolo, silêncio, *shell*, *bone*, *time*, *color*, luz, secção, sombra, entre outros e dos que mais desafiam a construção são as reinterpretações de formas, nos desfiles *silhouette* e desigualdade, por meio de objetos cotidianos: bolas, cubos, pirâmides e outras inserções de formas projetadas nas roupas.

Diante destes novos desafios formais, os autores ofereceram uma oficina para que alunos de Design de Moda do Centro Universitário Senac - Modelagem e Estilismo, pudessem desenvolver experimentos para despertar a criatividade por meio da construção. Foram encontros semanais ao longo do segundo semestre de 2017 e em função do conhecimento técnico, os alunos optaram por trabalhar com a técnica de projeção da forma mesclando a utilização de modelagem plana, peças prontas e a planificação de moldes.



Paralelamente ao desenvolvimento dos alunos, os autores fizeram o estudo da construção de uma camisa bola por meio da técnica de *moulage* sobre uma bola inflável. Os resultados e as reflexões alcançadas foram importantes aos alunos, pois perceberam a liberdade da descoberta e como as novas possibilidades abrem caminhos para o novo e o inusitado. Os registros dos processos e os resultados alcançados comprovam a importância de se pensar novas possibilidades para a construção de produtos de moda contemporâneos, que permitem o vestir em duas ou mais possibilidades, para corpos distintos, em idades variadas e amplamente criativos.

As Propostas

A oficina “O Objeto comum e a modelagem criativa”, oferecida nas dependências do Centro Universitário Senac – Campus de Santo Amaro, como já mencionado, trouxe alunos do Curso de Design de Moda interessados em processos de criação e na ampliação de seus repertórios técnicos de Modelagem. Ainda que em número reduzido, puderam reconhecer técnicas e pesquisas possíveis de diferenciarem os percursos de um objeto de design.

Primeiramente foram apresentadas as diversas possibilidades do que considera-se Modelagem Criativa, pois o pensar criativamente os processos de modelagem faz com que o imaginário e a realidade se aproximem. A transformação de técnicas apuradas surpreende e qualifica a necessidade de se pensar, geométrica ou organicamente, resultados inovadores que englobam em seus projetos, elementos ergonômicos, funcionais, sustentáveis e estéticos.

A mais conhecidas técnicas inovadoras e o repensar modos de construção, são revelados em: *Zero Waste*, *Substraction Cut – Plug / Displacement*, *Origami*, *Kinetic Garment*, *Pattern Magic* e são traduzidas em referências obrigatórias para os respectivos nomes de Timo Rissanem, Julian



Roberts, Issey Myake, Shingo Sato, Richard Lindqvist, Tomoko Nakamichi, entre outros, que estão em constante atualização e também em coautorias inusitadas.

De maneira resumida e imagética foram descritas as técnicas e os processos e seus criadores, os designers que pesquisam técnicas inovadoras e que contribuem pedagógica ou esteticamente para que o produto de moda alcance o patamar de contemporâneo, diferenciado e criativo.

Com a apresentação das técnicas já conhecidas e experimentadas, chegou-se ao nome de Kunihiko Morinaga e de sua marca Anrealage. Com coleções apresentadas no Japão desde 2006, a marca e seu designer, dispõem estudos e experimentações têxteis, cromáticas, técnicas ou estéticas a cada coleção desenvolvida. Os alunos puderam se aprofundar e escolher dentre as técnicas das coleções: bola, pirâmide e cubo – S/S e Desigualdade – A/W, ambas dos desfiles de 2009 e que partem da experimentação a partir da inserção de um objeto comum na construção de uma peça do vestuário.

Nas duas coleções, as formas geométricas contribuem e validam o resultado final. Os resultados alcançados podem ser vestidos com os objetos geométricos estudados, ou simplesmente, sem os mesmos, de forma a alcançarem panejamentos inusitados que garantem uma nova possibilidade estética e ainda, a utilização do produto construído por um corpo diferente do que o utilizado como referencial para a construção.

Além da versatilidade do vestir, as técnicas empregadas nas construções também permitem esta variação. A modelagem pode surgir a partir do volume trabalhado diretamente no objeto, como a modelagem tridimensional – *moulage*; ou a partir da modelagem plana inserir o volume do objeto desejado em meio aos moldes planejados.



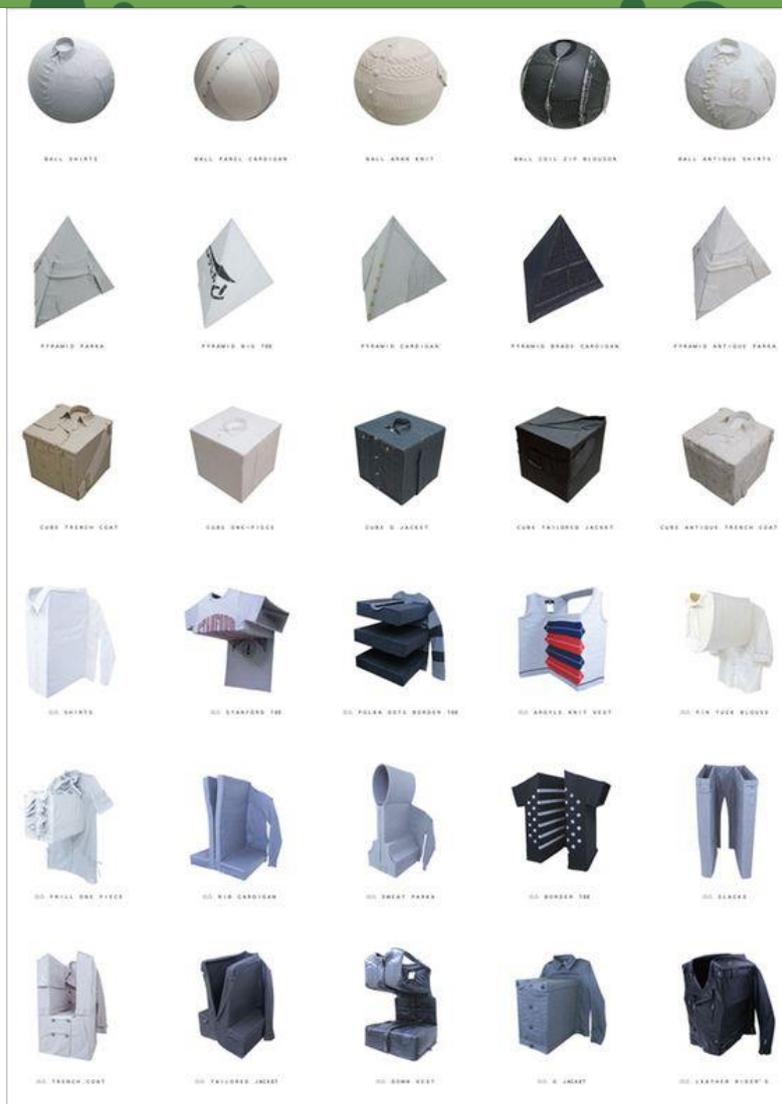
Sendo assim, apresentou-se entre outras, a Figura 1 aos alunos que puderam conhecer as duas propostas sendo utilizadas em formas e materiais diversos e assim, escolherem quais as possibilidades a serem experimentadas.

Validando o pensamento da professora e pesquisadora argentina, Andrea Saltzman, em seu livro “El cuerpo diseñado. Sobre la forma em el proyecto de la vestimenta”. As escolhas dos alunos consideraram primeiramente através da técnica de construção qual seria o corpo a ser trabalhado: alguns decidiram trabalhar o manequim 38 e utilizar a base de corpo para a elaboração dos moldes e inclusão do objeto. Outros preferiram trabalhar com uma peça já costurada, ou seja, na peça de um corpo também 38 e foi inserido o objeto, para depois ser planejado para a obtenção dos moldes e, por último, os autores decidiram trabalhar a modelagem tridimensional em um objeto, uma bola inflável, ou o suporte a ser explorado e depois adaptado a um corpo humano, no caso, também com manequim 38.

Figura 1: produtos Anrealage – A/W e S/S 2009

14º COLÓQUIO DE MODA

14º Colóquio de Moda - 11ª Edição Internacional
13º Fórum das Escolas Dorotéia Baduy Pires
5º Congresso Brasileiro de Iniciação Científica em Design e Moda



Fonte: <http://www.mitsubai.com/tokyo/detail/tk007703.html>

Decidido o corpo do usuário e a forma ou volume a ser alcançado, pensou-se na matéria a ser trabalhada. A maioria preferiu trabalhar tecidos planos, apenas um aluno escolheu o tecido em malha. As decisões quanto aos materiais recaiu também pela escolha do que se pretendia como resultado final e qual o objeto a ser inserido na construção. O tecido plano, da maioria nas escolhas, para a construção de camisas e a inclusão de caixas. O tecido em malha pela forma

6



arredondada escolhida e para uma blusa fluida. A *moulage* também fora executada em tecido plano, ainda que a forma escolhida fosse a redonda.

Obtivemos, então, resultados diversos inclusive através das escolhas de materiais, dos objetos a serem inseridos e ainda das técnicas empregadas.

As Técnicas

No decorrer dos encontros, iniciaram-se os desenvolvimentos, aplicando as técnicas de modelagem, inserção dos objetos, obtenção dos moldes, corte e montagem dos produtos e para melhor compreensão, decidiu-se apresentar em duas partes, a partir das técnicas utilizadas: a inclusão do objeto e a *moulage* do objeto.

A Inclusão

Os projetos que tiveram a inclusão do objeto, passaram pelas seguintes fases: a escolha do produto a ser modificado; a escolha do objeto a ser inserido (alguns alunos o construíram); a localização do objeto (nas partes descosturadas ou em moldes); a desmontagem e planificação do produto; a obtenção dos moldes finais; o corte e a montagem do produto.

De um modo geral, os objetos inseridos foram caixas, exceção a um cilindro. Com os moldes ou produtos dispostos na mesa, escolheu-se onde seria incorporado o objeto, frente ou costas dos produtos, parte de cima, central ou de baixo; recobriu-se o objeto com tela de algodão ou papel e a partir desta inserção foram pensados recortes e costuras que facilitaram a remontagem e para tanto foram marcados os piques de encaixe. Assim que se finalizou esta etapa, os

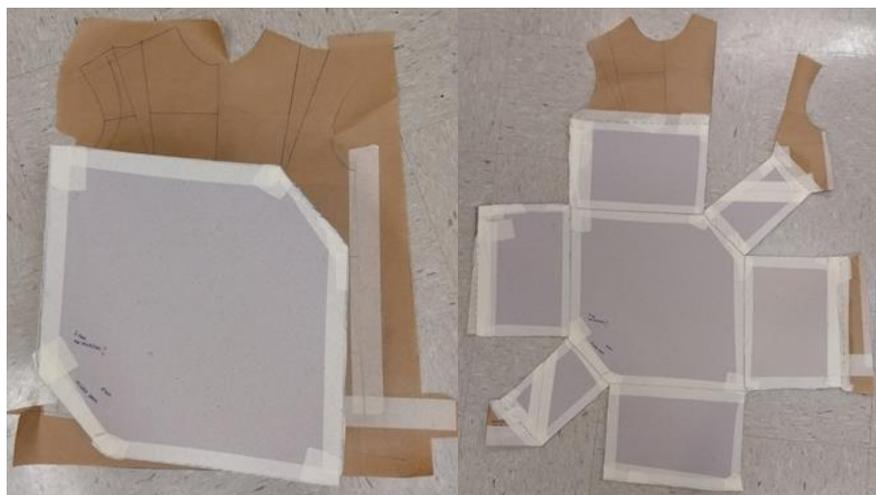


tecidos e os moldes do objeto inserido foram passados a limpo em papel, recortados no tecido escolhido na etapa anterior e os produtos foram montados.

Com os produtos montados, estes foram vestidos em manequins de costura ou no próprio corpo e percebeu-se as possibilidades de se obter volumes variados: para ressaltar a inserção do objeto, fora pensado na aplicação de entretelas rígidas, para representar as caixas ou o cilindro, ou ainda, para uma produto mais fluído, simplesmente deixar o tecido tombar junto ao corpo, obtendo-se então, um panejamento próximo ao volume de alguns tipos de drapeados.

A forma inicial escolhida fora a de camisas e blusas. Com a inserção do objeto e de acordo com a técnica aplicada, surgiram novos produtos, que preservaram a essência do produto original, camisa ou blusa, uma vez que os objetos foram inseridos de forma localizada.

Figura 2: exemplo de moldes de camisa com a inclusão do objeto caixa.



Fonte:

imagem dos
autores.

2017

A Moulage

O projeto que se utilizou da técnica de modelagem tridimensional, considerou ser elaborado a partir de uma grande bola inflável e, carregando as características de uma camisa, o volume arredondado permitiu recortes orgânicos e o deslocamento da maioria das costuras e do fechamento em curvas harmônicas que envolveram todo o objeto. Além, é claro, de ser necessária a modelagem da gola e das mangas e punhos para que o produto conseguido vestisse um corpo humano.

O desenho orgânico em curvas foi obtido passo a passo, de parte em parte, sobre a crepagem – desenho elaborado com fita adesiva no próprio objeto – do que se pretendia enquanto a nova possibilidade de construção de uma camisa, localizando seus recortes, fechamento, decote para a gola e cavas para as mangas.

9

O novo produto alcançado, ainda que lembre uma camisa tem seu volume bem diferenciado e vestido em um manequim de costura ou corpo, ganha também ares contemporâneos e um panejamento inusitado.

Figura 3: detalhamento da obtenção de moldes – moulage da bola inflável

Fonte: imagem dos autores. 2017



Considerações Finais

A Oficina “O Objeto comum e a modelagem criativa” possibilitou a todos os participantes a oportunidade de rever conceitos, técnicas e a história da modelagem contemporânea desde meados da década de 1980. Os desconstrucionistas belgas e japoneses, os professores e pesquisadores



japoneses, europeus e americanos que desde então se debruçam nas possibilidades de se construir uma vestimenta condizente com o consumidor atual.

Naturalmente, descobrir tecnicamente uma grife japonesa contemporânea, Anrealage e seu designer Kunihiro Morinaga que aplica o desenvolvimento de pesquisas têxteis, de técnicas e tecnologias que abrangem o contexto oriental, porém se dissolve pelo mundo afora.

Permitiu a experimentação e descoberta de um processo de criação em que a técnica de construção é o protagonista. Valorizou o pensamento voltado a geometrização que a técnica de modelagem plana se desenvolve e consente ser desconstruída em termos de atualização.

Pelos processos acompanhados nota-se o quanto pensar o usuário, a forma e a matéria têxtil se complementam e requerem a técnica como protagonista para a realização e materialização satisfatória de um projeto de design.

Descobriu-se ainda, que um produto de design não estará totalmente finalizado se ainda puder dele mesmo, extrair, incluir, transportar e assim, obter novos resultados e possibilidades. É o objeto vivo e em constante transformação, ainda que aparentemente apenas estética, como apreciar um novo tombamento do tecido, um novo panejamento.

Os resultados alcançados nos propõe a reflexão de o quanto a pesquisa e a experimentação em termos de mercado e academia nacionais reclamam atualização e também, muitos interessados em avançar tecnologicamente e disponibilizar suas descobertas para que novas oportunidades sejam construídas e assim, acompanhar as necessidades do usuário, da cadeia produtiva e do mercado contemporâneos.

Referências





NAKAMICHI, Tomoko. **Pattern Magic**. Barcelona: Editorial GG, 2012.

SALTZMAN, Andrea. **El cuerpo diseñado. Sobre la forma e l proyecto de la vestimenta**. Buenos Aires: Paidós, 2009.

Referências digitais

Anrealage, Tóquio. Disponível em: <http://www.anrealage.com/> Acesso em: 29 jul. 2018

Imagens Anrealage, Tóquio. Disponível em: <http://www.mitsubai.com/tokyo/detail/tk007703.html> Acesso em: 29 jul. 2018

Julian Roberts, Londres. Disponível em: <http://www.julianand.com/> Acesso em: 29 jul. 2018

Kinetic Garment Construction by Rickard Lindqvist. Disponível em: <http://atacac.com/book/> Acesso em: 29 jul. 2018

Zero Waste by Timo Rissanen. Disponível em: <https://www.pdfdrive.com/zero-waste-fashion-design-d34843137.html> Acesso em: 29 jul. 2018

