

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO  
ESCOLA DE ARTES, CIÊNCIAS E HUMANIDADES

KATIA DE SOUSA NUNES

**Processos criativos no desenvolvimento de trajes de cena: o uso da técnica  
*moulage* como instrumento de estímulo à criatividade no ensino de moda**

SÃO PAULO

2016



KATIA DE SOUSA NUNES

**Processos criativos no desenvolvimento de trajes de cena: o uso da técnica *moulage* como instrumento de estímulo à criatividade no ensino de moda**

SÃO PAULO

2016

KATIA DE SOUSA NUNES

**Processos criativos no desenvolvimento de trajes de cena: o uso da técnica  
*moulage* como instrumento de estímulo à criatividade no ensino de moda**

Dissertação apresentada à Escola de Artes, Ciências e Humanidades da Universidade de São Paulo, como requisito 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 03 de março de 2016. 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: Têxtil e Moda

Orientadora: Profa. Dra. Isabel Cristina Italiano

SÃO PAULO

2016



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

Nunes, Katia de Sousa

Processos criativos no desenvolvimento de trajes de cena:  
o uso da técnica moulage como instrumento de estímulo à  
criatividade no ensino de moda / Katia de Sousa Nunes;  
orientadora, Isabel Cristina Italiano. – São Paulo, 2016  
100 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. 5. Figurino. 6. Vestuário - Modelagem. I.  
Italiano, Isabel Cristina, orient. II. Título.

CDD 22.ed. – 391

Nome: NUNES, Katia de Sousa

Título: Processos criativos no desenvolvimento de trajes de cena: o uso da técnica *moulage* como instrumento de estímulo à criatividade no ensino de moda

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.

Área de Concentração: Têxtil e Moda

Aprovado em: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

### **Banca Examinadora**

Prof. Dra. Isabel Cristina Italiano

Julgamento: \_\_\_\_\_

Instituição: Universidade de São Paulo (EACH)

Assinatura: \_\_\_\_\_

Prof. Dr. Luís Cláudio Portugal do Nascimento

Julgamento: \_\_\_\_\_

Instituição: Universidade de São Paulo (FAU)

Assinatura: \_\_\_\_\_

Prof. Dr. Marcos Rizolli

Julgamento: \_\_\_\_\_

Instituição: Universidade Presbiteriana Mackenzie

Assinatura: \_\_\_\_\_

*A minha orientadora, Isabel Italiano, pela  
paciência, dedicação e empenho em  
transmitir os seus conhecimentos,  
o meu eterno: obrigada!!*

## **AGRADECIMENTOS**

À minha professora Isabel Italiano, com sua paciência e orientações que me conduziram para o término deste trabalho. E, principalmente, por ter se tornado uma professora tão querida. Serei eternamente agradecida por ter me ajudado, não só na carreira acadêmica, mas também na minha vida profissional.

Aos meus pais, que me apoiaram e vibraram com cada conquista minha durante essa trajetória.

Ao meu marido Fernando Scarabotto, que teve toda paciência e compreensão durante essa trajetória.

À amiga Carolina Carpinelli, que me apresentou o programa de mestrado em Têxtil e Moda.

À amiga Ligia Viana, pelo incentivo em concluir a minha dissertação.

Ao professor Luís Cláudio Portugal que, com sua paciência, conversas e aulas de Metodologia de Projeto de Design, contribuiu grandemente para a conclusão desse trabalho.

Ao professor Marcos Rizolli, pela atenção e orientação na banca de qualificação.

À professora Silvia Held, que me apresentou à minha professora e orientadora.

A todos os professores do programa de Pós-Graduação que contribuíram para este trabalho.

Ao meu diretor Max Villafan, pelo apoio nos momentos difíceis.



## RESUMO

NUNES, Katia de Sousa. **PROCESSOS CRIATIVOS NO DESENVOLVIMENTO DE TRAJES DE CENA: O USO DA TÉCNICA *MOULAGE* COMO INSTRUMENTO DE ESTÍMULO À CRIATIVIDADE NO ENSINO DE MODA.** 2016. 100f. Dissertação (Mestrado) – Escola de Artes, Ciências e Humanidades da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016. Versão Corrigida

Este projeto discute uma investigação acerca da utilização da técnica de modelagem tridimensional de trajes, também conhecida por *moulage*, não somente como um instrumento inerente ao processo de desenvolvimento de moldes para a construção de roupas, mas principalmente como ferramenta de estímulo à criatividade na concepção de trajes de cena. Por meio de uma pesquisa bibliográfica de cunho exploratório, foram levantados os principais aspectos históricos intrínsecos à modelagem plana e à modelagem tridimensional na história da indumentária, bem como processos criativos e ferramentas de estímulo à criatividade aplicáveis à concepção de figurinos. Foram realizados cinco experimentos de diferentes técnicas de modelagem tridimensional voltados ao estímulo da criatividade para a concepção de trajes de cena, o que tornou possível investigar possíveis evidências que comprovaram a otimização do estímulo da criatividade por meio da modelagem tridimensional, durante o processo criativo, em relação aos métodos de modelagem planificada convencionais.

**Palavras-chave:** processos criativos, figurino, *moulage*.

## ABSTRACT

NUNES, Katia de Souza. **CREATIVE PROCESSES IN THE DEVELOPMENT OF WARDROBE: THE USE OF *MOULAGE* TECHNIQUE AS A TOOL TO PROMOTE CREATIVITY IN THE FASHION SCHOOLS.** 2016. 100f. Dissertation (Master) – School of Arts, Sciences and Humanities of the University of São Paulo, São Paulo, 2016. Corrected Version

This project concerns an investigation of the use of tridimensional modeling technique costumes, also known as *moulage*, not just as an instrument which is inherent to the molds development for the construction of clothes, but mainly as a tool for stimulating creativity in costumes scene design. Through a bibliographic exploratory research, were surveyed the main historical aspects intrinsic to the modeling and *moulage* in the clothing history, creative processes, and tools to stimulate creativity for the costumes design. Five different experiments were performed with *moulage* techniques, in order to stimulate creativity in designing scene costumes, which made possible to investigate possible evidences to support the optimization of the creativity stimulate throughout *moulage* techniques during the creative process, compared to conventional modeling methods.

**Keywords:** creative processes, costumes, *moulage*.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Esquema de Piaget – Mecanismo de Equilíbrio .....	28
Figura 2 – Homem Vitruviano: Desenho de Da Vinci .....	39
Figura 3 – Molde de calça masculina desenvolvida com técnica de modelagem plana.....	41
Figura 4 – Processo de interpretação de modelagem .....	42
Figura 5 – Manequins especiais para Moulage .....	44
Figura 6 – Vestido, 1935 – 1936, Madeleine Vionnet.....	45
Figura 7 – Construção de um corselete .....	46
Figura 8 – Reconstrução arquitetônica, de Shingo Sato .....	47
Figura 9 – Camiseta solta feita por meio de moulage, de Alexander McQueen .....	48
Figura 10 – Hollow Tube, de Julian Roberts .....	49
Figura 11 – The Tunnel Technique, de Julian Roberts.....	49
Figura 12 – Caderno de registro .....	56
Figura 13 – Ernst Haeckel.....	56
Figura 14 – Frente e Costa do traje .....	58
Figura 15 – Grupo do Traje Terra. ....	59
Figura 16 – Note que há algo diferente na parte superior direita da figura .....	61
Figura 17 – Veja um cachorro Dálmata nessas manchas .....	62
Figura 18 – Cenas do filme Oz, Mágico e Poderoso .....	66
Figura 19 – Cenas do filme Alice no País das Maravilhas.....	66
Figura 20 – Cenas do filme O Mágico de Oz, 1939.....	67
Figura 21 – Roupas de Jun Nakao.....	67
Figura 22 – Acessórios e roupas feitos em papel.....	67
Figura 23 – Cenas do Filme Cirque du Soleil, Outros Mundos.....	68
Figura 24 – Trajes do Experimento .....	69
Figura 25 – Cenas do filme Eduardo Mãos de Tesoura .....	71
Figura 26 – Cenas do filme A Noiva Cadáver .....	71
Figura 27 – As diferentes versões de Cleópatra, nos filmes de 1934, 1963 e 2002 .....	72
Figura 28 – Desenho da saia após ser confeccionada.....	73
Figura 29 – Ponto casinha de abelhas em tecido de algodão .....	73
Figura 30 – Fotos do Experimento .....	74
Figura 31 – Fotos do Experimento .....	76
Figura 32 – Fotos do Experimento .....	78
Figura 33 – Fotos do Experimento .....	81
Figura 34 – Trajes do Experimento .....	83

Figura 35 – Fotos do Experimento .....	83
Figura 36 – Fotos do Experimento .....	84
Figura 37 – Fotos do Experimento .....	85
Figura 38 – Fotos do Experimento .....	86
Figura 39 – Fotos do Experimento .....	87
Figura 40 – Trajes do Experimento .....	87
Figura 41 – Fotos do Experimento .....	88
Figura 42 – Fotos do Experimento .....	89
Figura 43 – Trajes do Experimento .....	89
Figura 44 – Fotos do Experimento .....	90
Figura 45 – Trajes do Experimento .....	91
Figura 46 – Fotos do Experimento .....	92
Figura 47 – Fotos do Experimento .....	93

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Quadro Sinótico da Pesquisa.....	19
Quadro 2 – Sequência cronológica de desenvolvimento dos moldes.....	43

# SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	15
<b>2. PROCESSOS CRIATIVOS</b> .....	20
2.1 O processo criativo por renovações cênicas: desenvolvimento de trajes de cena.....	31
<b>3. TÉCNICA DE MODELAGEM E MODELAGEM TRIDIMENSIONAL</b> .....	33
<b>4. ESPECIFICAÇÃO DE UM EXPERIMENTO</b> .....	60
4.1 Experimento 1: Oz, com que roupa eu vou? .....	65
4.2 Experimento 2: Cleópatra Morreu! .....	70
4.3 Experimento 3: Frutas, Formas e Texturas.....	74
4.4 Experimento 4: O universo mexicano.....	77
4.5 Experimento 5: Formas humanas especiais.....	79
<b>5. ANÁLISE DOS EXPERIMENTOS</b> .....	82
<b>6. CONCLUSÃO</b> .....	95
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	97

## 1. INTRODUÇÃO

Não se pode precisar ao certo o momento em que surgiu o vestuário, porém o que se sabe é que seu uso inicial era motivado pela proteção dos fatores naturais, e também pela aparência. As indumentárias eram constituídas por grandes pedaços de pano que eram confeccionados em teares manuais e posteriormente costurados, presos por alfinetes ou amarrados de forma que os mesmos ficassem drapeados. Desde os primórdios da história, a roupa já era usada para indicar status social, riqueza e relacionamentos (MEDEIROS, 2013).

A roupa chamada de vestuário ou indumentária é qualquer objeto usado para cobrir certas partes do corpo. Roupas são usadas por vários motivos: por questões sociais, culturais ou por diversas necessidades. Já os objetos carregados ao corpo (ao invés de serem vestidos) são chamados de acessórios, tais como as bolsas, bijuterias etc. (MEDEIROS, 2013, p.10).

Com o passar dos tempos, as nossas referências de estilo de moda histórica se confundem, pois as mesmas sofrem interpretações de figurinistas de cinema e televisão. Muitas vezes usamos um estilo para demonstrar um período, atribuindo a ele uma década (MEDEIROS, 2013). Jones (2005, p.24) relata que “a moda é uma forma especializada de ornamentação do corpo”. Exploradores e viajantes relatavam em suas viagens como se dava a ornamentação corporal e os estilos de se vestir, trazendo no retorno dessas viagens desenhos e exemplos de vestimentas, fazendo com que despertasse o desejo não só pelos artefatos, mas também pela sua compreensão, levando assim a estudos futuros dentro da área da antropologia.

Stevenson (2012) relata que traçar um desenvolvimento da história da moda é também revelar culturas populares. No começo do século XIX a moda era uma classe elitista de status, de forma não muito diferente do tempo da Idade Média, onde a condição social era quem ditava a cor e os tecidos a serem usados. Uma das primeiras líderes influentes na moda foi Josefina, mulher de Napoleão Bonaparte, imperador da França.

Por volta do século XX a moda começou a se apropriar o que a arte tinha de melhor, tendo como influência a música, o cinema e os acontecimentos em geral. A roupa com o passar do tempo adquiriu outras funções além da proteção; em nossos dias, ela tem o poder de projetar a nossa personalidade.

Chaler Worth, grande costureiro da década de 1860, transformou a alta costura, fazendo com que a moda se situasse no domínio das belas-artes. Nos meados do século XX, surge o conceito *ready-to-wear*, ou pronto para vestir, que consistia em produzir as roupas em larga escala, porém com um estilo elegante.

No início do século XXI o conceito de design de moda pode ser aplicado a todas as classes: cópias de estilistas famosos são vendidas *on line*, e as tendências da estação surgem em revistas, sites e blogs de moda. A moda sobreviveu a guerras e crises, nos serviu para contar e retratar um determinado período e esclarecer momentos na história.

É notório que houve uma evolução da modelagem, sendo a mais habitual a modelagem plana/bidimensional. Todavia, destaca-se outro tipo de modelagem, surgida em meados do século XX com a estilista Madeleine Vionnet, que fazia seus belos vestidos no busto com o uso da técnica denominada *moulage*. Esta técnica serve de suporte para o presente estudo deste trabalho, realizado juntamente com processos criativos e figurino.

A fomentação ocorreu através de experimentos guiados, ao invés de utilizar a *moulage* na sua forma tradicional de ensino, vigente na maioria das escolas.

No âmbito teatral, estudos sobre antropometria, ergonomia, modelagem e *moulage* se fazem necessários para uma melhor construção do traje, pois o ator pode precisar de um traje diferenciado dependendo do papel que irá realizar. Pensando, por exemplo, nos atores do *Cirque du Soleil*, não podemos confeccionar um traje que “prenda” os seus movimentos.

O presente projeto tem como principal escopo a utilização da técnica de modelagem tridimensional, não apenas como instrumento inerente ao processo de desenvolvimento de moldes, mas principalmente como ferramenta de estímulo à criatividade na concepção de trajes de cena.

Nesse contexto, compreendem os objetivos específicos:

- Realizar um levantamento bibliográfico acerca dos principais aspectos históricos relativos à modelagem e modelagem tridimensional na história da indumentária;
- Levantar dados bibliográficos relativos ao processo criativo e ferramentas de estímulo à criatividade aplicáveis à concepção de trajes de cena;



- Realizar experimentos de diferentes técnicas de modelagem tridimensional voltados ao estímulo da criatividade para a concepção de trajes de cena;
- Identificar técnicas de modelagem tridimensional que possam ser utilizadas em experimentos;
- Investigar possíveis evidências que comprovem a otimização do estímulo à criatividade por meio da modelagem tridimensional, durante o processo de criação de trajes de cena, em relação ao método de modelagem planejada.

A concepção de trajes de cena, como qualquer processo de criação, requer o emprego da criatividade. Esta, por sua vez, pode ser estimulada por meio de várias técnicas e ferramentas, de modo a conduzir resultados mais satisfatórios no que concerne à inovação voltada aos requisitos de projeto.

No que diz respeito à utilização da técnica de modelagem tridimensional como recurso de estímulo à criatividade para a concepção de vestimentas, foi observado que a mesma ainda é pouco explorada para tal finalidade, tendo como principal precursor o modelista japonês Shingo Sato.

Nesse contexto, esta nova aceção do uso da técnica de modelagem tridimensional se revela pertinente, pois pode tornar o processo de concepção de trajes de cena, principalmente no âmbito acadêmico, mais dinâmico e estimulante, em relação aos processos de criação convencionais como, por exemplo, o desenho de croquis.

Desta forma, supõe-se que formas, volumes, cores e texturas possam ser mais bem exploradas, e que, se evidenciadas ao término desta pesquisa, poderiam incentivar outros docentes de disciplinas que compreendam a criação de trajes de cena e/ou a utilização de técnicas de modelagem tridimensional, bem como outros profissionais, a utilizarem esta técnica para tal finalidade.

Como metodologia, foi realizada uma pesquisa bibliográfica de cunho exploratório, com o objetivo de levantar os principais aspectos inerentes ao processo criativo, história da indumentária, formas, cores e textura.

Em seguida, ocorreu a realização dos experimentos: atividades práticas executadas por alunos do segundo semestre do curso técnico em Modelagem do Vestuário da ETEC de Peruíbe-SP (e outras intuições que nos permitiram a

aplicação do experimento) durante as aulas da disciplina de *Moulage*, guiadas por um professor orientador, a fim de investigar a evidência de otimização do estímulo ao processo criativo, nos quais o aluno teve a liberdade de experimentar novas matérias e novas maneiras de criar, que transcendessem o uso convencional da técnica de *moulage*.

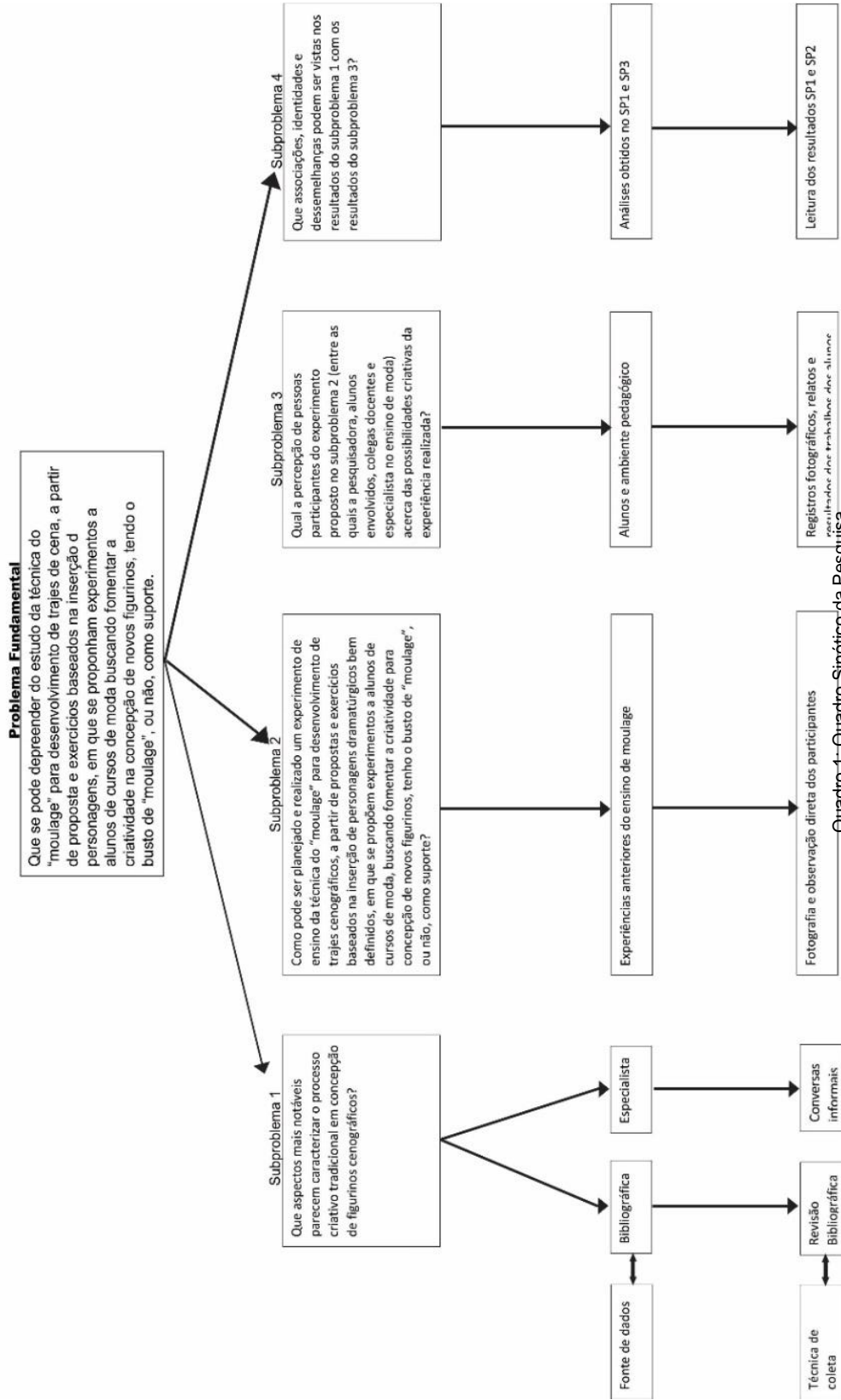
Posteriormente essas atividades foram validadas por meio de workshops para alunos de moda e de figurino, com o intuito de produzir um traje de cena, utilizando as técnicas de modelagem e *moulage*. Com isso, desejou-se que o alunos explorassem a criação além do tradicional, já conhecido pelos mesmos.

Dado o exposto, as etapas da pesquisa a ser realizada podem ser resumidas em:

- Pesquisa Bibliográfica;
- Experimentos guiados;
- Aplicação dos experimentos em workshops;
- Análise dos resultados

O seguinte Quadro Sinótico tem o propósito de simplificar e captar as principais ideias do trabalho, cumprindo dois objetivos: evidenciar as principais questões do texto e apresentar as questões esquemáticas estabelecidas entre os conteúdos (Quadro 1).

## Quadro Sinótico



Quadro 1: Quadro Sinótico da Pesquisa

## 2. PROCESSOS CRIATIVOS

Conforme apontamentos de Predebon (2003), a capacidade criativa de cada indivíduo é desenvolvida a partir do meio em que vive, dos estímulos recebidos e das limitações que essa capacidade apresenta. A criatividade é inerente às pessoas. Algumas são mais criativas, outras nem tanto; ambos os tipos, porém, dependem também dos estímulos que a própria criatividade recebe. O autor ainda faz uso da psicologia humanista, defendida na década de 1960 pelo psicólogo americano Abraham Maslow (1908-1970), que diz o seguinte: “O homem criativo não é o homem comum ao qual se acrescentou algo; o homem criativo é o homem comum do qual nada se tirou” (PREDEBON, 2003, p. 36).

Salles (2009), por sua vez, apresenta a criação como sendo o desenvolvimento, o crescimento e a vida, podendo-se observá-la em um estado contínuo de metamorfose e, ao longo de sua criação, sofrendo mutações. “O trabalho do criador mostra-se como um complexo percurso de transformações múltiplas por meio do qual algo passa a existir” (SALLES, 2009, p.30). O ato da criação é apresentado como um movimento com tendência. Alguns criadores referem-se a essa tendência como sendo um rumo vago que consiste no direcionamento do processo de construção da sua obra. Salles cita, entre eles: Peter Book (1994) que descreve seu processo como uma intuição amorfa, ou seja, sem uma forma determinada; e Maurice Béjart (1981), para o qual a criação não passa de uma busca por uma miragem, no seu sentido metafórico de ver e buscar algo tido como belo ou bom.

Pode-se dizer que intuição amorfa, conceito ou premissa geral e miragem, são alguns dos processos direcionadores. Em busca do desejo de ver a sua obra pronta, o artista busca vencer o desafio da realização da sua arte, levando-o assim a agir para vê-la concretizada. No caso da tendência, seu objetivo é ser um condutor maleável, ou seja, à maneira de uma bússola – na qual, em qualquer posição, o ponteiro sempre indica o Norte. O movimento que se dá entre rumo e vagueza é o que move o ato criador. As mobilidades do indivíduo pensante são acompanhadas pela ação da criatividade, sendo que a visão do criador está ligada à imperfeição, mas sempre buscando a perfeição, quando se chega a algo plenamente satisfatório.

Pode-se dizer que as pessoas que nascem com espírito criativo já têm inserida na sua personalidade a inquietude pelo novo. Elas naturalmente procuram

outras maneiras de substituir algo já pronto, e, ao final do processo criativo, elas têm a sensação de dever cumprido. Já aqueles sujeitos que se tornaram criativos no decorrer da vida ficam felizes com a oportunidade de criar algo novo a cada processo criativo exitoso, e, portanto, podem até ficar “viciadas” nesse processo de criar. Segundo Zetune (2003), sofremos transformações de todos os tipos desde o nascimento; essas mudanças oferecem a capacidade de nos adaptarmos a elas, uma vez que elas nos proporcionam melhores visões do mundo exterior e interior.

“O processo de criação é o lento clarear da tendência que, por sua vagueza, está aberta a alterações” (SALLES, 2009, p.34). Pode ser que nele a ideia inicial nada tenha a ver com a conclusão final. É um processo equivalente a um ato permanente da construção da obra, sendo que a criação é o resultado de total adesão a ele. Essa “tarefa” exige um período de maturação que se faz necessário para a sua criação, pois o resultado esperado não acontece em segundos mágicos. O processo permanente de maturação se dá exatamente ao longo desse período. Para que ocorra a construção da obra, se faz necessário um ambiente de total envolvimento. Salles (2007) afirma que alguns artistas descrevem o processo criativo como um percurso do caos ao cosmos, ou seja, da desordem original do Universo à harmonia atual do Cosmo. E explica essa metáfora dizendo que, ao longo dos processos, o acúmulo das ideias, planos e possibilidades vão sendo selecionados e combinados. E, a partir da forma com que as ideias vão se organizando, é construído o objeto artístico.

O caminho de satisfação da obra se dá no percurso de sua concretização, ocorrendo, assim, uma satisfação, mesmo que transitória, como vemos nos registros desse autor:

Os documentos de processo e os relatos retrospectivos conseguem, às vezes, registrar a ação do acaso ao longo do percurso da criação. São flagrados momentos de evolução fortuita do pensamento daquele artista. A rota é temporariamente mudada, o artista acolhe o acaso e a obra em progresso incorpora dos desvios. Depois desse acolhimento, não há mais retorno ao estado do processo no instante em que foi interrompido (SALLES, 2007, p. 37).

Como afirmado acima, a criatividade tem uma relação intrínseca com o nosso lado pessoal e ocorre a partir do momento em que nos sentimos valorizados, respeitados e motivados. É sentimento comum que o fator motivacional pode levar a capacidade criativa a se desenvolver potencialmente. A capacidade criativa desenvolvida, por sua vez, eleva a autoestima, gerando assim a vontade de criar e

desenvolver novos métodos de pensamento. De acordo como Zetune (2003), esse mecanismo demonstra que não existe melhor maneira de sermos criativos, uma vez que todos nós podemos ser criativos e todos nós podemos melhorar a nossa criatividade. Nesse sentido, ele define a criatividade da seguinte maneira: “habilidade de constantemente produzir resultados distintos e válidos” (ZETUNE, 2003, p. 25).

Sendo assim, podemos entender que a geração de novas ideias, combinada com a criatividade, gera a chamada inovação. Então, os resultados obtidos durante o processo criativo, muitas vezes, podem ser a resolução de um problema. Para o ato criativo acontecer, é necessário ter uma nova abordagem do que já foi feito por outra visão. “Seria outra tentativa do que já existe com uma nova maneira de fazê-la. Aceitar a intervenção do imprevisto implica compreender que o artista poderia ter feito aquela obra de modo diferente daquele que fez. Aceita-se que há concretizações alternativas; admite-se que outras obras teriam sido possíveis” (SALLES, 2007, p.37). Discutir o inesperado no processo criativo vai além dos limites da fortuidade, pois vai além dos fatores externo ao processo. Por outro lado, o artista está tão imerso em seu processo criativo, que passa acreditar que o acaso está voltado para as suas necessidades naquele momento; apropriando e transformando assim tudo que lhe interessa, como, por exemplo, uma frase lida em um jornal, a visão de uma cor, um pensamento. Em outros casos, o artista se posiciona à espera do inesperado; por exemplo, o criador se colocar em um cenário ao ar livre para fazer uma foto e esperar que luz esteja como ele gostaria (SALLES, 2007).

Cada ser humano tem a sua maneira de ser criativo; por isso, precisamos compreender como a capacidade criativa pode se manifestar dentro de cada um de nós. Zetune cita o psicólogo suíço Carl G. Jung (1875-1961), que, em sua teoria sobre as diferenças pessoais, reconhece os padrões estáveis de comportamento entre indivíduos, em relação a suas preferências, tais como: reconhecer, focar a atenção, lembrar pessoas, ideias e coisas, e só então tomar decisões ou formar opiniões sobre elas (ZETUNE, 2003, p. 24).

Conforme o pensamento de Jung, Zetune (2003) diz que todos nós somos criativos; porém, para se aproveitar melhor a criatividade existente dentro de nós, precisamos identificar, entender e esclarecer nossos padrões criativos. Com isso, podemos identificar as áreas que não são tão criativas e melhorar esses pontos, o

que auxiliaria em resultados futuros. Todavia, vale esclarecer que muitos trabalhos criativos são realizados em grupo, onde vários tipos de criatividade interagem entre si. É preciso entender essas diferenças para se alcançar o melhor resultado ao final do trabalho. Dentro dos percursos criativos no interior de uma obra de arte, pode se observar a complexa trama de propósitos e buscas para a resolução de um problema e avaliar hipóteses para resolução, assim como acompanhar as testagens, soluções, encontros e desencontros (SALLES, 2007).

A tendência de um percurso é o objeto de estudos de caso, nos quais o propósito da análise é acompanhar e compreender os mecanismos criativos utilizados por um artista específico, para a produção de uma determinada obra (SALLES, 2007, p. 40).

Já de acordo com os pensamentos de Zetune (2003), o desenvolvimento criativo se dá através do nosso desenvolvimento e interação com outras pessoas, uma vez que somos influenciados por elas e pelo meio que estamos, bem como por seus acontecimentos. Conforme descreve Ostrower (2009), a criatividade não está ligada somente às artes; ela é algo global, uma vez que viver e criar se interligam. As realizações criativas não necessitam estar ligados a uma forma, pois não deve restringir a criação a uma imagem visual. Ocorre que, normalmente, atribuímos outra forma a algo já existente, tornando-o, assim, novo. Ostrower (2009, p.9) afirma ainda que: “o ato criador abrange a capacidade de compreender; e esta por sua vez, a de relacionar, ordenar, configurar e significar.”

A nossa consciência é algo inacabado, isto é, totalmente diferente de um “produto acabado”; ela vai se formando no exercício de si mesma, ou seja, ela vai se transformando de acordo com o desenvolvimento dinâmico do homem no decorrer de sua existência. Durante os processos de sua formação, acontecem determinadas percepções dentro de si mesmo, dentro do seu agir, ocorrendo, assim, a criatividade humana. O ser humano tem a necessidade concreta de criar sempre coisas novas, ocasionando, então, o potencial criador de cada um (OSTROWER, 2009).

O potencial criador tem a premissa básica da criação, de resolver situações imediatas e antever os problemas. Porém, não podemos esquecer que todo indivíduo tem escolhas e alternativas. Desse modo, antes de falar da criação de um ser consciente, é necessário falar sobre a criação. O homem, independentemente do seu contexto, deverá ser consciente e sensível a cada um dos processos de criação, pois cada indivíduo será moldado dentro de padrões culturais, onde se desenvolverá

a sua individualidade, seu modo pessoal de agir, seus sonhos e aspirações pessoais.

Salles (2007) ensina que a prática criadora possui fios condutores que estão relacionados com uma produção específica que, posteriormente, se atam à obra do criador como um todo. O desejo de expressar-se livre e completamente deveria ser o princípio básico para impulsionar o que seria o objetivo final. Salles ressalta, inclusive, que a influência do contexto não nos leva ao processo propriamente dito. Ocorreria uma troca entre o tempo e espaço em que o artista está imerso, fazendo dessa maneira pertencerem à obra; assim, o externo penetra o mundo que a obra apresenta, como acontece, por exemplo, na escolha que um ator faz ao optar por uma determinada técnica, pelo fato de ter uma relação estreita com o tipo de peça teatral com a qual está comprometido. “O tempo da criação seria o tempo da configuração do projeto. Pode-se assim, dizer que o processo de criação de uma obra é a forma do artista conhecer, tocar e manipular seu projeto de caráter geral” (SALLES, 2007, p. 42).

Para Ostrower (2009), a cultura é a base para a formação do indivíduo, pois ela faz a comunicação e a elaboração de novas atitudes. Portanto, cultura é o mesmo que as formas materiais e espirituais do grupo com que o ser humano convive, atua e se comunica; pode ser transmitida através de vias simbólicas para as gerações futuras, uma vez que o processo de criação é considerado algo contínuo e que está sempre se regenerando. As etapas anteriores são bases para uma nova abertura de criação futura, uma vez que o criador está sempre elaborando múltiplos níveis do ser sensível-cultural-consciente. As vivências propiciadas pelo potencial criador podem se tornar uma forma de comunicação, pois ela se refaz sempre.

Cumprir ainda enfatizar que o potencial criador sempre se reabastece no próprio criar; é um ciclo e a fonte do criar é inesgotável. Ostrower (2009) também diz que no momento de criação existe uma tensão, e explica que sem essa tensão não haveria como saber o significado da ação. O ser humano entra em uma tensão psíquica quando ocorre uma motivação interior, proporcionando, assim, o fazer. Essa tensão psíquica é benéfica no momento da criação, pois ajuda a manter a concentração; porém, ela não deve ser descarregada de uma vez, e sim, dosada durante o processo criativo. Para Salles (2007), falando-se de processo criativo



como ato comunicativo, o público consumidor não é procurado porque esse público levaria o artista a fazer concessões.

Estudos de processos específicos, porém, podem mostrar como questões relativas a mercado afetam alguns criadores e suas obras, e, provavelmente, seus processos deixam indícios de adaptações, segundo critérios externos (SALLES, 2007, p.50).

A tensão psíquica representa o momento de libertação das energias, pois é momento de reestruturação onde ocorre a produtividade no ato de criar. Ostrower (2009) cita alguns artistas como Van Gogh e Munch, dentre outros, cuja tensão psíquica é refletida em suas obras. Segundo Souza, as pessoas, no momento da criação teriam dois aspectos discriminatórios, sendo eles: o problema que está sendo encontrado pelo criador por um novo ângulo, e o outro, a elaboração da confirmação da ideia original. Assim, há dois momentos distintos: o de reestruturar conceitos, e o de avaliá-los. Estes pensamentos ocorreriam em partes distintas do cérebro: no hemisfério esquerdo, onde ocorreria um pensamento mais analítico e no hemisfério direito, que apresentaria um pensamento geral das ideias. (KATZ *apud* SOUZA, 2001, p.24).

Esse mesmo autor explica que a situação, para ser compreendida, deve ser representada pelo indivíduo. “Portanto, pode-se dizer que a representação é a construção de um “modelo de similaridade” para o mundo, com base na experiência de vida e na varredura feita na memória em busca de situações análogas” (SOUZA, 2001, p.29). Essas representações ocorrem através das experiências de vida e na varredura da memória. E, não havendo a possibilidade de representação adequada da situação, o indivíduo irá recorrer aos seus processos de raciocínio, tentando desse modo construir a representação da situação para solucionar o problema. Esse caminho que o raciocínio faz conduz a mente a produzir ações já automatizadas, associadas pelo indivíduo que também conhece a situação vivida. Quando não é automatizada, o indivíduo precisa fazer um esforço para chegar à solução do problema. Sobre a resolução de situações-problema, Souza descreve o seguinte:

[...] os conhecimentos existentes podem ser reforçados ou refutados conforme surjam novas representações de situações, construídas por instrução (por meio de representações “prontas” de acontecimentos) ou por descoberta (solução de problemas práticos, por “tentativa e erro”). (SOUZA, 2001, p. 29).

Com isso, surge a necessidade de uma estrutura de controle, que consiste em determinar os meios necessários para que a tarefa ocorra. Esse controle tem três momentos específicos; são eles: A) quando ocorre a construção de uma determinada situação; B) quando temos a tomada de decisões em função do desenrolar da situação; e C) a avaliação do resultado final. Analisando tal controle, podemos verificar que, no momento A, perguntamos se é válida aquela construção; no momento B, verificamos se temos alguma previsão de atingir o resultado esperado; é nesse momento que podemos fazer possíveis correções; e no C, analisamos os resultados obtidos, fazendo uma referência ao começo da situação A, pois é nela que se dá o planejamento (SOUZA, 2001, p.30).

O ser humano tem como base as situações vivenciadas ou suas repetições, apoiado pelo sistema sensitivo, próprio da espécie humana, sendo eles: visão, audição, tato, paladar e olfato. Esses sentidos são a forma do prisma pelo qual o mundo é sentido; e cada sensação é única para cada indivíduo. Dependendo da “bagagem” que a pessoa tem ela vai apresentar uma resposta para cada situação. Esses mecanismos, que podemos chamar de mecanismos de assimilação, são de total importância, pois dependemos deles para montarmos as nossas representações. Segundo Salles (2007), críticos e criadores defendem que uma concepção nova de criação precisa ter “bebido” de fontes do passado, para que se torne futura. Os artistas de teatro, por exemplo, em muitas vezes acabam colaborando com a criação, produzindo-se, assim, para a própria obra. Podemos exemplificar o figurinista que, no ato da criação, tem a colaboração do ator que irá vestir o traje.

É através dos mecanismos de assimilação que o nosso cérebro vai ao encontro das informações necessárias para montar um “enquadramento” do mundo, atribuindo a ele uma forma coerente. Um esquema novo pode servir para reforçar um esquema anterior o qual, por sua vez, pode gerar um novo conhecimento, como quando se é confrontado com uma nova situação, ou, em alguns casos, quando a solução escolhida não é adequada para a situação ocorrida no momento em questão. É a partir disso que o poder criativo da pessoa se mostra, pois, ela procura obter respostas até então inexistentes para os novos conflitos, tornando-a, assim, criativa.

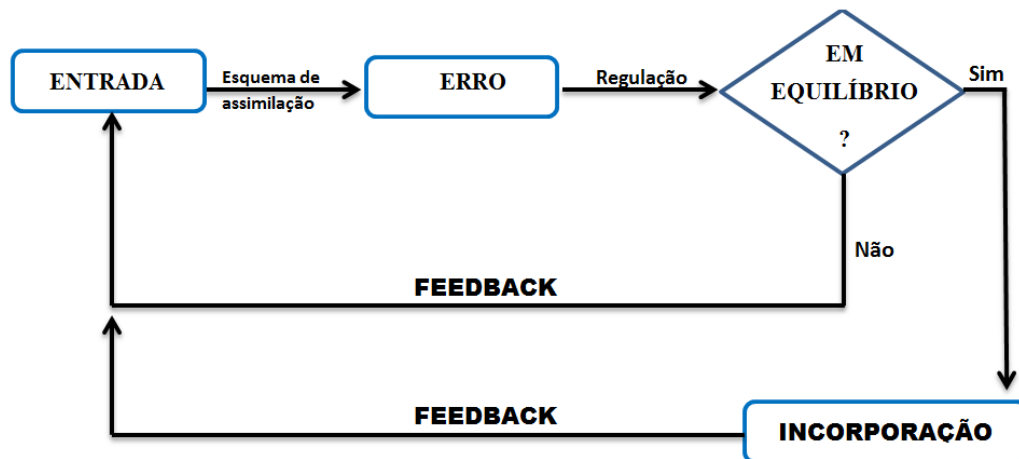
De acordo com Souza (2001), existe uma fase de preparação para a resolução do problema a ser resolvido. Para essa fase é necessário haver uma

pesquisa sobre o problema a ser resolvido, valendo-se de literaturas, explorações e indagações para se chegar à busca da solução. Quando não acontece a solução do problema, o indivíduo entra em uma fase de “incubação”, onde ocorre o acionamento de processos mentais inconscientes para trabalhar. A criação no ser humano é identificada como uma fase de inspiração, tendo como exemplo uma ideia que surge na mente de uma forma pronta e, com ela, pode estar ligada uma solução genial. Porém, para obter certeza de que a solução encontrada é a ideal, ela deve ser testada, verificando assim a sua validade em termos práticos.

Para se analisar um problema, o ponto inicial seria sua relevância, como, por exemplo, um problema mais “urgente”, já que as questões consideradas menos urgentes tendem a ser postergadas ou, até mesmo, ignoradas. Feitas a identificação do problema e a sua relevância, pode-se delimitar seu campo inicial de atuação ou suas possíveis soluções. Em pessoas não criativas, tendo elas problemas triviais, a solução ocorrerá no espaço da pesquisa. “No entanto, em problemas que requerem a criatividade, a resposta não será encontrada tão facilmente, resultando o espaço inicial em respostas inaceitáveis (“erros”) (SOUZA, 2001.p.35). Tratando-se de uma pessoa criativa, a resposta não se dará na pesquisa, gerando então respostas inaceitáveis, fazendo com que ela busque alternativas.

Conforme aponta Souza (2001), o campo do problema tem como característica principal fazer associações mentais, buscando, assim, proximidades com o assunto abordado. Sabe-se que grande parte das decisões tomadas tem relação com as experiências já vividas pela pessoa. Cada tentativa que dá errado, o cérebro realiza alterações, tentando ir ao encontro de uma solução e alcançar um resultado satisfatório para o problema. Este processo é identificado por Piaget como “mecanismo de equilíbrio”, conforme apontado no esquema abaixo (Figura 1).

Figura 1 – Esquema de Piaget – Mecanismo de Equilíbrio



Fonte: SOUZA (2001, p. 37)

O processo descrito na Figura 1 mostra que, no momento da criação, os criadores sofrem com momentos de angústia e ansiedade. Isso acontece quando se necessita resolver problemas complexos. As emoções controversas ocorrem nas tentativas frustradas do cérebro de atingir o ponto de equilíbrio.

Para Souza (2001), quanto mais falhas o cérebro sofre, mais ele tem a necessidade de atingir o novo estado de equilíbrio, e mais urgente é a resolução do problema. Outro ponto interessante é que o processo criativo se desenvolve quando erramos, adaptando-se, assim, a problemas complexos. Esses erros geram um desequilíbrio e uma inquietação ao cérebro, principalmente quando a pesquisa inicial não é suficiente para se chegar a uma solução, resultando em um impasse, de maneira que todas as tentativas tenham sido utilizadas sem sucesso.

O processo de ampliação e de reestruturação cognitiva continuará ocorrendo até que se tenha uma resposta satisfatória para a solução do problema. Uma vez solucionado, o processo mental é guardado na memória, passando, desse modo, a acumular mais experiências vividas, o que amplia o universo de possibilidades para enfrentar futuras situações-problema.

Podemos observar que o panorama da criatividade é permeável, de modo a facilitar as leituras em diversos campos do saber sendo eles: o pensamento filosófico, as abordagens psicológicas, a especialização de pensamentos e a capacidade adaptativa do ser humano. Isso tudo se torna mais fácil na hora de

contextualizar melhor o escopo da pesquisa (SOUZA, 2001, p.33), como, por exemplo, no campo da moda.

O processo criativo na moda se dá a partir da elaboração de pesquisa sobre um tema; em seguida são pesquisadas as tendências para a estação climática para ser criada a coleção, a elaboração dos croquis, o desenvolvimento da modelagem plana ou modelagem tridimensional, a peça piloto, a correção, se for o caso, e o lançamento ou apresentação da coleção. Outros exemplos incluem o cinema, teatro, dança e música, casos em que a manifestação criativa acontece no grupo onde se desempenham papéis de uma grande diversidade – sendo a manifestação uma consequência do ato, já que se pode contar com uma rede criadora bastante densa. Ocorrem nesse momento uma troca contínua de sensibilidade e uma interação entre os indivíduos envolvidos (SALLES, 2007).

Segundo Moura (2008), partindo mais uma vez para o âmbito da moda, podemos verificar que esta compreende diversos aspectos culturais contemporâneos. A moda, no contexto atual, apresenta maneiras e reflexos de costumes do cotidiano. A partir da significativa diversidade de costumes do cotidiano, é possível presenciar as modificações da moda, da criação, da cultura e da tecnologia como sendo uma inter-relação das diferentes maneiras de se expressar. A moda pode ser difundida por grandes criadores que lançam as suas coleções nas chamadas “capitais da moda”.

O modelo lançado é diluído para que se possa atender à demanda do consumidor e se adaptar aos materiais, a fim de viabilizar a confecção de um só estilo. Os criadores têm normalmente a missão de atender a demanda da indústria, comércio ou até mesmo um setor de serviço e visam solucionar um problema específico. Nesse contexto, Salles (2007) relata a interação dos indivíduos envolvidos que trabalham para um objetivo comum: a construção de uma obra.

O trabalho de um diretor envolve o treino dos atores, a técnica cinematográfica, a gravação sonora, a direção de arte, a música, a edição, a dublagem e a mixagem do som. Embora essas possam ser pensadas como ocupações separadas, eu não vejo como independentes entre si. Eu as vejo juntas, mesclando – se sob o comando de uma direção (KUROSAWA, 1990, *apud* SALLES, 2007, p.53).

Nos tempos atuais, os *designers* têm a missão de propor uma solução inovadora no que diz respeito aos problemas que acontecem no mundo da moda,

antes mesmo que haja uma solicitação do público consumidor. O interesse em classificar, estabelecer regras e verificar o passo a passo de processos é fácil de ser constatado devido à frequência com que acontece no mundo atual, onde a informação é acelerada e de fácil acesso a todos.

Para obter, por exemplo, um traje mais específico e apurado, podemos dizer que ele é o resultado de várias fases: fase de adequação a acertos e erros, e fases de vários ajustes e dedicação em sua etapa de confecção. Conforme ensinam Castilho e Oliveira (2008), para se obter tal resultado podemos citar algumas etapas do processo criativo, sendo elas: definição da ideia, registro de formas e volume, modelagem, corte, experimentações de materiais, acessórios, costura, verificações e ajustes e, por fim, a montagem. Dessa maneira, o processo criativo para a construção de um traje de cena não será diferente, pois ele também precisa das demais etapas já citadas anteriormente.

O objetivo final do criador é a materialização da sua ideia; e o primeiro a ver o resultado do trabalho é o próprio criador. Dessa forma, a aprovação final se dá por ele mesmo. Castilho e Oliveira (2008) pontuam que a proposta de se criar um traje, enquanto discurso, é construída pela percepção e pelo meio onde está o criador, sendo ele muitas vezes influenciado por esse meio. O criador é livre para inovar não somente no corpo como também para criar em outras formas, até mesmo utilizando outro tipo de material que não seja o tecido. O traje, ao final do processo criativo, pode ser considerado uma arquitetura, podendo, inclusive, marcar o papel social do sujeito que o veste dentro da sociedade. Muitas vezes, a interação entre o figurinista ou criador e o ator se dá pela necessidade da melhor concepção do traje, adequando ele ao uso. Sempre lembrando que o desejo final do artista é a materialização de sua obra. “A concretização é uma ação poética, ou seja, uma operação sensível ampla no âmbito do projeto do artista” (SALLES, 2007, p.55).

O sentido do coletivo é parte importante no contexto artístico de concepção da sua materialidade. Por essa razão, Salles (2007) ressalta que, sem a interação, a obra não se concretiza. O ator criador tem como característica ser conduzido por uma ação tendo em vista um grande projeto do artista, pelo qual se procuram possíveis formas para que se concretizem esse projeto. O pensamento se dá na ação do desenvolvimento contínuo da obra, deixando, assim, claro que não há uma sequência cronológica entre o pensamento e a ação.

Segundo Gropius (2011), é possível em pouco tempo alcançar o êxito esperado para tal criação; basta, para tanto, fazer com que os estudantes se apropriem de técnicas e truques. Porém, o resultado final se torna superficial e insatisfatório, pois os estudantes ficam desamparados em uma situação nova e inesperada. Se o aluno não foi preparado para ter uma previsão do desenvolvimento orgânico, nenhum conhecimento e aplicação de motivos modernos, por mais detalhados que sejam, poderão conduzir a bons resultados e a um trabalho criativo. Suas ideias muitas vezes foram interpretadas erroneamente, ficando limitadas apenas à racionalização e mecanização.

Isso dá um quadro inteiramente falso de meus esforços. Sempre acentuei também o outro aspecto da vida, no qual a satisfação das necessidades psíquicas é tão importante quanto a das materiais, e no qual o propósito de uma nova concepção espacial é algo mais do que economia estrutural e perfeição funcional (GROPIUS, 2011, p.26).

O objetivo é que o homem possa ver a vida em sua totalidade, não ficando assim preso aos canais estreitos da especialização (GROPIUS, 2011).

## **2.1 O PROCESSO CRIATIVO POR RENOVAÇÕES CÊNICAS: DESENVOLVIMENTO DE TRAJES DE CENA**

O propósito deste capítulo é mostrar como acontece o processo da criação de figurinos para trajes de cena. Podemos falar que o figurino faz parte do espetáculo, assim como o cenário, a música, e o ator. Ele não tem o intuito somente de vestir: o figurino pode transmitir sentimentos, emoções, dar vida ao personagem que o ator irá representar. Segundo Madeira e Epifanio (2013) método e criação não são opostos, pois os mesmos podem organizar o processo criativo, fornecendo inclusive ferramentas que possam aumentar a sua criatividade. A autora exemplifica o trabalho de Ney Madeira, que possui um método claro, e capaz de acelerar e melhorar a produção. Contudo, cada figurinista tem o seu próprio método de criação para a concepção de figurinos, podendo ele ser influenciado por sua formação, área de atuação e personalidade, dentre outras.

Determinadas características são fundamentais para o reconhecimento do personagem. Alguns atores têm o figurino como uma “veste sagrada”: ele é capaz de

marcar época de eventos, acontecimentos históricos, profissão e a idade do personagem e sua personalidade. Para que se tenha um figurino, se faz necessário ter uma história, tornando necessário o conhecimento da desta história por parte do figurinista.

O figurinista tem que conhecer a fundo a história do personagem, pois o figurino tem que revelar a época em que se passa a trama, o perfil psicológico do personagem e sua posição dentro da estória. Além de conhecimentos específicos sobre a obra: o local onde são filmadas as cenas, o tipo físico dos atores e as orientações de luz e cor feitas pelo diretor da obra (IGLECIO e ITALIANO, 2009).

Para um processo de criação de figurino ser eficaz, faz-se necessário um trabalho de pesquisa sobre o personagem a ser trabalhado. Faz parte do universo do figurinista pesquisar a história, campo, hábitos, comportamento, costumes, gestos, cultura, cores, materiais e moda. Sendo assim, é válido todo tipo de pesquisa em livros com imagens, internet, álbuns de fotografias, capas de disco, fotos de pessoas nas ruas, estudos de tecidos, estudo de cores, revistas de épocas, jornais, tudo que possa colaborar com a criação do traje. A partir dessas diretrizes começa-se então o processo de criação propriamente dito, onde a princípio é feito um croqui da peça a ser confeccionada, o qual segue para aprovação do diretor.

Vale destacar que um olhar apurado do figurinista, faz com que ele analise esteticamente as imagens pesquisadas, bem como avalie tecnicamente o caimento do traje no corpo do ator, ajudando inclusive a disfarçar ou salientar alguma parte do corpo. Pode se dizer que o processo de criação de um figurino é um processo artístico, onde a arte, o design e outros elementos se reúnem para que o traje no final seja um elemento comunicador.

Valese (2003) retrata a criação de um figurino, onde a arte e o design sofrem transformações ao longo do período da criação do traje. A escolha do material e do processo adequado sofrem alterações durante o percurso de criação, onde parte das referências visuais, mais a bagagem cultural e o acréscimo de novas tecnologias, comunam em um figurino. No final do processo o público poderá perceber, mesmo que de forma intuitiva, a mensagem ou os signos representados nos figurinos. Muitas vezes o processo de criação, mesmo não tendo uma “receita” segue uma série de etapas, pressupondo se assim uma sequência similar para a concepção do figurino. Iglecio e Italiano (2009) sugerem a leitura do texto a ser encenado, primeiramente com o intuito



de entender o enredo e o que acontece com o personagem, pois quando o ator veste o traje ele “incorpora o personagem” a ser representado.

Os autores sugerem uma análise do texto em conjunto com perguntas, que servirão para a estrutura da produção. “Essa análise envolve, por exemplo, definir o espaço e tempo onde a estória se passa, quem são os personagens, suas características e função no transcorrer do texto.” (IGLECIO e ITALIANO, 2009, p. 6). Com isso é elaborada uma tabela a fim de transcorrer as ações dos diversos atos das cenas, onde ocorrem cada ato e a participação dos personagens e seus trajes. O próximo passo é se encontrar com o diretor, onde se iniciam as discussões de ordem prática e estética, com o intuito de estabelecer as características gerais do figurino a ser produzido. Os encontros com os diretores podem ocorrer várias vezes, quantas se fizerem necessárias, com o intuito de alinhar o trabalho do figurinista com a visão do diretor.

Após conversas preliminares com o diretor, o figurinista inicia a sua pesquisa do figurino. Vale lembrar que a pesquisa já teve o seu início com a primeira leitura do texto. Com as características básicas do figurino decididas, o figurinista começa os esboços dos desenhos e a definir as paletas de cores. Iglecio e Italiano (2009) sugerem que as ideias apresentadas ao diretor sejam as mais detalhadas possíveis, tais como padronagem dos tecidos, pregueados, franzidos, bordados, acessórios e aviamentos. Assim, as autoras propõem as seguintes etapas:

- Leitura do Texto
- Análise do texto e criação da tabela de ação
- Discussões iniciais com o diretor
- Pesquisa do figurino
- Desenhos preliminares
- Apresentação e discussão com o diretor
- Finalização dos desenhos.

Segundo Pedrosa (apud BERNARDES, 2006), a função do figurino é contribuir para a elaboração do personagem, pois o traje se comunica com o espectador, possibilitando identificar os personagens em cena. Holt (2001) menciona a importância do figurino, e assegura que, quando o ator entra em cena, mesmo antes de falar ao público, já transmitiu uma grande quantidade de informações quanto ao personagem. “O figurino é uma forma específica de ficção. Ele está a serviço de uma narrativa” (DUNCAN, 2002, p.212).

### 3. TÉCNICAS DE MODELAGEM PLANA E MODELAGEM TRIDIMENSIONAL

Para dissertar sobre as técnicas de modelagens, faz-se necessário entender o início do uso das roupas e, a partir daí, como surgiu a moda e sua evolução no decorrer dos tempos. Segundo Medeiros (2013), não se pode ao certo precisar como surgiu o uso das roupas; tudo indica, porém, que a necessidade de se vestir seria para se proteger dos fatores naturais e também pela aparência. Um caçador no período Pré-Histórico, por exemplo, poderia vestir peles de animais para se manter aquecido ou, então, para mostrar a sua bravura, força e habilidade como caçador.

Em 1988, na Rússia, arqueólogos identificaram agulhas primitivas, fabricadas de ossos ou de marfim, que haviam sido confeccionadas há mais de 30 mil anos. No final do período Paleolítico – cerca de 25 mil anos atrás – o uso de vestimentas já era algo corriqueiro, uma vez que a técnica de fabricação de fios era feita utilizando pêlos semelhantes aos de ovelhas, ou de algumas plantas como o algodão.

A técnica de produção foi evoluindo gradativamente, permitindo, assim, unir partes de peles e, dessa forma, formar peças de roupas. Tudo indica que os persas (séc. VI a.C.) tenham sido os primeiros povos a cortar o tecido e ajustá-lo ao corpo, ao invés de, simplesmente, vestir um pedaço de tecido sem formato de roupa. Historiadores acreditam que o povo persa tinha peças de vestuário com boas medidas, ao contrário do povo egípcio (c. 3.000 a.C.), em que a roupa era restrita somente aos adultos que pertenciam a uma classe social alta. Já os bizantinos (c. 300 d.C.) nas mais diversas classes sociais, vestiam-se somente com túnicas simples.

Os homens persas vestiam calças que se ajustavam firmemente às pernas, túnicas e casacos. As mulheres vestiam-se de maneira similar aos homens. Calçados eram parte do vestuário normal. Este tipo de vestuário depois iria desenvolver-se na Europa Ocidental, substituindo as túnicas e os casacos tradicionais dos gregos e romanos, na Idade Média (MEDEIROS, 2013, p.15).

Ainda de acordo com Medeiros (2013), com o final do Império Romano (476 d. C.), o vestuário na Europa Ocidental passou a se desenvolver de forma independente do que ainda restava do império, e de forma similar ao Império Bizantino, que se instalou logo em seguida. As pessoas pertencentes às classes altas vestiam-se com túnicas bem decoradas, confeccionadas com fios de algodão e ornadas com fiapos de ouro, pérolas e pedras preciosas. O estilo usado no período

bizantino influenciou diretamente a moda na Europa Ocidental. Com o passar dos tempos, as pessoas pertencentes à nobreza começaram a usar roupas mais complexas do que as que eram feitas simplesmente de fibras naturais, de pelos ou de couro. Um costume antigo era produzir as roupas em casa. Então, com o crescimento populacional, começaram a surgir pequenas lojas de roupas, onde sua fabricação acontecia por meio de artesãos.

À medida que os artesãos melhoravam suas habilidades, a qualidade da roupa melhorava e crescia a produção. Eles mesmos começaram a fabricar roupas mais elaboradas e decoradas, passando a cortar e ajustar as peças. As vestimentas confeccionadas pelos artesãos passaram a ser feitas em seda que era importada do Oriente Médio. Já no século XIV, época do Renascimento, observam-se as mudanças no cenário europeu. Por seu lado, com o crescimento das cidades, e devido à queda do Império Bizantino, os comerciantes e artesãos especializados na produção das roupas também sentiram uma tendência ao crescimento. Desse modo, a Europa Ocidental começou a liderar a criação de estilos e tendências a serem seguidos nas confecções das roupas. No século XVI, a influência se deu por meio da corte espanhola, onde o uso de grandes colarinhos que adornavam o pescoço permaneceu por mais de dois séculos. No século XVII, a nobreza francesa era copiada pelos demais países, com exceção da Espanha (MEDEIROS, 2013).

Com a chegada da Revolução Industrial, que se iniciou no Reino Unido no século XIX, ocorreu também uma revolução no processo de confecção de roupas e de tecidos. Com efeito, até então, as roupas que eram feitas manualmente, por meios artesanais, passaram a ser produzidas em fábricas.

Em 1764 foi criada a máquina de tear, também conhecida por *spinning jenny*, pelo britânico James Hargreaves; outro modelo foi posteriormente criado pelo britânico Samuel Crompton, em 1798. As duas máquinas tiveram como bases o processo produtivo iniciado pela Revolução Industrial. Edmund Cartwright, em 1780, criou uma máquina que era alimentada por uma turbina a vapor. Sabe-se que o vapor foi a energia que propiciou a revolução no processo fabril. Com esses maquinários disponíveis, a produção de tecidos aumentou e, conseqüentemente, também aumentou a confecção de roupas, resultando que os fabricantes das roupas industrializadas vendiam suas peças a baixo custo (MEDEIROS, 2013).

A escolha das vestimentas não é feita somente pelo fator de proteção, de conforto ou de pudor; ela inclui ainda outros fatores que se apresentam como

símbolos. Stevenson, por exemplo, diz: “Na história da moda ocidental, a introdução de certos ícones – o chapéu-coco ou a saia funil, o espartilho ou a crinolina – marcam momentos em que o vestuário transmite uma mensagem de status e personalidade e preferência” (STEVENSON, 2012, p.7).

Outro fator relevante é a ergonomia, que teve seu início em 1949, quando ocorreu na Inglaterra a primeira reunião de um grupo de cientistas e pesquisadores interessados em discutir esse tema como ciência. Em 1857, o polonês Wojciech Jastrzebowski publica um artigo sobre ergonomia baseado nas leis objetivas da ciência sobre a natureza. Embora o termo seja considerado recente, vemos que, na pré-história, certos tipos de pedras já eram adaptados para serem usadas como instrumento de caça. Esse dado, pois, mostra a capacidade de raciocínio e o desenvolvimento intelectual do ser humano.

Quanto ao seu significado etimológico, na opinião de Santos:

Em relação à etimologia, podemos dizer que, embora o termo “ergonomia” seja derivado das palavras gregas *ergon* (trabalho) e *nomos* (regras), essa construção não define exatamente o campo de uso do termo, pois ergonomia abarca diversos significados (SANTOS, 2009, p.40).

Na Inglaterra, a partir da fundação da *Ergonomics Society* na década de 1950, a ergonomia ganhou o *status* de uma disciplina formal. Os pesquisadores, então, começaram a difundir os seus conhecimentos, visando aplicá-la ao trabalhador no seu ambiente de trabalho junto às máquinas. Com efeito, até então, a sua aplicação era restrita aos setores militar e aeroespacial.

Atualmente, a ergonomia está inserida em inúmeras atividades econômicas e áreas do conhecimento como, por exemplo, a agricultura, o setor de serviços e o vestuário, estando presente no cotidiano das pessoas.

O termo ergonomia é abordado e visto de maneiras diferentes em cada lugar do mundo. Nos Estados Unidos e Canadá o vocábulo não é muito usual; a expressão mais utilizada é *human factors* (fatores humanos), ficando restrita a sua aplicabilidade ao projeto de máquinas, equipamentos, sistemas e tarefas, tendo como objetivo melhorar a segurança. No Reino Unido, o sentido de ergonomia é amplo e diversificado, indo desde a anatomia humana às teorias das organizações, do social cognitivo ao conforto e à prevenção de acidentes (SANTOS, 2009).

A Associação Internacional de Ergonomia representa a importância da ergonomia como uma disciplina científica. Isso porque essa entidade desenvolve

estudos que visam a interação do homem com os outros elementos de algum sistema. Tem, pois, como objetivo melhorar o bem-estar humano, mediante a aplicação de princípios e métodos que conduzam a tais objetivos. Outros autores como Santos, por exemplo, citando Moraes e Soares (1989), definem ergonomia como “tecnologia projetual das comunicações entre homem e a máquina, trabalho e ambiente”. Iida (2005), por sua vez, diz: “a ergonomia seria o estudo da adaptação do trabalho ao homem, sendo a palavra ‘trabalho’ considerada em um sentido amplo e abrangente” (SANTOS, 2009, p.41).

Ou seja, o conceito de ergonomia não deve ser entendido apenas para sua aplicação na questão da transformação de materiais; seu entendimento deve ser aplicado também no envolvimento do homem com qualquer atividade produtiva. Torna-se, assim, uma expressão abrangente, com ampla aplicabilidade, uma vez que permeia ainda as atividades na área de planejamento e projetos – atividades essas que podem ocorrer antes, durante e depois de um trabalho que se faz necessário para se atingir os resultados esperados. Daí o parecer da ABERGO:

A Associação Brasileira de Ergonomia, ABERGO, adota a seguinte definição: “entende-se por ergonomia o estudo das interações das pessoas com a tecnologia, a organização e o ambiente, objetivando intervenções e projetos que visem a melhorar, de forma integrada e não-dissociada, a segurança, o conforto, o bem-estar e a eficácia das atividades humanas” (SANTOS, 2009, p.41).

Segundo Santos, citado em Silveira (2004), ao enfatizar a organização de empresas pela ótica da ergonomia, leva a uma série de questionamentos, que seriam: “como?”, “quem?” e “quando?”. Essa proposta é esclarecida pelos autores e dela faz uso para ser aplicada ao vestuário:

“**Como?**” refere-se ao problema e suas possíveis mudanças e acompanhamento. Na área do vestuário, a aplicabilidade do “como?” se dá pela escolha do tecido que será utilizado e por qual modelagem.

“**Quem?**” refere-se a quem será impactado pelo problema e as tomadas de decisões. No âmbito do vestuário se dá por meio das necessidades do usuário que, por exemplo, podem não estar adequadas ao seu biótipo.

“**Quando?**” envolve o início das ações que servem para a abordagem do problema, sendo que no vestuário, o exemplo que pode ser dado é a adaptação ao novo usuário que vai utilizá-lo.

Para Santos, citado em Lida (2005), o ergonomista seria aquele que possui uma visão geral das atividades a serem realizadas, podendo analisar os aspectos físicos, cognitivos, organizacionais, entre outros. Ela define cada um deles de acordo com as suas características:

**Ergonomia Física:** o ergonomista preocupa-se com os seguintes pontos: anatomia humana, antropometria, fisiologia e biomecânica que está ligada com a atividade física.

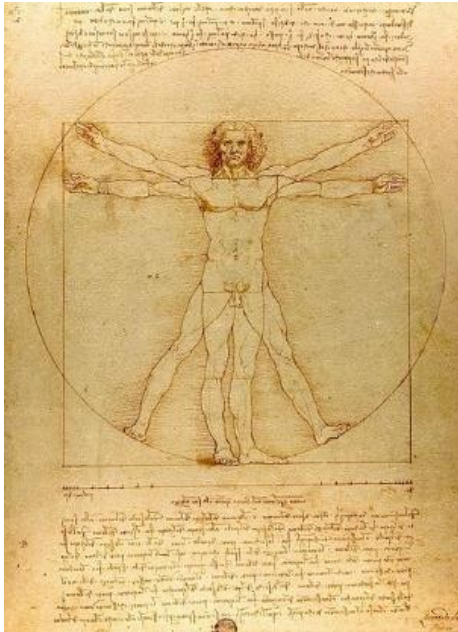
**Ergonomia Cognitiva:** o ergonomista está atento aos aspectos mentais, como coordenação motora, memória e raciocínio.

**Ergonomia Organizacional:** o ergonomista se preocupa com a organização dos sistemas em seus aspectos sociotécnicos. Os pontos relevantes dessa ergonomia, pode-se dizer, são: trabalho em grupo, organizações em rede, trabalho cooperativo e gestão de qualidade.

Concluindo, portanto, a ergonomia estuda os fatores que podem influenciar o bom desempenho de qualquer sistema produtivo, buscando sempre condições melhores de trabalho. A ergonomia se torna parte importante para a construção de um traje de cena, pois na construção devem ser considerados os movimentos que o ator vai realizar em cena. Tratando-se de ergonomia, não se pode deixar de falar sobre a antropometria que estuda as medidas físicas do corpo humano. Pois a ergonomia, com antropometria, pode colaborar na construção dos trajes. Pois os figurinistas podem analisar a estrutura física e as medidas do ator.

Os primeiros registros que se têm dessa matéria foram realizados por filósofos, teóricos, artistas e arquitetos. A existência da antropometria física é datada entre 1273 e 1295. Deu-se por meio das viagens de Marco Pólo (c. 1254-1324) em cujos relatórios esse explorador citava a existência de diferentes números de raças com diferentes dimensões corporais. No período do Renascimento, Leonardo da Vinci (1452-1519) fez um desenho mostrando as dimensões de um homem dentro de um quadrado e de um círculo, como mostra a figura 2.

Figura 2: Homem Vitruviano: Desenho de Da Vinci.



Fonte: <http://www.dementia.pt/o-homemvitruviano>, acesso em 27/07/2013.

A figura foi inspirada no livro de Vitruvius, arquiteto do imperador romano Augusto (63 a.C.-14 d.C.) “onde se explica a relação entre simetria e a perfeição das proporções do corpo humano” (SANTOS, 2009, p.46). No final do século XIX e início do século XX, iniciaram-se estudos para classificar as raças de acordo com a estrutura física. Os estudos serviram de base para se tornar uma ciência; mais tarde, serviram de incentivo para os estudos de modelagem do alfaiate francês H. Guglielmo Compaign, sendo ele um pioneiro da antropometria moderna. Com efeito, esse alfaiate desenvolveu um quadro comparativo das idades e do crescimento, demonstrando com isso as medidas graduais do corpo humano, desde o nascimento até a velhice (SANTOS, 2009).

Antes de uma peça do vestuário ser confeccionada, é importante saber para qual finalidade e por quem essa roupa será usada. Pois, a título de exemplo, a pessoa que pode vir a usá-la pode necessitar de um movimento diferenciado ou, então, pode ser portadora de uma necessidade física especial.

Segundo IIDA (apud SANTOS, 2009), as medidas antropométricas podem ser verificadas da seguinte forma:

**Estáticas:** são medidas realizadas com o corpo parado e ou com pouco movimento. São definidas a partir de pontos anatômicos claramente identificados. A sua aplicabilidade se dá, por exemplo, ao mobiliário geral.

**Dinâmicas:** esse tipo tem como característica medir o alcance dos movimentos de cada parte do corpo, mantendo-se, porém, ao restante do corpo parado.

No relato de IIDA:

[...] até a Idade Média, todos os calçados eram do mesmo tamanho. Não havia diferença entre o pé direito e esquerdo, ou seja, não existia uma padronização que levasse em consideração a natureza das dimensões antropométricas em cada situação, como, o levantamento de medidas que fossem confiáveis (IIDA *apud* SANTOS, 2009, p.47).

Assim, o conhecimento de antropometria e ergonomia podem colaborar para que os participantes consigam possíveis soluções para “refazer” uma peça com “defeitos ergonômicos”, aguçando assim a sua criatividade e tendo uma outra visão do corpo humano, tendo em vista que o suporte será o manequim de *moulage*.

De acordo com Dinis e Vasconcelos (2009), a modelagem acompanhou a evolução da indumentária e das diferentes culturas, e da própria moda. Criou ainda fatores que indicaram mudanças não somente nos valores e costumes, mas também na própria anatomia do ser humano. KÖHLER (2001) analisa as peças do vestuário remanescentes ao lado das modernas e chega à conclusão de que há uma grande diferença de estatura dos povos dos séculos passados em relação aos atuais. NACIF (2005), por sua vez, narra que, em 1830, o alfaiate francês H. Guglielmo Compaign fez um quadro comparativo onde registrou as diferentes idades e seu crescimento, mostrando as transformações graduais e proporcionais entre as várias partes do corpo, levando-se assim a uma “tabela de medidas”.

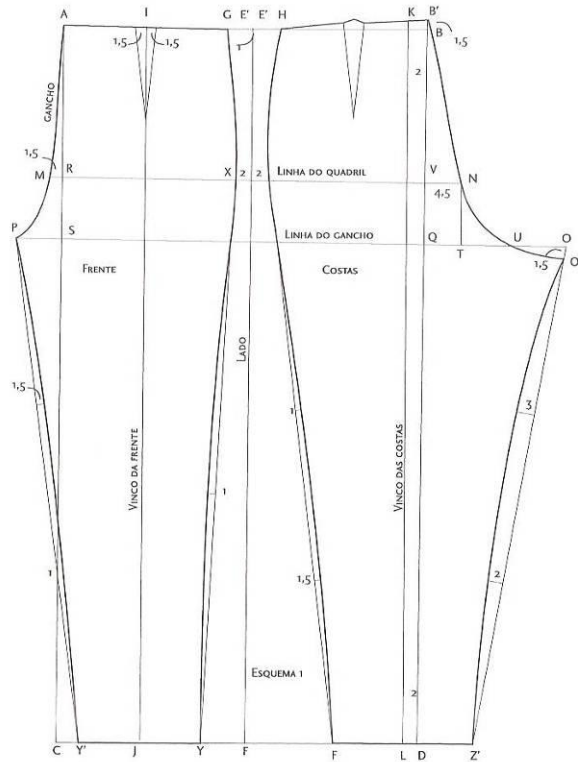
A partir de então, novos métodos de fazer modelagem foram desenvolvidos, todos, porém, baseados na questão da proporção já estudada por Compaign (SOUZA, 1997). Com a chegada do *prêt-à-porter*, as técnicas artesanais que muito lembravam a *moulage* foram perdendo força, pois era necessária uma produção em série, contendo grades de tamanhos. Essa produção seria possível somente utilizando a técnica de modelagem bidimensional, uma vez que ela já possuía medidas pré-estabelecidas.

Segundo Souza (2006), a técnica de modelagem consiste no desenvolvimento das formas da vestimenta, onde é também necessária a transformação do material têxtil. A modelagem “é um processo de abstração que implica traduzir as formas do corpo vestido a uma lâmina têxtil. Essa instância requer relacionar um esquema tridimensional, como o do corpo, com um bidimensional,



como o da tela” (SOUZA, *apud* SALTZMAN, 2006 p.23). A modelagem plana acontece através de diagramas bidimensionais, utilizando uma tabela de medidas, dando assim a forma estrutural de um corpo.

Figura 3: Molde de calça (masculina) desenvolvida com a técnica de modelagem plana.



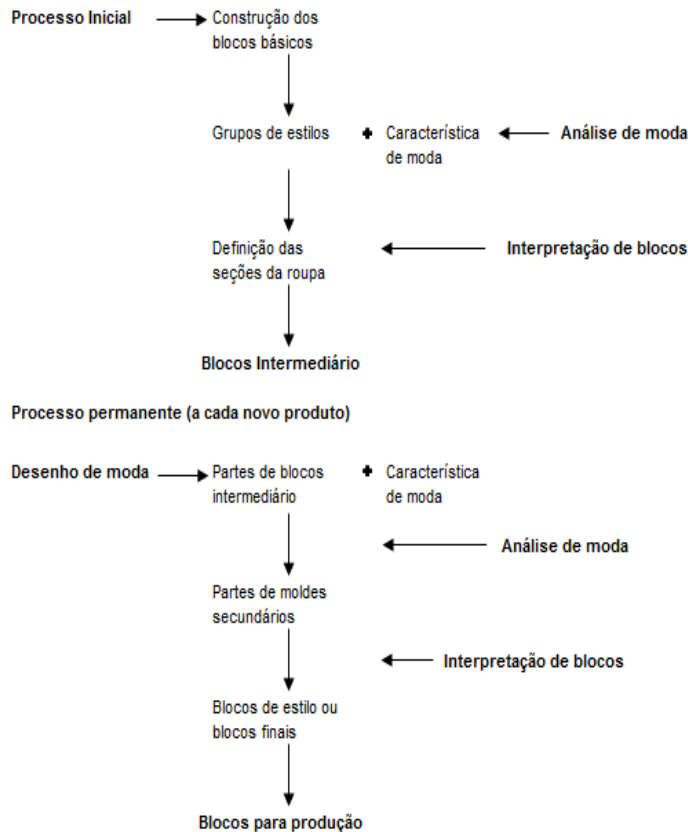
Fonte: SABRÁ (2009, p. 97)

Transforma-se desse modo um desenho bidimensional, considerando altura, largura e profundidade. Faz-se, assim, o caminho inverso ao da *moulage*, sendo que, na modelagem plana, utilizamos uma tabela de medidas para construir o que chamamos de “base”; as bases são os moldes que “saem” a partir do traçado, como visto na figura 3. Utilizam-se posteriormente as bases, adaptando-as, conforme o modelo que se pretende desenvolver.

Estudos sobre antropometria, ergonomia, modelagem e *moulage* se fazem ainda mais necessários para uma construção do traje de cena, pois o ator pode precisar de um traje diferenciado dependendo do papel e ação que irá realizar. Um exemplo são atores do Cirque du Soleil, os mesmos precisam de trajes que não dificultem sua movimentação durante as suas apresentações.

A modelagem é um processo com diversas etapas. Osório (2007) propõe a seguinte estrutura para o processo de interpretação da modelagem:

Figura 4: Processo de interpretação de modelagem.



Fonte: OSÓRIO (2007, p.23)

Para Souza (2006), a modelagem mais conhecida é a chamada modelagem plana ou modelagem bidimensional. Exige certa habilidade da pessoa que a faz, uma vez que ela nasce bidimensional para cobrir um corpo tridimensional.

O resultado do processo de modelagem são os *moldes*, que servem como base para o corte do material têxtil ou de outro desejado. Araújo (1996) sugere uma sequência para o processo de desenvolvimento dos moldes, apresentada no Quadro 2.

Quadro 2 - Sequência cronológica de desenvolvimento dos moldes.

1. Recepção da peça em forma de esboço.
2. Verificação das dimensões com o departamento de estilismo.
3. Produzir moldes da amostra em tamanho base.
4. Costurar a amostra.
5. Experimentar a amostra no manequim.
6. Avaliação do ajustamento e da aparência (departamento de estilismo).
7. Modificar a amostra e alterar os moldes.
8. Repetir o ensaio em manequins e modificar de acordo com as críticas até a aprovação.
9. Experimentar a amostra em manequim vivo e modificar a amostra e moldes para melhorar a aprovação.
10. Apreciação crítica pelo departamento de estilismo.
11. Modificar a amostra e os moldes de acordo com as críticas.
12. Repetir o ensaio em manequim vivo e modificar a amostra e os moldes, a fim de melhorar a aprovação.
13. Preparar risco experimental para custeio.
14. Examinar o risco, com o objetivo de introduzir modificações aos moldes, para melhor utilizar o tecido.
15. Gerar um conjunto completo de moldes, para produção em todos os tamanhos (graduação).

Fonte: ARAÚJO (1996, p. 97)

A modelagem plana também pode ser executada no computador, utilizando softwares próprios. Os mais comuns são os baseados na interface CAD/CAM. A etapa do projeto de criação pode ser realizada por meio de um croqui ou através das técnicas de modelagens, dependendo, assim, da habilidade ou da função do criador (Rech, 2002).

Outra técnica de modelagem utilizada é a modelagem tridimensional. A principal diferença entre as duas técnicas de modelagem é que a bidimensional começa com um traçado que utiliza uma tabela de medidas, enquanto a tridimensional precisa de um corpo ou busto onde o tecido é “moldado”. Vale salientar que, em alguns processos de criação tridimensional, é necessário ter conhecimento da técnica bidimensional, pois, dependendo da “criação”, isso facilitará no produto final. “(...) *Moulage* significa trabalhar com o tecido e o corpo juntos; é uma técnica difícil de dominar e, portanto, altamente valorizada. O talento artístico está em conseguir uma forma agradável com o mínimo de cortes e artifícios”. (JONES, 2005, p.150)

Segundo Seivewright (2009), o termo *moulage* vem do francês; e significa fazer a roupa sobre um manequim, ou no corpo da pessoa. A técnica permite confeccionar peças mais elaboradas, com franzidos, dobras e pregas. Portanto, a *moulage* é um ótimo processo para se desenvolver a criatividade.

Para que essa técnica possa ser utilizada adequadamente, é essencial ter um busto igual ou semelhante ao apresentado na Figura 5

Figura :5 – Manequins especiais para *Moulage*



Fonte: Acervo de Katia Nunes

A técnica nos dá a possibilidade de trabalhar o sentido do fio do tecido de várias maneiras. Pode-se começar com o fio no sentido mais utilizado, que é o reto, bem como testar o fio no viés. Madeleine Vionnet não foi a primeira a utilizar o fio no viés ou 45°; porém, ela explorou ao máximo os drapeados, o que lhe garantiu destaque e sucesso. A propósito, vale lembrar que utilizar uma câmera fotográfica no processo é útil. Isso porque, ao longo do desenvolvimento do projeto, o profissional pode ir coletando imagens e comparando-as para verificar como conseguiu chegar ao resultado que desejava.

Para dar início ao processo de *moulage*, é necessário observar o fio do tecido com o qual se irá trabalhar, devendo ser respeitadas as propriedades do tecido. O fio no sentido paralelo ao da orela é o urdume; este é o sentido do fio reto. O fio reto tem como característica ficar rígido quando o tecido é puxado em 45°; deve-se, portanto, alfinetá-lo bem no corpo onde irá ser feita a *moulage*, uma vez que ele não pode sair do lugar, e um fio torto pode prejudicar todo o processo e, por consequência, prejudicar o molde final.

Figura 6: Vestido, 1935-1936, Madeleine Vionnet.



Fonte: DUBURG (2012, p.12)

Outro sentido muito utilizado é o fio no viés; ele está no sentido diagonal em relação ao fio reto do tecido, ou seja, a 45° graus da orela. Quando se coloca o tecido nesse sentido e é puxado, é possível sentir certa elasticidade nele. Esse tipo de fio é muito utilizado na realização do drapeado. Para a realização dessa técnica, é necessária uma grande quantidade de tecido para se trabalhar. O corte em viés pede linhas fluidas, diferente do fio reto, onde o resultado final será com formas mais retas.

De acordo com Jones (2005), quando a *moulage* estiver concluída, deve-se fazer as marcações ou alinhavar antes de tirá-la do busto, porque a peça deve ser passada para o papel. Caso ela esteja alinhavada, pode-se experimentá-la em uma pessoa para analisar seu caimento. Outro processo que deve ser adotado é fazer um molde limpo e também ser metódico na sua execução. A *moulage* permite criar e mostrar o potencial de quem a faz, provendo a experimentação de novas possibilidades construtivas, facilitando desse modo a solução para a criação.

Na figura 7 pode-se notar a construção de um corselete. O croqui foi dado e, partir dele, foi se criando no busto. Nesse momento, é possível ir fazendo os ajustes necessários para que, no final, se tenha algo mais próximo do croqui.

Figura 7 - Construção de um corselete

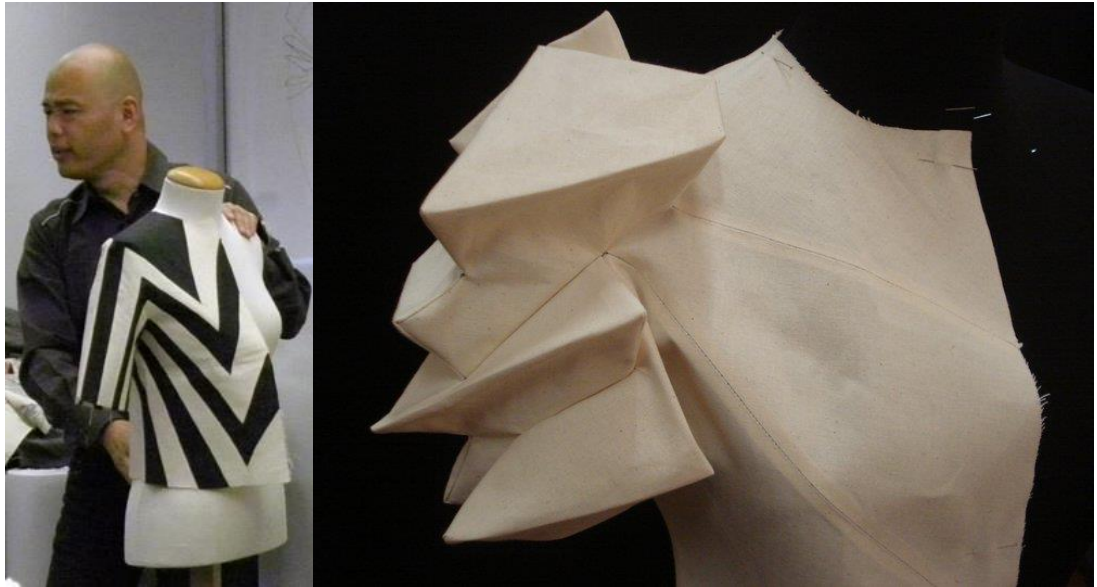


Fonte: Acervo de Katia Nunes

Essa tridimensionalidade permite uma criação visual, onde no ato, podem ser feitas as interferências e ter-se uma previsão do resultado final. Para isso, fazer um treinamento do olhar acaba se tornando algo primordial, pois somente assim é possível perceber novas possibilidades, independentemente do suporte que se tem para a criação que, nem sempre, pode ser um busto. “Representar é deformar e criar, para o real, mediações parciais”, no dizer de Ferrara (2002), citado por Souza (2008, p. 117). A tridimensionalidade nos permite, portanto, ver a totalidade do espaço, volume e as infinitudes de silhuetas em suas possíveis configurações (Souza, 2008).

A modelagem tridimensional ou a *moulage* é geralmente utilizada para a criação de peças “não usuais”. Por meio dessa técnica, os criadores mostram as infinitas possibilidades de se trabalhar formas, volumes e materiais. Um dos designers que se pode citar é Shingo Sato, de origem japonesa. Ele leciona em diversos lugares, ensinando a técnica denominada por ele de *Transformational Reconstruction* (“Reconstrução Transformacional”). Suas roupas têm como características serem 3D, ou seja, os efeitos das roupas são tridimensionais.

Figura 8: Reconstrução arquitetônica – Shingo Sato.



Fonte: <http://thesewingdivas.wordpress.com/2011/12/02/shingo-sato-designer>, acessado em 01/08/2013

Como podemos notar na figura 8, Sato trabalha utilizando o busto como suporte para a construção das suas peças, e tendo como material o tecido. Sato ganhou fama internacional e hoje leciona em diversas escolas na Europa. Outro designer é Tomoko Nakamichi que também faz uso da *moulage* para as suas criações. Tomoko, porém, ainda usa a modelagem bidimensional para a confecção das suas criações. Ela é autora do livro *Pattern Magic, Nakamichi*, no qual demonstra como faz as suas criações de um modo livre.

Outra técnica de *moulage* não muito conhecida é a *Moulage* solta, que consiste em um livre caimento do tecido, sendo que é preciso um ponto de apoio para sua sustentação. Os pontos seriam: decote, ombros, cava, busto, cintura ou quadril, como vemos na figura 9. Algumas das *moulages* soltas precisam de estrutura interna, como é o caso do espartilho na figura 7.



Figura 9: Camiseta solta, feita por meio de *moulage*, de Alexander McQueen, P/V05. Catwalking.com]



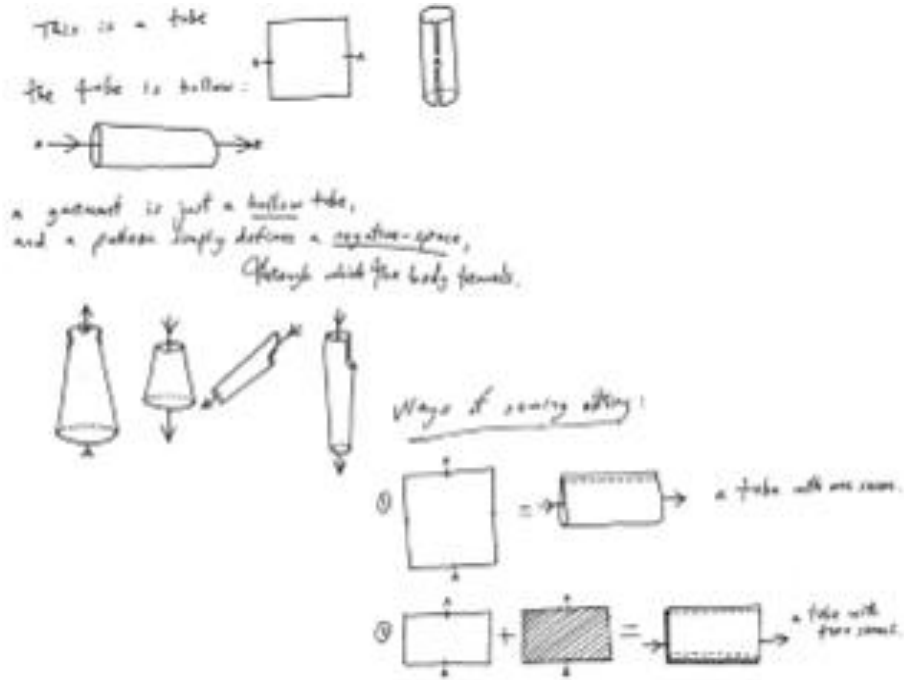
Fonte: FISCHER (2010, p.128)

O uso da técnica de *moulage* como instrumento para desenvolver a criatividade pode favorecer o aprendizado do aluno com a criação de trajes de cena, pois o mesmo pode ir durante o processo mudando e reformulando algo que não tenha saído como o planejado.

Roberts (2009) relata sua experiência de criação, onde deixa claro que criar é um processo de liberdade. “Eu pude entender com a experiência que ideias criativas alcançam uma maior amplitude, quando elas estão livres”. As formas de suas criações surgem a partir de cortes e da *moulage*. A figura 10 é um exemplo do seu processo de criação. Na figura 11, Roberts utiliza duas formas geométricas para chegar à concepção final da sua criação.

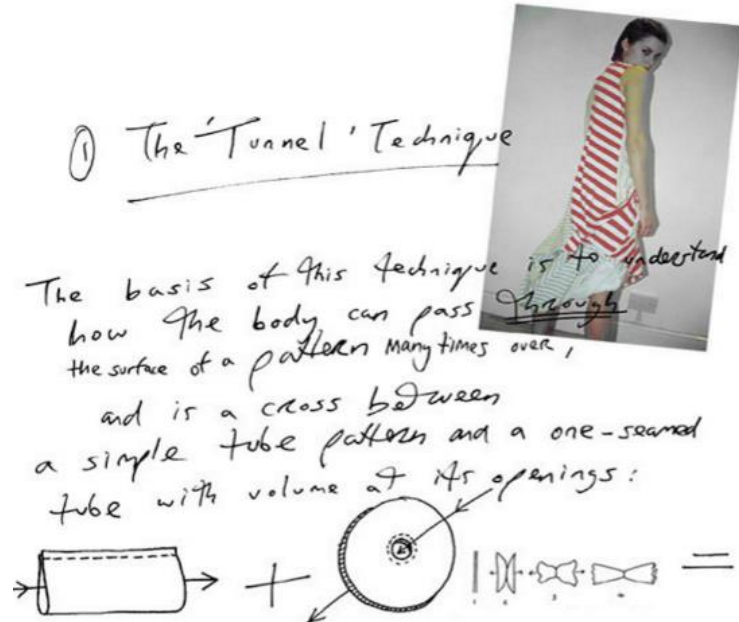


Figura 10: "Hollow tube"



Fonte: FREE-CUTTING - Julian-Roberts (2009, p.25)

Figura 11: "The Tunnel Technique"



Fonte: FREE-CUTTING - Julian-Roberts (2009, p.34)

Segundo Alencar (1996), a criatividade está ligada diretamente ao ambiente interno, às práticas interpessoais, às normas e valores: ligada, principalmente, ao incentivo para novos desafios que estimulam a criatividade.

Há três distintos componentes para o potencial criador. São eles: o **motivo**, os **meios** e a **oportunidade**. O **motivo** está associado ao fator do potencial para criar, que significa ir além do problema existente, buscando, assim, novas soluções. Os **meios** se referem ao que o criador já conhece sobre a área e as suas habilidades criativas para solucionar problema. A **oportunidade** ocorre quando o criador é capaz de reconhecê-la, de ter a percepção de agarrá-la, promovendo, dessa maneira, uma oportunidade de se expressar.

Gropius (2011) relata que, ao invés de se fazer mecanicamente algo em um processo de multiplicação, é viável dar-lhe a chance de fazer primeiramente alguma coisa de modo experimental. Um exemplo a ser dado é o que acontece com o jovem artesão que, por razões econômicas, deixa a sua arte em segundo plano, tornando-se um executor platônico dos designers. Gropius, a esse respeito, ainda levanta duas questões: O que pode ser feito para preparar os futuros designers, artesões e arquitetos para conseguirem uma melhor perspectiva criativa? Qual a formação que devemos preparar para descobrir o talento artístico do homem a fim de equipá-lo para o trabalho criativo, independentemente do processo industrial que venha a seguir.

O foco de interesse da escola Bauhaus era formar alunos que fossem humanos e também entender a vida em sua totalidade. Assim sendo, para que isso fosse possível, se fez necessário um curso preparatório onde o aluno pudesse realizar experimentos sobre: escala e proporção, luz e sombra, cor e ritmo. O intuito do curso era fazer o aluno passar por toda a fase primitiva com materiais e instrumentos, para que, no final, ele pudesse se encontrar em seus dotes naturais. O curso tinha a duração de seis meses, e o que se esperava no término desse período era que o aluno amadurecesse e desenvolvesse o “o homem inteiro” a partir do centro biológico. Desse modo, estaria em condições de encarar todas as coisas da vida com uma segurança instintiva, ficando comprovado que esse “método” era eficaz, aumentando, inclusive, a produtividade e estimulando a autoconfiança:

Só quando se desperta nele desde cedo larga compreensão para as cambiantes relações dos fenômenos da vida que o cercam, poderá ele oferecer uma contribuição própria ao trabalho criativo de seu tempo (GROPIUS, 2011, p.38).

A formação na Bauhaus era básica, motivo pelo qual se sentiu a necessidade de ser ela ampla, contemplando tanto o artesão quanto o artista, para, no final, cada um encontrar o melhor caminho. Isso porque, desde o seu início, o curso era estruturado com todos os componentes essenciais do projeto e da técnica, possibilitando uma visão imediata e total de sua profissão futura. Gropius relata que, além de os alunos receberem uma formação artesanal e técnica, o designer deve adquirir uma linguagem da forma para poder expressar visualmente o seu trabalho; ele precisa, inclusive, obter conhecimentos teóricos, fazendo com que um certo número de indivíduos possa trabalhar em harmoniosa união. Esse método, não é uma receita; é, porém, o meio mais eficaz para a realização de um trabalho em grupo.

Quando se depara com a necessidade de criar, é muito comum expressar-se com o pretexto “Eu não sou criativo!” ou “Eu não tenho a menor criatividade!”. Trata-se de uma barreira que surge devido ao pressuposto de que a criatividade seria um dom, presente somente em alguns indivíduos. Mas, como mencionado no Capítulo 2, a criatividade é um recurso natural presente em qualquer ser humano; ela necessita apenas ser trabalhada e aguçada. Então, dependendo da educação que foi dada a uma pessoa e do meio em que foi socializada, essa pessoa possui um potencial criador maior ou menor (ALENCAR, 1996).

Com esse entendimento, pretendeu-se romper certos paradigmas inibidores ou limitantes da criatividade por meio de *workshops* e experimentos guiados.

Alencar (1996) sugere alguns componentes do pensamento criativo, que permeiam o âmbito da criação e que podem ser utilizados nos experimentos guiados. Um desses componentes é a **fluência**, que desperta a quantidade e a qualidade de ideias diferentes sobre um determinado assunto. É uma habilidade que pode ser identificada da seguinte maneira: solicita-se ao criador que faça uma lista sobre um assunto determinado e, em seguida, colocando o maior número de palavras ou até mesmo propor situações improváveis; por exemplo: com apenas um pedaço de papel e caneta, pede-se para criar um figurino para um homem invisível. Nas pessoas que possuem a fluência acentuada é possível enxergar determinadas características como a geração de um grande número de ideias e respostas; enquanto que outras pessoas poderão gerar um número menor de possibilidades e outras, ainda, se limitarão a propor somente uma única ideia.

Outro componente, a **flexibilidade** é entendida como a capacidade do criador de mudar o curso do pensamento, dando a um determinado objeto outras funções, além da que lhe é própria Alencar (1996) cita como exemplo um tijolo. A resposta mais óbvia e rápida para a sua serventia seria a construção, independentemente de qual seja a construção; afinal o tijolo foi feito com esse objetivo. Outros, com personalidades distintas, dariam respostas não tão óbvias como, por exemplo, utilizar o tijolo para desenhar ou servir de peso para papel ou de porta. A isso se dá o nome de flexibilidade do pensamento, que é um atributo, em sua maior parte, de grandes cientistas e até mesmo executivos que fazem uso da flexibilidade para encontrar ideias ocultas.

O componente **originalidade** está relacionada com a presença de respostas ousadas e raras, incomuns ao pensamento, manifestando, assim, a sua originalidade. As pessoas com pensamentos de fluência tendem a ser mais originais, uma vez que elas apontam um maior número de respostas.

Em uma pesquisa conduzida por Alencar (1995), em uma amostra de 400 universitários participantes de um teste de criatividade, notou-se que os que tinham várias ideias para um item ou algum problema, também possuíam ideias incomuns que não eram ditas ou lembradas pelos demais colegas. “Nota-se que a originalidade é o critério fundamental da criatividade. Qualquer produto, para ser criativo, necessita ser original, novo, se não no seu sentido absoluto, pelo menos para a pessoa que o concebe” (ALENCAR, 1996, p.37).

A **elaboração** é o componente que permite ao indivíduo a possibilidade de sugerir várias ideias, diante de uma situação problema, sem se limitar somente a uma sugestão. Porém, o mesmo indivíduo pode propor uma única resposta, elaborando, detalhando e criando até mesmo uma história (ALENCAR, 1996).

A **sensibilidade pelos problemas** consiste em se questionar o óbvio, de reconhecer deficiências e defeitos em suas próprias ideias. Alencar (1996) propõe um exercício onde o indivíduo deve listar o maior número de defeitos em um objeto qualquer que esteja vendo.

As habilidades do pensamento criativo podem ser observadas nas pessoas com inúmeras variações; nessas variações, uma determinada habilidade pode destacar-se mais ou menos, além daquelas que se destacam em quase todas. Existe uma relação entre essas habilidades, como, por exemplo, entre fluência, flexibilidade e originalidade, uma vez que, quanto maior o número de respostas,

maior será a chance de se ter respostas originais que se destaquem em categorias distintas.

Gropius (2011) relata que a criatividade precisa de um contraponto; necessita de um domínio. A tarefa da escola **Bauhaus** desde o início era desenvolver a teoria voltada para as artes visuais; porém, por ter pedido o contato com a realidade essa teoria **malogrou-se**. Nesse sentido, inclusive, foi realizado um estudo na Bauhaus com intuito de descobrir como modelar os objetivos sobre os fatos ópticos de proporção, ilusões ópticas e cores. “A formação artesanal nas oficinas da Bauhaus não constituía um fim em si, mas um meio de educação insubstituível” (GROPIUS, 2011, p.40). Sendo assim, o objetivo era produzir designers que, com conhecimentos do material e dos processos, pudessem **incutir** na produção industrial de nossos tempos. Entretanto, outras habilidades são inerentes ao processo de criação, tais como análise, síntese, avaliação, ir além da fantasia, capacidade de visualização e humor, como ensina Alencar (1996).

Alencar (1996) propõe ainda que o processo de criação seja desenvolvido como uma brincadeira, levando-se em conta que tal estratégia será capaz de conceber e gerar ideias mais criativas, cultivando, assim, o lúdico e o humor. Dessa maneira, permite ao criador gerar ideias, de modo a desfrutar das suas fontes interiores de criação mais plenamente, sem o medo de críticas, cobranças ou, até mesmo, da opinião alheia. O pensamento da livre criação reside na interação pessoa/ambiente, e não apenas na mente do indivíduo.

A personalidade criativa do indivíduo depende de quanto ele se envolve no processo e na busca por novas descobertas. Esse envolvimento faz com que se obtenham conhecimentos, tendo prazer e satisfação em realizar o trabalho. O fator “correr riscos”, implícito nessa busca, implica uma aventura pelo fato de permear caminhos ainda não explorados, buscando outras possibilidades e alternativas. E, para se alcançar o resultado esperado, é gerado um otimismo pessoal que contribui para a pessoa se concentrar por um longo prazo na busca pelas soluções (ALENCAR, 1996).

A flexibilidade pessoal e a abertura de outras experiências contribuem para a reformulação do indivíduo, quando se têm ideias previamente concebidas. Nasce, então, um interesse que está ligado diretamente ao experimentar e tentar **novos** métodos e **novas** soluções para a criação, como enfatiza Alencar (1996). De igual modo, ser tolerante com a ambiguidade é um aspecto importante, tendo em vista

que a “criatividade se faz necessária quando estamos diante de uma situação pouco estruturada, quando temos o problema, mas não temos a sua solução” (ALENCAR, 1996, p.51).

Por meios de experimentos guiados em workshops, pretendeu-se que o aluno ou o indivíduo participante pudessem desenvolver as características descritas acima, de modo a persistir em seu objetivo e correr os riscos no ato da criação, sentindo o prazer de criar e tendo a satisfação ao perceber os resultados alcançados. A persistência é uma característica importante a ser trabalhada, pois nunca se sabe quanto tempo pode demorar um processo criativo, uma vez que este pode variar de acordo com o problema.

Alencar (1996), citando Von Oec, apresenta alguns comportamentos do alunos e/ou participante que podem ser explorados, a saber:

- Cultivar a sua curiosidade;
- Procurar por ideias;
- Mudar seu foco de atenção; ampliar o seu conhecimento; prestar atenção em uma grande variedade de informações;
- Registrar suas ideias.

O intuito da proposta relacionada com os itens acima é despertar no aluno ou participante a curiosidade de criar e desenvolver figurinos por meios não convencionais, exercitando os componentes criativos elencados. É o que acontece com os membros da equipe do *Théâtre du Soleil*. Eles possuem um método de criação de figurinos não convencional, segundo Picon-Vallin (2009, p.115) citado por Vaccari (2010). Para a encenadora Ariane Mnouchkine, “uma verdadeira trupe é uma escola” e seus artistas trabalham em prol de uma pesquisa mais profunda sobre a arte teatral. O aprofundamento dessa pesquisa quebra as barreiras e supera os limites individuais e coletivos, numa tentativa de encontrar novos caminhos, novos procedimentos e redescobertas das formas teatrais.

Segundo Vaccari (2010), o processo de criação do *Théâtre du Soleil* é baseado em três pontos: criação, formação e transmissão. É por meio dessa base que se desenvolve o momento de reflexão. Mesmo sendo necessário pensar isoladamente cada um dos eixos, quando se chega ao grupo, essa necessidade deixa de existir, pois é a partir deste coletivo, que o espetáculo se constrói, desenvolvendo, assim, seu percurso artístico. O *Théâtre du Soleil* tem característica

de ser uma escola, uma vez que busca dividir seus conhecimentos, buscando por formas que os afastem do realismo psicológico e tradicional de criar. Essa “não forma” tradicional de criar é o que se pretende utilizar para os experimentos na criação de novos figurinos quando se faz o uso da técnica de *moulage*.

A *moulage*, sendo uma técnica que permite ao indivíduo criar a partir de um suporte, envolvendo um manequim com o material e modelando suas formas, foi utilizada neste pesquisa durante o processo de criação. Uma das pioneiras a fazer o uso dessa técnica – aliás, com maestria – foi Madeleine Vionnet, por volta de 1920. Ela utilizava a *moulage* para experimentar, analisando e avaliando o caimento, a textura, os materiais, as formas e os volumes durante todo o processo (FISCHER, 2010).

Essa forma tridimensional de trabalhar permite ir além de um esboço ou de um croqui; é uma excelente maneira de traduzir as ideias coletadas durante a pesquisa. Pode-se, por exemplo, tomar como ponto de partida uma **forma** abstrata que o inspirou e, utilizando o manequim como suporte, desenvolver a ideia imaginada.

A pesquisa ou a busca de referências sobre o tema desenvolvido foi uma etapa importante a ser considerada no processo. Seivewright (2009, p.14) explica pesquisa do seguinte modo:

[...] a pesquisa caracteriza-se pela investigação e aprendizagem de algo novo ou do passado, podendo ser comparada, muitas vezes, ao começo de uma jornada exploratória. A pesquisa envolve leitura, observação, mas, sobretudo, envolve registro de informações.

A pesquisa pode ser analisada em duas etapas. A primeira é a coleta de materiais, como o tipo de tecido a ser utilizado ou qualquer outro de material que se queira utilizar, como, por exemplo: plástico, papel, metal, entre outros. A segunda seria a inspiração visual, lembrando-se de que, em processos criativos, quanto mais o repertório de imagens referenciais, maior será a possibilidade de criar.

Fazer uso de um caderno de registro ou de painéis pode se tornar um útil instrumento para organizar as imagens de referência. A figura 12 mostra um exemplo de um caderno de registro, conforme sugere Seivewright (2009).

Figura 12 - Caderno de registro



Fonte: SEIVEWRIGHT (2009, p.85)

A *moulage* possibilita trabalhar os elementos básicos como formas, texturas, estruturas e cores, durante o processo criativo de figurinos, levando ao desenvolvimento de uma peça tridimensional. Seivewright (2009) também ensina que as formas são elementos vitais na pesquisa, uma vez que elas podem servir de fonte de inspiração para criação.

O designer Shingo Sato faz uso dos elementos formas e estruturas em suas criações. A textura está caracterizada diretamente sobre a superfície do objeto e, dependendo da padronagem, pode-se ter a sensação de uma imagem já conhecida pelo criador, como nas figuras 12 e 13, onde se vê que o designer reproduziu, no vestido, as texturas do mar. Já a cor tem o poder de influenciar a leitura da peça.

Figura 13 – Ernst Haeckel



Fonte: SEIVEWRIGHT (2009, p.58)



Além de explorar os aspectos citados acima, nos experimentos a serem propostos, o presente trabalho também leva em conta outros aspectos do processo criativo, como o que detalha Kaminski (2008), que propõe o seu desenvolvimento em três instâncias: individual, em grupos de indivíduos e em organização em empresas.

Desse modo, a presente proposta incluiu, em seus experimentos guiados, atividades individuais e em grupo de indivíduos. O processo individual é baseado na teoria de D. T. Campbell ao sugerir para o ser humano se desenvolver, é necessário que se tenha um processo de variações “às escuras”, onde o cérebro desenvolve diversas alternativas aleatórias, e de “sobrevivência seletiva”, que consiste em aproveitar as diversas alternativas propostas (KAMINSKI, 2008).

No processo em grupo, para se obter um melhor resultado das ideias é necessário adotar alguns procedimentos, a saber:

- *Brainstorming* – espontânea geração de ideias e alternativas, que devem ser manifestadas sem a intervenção de críticas para não inibir o indivíduo de expressá-las. Durante o processo do *brainstorming*, a pessoa é estimulada a sugerir as suas ideias por mais absurdas que pareçam. Essa técnica permite ao grupo modificar, combinar ou melhorar uma ideia sugerida por qualquer outro membro do grupo. A *brainstorming* gera uma quantidade de ideias maior do que uma técnica convencional (KAMINSKI, 2008).
- *Metódica Sinética* – palavra “sinética”, do grego, significa a união de elementos diferentes e aparentemente irrelevantes, conforme Kaminski (2008, p.23). O uso da metódica cinética tem como objetivo alcançar o maior número de probabilidade e resultados:

[...] o produto final da metódica cinética são propostas, pois as ideias são avaliadas e aperfeiçoadas no próprio processo, cabendo aí críticas e a presença de um especialista no assunto para responder as dúvidas e assinalar as falhas de certas ideias Kaminski (2008, p.23).

Os experimentos guiados incluíram a possibilidade de se desenvolver atividades de criação de figurino em grupo e, para isso, foram utilizadas as técnicas apresentadas acima. A disciplina *Técnicas de Modelagem para Criação de Trajes de Cena*, ministrada pelos professores doutores Isabel Italiano e Fausto Vianna, teve como objetivo vincular as técnicas já existentes de modelagem ao processo criativo

na concepção de um figurino, utilizando novos materiais, novas técnicas e suporte de manequins e outros materiais. Ao término da disciplina, esperava-se que os participantes saíssem com novos conhecimentos de formas, volumes e matérias para a construção de um traje.

O primeiro experimento aplicado tinha como tema “Seduzir um Marciano”. De imediato, pensamos em uma mulher. Poderíamos, porém, ter feito um homem, mas não o fizemos porque, talvez, a primeira ideia de sedução que nos vem à mente seria a mulher seduzindo o homem, e não um homem seduzindo a mulher. O experimento foi realizado em dupla, e o material que nos foi permitido usar era o algodão cru que tinha a forma de um quadrado, do qual não poderia ser cortado nenhum pedaço. Podíamos, entretanto, fazer intervenções de corte para que pudessemos chegar à forma desejada. O suporte utilizado foi o busto de *moulage*. Na figura 14 pode-se observar o resultado da peça.

Figura 14 – Frente e Costas do traje



Fonte: Arquivo de Katia Nunes.

Outro experimento realizado foi construir um traje cujo tema era o elemento Terra. O experimento foi desenvolvido em grupo, sendo que cada grupo se incumbiu de um elemento, sendo eles: ar, água, fogo, terra e metal. O suporte que podíamos utilizar era o busto de *moulage*; o material era somente papel branco e cola. Pensando no tema que nos foi passado, procuramos qual era o significado do elemento terra. Então vimos que terra é a base para que se possa plantar, colher e consumir. A figura 19 abaixo mostra o resultado final do traje.

Figura 15 – Grupo do Traje Terra.  
Da esquerda para a direita: Laura, Gabriella, Katia e Juliana



Fonte: Arquivo de Katia Nunes

A saia possui tiras de papel torcidas representando as raízes, que continuam na parte do busto, remetendo, assim, à ideia do broto de uma planta. Já na barra da saia, colocamos “bolas” de papel para lembrar o desmoronamento de terra.

Os experimentos de que participei em aula serviram de referências para a criação dos meus próprios experimentos. No primeiro experimento relatado anteriormente, ainda me encontrava na “zona de conforto”, ou seja, ainda tinha um certo receio de inovar; e colocar delimitações, tais como o tipo de material a ser usado, foi válido para mim, pois tinha que pensar somente no traje e em sua forma e concepção. Já no último experimento que realizei, que tinha como objetivo criar um traje para um marciano, podíamos utilizar qualquer tipo de material, e o difícil foi escolher a cor, textura e da forma ao traje – pois nos demais tínhamos as delimitações do tipo de material. Mas todos os experimentos de que participei foram válidos e de grande contribuição para a minha dissertação. Era interessante poder ver como cada grupo trabalhava as suas formas, e como eles conseguiam explicar a concepção da criação do traje.

#### 4. ESPECIFICAÇÃO DE UM EXPERIMENTO

Segundo Schwaab e Pinto (2011, p.20), um experimento pode ser definido como um conjunto de pesquisas e coletas. Planejar os experimentos pode ser caracterizado por:

- Definir as possíveis variáveis que serão observadas, bem como o que constitui a investigação do universo;
- Definir como e com que tipos de equipamentos as variáveis serão medidas e/ou avaliadas;
- Delimitar as condições da experimentação e suas medidas e
- Definir uma sequência para experimentação a ser seguida, pois nem todas as observações poderão ser feitas ao mesmo tempo.

BAXTER (2000) relata que o ser humano é dominado pela visão, pois a visão é a que mais se sobressai aos outros sentidos que possuímos. O cérebro faz uma formação dos fragmentos da imagem visual, pois o nosso reconhecimento é algo inteiro e coerente, sem esse mecanismo enxergaríamos, cores, linhas, pontos e movimentos fragmentados. BAXTER examina alguns dos componentes de processamento do cérebro, são eles:

**Os dois estágios do processamento visual:** primeiro a imagem é vista rapidamente, para assim reconhecermos formas e padrões sendo esse processo denominado de pré-atenção. A segunda parte contempla “a focalização da imagem deliberada sobre detalhes da imagem, nas quais se quer prestar atenção visual” (BAXTER, 2002, p.26).

A figura abaixo faz com que a primeira coisa percebamos que há algo diferente na figura, mas não podemos precisar o que é no primeiro momento, observando a figura melhor podemos notar que no canto direito superior temos um retângulo composto por 8 colunas e 6 linhas de A em negrito.

Figura 16. Note que há algo diferente na parte superior direita da figura



Fonte: BAXTER (2002, p.26)

**Primeira percepção global:** é o processamento visual do estágio da pré-atenção que consiste em olhar o objeto como um todo e não para os detalhes, somente depois eles passam a ser percebidos, significando assim que “essa percepção prévia será dominante e determinará, pelo menos parcialmente, a atenção subsequente” (BAXTER, 2002, p.26). Analisando ainda figura acima, a nossa visão identifica uma área de interesse na parte superior, passando assim para o estágio seguinte de verificação mais detalhada; porém você notou em algum momento uma outra letra em negrito na parte inferior esquerda? Se isso não aconteceu, é porque a sua visão dirigiu-se para o retângulo das letras em negrito, excluindo assim as outras partes.

**Hipótese visual:** casos de informações ambíguas ou incompletas, onde construímos hipóteses visuais em nossas mentes, fazendo assim uma projeção mental da figura. A figura abaixo é um bom exemplo de hipótese visual.

Figura 17: Veja um cachorro Dálmata nessas manchas.



Fonte: BAXTER (2002, p.27)

Ela consiste em um apanhado de manchas pretas, porém muitas pessoas identificam rapidamente que é um cachorro dálmata, tornando uma forte imagem da figura; isso ocorre porque a nossa mente forma uma hipótese visual.

Tendo como base os aspectos levantados na pesquisa bibliográfica, incorporando propostas dos autores que discutem criatividade, apresentamos, a seguir, um experimento que permitiu o desenvolver da criatividade, na criação de figurino. A partir da validação da especificação desse experimento, foram propostos os outros, para formar um conjunto diversificado de atividades que possibilitaram atingir os objetivos propostos no presente trabalho.

Segundo Cozby (2003) grande parte de projetos de pesquisa envolve amostragem dos participantes, tendo como base um grupo composto por todos os indivíduos que interessam ao pesquisador. Pode-se inclusive solicitar a colaboração de estudantes para participarem da “pesquisa”. Neste processo é importante delimitar o número de participantes para cada experimento ou pesquisa. De uma maneira geral, quanto mais vezes os experimentos forem aplicados com grupos diferentes, maior será a probabilidade de obter resultados significativos para as respostas que está se estudando. A cada realização de experimento, se faz necessária uma preparação do “cenário”, colocando o participante a par do experimento de que estará participando. Podemos exemplificar da seguinte forma:

“Quando os participantes sabem que o experimento é sobre memória, quando na verdade está – se estudando um aspecto específico da memória (variável independente). Já quando os participantes sabem o que está sendo estudado, eles tendem a confirmar a hipótese ou tentar criar uma impressão favorável, comportando-se da maneira que consideram mais aceitável socialmente”. (COZBY, 2003, p.198)

Não há uma regra para a montagem do cenário em que o participante irá atuar, exceto que o mesmo precisa ser plausível para os participantes. E também não há uma regra para se traduzir as variáveis conceituais em operações específicas, pois a variável pode ser manipulada dependendo de considerações quanto ao custo, praticidade e ética dos procedimentos envolvidos (COZBY, 2003). Um tipo de manipulação que é provável ser usada na aplicação dos experimentos para este projeto de pesquisa é a manipulação direta, que consiste em o pesquisador apresentar material verbal, escrito ou visual aos seus participantes.

Para especificar os experimentos, foram consideradas as seguintes variáveis: um workshop com grupos de diferentes perfis, e formação para que se pudesse avaliar sua aplicabilidade. Esses workshops foram documentados e seus resultados foram analisados e discutidos com os participantes durante o processo e após a conclusão do traje – propondo, assim, desafios criativos com a ideia de se aprender a *moulage* de forma não convencional.

Tomamos como referência Françoise Tournafond, uma das fundadoras do Théâtre du Soleil. Segundo Viana (2010) Tournafond propôs uma criação coletiva dos figurinos para a peça *1789: la révolution doit s'arrêter à la perfection du bonheur*. O processo de criação obteve como resultado um detalhe de riquezas e foi considerado um marco da encenação contemporânea. A partir deste feito, os figurinos do Soleil nunca mais seriam os mesmos. Ariane Mnouchkine, que também é uma das fundadoras do Théâtre du Soleil, propôs aos atores da peça *1789* uma criação livre, onde ela mostrava livros e eles podiam ir improvisando. O processo ia se moldando aos poucos, e conforme a necessidade ia surgindo, eles iam se adequando. Essa necessidade era em relação às cores, formas ou acessórios que se faziam necessários para compor o figurino do personagem.

Dentro deste processo, a função de Tournafond era a de adequar o que os atores propunham, registrar e propor trajes que atendessem à necessidade da cena. Segundo Viana (2010) uma dificuldade surgiu nesse processo de criação dos figurinos. Eles não tinham referências a respeito da roupa do povo. O Museu

Histórico só possuía referências dos trajes burgueses e da nobreza. Após uma pesquisa, descobriu-se que as roupas dos burgueses eram vendidas em brechós após muito uso, sem os adereços, e essas eram compradas pelo povo. Assim foi possível obter-se a ideia de como era a roupa do povo. Este processo criativo foi umas das vertentes para a elaboração dos workshops que foram ministrados para os alunos.

O ator tem a possibilidade de incorporar à sua figura signos representativos, numa mistura altamente desejável de formas teatrais mais expressivas. É claro que a presença do figurinista é fundamental do ponto de vista da execução final porque é ele quem vai fazer a “tradução” dos desejos do ator. O ator pode saber manifestar um desejo, mas não sabe, muitas vezes, realizar aquilo que propõe. (VIANA, 2010, p.228)

Segundo Muniz (2004) o figurinista precisa ter a consciência do amplo universo da criação, sendo assim se faz necessário a cada espetáculo uma pesquisa para o desenvolvimento para a criação de um novo figurino.

O mais importante é que o figurino não deixe de contribuir para a harmonia das várias linguagens cênicas. Na mesma linha de pensamento, Bárbara Heliodora ressalta que “o figurino pode desarmonizar um espetáculo, contanto que haja um objetivo específico para que ele seja diferente. (MUNIZ,2004, p.33)

Sendo assim é importante que o figurinista olhe várias fontes de inspiração, como filmes, revistas, livros, pessoas nas ruas. Enfim tudo pode ser referência na hora de criar. Guzik relata que na peça Intrépida Trupe, houve uma limitação, pois era um grupo teatral mais circense, e com isso o figurinista precisava deixar o corpo dos atores mais livres para o trapézio. Um figurino ruim pode desarmonizar uma peça.



## 4.1 EXPERIMENTO 1:

**Título:** Oz, com que roupa eu vou?

**Objetivos:** Utilizar a técnica de *moulage* ou a modelagem tridimensional, estimulando o processo criativo no desenvolvimento de um figurino para uma personagem dentro da estética da direção de arte de Robert Stromberg. Os participantes deveriam propor um figurino para os personagens principais do filme *O Mágico de Oz*, que são eles: Oz, Theodora, Glinda, Dorothy, Homem de Lata e Espantalho. Este experimento foi uma adaptação da disciplina *Técnicas de Modelagem para Criação de Trajes de Cena*, ministrada pelos professores: Isabel Italiano e Fausto Vianna, no programa de Pós-Graduação em Têxtil e Moda da EACH-USP.

**Justificativa:** A forma tradicional de se fazer um traje de cena é por meio de um croqui, normalmente apresentado pelo figurinista ao diretor de arte. O experimento propõe que, com o uso da *moulage*, ocorresse um processo criativo, estimulante e diferenciado do trivial, uma vez que a colocação de um personagem histórico, dentro de uma história completamente desvinculada de seu contexto, representaria um desafio criativo e estimulante. Deste modo, o processo criativo deveria ocorrer desde o início da modelagem da forma tridimensional, onde o aluno pôde trabalhar forma, volumes, cores e uso de materiais.

**Delimitações:** A atividade foi desenvolvida em grupo. O suporte utilizado foi o manequim de *moulage*. A criação da peça foi feita em papel, podendo ser cortado ou pintado.

**Material disponível:** Qualquer tipo de papel.

**Material de apoio do participante:** alfinetes, tesoura, réguas, fita métrica e cola.

**Referências:** Cenas e imagens dos filmes *Oz, Mágico e Poderoso* (2013), para que o participante pudesse identificar as características da arte e estética do diretor, e *O Mágico de Oz* (1939), de Victor Fleming, para que os participantes pudessem comparar o figurino de ambos os filmes.

O filme *Oz, Mágico e Poderoso* (2013) é inspirado no antigo *O Mágico de Oz* (1939), tendo como diretor artístico Joe Roth, e como produtor Tim Burton (do filme *Alice no País das Maravilhas*). O filme começa em preto e branco, fazendo alusão às

antigas televisões quadradas no formato 4x3. Causa assim um impacto, após a explosão de cores dos figurinos belíssimos quem vêm a seguir. As sugestões de referências, apresentadas nas figuras 18,19 e 20, mostraram alguns dos figurinos criados sob sua direção de arte, assim como as figuras 21, 22 e 23, que foram apresentadas aos alunos como referências adicionais.

Figura 18 – Cena do filme Oz, Mágico e Poderoso.



Fonte: <http://elhanor.blogspot.com.br/2013/03/filmes-oz-magico-e-poderoso.html/>, acessado em 10/08/2013.

Figura 19 - Cenas do filme Alice no País das Maravilhas, de Tim Burton, 2010.



Fonte: <http://cinema.uol.com.br/alice-no-pais-das-maravilhas/>, acessado em 10/08/2013.

Figura 20 – Cenas do filme Mágico de Oz, 1939



Fonte: <http://modanapassarela.com.br/2012/08/sapatinhos-de-dorothy-a-moda-com-glitter/> acessado 10/08/2013

Figura 21 – Roupas de Jun Nakao



Fonte: [http://www.isabelledeborchgrave.com/en\\_creations.php?nav\\_link=01&nav2\\_link=01&classement=02](http://www.isabelledeborchgrave.com/en_creations.php?nav_link=01&nav2_link=01&classement=02). Acessado 10/08/2013

Figura 22 – Acessórios e roupas feitos em papel



Fonte: [http://democratizacaodamoda.blogspot.com.br/2012/10/arte-com-papel\\_26.html](http://democratizacaodamoda.blogspot.com.br/2012/10/arte-com-papel_26.html) acessado 10/08/2013



Figura 23 – Cenas do Filme Cirque du Soleil, Outros Mundos



Fonte: <http://www.bahianoticias.com.br/cultura/noticia/12643-filme-039-cirque-du-soleil-outros-mundos-039-tem-primeiras-imagens-divulgadas>, acessado 10/08/2013.

Este experimento foi realizado com 24 alunos do curso Técnico em Modelagem do Vestuário da ETEC de Peruíbe. Os mesmos foram divididos em até cinco alunos por grupo, sendo que cada grupo ficou responsável em fazer um personagem. Nenhum dos participantes tinha conhecimentos prévios de *moulage*; alguns sabiam fazer apenas a modelagem plana (bidimensional), outros tinham conhecimento em costura e alguns possuíam habilidade para o desenho. O primeiro passo dessa atividade foi apresentar as referências aos participantes, e explicar e delimitar como seria a construção do traje.

Inicialmente, os participantes foram buscar mais informações sobre o personagem cujo traje seria desenvolvido. Após essa busca, cada grupo se reuniu para pensar no tipo de papel que usaria. Neste momento, começaram a ser feitos questionamentos à professora que aplicava o experimento. A principal dúvida era qual papel usar, pois muitos já tinham na cabeça o que iriam fazer. Foi observado que alguns alunos começaram a rascunhar (desenhar o traje) no papel, com a ideia de como seria esse traje, e outros já foram pegando papel craft e tentando moldar algo que ficasse próximo a ideia que tinham na cabeça, porém deixando claro que aquele não seria o papel definitivo, e seria apenas um teste.

Os participantes nunca tinham tido contato com a *moulage*, e durante a execução as principais dúvidas eram como moldar o busto, como iam eliminar o volume da pence, como fariam o gancho da calça. Pequenas orientações foram passadas para que conseguissem dar início à resolução do “problema”, tais como orientações do tipo: “faça pequenos cortes no papel que está colocando sobre o manequim para acomodar o papel”, “tente fazer mais recortes, ao invés de uma

peça inteira”. Durante o processo de criação do traje, era notável a satisfação dos participantes quando conseguiam fazer algo que estavam imaginando, fazendo com que eles se mantivessem motivados a prosseguir com a criação até a sua conclusão.

Figura 24: Trajes do experimento



Fonte: Acervo de Katia Nunes

O professor que conduzia o experimento não quis intervir no processo de criação dos trajes. Mesmo com as referências apresentadas aos participantes, alguns ainda mantinham na mente a roupa de “bruxa” que conheciam dos seus tempos de crianças. E pôde se notar que essa referência foi tão forte na hora de criar o traje que fizeram um chapéu igual ao de bruxa, para compor o traje. Durante o processo foi frisado que as imagens e filmes apresentados eram somente referências para a criação das peças, e mesmo assim notamos que alguns trajes no final ficaram quase iguais das referências apresentadas.

## 4.2 EXPERIMENTO 2:

**Título:** Cleópatra Morreu!

**Objetivos:** Utilizar a técnica de *moulage* ou a modelagem tridimensional, estimulando o processo criativo no desenvolvimento de um figurino para uma personagem dentro da estética da direção de arte de Tim Burton. Os participantes deveriam propor um figurino para a personagem histórica Cleópatra, dentro da história do filme *A Noiva Cadáver*, de Tim Burton.

**Justificativa:** A forma tradicional de se fazer um traje de cena é por meio de um croqui, normalmente apresentado pelo figurinista ao diretor de arte. O experimento propôs que, com o uso da *moulage*, ocorresse um processo criativo, estimulante e diferenciado do trivial, uma vez que a colocação de um personagem histórico dentro de uma história completamente desvinculada de seu contexto representaria um desafio criativo e estimulante. Deste modo, o processo criativo deveria ocorrer desde o início da modelagem da forma tridimensional, onde o aluno poderia trabalhar forma, volumes, cores e uso de materiais.

**Delimitações:** A atividade foi desenvolvida em grupos de no máximo 3 alunos. O suporte utilizado foi o manequim de *moulage*. Após a modelagem, a peça deveria ser costurada.

**Material disponível:** Algodão cru, carvão e giz de cera colorido. Material de apoio do participante: alfinetes, tesoura, régua e fita métrica.

**Referências:** Cenas e imagens de alguns filmes de Tim Burton, para que o participante possa identificar as características da arte e estética do diretor. Descrição do enredo da animação *A Noiva Cadáver*, para que o participante compreendesse o contexto e identificasse a estética do filme onde a personagem Cleópatra seria inserida. Cenas e imagens dos filmes de outros diretores, onde a personagem histórica Cleópatra foi retratada.

As figuras 25 e 26 mostram alguns dos figurinos criados sob a direção de arte de Tim Burton.

Figura 25: Cenas do filme Eduardo Mãos de Tesoura, de Tim Burton, 1990.



Fonte: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-27624/fotos/>, acessado 10/08/2013.

Figura 26: Cenas do filme A Noiva Cadáver, de Tim Burton, 2005.



<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-56718/fotos/>, acessado 10/08/2013.

O diretor artístico Tim Burton utiliza amplamente, em seus filmes, os elementos cor, textura, forma e estrutura, tanto nos cenários quanto nos figurinos. Seus figurinos coloridos em diversos filmes tem um “ar” de mórbidos, tendo sido premiados diversas vezes. Um ambiente escuro, onde as cores são pálidas e um tanto mórbidas são algumas das principais características da sua arte. Temas relacionados à morte fazem parte do enredo, ainda que não diretamente. Seus filmes estão repletos de personagens não convencionais, como é o caso de *Eduardo Mãos de Tesoura* (1990) e *A Noiva Cadáver* (2005).

Foram também apresentadas aos alunos referências de filmes onde a personagem Cleópatra é retratada, como, por exemplo: *Cleópatra*, de Cecil B. DeMille (1934), tendo Claudette Colbert interpretando a personagem principal; *Cleópatra*, de Joseph L. Mankiewicz (1963), tendo Elizabeth Taylor interpretando a personagem; e *Asterix e Obelix: Missão Cleópatra*, de Alain Chabat (2002), que mostra uma Cleópatra com visual estético das histórias em quadrinhos, onde Monica Bellucci vive a personagem título. As diferentes versões de Cleópatra podem ser vistas na figura 27.



Figura 27: As diferentes versões de Cleópatra, nos filmes de 1934, 1963 e 2002



Fonte: <http://www.adorocinema.com/busca/?q=cleopatra>, acessado 10/08/2013.

Este experimento foi realizado com 14 alunos do terceiro módulo do curso técnico de Modelagem do Vestuário, que já possuíam um conhecimento prévio sobre a modelagem plana e a *moulage*. Foram apresentados alguns trechos dos filmes aos alunos, e especificamente com relação à personagem Cleópatra houve uma discussão sobre a época em que os filmes tinham sido feitos e as semelhanças que eles tinham entre si. Os alunos ficaram encantados com a vestimenta de Cleópatra, e se mostraram atentos aos detalhes dos figurinos utilizados.

Os alunos participantes conseguiram identificar nos filmes de Tim Burton um certo “ar mórbido” em seus personagens. Mesmo quando era um filme onde havia um romance, como em *Eduardo Mãos de Tesoura*, podia-se notar que a atriz principal tinha uma aparência sombria.

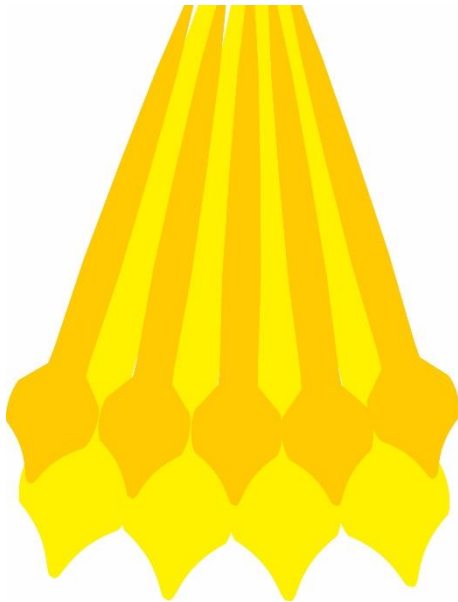
Alguns alunos sentiram a necessidade de fazer uma pesquisa, indo além das referências mostradas a eles. Este é o relato de uma participante: “Iniciamos o trabalho pela busca de elementos que contextualizassem a personagem e sua época, sendo atraídos por aqueles que tivessem especial relevância para a cultura do antigo Egito”.

O experimento foi desenvolvido em grupos, que após fazer algumas pesquisas deram início ao desenvolvimento do traje. E foi interessante perceber que elementos da pesquisa estavam no traje. Pôde-se notar, em um dos trajes, detalhes como a naja, que foi utilizada como tiara pela personagem Cleópatra e serviu de inspiração para a confecção da saia. Neste mesmo traje, a parte de cima foi feita



com um trabalho imitando a “casinha de abelha”, pois, segundo a pesquisa realizada pelo grupo, potes de mel foram encontrados em escavações em tumbas egípcias, como pode ser visto nas figuras a seguir:

Figura 28: Desenho da saia após ser confeccionada



Fonte: Acervo de Katia Nunes.

Figura 29: Ponto Casinha de Abelhas em tecido de algodão



Fonte: Acervo de Katia Nunes.

Mesmo em um universo de alunos que já possuíam um conhecimento prévio da *moulage*, foi necessário intervir algumas vezes no processo de criação, pois alguns queriam fazer peças que nunca tinham feito, como por exemplo o corselete. No desenrolar do processo e da construção, os alunos receberam pequenos auxílios do professor que estava aplicando o experimento. Na medida em que foram surgindo dúvidas durante o processo, o professor dava algumas sugestões de como poderiam chegar ao resultado que eles imaginavam.

Alguns acessórios marcantes que podem identificar o traje de Cleópatra puderam ser notados em mais de um traje na hora da concepção da peça. Durante o processo alguns alunos faziam imagens mentais de como seria o casamento da Noiva Cadáver e questionavam ao professor se seria durante o dia, se seria à noite, no campo, em uma igreja, como seria a festa – tudo para tentar adequar o traje para ocasião, e ainda tendo a dificuldade da peça se adequar ao estilo da personagem.

O curioso é que, no final, alguns trajes ficaram bem caracterizados ao estereótipo de Cleópatra. O professor pediu para que os alunos apresentassem

explicassem as suas peças. Alguns trajes ficaram parecidos. Notou-se que alguns alunos diziam a seguinte frase: “este é o acessório que a Cleópatra usava nos seus trajes”, denotando a preocupação de que as suas peças fossem de fácil identificação tanto para o público quanto para o professor. A figura 30 reúne o resultado final da construção dos trajes.

Figura 30: Trajes do experimento



Fonte: Acervo de Katia Nunes

### 4.3 EXPERIMENTO 3:

**Título:** Frutas, Formas e Texturas

**Objetivos:** Utilizar a técnica de *moulage* ou a modelagem tridimensional, estimulando o processo criativo no desenvolvimento de um figurino para uma personagem de peça infantil.

**Justificativa:** A forma tradicional de se fazer um traje de cena é por meio de um croqui, normalmente apresentado pelo figurinista ao diretor de arte. O experimento propôs que, com o uso da *moulage*, ocorresse um processo criativo, estimulante e diferenciado do trivial. O processo criativo deveria ocorrer desde o início da modelagem de forma tridimensional, onde o aluno poderia trabalhar forma, volumes, cores e uso de materiais.

**Delimitações:** A atividade foi desenvolvida individualmente. O suporte utilizado foi o manequim de *moulage*. Após a modelagem, a peça poderia ser costurada a máquina.

**Material disponível:** livre

**Referências:** Diferente dos outros experimentos, estes os alunos que terão que trazer as referências que fizeram com que chegassem a peça final.

Este experimento foi realizado com 10 alunos do terceiro módulo do curso de Modelagem do Vestuário da ETEC de Peruíbe, de forma individual. Cada participante deveria escolher uma fruta, antes mesmo que fossem explicados os objetivos da atividade. O intuito de explicar depois foi para que eles não “escolhessem” a fruta que julgavam ser mais fácil para confeccionar o traje. Após cada aluno escolher a fruta, foi explicado como seria o exercício, e o que poderia ou não ser executado. Neste experimento eles precisavam trazer as referências que usariam para criar o traje.

Após essa escolha, os alunos foram buscar as referências que poderiam ajudar a confeccionar o traje. A princípio, eles recorreram diretamente à internet e buscaram a fruta que haviam escolhido. Interessante observar que todos fizeram essa primeira busca no Google, e mais interessante foi observar que, após essa primeira busca tão simplista, deram início a uma busca mais profunda para a construção do traje. Os participantes começaram a ver a forma da fruta, observando, por exemplo, onde elas eram mais consumidas (região), e quais pessoas já haviam trabalhado com frutas como fonte de inspiração. E puderam ver que a fruta estava mais presente em forma de estampa, e não tanto como “roupa”. Houve uma colaboração conjunta entre os participantes, mesmo que a proposta não fosse de um trabalho em grupo.

Após essa imersão no que serviria de referências, alguns alunos fizeram perguntas sobre qual material poderiam utilizar. O professor que aplicava a atividade disse que poderia ser qualquer material. A partir desse ponto as dúvidas começaram a aumentar, pois eles se sentiram inseguros mesmo depois de tantas pesquisas. A presença da professora que aplicava o experimento naquele momento foi fundamental para incentivá-los a fazer as tentativas e, caso o resultado não atingisse as expectativas, eles poderiam fazer modificações.

A principal dúvida era como chegar a algo que pudesse lembrar a fruta escolhida. A busca pelo material começou a se tornar essencial para iniciar o traje. O fato da escolha do material ser livre tornou o trabalho mais difícil para os alunos, constituindo uma barreira, pois eles teriam que decidir o material a ser trabalhado. Houve dúvidas se o traje poderia ser feito em tecido, e se o tecido seria mesmo o melhor material para dar a forma que eles gostariam para a fruta escolhida. O trabalho colaborativo foi algo natural entre os participantes; auxiliar o colega não era algo proibido. Havia total liberdade no processo de criação, e nesse grupo participavam alunos que já tinham experiências anteriores com criação de figurino. Foi também perguntado a eles se havia diferenças entre esse método mais livre e o processo que eles haviam já vivenciado na hora da criação.

Alguns alunos criaram uma história para o seu personagem, e o professor perguntou o porquê de uma história, já que não havia sido solicitado. Foi respondido que a roupa era mais bem visualizada, quando se sabia onde a mesma seria usada. O cenário onde esse traje seria usado era uma história infantil, e alguns mencionaram que a imaginação da criança é tão livre quanto o processo que eles estavam vivendo para criar o traje. Nas imagens seguintes, podemos notar o resultado do processo, e pode ser observado que, ao final do mesmo, o que predominou foi a forma da fruta. Com toda certeza, os alunos atingiram o resultado esperado.

Figura 31: Trajes do experimento



Fonte: Acervo de Katia Nunes.

#### 4.4 EXPERIMENTO 4:

**Título:** O universo mexicano

**Objetivos:** Utilizar a técnica de *moulage* ou a modelagem tridimensional, estimulando o processo criativo no desenvolvimento de um figurino para uma personagem que faria parte de uma novela mexicana.

**Justificativa:** A forma tradicional de se fazer um traje de cena é por meio de um croqui, normalmente apresentado pelo figurinista ao diretor de arte. O experimento propôs que, com o uso da *moulage*, ocorresse um processo criativo, estimulante e diferenciado do trivial. O processo criativo deveria ocorrer desde o início da modelagem da forma tridimensional, onde o aluno poderia trabalhar forma, volumes, cores e uso de materiais.

**Delimitações:** A atividade foi desenvolvida em grupo. O suporte utilizado foi o manequim de *moulage*. Após a modelagem, a peça poderia ser costurada a máquina.

**Material disponível:** Foram inseridos no projeto materiais alternativos como o PET, câmara de ar, fibras naturais, CD's, aviamentos antigos, objetos diversos, etc., desde que tivessem sido reutilizados (as matérias-primas não poderiam, de forma alguma, ser virgens), e/ou a utilização de técnicas artesanais de estamparia e tingimento.

**Referências:** Diferentemente dos outros experimentos, os alunos teriam que trazer as referências que fizeram com que chegassem à peça final.

Este workshop foi aplicado com 12 alunos do segundo módulo do curso de Modelagem do Vestuário, onde os alunos precisavam utilizar somente materiais recicláveis. Um dos materiais obrigatórios era o jeans, ao lado de outros materiais alternativos que já estivessem em desuso. Com relação ao tema do universo mexicano, os alunos precisavam buscar as referências para então conseguir pensar no traje.

Os alunos trouxeram a referência mais comum do universo mexicano, que seria a caveira. Alguns pegaram como referência o chapéu mexicano, que serviu de inspiração para a forma da roupa. O colorido mexicano também esteve presente na confecção dos trajes, que posteriormente foram apresentados em uma feira tecnológica do Centro Paula Souza.

Figura 32: Trajes do experimento



Fonte: Acervo de Katia Nunes.



#### 4.5. EXPERIMENTO 5:

**Título:** Formas humanas especiais

**Objetivos:** Utilizar a técnica de *moulage* ou a modelagem tridimensional, estimulando o processo criativo no desenvolvimento de um figurino para uma personagem que irá fazer parte de uma novela grega.

**Justificativa:** A forma tradicional de se fazer um traje de cena é por meio de um croqui, normalmente apresentado pelo figurinista ao diretor de arte. O experimento propôs que, com o uso da *moulage*, ocorresse um processo criativo, estimulante e diferenciado do trivial, representando um desafio criativo e estimulante. O processo criativo deveria ocorrer desde o início da modelagem da forma tridimensional, onde o aluno poderia trabalhar forma, volumes, cores e materiais.

**Delimitações:** A atividade foi desenvolvida em grupo. O suporte foi o próprio corpo humano como *moulage*. O traje deveria ser adaptado para indivíduos que utilizam cadeira de rodas. Após a modelagem, a peça poderia ser costurada a máquina.

**Material disponível:** Tecido em Cetim.

**Referências:** Nesse workshop o professor pediu para que os próprios alunos buscassem as referências que poderiam ajudá-los na confecção do traje.

Este experimento foi aplicado com 15 alunos do quinto semestre do curso de Moda da faculdade ESAMC, com alunos que nunca tinham tido contato com a *moulage*. Cada grupo escolheu o integrante que serviria de suporte, e foi entregue a cada grupo uma peça de 3 metros de cetim, que seria o material utilizado. Durante o processo os alunos sentiram a necessidade de fazer pences, recortes e inclusive de mudar de suporte, pois alguns escolheram um integrante que tinha mais busto ou um pouco mais de sobrepeso. O professor que aplicava o experimento não interferiu na troca do “suporte”, somente questionou o porquê da troca e qual estava sendo a dificuldade encontrada pelos participantes.

Uma aluna mencionou em particular que tinha dificuldade em trabalhar com pessoas “gordinhas”, e a pessoa que conduzia o experimento a orientou a dar continuidade e ver isso como uma oportunidade em trabalhar com novas formas e um novo público. Foi mencionado aos alunos que essa dificuldade é normal, pois eles podem encontrar diferentes corpos a serem trabalhados, e que nem sempre a pessoa mais magra é o modelo mais fácil para se construir um traje – dependendo

do modelo, isso pode se tornar um problema. Foi interessante o comentário de uma aluna sobre uma colega que tinha uma compleição corporal média, pois ela não conseguia identificar onde era a cintura.

O professor respondeu que este era o desafio – conseguir fazer um traje que se enquadrasse no biótipo do “suporte”. Aos poucos os alunos foram conseguindo vencer as dificuldades e começaram a trabalhar com o tecido e suporte sem tantos medos. O aluno que servia de suporte também opinava na construção, pois foi deixado claro que eles precisavam conseguir tirar e vestir o traje. Desta forma, eles conseguiam orientar os colegas na construção. Além do suporte no momento ser um corpo humano – saindo do trivial, que é um busto de moulage –, os participantes tinham a dificuldade do tecido, que era um cetim, o qual é mais liso, com um caimento mais “mole”. No primeiro momento eles tiveram uma resistência a utilizar o tecido, mas conforme foram trabalhando perceberam que o tecido com um caimento “mole” poderia favorecer alguns modelos que tinham em mente. Até mesmo quando queriam fazer algo com volume, eles conseguiram driblar o tecido extremamente maleável e dar a forma que gostariam.

Durante o processo, principalmente no primeiro momento em que colocaram o tecido sobre o corpo do colega que servia de suporte, os alunos iniciavam com uma ideia pré-concebida, e viam que o modelo deveria então ser adaptado para aquele corpo. Alguns tiveram que mudar o modelo imaginado, e outros tiveram que trocar o colega que servia de suporte, pois tiveram dificuldade ou com o busto da colega, ou com a cintura muito fina, ou com a falta de quadril. Interessante foi observar a transformação do traje durante a concepção do mesmo, e poder verificar que essa transformação foi natural para os participantes, que perceberam que mudar não era um “fracasso de ideia” e sim a possibilidade de obter algo melhor.



Figura 33: Trajes do experimento



Fonte: Acervo de Katia Nunes

## 5. ANÁLISE DOS EXPERIMENTOS

A avaliação não é uma tarefa fácil para o docente, pois o mesmo deve acompanhar o aprendizado ao longo do processo. Os resultados obtidos são comparados com os objetivos propostos, a fim de verificar: progresso, dificuldade, reorientado o aluno as correções necessárias caso necessário. Segundo LIBÂNEO (2011), nos diversos momentos do processo de ensino, são tarefas de avaliação:

- Verificação – coletar os dados sobre o aproveitamento dos alunos, por meio de provas, exercícios, tarefas, ou com meios auxiliares, como desempenho, entrevistas.
- Qualificação – se os resultados obtidos estão de acordo com os objetivos propostos.
- Apreciação qualitativa – é avaliação propriamente dita resultados, ou seja, os padrões de desempenho esperados.

Desta forma, é favorecida uma atitude responsável do aluno em relação aos estudos. A avaliação é benéfica, pois a mesma contribui para a assimilação e fixação, pois a correção dos erros possibilita o aprimoramento e o aprofundamento de conhecimentos e habilidades, desenvolvendo nos alunos a capacidade cognoscitiva. As funções pedagógico-didáticas estão vinculadas aos próprios objetivos dos processos de ensino e diretamente ligadas às funções de diagnóstico e de controle. A função de diagnóstico se torna desnecessária se não estiver referida a função pedagógico-didática, e caso não seja suprida de dados e alimentada pelo professor, o que ocorre na função controle.

A técnica de modelagem tridimensional serviu durante o processo como estímulo à criatividade na concepção de trajes de cena. Os experimentos foram aplicados a alunos de ensino Técnico e Superior, de diversas faixas etárias. Esses fatores foram importantes e muitas vezes determinantes na concepção e criação do traje.

O primeiro experimento, intitulado: “Oz, com que roupa eu vou?” tinha como referência os filmes *O Mágico de Oz* (1939) e *Oz, Mágico e Poderoso* (2013). Outra referência apresentada aos alunos participantes foi o estilista Jun Nakao que apresentou em junho de 2004 um desfile de roupas confeccionadas papel – o único

material que os alunos poderiam utilizar para confeccionar o traje, não importando o tipo de papel que iriam utilizar. Os alunos participantes tinham idades bem misturadas, variando entre 16 e 70 anos de idade, e em certos momentos isso acabou influenciando na hora da criação do traje. Nas imagens a seguir podemos ver como se deu a criação do traje.

Figura 34: Fotos do experimento



Fonte: Acervo de Katia Nunes

Figura 35: Fotos do experimento



Fonte: Acervo de Katia Nunes

Durante o processo, os alunos foram orientados que poderiam buscar mais referências além das que foram apresentadas. A primeira dúvida que eles tiveram foi quanto ao tipo de papel que deveriam usar. O orientador do experimento pediu para que eles olhassem para o personagem para o qual iriam fazer o traje, a fim de verificar elementos que pudessem servir de ponto de partida para a escolha do papel a ser trabalhado. Eles poderiam usar diversos tipos de papéis, o que para alguns foi um facilitador. Durante o processo de criação foi sugerido aos alunos que tentassem fazer algo que não ficasse tão óbvio, e pudemos observar que algumas lembranças que eles tinham da infância, como a figura da “Bruxa”, estavam sendo reproduzidas por eles.

Como foi dito anteriormente, a idade foi um fator relevante na hora da criação do traje, pois os alunos mais velhos, por mais que nunca tivessem tido experiência em fazer uma roupa no busto de moulage, tinham a experiência de já ter costurado uma peça alguma vez na vida, contribuindo assim com os mais novos na hora de entender como fariam o gancho da calça, por exemplo.

Ao final do processo de criação das peças, os alunos puderam ver que é possível, criar ao mesmo tempo em que se está executando a peça. Houve comentários de que se eles tivessem tido essa experiência antes de ter uma aula de modelagem plana, teria colaborado com o entendimento de alguns processos na modelagem bidimensional.

Figura 36: Trajes do experimento



Fonte: Acervo de Katia Nunes

O segundo experimento, que foi intitulado “Cleópatra Morreu!”, foi também realizado com alunos do ensino técnico, porém esses já tinham um conhecimento prévio de moulage, levando assim a autora dessa dissertação a acreditar que os mesmos conseguiriam desenvolver o traje com uma maior facilidade. Neste experimento eles também tiveram a apresentação de referências, sendo elas do filme *Asterix e Obelix: Missão Cleópatra* (2002), *Cleópatra*, de Cecil B. DeMille (1934), *Cleópatra*, de Joseph L. Mankiewicz (1963), *A Noiva Cadáver* de Tim Burton (2005) e *Eduardo Mãos de Tesoura*, de Tim Burton (1990). Quanto ao material disponibilizado para utilização, os alunos não tiveram problemas.

Figura 37: Fotos do experimento



Fonte: Acervo de Katia Nunes

Os alunos deveriam confeccionar um traje que Cleópatra usaria para ir ao casamento da Noiva Cadáver, e no decorrer da apresentação das referências eles identificaram que o diretor Tim Burton tinha um “ar mórbido” para os seus personagens. Um dos grupos optou por utilizar carvão, para então fazer um traje preto, já que o tecido utilizado por eles era algodão cru. As dúvidas foram surgindo a partir do momento em que eles começaram a colocar o tecido sobre o manequim, como, por exemplo, solucionar o excesso de tecido para fazer um traje mais justo ao corpo.

Alguns alunos sentiram a necessidade de buscar mais referências, além das que foram apresentadas. E um grupo em especial buscou informações sobre a cultura do antigo Egito, onde encontraram um livro da escritora Eva Crane, que dizia que potes de mel com seu conteúdo intacto foram encontrados em escavações em tumbas egípcias construídas há cerca de 3.400 anos, certificando a importância



desse alimento para a cultura do antigo Egito. Este grupo então associou a imagem de favos de mel ao pontinho de casinha de abelha.

Figura 38: Fotos do experimento



Fonte: Acervo de Katia Nunes

Outra referência utilizada foi a *Cyperus papyrus*, planta herbácea, também conhecida como Papiro, que crescia abundantemente às margens do Rio Nilo, e servia para fazer a cestaria dos povos egípcios. Os alunos retomaram esse “trançar” das cestas e utilizaram para fazer a parte da blusa do traje.

Figura 39: Fotos do experimento



Fonte: Acervo de Katia Nunes

Os alunos desse grupo também utilizaram a cobra naja egípcia como molde para os recortes, e unindo-os formariam a saia.

Figura 40: Fotos do experimento



Fonte: Acervo de Katia Nunes

No final do processo, os trajes confeccionados foram expostos em uma mostra no Centro Paula Souza.

Figura 41: Trajes do experimento



Fonte: Acervo de Katia Nunes

Os alunos participantes mostraram empenho e satisfação ao fazerem essa atividade. Como citado anteriormente, eles buscaram mais referências além das que foram apresentadas, com o intuito de fazer um traje que não ficasse tão óbvio. E o resultado foi satisfatório, superando inclusive os objetivos e a expectativa da autora desta dissertação, que conduziu o experimento.

O terceiro experimento foi intitulado de “Frutas, Formas e Texturas”, no qual os alunos participantes escolheram primeiro uma fruta de que gostavam, e após a escolha foi explicado como se daria a confecção do traje. Nesse experimento o uso do material era livre, e isso foi algo que inicialmente “travou” os alunos para começar a construção do traje. Pois, definir o tecido ou o tipo de material utilizar era algo desafiador. Alguns alunos durante o processo preferiam fazer um teste em um outro tecido, antes de fazer no tecido final. Nenhum aluno havia feito tal solicitação nos exercícios anteriores, embora nos experimentos anteriores não tivesse sido dito que eles não poderiam fazer isso.

A partir da fruta escolhida, eles deveriam confeccionar um traje para uma peça infantil. Alguns alunos pensaram em como seria a reação de uma criança ao ver um personagem vestido de alguma fruta, e os alunos participantes não queriam que fosse algo caricato e tão óbvio. A autora desta dissertação então questionou por que eles não gostariam que ficasse tão óbvio, já que a peça era para crianças e o



entendimento visual de uma pessoa vestida de morango, por exemplo, seria mais fácil para as crianças.

Figura 42: Fotos do experimento



Fonte: Acervo de Katia Nunes

Figura 43: Fotos do experimento



Fonte: Acervo de Katia Nunes

Alguns alunos resolveram escrever uma pequena história a fim de ajudar a pensar como seria o ambiente para o traje que eles criariam. A aluna que escolheu a

maçã como inspiração contou uma história de um Bruxo mau que morava em um Castelo, e que à noite sobrevoava a floresta com a sua vassoura mágica à procura das Maçãs Raras, que eram protegidas por fadas e duendes.

Figura 44: Trajes do experimento



Fonte: Acervo de Katia Nunes

Os alunos participantes mergulharam na criação desse traje, procurando fazer algo que realmente enchesse os olhos das crianças que poderiam vir a assistir à peça. Por mais que esses alunos já tivessem realizado outros experimentos antes, eles comentaram ao final deste que sempre é possível aprender algo novo.

O quarto experimento tinha como título “O Universo Mexicano”, e os alunos deveriam utilizar somente jeans, com o intuito de aproveitar peças de jeans já utilizadas. Eles não poderiam utilizar matéria prima “virgem”, teriam que fazer uso de matérias recicláveis. Não foi apresentada nenhuma referência, eles tinham somente o México como tema. Como era esperado, houve grupos que fizeram o traje buscando referências do Dia dos Mortos.

Mesmo com vários grupos trabalhando em um mesmo tema, foi interessante ver como cada um trabalhou as referências que buscaram para a construção do traje. Um dos grupos buscou olhar a Caveira Mexicana e não fazer somente o desenho na peça, mas também utilizar o formato dela para fazer uma manga na peça. Outro ponto importante era que as roupas produzidas pelos alunos seriam

exibidas em um desfile, em uma feira na cidade de São Paulo. Desta maneira, era importante que a roupa proporcionasse mobilidade a quem iria vesti-la.

Figura 45: Fotos do experimento



Fonte: Acervo de Katia Nunes

Outras duas referências trabalhadas pelos alunos foram Frida Kahlo e o chapéu mexicano. O xale com que Frida aparecia em seus retratos foi reproduzido, passando por um tingimento *tie-dye*, e o chapéu mexicano serviu para inspirar as saias rodadas. As saias não eram simplesmente saias rodadas, pois os alunos queriam que a saia tivesse uma estrutura em sua barra. E foi neste ponto que a criatividade teve que aflorar nos alunos, que partiram em busca de um material que pudesse dar essa estrutura e forma. Um grupo resolveu utilizar um bambolê que estava sem uso, e o outro grupo usou um pedaço de mangueira. Este experimento não foi realizado em uma única aula, diferentemente dos demais experimentos; eles pediram mais tempo, pois estavam empolgados com os resultados que estavam sendo alcançados.

A descoberta dos materiais recicláveis tornou o processo inusitado, levando-os em vários momentos a mudarem o jeito de montar a peça. O resultado do exercício superou as nossas expectativas, indo muito além dos objetivos iniciais do experimento.

Figura 46: Trajes do experimento



Fonte: Acervo de Katia Nunes

O quinto e último experimento, intitulado “Formas Humanas Especiais”, foi realizado com alunos do curso superior em Moda, que nunca tinham tido contato com a moulage ou não sabiam como era feita. E neste experimento, diferentemente dos outros, o traje teria que ser feito em um corpo humano. Ele deveria ser feito em grupo, e um integrante serviria de suporte para a construção desse traje. Foi muito interessante ver a escolha do colega que seria o suporte, pois a busca era pela integrante mais magra do grupo para ser o suporte. Após essa escolha, eles começaram o processo de montar o traje, e então perceberam que nem sempre a pessoa mais magra seria o modelo mais fácil para construir a peça.



Figura 47: Fotos do experimento



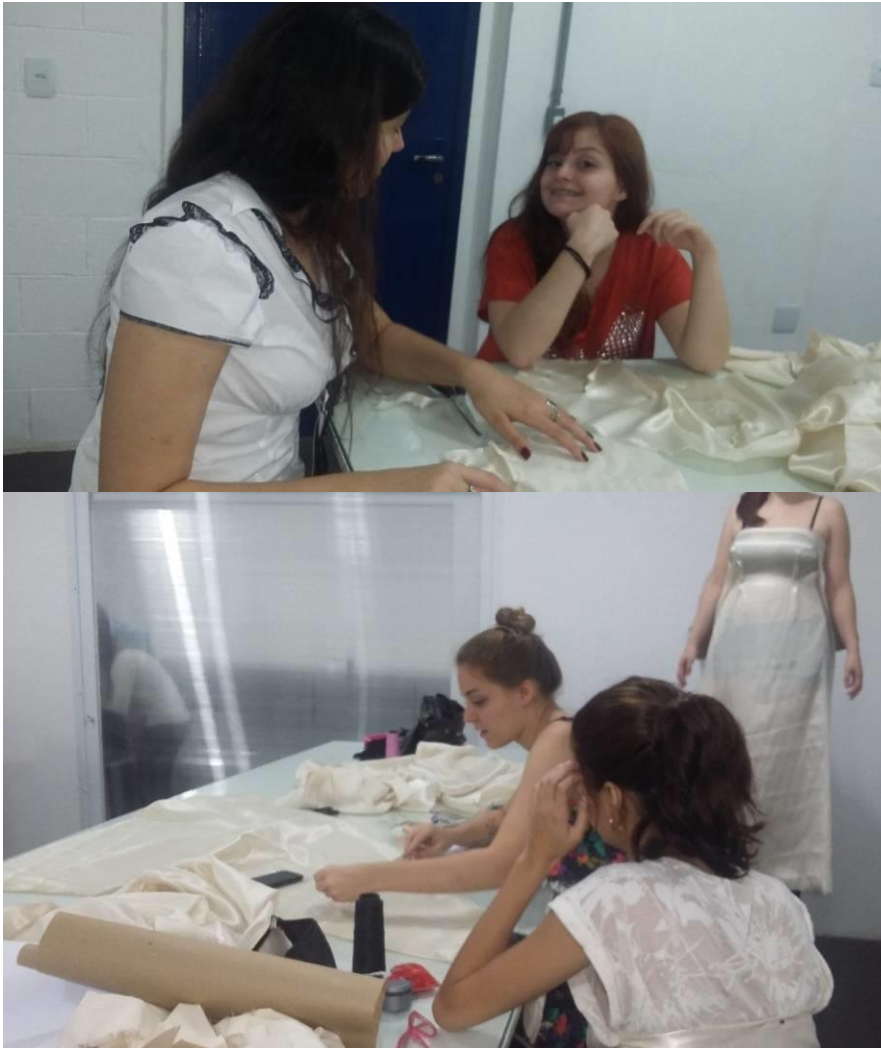
Fonte: Acervo de Katia Nunes

Desta forma, eles solicitaram mudar o suporte – o que foi permitido, para que eles pudessem identificar como é trabalhar com corpos diferentes. Um dos suportes, por exemplo, tinha um busto grande e uma cintura fina, dificultando moldar a peça. E quando a pessoa era magra, o que inicialmente julgavam ser mais fácil, notava-se que era difícil dar formato ao busto, já que a pessoa não tinha massa corporal suficiente no busto para o modelo idealizado. Também era preciso pensar em como seria tirado o traje que estava sendo construído. Nesse momento também apareceram dúvidas sobre como conseguir tirar o traje, que até ali estava “estático”, mudando então novamente a construção do traje para atender essa necessidade.

O desafio de fazer um traje no corpo de um colega foi algo diferente para os alunos participantes, pois ao mesmo tempo em que iam construindo, eles podiam perguntar ao colega que era o suporte se a peça estava ao contento dele, e se era possível se mexer.

Os alunos se sentiram realizados com a possibilidade de fazer um traje no próprio corpo, levando-os inclusive a querer fazer outras peças após essa experiência.

Figura 48: Fotos do experimento



Fonte: Acervo de Katia Nunes

Ao final da realização de todos os experimentos que foram aplicados, a autora desta dissertação chega à conclusão de que os objetivos iniciais deste trabalho foram alcançados. Os alunos que participaram do processo de criação de trajes mencionaram que teriam entendido e aprendido melhor como se faz uma modelagem bidimensional, se tivessem antes conhecido a técnica de modelagem tridimensional – a técnica *moulage*. Os alunos perceberam, enfim, que a *moulage* permite o surgimento de inúmeras possibilidades enquanto se está no processo de criação, e que às vezes retroceder na criação não é um fracasso, e sim um ganho de ideias que pode resultar em algo incrível.

## 6. CONCLUSÃO

O desenvolvimento dessa dissertação proporcionou um grande aprendizado para a autora da mesma, que é professora na área de moulage e ministrava suas aulas até então de uma forma tradicional. O primeiro contato com uma moulage de forma não tradicional se deu na aula da Pós-Graduação no programa Têxtil e Moda, ministrada pela professora Isabel Italiano e pelo professor Fausto Vianna. A proposta da disciplina era a concepção de um figurino por meio da moulage; ora tínhamos o tema, ora tínhamos o material, ora tínhamos um texto a ser trabalhado, ora estávamos totalmente livres para criar.

O momento que estávamos totalmente livres poderia ser visto por quem não estava participando algo libertador, mas para os participantes (isto dito por experiência própria e por observar aos demais) foi algo “assustador”. Pois não tínhamos um norteador, não sabíamos que personagem criar, não sabíamos que tipo de material utilizar para dar vida a aquele personagem. Nosso engano foi achar que, quando pudéssemos fazer o que quiséssemos, seria mais fácil. A experiência de participar antes, para posteriormente sair da posição de aluno e poder aplicar aos nossos próprios alunos foi algo enriquecedor. Pudemos perceber, em alguns experimentos aplicados, as mesmas reações e dúvidas experimentadas na disciplina de Pós-Graduação.

Propor aos alunos, de uma forma natural e prática, uma nova maneira de aprender a fazer moulage com a criação de um figurino foi, no primeiro instante, algo desafiador, para uma professora acostumada à postura tradicional de aula expositiva: ir à frente da classe e mostrar como se faz a peça. No caso dos experimentos aplicados, os alunos deveriam descobrir como fazer a peça sem ter alguém falando o passo a passo da construção. Com essa forma livre de criação, os alunos puderam experimentar em todos os momentos novas formas e volumes, e em alguns momentos puderam trabalhar com materiais diversificados.

A experiência de construir um figurino fez com eles saíssem do criar convencional a que estavam acostumados, que é uma roupa de “moda”, e partirem para a criação de um figurino, onde precisavam pensar no público que iria assistir a uma peça com aquele figurino, no ator que iria usá-la, nos movimentos que este poderia vir fazer em cena, no material que utilizariam para construir – pois, dependendo do material, não ocorreria o efeito desejado e imaginado. Trata-se do

desafio de sair da zona de conforto, pois no começo era dito o personagem que iriam trabalhar e o tipo de material que iriam utilizar.

Ao final do processo de criação, os alunos participantes ficavam satisfeitos com os resultados, e a aplicadora e autora dessa dissertação pôde também sair de sua zona de conforto em ir fazendo o passo a passo de ensinar a moulage e permitir que os alunos pudessem ousar mais, experimentar outras maneiras de criar além da tradicional. Este sem dúvida não foi só um desafio para eles, mas também para a autora que os aplicava. A troca de experiências era constante, assim como as descobertas de novas possibilidades de aprender, e a obtenção de um resultado muitas vezes superior aos anteriormente obtidos. Pudemos verificar essa excelência ao final de cada semestre, onde os alunos precisavam apresentar uma coleção.

As técnicas e a experiência que os alunos tiveram na construção do figurino puderam ser aplicadas nas roupas que apresentaram no desfile. Alguns chegaram a comentar que só conseguiram fazê-las graças às vezes em que foram desafiados a construir uma nova peça, com um novo material. Estes tiraram a modelagem do traje e fizeram adaptações para o modelo que desejam.



## REFERÊNCIAS

ALENCAR, Eunice M. L. Soriano de. **A gerência da criatividade**. São Paulo: Makron Books, 1996.

ARAÚJO, M. **Tecnologia do Vestuário**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1996.

BAUDOT, François. **A moda do século**. 3 ed. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

BAXTER, Mike. **Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos**. 2. ed. rev. São Paulo: Blucher, 2000.

BERNARDES, A. **Figurino para o teatro: criação e produção em Florianópolis na década de 1980**. Monografia (Graduação) Universidade do Estado de Santa Catarina. Florianópolis, 2006.

BLACKMAN, Cally. **100 anos de moda**. São Paulo: PubliFolha, 2011.

BORBAS, M. C.; BRUSCAGIM, R. R. Modelagem plana e tridimensional – *moulage* – na indústria do vestuário. **Rev. Ciên. Empresariais da UNIPAR**, Umuarama, v.8, n.1 e 2, p.155-167, jan./dez.2007.

BOURDIEU, Pierre e DELSAUT, Yvette. **O costureiro e sua grife**: contribuição para uma teoria da magia (São Paulo): Cidade, 2006.

CASTILHO, Kathia; OLIVEIRA, Ana Claudia de. **Corpo e Moda: por uma compreensão do contemporâneo**. Baruer: Estação das Letras e Cores, 2008.

DINIZ, P. M.; VASCONCELOS, A. F. C. Modelagem. In: SABRÁ, F. (org). **Modelagem: tecnologia em produção de vestuário**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009.

DUBURG, Annette; TOL, Rixt Van Der. **Moulage - Arte e Técnica No Design de Moda**. Porto Alegre: Bookman, 2012.

DUNCAN, E. Corpo e Personagem. In: CASTILHO, K. GALVÃO, D. (org.). **A Moda do Corpo, o Corpo da Moda**. São Paulo: Esfera, 2002.

FISCHER, Anette. **Fundamentos de design de moda**: construção de vestuário. (Porto Alegre): Bookman, 2010.

GROPIUS, Walter. **Bauhaus: Nova arquitetura**. São Paulo: Perspectiva, 2011.

HOLT, M. **Costume and Make-up**. London: Phaidon, 2001

JONES, Sue Jenkyn. **Fashion Design – Manual do Estilista**. 2 ed. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

KAMINSKI, Paulo Carlos. **Desenvolvendo produtos com planejamento, criatividade e qualidade**. Rio de Janeiro: LTC, 2008.

LEVENTON, Melissa (Org). **História ilustrada do vestuário: um estudo da indumentária, do Egito antigo ao final do século XIX**. São Paulo: PubliFolha, 2009.

LIBÂNIO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 2011.

LIPOVETSKY, Giles. **O império do efêmero**: a moda e seu destino nas sociedades modernas. 2 ed. (São Paulo): Companhia de Letras, 1989.

MADEIRA, Ney; EPIFANIO, Renata Lamenza. A criação do figurino teatral: entre teoria e a prática. **Redige: Revista de Design, Inovação e Gestão Estratégica**. v.4 (edição especial), jul.2013.

MEDEIROS, Rosário. **Curso Prático de Moda. Corte e Costura**. São Paulo: Escala, 2013.

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

NACIF, Maria Cristina Volpi. Confecção de trajes e mão-de-obra, no Rio de Janeiro, nos primeiros cinquenta anos do século XX. In: **Anais do III Congresso Internacional de Pesquisa em Design**. Rio de Janeiro: Anped, 2005.

OSÓRIO, Ligia. **Modelagem: organização e técnicas de interpretação**. Caxias do Sul: Educs, 2007

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e Processos de Criação**. 29 ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2009.

PREDEBON, José. **Criatividade**: com novo apêndice sobre inovação. 5 ed. São Paulo: Atlas, 2003.

RECH, Sandra Regina. **Moda**: por um fio de qualidade. Florianópolis: Udesc, 2002.

ROBERTS, Julian. **FreeCutting**. 2009. Disponível em: <<http://timorissanen.com/2013/08/11/julian-roberts-free-book/>>. Acesso em: 22 de maio de 2013.

ROCHA, Ana Cristina; ROCHA, Érico. Panorama da cadeia produtiva têxtil e de confecções e a questão da inovação. **Revista BNDS - Setor Têxtil e Confecções** (São Paulo), 2009.

SALLES, Cecília de Almeida. **Gesto inacabado**. São Paulo: FAPESP; Annablume, 2009

SANTOS, C. S. dos. O corpo. In: SABRÁ, F. (org.) **Modelagem: tecnologia em produção de vestuário**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009.

SCHAWAAB, Marcio; PINTO, José Carlos. **Análise de dados experimentais volume II**: planejamentos de experimentos. Rio de Janeiro: E-Paper, 2011.

SEIVEWRIGHT, Simon. **Pesquisa e Design**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

SOUZA, Bruno Carvalho Castro. **Criatividade: uma arquitetura cognitiva**. Tese de Mestrado em Engenharia de Produção no Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção da Universidade Federal de Santa Catarina, 2001.

SOUZA, Patrícia de Mello. **A modelagem tridimensional como implemento do processo de desenvolvimento do produto de moda**. Dissertação (Mestrado em Desenho Industrial) - Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2006.

SOUZA, Sidney Cunha de. **Introdução à tecnologia da modelagem industrial**. Rio de Janeiro: Senai/Cetiqt, 1997.

STEVENSON, N. J. **Cronologia da moda:** de Maria Antonieta a Alexander McQueen. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

THEMI, Neyde; BUSTAMANTE, Regina Maria da Cunha; LESSA, Fábio de Souza (Orgs). **Olhares do Corpo.** Rio de Janeiro: Maud, 2003.

VALESE, Adriana et al. **Faces do design,** São Paulo: Rosari, 2003.

ZETUNE, Daniel. **Expandindo a Criatividade:** descubra como estabelecer acesso á criatividade de forma consciente e como usá-la amplamente em sua vida usando o método MBTI. São Paulo: CLA Cultural, 2003.