

MODELAGEM TRIDIMENSIONAL: INOVAÇÕES NO CAMPO DO DESIGN DE MODA

Draping: Innovations from the field of Fashion Design

Beduschi, Danielle Paganini; Mestranda; Universidade de São Paulo beduschi.dani@usp.br

Isabel Cristina Italiano; Doutora; Universidade de São Paulo; isabel.italiano@usp.br

Resumo

O presente trabalho possui o intuito de demonstrar a importância da modelagem tridimensional no campo do design de moda como técnica fundamental para a inovação do vestuário na atualidade. Para tanto, são descritas sua importância na criação de produtos diferenciados do processo produtivo de confecção do vestuário

Palavras Chave: moulage, modelagem, inovação formal, design de moda.

Abstract

This work has the aim to highlight the importance of draping in the field of fashion design as a fundamental technique for the innovation of clothing today. To this end, we describe its importance in creating distinctive products of the production process of clothing manufacturing

Keywords: draping, modeling, formal innovation, fashion design.

Introdução

A história da humanidade está atrelada à história do vestuário, aos hábitos e costumes do seu povo. Afinal, caracterizada como moda, para a maioria dos historiadores, a partir do século XV, a história do vestuário, demonstra o desenvolvimento social, econômico e cultural das civilizações, como pode ser confirmado por Villaça (1998, p.107) ao concluir que “a moda se

produz como arquivo e vitrine do ser/parecer, sugerindo comportamentos e atitudes, fabricando *selfes* performáticos por meio de sutis recriações dos conceitos de verdade, de bem e de belo”.

Tendo em vista as freqüentes mudanças no campo da moda, este trabalho busca contextualizar a modelagem como processo essencial para seu estudo, ao destacar sua importância como fator de competitividade no mercado devido à viabilização das inovações formais, que representam as necessidades de diferenciações estruturais e estéticas do corpo contemporâneo. Afinal, a roupa, definida como segunda pele por Saltzman (2004), corresponde a formas têxteis que criam e interferem nos espaços, sendo estes físicos ou psicológicos e estas formas são construídas a partir do desenvolvimento dos produtos de moda, definido pelas áreas de criação e modelagem.

Assim sendo, Souza (2006, p.16) confirma que o trabalho realizado em conjunto pelas áreas de modelagem e criação favorece a construção de novos e inovadores produtos, produzindo a “qualidade condizente com a velocidade imposta pela moda”. E para que haja esta integração, a modelagem tridimensional representa uma otimização do processo, por permitir a visualização em três dimensões do que virá a ser o produto antes mesmo de sua finalização.

Para tanto, realizou-se um levantamento bibliográfico o qual apresenta definições e discussões a este respeito. Sendo o ponto significativo, desta análise, a identificação dos fatores da modelagem tridimensional capazes de auxiliar no desenvolvimento do produto de moda.

O fenômeno Moda

Baseado em definição do Dicionário Digital Aurélio (2010), moda corresponde ao “uso, hábito ou estilo geralmente aceito, variável no tempo, e resultante de determinado gosto, idéia, capricho, e das interinfluências do meio” bem como a um “Fenômeno social ou cultural, de caráter mais ou menos coercitivo, que consiste na mudança periódica de estilo, e cuja vitalidade provém da necessidade de conquistar ou manter uma determinada posição social”.

Em concordância, Sabino (2007) define moda como um conjunto cíclico de fatores desde beleza e distinções a consumismo e poder. O autor afirma que a moda reflete uma maneira efêmera de comportamento e hábitos de determinada época e ao desejo constante de renovação visual.

Entretanto, de acordo com Lipovetsky (2009) até a Idade Média não se pode falar em Moda, somente em História do vestuário, pois

Só a partir do final da Idade Média é possível reconhecer a ordem própria da moda, a moda como sistema, com suas metamorfoses incessantes, seus movimentos bruscos, suas extravagâncias. A renovação das formas se torna um valor mundano, a fantasia exhibe seus artifícios e seus exageros na alta sociedade, a inconstância em matéria de formas e ornamentações já não é exceção, mas regra permanente: a moda nasceu. (Lipovetsky, 2009, p.24).

Desta maneira, cabe analisar o contexto sócio-cultural vigente para refletir sobre as inovações no campo da moda. Para tanto, utilizo palavras de Swendsen (2010, p.07), em que exemplifica a moda como sendo um dos fenômenos mais influentes da civilização ocidental desde o Renascimento, e, portanto, “abrange um número crescente de áreas de atividades do homem moderno, o que passou a nos parecer quase “natural””, e conclui este raciocínio ao afirmar corresponde a um “fenômeno que deveria ser central em nossas tentativas de compreender a nós mesmos em nossa situação histórica”. (SWENDSEN , 2010, p.10).

Relevância atual da modelagem

Segundo Leite (apud Menezes e Spaine, 2010, p.04) “A moda está expressa nas mais diversas formas em diferentes áreas do conhecimento. Sendo assim o processo de modelagem industrial está diretamente ligada a materialização do produto desejado pelo usuário”.

Araújo (1996) define a modelagem como a “arte de confecção de moldes a partir de um modelo pré-estabelecido”. E para Medeiros (2007, p.116), “modelagem é a técnica desenvolvida na construção de peças, através de leitura e interpretação de um croqui, modelo, figurino em forma bi ou tridimensional, desenvolvida em partes, quantas forem determinadas na informação”

Para Jones (apud Menezes e Spaine, 2010, p.02)

A modelagem (...) consiste em uma técnica responsável pela criação dos moldes, (...) que são executadas a partir de uma análise feita pela modelista, profissional que elabora o molde a partir da interpretação do desenho técnico e das demais especificações do produto criado.

Estas definições possuem colaboração nas afirmações de Treptow (apud Diniz e Vasconcelos 2009, p.57) e de Jum Nakao, em que para aquela “a modelagem está para o design de moda, assim como a engenharia está para a arquitetura”, e para este, em apresentação feita do livro *Modelagem: tecnologia em produção de vestuário* em 2009,

Modelar é a gramática do design de moda. Sem o domínio da modelagem o traçado se torna em vão, o desenho de moda, um rabisco. A modelagem é como a estrutura de uma edificação (...) é a inteligência do desenhar, a sabedoria do fazer.

Desta forma, é possível compreender a modelagem como um processo determinante quanto aos aspectos de ergonomia, conforto e usabilidade de um vestuário, bem como sua finalização estética.

Inovações formais possibilitadas pelo uso da modelagem tridimensional/ *moulage*

Apesar de a modelagem plana ser uma técnica de ampla precisão e utilização na indústria de confecção, ela encontra seus limites nas construções mais arrojadas e conceituais de determinadas peças do vestuário, por dificultar a visualização do formato tridimensional final do produto, e, portanto, a construção de volumes diferenciados e peças desestruturadas, como as representadas nas figuras 1 e 2. Para suprir esta lacuna da modelagem plana, a *moulage* corresponde a uma técnica eficaz.



Figura 1: Modelagens japonesas diferenciadas.

Fonte: exemplos de modelagem “Pattern Magic” vol.1 e vol.2 cujo autor é Tomoko Nakamichi.



Figura 2: Desfile de MELK Z-DA - Transparências e volumes para representar as danças folclóricas brasileiras. Fonte: Revista eletrônica manequim <
<http://manequim.abril.com.br/moda/desfiles/melk-z-dacolecao-verao-2011-561252.shtml>>

A modelagem tridimensional, também conhecida por *moulage*, derivada de *moule* palavra francesa que significa forma, é uma técnica especial de modelagem do vestuário desenvolvida com o auxílio de um manequim de costura ou modelo vivo, o que possibilita a visualização das três dimensões – altura, largura e profundidade – do modelo.

Entre as definições existentes para a técnica de modelagem tridimensional, Medeiros (2007, p.117) exemplifica que para desenvolvê-la é

preciso “colocar sobre a forma ou corpo retângulo de tecidos marcados com linhas fundamentais do corpo (exemplo: linha do busto, cintura, quadril), tanto na vertical quanto na horizontal, correspondentes aos fios urdume e trama”. Deste modo, modela-se o tecido de acordo com a anatomia do corpo, procurando dar a forma desejada, sendo ou não inusitada aos padrões correntemente utilizados.



Figura 3. Experimento em Modelagem Tridimensional/*Moulage*

Fonte: acervo pessoal (2009)

A *moulage* (como exemplo apresentado na figura 3) sempre foi explorada, principalmente em produtos personalizados, sendo mais representativa nos últimos anos devido à constante necessidade de inovação formal vivenciada pela indústria da moda enquanto abrange as questões de diferenciação de consumo exigida pelos usuários dos produtos de moda, como afirmam Queiroz (2006) e Moraes (2006) (apud Beduschi e Souza 2010).

Segundo Schulmann (1994) um dos legados da cultura industrial foi, junto a divisão do trabalho, a separação das funções de criação e de produção que, até então, estavam reunidas nos modos de fabricação artesanal. No âmbito da moda, esta realidade causou a separação das atividades do estilista e modelista, este tipo de segregação de atividades na moda inibe algumas produções. Desta forma, para que haja uma melhoria na etapa de criação, a inserção da *moulage* pode proporcionar maiores inovações – roupas que

fogem do convencional e recriam formas a partir do corpo humano – concretizadas por meio de *mockups* e protótipos mais fieis.

Afinal a *moulage*, segundo Souza (2006) torna o produto viável, usável e funcional, pois permite a avaliação imediata do produto ao proporcionar sua visualização prévia quanto a caimento, forma e volume. Desta forma, a autora identifica que é possível trabalhar criação e materialização concomitantemente.

Ainda em sua pesquisa sobre a eficiência da modelagem tridimensional no processo de criação, Souza conclui que os resultados apresentados a partir de criações realizadas com o auxílio desta técnica

Mostraram que é possível inovar a forma quando se cria em terceira dimensão, uma vez que se permite explorar por completo as várias faces do produto, visualizando os diferentes ângulos e experimentando sem limites os materiais e a enormidade de silhuetas que se configuram possíveis. (Souza, 2006, p.94)

Considerações Finais

Ao se desenvolver uma análise sobre o desempenho da modelagem tridimensional em substituição à modelagem plana para a criação de produtos que atendam as necessidades atuais de inovação, é possível compreender quais características favorecem ou dificultam o desempenho do criador de produtos de moda.

Neste contexto, diversos autores possuem a mesma conclusão de que “a *moulage* é uma alternativa para a modelagem plana, ou mesmo como mais uma técnica para auxiliá-la no produto criado”. (SOUZA, 2006, p.99), pois proporciona a visualização dos protótipos em sua forma mais completa, proporcionando a obtenção de produtos diferenciados ainda no processo de criação.

Desta forma, para a construção de um produto mais completo e que contemple tanto formas básicas como àquelas inovadoras faz-se necessário o estudos das duas técnicas de modelagem, aprofundando mais na modelagem tridimensional/ *moulage*.

Referências

Araújo M. **Tecnologia do vestuário**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1996.

BEDUSCHI, Danielle Paganini e SOUZA, Patrícia Mello de. **Modelagens Facilitadoras do Processo Produtivo no Desenvolvimento de Produtos de Moda Sustentáveis**. In: 9º Congresso de Pesquisa & Desenvolvimento em Design, 2010, São Paulo. Disponível em:
< <http://blogs.anhembi.br/congressodesign/anais/artigos/69823.pdf>> acesso dia 15/02/11 às 10h.

Dicionário Digital Aurélio Buarque, 2010.

Diniz P.M; Vasconcelos A. F. C. **Modelagem**. In: Modelagem: tecnologia em produção de vestuário. Sabrá F.(org).São Paulo: estação da Letras e Cores, 2009.

LAVIER, J. **A roupa e a moda: uma história concisa**. São Paulo: Cia das Letras, 1989.

Medeiros M.J.F. **Produto de moda: modelagem industrial com aspectos do design e da ergonomia**. Diseño en Palermo. II Encuentro Latinoamericano de Diseño, 2007. Disponível em
<http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=5491&id_libro=11>

Menezes M.S, Spaine P. A. **A Modelagem Plana Industrial do Vestuário: diretrizes para a indústria do vestuário e o ensino-aprendizado**. PROJÉTICA, LONDRINA, V. 1, N. 1, P. 82-100, dezembro 2010, Nº inaugural.

NAKAO, Jum. **A importância do profissional de modelagem**. I Fórum Senai de Modelagem. Curitiba, 2009. Disponível em
<http://www.textilia.net/materias/ler/moda/moda-marketing/modelagem_e_a_gramatica_do_estilo_diz_jum_nakao>

SABINO, Marco. **Dicionário da moda**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007

SALTZMAN, Andrea. **El cuerpo diseñado: sobre la forma en el proyecto de la vestimenta**. Buenos Aires: Paidós, 2004.

SANTOS, Cristiane de Souza dos. **O corpo**. In: Modelagem: tecnologia em produção de vestuário. Sabrá F.(org).São Paulo: estação da Letras e Cores, 2009.

SOUZA, Patrícia de Mello. **A modelagem tridimensional como implemento do processo do desenvolvimento do produto de moda**. 2006. Dissertação

(Mestrado em Desenho Industrial) – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2006.

SCHULMANN, Denis. **O desenho industrial**. Campinas: Papyrus, 1994.

SWENDSEN, Lars. **Moda: uma filosofia**. São Paulo: Editora Zahar, 2010.

Villaça, N. **Em nome do corpo**. Rio de Janeiro: Rocco, 1998.