UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

ESCOLA DE ARTES, CIÊNCIAS E HUMANIDADES

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TÊXTIL E MODA

JONATHAN GURGEL DE LIMA

O uso da *moulage* como ferramenta pedagógica no ensino do design de vestuário

São Paulo

2014

JONATHAN GURGEL DE LIMA

O uso da *moulage* como ferramenta pedagógica no ensino do design de vestuário

Dissertação apresentada à Escola de Artes, Ciências e Humanidades da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre em Ciências do Programa de Pós-Graduação em Têxtil e Moda.

Versão corrigida contendo as alterações solicitadas pela comissão julgadora em 06 de outubro de 2014. A versão original encontra-se em acervo reservado na Biblioteca da EACH/USP e na Biblioteca Digital de Teses e Dissertações da USP (BDTD), de acordo com a Resolução CoPGr 6018, de 13 de outubro de 2011.

Área de Concentração :
Materiais e processos têxteis

Orientadora :
Profa. Dra. Isabel Cristina Italiano

São Paulo
2014

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

CATALOGAÇÃO-NA-PUBLICAÇÃO
Universidade de São Paulo
Escola de Artes, Ciências e Humanidades
Biblioteca

Lima, Jonathan Gurgel de
O uso da *moulage* como ferramenta pedagógica para o ensino do design de vestuário / Jonathan Gurgel de Lima ; orientadora, Isabel Cristina Italiano. – São Paulo, 2014
90 f. : il.

Dissertação (Mestrado em Ciências) - Programa de Pós-Graduação em Têxtil e Moda, Escola de Artes, Ciências e Humanidades, Universidade de São Paulo
Versão corrigida

1. Moda. 2. Moda – Estudo e ensino. 3. Criatividade. 4. Moulage. I. Italiano, Isabel Cristina, orient. II. Título.

CDD 22.ed. – 391

Nome: LIMA, Jonathan Gurgel

Título: O uso da *moulage* como ferramenta pedagógica no ensino do design de vestuário.

Dissertação apresentada à Escola de Artes, Ciências e Humanidades da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre em Ciências do Programa de Pós-Graduação em Têxtil e Moda.

Aprovado em 06/10/2014

Banca Examinadora

Prof. Dra. Isabel criastina Italiano.
Instituição: Universidade de São paulo (EACH).

Prof. Dra. Maria Silvia Barros de Held.
Instituição: Universidade de São Paulo (EACH).

Prof. Dra. Mônica Cristina de Moura
Instituição: Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho.

A minha orientadora, Isabel Italiano,
pelo seu grande exemplo de profissionalismo
e por me guiar nesse caminho com tanta paciência e doçura.

AGRADECIMENTOS

A grande amiga Ana Julia Melo, por ter sido a ponte para que eu entrasse no mestrado, me servindo de inspiração e estando sempre disposta a me ajudar em todos os momentos que precisei.

A minha estimável orientadora, Isabel Italiano, pelas dicas valiosas, por toda a ajuda, paciência e o respeito que teve pelas minhas questões e tempo que precisei para fazer este percurso de intenso aprendizado.

A meus pais, por todas as oportunidades que me proporcionaram e por sempre me motivarem a seguir o meu próprio caminho.

A meu irmão Eduardo, por sua preciosa revisão, pelos diálogos construtivos e por compartilhar, com frequência, seus dotes culinários.

A Mônica Moura e a Silvia Held, pela atenção com a qual examinaram meu trabalho para banca de qualificação e por todas as valiosas sugestões.

A CAPES, por me proporcionar a bolsa de estudos que possibilitou a minha integral dedicação a esta pesquisa.

“Esse pássaro, porém, construiu seu ninho em mim.
Por isso o amo e o aperto em meu peito.
Agora incuba em mim seus ovos de ouro”
(Friedrich Wilhelm Nietzche)

RESUMO

LIMA, Jonathan Gurgel. **O uso da *moulage* como ferramenta pedagógica para o ensino do design de vestuário.** 2014. 92 f. Dissertação (Mestrado em Ciências) - Escola de Artes, Ciências e Humanidades, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

O presente trabalho visa realizar um estudo sobre a possibilidade do uso do manequim de *moulage* como ferramenta para o desenvolvimento criativo de futuros profissionais da área de moda. A criação em *moulage*, processo no qual o designer de vestuário vai desenvolvendo suas ideias, enquanto manipula um material de comportamento semelhante ao da roupa que se objetiva criar, diretamente sobre o manequim, consiste em uma prática conhecida, mas ainda pouco explorada na formação dos profissionais da área moda. Este estudo contempla a apresentação de fundamentos que embasam o alto potencial desse processo criativo como meio motivador do aprendizado por parte dos alunos, e também no desenvolvimento de profissionais mais inovadores. Com o objetivo de facilitar e estimular uma maior apropriação e aproveitamento desse processo nos meios de formação de profissionais da área, foram identificados alguns aspectos considerados fundamentais para a elaboração de atividades que contemplem essa prática em sala de aula. Partindo disso, propõe-se um conjunto de exercícios de criação em *moulage* seguidos de suas respectivas diretrizes de aplicação. O trabalho apresenta, também, a explanação dos resultados da aplicação de um desses exercícios.

Palavras-chave: *Moulage*. Criatividade. Moda. Educação.

ABSTRACT

LIMA, Jonathan Gurgel. **The use of moulage as pedagogical tool for teaching the design of clothing.** 2014. 92 f. Dissertation (Master in Sciences) - Escola de Artes, Ciências e Humanidades, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

The present work aims to conduct a study on the possibility of using *moulage mannequim* as a tool for the creative development of future professionals in the fashion field. The creation in *moulage*, a process in which the cloth designer will develop their ideas while manipulating a material similar behavior to the outfit that seeks to create, directly on the mannequin, consists of a well-known practice, but still little explored in the formation of Professional fashion area. This study contemplates the presentation of fundamentals that underlie the high potential of this creative process as a means of motivating the student's learning, and also, developing more innovative professionals. With a focus on facilitating and encouraging greater ownership and use of this process in training fashion professionals, some aspects that are considered fundamental for the development of activities that include this practice in the classroom were identified. With this in mind, it´s proposed a set of building exercises in *moulage* followed by their respective application guidelines. This paper also presents the application results in one of these exercises.

Keywords: *Moulage*. Criativity. Fashion. Education.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Imagem de *site* de moda dispondo *links* para as coleções das marcas de luxo, divididas em quatro temporadas por ano.....23
Figura 2 - Página inicial do portal WGSN.....24
Figura 3 - Desenho técnico de uma camisa masculina.....25
Figura 4 - Moldes do estilista Balenciaga.....31
Figura 5 - Vestido Vionnet.....32
Figura 6 - Casaco Balenciaga.....32
Figura 7 - Casaquinho criado para coleção “Meus pássaros”.....37
Figura 8 - Imagens dos looks de alfaiataria da coleção “Meus Pássaros”.....38
Figura 9 Vestido longo, em malha.....39
Figura 10 - Vestido longo, em crepe.....39
Figura 11 - Ilustrações do processo de produção do vestido longo da coleção “Meus Pássaros”.....40
Figura 12 - À esquerda, vestido em malha que o autor desejava reproduzir em seda; ao centro e à direita, vestido assimétrico resultante do experimento.....41
Figura 13 - Imagem do vestido em *jacquard,* peça que abriu o desfile “Meus Pássaros”.....42
Figura 14 - Da esquerda para a direita, etapas do desenvolvimento do molde de uma blusa feminina a partir de um tecido cortado em triângulo.....47
Figura 15 - Peças desenvolvidas pelos participantes dos workshops.....76
Figura 16 - Peças de um mesmo participante, cada uma partindo de um tecido em uma forma geométrica diferente (retângulo, triângulo e círculo, da esquerda para a direita).....78

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas
ABRAVEST	Associação Brasileira da Indústria do Vestuário
HC	Houte Couture
NBR	Norma Brasileira
RTW	Ready-to-Wear
USP	Universidade de São Paulo
WGSN	Worth Global Style Network

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....12
1.1 Objetivos.....13
1.2 Justificativa.....14
1.3 Metodologia.....15
2 CRIAÇÃO E PROCESSO CRIATIVO.....17
2.1 Processo criativo em moda no contexto da “globalização negativa”.....22
2.2 Ergonomia e antropometria no desenvolvimento do vestir.....27
3 *MOULAGE*: POTENCIAL ARTÍSTICO E INOVADOR NO DESIGN DE VERTUÁRIO.....30
3.1 A *moulage* como parte integrante do processo criativo do designer.....33
3.2 Interações possíveis entre criação em *moulage*, moda e arte.....34
3.3 Criação de vestuário de moda em *moulage*.....35
3.4 Estudo de caso: Coleção “Meus Pássaros”.....37
4 CRIAÇÃO EM MOULAGE: PROPOSTA DE ATIVIDADES.....43
4.1 Fichas das atividades.....46
5 ANALISE DOS RESULTADOS DA APLICAÇÃO DA ATIVIDADE 1 (ORIGAMIS VESTÍVEIS).....74
6 CONCLUSÃO.....81
REFERÊNCIAS.....82
APÊNDICE.....85

1 INTRODUÇÃO

É comum ainda percebermos a criatividade ser tratada como um traço da personalidade do indivíduo, atribuindo sua maior ou menor proporção a um “dom” ou a ausência dele. Esse pensamento encontra espaço, inclusive, na universidade, ambiente onde o posicionamento crítico e a aptidão para criar é uma demanda real e necessária. Tal postura termina refletindo em consequências pouco favoráveis ao processo de aprendizado dos alunos. Essa atribuição de qualidades “sobrenaturais” à criatividade humana não encontra nenhum apoio nas pesquisas mais recentes sobre o assunto, em que seus autores defendem a capacidade criativa como uma função natural do cérebro e passível de treinamento. Esses pesquisadores defendem, também, que essa característica está intrinsecamente relacionada com o contexto de cada indivíduo.

Por consequência dessa conjuntura, que pouco favorece o exercício e o desenvolvimento da criatividade do indivíduo, muitos aspirantes a profissionais da área de moda tendem a se frustrar quando deparados com as disciplinas de criação. Normalmente, cobram-se dos alunos resultados práticos e funcionais sem que antes tenha havido um treinamento e uma capacitação mental destes indivíduos para o exercício natural da criação.

Dentre as ferramentas que acompanham a formação de um designer de vestuário, o manequim de *moulage* [1]configura-se em um objeto de enorme potencial no que se refere ao desenvolvimento criativo e técnico desse profissional, pois, além de servir como instrumento para o desenvolvimento de moldes de vestuário em três dimensões, também pode ser usada como meio para a criação de peças, processo no qual o designer vai desenvolvendo suas ideias, enquanto manipula um material de comportamento semelhante ao da roupa que se objetiva criar, diretamente sobre o manequim.

O enfoque do programa didático do ensino de *moulage* nos cursos de graduação na área de moda é, quase sempre, na aplicação de técnicas de

[1] A *moulage, draping* ou modelagem tridimensional consiste em uma técnica especial usada para a concepção e o desenvolvimento de artigos de vestuário a partir do trabalho do tecido em plataforma de três dimensões. Essa técnica possibilita uma melhor visualização da peça em sua totalidade - altura, largura e profundidade - no processo de construção dos moldes, criados diretamente sobre manequins que imitam a silhueta humana.

modelagem (fazer uso do manequim como plataforma para o desenvolvimento de moldes de peças pré-idealizadas). O processo criativo em *moulage* é comumente menos explorado, e ainda de maneira empírica e pouco precisa.

A utilização da *moulage* no momento da criação de uma roupa pode trazer inúmeros benefícios, tanto em inovação, quanto em qualidade do produto final. Visualizar a peça durante sua criação possibilita solucionar eventuais problemas, referentes à modelagem, ainda nesta fase. Diferentemente, quando se trabalha com a criação a partir do desenho, esses problemas só vão ser percebidos quando o protótipo é realizado.

A criação em *moulage* é uma prática bastante comum aos designers vanguardistas, pois possibilita maior abertura para a quebra de paradigmas e a não repetição de formas pré-estabelecidas. A manipulação direta do material sobre a forma do manequim serve de estímulo no desenvolvimento de novas possibilidades para o vestir. Portanto, a *moulage* costuma ser uma técnica associada ao design inovador de vestuário, tendo sido sempre uma ferramenta indispensável aos ateliers dos grandes criadores de moda.

Concebendo peças a partir da *moulage*, o futuro profissional da área de moda aprende sobre a construção do vestuário ao mesmo tempo em que exercita a sua criatividade. A técnica, por possibilitar a visualização prévia do protótipo, estimula o aluno a conhecer mais sobre a matéria-prima e os acabamentos que serão usados na produção da peça final do modelo que eles mesmos criaram e modelaram. Desta maneira, vão sendo motivados a entender mais profundamente sobre os processos que envolvem a sua formação profissional. O estímulo vai surgindo de forma natural, como consequência do desenvolvimento pessoal criativo, o que torna o aprendizado mais prazeroso e integrado.

1.1 Objetivos

O objetivo do presente trabalho é discutir o uso do manequim de *moulage* como ferramenta para o processo criativo de vestuário, apresentando características que embasam a necessidade de uma melhor apropriação deste processo por

instituições formadoras de profissionais da área de moda e propondo meios que favoreçam a sua aplicação em sala de aula, em um conjunto de atividades.

Como objetivos específicos, este trabalho pretende:

- Contextualizar o processo criativo em *moulage* e o seu potencial no desenvolvimento de design inovador em vestuário.
- Apresentar elementos que embasem o processo criativo em *moulage* como meio de potencializar a criatividade de alunos e profissionais da área de moda.
- Levantar um conjunto de procedimentos metodológicos para a composição de atividades de criação em *moulage*.
- Identificar, documentar e propor atividades, inéditas ou não, que proporcionam o estímulo e o desenvolvimento da criatividade, fazendo uso do manequim de *moulage*.

1.2 Justificativa

A pesquisa mostra-se relevante para o meio acadêmico e profissionais da área de criação em geral por apresentar maneiras de exercitar a criatividade, de modo que se possa ter maior domínio e controle sobre o ato de criar e, assim, corresponder a demanda constante e intensa por inovação que o mercado exige.

Devido ao seu reconhecido potencial no desenvolvimento de peças inovadoras de vestuário, o manequim e as técnicas de *moulage* serão o mote desta pesquisa para o desenvolvimento de exercícios de aprimoramento da capacidade criativa com foco nos futuros ou já profissionais da área de moda.

O presente trabalho irá auxiliar os professores da área de criação de moda que queiram aplicar diferentes técnicas de exercício de processo criativo, oferecendo diretrizes para a realização dessas práticas com a *moulage*.

1.3 Metodologia

A pesquisa se iniciou com a revisão bibliográfica dos principais eixos teóricos relacionados ao tema: *moulage* (também conhecido como *draping* ou modelagem tridimensional), processos criativos em *moulage*, criatividade, design de vestuário, moda, ergonomia e educação.

Baseando-se nas informações levantadas na pesquisa, esquematizou-se um conjunto de aspectos de maior relevância no auxilio da formulação de atividades que objetivam o desenvolvimento criativo, fazendo uso da *moulage* como meio.

Considerando os aspectos apontados e fundamentando na bibliografia acessada durante o estudo, foram desenvolvidos vinte exercícios que configuram práticas de processos criativos em *moulage*. Os exercícios são aqui descritos, seguidos de suas respectivas diretrizes, visando facilitar a aplicação dessas atividades em sala de aula.

Com a finalidade de oferecer mais dados que favoreçam e validem a proposta deste estudo, foi selecionado um dos exercícios, dentre os anteriormente descritos, para a aplicação em formato de *workshops.* As atividades foram realizadas com a maior amostra de participantes que foi possível viabilizar durante o curto tempo da pesquisa. Objetivando uma análise qualitativa da experiência, todos os *workshops* foram registrados por meio de imagens e relatos escritos do que foi vivenciado em sala de aula. A princípio, era requisitado que os participantes respondessem a um pequeno questionário no fim das práticas, mas logo se percebeu que esse tipo de abordagem poderia influenciar e direcionar as respostas dos envolvidos. Portanto, a partir da segunda atividade, foi adotada a medida de pedir aos participantes que, ao concluírem seus exercícios, relatassem em algumas linhas de texto a sua percepção sobre a experiência vivida. Essa foi a maneira encontrada para possibilitar o levantamento de informações mais espontâneas e, inclusive, propiciar o aparecimento de novos dados, agregando mais subsídios para a discussão de resultados e avaliação final.

Todo o material coletado durante a aplicação dos workshops, foi comparado e analisado qualitativamente pelo ministrante das atividades e autor deste trabalho. Os resultados encontram-se relatados e detalhados no capítulo final.

O trabalho está organizado como se segue. No capítulo 1 encontra-se uma breve explanação do contexto que moveu a escolha do objeto dessa pesquisa, bem como a apresentação dos objetivos principais e específicos do trabalho, além do roteiro metodológico que foi seguido. No capítulo 2 dá-se a pesquisa bibliográfica, reunindo os principais autores que tratam sobre os temas que ambientam a pesquisa (criatividade, processo criativo, educação, mercado de moda, ergonomia e antropometria). No capítulo 3, a revisão bibliográfica é direcionada para o objeto principal da pesquisa, a *moulage* e suas potencialidades como ferramenta e técnica. Neste capítulo, fica bem definida a linha de raciocínio que irá embasar a proposta da pesquisa. No capítulo 4 é abordada a proposta do trabalho. Inicia-se com o levantamento dos principais aspectos identificados na pesquisa como de maior relevância na formulação de atividades de criação em *moulage*, seguindo com a apresentação dos exercícios e de suas diretrizes para a aplicação em sala de aula. No capítulo 5 são apresentados os resultados observados na aplicação de uma das atividades apontadas no capítulo anterior. O capítulo 6 traz as considerações finais e algumas sugestões de futuras pesquisas.

2 CRIAÇÃO E PROCESSO CRIATIVO

Ainda hoje, a criatividade é considerada por um grande número de pessoas como uma forma de expressão quase divina do ser humano, um “dom”. Essa abordagem antiquada não encontra fundamentação no meio acadêmico, sendo, de fato, negada em estudos de muitos pesquisadores da criatividade (Ostrower, 1987; Csikszentmihalyi, 1999; Alencar, 2003; Morin, 2003; Predebon, 2003; dentre outros) de diversas áreas, como psicologia, neurociência, filosofia, sociologia, artes e educação. Esses pesquisadores defendem que a criação deve ser tratada como uma característica natural do indivíduo e que, como tudo que envolve o aprendizado humano, é necessária a prática para se chegar a um aperfeiçoamento contínuo.

> Neurologistas explicam que nossa comumente chamada “química do cérebro” é uma função de ligação (um tipo de comunicação chamada sinapse) entre os neurônios, que ganha desenvoltura com a prática repetida. Esse princípio inclui a criatividade, como produto de uma mecânica específica de raciocínio, que naturalmente se desenvolve com a prática (PREDEBON, 2003, p.32).

Há, no entanto, pesquisas que apontam para outro fator de grande relevância no desenvolvimento da criatividade: a interação entre o indivíduo e o ambiente. Cada ser humano interpreta e se relaciona com o meio social e cultural de maneira pessoal, singular. “Portanto, a criatividade não acontece dentro da cabeça, mas na interação entre o pensamento da pessoa e o contexto sociocultural em que ela se encontra. Consiste em um fenômeno sistêmico, ao invés de individual (CSIKSZENTMIHALYI, 1997, p.23) [2]”.

Um meio pode funcionar como agente motivador ou inibidor do pensamento criativo, a depender do seu grau de receptividade à inovação. Se um indivíduo não encontra ambiente propício, onde sua expressão criativa possa fluir, logo se sente desestimulado a criar. Da mesma forma, o acervo tecnológico e os conhecimentos que estão ao seu alcance possuem total relevância na configuração do processo criativo desse indivíduo.

[2] Tradução feita pelo autor, a partir do original em inglês.

> Não só a ação do individuo é condicionada pelo meio social, como também as possíveis formas a serem criadas tem que vir ao encontro de conhecimentos existentes, de possíveis técnicas ou tecnologias, respondendo a necessidades sociais e a aspirações culturais (OSTROWER, 1987, p.40).

Os diversos contextos em que o homem se insere são partes integrantes do que define o "olhar". O que vemos, portanto, trata-se de um reflexo do nosso interior, da nossa "bagagem" cultural, social e emocional. Alfredo Bosi (1988, p.65) comenta que "o ato de olhar significa um dirigir a mente para um 'ato de intencionalidade', um ato de significação (...)".

Uma das questões mais levantadas na atualidade por pesquisadores da área de educação diz respeito ao impacto desumano da atual estrutura educacional, que se assemelha a uma verdadeira linha de montagem fabril, onde cada saber é compartimentalizado e cada aprendizado termina quando o outro começa. Para citar alguns exemplos, Edgar Mourin e Paulo Freire, dentre outros grandes pesquisadores da educação, criticam avidamente o sistema educacional formal, que perdeu o seu lado humanista, focando-se na formação exclusiva de mão de obra especializada para o mercado de trabalho, tratando todos os jovens como uma massa de futuros operários, distanciando-os dos indivíduos de infinito potencial que são, para habilitá-los às demandas de um sistema atualmente falido (FREIRE, 1970; MOURIN, 2003). Com as constantes mudanças tecnológicas e seus impactos no mercado (e consequentemente no mundo), os profissionais do presente e do futuro precisam, mais que tudo, estarem em plenitude com suas capacidades de aprendizado, para que possam adequar-se, diariamente, às novas demandas. É preciso educar seres humanos capazes de pensar e desenvolver conhecimento, pessoas criativas.

> O culto ao mercado que está se tornando uma condição de sobrevivência, de pessoas e países, influencia de forma crescente a educação, começando mesmo a determinar-lhe os fins e, por conseqüência, subtraindo ao indivíduo uma das mais caras conquistas do homem ocidental que é a liberdade de ser e de fazer opções e escolhas (WERTHEIN apud MORIN, 2003, p. 8).

Muito se fala sobre a educação do futuro, reflexo de um mundo globalizado com informações em abundância e altíssima velocidade de disseminação. Considerando a conjuntura atual das comunicações, responsáveis por impactantes transformações culturais em todo o globo, tornou-se imprescindível pensar em

mudanças radicais na maneira de educar e preparar os jovens para um contexto que é completamente diferente do qual cresceram os seus pais. Uma nova e completamente reformulada educação se faz necessária, tanto no ambiente escolar quanto no universitário.

O indivíduo, nos dias atuais, é forçado a apreender o máximo de informações possível, mesmo que não seja capaz de compreendê-las em sua totalidade. Esse indivíduo assimila e reproduz um discurso, muitas vezes, apreendido de forma superficial, pois não é estimulada uma visão aplicável desse conhecimento em seu cotidiano.

Ser um indivíduo criativo implica em ser capaz de fazer escolhas e de saber usar a intuição. O homem na sociedade atual é educado direta ou indiretamente a fazer uso da previsão, na qual seus atos implicam em uma finalidade pré-estabelecida. No sistema educacional vigente “pensar diferente” é passível, inclusive, de punição.

O homem se habituou a entender a criatividade como uma característica nata somente daqueles que se intitulam ou são intitulados artistas, desprezando o fato de que a criatividade não está somente restrita ao campo das artes ou do design. No desenvolvimento natural do ser humano, o indivíduo é obrigado a enfrentar diversas situações no cotidiano em que precisa encontrar saídas não convencionais para resolvê-las; tais tarefas consistem em exercícios diários de criatividade. No ato de educar os filhos e cuidar de uma casa, por exemplo, os pais estão sujeitos a diversos imprevistos que os levam a tomar decisões intuitivas. Diversas tarefas exigem do homem a capacidade de ir além do que é sabido para achar suas próprias respostas.

Dentre os fatores a serem considerados como de maior relevância no desenvolvimento do processo criativo está a motivação intrínseca, o nível de envolvimento do individuo com determinada tarefa de maneira pessoal e independente dos estímulos externos. O indivíduo tende a ser mais criativo quando envolvido em tarefas com as quais possui uma afinidade, o também chamado “amor pelo fazer”. Essa relação pessoal de gosto com a tarefa, faz com que o indivíduo desperte em si o interesse pelo conhecimento amplo daquela área, uma curiosidade e o ímpeto de alcançar o domínio da técnica. O conhecimento técnico pode amplificar as possibilidades criativas. Esse conhecimento funciona como uma

ferramenta de acabamento e também como um meio para a criação. É a capacidade criativa aliada ao conhecimento técnico que faz com que o indivíduo possa ir além e encontrar outros fins para aquelas ferramentas ou até mesmo recriar os meios e refinar a técnica. O alto grau de comprometimento, aliado ao amplo conhecimento da área em que se está atuando, potencializa a formação de novas ideias.

De fato, para Amabile apud. Alencar (2003, p. 5), “motivação intrínseca conduz à criatividade; motivação extrínseca controladora é deletéria à criatividade, mas motivação extrínseca informativa pode conduzir à criatividade, particularmente se há altos níveis iniciais de motivação intrínseca”. Amabile define “motivação extrínseca controladora” como sendo a atribuição de recompensas, fomentação da competitividade e avaliação externa como parte da meta a ser alcançada no processo criativo. Esse tipo de motivação pode ser prejudicial a partir do momento em que muda o foco que o individuo deveria ter no problema para a “recompensa” a ser alcançada. Nesse processo, fica mais difícil o indivíduo se deixar arriscar por novos caminhos e sair muito além da zona de conforto. Neste sentido, Amabile apud Alencar (2003) sugere alternativas de estimulação da criatividade em sala de aula ou no ambiente de trabalho:

> “(a) encorajar autonomia do indivíduo, evitando controle excessivo e respeitando a individualidade de cada um; (b) cultivar a autonomia e independência enfatizando valores ao invés de regras; (c) ressaltar as realizações ao invés de notas ou prêmios; (d) enfatizar o prazer no ato de aprender; (d) evitar situações de competição; (e) expor os indivíduos a experiências que possam estimular sua criatividade; (f) encorajar comportamentos de questionamento e curiosidade; (g) usar *feedback* informativo; (h) dar aos indivíduos opções de escolha; e (i) apresentar pessoas criativas como modelos(p. 4)”.

O indivíduo passa a se entender como um ser criador e inventivo, no momento em que ele percebe que é capaz de reinventar a realidade a sua volta. Esse sentimento por si só já funciona como um fomentador dessa capacidade de criar.

É comum aos profissionais das áreas que lidam diretamente com criação, a exemplo da moda, publicidade, arquitetura e artes plásticas, desenvolverem em suas escolas uma série de exercícios com seus alunos, objetivando resultar em objetos criativos. Esses exercícios consistem em espécies de roteiros a serem seguidos até se chegar a peça final, seria, em suma, a experimentação de

processos criativos pré-determinados com o intuito de treinar o futuro profissional para a prática da criação, que será uma demanda diária no seu trabalho. Essa prática irá possibilitar tanto a potencialização do raciocínio criativo do indivíduo, quanto o desenvolvimento por parte dele de um processo de criação particular.

O exercício de processos criativos pré-estabelecidos, como uma metodologia a ser seguida durante a prática que envolve a criatividade, serve de maneira metafórica como uma forma de lubrificar as engrenagens do cérebro responsáveis por essa capacidade criativa do homem.

Sendo a criatividade algo inerente ao indivíduo, um processo intuitivo, pode-se chegar a conclusão de que o exercício criativo é também um exercício de auto conhecimento. A criação é o momento em que o ser humano entra em contato com áreas mais profundas de si mesmo, nem sempre de forma consciente. A consciência no processo criativo vai ficando mais presente com a prática.

> Somente quando nos contemplamos no espelho da imagem que temos do mundo é que nos vemos de corpo inteiro. Só aparecemos na imagem que criamos. Só aparecemos em plena luz e nos vemos inteiros e completos em nosso ato criativo. (JUNG, p.157, 2000)

Entender o ser humano como um ser facilmente generalizável consiste em um vício muito comum e que pouco contribui para o aperfeiçoamento da capacidade criativa. É exatamente a compreensão do ser como um indivíduo, que possibilita o desenvolvimento de uma rotina criativa, na qual esse homem sente-se capaz e confiante para experimentar novas práticas e aplicar o uso da intuição. Sem esta percepção, de que cada homem é diferente e que as respostas não são as mesmas para todos os contextos vividos, termina-se caindo no acomodamento e na repetição vaga e rotineira dos discursos apreendidos.

> A introspecção, por seu lado, mesmo sendo vista como base de autoconhecimento, deve ser objetivada para solidificar a consciência de que precisamos ser autênticos com nós mesmos para não acabar só interpretando papéis que as circunstâncias do sistema de alguma forma nos impõe (PREDEBON, 2003, p.37).

A globalização e o uso excessivo das novas tecnologias de forma equivocada, afetou diretamente a capacidade criativa do ser humano. Cada vez mais, o homem

exerce menos o seu papel de agente ativo na construção da sua rotina de vida e vem se tornando, paulatinamente, um ser passivo e dependente das novas tecnologias. O vício por informações pré-digeridas oferecidas por novas tecnologias que poupam o ser humano até mesmo de pensar, tem, fatalmente, mantido esse homem pairando na superficialidade das coisas. Bauman (2007, p.30) comenta que "em sua forma atual, puramente negativa, a globalização é um processo parasitário e predatório que se alimenta da energia sugada dos corpos dos Estados-nações e de seus sujeitos".

2.1 Processo criativo em moda no contexto da "globalização negativa"

No atual contexto da indústria da moda, a velocidade com a qual novos produtos e coleções são lançados no mercado tem demandado ainda mais objetividade e eficiência nos processos que envolvem o desenvolvimento do produto.

O setor de criação de uma empresa de moda precisa estar afiado com o ritmo acelerado que define a realidade do mercado. O "*fast fashion"*, termo com o qual se convencionou a chamar o sistema de produção praticado pelos grandes magazines e lojas de departamento passou a impor o ritmo do mercado de moda mundial. Barnes e Lea (2010, p.761) definem: "fast fashion é uma estratégia de negócios que visa reduzir os processos envolvidos no ciclo de compra e prazos para a obtenção de novos produtos de moda em lojas, a fim de satisfazer a demanda do consumidor no seu auge".

Mesmo as marcas de luxo, que não conseguem acompanhar o ritmo acelerado de produção devido ao característico refinamento no feitio de seu produto, tem precisado se adaptar, lançando coleções intermediárias com apelo mais comercial entre as principais primavera/verão e outono/inverno, como podemos visualizar ilustrado na figura 1.

Figura 1: Imagem de *site* de moda dispondo *links* para as coleções das marcas de luxo, divididas em quatro temporadas por ano.
Fonte: ffw.com.br
Acesso em: 23/08/2014

Profissionais da área de criação de moda possuem uma demanda diária de rendimento criativo. Portanto, é difícil imaginar que nessa realidade tais profissionais tenham que lidar com a sobrecarga criativa contando apenas com a “inspiração”, que pode ou não vir.

O mercado de moda atual exige pressa e acima de tudo precisão. Os produtos lançados no mercado precisam corresponder aos anseios das massas ou de um público específico. Já houve o tempo em que a moda era ditada pelos nobres, outros tempos em que a moda era ditada pelos estilistas e há os dias de hoje, em que a moda é ditada por quem usa a roupa. Uma pluralidade imensa de tendências convive ao mesmo tempo, refletindo a grande diversidade de estilos, culturas, pensamentos e gostos ao redor do planeta. A moda hoje não é mais seguir a moda e sim encontrar o seu estilo.

> De direito, o modelista é um criador “livre”, sem limites; de fato, em frente a um empreendimento industrial e comercial, o grande costureiro vê sua autonomia criadora limitada pelos costumes do tempo, pelo estilo em voga,

> pela natureza particular do produto realizado – o traje – que deve agradar a estética das pessoas e não satisfazer o puro projeto criador. (LIPOVETSKY, 2005, p. 80).

Para tanto, a fim de decodificar o que essas massas ou públicos específicos vão usar antes mesmo de perceberem essa vontade de forma consciente, as marcas têm feito uso dos *bureaus* de estilo, que contam com especialistas das mais diversas áreas empenhados em identificar as tendências de consumo de moda futuros. A exemplo disso, temos o *site* WGSN (figura 2).

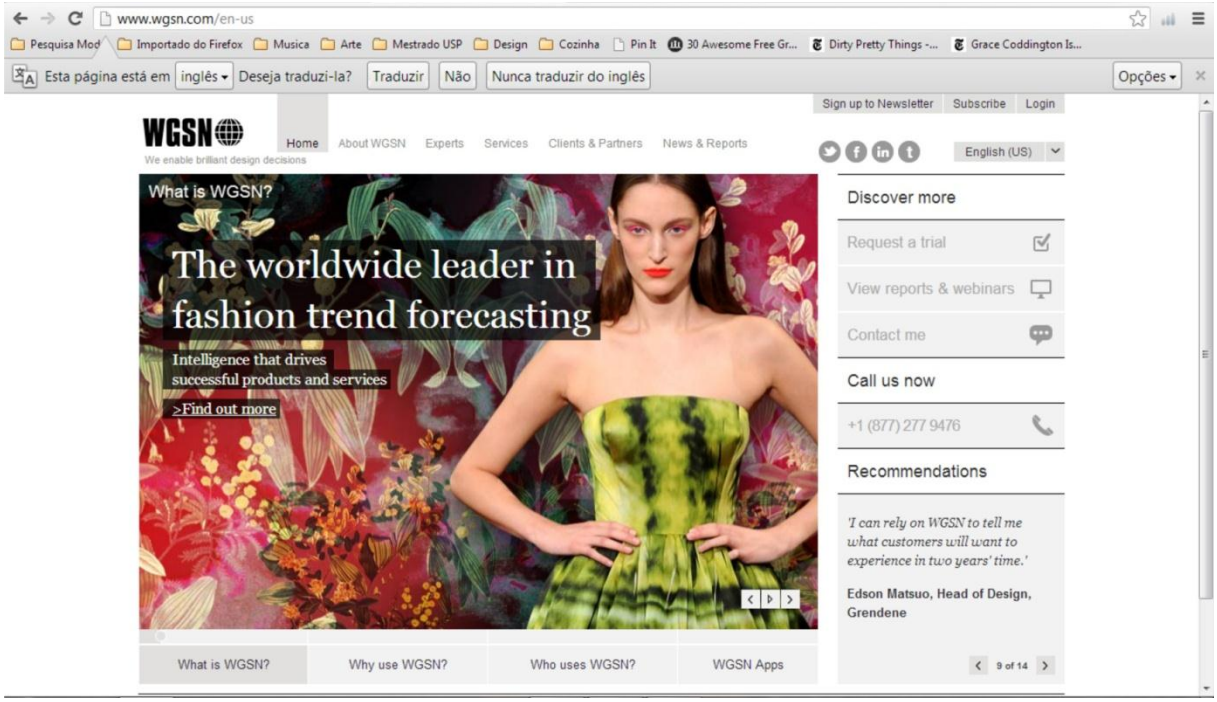


Figura 2: Página inicial do *site* WGSN.
Acesso em: 26/01/2013.

O processo de criação do produto de moda na era da globalização tem partido da identificação das tendências que mais se adaptam ao público de determinada marca. Dentro desse processo está a tarefa de escolher temas, silhuetas, cores e tecidos a serem trabalhados no desenvolvimento da coleção.

A pesquisa de tendências trata-se de um apanhado de imagens que irão servir de referência na criação dos modelos da coleção. Essas imagens podem ser objetos, pessoas, lugares, tudo que contextualize e possa ajudar a compor a atmosfera criativa da coleção. Mas, de fato, as imagens que mais ocupam o espaço de um painel criativo de uma coleção são mesmo de roupas, que podem servir de

inspiração ou simplesmente serem copiadas, adaptando-se o modelo a outras matérias-primas.

É interessante e um tanto perturbador, constatar que na era da “globalização negativa” (BAUMAN, 2007, p.30), a criação de uma coleção de moda pode surgir da cópia de peças. Reconhecendo-se o perfil de produto no *fast fashion*, essa é uma característica já fortemente disseminada. Analisam-se as tendências lançadas por marcas consideradas referencial de sucesso naquele momento e assimilam-se os produtos que mais se adequam à capacidade da empresa. São levados em consideração nesse momento: perfil do público alvo, disponibilidade de matérias-primas, maquinário compatível, mão de obra, *budget* da coleção e o potencial lucrativo das peças.

> Não é um sistema bem visto pelo mercado criador/produtor de moda, já que muitas vezes as empresas confeccionam roupas similares (com alguma ou nenhuma modificação) àquelas que foram pensadas, criadas e desenvolvidas por estilistas e marcas renomadas. (DELGADO, 2008, p.8)

Após as pesquisas de tendências, esses estudos servirão de base para o estabelecimento de um conceito que será traduzido em uma coleção. Cada vez menos, tem se percebido a prática da elaboração do croqui no momento da criação de uma coleção. Os designers, provavelmente por questões que envolvem a necessidade de rapidez e objetividade no processo de criação, tem optado por dar enfoque ao desenho técnico (figura 3), que é mais explicativo e se adequa mais às necessidades da cadeia produtiva.

Figura 3: Desenho técnico de uma camisa masculina.
Fonte: Acervo próprio.

A próxima etapa será a de concepção dos protótipos, partindo do desenvolvimento dos moldes, que deverão ser devidamente adaptados às matérias-primas que posteriormente serão utilizadas na confecção da peça-piloto. Após passadas todas essas etapas, os protótipos são avaliados e, se necessário, são feitos ajustes.

> Coletar informações, realizar pesquisas, organizar referências, eleger cores, tecidos, desenhar croquis, estampas, planejar a coordenação entre as peças, pertencem ao universo dos processos criativos em design de moda. A construção destes se dá através da elaboração de fichas técnicas, estudos de modelagens, confecção de peças-piloto e definição final de tecidos, e aviamentos, que, por sua vez, orientam a produção das peças (NAVALON, 2008).

Como podemos observar, são muitos os processos que compõem o design de vestuário de moda contemporâneo. Na grande maioria dos casos, esses processos não são executados pela mesma pessoa, sendo necessária a formação de verdadeiras equipes para executar tais tarefas. Em sua forma mais simplificada, essas equipes são compostas por um modelista, um pilotista e um designer que, além de conceber a ideia, gerencia todos os outros processos, afim de garantir que o resultado saia condizente com o seu projeto, por isso é fundamental para um designer de vestuário que ele entenda de todos os processos, por mais que não seja o executor.

> Em vista de buscar um mercado imediatista, a moda efêmera, com seu “prêt-à-porter”, vem distanciar o verdadeiro sentir, pensar, agir e movimentar do corpo humano, partindo para a tecnologia industrializada na arte de confeccionar. Conhecer o mecanismo humano, desenvolver e levar o relacionamento entre individuo e vestuário, considerando os corpos humanos com suas diferenciações e patologias, devem participar da futura visão deste milênio (GRAVE, 2004, p. 11).

É pré-requisito básico para um designer de vestuário que entenda, no mínimo, de modelagem, para que não crie peças que não possam ser colocadas em prática. É preciso que, no momento da criação, o designer já tenha certa noção de como

seguirão os demais processos com a finalidade de dar forma ao seu projeto e que este corresponda às necessidades de seu público.

> O designer de moda tem em suas atividades um complexo conjunto de ações interconectadas. Ele é um profissional que associa em seu projeto arte, técnica, tecnologia, planejamento e conhecimento das áreas culturais e produtivas da sociedade. (MOURA, 2005).

Empresas maiores, como grandes magazines ou atacadistas, costumam ter verdadeiras equipes de criação, lideradas por um diretor criativo. A figura do “diretor criativo” é algo relativamente novo no contexto de uma marca de moda. Em um ambiente em que se faz necessário mais de um designer de moda para desenvolver o produto da marca, esse profissional é o responsável por manter a harmonia da coleção. O diretor criativo seleciona e refina as criações, deixando chegar ao consumidor somente aquilo que é coerente com a marca e seu público-alvo.

Levando-se em consideração todo o processo de criação do vestuário de moda, podemos considerar o produto final uma obra coletiva, pois o produto passa pelas mãos de vários profissionais, do desenho à aprovação do protótipo. Mesmo Balenciaga, um dos maiores mestres da moda, conhecido por ter sido um dos poucos estilistas que dominava todos os processos do feitio de uma roupa, uma vez disse ao seu amigo Miró: “Você é um sortudo, pois faz uma obra-prima sozinho. Eu preciso de quinhentas pessoas...” (JOUVE, 2011, p.43).

2.2 Ergonomia e antropometria no desenvolvimento do vestir

Pode-se perceber, cada vez mais, uma preocupação da indústria de vestuário com o conforto, uma relação harmônica entre a roupa e o ser que a veste, em resposta à dinamicidade que é característica do homem contemporâneo. É preciso que a roupa seja encarada como uma extensão do corpo e não como um agente limitador. Essa tem sido uma exigência claramente visível do mercado consumidor de moda nos dias atuais.

“Um indivíduo envolvido em vestes exerce interatividade de ações e movimentos, expostos por meio de pensamentos e sentimentos, fazendo deles uma extensão do seu próprio corpo” (GRAVE, 2004, p.11). A aplicação de conhecimentos de ergonomia e antropometria é fundamental para que um projeto de design de vestuário de moda seja bem sucedido, garantindo sua boa aceitação pelo consumidor final e que a roupa imponha o mínimo possível de limitações ao corpo que a veste.

Para Soares (2006), a ergonomia é uma tecnologia apoiada em dados científicos e que desempenha três papéis fundamentais no que diz respeito ao desenvolvimento de determinado produto. São eles:

a) a identificação das necessidades dos usuários;

b) a interface do usuário com o produto;

c) e a ampliação de testes e avaliações de modelos e protótipos.

Quanto à antropometria, Silveira e Gilwan (2004), a definem como “uma área-base para o estudo do homem, uma vez que trata das medidas do corpo humano, dos volumes, das formas, de seus movimentos e articulações”, sendo ela extremamente necessária na concepção de um produto de vestuário ergonomicamente eficiente.

> Um dos pioneiros da antropometria – processo ou técnica de mensuração do corpo humano ou de suas partes – foi o francês H.Gugliemo Campaign, que por volta de 1830, num quadro comparativo entre as idades e seu crescimento, mostrou as transformações graduais e proporcionais entre si das várias partes do corpo, permitindo assim o estabelecimento do princípio das graduações (SOUZA, 2006).

Segundo Souza (2006), a antropometria é dividida em três tipos: antropometria estática, que se refere às medidas do corpo estático; atropometria dinâmica, que tem relação com o alcance dos movimentos, considerados de forma isolada; e antropometria funcional, relacionada com a execução de tarefas. O estudo combinado dessas três vertentes, associando-as ao público-alvo e ao seu estilo de vida, resultará em dados bastante significativos para uma adequação ergonômica do produto de vestuário ofertado pela empresa. “No uso de dados antropométricos, o projetista deve verificar qual é a tolerância aceitável para acomodar as diferentes dimensões encontradas na população de usuários, e providenciar os ajustes estáticos, dinâmicos e funcionais” (LIDA apud SOUZA, 2006, p.38).

Tanto quanto levar em consideração as medidas do corpo, também é importante para um estudo antropométrico eficaz levar-se em consideração os diferentes tipos físicos. Weerdmeester (1995) subdivide os corpos humanos em três tipos: longilíneo, brevilíneo e médio. Segundo Lida apud Souza (2006, p.39), “alguns outros aspectos influenciam nas diferenças corporais entre os indivíduos”: o sexo, a faixa etária, a etnia, a época e o clima.

Na impossibilidade de criar peças sob medida, as empresas de vestuário de moda desenvolvem modelagens padrão, divididas em grades (P, M, G) ou numerações (38, 40, 42), por exemplo. Também é comum fazerem uso de artifícios como a utilização de matérias-primas que permitam maior elasticidade (malhas e tecidos com elastano). No Brasil, as empresas do setor também podem contar com as medidas antropométricas fornecidas pelo Comitê Brasileiro de Têxteis da Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT), instituídas pela norma NBR13377, datada de 1992 e apoiada pela ABRAVEST (Associação Brasileira da Indústria do Vestuário) em 1995, sob a denominação de “Medidas do corpo humano para vestuário: padrões referenciais”.

Criar moda utilizando uma plataforma que imita as formas do corpo humano pode ser considerado um processo capaz de aproximar o design do produto com o usuário final, tendo em vista que as problemáticas surgidas à medida que a peça vai tomando forma, vão sendo prontamente solucionadas pelo próprio designer, de acordo com suas necessidades e o objetivo do projeto.

Pires apud Souza (2006) explica que “fazer design é designar aspectos de formas, silhuetas, texturas, cores, materiais, emoções associando-se à ergonomia na ampliação de benefícios, voltada para soluções estéticas, funcionais e confortáveis”.

3 *MOULAGE*: POTENCIAL ARTÍSTICO E INOVADOR NO DESIGN DE VESTUÁRIO.

A *moulage, draping* ou modelagem tridimensional consiste em uma técnica especial usada para a concepção no desenvolvimento de artigos de vestuário a partir do trabalho do tecido em plataforma de três dimensões. Essa técnica possibilita uma melhor visualização da peça em sua totalidade - altura, largura e profundidade - no processo de construção dos moldes, criados diretamente sobre manequins que imitam a silhueta humana.

Homens e mulheres na Grécia e Roma antigas já se valiam de técnicas de drapear tecidos sobre formas tridimensionais para compor suas vestimentas, manipulavam o tecido diretamente sobre seus corpos, fazendo uso de amarrações que serviam para definir a silhueta.

> A roupa grega, durante esse longo período, não possuía forma em si. Era composta de retângulos de tecidos de vários tamanhos, drapeados sobre o corpo, sem cortes ou costuras. Havia certamente variações consideráveis na maneira de ajustá-los ao corpo, mas as linhas essenciais permaneciam as mesmas (LAVER, 2003, P.25).

Nos dias atuais, aqueles que realizam profissionalmente a tarefa de modelar peças de roupas diretamente em uma forma tridimensional são chamados de “moulagistas”. Convencionalmente, esses profissionais fazem uso de manequins em tamanho real, padronizados conforme as medidas antropométricas determinadas pelas normas técnicas. Ainda é possível se confeccionar modelos personalizados de manequins, feitos sob medida.

É mais comum presenciarmos o uso da *moulage* nos ambientes dos ateliers de costura e principalmente na concepção de peças sob medida. Dificilmente vemos as técnicas de *moulage* sendo aplicadas em confecções que produzem em larga escala. Nas poucas vezes em que se nota a presença de um manequim de *moulage* nesses ambientes, é normalmente para ser utilizado como um instrumento para provar peças já prontas e fazer adaptações, pois, de fato, a *moulage* é uma técnica que demanda mais tempo na sua aplicação. Sendo o quesito “tempo” indispensável no meio produtivo deste tipo de negócio, a modelagem computadorizada ou até mesmo a plana são mais eficientes.

Figura 4: Moldes do estilista Balenciaga.
Fonte: Jouve, 1988.

Na *moulage*, os moldes (figura 4) são desenvolvidos diretamente em tecido, sendo de grande importância que possua comportamento semelhante ao tecido que será utilizado na peça final. O tecido deverá ser disposto sobre o manequim, tomando-se o cuidado de se demarcar previamente o sentido do fio, para não incorrer em erros na hora de cortar a peça final. Pode-se também marcar nos manequins seus principais pontos de referência, a fim de facilitar o processo de orientação visual.

> Moulage é esculpir com tecido, e funciona melhor com tecidos maleáveis e em quantidades bem generosas. O tecido pode ser modelado bem justo no corpo e controlado com costura invisível, ou ter um caimento solto e ondulante. Para trabalhar o tecido podem ser usados modelos de carne e osso, mas como se pode levar um tempo considerável para se chegar ao efeito certo é preferível usar um manequim para a maior parte do trabalho (JONES, 2005, p. 149).

Existem casos em que o designer de vestuário faz uso da *moulage* como parte integrante do seu processo criativo, sendo essa uma prática ainda pouco difundida e restrita aos ateliês de costura. Ao observarmos o trabalho de grandes nomes da moda que faziam uso desta técnica, podemos ressaltar um grande potencial criativo para a inovação como característica comum a todos. Como exemplos, os sublimes e reconhecidamente mestres da *moulage* Madeleine Vionnet e Cristobal Balenciaga.

Ao contrário de Vionnet, que tinha a preocupação de libertar o corpo feminino por meio de peças fluidas e "diáfanas" (figura 5), Balenciaga criava, ele mesmo, seus volumes e silhuetas. Suas criações, além de pouco convencionais, eram extremamente refinadas, o que garantiu ao seu trabalho um caráter absolutamente atemporal. Segundo Duburg (2012, p.15), "as construções arquitetônicas de Cristóbal Balenciaga revelam o uso de *moulages* complexas, muitas de suas criações ficavam longe do corpo, para que um espaço especial fosse criado entre a pele e o tecido". A figura 6 ilustra bem o modelo de criação da qual a citação se refere.

Figura 5: Vestido Vionnet
Fonte: Kirke, 1991.

Figura 6: Casaco Balenciaga
Fonte: Jouve, 1988.

3.1 A *moulage* como parte integrante do processo criativo do designer

Ao se fazer uso da *moulage* no momento de criação, é possível perceber certa variação nos processos convencionais que englobam o design de vestuário de moda contemporâneo, estabelecendo-se uma nova configuração: o designer cria ao mesmo tempo em que modela, podendo assim testar várias possibilidades a partir do que é visualizado em termos de forma e caimento.

> "Silveira corrobora com a ideia da utilização da modelagem tridimensional como instrumento de criação, quando afirma que a técnica se destaca como ferramenta que permite criar sobre o corpo, dando novas formas e novos significados aos elementos que vão formar o vestuário, sendo introduzida no processo de criação/produção de moda, como opção para a diferenciação e sucesso do produto." (SILVEIRA apud SOUZA, 2006)

A interatividade existente entre criador e criação é o foco desse processo criativo que envolve a *moulage*. O designer de moda, nesse caso, terá maior controle sobre o seu projeto, havendo a possibilidade de expandir os seus limites, pois cabe a ele dar forma a suas próprias ideias. Em geral, na atualidade, o processo de modelagem fica a cargo de um modelista, que tem o papel de interpretar o desenho do estilista. Neste caso, se o modelista não tiver nenhuma referência para seguir, é possível que demande bastante tempo até alcançar o resultado desejado pelo criador.

Outro ponto bastante instigante no que se refere à *moulage* é que o simples acaso de se usar um tecido diferente ou aplicá-lo em uma posição não convencional, poderá acarretar resultados completamente surpreendentes, distintos dos definidos inicialmente. Wolf em seu livro *The art of manipulating fabric*, comenta que:

> Uma técnica aplicada ao peso e maleabilidade da musselina usada neste livro pode estar errada para o tecido em sua mão. No entanto, o tecido poderia transformar uma técnica em algo especial, ou você poderia gerenciar uma fusão incomum de tecido e técnica para um resultado inesperado e único[3]. (1996, p.8)

[3] Tradução feita pelo autor, a partir do original em inglês.

Com o passar do tempo, o designer de moda que faz uso da *moulage* em seu processo criativo pode, por meio do aprimoramento gradual de suas técnicas, descobrir formas de inovar na construção da silhueta da roupa e, inclusive, desenvolver um estilo autoral de manipular o tecido. Nakamichi (2011, p.104) observa que "com moldes, há sempre mais do que os olhos podem ver, e dar forma a uma peça de roupa depois de compreender os mecanismos em jogo é uma experiência ainda mais profunda"[4].

3.2 Interações possíveis entre criação em *moulage*, moda e arte

Levando-se em consideração que nem toda roupa é moda, bem como o termo moda, segundo o significado de dicionário, não é aplicado tão somente a itens de vestuário, nos permite interpretar o ato de se criar peças de roupas enquanto se modela instintivamente a matéria-prima sobre o manequim uma experiência sensorial refinada, assim como um procedimento artístico que possibilita ao designer ter exprimida a sua personalidade criativa sobre a silhueta corporal, resultando dessa criação uma peça de vestuário. O desejo de inovar é uma característica pulsante no "mundo" das artes e também no da moda, portanto, pode-se pressupor que esses campos tenham tantas interações entre si, podendo até, coexistirem em um mesmo objeto. Jimenez (1999, p.36) conclui que "a obra de arte evidencia-se, portanto, como uma concretização efetiva do poder demiúrgico do artista, capaz de engendrar objetos inéditos que não se reduzem a simples imitação de coisas já existentes."

Suassuna (1975) salienta três momentos importantes para a criação artística. Para o pesquisador:

> Para entendermos bem a verdadeira natureza das regras da arte, temos de verificar que a criação artística, una em si mesma, reparte-se, porém, por três campos, três momentos de importância crescente: o campo do oficio, o da técnica e o da forma, este último tomado no sentido filosófico e que é estreitamente ligado à imaginação criadora (p. 225).

[4] Tradução feita pelo autor, a partir do original em inglês.

Tomando como base essa afirmativa, analisar-se-á a *moulage s*ob a perspectiva desses três campos: ofício, técnica e forma, baseando-se também em estudos de caráter prático realizados pelo autor deste trabalho.

Suassuna (1975, p.225) explica que “o ofício é a parte mais modesta, mais ligada aos materiais de cada arte. Nesse campo, as regras são universais, válidas e indiscutíveis para todos os artistas”. Na *moulage*, é preciso que o designer tenha pleno conhecimento que os resultados de seu trabalho estarão diretamente ligados à matéria-prima escolhida. Fluidez, elasticidade, largura e comprimento serão fatores que influenciarão diretamente nos resultados, pois cada tipo de tecido possui suas limitações e também suas qualidades específicas.

“Num grau superior ao do ofício, está a técnica. É uma espécie de ofício mais vivo, menos rígido, mais espiritualizado. Aí, as opções do artista já são mais livres; as regras da arte ainda existem, mas já são bastante mais abertas.” (SUASSUNA, 1975, p.227). Existem várias maneiras de se manipular o tecido sobre o manequim, sendo as mais comuns o uso de pregas, recortes, plissados e pences, cabendo ao designer utilizar aqueles com os quais o seu projeto mais se identificar ou os que ele mesmo tiver mais afinidade.

Ainda segundo Suassuna (1975, p.228), “a alma da arte está essencialmente nesse campo da forma, governado pela imaginação criadora, e, também, apenas de certa forma, na técnica”. No decorrer da criação artística, na *moulage*, o designer realiza um trabalho bastante instintivo e, quanto mais livre ele se sentir para imprimir sua identidade em seu trabalho, mais autoral será o resultado.

Para demonstrar como a *moulage* pode ser utilizada como ferramenta eficaz durante o processo criativo, a próxima seção apresenta os resultados da aplicação da técnica.

3.3 Criação de vestuário de moda em *moulage*

Segundo Souza (2006),

> No intuito de prospectar a indústria do vestuário de moda do futuro, no que tange à área de concepção e desenvolvimento de produto, Agis, Gouveia & Vaz (2001) – estudiosos das macrotendências para as indústrias têxtil,

> vestuário e moda até 2020 – afirmam que o *design* e a modelagem serão as variáveis estratégicas decisivas para a maior orientação para o mercado, destacando-se como agentes do processo" (...) "a *moulage* pode ser utilizada para diversos fins: para a elaboração de bases de modelagem; para a interpretação e viabilização de modelos já concebidos, em especial os mais complexos; como auxílio à modelagem plana no desenvolvimento de modelos mais elaborados ou ainda como instrumento de criação (p.15).

Sendo assim, é possível perceber o quanto é importante a contribuição dessa técnica para o mercado de vestuário.

Para aplicar esse processo à realidade do designer de moda que trabalha em uma cadeia produtiva de larga escala, propõe-se a utilização da *moulage* ainda no início da pesquisa de tendências, enquanto se está a definir silhuetas, agregando as ideias colhidas das experimentações ao processo criativo que já é comum a sua rotina de trabalho. Por exemplo, numa situação hipotética em que os anos 1960 sejam um dos conceitos abordados na coleção de um designer, e este decida que sua coleção terá uma silhueta em "A", a *moulage* poderá ser utilizada para a experimentação de uma modelagem diferenciada para essa silhueta, que posteriormente seria planificada, desenhada e "desmembrada" em mais peças, construindo famílias compostas de variações daquela mesma modelagem, desenvolvida no experimento anterior. Um único vestido pode dar origem a blusas, saias e outros vestidos, somente mudando comprimento, retirando-se uma informação ou outra, acrescentando-se uma manga ou retirando-a, somando-se um acessório. A proposta parece algo viável e que pode, inclusive, tornar o ambiente de criação mais dinâmico.

> A criatividade geralmente resulta de associações, combinações, expansões ou visão, sob um novo ângulo, de ideias existentes. A preparação é o processo pelo qual a mente fica mergulhada nessas ideias existentes. Mesmo quando não se trabalha no nível consciente, a mente continua a processar essas ideias. Então, quando menos se espera, a solução pode surgir repentinamente. Mas isso só acontece quando houver a preparação, colocando-se na mente todos os elementos essenciais para a solução do problema. (BAXTER, 2000, p.53)

É natural pensar que o procedimento de criação em *moulage* consiste em um processo que, além de demandar mais tempo de execução, promove um maior desperdício de matéria-prima. De fato, ele demanda mais tempo, mas em compensação o resultado da criação é também o molde e a pré-visualização do protótipo. Quanto ao fator "desperdício", a *moulage* em nada difere da modelagem

plana. Uma maior formação de resíduos têxteis será observada no desenvolvimento de peças mais rebuscadas em qualquer procedimento de modelagem de vestuário, principalmente se for necessário o uso do fio em viés (diagonal do tecido) para dar melhor caimento e fluidez ao modelo. A criação em *moulage* pode, inclusive, ser usada como uma maneira de se obter o máximo de aproveitamento da matéria-prima, como será exemplificado no estudo de caso que se segue.

3.4 Estudo de caso: Coleção "Meus Pássaros"

Relata-se, nessa seção, uma experiência prática de criação em *moulage* realizada pelo autor desta dissertação aplicada no desenvolvimento de uma coleção apresentada como desfile de abertura da edição do Dragão Fashion de 2011, evento de moda que acontece uma vez por ano na cidade de Fortaleza- CE.

Para esse desfile, foram preparados vinte *looks*, dentre os quais vestidos, saias, *tops* e casacos. A coleção, intitulada "Meus pássaros" foi desenvolvida a partir do conceito de peças fluidas e com formas que remetessem a asas. Partindo dessa ideia, desenvolveu-se uma primeira peça diretamente sobre a *moulage*, sem que antes tivesse sido feito qualquer esboço. A peça encontra-se ilustrada na figura 7.

Figura 7: Casaquinho criado para coleção "Meus pássaros".
Fonte: Acervo do autor.

Usando esse modelo como inspiração, foram feitos os esboços de todos os modelos em alfaiataria da coleção. Em seguida, o manequim de *moulage* foi utilizado como plataforma para a concepção dos moldes. As peças resultantes desse processo estão representadas na figura 8.

Figura 8: Imagens dos looks de alfaiataria da coleção “Meus Pássaros”.
Fonte: Acervo próprio.

O restante da coleção, vestidos, saias e *tops*, foram desenvolvidos diretamente sobre o manequim de *moulage* e em seu tecido final, ou seja, sem que fossem feitos, previamente, esboços ou moldes em tecido cru. Essa estratégia foi tomada por circunstâncias do autor da coleção não possuir estrutura de ateliê e do prazo curto para o dia do desfile. Para tanto, partia-se de uma ideia coerente com o conceito da coleção e respeitando as características próprias da matéria que estava sendo trabalhada. Como exemplo, o modelo das figuras 9 e 10, reproduzido primeiramente em malha e depois em crepe de seda branco. A ideia que motivou esse design foi o desejo de criar um vestido longo com características de verão, que não precisasse de zíper ou abotoamentos, tivesse fluidez e algo que remetesse ao conceito da coleção. Além disso, objetivava-se uma modelagem inteira, com o mínimo de recortes, para facilitar a costura.

Figura 9: Vestido longo, em malha.
Fonte: Acervo próprio.

Figura 10: Vestido longo, em crepe.
Fonte: Acervo próprio.

Para a concepção do modelo das figuras 9 e 10, primeiramente cortou-se um pedaço de tecido grande o suficiente para que, dobrado ao meio, correspondesse aproximadamente à altura final desejada para o vestido. Cortou-se um tecido de 3,5 metros de comprimento por 1,5 metros de largura. Fez-se uma abertura ao centro do tecido, grande o suficiente para que a cabeça entrasse sem que fosse necessário zíper ou botão. O tecido foi, dessa forma, encaixado no manequim. Posteriormente, foram abertas fendas que partiam da altura dos ombros e terminavam um pouco abaixo da cintura, formando as cavas dos braços. Outras duas fendas, que começavam na altura do quadril e iam até as pontas inferiores do tecido também foram feitas, a princípio, sem nenhum objetivo específico. Os tecidos resultantes das fendas dos ombros foram pregueados, dando origem a dois bolsos frontais. Das duas partes geradas das fendas inferiores, as que ficaram por baixo cruzavam nas costas, dando origem ao acabamento de tecido enrolado que envolvia toda a cava por onde passavam os braços. É preciso salientar que, por se tratar de uma peça simétrica, todo o processo era feito primeiramente de um lado, que então servia de

molde para o outro. Por fim, foram acrescentados três triângulos na saia, para dar maior fluidez. O processo está ilustrado na figura 11.

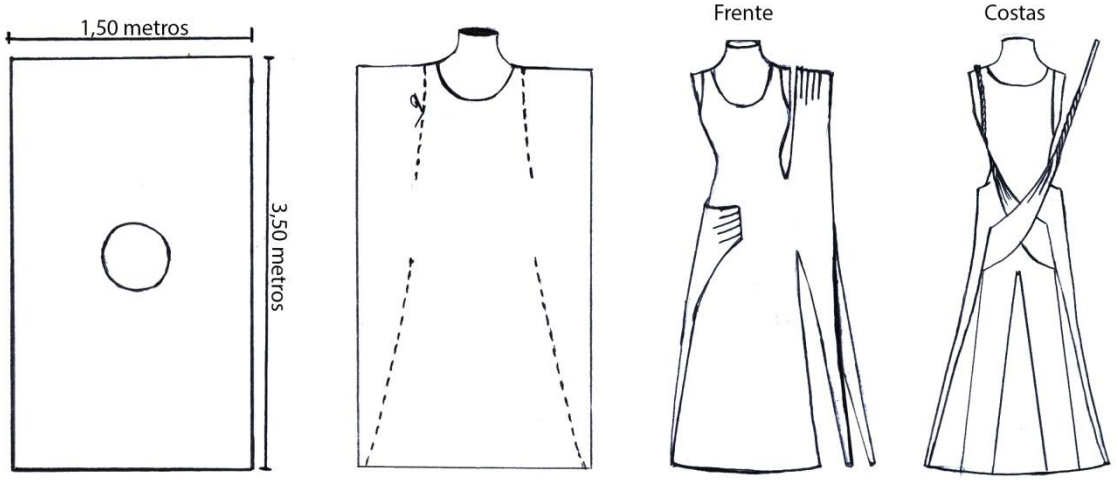


Figura 11: Ilustrações do processo de produção do vestido longo da coleção "Meus Pássaros".

Fonte: acervo próprio.

Na tentativa de replicar o modelo descrito acima em uma delicada seda, o pesquisador obteve uma peça que ilustra a capacidade da criação em *moulage de* gerar resultados inesperados. Ao tentar reproduzir o mesmo modelo, feito inicialmente em malha e crepe de seda, o autor se deparou com uma enorme dificuldade em fazer cortes de mesmo tamanho no tecido posto direto sobre o manequim, criando a necessidade de se assumir uma assimetria naquele modelo. Gerou-se, ao fim da manipulação, um resultado completamente diferente do desejado no início, mas que também interagia com o restante da coleção, além de possuir presença e características próprias, que podem ser identificadas na figura 12.

> Até que o artista esteja satisfeito com a percepção do que está fazendo, continua formando e reformando. O fazer chega a um fim quando seu resultado é experimentado como bom – e essa experiência vem não por mero juízo intelectual e externo, mas na percepção direta. (...) Tal sensibilidade dirige também seu fazer e seu obrar. (CASTILHO, 2008:258)

Figura 12: À esquerda, vestido em malha que o autor desejava reproduzir em seda; ao centro e à direita, vestido assimétrico resultante do experimento.
Fonte: Acervo próprio.

Outra situação que vale ser aqui descrita, é o caso do vestido de jaquard, peça que abriu o desfile. Como se tratava de um tecido muito caro e do qual só havia um metro, houve receio maior de incorrer em erros no momento da *moulage*. Outro ponto a ser considerado foi o fato do tecido necessitar de forro, característica que deveria ser pensada durante a concepção do modelo, por interferir no caimento da peça. Para tanto, optou-se por forrar todo o retângulo de tecido, antes mesmo de leva-lo ao manequim. O objetivo era criar uma peça modelada por pences e que tivesse o mínimo possível de recortes. De fato, o vestido foi concebido dessa maneira, aproveitando todo o tecido e contendo uma única fenda, na altura do busto. O resultado poderá ser analisado na figura 13, a seguir.

Figura 13: Imagem do vestido em *jacquard,* peça que abriu o desfile “Meus Pássaros”. Fonte: Acervo próprio.

A partir da rica experiência na concepção desta coleção, o autor do trabalho atentou para determinadas peculiaridades do processo, que foram acontecendo naturalmente, e que motivaram o interesse pelo estudo da moulage como método de criação, o que resultou no presente trabalho de pesquisa.

4 CRIAÇÃO EM MOULAGE: PROPOSTAS DE ATIVIDADES

As informações colhidas ao longo da pesquisa contribuíram para a melhor compreensão dos aspectos que influenciam o desenvolvimento criativo do ser humano. Atentou para o fato de que a criatividade é uma característica inerente de cada indivíduo e está sujeita a agentes externos, que podem funcionar como motivadores ou inibidores do processo criativo. A criatividade consiste em um processo que se desenvolve juntamente com a perspectiva de mundo de cada indivíduo.

Em conformidade com essas ideias, a pesquisa também apresenta a visão de alguns estudiosos da área da educação sobre o sistema de ensino vigente, que, em geral, pouco contribui para o desenvolvimento de seres capazes de raciocinarem fora dos “roteiros” estabelecidos pelo senso comum. Desta educação, tem resultado indivíduos apáticos, facilmente manipuláveis e vulneráveis aos “caprichos” da sociedade. Em contraponto, também foi abordado um possível caminho que aponta para uma educação mais humanista e focada do desenvolvimento pessoal, tendo por base o estímulo da criatividade.

A proposta, conforme estabelecida pelo objetivo principal do presente trabalho, visa identificar e desenvolver atividades de criação em *moulage*, fornecendo os procedimentos para a sua aplicação em sala de aula. Baseando-se na pesquisa bibliográfica e nas experiências práticas do autor, foram levantados alguns procedimentos metodológicos considerados indispensáveis na formulação dessas atividades, favorecendo um maior aproveitamento da experiência por parte dos envolvidos. Estes aspectos são apresentados a seguir.

Propor um desafio: A proposta do desafio deve ser estimulante, servindo como um gatilho inicial para a criação. O intuito não é limitar a criação, que deve ser necessariamente livre, mas fazer com que o participante vá se habituando ao processo enquanto tenta “solucionar um problema” ou alcançar determinado objetivo.

Contextualizar a proposta por meio de referenciais teóricos e imagéticos: É de grande relevância a apresentação de material referencial antes da prática na *moulage*, propiciando uma primeira imersão dos participantes no processo

criativo que irão exercitar. A demonstração de exemplos proporciona uma familiarização com o procedimento, sendo de grande importância, principalmente, nos primeiros contatos com este tipo de processo.

Organizar a dinâmica da atividade: Para otimizar os resultados e o tempo da dinâmica, é importante determinar os “momentos” do processo. A apresentação do material referencial para a prática deve ocupar, no máximo, um terço da atividade. É importante permitir um período de introspecção para os participantes nos primeiros trinta minutos da prática, para só depois fazer interferências, quando necessário. Reservar dez minutos no meio da prática para pedir aos participantes que deem uma pequena pausa em seus projetos e circulem pela sala observando o trabalho dos colegas. Isso ajuda na ampliação do referencial de todos os envolvidos e pode influenciar bastante nos resultados finais da prática. O ministrante deve, também, deixar espaço ao fim da atividade para o esclarecimento de dúvidas, bem como promover o diálogo e a troca de conhecimento entre os próprios alunos.

Registrar o processo: Sugerir que os participantes registrem seu processo de criação, por meio de fotografias, enquanto desenvolvem o exercício na *moulage*. Isso permite que o mesmo possa ir testando diferentes possibilidades de manipular o tecido, sem perder o registro de algo que tenha sido desfeito, ajudando, inclusive, caso o participante deseje refazê-lo.

Acompanhar a atividade: Durante o desenvolvimento das atividades pelos alunos, é importante o acompanhamento do professor/orientador, com o principal intuito de esclarecer as duvidas dos participantes e garantir a “fluidez” do processo. Deve-se evitar qualquer juízo de valor a respeito das criações obtidas. É importante observar a qualidade dos moldes no que se refere a acabamentos e limpeza, e de forma alguma julgar se um trabalho é mais ou menos criativo. O ministrante precisa conduzir a atividade de maneira que a experiência agradável, respeitando os resultados alcançados por cada participante, ressaltando os pontos positivos e motivando a experimentação.

Discutir os resultados: Como o processo de criação contempla uma grande quantidade de referências pessoais, além de associações de ideias muito particulares, é importante que os participantes apresentem os resultados dos trabalhos para o grupo, abrindo uma possibilidade de justificar suas escolhas e descrever resumidamente seu processo criativo. Para apresentar o desenvolvimento

da proposta, cada participante tem que organizar as etapas de seu processo criativo, o que pode levar a uma autoavaliação crítica.

Avaliar a atividade: Pode-se oferecer aos participantes um meio de avaliar a proposta e seus resultados. Com isso, o ministrante avalia a qualidade da atividade e recolhe informações para possíveis alterações e melhorias, em função do perfil do grupo. A sugestão é que seja pedido aos participantes que relatem em algumas linhas de texto, informalmente, um pouco da sua percepção sobre a atividade que acabaram de realizar.

Com base nos procedimentos metodológicos apontados acima, foram estruturadas vinte atividades, acompanhadas de suas fichas com os procedimentos detalhados de cada experimento. Há algumas considerações gerais a serem levantadas. Uma delas é que optou-se por não utilizar o morim[5] para nenhum dos exercícios, devido a sua largura, normalmente, ser menor que a dos tecidos encontrados no mercado e, também, por sua trama ser frágil e estruturada por uma quantidade grande de goma, o que, definitivamente, influencia o resultado final da modelagem. A sugestão é sempre trabalhar com um tecido de comportamento mais similar possível com o da peça final.

Outro ponto importante é que esta pesquisa não aborda questões técnicas referentes à marcação de moldes e transposição das modelagens em tecido para o papel. Sugere-se que os participantes sejam orientados a fazerem as marcações somente ao final das criações, para que elas não interfiram no processo criativo. Com a prática, os participantes vão aprendendo, naturalmente, a visualizar as marcações importantes, como linhas da cintura e do quadril, por exemplo. O sentido do fio do tecido, importante fator a ser considerado na modelagem, pode ser facilmente descoberto depois do molde feito, apenas olhando-se a trama com atenção. Todas essas questões são de grande relevância para o desbloqueio do processo criativo em *moulage* e devem ser consideradas pelo ministrante, para não tornar o exercícios “engessado” em métodos desnecessários. O objetivo primeiro deste processo é dar segurança e autonomia criativa aos participantes. Quando

[5] O morin consiste em um tecido de tela de algodão engomado e de qualidade inferior, muito usado para a confecção de moldes em *moulage*, devido a seu baixo custo. Possui, normalmente, uma largura inferior a um metro, sendo bastante útil na execução de moldes simétricos para alfaiataria, quando se trabalha somente com a metade do manequim.

essa parte mais difícil for alcançada, o restante se configura em detalhes técnicos que só dependerá da disponibilidade de cada indivíduo para aprender.

Finalmente, de máxima relevância para a coerência com a proposta deste trabalho, é necessário reafirmar que o ministrante dessas atividades deve ter sempre em mente que está lidando com indivíduos, no intuito de desenvolver a capacidade criativa de cada um. É preciso entender que neste processo não se devem esperar respostas iguais de todos os envolvidos. Nesses casos, será a diversidade nos resultados, a expressão do olhar individual de cada participante, que configurará um panorama positivo. O ministrante, acima de tudo, deve levar em consideração o comprometimento dos participantes durante o processo e o quanto a experiência deste contribuiu para o aprendizado da turma como um todo, fazendo com que os envolvidos aprendam com as dificuldades e as possíveis falhas, procurando evitar avaliações desnecessárias que, na maioria das vezes, só contribui negativamente para o desenvolvimento da atividade, desmotivando a turma.

As atividades estão organizadas a seguir, por ordem crescente de dificuldade, sugerida pelo autor deste trabalho.

4.1 Fichas das atividades

Os exercícios de 1 a 9 consistem em práticas que visam o desenvolvimento criativo associado à ampliação do conhecimento técnico dos participantes, promovendo experimentações com diferentes materiais tecidos e não tecidos, explorando as possibilidades escultóricas de cada material. Já os exercícios 10 a 20 propõem, além do diálogo com diferentes materiais, tornar o processo mais dinâmico e ampliar o acervo intelectual cultural do indivíduo, associando o processo de criação a pesquisas sobre assuntos diversos, coerentes com a atividade.

1. Origamis vestíveis

FICHA DE ATIVIDADE – PROCESSOS CRIATIVOS EM *MOULAGE*	
TÍTULO	**ORIGAMIS VESTÍVEIS**
TEMPO	Propõe-se uma média de três horas para o exercício, reservando um primeiro momento para a apresentação de material referencial e o tempo restante para a prática no manequim de *moulage*.
OBJETIVO	O participante deve criar uma peça de vestuário na *moulage*, a partir de um pedaço de tecido em forma geométrica.
MATERIAL	Algodão cru de boa qualidade, máquina fotográfica (opcional, para registrar o processo), tesoura, alfinetes com cabeça, agulha e linha. Suporte: manequim de *moulage*.
DESAFIO	Os participantes iniciam a prática com um corte de tecido pré-determinado, que corresponde a uma forma geométrica básica. Esta forma não pode ser alterada durante a criação da peça, sendo permitido que se façam recortes, contanto que não subtraiam nenhuma parte do tecido. Os alunos são livres para fazerem qualquer tipo de peça e para manipularem o tecido das maneiras que acharem coerentes. Podem fazer uso de pences, pregas, franzidos, fendas e amarrações.
RESULTADOS ESPERADOS	Espera-se que os participantes superem o “travamento” inicial de não pré-visualizarem suas criações e consigam desenvolver uma peça inteira na *moulage*. Ao terminarem, que seja possível retirar a peça do manequim, sem que haja grandes prejuízos na sua estrutura. Os alfinetes devem funcionar como costuras.
	Apresenta-se referencial teórico e visual. Considerando esta atividade como a primeira experiência de uma

PROPOSTAS REFERENCIAIS	turma em criação em *moulage*, propõe-se discutir a importância e a relevância do uso desta prática como alternativa para a expressão e criação de peças de vestuário. É interessante apresentar referenciais bibliográficos que afirmem a capacidade de criar como algo inerente ao ser humano, e seu desenvolvimento relacionado com a prática. Exemplificar com imagens de trabalhos de estilistas que possuem aderência com o tema proposto no desafio. O material pode ser apresentado em forma de vídeos, fotos ou ambos.

O título escolhido faz referência à técnica oriental de dobradura em papel. No caso deste exercício, o aluno deve criar uma peça de vestuário a partir de um tecido cortado em uma forma geométrica qualquer (quadrado, círculo, triângulo, etc). O desafio principal é que, apesar de ser permitido ao aluno que faça cortes no tecido, não se pode subtrair nenhuma parte, sendo que o molde final deve corresponder exatamente ao mesmo tecido que foi levado ao manequim, como está exemplificado na figura 14.

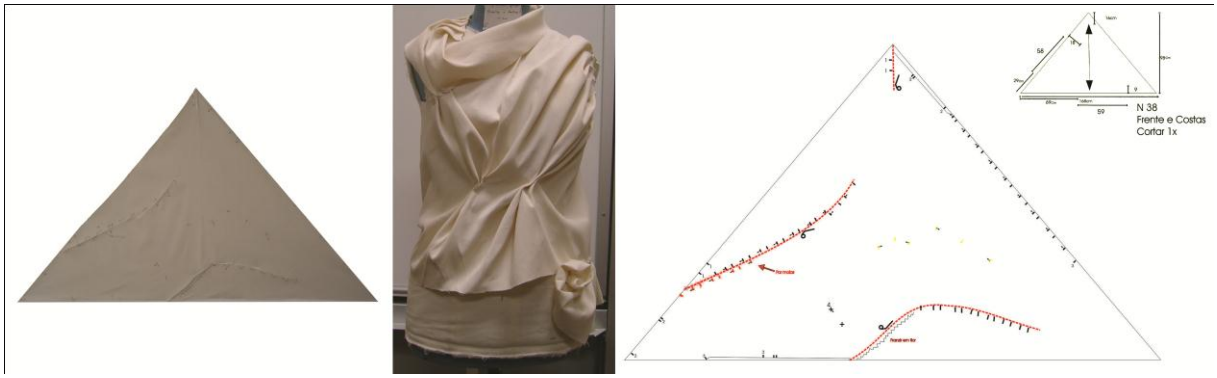


Figura 14: Da esquerda para a direita, etapas do desenvolvimento do molde de uma blusa feminina a partir de um tecido cortado em triângulo. Fonte: Acervo do autor.

Esta atividade, recomendada para as primeiras experiências de criação em *moulage*, é de fácil aplicabilidade, exige menos tempo e esforço físico. Além de possibilitar resultados impressionantes no que se refere ao design das peças, promove uma aproximação saudável com a técnica, pois normalmente os alunos se sentem estimulados ao verem o que foram capazes de criar durante a aula e seguem motivados a continuar experimentando.

Partindo do pressuposto que nenhum aluno possua qualquer experiência em *moulage*, é bastante importante apresentar, previamente, orientações referentes às técnicas básicas de manipulação em tecido: pregas, pences e franzidos. Essas orientações podem ser dadas por meio de exemplos com trabalhos de alguns

estilistas conhecidos. Orientações referentes à maneira correta de se prender o tecido com os alfinetes são muito importantes, os alunos precisam saber que os alfinetes devem atravessar o mínimo possível de tecido e só espetarem o manequim em locais estratégicos, para não interferir no caimento da peça. Também se recomenda, para enriquecer ainda mais esta primeira experiência, que o ministrante da atividade promova uma discussão sobre a criatividade como qualidade inerente ao ser humano, apresentando referências que defendam que esta capacidade é desenvolvida com a prática (ALENCAR, 2003; CSIKSZENTMIHALYI, 1997; OSTROWER, 1987), contribuindo para desmistificar a ideia do “dom”.

Um dado importante a ser considerado é que os alunos costumam ter muito medo de cortar o tecido e incorrer em erro. Percebe-se uma tentativa por parte dos mesmos de pré-visualizarem a peça que estão tentando desenvolver no manequim, prejudicando a fluidez do exercício e dificultando que esse participante explore novas possibilidades.

Para promover uma variação do experimento, sugere-se que os alunos façam um recorte qualquer, aleatório, no tecido, antes mesmo de o levarem ao manequim. Essa atitude simples pode facilitar bastante o desenvolvimento da prática e a qualidade dos resultados, pois, na tentativa de solucionar mais esse desafio, o aluno vai se deparando com as inúmeras possibilidades que o processo permite, perdendo o medo e ganhando mais autonomia criativa.

Depois que os alunos tiverem os primeiros contatos com esta atividade, é possível diversificar a prática, fazendo com que experimentem outras formas geométricas mais complexas e também combinem mais de uma forma em uma mesma peça.

Esta atividade encontra-se melhor detalhada no capítulo 5 desta dissertação.

2. Explorando linhas invisíveis

FICHA DE ATIVIDADE – PROCESSOS CRIATIVOS EM *MOULAGE*	
TÍTULO	**EXPLORANDO LINHAS INVISÍVEIS**
TEMPO	Propõe-se uma média de três horas para o exercício, reservando um primeiro momento para a apresentação de material referencial e o tempo restante para a prática no manequim de *moulage*.
OBJETIVO	Pretende-se que os participantes criem uma peça de vestuário ajustada ao manequim de *moulage,* contendo características inovadoras, como proposto no desafio.
MATERIAL	Algodão cru de boa qualidade, máquina fotográfica (opcional, para registrar o processo), tesoura, alfinetes com cabeça, agulha e linha. Suporte: manequim de *moulage*.
DESAFIO	Os participantes devem criar uma peça ajustada ao manequim, fazendo uso exclusivamente de pences e recortes. Esses recursos não devem ser usados de maneira tradicional, ou seja, evitar colocar emendas no centro, laterais, ombros, cintura e "linhas-princesa", linhas que correspondem às costuras do manequim de *moulage*.
RESULTADOS ESPERADOS	Espera-se que os participantes consigam realizar o desafio, evitando, no mínimo, duas das marcações convencionais do manequim. Um dos pontos mais relevantes a ser observado será o tipo de fechamento proposto pelo participante, devido ao fato desta informação estar, normalmente, presente no centro ou laterais do manequim, que devem ser evitados. Neste exercício, é comum criarem-se peças assimétricas, devido às limitações impostas. A peça criada deve poder ser retirada do manequim sem que haja grandes prejuízos na sua estrutura. Os alfinetes devem funcionar como costuras.
PROPOSTAS REFERENCIAIS	Apresentação teórica e visual. Propõe-se mostrar criações de designers conhecidos que contenham as características propostas no desafio. Madeleine Vionnet possui muitas criações neste perfil. Outra boa referência são os exercícios de *moulage* do professor Shingo Sato. Este exercício é uma oportunidade para se mostrar aos participantes as diversas formas de transpor a pence do busto, bem como a possibilidade de disfarçá-la dentro de um recorte. É interessante apresentar imagens com diferentes tipos de fechamentos de roupa.

3. Modelando memórias

FICHA DE ATIVIDADE – PROCESSOS CRIATIVOS EM *MOULAGE*	
TÍTULO	**MODELANDO MEMÓRIAS**
TEMPO	Propõe-se uma média de três horas para o exercício, reservando um primeiro momento para a apresentação de material referencial e o tempo restante para a prática no manequim de *moulage*.
OBJETIVO	Esta prática tem o objetivo de mostrar aos participantes que a criação pode partir dos mais variados e subjetivos temas.
MATERIAL	Algodão cru de boa qualidade, máquina fotográfica (opcional, para registrar o processo), tesoura, alfinetes com cabeça, agulha e linha. Suporte: manequim de *moulage*.
DESAFIO	O participante deve criar uma peça inspirada em um objeto escolhido e trazido por ele. A criação deve estar relacionada com a carga simbólica que aquele objeto representa para o participante. Sua forma também pode ser usada como inspiração. Cada participante deve decidir qual a finalidade da própria peça, se será moda ou traje de cena[6], adequando seu projeto a sua escolha.
RESULTADOS ESPERADOS	Espera-se que, devido à carga emocional empregada nesta atividade, os participantes sintam-se bastante motivados na realização da criação. Ao fim da atividade, os participantes devem apresentar seus projetos para a turma. A peça criada deve poder ser retirada do manequim, sem que haja grandes prejuízos na sua estrutura. Os alfinetes devem funcionar como costuras.
PROPOSTAS REFERENCIAIS	Deve-se pedir aos participantes que tragam para esta atividade um objeto que lhes desperte memórias. Ao invés do objeto em si, os participantes podem também trazer somente uma imagem, uma fotografia no celular, por exemplo. Nesta atividade, propõe-se que se mostrem referências visuais de roupas e coleções com inspirações pouco convencionais. O trabalho do estilista Hussein Chalayan é um bom referencial para este exercício. Para um maior acervo, propõe-se pesquisar outros estilistas britânicos, e também os belgas.

[6] "Traje de cena é aquele utilizado em qualquer tipo de cena artística, podendo abranger trajes de teatro, dança, circo, mímica, performance e outras variantes da cena contemporânea." (PEREIRA, 2012, p.2)

4. Costurando com amarrações

FICHA DE ATIVIDADE – PROCESSOS CRIATIVOS EM *MOULAGE*	
TÍTULO	**Costurando com amarrações**
TEMPO	Propõe-se realizar esta atividade em dois tempos de três horas, em dias distintos. Deve-se reservar o primeiro momento do primeiro dia para a apresentação de material referencial e um tempo ao final das práticas para a apresentação e discussão dos resultados.
OBJETIVO	Desenvolver um exercício criativo em *moulage* que promova a experimentação com tecido de estrutura elástica, sem uso de costuras.
MATERIAL	Malha, algodão cru de boa qualidade, máquina fotográfica (opcional, para registrar o processo), tesoura, alfinetes com cabeça, agulha e linha. Suporte: manequim de *moulage*.
DESAFIO	Propõe-se aos participantes que criem uma peça no manequim de *moulage que* não poderá conter nenhuma costura, apenas amarrações, fazendo uso da malha como matéria prima. Ao término da peça em malha, os participantes deverão refazer o mesmo modelo em algodão cru. Atentar que a peça em tecido plano deve ser feita diretamente sobre o manequim e não copiá-la a partir do molde da peça em malha. O propósito do feitio das duas é comparar as silhuetas produzidas e verificar se os moldes diferem.
RESULTADOS ESPERADOS	Espera-se que, ao final da atividade, os participantes tenham ampliado seus conhecimentos técnicos sobre as matérias-primas trabalhadas, bem como sobre o próprio processo de construção das modelagens, que, provavelmente, exigirão adaptações quando passadas de um tecido para outro.
PROPOSTAS REFERENCIAIS	Propõe-se, como referencial visual para esta atividade, imagens de trajes africanos construídos com amarrações, bem como imagens de *furoshiki*, técnica japonesa de amarrações.

5. Vestindo papel

FICHA DE ATIVIDADE – PROCESSOS CRIATIVOS EM *MOULAGE*	
TÍTULO	**VESTINDO PAPEL**
TEMPO	Propõe-se uma média de três horas para a atividade, reservando um primeiro momento para a apresentação de material referencial e o tempo restante para a prática no manequim de *moulage*.
OBJETIVO	O objetivo desta atividade é fazer com que os participantes passem por uma experiência criativa leve e divertida, em que possam aprender enquanto "brincam". Essa atividade é aconselhada para depois de outra de maior grau de dificuldade, para manter os participantes motivados com o processo.
MATERIAL	Para essa atividade, os alunos precisarão de papéis diversos (seda, cartolina, jornal, kraft, dentre outros), além de cola, alfinetes com cabeça, grampeador, grampos e clipes de papel (opcional).
DESAFIO	Os participantes deverão criar roupas em papel, a partir da manipulação destes materiais sobre o manequim. Os alfinetes poderão ser usados para auxiliar na manipulação dos materiais, mas não podem funcionar como parte da construção da roupa. As criações deverão estar relacionadas a um tema delimitado pelo ministrante.
RESULTADOS ESPERADOS	Espera-se que os alunos não enfrentem grandes dificuldades com esta atividade e que o exercício flua de maneira satisfatória, gerando resultados bastante criativos e surpreendentes, contribuindo para deixar os participantes motivados à experimentação.
PROPOSTAS REFERENCIAIS	Sugere-se como referência para esta atividade, as criações em papel do estilista Jun Nakao, não só o icônico desfile de 2004, quando encerrou sua participação na São Paulo Fashion Week, como também o figurino desenvolvido para a minissérie da globo "Hoje é dia de Maria"[7]. Uma sugestão de proposta para o tema das criações dos participantes, seria pedir que desenvolvam uma roupa para a Maria, personagem principal da minissérie.

[7] Minissérie adaptada da obra de Carlos Alberto Soffrendini e dirigida por Luiz Fernado Carvalho, exibida em 2005.

6. Reciclando e criando

FICHA DE ATIVIDADE – PROCESSOS CRIATIVOS EM *MOULAGE*	
TÍTULO	**RECICLANDO E CRIANDO**
TEMPO	Propõe-se realizar esta atividade em dois tempos de três horas, dias distintos, reservando o momento inicial do primeiro dia para apresentação de material referencial para a prática.
OBJETIVO	O objetivo desta atividade é promover uma experiência de criação com materiais não convencionais que possuam comportamentos diferentes ao do tecido, promovendo novas possibilidades escultóricas para o projeto.
MATERIAL	Para esta atividade, devem ser usados somente materiais residuais recicláveis não tecidos (garrafas pet, banners velhos, sacolas, tampas, latinhas, dentre outros), além de tesoura, cola quente, agulha e linha. Também são sugeridos grampos e grampeador.
DESAFIO	Os participantes deverão desenvolver peças de vestuário usando somente materiais residuais recicláveis e desenvolver uma peça para uma cantora pop. A proposta deste tema tem como intuito servir de agente motivador da criação dos participantes. Este exercício deverá ser executado em duplas, onde cada par sorteia uma sacola cheia de materiais os quais deverão ser usados em suas criações.
RESULTADOS ESPERADOS	É de se esperar que os participantes encontrem algumas dificuldades, a princípio, devido a complexidade do desafio, mas, por fim, consigam desenvolver bem os seus projetos, criando peças de caráter inovador e vanguardista.
PROPOSTAS REFERENCIAIS	Sugere-se apresentar como referência para esta atividade, algumas obras do artista plástico El Anatsui, que desenvolve seu trabalho fazendo uso, somente de materiais residuais. Caso o ministrante queira que todos os participantes criem uma roupa para uma cantora pop específica, propõe-se que sejam apresentadas algumas imagens da mesma, para que sirvam de referência.

Os exercícios 7, 8 e 9 são baseados em atividades aplicadas pela professora Patrícia de Mello e Souza em sua pesquisa de doutorado, “Estratégias de construção para estruturas têxteis”(2013).

7. Positivo e negativo.

FICHA DE ATIVIDADE – PROCESSOS CRIATIVOS EM *MOULAGE*	
TÍTULO	**POSITIVO E NEGATIVO**
TEMPO	Propõe-se realizar esta atividade em, no mínimo, dois tempos de três horas, em dias distintos, reservando o momento inicial do primeiro dia para apresentação de material referencial para a prática.
OBJETIVO	O objetivo desta atividade é promover um exercício criativo pouco convencional, fazendo uso de material não tecido, de maneira a incitar uma discussão sobre o papel da modelagem no desenvolvimento de uma moda mais sustentável.
MATERIAL	Propõe-se o uso de plástico colorido ou TNT (o material empregado deverá ter, no mínimo um metro de largura e dois metros de comprimento) , além de tesoura, alfinetes com cabeça, agulha, linha e cola quente.
DESAFIO	Os participantes deverão desenhar, no mínimo, dez círculos de vinte e cinco centímetros de diâmetro sobre o retângulo de não-tecido. Os círculos podem ser distribuídos da maneira que acharem interessante, de maneira aleatória. Depois de desenhados, os círculos devem ser recortados cuidadosamente, exatamente sobre as linhas riscadas. Partindo daí, criam-se duas peças, uma usando os círculos e a outra usando o retângulo vazado. Os participantes podem inserir recortes nas peças, contanto que não retirem nenhum pedaço. Nada poderá ser descartado. Esta atividade também poderá ser realizada em dupla, para melhor aproveitamento do tempo.
RESULTADOS ESPERADOS	Espera-se que resultem deste exercício peças com características inovadoras e de vanguarda, motivadas pelo processo criativo pouco convencional e que os envolvidos atentem para a importância de se pensar e praticar uma moda sustentável.
PROPOSTAS REFERENCIAIS	Sugere-se que o ministrante comece esta atividade levantando uma discussão sobre como a *moulage* pode contribuir para a sustentabilidade na moda, no desenvolvimento de modelagens que promovam um melhor aproveitamento da matéria prima e, consequentemente, a menor formação de resíduos nas confecções têxteis. É relevante apresentar exemplos de produtos de moda sustentável.

8. Manipulando volumes

FICHA DE ATIVIDADE – PROCESSOS CRIATIVOS EM *MOULAGE*	
TÍTULO	**MANIPULANDO VOLUMES**
TEMPO	Propõe-se realizar esta atividade em, no mínimo, dois tempos de três horas, dias distintos, reservando o momento inicial do primeiro dia para apresentação de material referencial para a prática.
OBJETIVO	O objetivo principal desta atividade é fazer com que os participantes ganhem experiência para lidar com diferentes gramaturas de matérias-primas, sendo capazes de usarem as características específicas de cada tecido a favor de suas criações.
MATERIAL	Algodão cru de boa qualidade, voil de poliéster, tesoura, alfinetes com cabeça, agulha de mão e linha. Suporte: manequim de *moulage*.
DESAFIO	Criar silhuetas geométricas no manequim, conferindo-lhes uma estrutura rígida, fazendo uso somente de técnicas de manipulação, como pences, pregas, franzidos, nervuras, recortes, amarrações, dentre outras. Para tanto, os participantes devem construir duas peças de formas similares, mas com tecidos de gramaturas distintas. Neste caso, propõe-se o algodão cru, por ser um pouco mais pesado e o voil de poliéster, que é leve e estruturado. Sugere-se que os participantes trabalhem em duplas ou trios, para o melhor aproveitamento do tempo. Para que os alfinetes não interfiram na estrutura da forma, os participantes devem utilizar agulha e linha para fixarem as manipulações do tecido, sendo possível retirar todos os alfinetes ao fim do exercício. Um desdobramento possível para esta atividade é propor um terceiro exercício aos alunos, que seria criar uma outra peça com a mesma forma das duas primeiras, mas dessa vez misturando os dois tecidos.
RESULTADOS ESPERADOS	Esta atividade apresenta um elevado grau de dificuldade, portanto é importante o ministrante estar preparado para os prováveis problemas que os participantes irão enfrentar. A percepção das dificuldades ao lidar com as diferentes matérias-primas e a necessidade de dar uma forma compacta a um material tecido, que, normalmente, possui algum grau de fluidez, são resultados esperados neste exercício. Portanto, o sucesso da aplicação desta atividade deve ser mensurado não pela qualidade final dos trabalhos dos alunos, mas sim pelo que eles aprenderam durante

	todo o processo. As peças criadas devem poder ser retiradas do manequim, sem que haja grandes prejuízos na sua estrutura.
PROPOSTAS REFERENCIAIS	Sugere-se a apresentação de referencial visual com imagens de peças com características correlatas à atividade em questão. Essas imagens podem ser facilmente encontradas, ao se pesquisar trabalhos de estilistas tidos como de vanguarda, a exemplo de Rei Kawakubo e Gareth Pugh. Propõe-se, também, como referência o livro *The art of manipulating fabric* (WOLLF, 1996), que apresenta diversas técnicas para a manipulação de tecidos.

9. Roupas com “esqueleto”: inserindo elementos estruturais

FICHA DE ATIVIDADE – PROCESSOS CRIATIVOS EM *MOULAGE*	
TÍTULO	**ROUPAS COM “ESQUELETO": INSERINDO ELEMENTOS ESTRUTURAIS**
TEMPO	Propõe-se realizar esta atividade em, no mínimo, dois tempos de três horas, em dias distintos, reservando o momento inicial do primeiro dia para apresentação de material referencial para a prática. O segundo dia, neste caso, será necessário para a apresentação dos resultados, pois os participantes precisarão confeccionar as peças criadas em outro tecido.
OBJETIVO	Pretende-se, com esta atividade, que os participantes ganhem conhecimento de diferentes recursos e materiais que podem ser aplicados na confecção de uma peça de vestuário, a fim de lhe conferir estrutura.
MATERIAL	Algodão cru de boa qualidade, voil de algodão, tesoura, alfinetes com cabeça, agulha de mão e linha. Suporte: manequim de *moulage*.
DESAFIO	Nesta atividade, os participantes devem criar uma peça com silhueta ampla e estruturada, contando com o uso de recursos externos, como entretela, manta acrílica, barbatanas, arames, dentre outros, para lhe conferir sustentação. Para diferenciar este exercício do anterior, os participantes não devem ser obrigados a representar uma forma geométrica específica em seus desenvolvimentos. Para o melhor aproveitamento do tempo, é sugerido que trabalhem em duplas. As duplas devem criar uma primeira peça em algodão cru e depois confeccioná-la em um tecido leve e mais fluido, fazendo uso do mínimo de recursos externos possíveis para conferir a estrutura da peça. Sugere-se o uso do voil de algodão para a confecção da peça final por, além das características citadas, ter transparência, tornando a peça final mais didática, já que será possível visualizar melhor os recursos empregados em sua construção. O ministrante deve propor, se possível, que os próprios participantes confeccionem as peças, mesmo que não tenham grande experiência com costura e que os resultados não sejam peças tão bem acabadas. O importante é aproveitar essa oportunidade para aprender. Durante a criação da peça em algodão cru, os participantes podem fazer uso dos recursos que acharem necessários para conseguirem visualizar como a peça ficará depois de “aramada”. A sugestão, neste caso, é colocarem enchimentos para preencher todo o volume interior da peça.

RESULTADOS ESPERADOS	Assim como no exercício anterior, o sucesso desta atividade está no aprendizado que os participantes irão obter no decorrer do processo. O ministrante deve se sentir preparado para sugerir melhores soluções para os trabalhos que ele julgar não apresentarem uma boa qualidade quanto ao uso dos recursos propostos, mas sem deixar de ressaltar tudo o que os participantes acumularam de conhecimento durante a sua execução.
PROPOSTAS REFERENCIAIS	É interessante começar esta atividade apresentando alguns diferentes elementos estruturais que podem ser usados para conferir sustentação e “armação” ao tecido: entretelas, barbatanas, arames, manta acrílica, dentre outros. A apresentação ficará mais didática e instigante se ilustrada com imagens de peças que apresentem esse tipo de construção. Se possível, o ministrante deve apresentar, também, modelos reais, para que os alunos possam entender melhor a maneira com a qual esses elementos são aplicados e interagem com o tecido.

10. Paisagem Sonora

FICHA DE ATIVIDADE – PROCESSOS CRIATIVOS EM *MOULAGE*	
TÍTULO	**PAISAGEM SONORA**
TEMPO	Propõe-se uma média de quatro horas para o exercício, reservando um primeiro momento para a apresentação de material referencial e o tempo restante para a prática no manequim de *moulage* e apresentação individual dos resultados.
OBJETIVO	Pretende-se que os participantes criem uma peça de vestuário na *moulage*, baseada na "paisagem sonora" criada pelo ministrante.
MATERIAL	Algodão cru de boa qualidade, tesoura, alfinetes com cabeça, agulha de mão e linha. Máquina fotográfica, para registrar o processo. Suporte: manequim de *moulage*.
DESAFIO	Nesta atividade, o ministrante deve pedir aos participantes que criem uma peça de vestuário inspirada na percepção pessoal de cada um sobre os sons que serão apresentados por ele, compondo uma espécie de "paisagem sonora". Os participantes devem estar de olhos fechados enquanto escutam os sons, para que a visão não interfira na sensação.
RESULTADOS ESPERADOS	Espera-se que os participantes consigam construir uma peça de vestuário de sua preferência, usando de conceito a sua própria percepção da "paisagem sonora" apresentada. No fim do exercício, os participantes devem apresentar suas criações e explicarem o seu processo. As peças criadas devem ser retiradas do manequim sem que haja grandes prejuízos na sua estrutura, os alfinetes devem funcionar como costuras.
PROPOSTAS REFERENCIAIS	Para o enriquecimento deste exercício, é necessário que quem aplica a atividade esteja disposto, de fato, a criar misturando sons menos óbvios, dando maior margem para a imaginação dos participantes. Esta tarefa pode ser facilitada fazendo uso de vídeos. O ministrante precisa ter em mente quais sensações ele deseja criar nos participantes, que devem estar vendados ou de olhos fechados, desenvolvendo a partir disso uma narrativa sonora. Propõe-se que este momento da atividade dure em média 10 minutos, para que a imaginação dos participantes tenha tempo de fluir. Após a audição da "paisagem sonora", os alunos devem ir direto fazer suas criações, para que a percepção de cada um não interfira na do outro, possibilitando uma maior imersão do indivíduo no seu próprio processo criativo.

11. Inspiração para a criação: Cores

FICHA DE ATIVIDADE – PROCESSOS CRIATIVOS EM *MOULAGE*	
TÍTULO	**INSPIRAÇÃO PARA A CRIAÇÃO: CORES**
TEMPO	Propõe-se realizar esta atividade em dois tempos de três horas, em dias distintos, reservando o momento inicial do primeiro dia para apresentação de material referencial destinado à prática e a metade final do segundo dia para a apresentação dos resultados.
OBJETIVO	Estimular a experimentação de processos criativos pouco convencionais, partindo de temas subjetivos, bem como ampliar o conhecimento dos envolvidos sobre as cores, importante ferramenta do ofício do designer.
MATERIAL	Algodão cru de boa qualidade, tesoura, alfinetes com cabeça, agulha de mão e linha. Suporte: manequim de *moulage*.
DESAFIO	Separados em trios, os participantes serão incumbidos de fazerem uma pequena pesquisa sobre uma cor. O ministrante deverá decidir quais cores deverão ser pesquisadas e sorteá-las entre os trios. É interessante que os participantes já cheguem com suas pesquisas feitas no dia da atividade, portanto deverá ser requisitada antes. No primeiro dia da atividade, cada trio tem, no máximo, 10 minutos para apresentar a sua pesquisa. Depois das apresentações, cada participante escolhe individualmente uma cor, diferente daquela que pesquisou, para servir de inspiração a sua criação. A criação precisa ser embasada naquilo que foi apresentado em sala.
RESULTADOS ESPERADOS	Deve-se pedir aos alunos que tentem não ficar no “meio comum” em suas pesquisas, direcionando sua atenção tanto para questões técnicas referentes aos pigmentos que formam a cor, como também questões de contexto histórico, cultural, dentre outros. Espera-se que esta experiência sirva não somente como um excelente exercício de criatividade, despertando para novas possibilidades, mas também ajude a ampliar o conhecimento dos participantes sobre as cores.
PROPOSTAS REFERENCIAIS	O material referencial para esta atividade será apresentado pelos próprios participantes.

12. Inspiração para a criação: Civilizações antigas

FICHA DE ATIVIDADE – PROCESSOS CRIATIVOS EM *MOULAGE*	
TÍTULO	**INSPIRAÇÃO PARA A CRIAÇÃO: CIVILIZAÇÕES ANTIGAS**
TEMPO	Propõe-se realizar esta atividade em dois tempos de três horas, em dias distintos, reservando o momento inicial do primeiro dia para apresentação de material referencial para a prática e o momento final do segundo dia para a apresentação dos trabalhos.
OBJETIVO	O objetivo dessa atividade é promover um exercício criativo em *moulage* associado ao desenvolvimento do conhecimento sobre a história do vestuário, bem como ampliar a capacidade dos participantes de traduzirem referências imagéticas em design de produto.
MATERIAL	Algodão cru de boa qualidade, tesoura, alfinetes com cabeça, agulha de mão e linha. Suporte: manequim de *moulage*.
DESAFIO	Primeiramente, o ministrante deverá dividir a turma em pequenos grupos de, no máximo, quatro participantes. Será requisitado que cada grupo faça uma pequena pesquisa sobre uma civilização antiga (Egito, Roma, Mesopotâmia, entre outras) para apresentar no início do primeiro dia da atividade em forma de um painel imagético. Cada grupo terá, no máximo, 10 minutos para fazer sua apresentação. Ao fim das apresentações, cada participante escolhe uma civilização diferente daquela que pesquisou para servir de inspiração para a criação de uma peça contemporânea de moda. Os painéis deverão ficar afixados nas paredes da sala durante todo o período da atividade.
RESULTADOS ESPERADOS	É importante pedir aos participantes que contemplem em suas pesquisas as relações entre o vestuário e o estilo de vida da civilização que pesquisaram. Orientar os grupos que incluam em seus painéis imagéticos não só imagens de roupas, mas também objetos e tudo mais que for possível encontrar que faça referência ao modo de viver daquela civilização. Lembrar aos participantes que a criação deve se dar diretamente sobre o manequim de *moulage,* evitando qualquer rascunho. O mais importante a ser considerado nos resultados da atividade é perceber se os participantes aprenderam algo com o próprio processo e com o trabalho dos colegas.
PROPOSTAS REFERENCIAIS	O material referencial para esta atividade será apresentado pelos próprios participantes.

13. Inspiração para a criação: Trajes performáticos

FICHA DE ATIVIDADE – PROCESSOS CRIATIVOS EM *MOULAGE*	
TÍTULO	**INSPIRAÇÃO PARA A CRIAÇÃO: TRAJES PERFORMÁTICOS**
TEMPO	Propõe-se realizar esta atividade em dois tempos de três horas, em dias distintos, reservando o momento inicial do primeiro dia para apresentação de material referencial para a prática e o momento final do segundo dia para a apresentação dos trabalhos.
OBJETIVO	O objetivo dessa atividade é servir de meio facilitador para a discussão sobre a construção de um traje performático, com enfoque na dança, incluindo questões de caráter ergonômico.
MATERIAL	Algodão cru de boa qualidade, malha (opcional), tesoura, alfinetes com cabeça, agulha de mão e linha. Suporte: manequim de *moulage*. Os participantes também poderão incluir outros materiais que acharem interessantes para os seus projetos. O uso da malha é opcional, mas é importante dar essa alternativa para os participantes, ampliando as possibilidades das criações.
DESAFIO	Os participantes deverão criar um traje para uma performance de dança fictícia, na qual a roupa influencie na movimentação do dançarino. Ou seja, o traje estabelece os limites dos movimentos do corpo e, ao mesmo tempo, interage com a dança.
RESULTADOS ESPERADOS	Lembrar aos participantes que a criação deve se dar diretamente sobre o manequim de *moulage,* evitando qualquer rascunho. O mais importante a ser considerado nos resultados da atividade é perceber se os participantes aprenderam algo com o próprio processo e com o trabalho dos colegas, procurando evitar, da parte do ministrante, comentários de gosto pessoal e buscando ressaltar as qualidades de cada indivíduo.
PROPOSTAS REFERENCIAIS	Para esta atividade, propõe-se uma discussão sobre o que é performance e de quais maneiras a roupa pode interagir com a performance do artista. Como referência, sugere-se a apresentação de imagens do espetáculo de dança *Scenario* (1997), de Merce Cunnigham, com figurino assinado pela estilista Rei Kawakubo, onde a atuação dos dançarinos foi diretamente influenciada pela estrutura das roupas. Outra referência interessante é o *Ballet Triádico* da Bauhaus.

14. Inspiração para a criação: Movimentos artísticos do século XX

FICHA DE ATIVIDADE – PROCESSOS CRIATIVOS EM *MOULAGE*	
TÍTULO	**INSPIRAÇÃO PARA A CRIAÇÃO: MOVIMENTOS ARTÍSTICOS DO SÉCULO XX**
TEMPO	Propõe-se realizar esta atividade em quatro horas, reservando um tempo no final para apresentação dos trabalhos e discussão sobre a atividade.
OBJETIVO	O objetivo desta atividade é promover uma experiência criativa baseada em um público-alvo bem definido, os idosos, propiciando uma discussão sobre moda contemporânea para os mesmos.
MATERIAL	Algodão cru de boa qualidade, tesoura, alfinetes com cabeça, agulha de mão e linha. Suporte: manequim de *moulage*.
DESAFIO	Os participantes deverão pesquisar sobre um movimento artístico da segunda metade do século XX, a sua escolha, podendo ser da pintura, do cinema, da música, do teatro e de qualquer parte do mundo. No dia da atividade, cada participante traz um painel imagético com as referências de sua pesquisa. O desafio será criar uma peça para uma artista usar em seu aniversário de 84 anos de idade, em uma festa temática sobre o movimento artístico em questão. O aniversário será um baile de gala.
RESULTADOS ESPERADOS	Espera-se que os participantes entendam que criar para uma pessoa idosa pode demandar algumas adaptações na modelagem, mesmo para os senhores e senhoras que não se importam em ousar. É importante ouvir cada participante, para entender como ele imaginou essa senhora que ele está vestindo e verificar se há coerência com o projeto.
PROPOSTAS REFERENCIAIS	As referências para esta atividade serão levadas pelos próprios alunos. No entanto, sugere-se que o ministrante reserve um tempo no final da aula para promover uma discussão sobre “moda para idosos”, levando imagens de idosos que ousam no modo de vestir (essas imagens são facilmente encontradas na internet), para analisar, juntamente com os participantes, qual o perfil desses idosos, em quais questões eles ousam, o que pode se encontrar em comum ao relacionar a roupa deles com a de idosos mais convencionais, enfim, gerar o máximo de questões possíveis, mesmo que não se chegue a uma resposta para todas. O importante é incitar a curiosidade.

15. Inspiração para a criação: Arquitetura

FICHA DE ATIVIDADE – PROCESSOS CRIATIVOS EM *MOULAGE*	
TÍTULO	**INSPIRAÇÃO PARA A CRIAÇÃO: ARQUITETURA**
TEMPO	Propõe-se realizar esta atividade em quatro horas, reservando um período final para a apresentação dos trabalhos.
OBJETIVO	O objetivo dessa atividade é promover uma experiência criativa baseada em um público-alvobem definido.
MATERIAL	Algodão cru de boa qualidade, tesoura, alfinetes com cabeça, agulha de mão e linha. Suporte: manequim de *moulage*
DESAFIO	O ministrante deve requisitar aos participantes que façam, previamente, uma pequena pesquisa sobre alguma construção arquitetônica famosa, ficando a cargo do participante escolher qual. Sugere-se pedir que criem um painel imagético com as referências do tema. No dia da atividade, o ministrante fará aos participantes as questões: “se a construção que vocês escolheram fosse uma mulher contemporânea, como ela se vestiria?”; “Então, para ser mais específico, o que ela vestiria para ir numa reunião de pais e mestres no colégio onde o filho dela de oito anos estuda?”. Os participantes deverão criar suas peças a partir deste briefing. Ao final da prática, cada um apresenta o seu trabalho e os argumentos para aquela criação. O ministrante deverá passar o desafio somente no momento da atividade, para que os participantes não cheguem com ideias prontas.
RESULTADOS ESPERADOS	Espera-se que os participantes consigam adequar as suas criações ao perfil desta mulher fictícia e a ocasião na qual irão vesti-la. Cada participante deverá apresentar sua criação ao final da atividade, explicando o que o levou a fazer tais escolhas referentes ao design da peça.
PROPOSTAS REFERENCIAIS	As referências para esta atividade serão apresentadas pelos próprios participantes.

16. Inspiração para a criação: Vestindo um artista

FICHA DE ATIVIDADE – PROCESSOS CRIATIVOS EM *MOULAGE*	
TÍTULO	**INSPIRAÇÃO PARA A CRIAÇÃO: VESTINDO UM ARTISTA**
TEMPO	Propõe-se realizar esta atividade em dois tempos de três horas, em dias distintos, reservando o momento inicial do primeiro dia para apresentação de material referencial para a prática e o momento final do segundo dia para a apresentação dos trabalhos.
OBJETIVO	O objetivo dessa atividade é promover um exercício criativo em *moulage* que resultará em uma peça com finalidade específica. Trata-se de uma atividade bem direcionada.
MATERIAL	Algodão cru de boa qualidade, tesoura, alfinetes com cabeça, agulha de mão e linha. Suporte: manequim de *moulage*.
DESAFIO	Primeiramente, o ministrante deverá requisitar que os participantes escolham um filme ou uma pintura e que façam uma pequena pesquisa sobre a obra escolhida e o seu autor. No dia da atividade, os participantes já devem chegar com suas pesquisas feitas. Propõe-se pedir que os participantes criem um painel imagético em formato A3, contemplando obra e autor. A atividade consistirá em criar uma peça para o artista, inspirada na obra que escolheram. Os participantes devem levar em conta o estilo pessoal de se vestir do artista para o qual estão cirando, sem deixar de incluir elementos que remetam à obra. O ministrante deverá passar o desafio somente no momento da atividade, para que os participantes não cheguem com ideias prontas.
RESULTADOS ESPERADOS	Espera-se que os participantes consigam desenvolver os seus projetos sem se esquecerem de que suas criações são direcionadas para um consumidor específico. Portanto, ao final da atividade, os participantes devem apresentar os seus trabalhos, argumentando quais características remetem ao autor e à obra em questão.
PROPOSTAS REFERENCIAIS	As referências para esta atividade serão apresentadas pelos próprios participantes.

17. Inspiração para a criação: Tema “secreto”

FICHA DE ATIVIDADE – PROCESSOS CRIATIVOS EM *MOULAGE*	
TÍTULO	**INSPIRAÇÃO PARA A CRIAÇÃO: Tema “secreto”**
TEMPO	Propõe-se o tempo médio de quatro horas para a realização desta atividade.
OBJETIVO	O objetivo dessa atividade é promover uma experiência criativa em *moulage* que demande maior carga expressiva, baseada em um único tema, de caráter subjetivo.
MATERIAL	Algodão cru de boa qualidade, tesoura, alfinetes com cabeça, agulha de mão e linha. Suporte: manequim de *moulage*.
DESAFIO	Nesta atividade, os participantes devem criar uma peça baseada em um tema que será passado “em segredo” para cada um. O ministrante entrega o tema em um envelope ou, simplesmente, com o papel dobrado, pedindo a todos que mantenham segredo sobre qual é o tema da sua criação. Como os envelopes estarão fechados ou os papéis dobrados, o ministrante deve falar em sala que nem mesmo ele sabe qual tema vai ficar com quem. Na verdade, todos terão o mesmo exercício: o participante deverá criar uma peça que terá como tema uma poesia, que ficará a cargo do ministrante escolher. Somente ao fim da atividade a farsa deve ser revelada, promovendo uma discussão sobre os resultados dos trabalhos.
RESULTADOS ESPERADOS	Espera-se que os participantes desenvolvam peças bem diferentes umas das outras, refletindo a percepção de cada um sobre a poesia escolhida pelo ministrante. A atmosfera de mistério, sem saber bem o que vai acontecer ao fim da atividade, pode contribuir para uma maior motivação da turma enquanto realizam o processo criativo. Antes de revelar que todos tinham como inspiração a mesma poesia, o ministrante pode pedir para que os participantes tentem adivinhar quem na turma pegou o mesmo tema que eles, dizendo que distribuiu aos pares. Dessa maneira, o desfecho da atividade ficará ainda mais divertido.
PROPOSTAS REFERENCIAIS	A referência para esta atividade será uma poesia escolhida pelo ministrante.

18. Inspiração para a criação: Narrativa improvisada

FICHA DE ATIVIDADE – PROCESSOS CRIATIVOS EM *MOULAGE*	
TÍTULO	**INSPIRAÇÃO PARA A CRIAÇÃO: NARRATIVA IMPROVISADA**
TEMPO	Propõe-se o tempo médio de quatro horas para a realização desta atividade.
OBJETIVO	O objetivo dessa atividade é promover uma experiência criativa em *moulage* que demande maior carga expressiva e possibilite uma abordagem mais livre e autoral.
MATERIAL	Algodão cru de boa qualidade, tesoura, alfinetes com cabeça, agulha de mão e linha. Suporte: manequim de *moulage*.
DESAFIO	A atividade começa com cada participante escrevendo uma palavra de sua escolha em um papel. Todos os papéis serão recolhidos pelo ministrante e reunidos em uma sacola ou caixa, para que sejam sorteados oito deles. Cada participante deverá criar uma pequena narrativa com as oito palavras sorteadas. Esta narrativa será a inspiração para a criação de sua peça.
RESULTADOS ESPERADOS	Cada participante deverá apresentar, ao fim da atividade, sua peça e a narrativa que a inspirou. Este exercício demanda uma grande carga de expressividade nas criações, dando aos participantes maior autonomia para a elaboração dos seus projetos. Espera-se que essas características influenciem no desenvolvimento de peças mais autorais.
PROPOSTAS REFERENCIAIS	A referência para esta atividade será desenvolvida no próprio exercício, a narrativa de cada um.

19. Criando coletivamente: “Famílias”

FICHA DE ATIVIDADE – PROCESSOS CRIATIVOS EM *MOULAGE*	
TÍTULO	**CRIANDO COLETIVAMENTE: “FAMÍLIAS”**
TEMPO	Propõe-se o tempo médio de quatro horas para a realização desta atividade.
OBJETIVO	O objetivo desta atividade é promover um trabalho criativo de design em grupo que possua características de harmonia e unidade visual.
MATERIAL	Algodão cru de boa qualidade, tesoura, alfinetes com cabeça, agulha de mão e linha. Suporte: manequim de *moulage*.
DESAFIO	A atividade começa com a divisão da turma em grupos de quatro pessoas. Cada grupo deverá criar uma pequena coleção de quatro *looks*: três casuais e um de festa. A primeira ação do grupo será definir qual o perfil da mulher que irão vestir. Dada essa primeira etapa, cada participante fica responsável por um *look* e começa a sua criação, individualmente, na *moulage*. Muito importante ressaltar, nesse momento, que as criações devem ser feitas diretamente sobre o manequim, sem o uso de rascunhos, e tendo exclusivamente como inspiração o tipo de roupa que precisam criar e o perfil do consumidor final. Passada meia hora do início dos trabalhos, será requisitado aos participantes que mudem de manequim, tendo de fazer interferências no trabalho do colega de grupo por, aproximadamente, mais meia hora. Assim continuam, sucessivamente, até que cada peça tenha passado pelas mãos de todos no grupo e que a peça que iniciaram volte para si. É interessante manter os participantes sem saberem que terão de mudar de manequim até que a primeira troca seja feita. Propõe-se tentar fazer com que os participantes do grupo trabalhem de costas uns para os outros, para que só vejam as interferências que os colegas estão fazendo em suas peças ao fim da atividade. O ministrante precisa lembrar aos participantes que as interferências feitas devem contribuir para a harmonia da coleção e para o objetivo do projeto. Os participantes devem evitar desfazer aquilo que os colegas já realizaram. Ao fim da quarta meia hora, o desafio acaba.
RESULTADOS ESPERADOS	Espera-se que, apesar das dificuldades encontradas neste tipo de exercício em grupo, os participantes consigam desenvolver um trabalho coerente com a proposta do desafio,

	gerando resultados surpreendentes. É possível que alguns participantes não fiquem satisfeitos com o resultado da intervenção dos colegas em sua criação, mas é importante fazê-los entender que essa é uma constante que irão enfrentar no mercado de trabalho, onde dificilmente suas criações não sofrerão nenhuma intervenção de um gerente de produto, do departamento comercial ou, o mais comum, do dono da empresa. É importante reservar de dez a quinze minutos para que cada grupo apresente e discuta os resultados dos seus trabalhos.
PROPOSTAS REFERENCIAIS	Esta atividade dispensa a apresentação de referências por parte do ministrante. Ao invés disso, propõe-se que o primeiro momento da atividade seja destinado à formação dos grupos.

20. Criando coletivamente: juntando as partes.

FICHA DE ATIVIDADE – PROCESSOS CRIATIVOS EM *MOULAGE*	
TÍTULO	**CRIANDO COLETIVAMENTE: JUNTANDO AS PARTES**
TEMPO	Propõe-se o tempo médio de quatro horas para a realização desta atividade.
OBJETIVO	O objetivo desta atividade é promover um exercício criativo conjunto, em que o resultado final dependerá da capacidade dos participantes de trabalhar em grupo.
MATERIAL	Algodão cru de boa qualidade, tesoura, alfinetes com cabeça, agulha de mão e linha. Suporte: manequim de *moulage*.
DESAFIO	Divididos em pequenos grupos de três, os participantes deverão criar uma única peça em conjunto. Cada participante criará a sua parte da peça em um manequim individual e, após uma hora de atividade, é chegado o momento de unir as três partes em uma só. Para que cada participante consiga trabalhar individualmente em sua parte do projeto, é importante sugerir que, inicialmente, o grupo se reúna para desenvolver um *briefing* que norteará o trabalho de todos. Este *briefing* deverá conter: perfil do usuário, estilo da roupa, a silhueta final e qual parte cada um irá fazer. Lembrando que os participantes não podem elaborar croquis. A criação deve ocorrer diretamente sobre o manequim, baseada no *briefing* escrito pelo grupo.
RESULTADOS ESPERADOS	Podem-se esperar os mais variados resultados para este tipo de atividade. Aqueles que conseguirem trabalhar bem em grupo, fazendo concessões em prol do resultado coletivo, provavelmente ficarão satisfeitos com a peça criada. Já os participantes que não tiverem senso de coletividade, possivelmente, criarão peças pouco harmônicas. Normalmente, este tipo de atividade não agrada aos participantes mais criativos, por não poderem desenvolver suas ideias livremente, devendo estar condicionadas às decisões de um grupo. É importante tratar os resultados deste exercício como um meio para discutir sobre a necessidade real que o profissional de moda tem de saber trabalhar em grupo, lembrando que a realidade do mercado de trabalho irá exigir essa aptidão deles.
PROPOSTAS REFERENCIAIS	Esta atividade dispensa referências. Sugere-se aplicar exercícios com este grau de complexidade em pessoas que já possuam algum conhecimento da área de moda e que tenham passado por outras experiências criativas em *moulage* mais livres.

5 ANÁLISE DOS RESULTADOS DA APLICAÇÃO DA ATIVIDADE 1 (ORIGAMIS VESTÍVEIS)

A atividade foi aplicada a 52 alunos da área de Design de Moda, divididos em seis *workshops* com diferentes quantidades de participantes; a maior turma possuía dezessete participantes e a menor, quatro. Os participantes também diferiam em grau de conhecimento em modelagem, alguns com conhecimentos básicos e outros com nenhum. As duas primeiras turmas eram de alunos de graduação, a terceira e quarta turmas pertenciam a um curso técnico, e as duas ultimas eram mistas, compostas de alunos graduandos, mestrandos e pós-graduados. Estas características possibilitaram levantar dados comparativos relevantes para a análise dos resultados deste trabalho.

As atividades se iniciaram com uma abordagem teórica sobre a criatividade como qualidade inerente a todo ser humano e a importância dela ser praticada e desenvolvida. Também foram discutidas as condições da educação formal, possuidora de um perfil castrador da criação, e os possíveis reflexos dessa educação na capacidade criativa dos participantes que ali estavam. Após essa introdução, foram propostas as seguintes questões aos participantes: “quais deles possuíam afinidade com o desenho” e “o quanto isso influenciava em seu desenvolvimento criativo”. Confirmando as hipóteses levantadas pelos autores desta pesquisa, a grande maioria dos participantes confessou não ter boas aptidões para o desenho e sofrer dificuldades em expressar suas ideias por meio de croquis. Muitos participantes, inclusive, já se encontravam em um grau avançado de desmotivação.

Partindo dessa discussão, abordou-se a *moulage* como uma alternativa para expor as suas ideias, criando diretamente sobre o manequim e as vantagens desse processo.

Para finalizar a parte teórica da atividade, foram apresentados os trabalhos de alguns estilistas que se destacam pelo design inovador de suas peças e pelo trabalho em *moulage* (Madeleine Vionnet, Alix Grés, Cristobal Balenciaga, Rei Kawakubo, Issey Miyake e Alexander McQueen). O *power point* apresentado nos workshops encontra-se no apêndice desta pesquisa.

A princípio, havia uma preocupação dos autores desta pesquisa de que os participantes poderiam não mostrar interesse na explanação teórica que precede a prática. Porém, ocorreu exatamente o contrário, não só demonstraram muito interesse, como também interagiram nas discussões. Muitos participantes, inclusive, revelaram em seus depoimentos que a teoria foi de bastante relevância para o desenvolvimento da prática. Para inspirá-los nessa atividade, em específico, foram apresentados dois vídeos[8] de coleções que envolvem o mesmo processo criativo que iriam experimentar.

Ao final da introdução teórica, foram passadas as instruções para a prática dos "Origamis vestíveis". Optou-se por trabalhar com algodão cru de boa qualidade, para que o tecido não fosse um agente limitador do processo. É importante nesses primeiros contatos com a experimentação da criação em *moulage*, eliminar empecilhos desnecessários para a prática. O uso de um bom manequim e melhor matéria-prima podem contribuir para o exercício fluir de maneira mais satisfatória. Dessa maneira, quando o participante familiarizar-se com a experiência, será possível diversificar o experimento fazendo-se uso de materiais diversos (plástico, papel, couro...) e, até mesmo, remodelando o manequim com a técnica da *bourrage,* a qual Yamashita(2008)define:

> A técnica trata do estofamento e preenchimento do busto, moldando o seu formato e colocando-o nas medidas do corpo vivo do qual será o representante, [...]. A execução da bourrage está intrinsecamente ligada ao processo de criação, na consecução do conceito trabalhado, volume e caimento, principalmente quando não está vinculada às formas naturais de um corpo vivo e às tendências de mercado (YAMASHITA, 2008, p.5).

Ainda sobre tornar esse processo criativo mais agradável, é importante acrescentar a necessidade de se criar uma boa atmosfera para a prática. Neste sentido, pode-se considerar a imensa relevância do uso de música durante o exercício. No caso do experimento referido neste artigo, foi possível perceber importantes diferenças nas características das turmas nas quais não foi usado esse recurso. Nas duas onde não foi permitido o uso de música, observou-se que, em geral, os participantes se apresentaram mais inquietos e menos concentrados,

[8]Disponíveis em: https://www.youtube.com/watch?v=n7-ZXVXcwO0 e https://www.youtube.com/watch?v=_u2DL3CUJsw, respectivamente. Acessos em: 18/02/2013.

sendo necessárias várias intervenções do ministrante na tentativa de destravar o processo, o que, aparentemente, influenciou diretamente nos resultados.

Nas salas com música, os participantes terminaram seus exercícios mais rapidamente e os resultados apresentaram uma carga de inovação e personalidade mais expressiva. Estas são observações subjetivas dos autores, aqui citadas por serem consideradas de alguma relevância para a pesquisa, mas não correspondem a dados conclusivos, uma vez que seriam necessários mais estudos e observações para se avaliarem estes aspectos. O estilo de musica escolhido para contribuir na ambientação para a atividade foi instrumental contemporâneo (Yann Tiersen, Ólafur Arnalds, Nils Frahm e Sigur Rós). Também foi permitido que os participantes ouvissem música de sua escolha em seus próprios aparelhos, com fones de ouvidos. É importante salientarmos que o som deve estar em baixo volume, para não atrapalhar nas orientações que são dadas durante o acompanhamento do processo dos participantes. No decorrer de toda a atividade, os participantes são instruídos a terem atenção com as partes que, normalmente, não estão presentes no manequim de *moulage*, como cabeça e membros, a fim de não criarem uma peça que não possa vestir um corpo padrão. Também são orientados sobre a maneira correta de prender os alfinetes, tecido no tecido, usando a plataforma apenas como suporte, para que consigam retirar a peça do manequim ao fim da prática, possibilitando analisar o comportamento da peça fora da plataforma de três dimensões e, até mesmo, experimentá-la em um corpo real.

Nos quatro primeiros *workshops*, permitiu-se que cada participante escolhesse a forma geométrica com a qual gostaria de trabalhar. Neste caso, percebeu-se que, aproximadamente, 90% dos participantes optaram pela forma retangular. Observou-se que os participantes acreditavam ser mais fácil, inclusive, cortar esta forma, aproveitando a própria largura do tecido. Apesar de a grande maioria ter usado a base retangular como ponto de partida para as criações, os participantes alcançaram resultados bastante diversos e interessantes em termos criativos (figura 15). Partindo destas observações, decidiu-se por realizar algumas modificações a serem aplicadas nos exercícios posteriores.

Figura 15: Peças desenvolvidas pelos participantes dos workshops.
Fonte: Acervo próprio.

No quinto *workshop* foi adotada a estratégia de definir previamente a forma e medidas do tecido a serem adotadas por todos os participantes para que, dessa maneira, eles pudessem observar o quanto uma única forma pode gerar uma infinidade de resultados. Essa intervenção também possibilitou a experimentação de outras formas pelos participantes e aumentou o controle do ministrante sobre todo o processo, melhorando o desenvolvimento da atividade. Essa experiência contribuiu tanto para aumentar a confiança por parte dos participantes nesse processo criativo, como também para ampliar o acervo de ideias. Os participantes eram sempre aconselhados a fotografar o seu processo e também a observar os trabalhos em volta, possibilitando a aprendizagem com as experiências dos outros.

No sexto e último *workshop*, que durou dois dias, com quatro horas de prática, cada, além da estratégia de delimitar a mesma forma e medidas do tecido para todos, também foram adotados outros procedimentos que resultaram em ótimos desdobramentos para a mesma atividade. Por contar com mais tempo, foi possível

aplicar a prática três vezes, sendo duas no primeiro dia. Para dar maior dinamicidade à atividade e promover a experimentação de diferentes graus de dificuldade, foram realizadas algumas mudanças. Para cada prática, foi determinada uma forma básica diferente, começando com o retângulo, depois o triângulo e, por fim, uma circunferência. Com o retângulo, foi pedido que os participantes não cortassem o tecido em hipótese alguma, devendo obter uma peça de roupa apenas fazendo uso da manipulação do tecido sobre o manequim; com o triângulo, além da manipulação, podiam fazer uso de recortes, contanto que não se retirasse nenhuma parte do tecido. Nesta prática, os participantes já deveriam inserir algum recorte aleatório no molde, antes mesmo de levarem o tecido ao manequim. Com a circunferência, foi proposto, além das regras do segundo exercício, um tema, que serviria para nortear a criação.

Na atividade, foi possível notar que a forma que serviu de ponto de partida para o exercício de criação não influenciou diretamente nos resultados finais das peças criadas. De fato, o que se observa é que os resultados do processo de criação estão muito mais relacionados com a personalidade criativa de cada individuo. Esta característica pode ser visualizada da figura 16.

Figura 16: Peças de um mesmo participante, cada uma partindo de um tecido em uma forma geométrica diferente (retângulo, triângulo e círculo, da esquerda para a direita). Fonte: Acervo próprio.

Quase a totalidade dos participantes conseguiu concluir os exercícios propostos em uma hora e meia de prática, em média. Mesmo os participantes que nunca tinham tido contato com a *moulage* ou técnica nenhuma de modelagem não apresentaram dificuldades relevantes, se comparados ao restante dos envolvidos.

6 CONCLUSÃO

Baseado nesses estudos, percebe-se o notável potencial da *moulage* como ferramenta didática para o ensino do design de moda. Durante todo o processo de aplicação das atividades com os participantes, foi possível visualizar o uso satisfatório da *moulage* como meio de expressão de ideias em vestuário, meio para a criação. Ao fim de cada atividade, os participantes não só aprendiam enquanto executavam seus próprios trabalhos, como também aprendiam uns com os outros, ampliando seus acervos de conhecimento.

Os resultados desta pesquisa apontam que a Criação em *Moulage* poderia ser mais explorada nos cursos voltados para profissionais da área de moda, como motivadora do conhecimento. Durante as atividades propostas, percebeu-se a grande satisfação que os participantes tiveram ao se surpreenderem com as suas próprias criações. Outro fator relevante a ser considerado é o elevado grau de concentração e motivação deles enquanto executavam os exercícios. A Criação em *Moulage* pode ser um meio para pensarmos uma nova postura perante a formação dos profissionais de moda, mais coerente com o que, atualmente, se espera de uma educação de ponta, pautada em valores humanos e nas potencialidades de cada indivíduo, preparando os alunos para o mundo que vai exigir deles não só o conhecimento técnico, mas também a capacidade de adaptação e improvisação.

O perfil do potencial profissional de sucesso, atualmente, é aquele indivíduo que aprendeu pelos caminhos da vida a pensar por si só, a desvelar o mundo com os próprios olhos e a usar o conhecimento como um mediador de novas descobertas e não como a finalidade do aprendizado em si. É preciso que olhemos para essa realidade agora, para desenvolver esses preceitos na educação do presente.

Por fim, estima-se que este trabalho instigue a elaboração outros estudos, possibilitando um maior aprofundamento deste conhecimento. Como sugestão de pesquisas futuras, propõe-se:

- Experimentar e avaliar as atividades propostas;
- Estudar de maneira mais aprofundada os fatores extrínsecos que podem influenciar no desempenho dos alunos ao praticarem atividades de criação em *moulage*;

- Ampliar o conjunto de atividades, com base nas propostas neste trabalho;
- Experimentar exercícios de criação em *moulage* com pessoas que nunca tenham tido contato algum com a técnica e que também não sejam ligados a área de moda e vestuário. Analisar os resultados;
- Pesquisar outras “curiosidades pedagógicas”, ferramentas e meios ainda pouco disseminados e que possibilitam grande desempenho no desenvolvimento pessoal dos envolvidos.

REFERÊNCIAS

ADORNO, TH. W. **Experiência e criação artística**. Lisboa: Edições 70, 2003.

ALENCAR, E. M. L. S; FLEITH, D. S. **Contribuições teóricas recentes ao estudo da criatividade**. Psicologia: Teoria e Pesquisa, Jan-Abr 2003, Vol. 19 n.1 pp. 001-008.

ANICET, Anne, BROEGA, A. C.; CUNHA, J. . **A *moulage* como uma ferramenta de pesquisa em design de vestuário.** Congresso Internacional de Pesquisa e Design. P&D. ANAIS. Rio de Janeiro, 2004.

BARNES, L .& LEA- Greenwood, G. (2010) **Fast Fashion in the retail store environment, International Journal of Retail & Distribution Management**, Vol 38. No 10, pp. 760-772.

BAUMAN, Zigmunt. **Tempos líquidos**; tradução Carlos Alberto Medeiros. – Rio de Janeiro : Jorge Zahr Ed., 2007.

BAXTER, Mike. **Projeto de Produto - Guia prático para o desenvolvimento de novos produtos.** 1ª Ed. São Paulo : Ed. Edgard Blucher Ltda. 1998

BERGER, John. **Modos de ver**. Lisboa: Edições 70, 2002

BOSI, Alfredo. **Fenomenologia do olhar**. In: NOVAES, Adauto (org.). O Olhar. São Paulo: Companhia das Letras, 1988.

BOUDOT, François. **Moda do século**. São Paulo: Cosacnaify, 2002.

BRONOWSKI, Jacob. **O olho visionário: ensaios sobre arte, literatura e ciência**. Brasília: Editora Universitária de Brasília, 1998.

COLI, Jorge. **O que é arte**. São Paulo: Brasiliense, 2007.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Creatyvity, flow and the psychology of Discovery and invention.** New York: HarperPerennial, 1997.

DEUTSH, George; Sally P. Springer. **Cérebro esquerdo, cérebro direito**; tradução de Thomáz youshiura, São Paulo: Summus, 1998.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido. 17ª ed**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GRAVE, Maria de Fátima. **A modelagem sob a ótica da ergonomia**. São Paulo: Zennex Publishing, 2004.

JIMENES, Marc. **O que é estética ?** ; tradução Fluvia M. L. Moretto. São Leopoldo: UNISINOS, 1999.

JONES, Sue Jenky. **Fashion design – manual do estilista**. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

JOUVE, Marie-Andrée. **Balenciaga in Paris**. In: Balenciaga : Cristóbal Balenciaga museoa catalogue. Spain : Nerea, 2011.

JOUVE, Marie-Andrée. **Cristobal Balenciaga**. Paris: Editions Du Regard, 1988.

JUNG, Carl Gustav. **A natureza da psique**. O.C. vol. 8/2. Petrópolis, Rio de Janeiro. Vozes, 5° edição. 2000.

KIRKE, Betty. **Madeleine Vionnet**. Japan: Harumi Tokai, 1991.

LACERDA, André Pedroso; LINDEN, J. C. S. V. D. **Criatividade, pensamento e processo criativo**. X salão de iniciação científica PUCRS, 2009, pp. 2322–2325.

LAVER, James. **A roupa e a moda**. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

LICHTENSTEIN, Jacqueline. **A pintura - Vol.9: O desenho e a cor** / organização e apresentação de Jacqueline Lichtenstein; coordenação da tradução de Magnólia Costa. São Paulo: Ed. 34, 2006.

LIPOVETSKY, Gilles. **O império do efêmero**. São Paulo: Cia da Letras, 2005.

MEDEIROS, Maria de Jesus Farias. **Produto de moda: modelagem industrial com aspectos do design e da ergonomia.** Universidade de Palermo, Buenos Aires. ANAIS. Agosto 2007.

MORIN, Edgard; CIURANA, E-R; MOTTA, Raúl. **Educar na era planetária: O pensamento complexo como *Método* de aprendizagem no erro e na incerteza humana.** São Paulo: Cortez Editora, 2003.

MOSÉ, Viviane. **A escola e os desafios contemporâneos** / organização e apresentação Vivianne Mosé. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013.

MOURA, Mônica. **A moda: entre a arte e o design**. In: PIRES, Dorothéia Baduy (Org.) *Design de Moda*. São Paulo: Estação das Letras, 2008.

MOURA, Mônica. **Design, Arte e Tecnologia**. In: *Design, Arte e Tecnologia*. – São Paulo: ED. Rosari e Universidade Anhembi Morumbi, 2005 - CD-rom.

NAKAMICHI, Tomoko. **Patten Magic**. London: Laurence King, 2010.

NAKAMICHI, Tomoko. **Patten Magic 2**. London: Laurence King, 2011.

NAVALON, Eloise. **Design de Moda: Interconexão Metodológica**. Universidade Anhembi Morumbi. Dissertação de mestrado. São Paulo, abril de 2008.

NAVALON, Eloize. **Design, Arte e Tecnologia**. In: *Design, Arte e Tecnologia*. – São Paulo: ED. Rosari e Universidade Anhembi Morumbi, 2005 - CD-rom.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. Petrópolis, Vozes, 1987

PEREIRA, Dalmir. **Ensaio sobre o traje de cena. Anais**. 8° Colóquio de Moda. 5ª edição internacional. Rio de Janeiro, 2012.

PREDEBON, José. **Criatividade hoje: como se pratica, aprende e ensina /** 3.ed. São Paulo : Atlas, 2003.

SALLES, Cecilia Almeida. **Gesto inacabado: processo de criação artística**/ 4ª edição. Cecilia Almeida Salles- são Paulo: Fapesp: Annablume, 2009.

SEELING, Charlotte. **Moda, o século dos estilistas**. Edição Portuguesa: Konemann, 2000

SILVEIRA, Icléia e GILWAN, Giorgio. **Critérios Antropométricos no projeto do vestuário.** Congresso Internacional de Pesquisa em Design-P&D. ANAIS, Rio de Janeiro, 2004.

SOARES, Márcio Marcelo. **Ergonomia e design: uma interação a ser intensificada**. ANAIS. ABERGO-Associação Brasileira de Ergonomia. Departamento de design. Universidade Federação de Pernambuco, 2006.

SORCINELLI, Paolo. **Estudar a moda: corpos, vestuários, estratégias**. São Paulo: Editora Senac, 2008.

SOUZA. Patrícia de Melo. **A modelagem tridimensional como implemento do processo de desenvolvimento do produto de moda**. Dissertação de Mestrado. UNESP. Bauru, 2006.

SOUZA, Patrícia de Melo. **Estratégias de construção para estruturas têxteis**. 2013. Tese (Doutorado em Design) – Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação. Bauru, 2013.

SUASSUNA, Ariano. **Iniciação a estética**. Pernambuco: UFPE, 1975.

VICENT-RICARD, Françoise. **As espirais da moda**. São Paulo: Paz e Terra S/A, 1989.

WEERDMEESTER, J.D.B. **Ergonomia Prática**. São Paulo: Edgard Blucher, 2001.

WOLFF, Colette. **The art of manipulating fabric**. Wisconsin: Krause Publications, 1996.

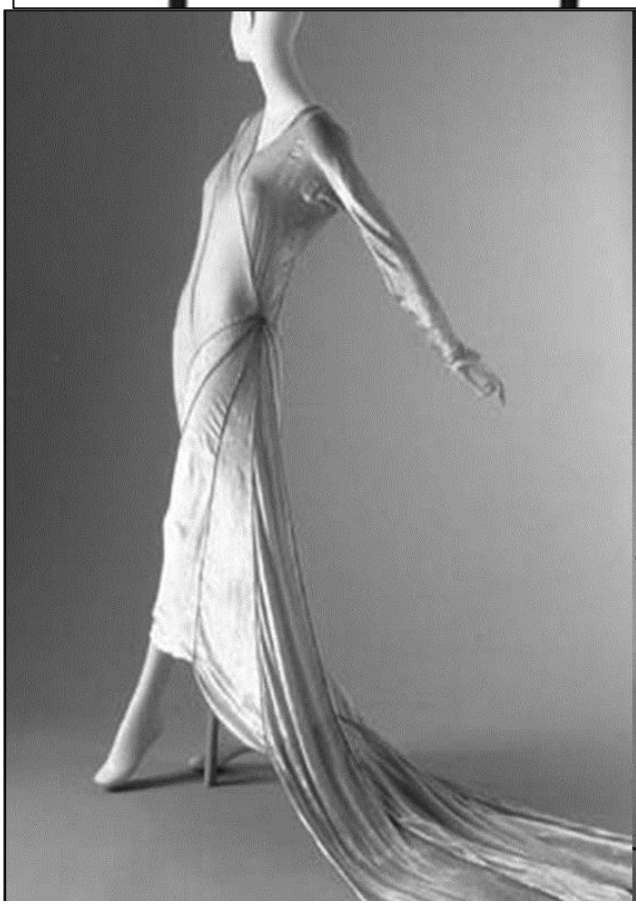
YAMASHITA, Yaeko. **A Moulage como processo criativo do estilista contemporâneo.** In: 4º COLÓQUIO DE MODA, 2008, Novo Hamburgo. **Anais...** Novo Hamburgo: FEEVALE, Campus II, Novo Hamburgo/RS. CD-ROOM

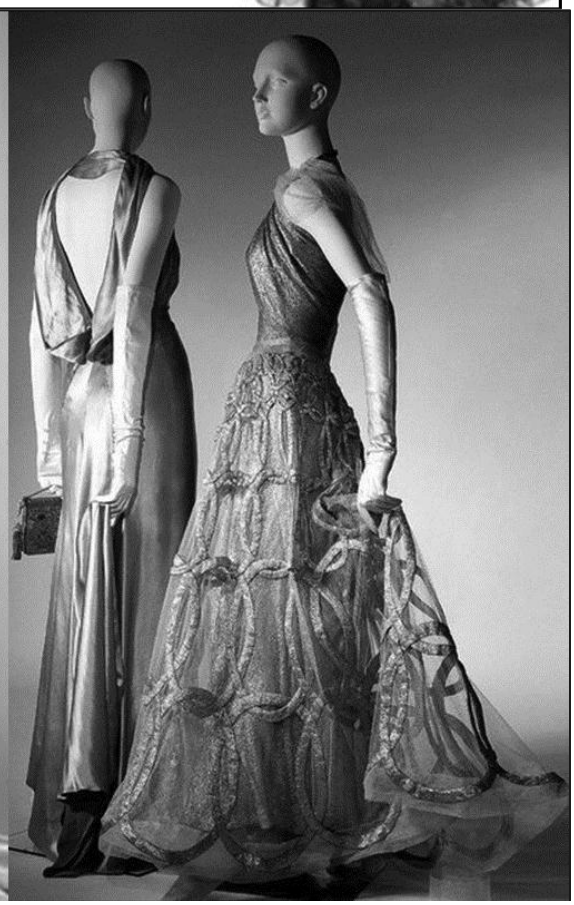
APÊNDICE

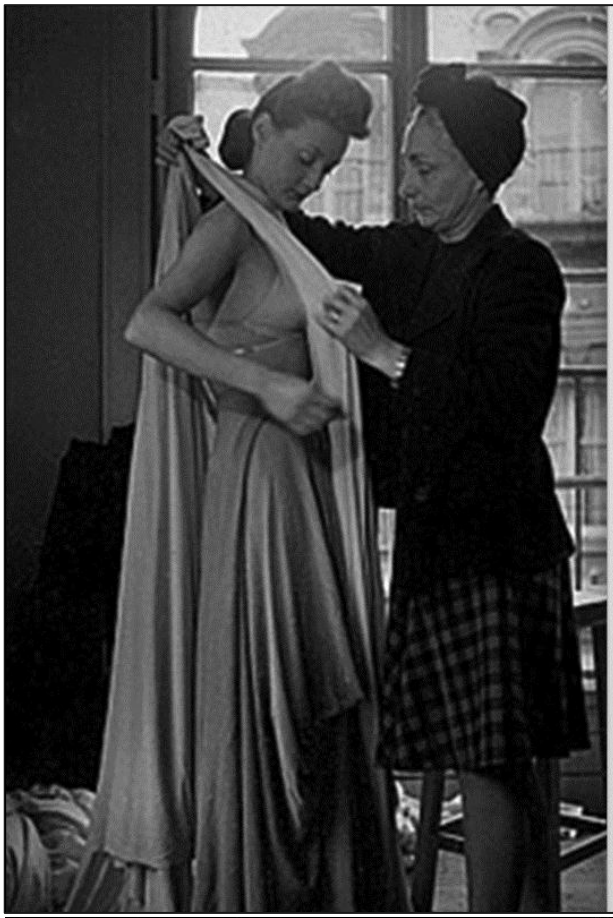
Apêndice – Referências apresentadas no workshop de criação em *moulage*

"Neurologistas explicam que nossa comumente chamada "química do cérebro" é uma função de ligação(um tipo de comunicação chamada sinapse) entre os neurônios, que ganha desenvoltura com a prática repetida. Esse princípio inclui a criatividade, como produto de uma mecânica específica de raciocínio, que naturalmente se desenvolve com a prática."

(Predebon, 2003, p.32)







Grès

"Não só a ação do individuo é condicionada pelo meio social, como também as possíveis formas a serem criadas tem que vir ao encontro de conhecimentos existentes, de possíveis técnicas ou tecnologias, respondendo a necessidades sociais e a aspirações culturais."(Ostrower, 1987, p.40)

"As imagens referenciais não são herdadas. Não são estereótipos de percepção, não são conceitos. Formam-se, basicamente, de modo intuitivo. Configurando-se em cada pessoa a partir de sua própria experiência e como 'disposição característica' dos fenômenos, isto é, como imagem qualificada pela cultura, sua imagem é ao mesmo tempo pessoal e cultural".(Ostrowe, 1987, p.60)

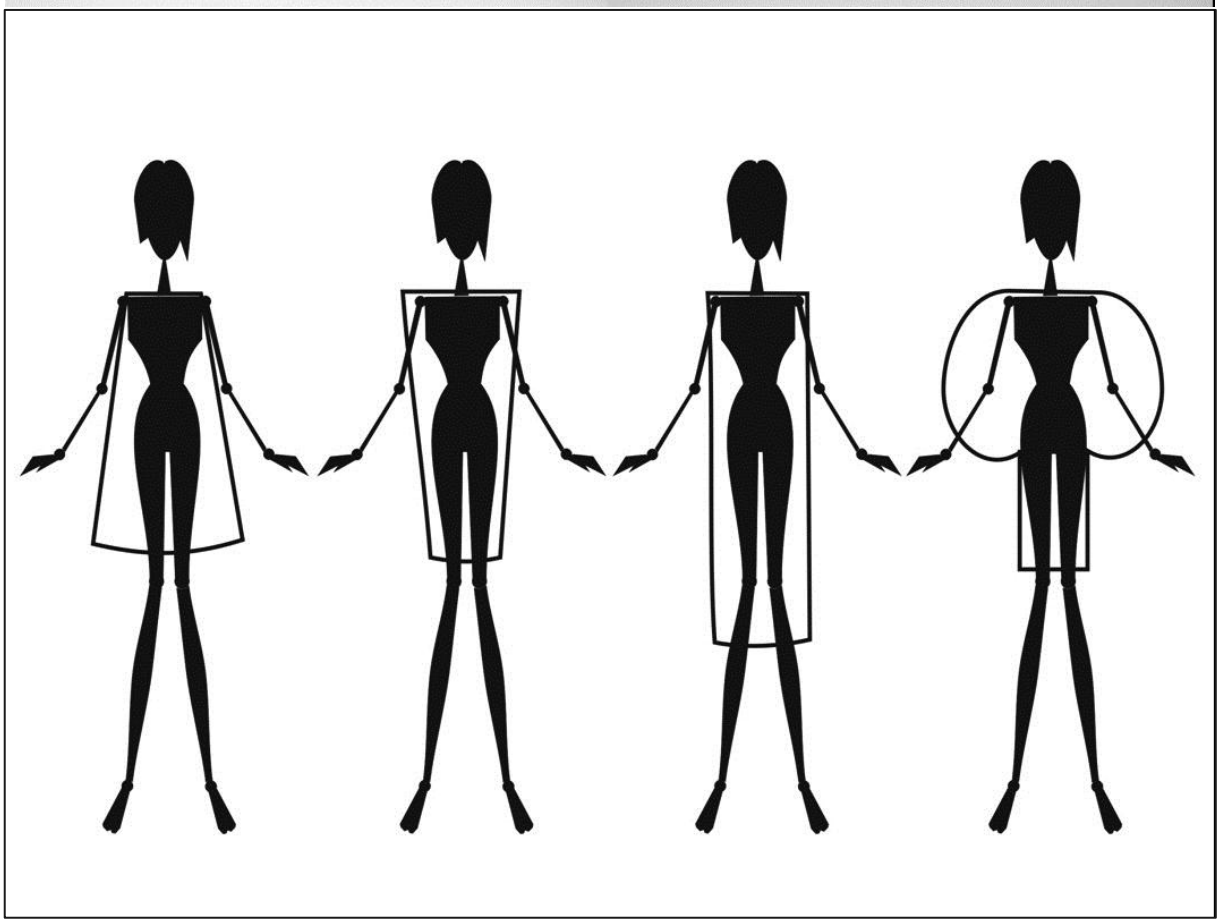
"Um costureiro tem de ser um arquiteto para o corte, um escultor para a forma, um pintor para as cores, um musico para a harmonia e um filósofo para o estilo."

(Cristóbal Balenciaga)

"De uma maneira bem geral, poder-se-ia dizer que o movimento criativo é a convivência de mundos possíveis. O artista vai levantando hipóteses e testando-as permanentemente. Como consequência, há, em muitos momentos, diferentes possibilidades de obra habitando um mesmo teto. Convive-se com possíveis obras: criações em permanente processo."

(Salles, 2009, p.29)

Mostrar vídeo
F2011RTW Issey Miyake



"A criatividade, como a entendemos, implica uma força crescente; ela se reabastece nos próprios processos nos quais se realiza."

(Ostrower, 1987, p.27)

Obrigado!!!

Bibliografia

Ostrower, Fayga. Criatividade e processos de criação/ Fayaga Ostrower. – Petrópolis, Vozes, 1987.

Mosé, Viviane. A escola e os desafios contemporâneos/ organização e apresentação Viviane Mosé. -1.ed. – Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013.

Predebon, José, Criatividade hoje: como se pratica, aprende e ensina/ José Predebon. – 3.ed. – São Paulo : Atlas, 2003.

Salles, Cecilia Almeida. Gesto inacabado: processo de criação artística/ 4ª edição. Cecilia Almeida Salles- são Paulo: Fapesp: Annablume, 2009.