

A DESCONSTRUÇÃO PARA A CONSTRUÇÃO: MÉTODOS E SOLUÇÕES PROJETUAIS CRIATIVAS NO ENSINO EM DESIGN DE MODA

DECONSTRUCTION FOR CONSTRUCTION: METHODS AND CREATIVE PROJECTS SOLUTIONS IN FASHION DESIGN'S EDUCATION

Ana Paula Mendonça Alves¹

Agda Carvalho²

Resumo

Este artigo apresenta o procedimento de ensino que ativou o processo criativo dos alunos no curso de design de moda do Centro Universitário SENAC-SP, que teve o objetivo de despertar o reconhecimento experimental e espacial dos alunos e o entendimento dos elementos materiais e estruturais básicos do vestuário tradicional. Seguindo parâmetros preestabelecidos no projeto, as equipes são estimuladas a construir e ressignificar uma peça de roupa, para então transformá-la em outra proposta vestível, estimulados pela experimentação de novas soluções de acabamento condizentes com o tipo de segmento escolhido. Para incentivar a organização de material imagético, foi solicitado aos alunos o desenvolvimento de um memorial descritivo do processo de criação, reforçando a importância desse registro criativo. Os resultados desse projeto foram expostos para todos os alunos da universidade, junto com fotos do processo e pequeno editorial de moda. Esta discussão está fundamentada nas proposições metodológicas de Montemezzo (2003) e Broega e Mazzotti (2015), Salles (1998,2000) em relação a documentação do processo criativo, Ostrower (1987,1999) de acordo com conceitos de criação e Munari (1998) sobre a não linearidade do processo criativo.

Palavras-chave: design de moda; processo criativo; vestuário; desconstrução;

Abstract

This article presents the teaching procedure that activated the students' creative process in the fashion design course at Centro Universitário SENAC-SP, which aimed to awaken the students' spatial and experimental recognition and understanding of the basic material and structural elements of traditional clothing. Following pre-established parameters in the project, the teams are encouraged to build and reframe a piece of clothing, to then transform it into another wearable proposal, stimulated by experimenting with new finishing solutions consistent with the type of segment chosen. To encourage the organization of imagery material, students were asked to develop a descriptive memorial of the creative process, reinforcing the importance of this creative record. The results of this project were exposed to all students at the university, along with photos of the process and a small fashion editorial. This discussion is based on the methodological propositions of Montemezzo (2003) and Broega and Mazzotti (2015), Salles (1998, 2000) in relation to the documentation of the creative process, Ostrower (1987, 1999) according to concepts of creation and Munari (1998) on the non-linearity of the creative process.

Keywords: fashion design, creative process; clothing; deconstruction.

¹ Especialista em Docência no ensino superior, mestranda da Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, SP, Brasil. anapaula.mendonca@gmail.com; ORCID: 0000-0003-3707-9165. O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001

² Professora Doutora, Pós-Doutora em Artes - Instituto de Artes da UNESP. Instituto de Tecnologia Mauá, São Paulo, SP, Brasil. agdarcavalho@gmail.com; ORCID: 0000-0002-3604-2750.

1. Introdução

O planejamento de criação de um produto de design de moda habitual geralmente incorporado em confecções consiste em pesquisa imagética de referências artísticas e tendências de formas, texturas, cores e materiais para então esboçar um desenho, ou croqui da peça, selecionando cada item pesquisado.

Criar, segundo OSTROWER (1999, p.252) “depende tanto das convicções internas da pessoa, de suas motivações, quanto de sua capacidade de usar a linguagem no nível mais expressivo que puder alcançar”. A criação pode ter o mesmo ponto de partida para várias pessoas e ainda assim obter resultados diferentes. Há também criadores que não se habituem ou não se identificam com esse caminho tradicional e buscam formas diferentes de conduzir seu processo criativo.

Trataremos, neste artigo, o processo de criação instituído em aula no curso de Design de Moda do Centro Universitário SENAC - SP. Ao longo de todo o trajeto percorrido, foram propostos projetos interdisciplinares de caráter semestral, em que grande parte das disciplinas ofertadas, naquele período, se envolveram em prol de um produto final. Nesse caso, tomaremos como análise o projeto interdisciplinar chamado Projeto Moda – Transformar, que foi ofertado no segundo semestre do curso com habilitação em estilismo do ano de 2018, em que os alunos tiveram primeiramente aulas expositivas sobre cada tipo de peça de vestuário comumente encontradas em lojas e brechós.

As aulas introdutórias abordavam um tema em cada encontro semanal, com a apresentação de um breve panorama histórico de cada tipo de roupa destacando as diferentes silhuetas, as várias construções de alargamentos das peças, os possíveis usos de materiais têxteis adequados, os acabamentos de costura, além das possibilidades de refinamento ou barateamento de acordo com as escolhas realizadas pelo designer. Deste modo, o aluno se preparava para identificar as características pertinentes a cada segmento de vestuário entre camisetas, camisas, calças, vestidos e casacos.

Geralmente, peças conceituais em moda são elaboradas tendo pesquisa imagética ou textual como ponto de partida, seguida de desenho, esboço, projeto, estudo de materiais, escala cromática, elementos formais projetuais, projeto técnico, modelagem, para então essas peças sofrerem desdobramentos para uma coleção, se for necessário. Entretanto, esse processo de criação não precisa ser conduzido de forma linear, pois o desenvolvimento de um processo criativo pode ser dinâmico, com a justaposição das diferentes camadas. Sendo assim, ocorre a intercorrência em uma peça pronta e um estudo de modelagem, com o desenvolvimento de esboços, painel semântico, escala cromática, ou seja, um método flexível. Este texto apresenta uma discussão das possibilidades de criação em Design de Moda com uma proposta que não segue uma linearidade comum do processo de criação. No campo do ensino da criação, fugir da ordem padrão de projeto não significa necessariamente uma inovação, apenas uma alternativa para que os alunos entendam o processo e a diversidade de uma aproximação no desenvolvimento de um projeto de design.

No acompanhamento dos diferentes modos de desenvolvimento do pensamento em criação, observamos cruzamentos de matrizes, que poderiam ser definidas como forma de armazenagem de dados. O poder gerativo dessas matrizes está exatamente nas operações de combinação. Um espaço interessante para observarmos matrizes se cruzando parece ser as interações entre as escolhas dos procedimentos no processo de construção da obra e a definição daquilo que o artista quer de sua obra. (SALLES, 2006 p. 125)

Para experimentar a não linearidade na criação propomos um exercício aos alunos em sala de aula que consiste em ressignificar objetos de vestuário, uma prática comum em outros campos e que pode ser introduzido na moda. Segundo MUNARI, (1998, p.316) “observando não apenas as características formais de cada objeto, mas também materiais, cromáticas, táteis e outras, pode-se pensar em transformá-lo em qualquer outra coisa”. Uma vez que os materiais, as formas, as texturas e até os acabamentos já estão definidos quando obtemos como ponto de partida uma peça que já existe, podemos considerar que a peça ressignificada pode ser aproveitada como a própria pesquisa imagética de uma coleção, mesmo que ela seja tridimensional. Essa peça pode ocasionar desdobramentos criativos no acabamento, no tipo de maquinário utilizado, na experimentação de materiais disponíveis e até na abordagem diferenciada do contexto.

Para estimular o processo de criação dos alunos, foram realizadas aulas introdutórias sobre as peças básicas do vestuário contemporâneo. Essas aulas consistiam em expor várias peças e observar os tipos de tecido, a modelagem, o alargamento, o fechamento e identificar qual acabamento foi empregado em cada peça analisada. Foi possível observar ainda que há escolhas de materiais e procedimentos que devem ser feitos e que impactam no resultado e no tipo de peça que o criador pretende apresentar. Uma peça de roupa com rigor técnico elevado requer acabamentos manuais, forros e aviamentos específicos, uma peça mais comercial tem acabamentos característicos de máquinas industriais. Assim, esse exercício de observação proporcionou ao aluno um primeiro contato com os parâmetros que seriam aplicados no projeto.

O intuito do exercício proposto foi estimular a criação e ampliação de repertório de moda, primeiramente desconstruindo peças já confeccionadas para conhecer elementos característicos de cada uma. Entendemos que a criação de uma roupa depende do repertório construído pelo aluno e quanto mais amplo, mais rico. A criação e materialização de projetos realizados em sala de aula são necessárias desde sua chegada ao curso, mesmo sendo um processo gradual.

Ainda que seja possível encontrar muitos alunos com conhecimento prévio em algum aspecto é importante destacar que as técnicas de construção e criação são desenvolvidas ao longo do curso. Montemezzo (2003) observa que a aproximação entre as áreas de modelagem e criação dentro das instituições de ensino em design de moda nem sempre são fáceis, o que pode limitar o resultado dos produtos criados durante o curso.

O processo criativo do estudo relatado nesse artigo se difere por ter nas disciplinas de Projeto Moda do Centro Universitário SENAC-SP docentes com habilitação em modelagem que articulam os saberes da técnica de construção de vestuário e do processo criativo. Segundo SALLES (1998 p.107) “os recursos criativos nos colocam no campo da técnica, estando à opção por este ou aquele procedimento técnico ligado à necessidade do artista naquela obra e suas próprias preferências”. Ainda que os alunos aprendam técnicas básicas de modelagem e costura, a estratégia encontrada para o exercício de criatividade e construção consistiu em utilizar roupas já confeccionadas e adquiridas em brechós para compreender e analisar a construção do vestuário, sem necessidade de modelar e costurar uma peça desde o princípio.

2. Metodologia

O processo criativo do design de moda, sobretudo dentro das universidades, permite ao aluno conhecer diferentes métodos para encontrar um caminho que ele melhor se identifique.

Uma das estratégias para iniciar o processo criativo é a coleta de imagens e a construção de um painel semântico para ilustrar graficamente a pesquisa feita pelo aluno, com

extração de silhuetas, texturas e cores. Broega e Mazzotti (2015) relatam a experiência do uso do painel semântico em sala de aula, aliado ao estudo tridimensional de formas por meio da *moulage*³ para auxiliar o entendimento da vestibilidade da peça e o comportamento do material têxtil sobre o corpo como um processo anterior ao desenvolvimento de um produto comercial.

A escolha de ter contato direto com tecidos e outros elementos para criação em design de moda se torna uma medida importante para enriquecer o aprendizado do aluno. Ao traçar um panorama dos processos criativos em um curso de design de moda, Camargo (2015) detectou que os alunos usam, além de pesquisa bibliográfica, um grande acervo de imagens colhidas na internet através de blogs e páginas específicas de tendência de moda, o que pode resultar em uma possível superficialidade criativa e resultados tecnicamente pouco elaborados. A autora destaca que cabe a universidade incentivar e encorajar o aluno a explorar outras formas de desenvolver o processo criativo indo além de coleta de imagens.

No ambiente acadêmico relatado neste artigo, entendemos que a técnica de *moulage* requer rigor técnico que os alunos do segundo semestre do curso não estariam preparados para praticar, mesmo os que já têm alguma experiência prévia. Além disso, o tempo disponível para a disciplina era demasiadamente curto para que eles pudessem experimentar o estudo tridimensional por completo.

A estratégia encontrada para proporcionar a experiência do estudo no manequim de forma mais livre foi utilizar peças do vestuário que já estavam prontas, para então, observar os elementos de construção e o caimento do tecido. Se desconstruíssemos essas peças, ainda poderíamos estudar a planificação e o acabamento das mesmas. O estudo caberia ainda auxiliar o processo criativo do aluno.

Modelar, desmontar e desconstruir roupas recicladas podem oferecer diversas ideias criativas, sendo ótimas maneiras de começar a analisar e interpretar sua pesquisa. Ao desmontar as roupas, você também pode aprender como elas foram construídas e começar a entender o desenvolvimento do molde da peça. (SEIVEWRIGHT, 2015, p.60)

O autor justifica que esse exercício criativo explora novas proporções, permite deslocamento de partes e mais liberdade para desenvolver peças que vão além das restrições tradicionais da roupa.

A técnica de desconstrução e reconstrução de peças de vestuário como parte do processo criativo do Projeto Moda – Transformar, inicialmente foi aplicada ao longo do semestre, com aulas expositivas sobre o vestuário habitual com o objetivo de construir repertório técnico para análise de materiais têxteis e acabamentos. Os itens elencados para esse estudo inicial foram os que consideramos mais comuns no vestuário: camisetas, camisas, calças, vestidos e casacos. As saias não foram consideradas nessa disciplina por já fazer parte do repertório do aluno desde o semestre anterior.

Experimentações práticas sobre o manequim foram propostas para que o aluno visualizasse o caimento, estrutura ou fluidez do material têxtil, sempre com registros fotográficos para auxiliar no relato do percurso das equipes. Nessa etapa inicial do projeto foi sugerido aos alunos que não fizessem nenhum tipo de representação gráfica de moda ou esboço com poucos detalhamentos, o que Puls e Montanheiro (2012) definem como croqui.

³ Jan Brand, no prefácio de Duburg (2012), define *moulage* como uma técnica de criação e produção em três dimensões que envolvem o manequim de costura com tecido. Mesmo proporcionando grau considerável de liberdade ao designer, o resultado precisa ser legível em termos de design e passível de ser transferido para um molde.

Esperávamos que dessa forma os alunos fossem estimulados a analisar caimentos e proporções de uma peça real que eles mesmos construíram. O Desenho de moda, que ainda segundo as autoras acima citadas, constitui de um desenho com mais detalhamentos na peça, cores e acessórios, foram desenvolvidos apenas na etapa final do projeto. A escolha por suprimir o croqui do processo criativo não significa que esse tipo de desenho seja ultrapassado ou ineficiente, apenas que decidimos substituir por um estudo tridimensional.

Um projeto experimental nesses moldes no início do ciclo da graduação permite certa liberdade ao aluno para criar mesmo com poucas técnicas de modelagem, costura e desenho. Ainda assim, são necessários alguns parâmetros para direcionar a turma para o resultado final. Montemezzo (2003) destaca que esses parâmetros projetuais são necessários para uma boa formação acadêmica do designer de moda, preparando o aluno para direcionar a tomada de decisões que surgem no decorrer do processo. Partindo desse princípio, foi possível estabelecer diretrizes para a realização do exercício proposto e relatado nesse artigo.

3. Parâmetros do Projeto

As disciplinas que colaboraram com o projeto estabeleceram os parâmetros iniciais para seu desenvolvimento ao longo do semestre. O resultado do projeto deveria ser uma peça de roupa feminina ressignificada de qualquer gênero, material, cor ou origem de aquisição. A peça, após estudo, desenhos e experimentações práticas, seria transformada em outra peça e com outra possibilidade de uso. Os alunos deveriam se reunir em equipes de três ou quatro integrantes e escolher um período da história da arte ou da história do design como contextualizar e ilustrar a pesquisa. Nesse momento, foi solicitado também um breve panorama histórico da peça escolhida a ser ressignificada, bem como pesquisa de imagens de referência. É primordial nessa etapa entender quais tipos de materiais e acabamentos são recorrentes no tipo de peça escolhida.

Com a escolha das referências e das peças selecionadas para passarem pela ressignificação, os alunos fizeram inúmeros testes de formas e volumes tridimensionais sobre o manequim de costura. A cada volume experimentado, as equipes deveriam fotografar o estudo para escolher o que finalmente tivesse maior aderência ao projeto para poder executar, determinar fechamentos e acabamentos condizentes com cada uma das propostas e registrar todo o processo por meio de esboços de desenhos e fotografias. Quando selecionado o modelo, os alunos resgataram informações das aulas introdutórias para definir a construção da peça final e seguir alguns pontos em comum:

- Envolver todo o tronco do manequim feminino tamanho 38. O tamanho foi escolhido por ser o de maior quantidade disponível na instituição e não significa que haja restrição de tamanhos maiores.
- Utilizar peças de tecido plano, pois na disciplina que os alunos estavam cursando ainda não haviam sido apresentados aos maquinários específicos para construção e acabamentos de peças de malha.
- Aplicar desconstrução, reconstrução ou inversão dos pontos de apoio da peça original no corpo, por exemplo, calça jeans virando jaqueta, camisa virando saia, casaco virando calça, mantendo os elementos característicos da peça original. Essas peças poderiam ser totalmente ou parcialmente desmontadas.
- Seleção da silhueta, forma e volume da peça ressignificada. Através das experimentações, as equipes poderiam definir se dariam preferências para silhuetas retas, redondas, trapézios, simétricas ou assimétricas.

- Análise do comportamento desses tecidos e proporções no corpo. Experimentar união de tecidos com gramaturas diferentes, comportamento da costura entre dois materiais têxteis diferentes à máquina ou à mão, sentido de fio do tecido, composição do material com elastano ou não.
- Proposição de soluções de ajustes da peça original no manequim através de pregas, franzidos, pences ou recortes. Regiões mais largas que podem ser ajustadas ou partes mais justas que podem receber acréscimo de tecido.
- Estudos e esboços de desenho da peça só deveriam ser feitos após o estudo no manequim, analisando a proporção e detalhamento do volume.
- Uso de aviamentos extras, como entretelas para estruturação do tecido e zíperes para auxiliar o fechamento da peça. Tecidos novos somente foram permitidos para forrar as peças transformadas, entendendo que fazem parte da estruturação e para finalizar acabamentos feitos.

A partir da apresentação dos parâmetros do projeto, os alunos foram direcionados a escolher acabamentos, estruturas internas e a inserção ou não de tecidos auxiliares, como material para forro para a confecção da peça, por exemplo. Todo o processo deveria ser fotografado e reportado em forma de texto no memorial descritivo constituído por elementos básicos de metodologia, com um breve panorama histórico do período escolhido, a descrição dos métodos e elementos estudados e empregados na confecção da peça. Bem como, os registros imagéticos de todo o processo de criação e produção da peça, tendo elementos aproveitados ou não no final, como estudos de volume e testes de costurabilidade de materiais.

A partir do estudo dessas peças habituais de vestuário, da construção de estruturas feitas em sala de aula, da realização de acabamentos e das técnicas de costura manuais ou à máquina previamente apresentadas à turma, o resultado obtido foram peças conceituais completas, ressignificadas, com chances de ser um ponto de partida para estudos posteriores e até base de criação para uma coleção.

Quando finalizada a etapa da construção da peça, as equipes foram orientadas a elaborar um memorial descritivo sobre todo o processo de criação e produção da peça. Este documento construído pelas equipes reúne grande parte dos dados imagéticos e textuais obtidos por todas as disciplinas envolvidas no projeto, como por exemplo, o contexto histórico escolhido, as imagens de referência, o tipo de peça selecionada, os estudos de volumes obtidos a partir dela, a escolha do material têxtil e os acabamentos pertinentes à proposta de cada grupo.

O aluno também é incentivado a criar um pequeno editorial de moda para ser mostrado na apresentação final. Esse exercício contribui para entender a importância do caminho completo percorrido pela peça de roupa no campo do Design de moda, sendo a construção da imagem uma das trilhas que o aluno pode optar por seguir carreira. Todo esse material é exposto para o público nos corredores do campus e, dessa forma, as equipes têm a possibilidade de compartilhar suas vivências com outros colegas.

4. Casos Estudados

Foram selecionadas duas equipes, que chamaremos de equipe alfaiataria e equipe camisaria, para exemplificar como esse processo criativo ocorreu em uma sala de aula. O caso descrito foi aplicado em uma turma de Design de Moda do Centro Universitário SENAC SP, durante o

segundo semestre de 2018, na disciplina Projeto Moda – Transformar. Com o auxílio das outras disciplinas vigentes no semestre, os alunos desenvolveram as propostas de projeto e as executaram em sala de aula com o auxílio das docentes nomeadas para o desafio⁴. As equipes que foram tomadas como exemplos para relatar o processo realizado e para ilustrar esse artigo foram selecionadas por completarem todo o projeto com relevância máxima ao exercício proposto.

4.1. Grupo Alfaiataria

O primeiro grupo⁵ teve a estilista italiana Elsa Schiaparelli (1890-1973) como tema central vinculando o projeto à sua alfaiataria estruturada e excêntrica com forte ligação criativa com o cubismo e o surrealismo, que teve por um período Salvador Dalí como parceiro artístico. Seu estilo de construção de alfaiataria da década de 1930 foi o principal suporte para equipe desenvolver o exercício criativo. Foi construído um painel semântico (Figura 1) com criações da estilista relacionadas ao tema e a partir dele a equipe pôde sair em busca da aquisição da peça de vestuário que melhor se encaixasse na proposta.

Figura 1: Painel semântico da equipe alfaiataria



Fonte: Elaborado pela equipe alfaiataria

Para a execução da peça, foi adquirido um costume masculino (vestimenta composta por paletó e calça confeccionados com o mesmo tecido) em um brechó. Foram feitos estudos sobre o manequim de costura até encontrar a forma que estivesse de acordo com o tema

⁴ A disciplina Projeto Moda – Transformar faz parte de um conjunto de disciplinas que formam o Projeto Interdisciplinar proposto em cada semestre do curso de Design de moda com habilitação em estilismo do Centro Universitário SENAC, em São Paulo. No período em questão, também faz parte do projeto a disciplina Projeto Integrador – Função atuando diretamente com os alunos no desenvolvimento da pesquisa teórica e imagética e a disciplina de Desenho de Moda.

⁵ A equipe alfaiataria foi formada pelos alunos Gabriella Maria de Souza Moré, Gabriella Barros Sierra e Gustavo Gomes da Rocha, que autorizaram o uso das imagens do processo de desenvolvimento do projeto.

proposto e representasse ainda as características principais e tradicionais da alfaiataria. A peça representada pela Figura 2 é confeccionada com tecido nobre e a presença de pontos de costura manuais sugerem características de produto semi-industrial.

Figura 2: Costume escolhido pela equipe alfaiataria



Fonte: Fotos da equipe alfaiataria. Montagem das autoras

Na alfaiataria, os elementos básicos que compõem esse tipo de peça de vestuário são, primeiramente, compatibilidade de material para construir o terno e a calça, formando uma unidade visual. No paletó, há características tradicionais de mangas duas folhas, bolsos com vivo (funcionais ou não), gola com lapela. Geralmente, as peças são forradas. Na calça, a existência de bolsos frontais e traseiros funcionais e barra com acabamento manual garantem a característica da peça tradicional. Determinando que ao menos 80% desses detalhamentos estariam evidentes na peça ressignificada, a equipe iniciou experimentos criativos no manequim de costura para encontrar formas e volumes que conseguissem traduzir a proposta do projeto.

Na peça ressignificada, além da inversão *top/bottom*, a equipe também inverteu o sentido costas/frente do paletó e tentou ao máximo manter a peça sem desmonte. O paletó se transformou na saia do vestido, com o abotoamento traseiro se mantendo funcional. As mangas foram viradas para o avesso da peça e costuradas, se transformando em bolsos laterais. As ombreiras foram mantidas para dar volume e ampliar a silhueta. A calça teve seu gancho traseiro descosturado para a aplicação de um zíper destacável funcional, e as laterais da perna para passagem dos braços.

Figura 3: Processo de construção da peça no manequim



Fonte: Fotos da equipe alfaiataria. Montagem das autoras

Como mostra a Figura 3, as sobras do tecido da calça foram drapeadas e pontilhadas com costura manual. As duas peças foram unidas e sustentadas por uma estrutura interna feita por modelagem tridimensional com barbatanas e fechamento traseiro com ilhós e amarração. Essa estrutura chamada de corpete, designada como uma peça de roupa que geralmente cobre o busto e a cintura, sendo ajustada e usada de forma funcional ou simplesmente decorativa, contém barbatanas para moldar ou sustentar a roupa no corpo. Nesse caso, o corpete interno (Figura 4) sustenta toda a roupa no corpo, visto que os ombros do vestido são soltos e volumosos.

Figura 4: Estrutura interna da peça da equipe alfaiataria



Fonte: Fotos da equipe alfaiataria. Montagem das autoras

Por opção do grupo, a costura com pontos manuais foi o acabamento predominante na construção da nova peça. Por se tratar de um material têxtil de gramatura mais alta, os alunos sentiram que teriam maior habilidade e sucesso na realização do projeto se o processo fosse feito totalmente sobre o manequim. A peça finalizada foi fotografada no manequim de frente, costas e perfil, conforme ilustrado na Figura 5 a seguir.

Figura 5: Peça confeccionada pelo grupo alfaiataria



Fonte: Fotos da equipe alfaiataria. Montagem das autoras

4.2. Grupo Camisaria

O segundo grupo⁶ optou por estudar os elementos da camisaria tradicional com sua aplicação na moda contemporânea. A equipe usou como referência o trabalho de Viktor&Rolf, marca fundada na década de 1990 por uma dupla de estilistas holandeses especializados em criações conceituais e vanguardistas. Com a coleta de imagens e elaboração do painel de referências visuais (Figura 6), a equipe observou uma coleção da marca com inúmeros elementos tradicionais e conceituais de camisaria, sendo que um dos detalhes que chamou a atenção foi a construção de uma peça com várias camadas de um mesmo elemento clássico, como por exemplo, sobreposições de golas. A partir daí, usaram a referência encontrada para desenvolver o estudo de formas e volumes próprios.

Figura 6: Painel semântico da equipe camisaria



Fonte: Elaborado pela equipe camisaria

Para a execução do projeto, o grupo coletou aproximadamente 40 camisas clássicas masculinas, desmontaram suas partes analisando os acabamentos e separaram os itens por

⁶ A equipe camisaria foi composta pelas alunas Cristiana Pegorari do Nascimento, Elaine Cristina Silva, Julia Vidal Carnielli e Maria Julia M. Bergamaschi. As alunas autorizaram o uso das imagens do processo de desenvolvimento do projeto

cores semelhantes para poder criar composições tonais. Os elementos que compõem uma peça de camisaria tradicional são: manga, punho, gola e vista com abotoamentos. Após alguns testes sobre o manequim de costura, a equipe decidiu que as partes mais estruturadas da camisa, como por exemplo, as golas, ficariam localizadas na região superior do tronco e as partes menos estruturadas ficariam na parte inferior. As mangas com punhos compõem a parte traseira da saia, como mostra o detalhe da Figura 7.

Figura 7: Montagem da peça da equipe camisaria



Fonte: Fotos da equipe camisaria. Montagem das autoras

Todo o conjunto de mangas foi costurado sobre uma saia construída a partir de outras partes das camisas, como frente e costas. A equipe optou por manter as características de acabamentos tradicionais de camisaria e fizeram uso da máquina de costura em grande parte do processo de montagem da peça.

As golas foram moldadas no tronco da peça, formando camadas de tecido (Figura 8) que foram sobrepostas sobre uma estrutura de corpo tomara que caia construída para dar sustentação à peça com sobras do tecido das camisas, como por exemplo, as costas da peça. As vistas com abotoamento estão presentes na parte frontal da saia e nas laterais da peça, como fechamento.

Figura 8: Montagem da parte superior da peça da equipe camisaria



Fonte: Elaborada pela equipe camisaria

Ao final, uniram corpo e saia em uma costura e terminaram a peça com um zíper lateral e o fechamento original de uma camisa. Além de fotografar no manequim de costura (Figura 9), a peça finalizada foi fotografada no corpo real para garantir que se manteria vestível.

Figura 9: Peça da equipe camisaria finalizada



Fonte: Fotos da equipe camisaria. Montagem das autoras

5. Resultados obtidos

Os trabalhos foram expostos ao público junto com seu processo de construção, com painel imagético e textual. Além do produto final todos desenvolveram um material gráfico e visual do percurso criativo, significativo para a compreensão prática. As equipes permaneceram durante 3 horas no local para apresentar aos colegas, professores e comunidade acadêmica ali presente o processo e os resultados.

A equipe alfaiataria montou seu local de apresentação com imagens da peça em formato de editorial de moda, além da peça pronta no manequim de costura (figura 10). O memorial descritivo foi entregue digitalmente pela equipe em formato de texto acadêmico com normas ABNT.

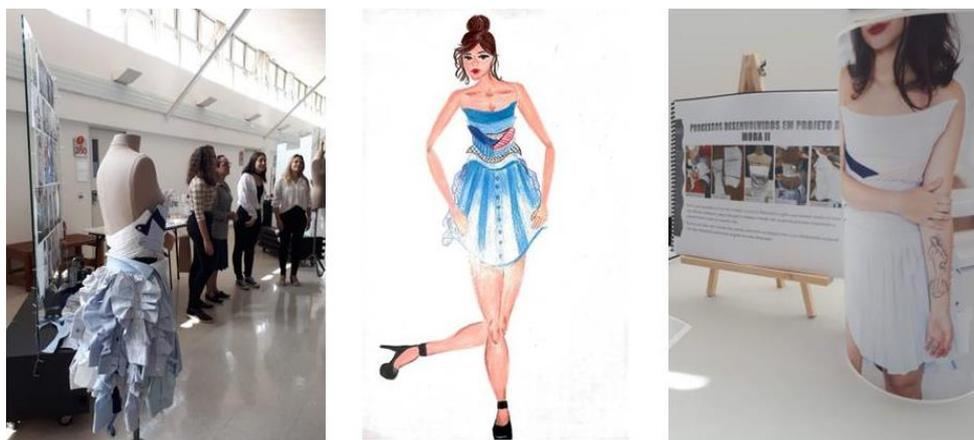
Figura 10: Peça exposta e representação gráfica da equipe alfaiataria



Fonte: Desenho e fotos da equipe alfaiataria. Montagem das autoras

Além da peça confeccionada no manequim, a equipe camisaria escolheu um formato mais ilustrativo para o relato do processo de desenvolvimento do projeto e expôs também seu memorial descritivo para apreciação do público (Figura 11).

Figura 11: Peça exposta e representação gráfica da equipe camisaria



Fonte: Desenho e fotos da equipe camisaria. Montagem das autoras

6. Considerações Finais

Ao longo do Projeto Moda – Transformar, as equipes seguiram os parâmetros propostos, com seleção dos integrantes de maneira espontânea, sem deixar de privilegiar aspectos técnicos e dos conhecimentos adquiridos anteriormente. O ponto em comum entre as duas equipes que fizeram a diferença no resultado final do projeto, além da ressignificação da peça de roupa, foi a transposição de um gênero para outro, adaptando uma peça masculina ao corpo e aspectos femininos.

A equipe que estudou camisaria, formada por quatro integrantes, e a equipe que estudou alfaiataria, formada por três integrantes, tinham também como ponto em comum trazerem alunos com experiência prévia em modelagem e costura. Apesar de não ser um parâmetro exigido para a execução do projeto, contribuiu para um resultado com nível técnico mais avançado. Em contrapartida, a equipe camisaria trabalhou mais com técnicas industriais de costura, como acabamentos feitos na máquina e modelagem plana. Já a equipe alfaiataria desenvolveu modelagem tridimensional e acabamentos manuais. Dessa forma, ambas as equipes traduziram as características formais de cada tipo de vestuário. Apesar de ressignificada, a função da peça deveria ser mantida, ou seja, uma peça de vestuário se transformando em outra peça de vestuário. Nos dois casos, a ressignificação também foi feita por gênero: peças masculinas foram transformadas em peças femininas. Ainda assim os elementos principais deveriam ser mantidos ou visíveis na nova peça.

A elaboração do memorial descritivo contribuiu para o momento de reflexão e coleta de todas as informações obtidas ao longo do projeto, fazendo com que o aluno praticasse a escrita e a organização de ideias. Para o docente fica registrado o processo feito em sala de aula, possibilitando o arquivo de informações para futuras adaptações do curso, ou para reviver etapas do aprendizado. Sem esse registro de memorial possivelmente esse artigo não teria detalhes minuciosos como encontramos aqui.

A experiência em sala com uma proposta metodológica que aborda inicialmente a desconstrução do produto final no processo de criação, com uma vivência distante de um

percurso criativo linear ou habitual para o design de moda (primeiro desenho, depois construção) apresentou uma riqueza imagética, gráfica e prática com o exercício de criação partindo de um produto pronto. Identificamos também que esta atividade possibilitou ao aluno desenvolver mais recursos estruturais e de acabamento em um curto espaço de tempo, além de, explorar diversas possibilidades sobre uma peça, que poderia até ser ampliada no desenvolvimento de uma coleção. Uma vez explorada a estrutura de uma peça de vestuário com uma abordagem metodológica invertida, iniciando pela análise e desconstrução da peça finalizada, permite ao aluno de design entender os detalhes de construção pertinentes ao projeto, para então poder explorá-lo em outras vertentes.

Referências

BROEGA, Ana C.; MAZZOTTI, Karla. Metodologias facilitadoras da criatividade em design de moda: uma experiência acadêmica. In: Colóquio de moda 11., 2015, Curitiba. **Anais**. Disponível em: <http://www.coloquiomoda.com.br/anais/> Acesso em: 09/05/2020.

CALLAN, Georgina O'Hara. **Enciclopédia da moda**. Trad. Glória Maria de Mello Carvalho, Maria Ignez França. São Paulo: Companhia das Letras, 2007. 359 p.

CAMARGO, Gabriela Martins de. Pesquisa do processo de criação do estudante de moda e suas referências: um estudo de caso dos alunos de design de moda da UTFPR. **IARA: Revista de Moda, Cultura e Arte**. São Paulo: Centro Universitário Senac. Vol. 8 no 1, p. 18-40, 30 de Abril de 2015. Disponível em: <http://www1.sp.senac.br/hotsites/blogs/revistaiara/index.php/vol-8-1-ano-2015/> Acesso em 09/05/2020.

DUBURG, Annette. **Moulage: arte e técnica no design de moda**. (tradução: Bruna Pacheco). Porto Alegre: Bookman, 2012. 248p.

MONTEMEZZO, Maria Celeste de Fátima Sanches. **Diretrizes metodológicas para o projeto de produtos de moda no âmbito acadêmico**. 2003. 97 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2003. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/97020> Acesso em 13/05/2020.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. Trad. José Manuel de Vasconcelos. São Paulo: Martins Fontes, 1998. 378 p.

PULS, Lourdes Maria; MONTANHEIRO, Adriana M. A representação gráfica do desenho no Design de Moda. **ModaPalavra E-periódico**. Ano 5, n.10, p. 37-46, jul-dez 2012. Disponível em: <http://www.revistas.udesc.br/index.php/modapalavra/article/view/7748/5296> Acesso em 20/05/2020.

SALLES, Cecília A. **Gesto Inacabado: Processo de criação artística**. São Paulo: Annablume, 1998. 168 p.

SALLES, Cecília A. Imagens em construção. In: **Revista Olhar**, Ano 02, n.4, p.01-08 Dezembro/2000. Anual.

SALLES, Cecília A. **Redes da criação: construção da obra de arte**. Vinhedo: Horizonte, 2006. 176 p.

SEIVEWRIGHT, Simon. **Pesquisa e design: fundamentos de design de moda** (tradução: Laura Martins). 2.ed. Porto Alegre: Bookman, 2015. 192 p.

OSTROWER, Fayga. **Acasos e criação artística**. Rio de Janeiro: Elsevier, 1999. 289 p.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e Processos de criação**. Petrópolis: Vozes, 1987. 187 p.

