

## TRAJETÓRIA DO *HANDSTORM* NO ENSINO DE DESIGN MODA

*Handstorm trajectory in teaching fashion design in Brazil*

Naccarato; Rosanna; ESP;  
Faculdade Senai Cetiqt, rnaccarato@gmail.com<sup>1</sup>

Monteiro, Gisela Costa Pinheiro; DR;  
Universidade Federal Fluminense, giselamonteiro@id.uff.br<sup>2</sup>

Andrade, Priscila; MS;  
Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, priscila.a.andrade@gmail.com<sup>3</sup>

**Resumo:** Esse artigo descreve o processo de aplicação da técnica de criação tridimensional chamada *Handstorm* no ensino em Design de Moda. Seu objetivo é relatar sua utilidade no desenvolvimento de processos criativos, além de estabelecer a relação com outras práticas de criação no campo. Por fim, descreve a elaboração de uma disciplina homônima que fornece suporte projetual no desenvolvimento de propostas inovadoras e apresenta a análise de projetos.

**Palavras-chave:** Design de Moda; *Handstorm*; Design Conceitual.

**Abstract:** This article describes the process of applying the three-dimensional creation technique called *Handstorm* in teaching Fashion Design. Its objective is to report its usefulness in the development of creative processes, in addition to establishing the relationship with other creative practices in the field. Finally, it describes the elaboration of a homonymous discipline that provides design support in the development of innovative proposals and presents the project analysis.

**Keywords:** Fashion design; *Handstorm*; Conceptual Design.

<sup>1</sup> Especialista em Educação Estética pela UNIRIO e Graduada em Estilismo pela Universidade Cândido Mendes. Atualmente é docente da Faculdade Senai CETIQT onde participa da elaboração de cursos de pós-graduação e disciplinas específicas para a Graduação em Moda relacionadas à criatividade, como a disciplina *Handstorm*. Atua como designer de moda e professora há mais de 25 anos em disciplinas como: *Draping*, Materiais Têxteis, Produção de Moda e Projetos de conclusão/TCC.

<sup>2</sup> Doutora, Mestre e Graduada em Design pela ESDI/UERJ. Professora de Desenho Industrial da UFF. Integrante do grupo de pesquisa do Núcleo de Estudos em Linguagens Gráficas da UFRJ; do Laboratório de Estudos do Cotidiano da UFES e do Núcleo de Investigação em Desenho Industrial e Afins da UFF. Articulista do Observatório da Comunicação Institucional desde 2018. Associada da ProCor do Brasil a partir de 2019 e membro da Abepem desde 2016.

<sup>3</sup> Faz doutoramento em Design pela PUC-Rio. Mestre em Design pela PUC-Rio, Especialista em História da Arte e Arquitetura do Brasil pela PUC-Rio. Graduada em Desenho Industrial pela Escola Superior de Desenho Industrial - ESDI e Graduada em Moda pela Universidade Veiga de Almeida - UVA. É professora na graduação em Design na PUC-Rio. Além disso, é sócia fundadora do estúdio de design Zellig.

## **Introdução**

O objetivo do presente artigo é apresentar a técnica *Handstorm* – termo em inglês que pode ser traduzido livremente por “tempestade com as mãos” –, uma ferramenta para ser usada na etapa de criação tridimensional e que foi implementada em 2012 na Graduação em Design com ênfase em Moda do SENAI CETIQT<sup>4</sup> no Rio de Janeiro.

O nome *Handstorm* é uma analogia à técnica do *Brainstorm*<sup>5</sup>, cuja tradução livre é tempestade de pensamentos (BAXTER, 2000, p. 66). Ambas são usadas para auxiliar no processo criativo e consistem na atribuição espontânea de ideias para resolver um problema. A diferença entre elas é que a primeira, *Handstorm*, propõe uma conexão entre mente e mão, na tentativa de reproduzir formas imaginadas a partir de experimentações tridimensionais.

*Handstorm* foi uma ferramenta criada para facilitar reuniões multidisciplinares de projeto de construção arquitetônica, a fim de auxiliar a diminuir os riscos de investimento e garantir a sustentabilidade dos edifícios. A técnica se baseia em percepções e teorias existentes de processos cognitivos, como percepção (verbal, visual e tátil), comunicação, pensamento (criativo), aprendizagem (experiential) e colaboração (interdisciplinar).

O *Handstorm* chegou ao Brasil por meio do texto *Experiências com design colaborativo através da construção de objetos metafóricos*<sup>6</sup> de Frans van Gassel (2005) e se trata de uma descrição do autor dos resultados iniciais do seu estudo de doutorado. Seu trabalho fez parte do programa de pesquisa em Design Estratégico do Centro de Conhecimento para Construção e Sistemas (Knowledge Center for Building and Systems - KCBS). Um projeto conjunto conduzido pela Organização Holandesa para Pesquisa

---

<sup>4</sup> SENAI CETIQT: Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial / Centro de Tecnologia da Indústria Química e Têxtil (área de Educação).

<sup>5</sup> Um processo cognitivo/mental, que busca em grupo enumerar ideias a fim de entregar por escrito diversos critérios para o alcance de uma solução (BAXTER, .

<sup>6</sup> Título original: *Experiences with collaborative design by constructing metaphoric objects*.



Científica Aplicada (Netherlands Organisation for Applied Scientific Research-TNO) e a Universidade de Tecnologia de Eindhoven (Eindhoven University of Technology - TU/e).

A abordagem deste artigo é cronológica e está dividida em duas fases, perfazendo o período entre 2012 e 2020. O primeiro ano é o marco da primeira fase que se encerra em 2013, com a publicação do artigo *Handstorm: uma prática para o design de moda* (2013) publicado na *Redige: Revista de Design, Inovação e Gestão Estratégica*. Na ocasião, o então coordenador do bacharelado, Sergio Sudsilowsky, solicitou que a técnica fosse usada como inspiração para a criação da disciplina homônima, em 2014, marcando o início da segunda fase. Esta foi mais longa, durou seis anos, tendo sido terminada abruptamente em 2020, em função da pandemia do Covid-19. Isto porque a instituição de ensino adotou medidas sanitárias preventivas à propagação do vírus e o curso passou a ter aulas *online* síncronas, o que inviabilizou a atividade desta disciplina, por ser considerada essencialmente presencial.

### 1. Primeira fase

Como já foi dito, o termo *Handstorm* foi extraído da pesquisa de Gassel (2005) e era parte de um processo de design colaborativo que caracterizava-se pelo desenvolvimento, tanto financeiro como produtivo, dos objetivos de um determinado projeto por uma equipe multidisciplinar. Na adaptação feita para a sua aplicação em projetos de moda, a ênfase foi dada à fase da prática experimental, então chamada em inglês de “*do*” (tradução livre por “fazer”), que se encerra na apresentação e crítica do conceito de design:

Nesta fase são feitas sessões de estímulos visuais interpretados de diferentes formas e que são chamadas de *vision design session*. Nestas sessões são feitos objetos ou modelos de forma improvisada e com materiais inusitados. O autor menciona que estes objetos contribuem para a criação de novos valores. O *handstorm* faz parte destas sessões. (MONTEIRO, 2013, p. 4).

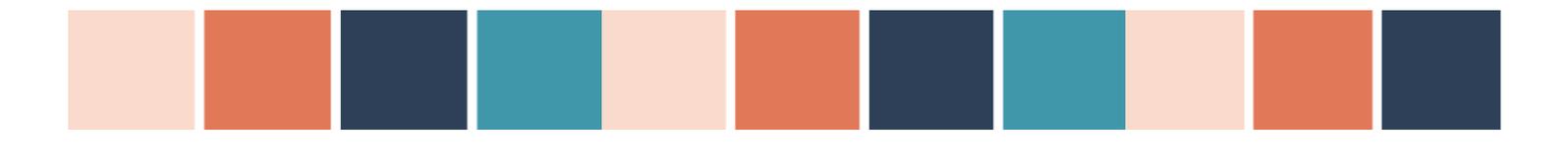
O *Handstorm* de Gassel começa com a construção de objetos metafóricos a partir de um objetivo específico de projeto. Depois, é feita uma análise e crítica na busca de

soluções que viabilizem as ideias tridimensionalmente representadas a fim de se tornarem exequíveis.

Ao ser aplicado no curso de Design de Moda, houve a necessidade de adaptar esta prática de coletiva para individual. Isso porque a aplicação foi feita inicialmente como parte das aulas de orientação de projetos de fim de curso, que eram individuais. Esta forma de trabalhar foi considerada bastante oportuna para auxiliar o formando a explorar de forma criativa os muitos dados obtidos em sua pesquisa de projeto. Aquele que desejasse participar da prática deveria ter cumprido as pesquisas prévias e, a partir destas, teria base para pensar nos conceitos do seu projeto. Como a quantidade de informações obtidas nas pesquisas de embasamento costuma ser muito grande, eles eram estimulados a usar outra ferramenta, a *Matriz Conceitual*<sup>7</sup> que consiste numa tabela que relaciona atributos intangíveis (conceitos abstratos) com características tangíveis: a definição de cores, materiais (matéria-prima) e formas a fim de ser possível descrever uma coleção antes mesmo dela ser projetada/desenhada. Com este quadro preenchido, o aluno é capaz de trazer tecidos com cores e caimentos desejados, bem como aviamentos para iniciar a prática do *Handstorm*. Juntas, estas duas ferramentas se mostraram úteis para o projetista na transformação do conceito do projeto na criação de um protótipo chamado de “produto origem”.

---

<sup>7</sup> “Esta ferramenta foi criada pela professora e pesquisadora Mônica Queiroz Neder durante as pesquisas e experimentações para a sua tese de doutorado em Arquitetura, defendida em 2007 na UFRJ, intitulada *A cor incorporada ao ensino de projeto*. Logo depois, uma de suas orientandas de Pós-Graduação em Moda, Mônica Araújo, fez seu trabalho de conclusão sobre o assunto – *Do conceito ao produto: análise pedagógica de uma nova metodologia projetual*, que resultou em uma publicação chamada *Conceptual matrix: incorporating colour into fashion design lessons no International Color Association – AIC* (2018) em 2008. Em 2013, no artigo intitulado *Handstorm: uma prática para o design de moda* (NEDER; MONTEIRO, 2013), a matriz torna a ser citada. Em 2016, Neder volta a abordar o assunto no artigo *Processo criativo: tempo para experimentar*, publicado na revista científica *Iara*. Neder foi docente do Bacharelado em Design com ênfase em Moda do SENAI CETIQT e teve a oportunidade de experimentá-la nas salas de aula da instituição, influenciando, nestes últimos dez anos, toda uma geração, o que reforça a validade da ferramenta criada. No SENAI CETIQT, o instrumento foi largamente utilizado em sala de aula e nas disciplinas de projeto dos cursos de Graduação em Artes, na Graduação em Design (com ênfase em Moda) e também na Pós-Graduação em Moda, tendo grande aceitação por parte dos alunos e professores que replicam este modelo em outras disciplinas até hoje.” (MONTEIRO, 2018, p. 100).



Quando aplicada no módulo de Trabalho de Conclusão de Curso - TCC, a prática durava 3 horas, sendo a primeira metade da aula, mediada pelos professores orientadores, e, a segunda metade, por professores modelistas que auxiliavam na materialização das ideias. Alguns alunos partiam para a experimentação direto no manequim de forma livre e outros preferiam aplicar o *Draping* (ou *Moulage*): uma técnica de criação e produção em três dimensões que proporciona igualmente um grau considerável de liberdade em termos de design (DEBURG, 2012, p. 5) e que garante que o “produto origem” esteja mais próximo de ser executável em termos de modelagem das peças.

Apesar dos esforços, nesta primeira fase, os alunos resistiram inicialmente, por acharem estar perdendo tempo e terem medo de lidar com materiais no lugar de desenhos, prática usual do curso até o momento<sup>8</sup>. No entanto, muitos relataram que foi possível antecipar erros e que conseguiram soluções inovadoras.

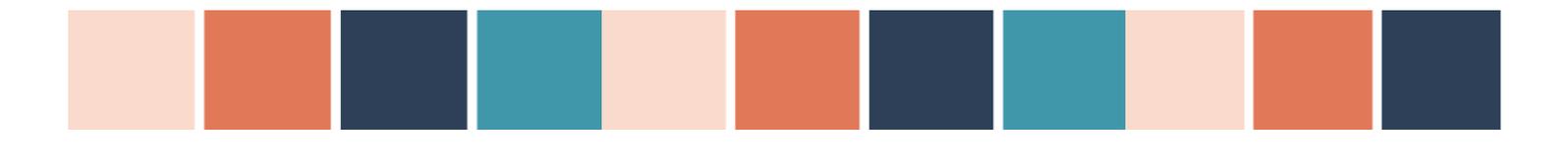
## **2. Segunda fase**

Em 2014, a técnica nomeou uma disciplina cujo interesse é a empenho do aluno a essa prática em ambiente de ensino apropriado, com recursos acadêmicos específicos e por períodos de dedicação exclusiva, propiciando ao aluno uma imersão no processo criativo. Assim, diferente das aulas isoladas que dividiam espaços no período acadêmico com outras práticas, passou a ser oferecida em paralelo, como suporte ao desenvolvimento do TCC, tendo 15 aulas de 4 horas por semana, perfazendo 60 horas, isto é, um semestre inteiro. No entanto, a disciplina não se restringiu aos alunos formandos, sendo aberta também a alunos de outros períodos do curso. Já a característica da dinâmica individual se manteve, mesmo sendo os encontros coletivos.

Dentre as vantagens estava a dinâmica de aula, cujas orientações tanto para a turma como individualizadas eram compartilhadas para todos os alunos, aos quais era incentivado autonomia de adaptação. Isso significa que um ensinamento dado a um aluno podia servir para outro caso, configurando em transposições. A aprendizagem

---

<sup>8</sup> Foi elaborado previamente um questionário e aplicado aos alunos (ver MONTEIRO; QUEIROZ, 2013).



observacional é outro aspecto notado na disciplina e muito bem recebida pelos alunos que aprendem vendo os colegas trabalharem. Sobre vantagens sociais, o trabalho compartilhado no mesmo ambiente e o estímulo de trocas de saberes e experiências entre os alunos leva ao aprendizado com habilidades e comportamentos relacionados ao design de forma interativa, por ser interdisciplinar e colaborativo. Além disso, a possibilidade de trocas de materiais entre todos também era estimulada (figura 1).

Figura 1: Turma *Handstorm*, 2018.



Fonte: acervo pessoal.

Outras fontes de apoio integram o referencial teórico, além do artigo inspiracional de Gassel (2005) que deu origem ao nome *Handstorm* e do artigo brasileiro para *Revista Redige* (citado anteriormente) em que foi relatada a primeira aplicação da prática ao Design de Moda (QUEIROZ; MONTEIRO, 2013). Vale a pena citar o capítulo *Princípios da criatividade* de Baxter (2007, p. 51-87) que serve de suporte nas primeiras interlocuções da disciplina. Neste momento, o aluno é incentivado a justificar as etapas de seu projeto a partir das recomendações do autor, uma vez que Baxter estimula a criação de design de produtos com a apresentação de uma série de outras técnicas como o *Brainstorm*. Especificamente no campo da moda, há os livros de *Draping*, muito úteis

como referências na construção com o uso do manequim. Após a consolidação do tema, para um maior aprofundamento, os livros de indumentária de autores como Boucher (1987) e Wilcox (1958) servem de referências históricas para auxiliar os alunos em suas criações. Vale citar também a importância da abordagem sobre novos materiais e tecnologias por San Martin (2010). Por fim, o livro de Koda (2001) que se mostra uma boa referência sobre a transformação do corpo ao longo dos tempos e de como designers de moda fizeram interpretações dele na contemporaneidade.

### **2.1 A criação no espaço tridimensional**

A proposta da disciplina *Handstorm* se manteve na linha da primeira fase. Isto é, ser colaborativa, de caráter interdisciplinar e de explorar as potencialidades da experimentação livre para elaboração de ideias/conceitos que vão definir parâmetros/características para o desenvolvimento de uma série de exercícios. Estes poderão culminar em um ou mais produtos, de acordo com o desenvolvimento de cada aluno. A professora incentiva para que o aluno vá a museus, bibliotecas, observe o seu entorno e que possa, também, produzir por si próprio suas imagens inspiradoras. A intenção destas práticas é estimular a busca de liberdade para iniciar o projeto através de imagens e/ou textos. Nesta primeira fase um desafio é não usar a internet em sua pesquisa.

Em seguida, muitos alunos fazem uma prévia do que vão criar por meio de esboços (croquis ou rafes). Tais representações são caracterizadas por serem pouco detalhadas e, por isso, servem como recurso para o designer dar forma às primeiras ideias. Pipes (2010, p. 109-128) explica que estes desenhos são muito incipientes por si só e carecem de explicação que os respalde. Por isso é comum o aluno acrescentar textos, ou mesmo palavras soltas com descrições a estes esboços iniciais.

A maior parte dos alunos se sente confortável de evoluir os desenhos à medida em que desenvolvem suas experimentações (vide figura 2). Ou seja, conforme identificam conceitos, os aplicam a novas versões de desenhos cada vez mais bem acabados e coloridos. Estes são feitos com intuito de apresentar/registrar a ideia e mostrar características dos materiais como texturas, transparências, brilhos etc (STRAUB et al;



2004). Muitas vezes também são chamados na Moda de croquis, embora nas demais áreas do design sejam considerados desenhos de apresentação (PIPES, 2010, p. 129-154). No entanto, desenhos nem sempre são necessários nesta fase, sendo possível partir diretamente para o manequim, testando soluções pela manipulação do tecido ou qualquer outro material, verificando, assim, o caimento, explorando texturas e conquistando soluções diferenciadas. E o *Handstorm*, como prática de estímulo à criatividade tridimensional, se apresenta como ferramenta apropriada para alcançar estas soluções inesperadas que apenas com uso de desenho não são garantidas.

Figura 2: Mayra de Carvalho de Souza com sua seleção de imagens, analisando os croquis de acordo com os caimentos do tecido para a primeira experimentação tridimensional, 2018.



Fonte: acervo pessoal.

Considera-se relevante informar que a faculdade oferece outras aulas de criação tridimensional além do *Handstorm*, como o *Draping*. Aparentemente estas duas disciplinas se assemelham, porém, de acordo com a ementa, o objetivo geral do *Draping* é “capacitar o aluno no desenvolvimento de drapeados, assimetrias, recortes e volumes nas principais partes de um produto de design de moda, em sintonia com a modelagem do vestuário”<sup>9</sup>. Enquanto o objetivo do *Handstorm* é mais amplo e livre de regras,

<sup>9</sup> Trecho extraído da ementa da disciplina *Draping Intermediário*, do segundo período do curso Design de Moda, do SENAI CETIQT, Rio de Janeiro, elaborada pela professora Rosanna Naccarato, em 2007 e revisada, em 2013, pelas professoras Amanda Vasconcelos, Clara Pache, Júlia Furtado e Rosa Marly Cavalheiro.

visando: “oferecer suporte e condução criativa aos projetos de moda em todos os segmentos, identificando ideias que possam ser aplicadas aos produtos de moda com a prática de exercícios”<sup>10</sup>. Então, pode-se dizer que a originalidade do *Handstorm* está na possibilidade da criação de conceitos que possam ser usados na elaboração de produtos de moda, identificando ideias autorais (figura 3).

Figura 3: O aluno Gabriel Dau, iniciou seus exercícios manipulando superfícies têxteis, ao dar forma ao tecido com o suporte do manequim e ressignificar um cabide transformado em máscara, 2017.



Fonte: acervo pessoal.

Seguindo essa comparação, o *Draping* pode ser uma segunda etapa no processo de criação, em uma transposição do conceito tridimensional para a modelagem funcional, ou seja, que pode ser aplicada para a produção da peça, seja ela única ou destinada à produção em série.

Vale a pena ressaltar que há uma variedade de técnicas de criação em três dimensões no campo do ensino de design de moda. O designer de moda Jum Nakao<sup>11</sup>, por exemplo, propõe novas linguagens a partir da desconstrução e ressignificação de referências, também em busca de conceitos. Ele compartilha o método elaborado por ele no *workshop Metodologia Jum Nakao: Desconstruir Processos Criativos*, em dois dias

<sup>10</sup> Trecho extraído da ementa da disciplina eletiva *Handstorm*, do curso Design de Moda, do SENAI CETIQT, Rio de Janeiro, 2014, elaborada pela professora Rosanna Naccarato.

<sup>11</sup> De acordo com Jum Nakao. Disponível em: <<https://www.jumnakao.com/cursos/>>. Acessado em: 11 jun. 2021.

de oficina, somando 16 horas. O *workshop* se destina à estudantes e profissionais diversos da área da moda, e não exige qualquer pré-requisito. Tendo sido cursado por uma das autoras, foi verificado grande semelhança com a técnica *Handstorm*. A maior diferença se dá em relação à disciplina da graduação, quando o aluno tem 15 semanas para processar suas ideias e objetiva alcançar um resultado finalizado, enquanto no *workshop* de Jum Nakao, o aluno adquire o conhecimento da técnica para dar continuidade e aplicação por si próprio.

## 2.2 Resultados

Dentre os resultados obtidos na disciplina, foram selecionados dois a título de ilustrar o processo. O primeiro caso a ser relatado é o do aluno João Marcos da Costa Carvalho que se dedicou ao legado artístico de Kim Jones, artista plástico e performer, conhecido como “The Mudman” (FIRMIN; JOYCE, 2007). Ele explorou a relação do ser humano com o corpo em sua essência (KODA, 2001), junto a uma pesquisa sobre a alfaiataria clássica masculina (WILCOX, 1958) e na busca de materiais e superfícies não óbvias. Assim, resultando em roupas, acessórios e “extensões vestíveis” - observado nos acessórios que se interligam ao corpo (figura 4). O percurso do aluno tem como ponto de partida seu interesse pessoal por questões relacionadas à modelagem: manipulações têxteis, uso de pregas e recortes, promovendo volumes às bases tradicionais da alfaiataria.

Um ponto importante a ser destacado, é que, de um modo geral, os alunos são motivados a fazer misturas de temas, e por vezes aparentemente antagônicos, o que pode se configurar num excelente exercício de processo criativo autoral, sendo o caso do aluno João Marcos. Na busca por formas tradicionais da alfaiataria, desdobramentos têxteis em acessórios, ao acrescentar volumes na modelagem, o aluno alcançou um “ruído visual” às peças, resultando em uma interpretação visual única do trabalho artístico de Kim Jones. Mesmo sendo estimulado ao gesto tridimensional, ele planejou suas etapas usando também esboços e colagens, como pode ser observado nas imagens da figura 4.

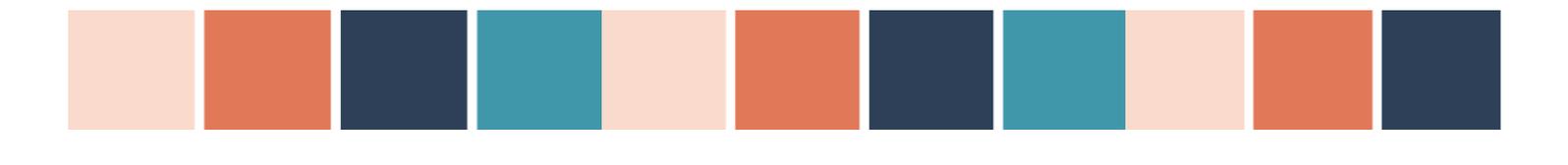
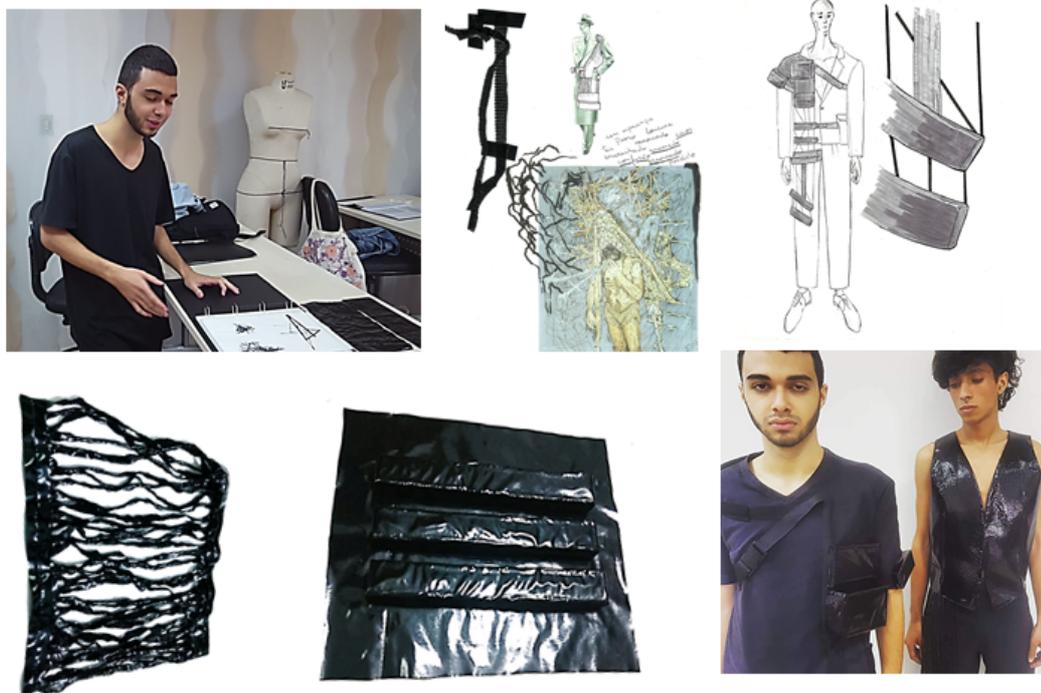


Figura 4: João Marcos e seu processo na criação de dois *looks* com "extensões vestíveis" e experimentações têxteis, 2018.



Fonte: acervo pessoal.

João Marcos ainda teve o desafio de unir superfícies com diferentes características, uma operação considerada complexa no design de moda. E, ao final das experimentações, refletiu que precisaria de continuar os estudos em busca de resultados mais bem acabados, sobretudo da materialização do que antes era apenas um esboço e relatou: “Estou satisfeito com o resultado, embora ache que o projeto poderia ser bem mais desenvolvido e explorado [...]. Mesmo assim, desenvolvi experimentos interessantes e superfícies têxteis que vou levar pra minha vida”<sup>12</sup>.

O segundo caso relatado é o da aluna Karina Martins Wolff. A aluna propôs uma releitura dos trajetos realizados nos bairros da Grande Tijuca da cidade do Rio de Janeiro – através da topografia da região – para criar uma peça com a intenção de que ela fizesse parte de uma exposição de arte. Isto porque, além de aluna do SENAI CETIQT, ela

<sup>12</sup> Depoimento colhido em sala de aula, 2018.

cursava graduação em Artes Plásticas Visuais na Escola Belas Artes, na Universidade Federal do Rio de Janeiro (EBA/UFRJ)<sup>13</sup>.

Karina fez o projeto em parceria com o Laboratório de Realidade Virtual da COPPE/UFRJ<sup>14</sup>, com a intenção de colocar um dispositivo sonoro que seria acionado quando a peça fosse vestida pelo visitante da dita exposição. O objetivo do projeto era explorar, como explicou a aluna: “as noções de fronteira e pertencimento, partindo de uma perspectiva local para fomentar o debate de temas internacionais e entender como esses se configuram no subconsciente das relações cotidianas”<sup>15</sup>. Ao final da disciplina ela concluiu a peça (figura 5), tendo feito anteriormente, uma série de experimentações da roupa-teste no manequim utilizando o algodão cru (*toile*<sup>16</sup>).

Quanto ao processo, ela fez uma série de pesquisas de inspiração e definição do tema, transcreveu áudios das entrevistas com moradores da região, estudou o relevo e a cartela cromática da cidade, mais especificamente da região do Alto da Boa Vista. Só depois começou a fazer os primeiros esboços e *brainstorm* de possíveis ideias para o projeto (BAXTER, 2011), assim, definiu as diretrizes a serem seguidas. Elaborou o primeiro croqui e o experimentou em *Draping* para tradução do desenho 2D em 3D (DUBURG, 2012). Explorou técnicas para criação de volume/relevo autônomo que se mantiveram sem interferência de outros objetos externos. Elaborou o segundo croqui e a modelagem base da peça. Depois, experimentou cortes e relevos em *draping*. Comparando com a imagem da topografia do Alto da Boa Vista, definiu as cores, pintando a fotografia da peça executada no *draping*, e selecionou materiais têxteis que se aproximaram dessas texturas. Logo após, definiu os moldes e confeccionou a peça com

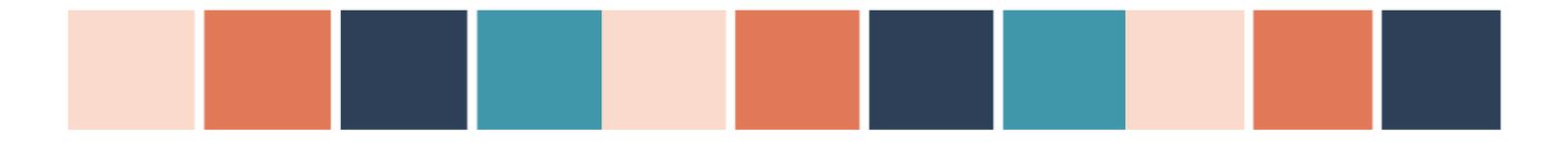
---

<sup>13</sup> EBA/UFRJ é uma das instituições mais antigas do país para a formação artística, cultural, técnica e científica de estudantes. Disponível em: <<https://eba.ufrj.br/cursos-disciplinas/>>. Acesso em: 12 maio 2021.

<sup>14</sup> COPPE/UFRJ é o Instituto Alberto Luiz Coimbra de Pós-Graduação e Pesquisa de Engenharia, da Universidade Federal do Rio de Janeiro – um dos maiores centros de ensino e pesquisa em Engenharia da América Latina. Disponível em: <<https://www.coppe.ufrj.br/>>. Acesso em: 12 maio 2021.

<sup>15</sup> Depoimento colhido em sala de aula, 2017.

<sup>16</sup> “*Toile*: roupa-teste de morim ou musselina” (JONES, 2011, p. 265).



os materiais escolhidos. Novamente foi observado o desafio de trabalhar com materiais diversos e com desempenhos diferentes – do corte à confecção –, sendo uma boa reflexão sobre o conhecimento têxtil adquirido com as experimentações.

Figura 5: Karina experimentando o *toile* para teste usando o tecido de algodão cru e, ao lado, a peça pronta feita a partir da pintura manual de um tecido tipo camurça, associado a um cetim encorpado, 2017.



Fonte: acervo pessoal.

Os resultados obtidos alcançaram diferentes propósitos. No caso do João Marcos da Costa Carvalho, a ênfase foi a modelagem e a seleção inusitada de materiais quando aplicou um tecido vinílico a estruturas de alfaiataria, resultando em um protótipo, podendo ser desenvolvido em escala industrial. Em contraponto, Karina Martins Wolff ao transpor a topografia da Grande Tijuca para um agasalho, criou volumes que não existem no corpo humano. Essa alteração nos volumes do corpo, associada à desconstrução assimétrica, conferiu à peça características conceituais. Estas duas alternativas ilustram a pluralidade de possibilidades do *Handstorm*.

### 3. Considerações Finais

As duas fases apresentadas neste artigo são nitidamente distintas. A principal diferença entre ambas é o tempo dedicado à técnica e respectivamente a importância de sua aplicação para obter resultados projetuais. Na primeira fase, foram apenas três horas de aula, enquanto na segunda, sob a forma de disciplina, 60 horas. Outra diferença é que na primeira fase, foi feita uma associação entre *Matriz Conceitual* e *Handstorm*, prescindindo do desenho. Já na segunda fase, desenhos, tecidos e materiais diversos foram articulados com maior liberdade e a *Matriz Conceitual* não foi a única técnica aplicada. Como havia mais tempo, os alunos tinham a possibilidade de explorar outros recursos para estímulo criativo.

O uso do *Handstorm* pode ser um caminho para trabalhar a busca de conceitos inovadores tão desejáveis nas transformações que caracterizam os mecanismos da moda. É preciso considerar as muitas variáveis necessárias para a criação, dada a complexidade do cenário, e, conseqüentemente, dos projetos que se configuram em oportunidades para os alunos ampliarem seus repertórios de ações.

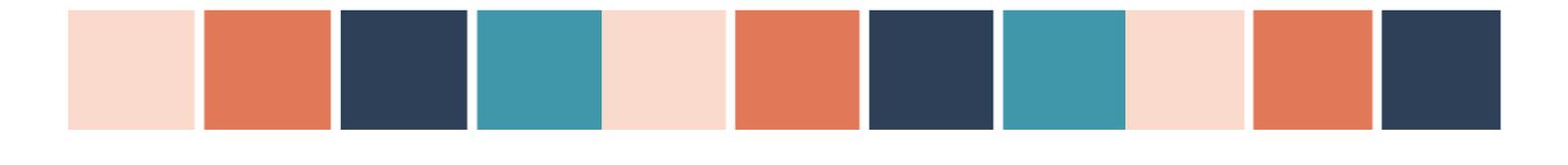
Quanto às descobertas, com o uso desta técnica foi possível identificar a experimentação do indivíduo (aluno), tornando reflexivo o processo de criação e também de autoconhecimento, constituindo o *Handstorm* em uma continuidade do *Brainstorm*, porém, incorporando a materialização de conceitos.

A partir do que foi exposto, defende-se que o *Handstorm* seja uma prática interessante e didática para ser aplicada em cursos de Design de Moda e pode estender-se a outras áreas do Design. Além disso, esta técnica pode ser aplicada ao longo da carreira do designer, por ser uma facilitadora no processo de criação que é constante na vida deste profissional.

### Referências

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Design thinking**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

BAXTER, Mike. **Projeto de Produto**: guia prático para o design de novos produtos. 3. ed. São Paulo: Blucher, 2011.



BOUCHER, François. **20.000 years of Fashion: the history of costume and adornment.** New York: Harry N. Abrams, Inc., Publishers, 1987.

DUBURG, Annette. **Moulage: arte e técnica no design de moda.** Porto Alegre: Bookman, 2012.

FIRMIN, Sandra Q; JOYSE, Julie: **The Odyssey of Kim Jones.** Cambridge: The MIT Press, 2007.

GASSEL, Frans van. **Experiences with collaborative design by constructing metaphoric objects.** Faculty of Architecture, Building and Planning, Eindhoven University of Technology the Netherlands, 2005. Disponível em: <  
[https://www.researchgate.net/publication/254844474\\_Experiences\\_with\\_collaborative\\_design\\_by\\_constructing\\_metaphoric\\_objects](https://www.researchgate.net/publication/254844474_Experiences_with_collaborative_design_by_constructing_metaphoric_objects)> Acesso em: 11 out. 2020.

JONES, Sue Jenkyn. **Fashion design: manual do estilista.** Tradução: Iara Biderman. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

KODA, Harold. **Extreme beauty: the body transformed.** New York: The Metropolitan Museum of Art, 2001.

MONTEIRO, Gisela Costa Pinheiro. **O designer como o responsável por preservar a identidade da marca ao longo da produção das coleções de moda.** 2018. 445 p. Tese (Doutorado em Design) – Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

PIPES, Alan. **Desenho para designers: habilidades de desenho, esboços de conceito, design auxiliado por computador, ilustração, ferramentas e materiais, apresentações, técnicas de produção.** São Paulo: Edgard Blücher, 2010.

QUEIROZ, Mônica; MONTEIRO, Gisela Costa Pinheiro. *Handstorm: uma prática para o design de moda.* **Redige.** v. 4. n. 1. Rio de Janeiro: SENAI CETIQT, 2013.

SAN MARTIN, Macarena. **Future Fashion: innovative materials and technology.** Barcelona: Promopress, 2010.

WILCOX, R. Turner. **The mode in costume.** New York: Charles Scribner's Sons, 1958.

