

Juliana Garcia Camilli (graduanda em Design de Moda da Faculdade de Comunicação e Artes/CEUNSP)

Lucineide Garbelini (graduanda em Design de Moda da Faculdade de Comunicação e Artes/CEUNSP)

Orientadora:

Lilian Kauvauti, especialista em Gestão do Design, (professora do curso de Tecnologia em Design de Moda da Faculdade de Comunicação e Artes/CEUNSP)

TRAMA SEM COSTURA: A Inovação da Moulage

1. INTRODUÇÃO

Um dos fatores que influenciam o cálculo de custo dos produtos de moda, são as suas etapas produtivas. Segundo SABRA (2009, p.73): “o desenvolvimento de produtos deve estar afinado com o processo produtivo. Cada protótipo precisa ser tecnicamente analisado para o estudo de sua viabilidade, considerando também a redução de custos acarretados em processo”.

O objetivo desta pesquisa é criar peças inovadoras em seu processo de modelagem e confecção, tendo a finalidade de mostrar as diversas possibilidades de eliminação de costura através da experimentação em modelagem tridimensional, e reduzir o tempo de desenvolvimento de peças piloto. Enfatizando a diminuição da sequência de operações na indústria da confecção e minimizando o custo da mão-de-obra final.

2. METODOLOGIA

O presente estudo partiu de um levantamento ao longo da história da indumentária, dos tipos de peças que foram confeccionadas com amarrações ou sem costura. Após esta análise, buscou-se uma segunda etapa de realização de protótipos para se observar a viabilidade da construção de peças sem costura, e

assim conseguir compreender as facilidades e dificuldades de construção deste tipo de produto.

3. MODA SEM COSTURA

Há aproximadamente 27.000 anos o homem aproveitava as peles dos animais caçados para cobrir o corpo para se proteger das mudanças climáticas. Logo, veio o surgimento da agulha de mão, possibilitando a costura de pedaços de pele. Com a descoberta das fibras vegetais e animais foi possível a construção de roupas e uma nova maneira de cobrir o corpo era através de um retângulo de pano enrolado sobre os ombros e atados por prendedores. No Egito Antigo foi constatado o uso de um tecido preso na cintura com amarrações para os homens, o que foi chamado de chanti as mulheres usavam túnicas feitas de retângulos ajustadas na altura dos seios e presa nos ombros por alças. Após este período, a roupa grega, era composta de retângulos de tecidos de vários tamanhos drapeados sobre o corpo sem nenhum corte ou costura. Este traje era conhecido como quiton, utilizado por homens e mulheres, preso por alfinetes e broches, do século IV até I a.C.. Até a Idade Média encontravam-se muitos trajes com amarrações, mas estes diminuíram ao longo do Renascimento devido ao florescimento da indústria de vestuário (LAVER, 2005).

Observa-se que a Moda revisita constantemente trajes do passado para elaborar suas próximas criações, assim, o estudo das formas das roupas de povos antigos, permite a compreensão dos elementos que já foram consagrados pelo uso nas sociedades, sendo que este traje amarrado ou preso ao corpo, continua a manter suas três funções primárias: serve como pudor, adorno e também proteção.

Falar em Moda sem costura, remete automaticamente, a dois elementos: a modelagem e o tipo de tecido.

A modelagem tridimensional ou *moulage* permite uma flexibilidade de posições do tecido e de envolver o corpo que a modelagem plana não possibilita, com isso, a própria ergonomia da peça, sua vestibilidade e suas ações de manejo são potencializadas.

A escolha do tecido também é primordial para o sucesso de uma roupa, pois o mesmo possibilita o toque com o corpo, demonstra o aspecto estético do produto

com relação à textura, cor e estampas. Ele age diretamente sobre a qualidade de uma peça de vestuário por causa de seu peso e caimento, que afetarão a silhueta de uma roupa, dando-lhe forma ou deixando-a drapear (SORGER e UDALE, 2009), sendo que cada tipo de tecido (malhas e tecidos planos) exigem certos tipos de acabamentos.

Quando bem administrados, modelagem e tecidos possibilitam melhoras no processo produtivo: redução de tempo devido à redução do número de operações de costura, diminuição do número de funcionários para se produzir a mesma quantidade de produtos e conseqüentemente, aumentam a funcionalidade e conforto dos produtos.

Para esta redução de costura comprovação, buscou-se a criação de um modelo básico de vestido frente-única em malha fria. A malha permite que desde que bem cortada a peça, não seja necessária a costura de barras ou outros acabamentos.

O desenvolvimento deste mesmo modelo em modelagem plana durou aproximadamente 25 minutos, para criação de base de corpo, traçado do modelo, aplicação de costuras e separação de partes: gola e vestido. O corte do tecido da peça piloto, feito com o risco do molde plano, levou em média 6 minutos.

Quando o mesmo modelo foi realizado em modelagem tridimensional, levou exatamente, 12 minutos para o corte de tecido e encaixe do mesmo no manequim (com fio em viés), com o franzido do pescoço (fig. 1 e 2), tendo com isso, redução de 19 minutos de a construção de modelagem da peça piloto.

Após a etapa da modelagem, as etapas de costura duraram para ambos os testes 10 minutos e somaram as seguintes etapas: fechamento do traseiro em overlock, fixar gola e dar acabamento da gola (faixa na cintura é a mesma do pescoço).



Figura 1: Frente



Figura 2: Costas



Figura 3: modelo acabado

Conclusão

De acordo com o estudo realizado pôde-se notar que existe a possibilidade de eliminação de costuras dentre as etapas produtivas para a construção de peça piloto, eliminado também o trabalho de um funcionário do setor de corte, que deveria posicionar os moldes e cortar as peças.

Com relação à etapa de modelagem do produto, houve redução de 19 minutos para a modelagem e corte do produto, sendo que o modelo que não possui costuras laterais minimiza o tempo de máquina do produto, que pode ser finalizado em 22 minutos.

Lembramos que estes tempos foram medidos para com relação ao desenvolvimento de peça piloto e que este mesmo produto, caso seja colocado em linha de produção, deverá essencialmente passar pela etapas tradicionais. No entanto, o tempo de desenvolvimento e aprovação de uma peça piloto feita desta maneira, facilita o setor de desenvolvimento que agiliza seus processos criativos e libera mais rápido, modelos para produção.

Referencias Bibliografias

BOUCHER, Françóis. História do Vestuário no Ocidente. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

SABRA, Flavio (org.) Modelagem. São Paulo: Estação Das Letras e Cores.2009.

SORGER, Richard; UDALE, Jenny. Fundamentos De Design De Moda. Porto Alegre: Bookman, 2009.

Palavras-chave: modelagem tridimensional, acabamentos e moda.