

CORPO, FORMA E TÉCNICA: INTER-RELAÇÕES NA CRIAÇÃO DE MODA¹

Lucas da Rosa
*Mestre em Engenharia da Produção e Prof. Docente: Universidade do Estado de Santa
Catarina - UDESC*
lucasdarosa@yahoo.com.br

Cristiane Poelking
*Bacharel em Moda – Habilitação Estilismo pela Universidade do Estado de Santa Catarina –
UDESC*
sany0523@gmail.com

Resumo: O texto aborda as inter-relações do corpo, da forma e da matéria têxtil no contexto da produção de moda, ressaltando o uso da técnica da *Moulage* como instrumento de criação e inovação formal. Traçam-se paralelos entre os processos de criação no campo da moda e das artes por meio da aproximação teórica de ambas as áreas, explorando, por fim, as técnicas de modelagem e seu emprego na criação dos produtos de moda.

Palavras-chave: *Corpo, Forma, Moulage*²

1. Introdução

Na concepção do trabalho do designer, para além do simples resultado final, uma gama de valores encontra-se envolvida, permeando processos que até mesmo antecedem a execução do produto de moda. A ação criativa é determinada por processos subjetivos e dinâmicos. Pelo primeiro, entende-se as experiências pessoais do sujeito criador, sua percepção, entendimento e maneira de ver as coisas e o mundo que o cerca. Pelo segundo, compreende-se a relação do sujeito com a matéria, que é continuamente transformada para a formação do produto.

Neste percurso, o modo de fazer não é escolhido ao acaso: “ele é um meio para alcançar um fim, ou seja, ele está a serviço da idéia que se quer transmitir” (PERAZZO; VALENÇA, 1997, p.19). O conhecimento e domínio da técnica, matéria-prima e suporte, correspondentes na elaboração dos produtos de moda às técnicas de

Modapalavra E-periódico

modelagem, ao têxtil e à anatomia do corpo, conferem ao designer a capacidade de explorar a construção formal da vestimenta, resultando em novas possibilidades estéticas. E assim, a Moda se posiciona

Como portadora de uma linguagem complexa, que opera descobertas em termos de formas, volumes, cores, que atuam sobre o corpo, redesenhando sua subjetividade. E o mais importante: essas descobertas são capazes de amplificar nosso repertório imagético-existencial, no sentido de aquisição de outras possibilidades cognitivas. (PRECIOSA, 2008, p.62).

Na Moda, os processos de criação estão ligados à adequação de elementos e informações já existentes com potencialidades ainda inteiramente não percebidas. Cria-se sobre o existente, mas especialmente sobre possibilidades ainda latentes, sobre o devir, que configuram novas significações por meio das quais se desdobra a dinâmica social. Desse modo, os designers se posicionam como observadores do mundo, reconhecendo e decodificando sentidos ainda não identificados, ordenando, formando e criando novas significações formais com base em sua própria experiência. A produção estética se coloca, então, como uma possibilidade ainda não absorvida completamente, mas que se configura como transformadora na produção de sentidos que serão experienciados e disseminados em breve.

2. Forma e Espaço

Em *Criatividade e Processos de Criação*, Fayga Ostrower (1987, p. 79) afirma que criar é basicamente formar, pois no ato criador reside a capacidade de compreender e, por sua vez, relacionar, ordenar, configurar e significar as relações.

Nós nos movemos entre formas. [...] De inúmeros estímulos que recebemos a cada instante, relacionamos alguns e os percebemos em relacionamentos que se tornam ordenações. (OSTROWER, 1987, p.9).

Considerar a forma como uma estrutura de relações que se ordenam e se configuram num determinado contexto autoriza afirmar que, enquanto centrada no próprio sujeito criador, ela é concebida de acordo com a experiência e vivência pessoais e, como tal, envolve aspectos íntimos de cada um. Perazzo e Valença (1997, p. 94)

Modapalavra E-periódico

ressaltam que “a forma não é a figura total do objeto, mas a relação do indivíduo com o objeto”. Ou seja, a forma não está pronta, mas sim, se completa na relação do criador com a obra, podendo adquirir qualquer significação formal.

Referir a forma como o próprio conteúdo da obra significa considerá-la como resultado de um processo em construção, cuja percepção é expressa na ligação entre o indivíduo e a obra. Assim, o objeto estético, a obra, não tem uma forma; ele é a forma.

No contexto da moda, a forma que se projeta é a do vestuário, fundamentalmente uma forma têxtil, que habita o espaço compreendido pela roupa para conter o corpo. Saltzman (2008, p. 308) observa que essa espacialidade se configura em dois aspectos: o primeiro é de um habitat projetado conforme a anatomia do corpo, que provoca percepções e sensações; o segundo é de exterioridade, que define e qualifica a silhueta estabelecendo comunicação com o entorno.

Para Ching (1998, p. IX) “a forma e o espaço são apresentados não como fins em si mesmos, mas como meios para solucionar um problema em resposta a condições de função, propósito e contexto.” No âmbito da moda, as formas delimitam espaços habitáveis: porções de espaço contidas e definidas pelos planos do vestuário e ocupadas pelo corpo. A vestimenta funciona como uma segunda pele, um espaço de contenção habitado pelo corpo que, por sua vez, é o seu suporte.

A experiência que se tem de forma é primariamente tridimensional (SOUZA, 2006), pois se vive num mundo tridimensional, onde tudo pode ser tocado e manuseado. As formas apresentam profundidade e volume, interagem com outras formas e modificam-se a cada movimento. Considerar a forma um contínuo processo em construção possibilita afirmar que a vestimenta - a forma projetada pela moda - não se completa ao se encerrar a confecção. A roupa não é uma forma concluída, encerrada, mas sim, se completa na relação com o habitante (sujeito que a veste) e do espectador (o outro), configurando significações formais cambiantes conforme o contexto.

Ana Cláudia Oliveira apud Souza (2006, p. 65) afirma que “por essas características, o texto-objeto – a roupa – produz sentido em ‘situação’, ou seja, no interagir com o corpo sobre o qual age, que, por sua vez, é o seu possível meio de existir.”

3. Corpo, Roupas e Matéria Têxtil

Na interação entre o corpo e a vestimenta, cabe analisar a maneira como os sujeitos portam e se relacionam com a roupa que escolhem: não se trata de um ato mecânico ou despropositado, mas de uma relação íntima que ultrapassa a materialidade envolvida.

Formular a questão ‘O que é o vestir?’ seria o mesmo que o ato de se desnudar. É, de certo modo, um corte aberto na própria vida, um rasgo onde ela deveria se situar e provavelmente revelar todo o seu ser. (Luiz Fernando Carvalho apud NAKAO, 2005, p.19)

A partir do corpo é que a vestimenta toma forma. O corpo atua como conteúdo da vestimenta, seu sustento estrutural, “enquanto a roupa o contém, condiciona e delimita” (SALTZMAN, 2008, p. 305). Nessa inter-relação, o sentido de uma roupa se completa ao vestir um corpo, dotando-o de plena competência para atuar e mostrar os modos do sujeito estar no mundo. Ana Cláudia Oliveira (CASTILHO; OLIVEIRA, 2008, p. 9) observa que

O delinear do corpo pela vestimenta, tanto como o construir da roupa pelo corpo, é uma criação de linguagens que articula dois sistemas autônomos: o do corpo e o da roupa. A roupa desenha um corpo assim como todo corpo é desenhado pela roupa.

Entende-se, deste modo, que o corpo não é mero suporte passível ou apenas um veículo da roupa; ele é um de seus constituintes. Corpo e roupa estabelecem uma relação íntima de convergência, ora criando relações de união, ora relações de separação. Em ambos os casos, a roupa é uma segunda pele que, recobrando a primeira - o corpo -, compõe com ela a aparência final. Nanni Strada, professora e designer italiana conhecida no mundo inteiro por suas pesquisas sobre o traje geométrico e sem cortes que foge às regras tradicionais, observa que a roupa é um objeto e o primeiro espaço onde habitar, considerando a vestimenta “um objeto capaz de provocar novas linguagens” (ESTRADA, 2003, p.16). Acrescente-se a isso que a roupa interfere

diretamente na dinâmica natural do corpo, quer ele esteja em movimento, quer em repouso, podendo acompanhá-lo, assinalá-lo, restringi-lo ou mesmo controlá-lo.

Nos imbricamentos entre o corpo e a roupa, a Moda atua como uma tomada de posição das configurações destas duas peles. Criadores/designers trabalham entre o corpo, a roupa e a linha da construção de uma estética vinculada com as atribuições do seu tempo. Neste processo de criação, o designer busca recriar nas roupas, por meio de aspectos formais, certas qualidades da prática pictórica. Gilda de Melo e Souza apud Avelar (2009, p. 19) observa que as preocupações do designer ou criador são as mesmas do pintor ou do escultor quando pensa na forma como medida do espaço, utilizando-se de linhas retas ou sinuosas e da cor como medida de volume, peso ou harmonia, aplicando-as em certas áreas da roupa para conferir o tom emocional desejado à vestimenta.

O corpo é o ponto de partida da criação de moda e também seu termo culminante, uma vez que é no corpo que ela existe e se expressa. Saltzman (2008, p. 305) afirma que o que se redesenha ou se modela é o próprio corpo. Co-dependentes, portanto, ora a moda se rende ao corpo, moldando e exibindo suas formas reais, ora o corpo se rende à moda, numa relação de aceitação ou negação da plástica corporal, revelando ou escondendo a estrutura corpórea por meio da combinação de recursos construtivos e materiais apropriados.

A roupa articula-se entre a paisagem do corpo e o contexto. Do ponto de vista da vestimenta, Saltzman (2008, p. 306) sustenta ser o contexto aquilo que “acrescenta sentido à relação entre o corpo e a roupa, ao mesmo tempo em que propõe exigências”. Por tais exigências podemos depreender, dentre outras, condições climáticas ou sociais em que o sujeito se encontra e que exigem dele uma determinada postura (por exemplo: uma reunião descontraída entre amigos e uma recepção formal de negócios pedem condutas distintas por parte dos participantes). Assim, o corpo adota diferentes estratégias ao se vincular ao contexto, como sujeição às normas ou transgressão, repetição ou inovação e é a partir dessa articulação que se explora a forma que no campo da vestimenta é fundamentalmente têxtil.

O tecido é a matéria-prima a partir da qual se estruturam as modificações da superfície do corpo, configurando toda esta segunda epiderme chamada roupa.

Modapalavra E-periódico

Ocultando ou revelando (como no uso de transparências, por exemplo) a matéria têxtil participa da morfologia do corpo e adquire uma dupla leitura e espacialidade, configurando um caráter bidimensional do têxtil que se expressa para o corpo e para o exterior:

Para fora constrói forma, volume, silhueta, transformando a anatomia, e para dentro configura espacialidade, habitat, um mundo de percepção que se antepõe às sucessivas relações com os outros espaços e os outros corpos. (SALTZMANN, 2008, p. 306).

Dessa dupla relação, interior/exterior, direito/avesso, acrescenta-se o olhar e o tato que colaboram sensorialmente ao vestir, conferindo ao corpo a reação e interação compatíveis quando em uso de determinada textura ou em contato tátil com a pele.

Possuidora de propriedades distintas como elasticidade, rigidez, durabilidade, superfície, entre outras, que delimitam seu emprego para fins determinados, a matéria têxtil constitui-se num importante elemento de construção, ampliando as possibilidades de reestruturação do corpo uma vez que existe uma estreita relação entre o material proposto e a silhueta pretendida. Para se conseguir os efeitos desejados na criação da vestimenta, é necessário que se explore tanto a anatomia do corpo quanto as capacidades do têxtil, valorizando os aspectos utilitários e expressivos da matéria-prima em função do corpo. No entanto, uma pesquisa mais profunda da matéria têxtil permite depreender dela novas possibilidades formais, configurando recursos construtivos que permitam re-significar os aspectos formais (a roupa) na sua relação com e sobre o corpo.

O corpo tem movimento próprio e, portanto, as características mutantes da forma são transferidas ao têxtil com a finalidade de que operem conjuntamente com os movimentos do corpo. O vestuário pode limitar-se a acomodar, de modo adequado, os movimentos do corpo ou beneficiar-se deles para criar inovações. (SOUZA, 2006, p. 76)

Dessa dinâmica que se estabelece a partir da exploração da matéria têxtil, da manipulação da estrutura corporal, enfim, das possibilidades construtivas que se apresentam, ocorrem as transformações. Toda transformação pressupõe investigação,

porquanto o modo de fazer não deve ser escolhido ao acaso, estando ele a serviço da idéia que se quer transmitir.

4. Técnicas de Modelagem

Se no campo da arte “a ideia da forma sempre abrange um princípio organizador, estruturador, uma ordenação que se torna manifesta” (OSTROWER, 1990, p. 54), nos processos de criação de moda, tais princípios podem ser definidos como os recursos ou ferramentas que os designers se valem para expressar e registrar as impressões ou idéias de sua criação. Citam-se, dentre outros, o desenho bidimensional, a coleta e registro dos materiais que comporão a criação e até a elaboração de modelos tridimensionais.

O croqui, desenho que ilustra a concepção da roupa, atua como uma representação pictórica do produto de moda. Por se tratar de ilustração, tende a privilegiar um único ângulo da criação (normalmente, apenas a frente da roupa), tornando-se ineficaz na apreensão da realidade do objeto. O desenho tridimensional - elaborado no computador com auxílio de softwares específicos - é mais complexo, exigindo raciocínio espacial e capacidade de visualização mental da forma, considerando-se os seus variados ângulos. Porém o uso e disponibilidade deste recurso são mais restritos, uma vez que demandam o domínio das ferramentas necessárias para a elaboração dos desenhos. Nas duas situações, a percepção plena do produto projetado pode ser comprometida pela capacidade de interpretação dos executores. Sobre isso, declara Schulmann (apud SOUZA, 2006, p. 21):

Um desenho, mesmo em perspectiva, nunca pode descrever completamente a realidade do produto no espaço. Logo, é indispensável materializar o projeto em três dimensões e, se possível, em verdadeira grandeza, a fim de verificar a validade das proposições.

A representação bidimensional da roupa compromete, portanto, a apreensão de suas especificidades, exigindo do criador uma grande capacidade de pré-visualizar e recuperar informações ao estruturá-las em tamanho real. Representar em duas dimensões o que se vê no espaço implica simplificar e limitar a visão do todo. O

Modapalavra E-periódico

conceito, intenção ou proposta que se originam a nível interno têm seu valor revelado na qualidade das habilidades manuais que retiram da criação (enquanto apenas no domínio das idéias) suas reais possibilidades formais.

Ostrower (1987) ressalta que o pensar deve ser concretizado em matéria delimitadora e orientadora do processo criativo. A criação se realiza na medida em que é expressa e que lhe é atribuída uma forma, num processo dinâmico no qual a matéria é continuamente transformada pela ação. Formar, portanto, implica em transformar.

Objetivar uma forma, qualquer que seja, por um sistema de moldagem implica, e sempre implicou, o controle e a antevisão de resultados de vários passos interligados. Os materiais disponíveis, o pretenso material a ser utilizado, o corpo-suporte, as características particulares de cada uma delas e os seus processos de transformação, ou seja, a aplicação de tudo isso ajustado à necessidade definida de base constituem variáveis fundamentais. (YAMASHITA, 2008, p.4)

A habituação à técnica da moldagem depende de uma série de fatores, entre eles, a habilidade obtida através da prática e do domínio da abstração, cujas raízes encontram-se no processo de observação, na leitura e concepção que o homem aplica desde tempos imemoriais ao mundo que o cerca, continua Yamashita. Tais relações - ou co-relações - possibilitam captar os recursos da linguagem tridimensional: volume, planos, linhas, caimentos, proporções e texturas que se fazem presentes na definição da configuração da vestimenta.

A modelagem é a técnica responsável pelo desenvolvimento das formas da vestimenta, transformando a matéria têxtil em produto do vestuário. Trata-se de “um processo de abstração que implica traduzir as formas do corpo vestido a uma lâmina têxtil. Essa requer relacionar um esquema tridimensional, como o do corpo, com um bidimensional, como o da tela.” (SALTZMAN apud SOUZA, 2006, p.23).

Historicamente, os processos de moldar a roupa tiveram seu início na Europa entre os séculos XII e XIV (BOYER, 2008). Durante a Idade Média, a roupa em geral encontrava-se associada ao ato de esconder o corpo. Com a Renascença, a forma humana passou a ser valorizada e a roupa larga e sem forma tão facilmente construída de uma ou duas peças de pano, característica do Período Medieval, foi encurtada e

apertada, cortada, montada e costurada, na tentativa de dar destaque aos contornos do corpo.

Até então, o elemento de distinção do vestuário estava centrado nos tecidos, dotando o tecelão de grande prestígio, pois era ele o responsável pela fabricação e qualidade dos brocados, veludos e tafetás. O aperfeiçoamento das técnicas de construção das roupas retirou em parte a autoridade do tecelão, transferindo-a ao artesão-costureiro. Mestres costureiros e alfaiates tornaram-se responsáveis por satisfazer as necessidades de vestuário da sociedade de corte e a alfaiataria³, em especial, tornou-se uma arte altamente especializada e complexa.

À medida que as cidades cresciam, também o vestuário tornava-se mais complexo. As técnicas para o feitiço das roupas evoluíram na medida em que os grandes impérios da Itália, Espanha e em seguida a França e Inglaterra tornavam-se centros de Moda, demandando uma estética compatível com o poder, riqueza e influência que sua sociedade exigia. Quando o afastamento da ornamentação e ostentação começaram a ocorrer, em meados do século XVII, as noções de “encaixe” e conforto tornaram-se critérios na construção da roupa, em especial a masculina. A roupa usada nos meios aristocráticos não era pensada em termos de funcionalidade, mas antes, como emblema de distinção e exibição social, em que os critérios de ornamentação conferidos por bordados, apliques e grandes quantidades de tecidos definiam a qualidade da vestimenta (figuras 1 e 2).



Figura 1. Traje masculino da corte francesa, 1700-1705. Fonte:

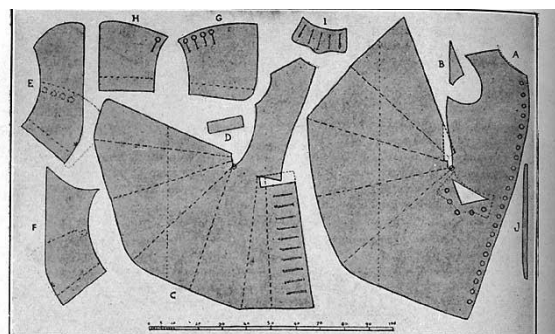


Figura 2. Molde de casaco masculino (justaucorps), início séc. XVII. Fonte: MAGINNIS (1996-2010)

MAGINNIS (1996-2010)

A Inglaterra foi responsável pela grande mudança na evolução formal da vestimenta. O século XVII foi marcado por uma amarga, porém democratizante Guerra Civil (entre os partidários do Rei Carlos I da Inglaterra e o Parlamento, de 1642 a 1649), que pôs em questão, entre outras coisas, a ostentação do código de vestuário da aristocracia Francesa de que se valia a corte Inglesa. Veludos e brocados, sedas e cetins em demasia, cabeleiras empoadas, entre outros, foram reduzidos, quando não inteiramente abolidos. Associado às descobertas tecnológicas em curso, que seriam o estopim para as conquistas industriais do Século XVIII, os ingleses afastaram-se do altamente decorativo e delicado estilo cortesão, assumindo formas mais práticas e condizentes com as mudanças sociais em curso. As técnicas e habilidades de confecção – corte, costura, moldagem – evoluíram de forma a permitir que o artesão pudesse moldar a roupa ao corpo sem ter que duplicar as medidas do usuário, caracterizada até então por profusão de volumes e jardas de tecidos, concentradas em mangas de casacos, saias e grandes túnicas. Tornara-se possível ao artesão imitar e acompanhar a anatomia do corpo humano, de modo a desenvolver novas formas no vestuário, ao mesmo tempo em que era melhorado e idealizado.

As inovações geradas pela Revolução Industrial proporcionaram o avanço das técnicas de confecção, facilitadas em muito pela máquina de costura e novas tecnologias na fabricação de tecidos, mais confortáveis e adaptáveis à estética exigida pela sociedade. Os adornos e volumes cederam espaço para a perfeição do corte, a atenção à silhueta e às formas (mesmo que construídas) do corpo. As rápidas mudanças sociais abriram espaço sem precedentes para que costureiros e alfaiates competentes tomassem para si o papel de atores principais na criação do vestuário. A Moda outorgava ao costureiro-designer-criador a competência para traduzir os desejos e ansiedades de uma sociedade em acelerado processo de transformação. Charles Worth, Paul Poiret, Coco Chanel e Madeleine Vionet (figuras 3 e 4) são alguns dos principais nomes a responder a estes anseios na primeira metade do Século XX, criando formas e técnicas que marcam, de maneira histórica e profunda, a estética e conformação da silhueta contemporânea.

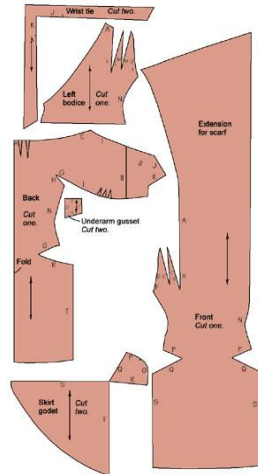


Figura 3. Molde de vestido. Criação de Madeleine Vionnet, década de 30. Fonte: KIRKE (2003-2009)



Figura 4. Vestido confeccionado. Criação de Madeleine Vionnet, década de 30. Fonte: KIRKE (2003-2009)

5. A Moulage

As técnicas de modelagem incluem a modelagem plana e a *moulage*. A primeira é desenvolvida manualmente ou por meio do sistema CAD (*Computer aided-design*: desenho assistido por computador), utilizando os princípios da geometria para traçar diagramas bidimensionais resultantes em formas que recobrem a estrutura física do corpo. As partes que compõem a modelagem são denominadas moldes e, uma vez unidos (costurados), configuram e conferem estrutura à vestimenta. Os volumes necessários para acomodar as saliências da anatomia do corpo do usuário são conferidos por pences.

Como são traçados moldes em duas dimensões para recobrir a forma do corpo que é tridimensional, a modelagem plana exige boa experiência e habilidade por parte do modelista ou do executor. Os moldes servem de base para o corte do material têxtil no qual será confeccionada a vestimenta, possibilitando a reprodução das peças. Souza (2006, p. 24), alerta, porém, que “a falta de proximidade com o suporte limita ou até mesmo impede a visualização das inúmeras possibilidades de conformação” da vestimenta.

Conforme Yamashita (2008, p.3),

Modapalavra E-periódico

Na tentativa de recriar sobre o existente, de configurar novos sentidos aos elementos e informações presentes, o plano bidimensional mostra-se insuficiente na medida em que separa o processo de construção da roupa da materialidade do corpo-suporte.

Nesse sentido, a modelagem tridimensional, também chamada de *moulage* ou *draping*, responde perfeitamente às necessidades de experimentação das possibilidades construtivas. *Moulage*, do verbo francês *mouler*: moldar, formar, modelar, esculpir, significa moldagem de qualquer objeto e material utilizado. Trata-se de uma “técnica do processo de modelagem que inverte ou subverte a ordem do processo do desenho plano” (MESQUITA apud YAMASHITA, 2008, p. 4), trabalhando a matéria-prima e as peças diretamente sobre o corpo para depois serem transferidas para o papel. A modelagem pode ser realizada sobre manequins de madeira ou sobre modelos vivos. A *moulage* objetiva criar o ideal de molde, nos parâmetros do desenho e corpo idealizado. Para isto são utilizados um manequim técnico, que reproduz as medidas anatômicas do corpo humano ou mesmo modelos vivos.

Draping, do inglês, significa “manipulação de uma matéria sobre corpo ou objeto, seguindo uma ordenação estética” (YAMASHITA, 2008, p.4).

Quando necessário, de acordo com a roupa a ser projetada, o manequim é corrigido pela *bouirage*⁴. Segundo Yamashita, a *bouirage* diz respeito às medidas e à proporção de um corpo representado pelo manequim:

A técnica trata do estofamento e preenchimento do busto, moldando o seu formato e colocando-o nas medidas do corpo vivo do qual será o representante, [...] definido como o corpo de excelência para o projeto de vestuário de uma coleção para o mercado consumidor, desfile, editorial. [...] A execução da *bouirage* está intrinsecamente ligada ao processo de criação, na consecução do conceito trabalhado, volume e caimento, principalmente quando não está vinculada às formas naturais de um corpo vivo e às tendências de mercado. (YAMASHITA, 2008, p.5)

A realização da *moulage* pressupõe três elementos básicos: o corpo como condicionante primário e suporte do desenho, a matéria-prima que permite constituir diferentes formas de envolver o corpo, e a imagem de referência (expressa pelo croqui ou desenho modelo), entendida como o referencial que circunda o trabalho do designer.

Modapalavra E-periódico

O manequim técnico (figura 5), também conhecido como busto de *moulage*, deve ser previamente preparado para receber a matéria-prima. Consideram-se as medidas de largura, altura e perímetro do corpo que são traduzidas no manequim por linhas de eixo frente e costas, decote, ombros, busto, cintura, quadril e linhas princesa (que orienta as pences fundamentais). Estas linhas estruturais do corpo são marcadas no manequim com fitas ou *sutaches*⁵.

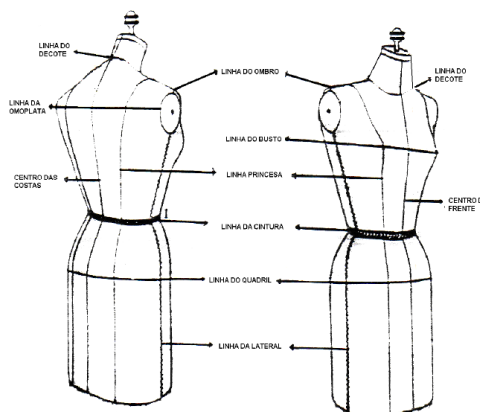


Figura 5. Manequim técnico com marcações
Fonte: RIBEIRO (2009)

Souza (2006) observa que a preparação do tecido de base deve ser cuidadosa, observando-se o correto esquadramento nos sentidos da trama e do urdume, a fim de garantir a qualidade final à peça. Geralmente são traçadas linhas de eixo da parte da frente e das costas sobre o tecido, seguidas das linhas construtivas que orientarão a execução do modelo. O tecido vai sendo modelado sobre o manequim/suporte com a habilidade das mãos e o auxílio dos alfinetes conferindo, aos poucos, a forma desejada.

São as linhas construtivas traçadas no manequim que orientam onde a superfície se fixa, se aproxima ou se projeta no espaço, desenvolvendo a roupa segundo a anatomia e a antropometria do corpo. A definição do tipo de roupa que se pretende construir ocorre por meio da caracterização da superfície das áreas (que serão preenchidas ou vazadas) e das junções pretendidas (articuladas ou rígidas, abertas ou fechadas, etc).

As linhas marcadas no manequim, que orientam a moldagem da peça, são transportadas para o tecido, assim como as marcações que se referem a anatomia do

Modapalavra E-periódico

corpo (linhas de cintura, busto e quadril). Concluída a modelagem, faz-se a planificação da peça, que consiste no transporte do traçado das formas e demais marcações da tela para o papel. Souza (2006) ressalta que antes deste processo, faz-se necessária a conferência das medidas da peça para constatar a coerência com as medidas padrão utilizadas, procedendo-se às correções necessárias. Obtidos os moldes, estes são transferidos para o tecido final (figuras 6 e 7), adotando-se os procedimentos utilizados na modelagem plana.



Figura 6. Peça pronta. Foto Eduardo Trauer. Fonte: Acervo Pessoal, 2009



Figura 7. Moldes planificados para serem transferidos para o tecido final. Fonte: Acervo pessoal, 2009

Por proporcionar a aproximação do suporte com a matéria-prima, facilitando a interpretação do desenho, a *moulage* acaba adquirindo várias finalidades e aplicabilidades nos processos de modelagem. É utilizada na elaboração de bases de modelagem, na interpretação e viabilização de modelos já concebidos (especialmente os mais complexos), como auxílio à modelagem plana no desenvolvimento de modelos mais elaborados ou ainda como instrumento de criação. Yamashita ressalta as qualidades dinâmicas da técnica que autoriza os movimentos executados pelo autor (designer), ao mesmo tempo em que dá a ele a posse da decisão de cada passo, até a finalização do desenho. Os limites de cada elemento, a matéria, o corpo e o desenho, são permanentemente testados neste processo (YAMASHITA, 2008).

Modapalavra E-periódico

É na abordagem do uso da técnica como instrumento de criação que reside o grande diferencial para novas proposições estéticas no campo da moda. A ação escultória sobre o corpo suporte permite a manipulação e experimentação do material numa vivência dinâmica do processo. A trajetória do processo não é linear, e “a intenção inicial vai se modificando diante das variáveis e alternativas que se apresentam durante a experimentação” (SOUZA, 2008, p. 344). No entanto, o início é comumente angustiante, pois “uma profusão de idéias surpreendem, confundem, gerando certa dificuldade” (YAMASHITA, 2008, p. 6).

Nesse sentido, a *moulage* se aproxima da vivência da composição de uma obra artística ao dividir com ela as dificuldades experimentadas nos primeiros momentos da criação. Sobre a obra de arte, Perazzo e Valença (1997) observam que o processo de criação de uma composição passa por dois momentos importantes: o primeiro, de desordem e experimentação e o segundo, de organização e planejamento, com buscas à unidade estética. Ostrower (1987, p.70) concorda com a afirmação e acrescenta:

Ao criar [...] o indivíduo se vê diante de encruzilhadas. A todo instante, ele terá que se perguntar: sim ou não, falta algo, sigo, paro [...] sobretudo, ele decidirá baseando-se numa empatia com a matéria em vias de articulação. Procurando conhecer a especificidade do material, procurará também, nas configurações possíveis, alguma que ele sinta como mais significativa em determinado estado de coordenação, de acordo com seu próprio senso de ordenação interior e o próprio equilíbrio.

O estilista Walter Rodrigues descreve muito bem como esse processo se dá na criação da roupa:

Yohji Yamamoto diz que ‘devemos escutar o que o tecido quer nos dizer’. Além de muito poético [sic] esta frase nos remete ao nosso cotidiano, pois sempre dizemos ‘a peça está pedindo mais tecido ou ainda a peça está pedindo para que eliminemos esta sobra’. Acredito que temos um momento mágico de criação no qual frente ao busto de modelagem tal qual uma folha em branco, posicionamos o tecido e pacientemente vamos esculpindo uma idéia. (YAMASHITA, 2008, p.6)

Ao permitir a vivência direta do processo de construção e por sua característica tridimensional, a *moulage* autoriza o designer a visualizar a totalidade do objeto que está sendo criado. As qualidades técnicas e estéticas da roupa são consideradas de modo

integrado, não havendo ruptura da peça entre frente/ costas, cima/baixo que não tenha sido avaliada. Souza (2008, p.342) afirma que

O conhecimento sobre as proporções do corpo é progressivamente alcançado por meio da vivência do processo, em que a visualização propicia a educação do olhar, desenvolvendo a percepção de escala e a experimentação permite a apreensão dessa escala pelo fazer.

O próprio processo de trabalho converte-se em processo criador (OSTROWER, 1990). Há um diálogo permanente entre o fazer e o reformular e, embora ainda venha a se definir através dos desdobramentos formais, a idéia inicial guiará o designer e o orientará ao longo das diversas etapas da composição. Aos ajustes e alterações corresponderão tantas novas formas possíveis que agradáveis surpresas poderão surgir, assim como a frustração, também parte do processo. Entretanto, complementa Yamashita (2008), a compensação surge quando a satisfação resulta das idéias que despontam: forma, volume, acabamentos, matéria ou mesmo uma nova percepção acerca do projeto, que moverá o designer a uma direção completamente diferente do previsto.

6. Considerações Finais

A técnica da *moulage* induz e possibilita a inovação formal. Através da ação direta sobre o suporte, propicia não só a percepção e a familiarização com o material têxtil, mas também a apropriação dos elementos da linguagem tridimensional para compor o espaço contido pelo corpo. O exercício visual reflexivo configura-se num processo de avaliação contínua, eliminando problemas ou configurando possibilidades totalmente novas.

A *moulage* constitui-se numa tomada de partido sobre o corpo, podendo estabelecer vários discursos que transitam entre a aceitação – que molda e exhibe suas formas reais – e a negação, que rejeita essas formas e configura um novo corpo. (SOUZA, 2008, p.344).

Nessa dinâmica, a *moulage* se afirma como a técnica e o meio pelo qual a criação se materializa na vivência da experimentação. Ao auxiliar o desenvolvimento do

olhar do designer sobre as possibilidades de apropriação do espaço e as transformações possíveis sobre este, contribui para a criação de uma nova arquitetura do corpo.

REFERÊNCIAS

AVELAR, Suzana. **Moda: globalização e novas tecnologias**. São Paulo: Estação das Letras e Cores Editora, 2009.

BOYER, G. Bruce. Alfaiataria. In ACFeireira-Alfaiates.com. Viseu, PT, 2008. Disponível em:< <http://www.acferreira-alfaiates.com/>> Acesso em 25 mai 2010 as 16:24

CATELLANI, Regina Maria. **Moda Ilustrada de A a Z**. Barueri, SP: Manole, 2003.

CHING. Francis D. K. **Arquitetura, Forma, Espaço e Ordem** [tradução Alvarar Helena Lamparelli]. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ESTRADA, Maria Helena. Nanni Strada: moda design. **Arc Design**, São Paulo, n 31, p. 14-21, jul/ago 2003

FERRARA, Lucrecia D'Alessio. **Design em Espaços**. São Paulo: Edições Rosari, 2002 – (Coleção Testos Design)

NAKAO, Jum. **A Costura do Invisível**. Rio de Janeiro: Editora SENAC Nacional; São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2005.

OLIVEIRA, Ana Cláudia de. Visualidade Processual da Aparência. In: OLIVEIRA, Ana Cláudia; CASTILHO, Kathia (organizadoras). **Corpo e Moda: por uma compreensão do contemporâneo**. Barueri, SP: Estação das Letra e Cores Editora, 2008.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e Processos de Criação**. 6 ed. Petrópolis, Vozes, 1987.

_____, Fayga. **Acasos e Criação Artística**. Rio de Janeiro: Campus, 1990.

PERAZZO, Luis Fernando; VALENÇA, Máslova T. **Elementos da Forma**. Rio de Janeiro: Ed: SENAC Nacional, 1997.

PRECIOSA, Rosana. Moda na Filosofia. **Revista Dobra[s]**. Estação das Letras e Cores, Barueri, SP, vol 2, n 4, p. 60-62, setembro/2008.

SALTZMAN, Andrea. O Design Vivo. In: PIRES, Dorotéia Baduy Pires (org.) **Design de Moda: Olhares Diversos**. Barueri, SP: Estação das Letras e Cores editora, 2008.

Modapalavra E-periódico

SANT'ANNA, Mara Rúbia. **Teoria de moda: sociedade, imagem e consumo**. Barueri, SP: Estação das Letras Editora, 2007.

SOUZA, Patrícia de Mello. A Moulage, a Inovação e a Nova Arquitetura do Corpo. In: PIRES, Dorotéia Baduy Pires (org.) **Design de Moda: Olhares Diversos**. Barueri, SP: Estação das Letras e Cores editora, 2008.

_____, Patrícia de Mello. A Modelagem Tridimensional como Implemento do Processo de Desenvolvimento do Produto de Moda. 2006. Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação. Disponível em: <http://www.faac.unesp.br/posgraduacao/design/dissertacoes/pdf/patricia.pdf> Acesso em 03 mar 2010 as 11:20.

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

REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS

KIRKE, Betty. A Dressmaker Extraordinaire: Discovering the secrets of Madeleine Vionnet's creativity. EUA, 2003-2009. Disponível em: < <http://www.bettykirke.com/articles/threads/threads.html> > Acesso em 12 jun 2010 as 10:40.

MAGINNIS, Tara. PhD. The costumer's Manifesto – COSTUMES.ORG. EUA, 1996-2010. Disponível em < <http://www.costumes.org/> > Acesso em 12 jun 2010 as 9:45.

NETBRIDGE. Netbridge.com Blog: More Vowcab: Up the panache with Soutache! Minneapolis, EUA; 2008. Disponível em: < <http://netbride.blogspot.com/> > Acesso em 16 de jun de 2010 as 12:00

RIBEIRO, Joaquim. Fashion Technologies: Manequim para Moulage. Brasil, 2009. Disponível em: < <http://fashiontechnologies.blogspot.com> > Acesso em 12 jun 2010 as 14:10

Notas

¹ O termo Moda, quando escrito em letra maiúscula, é compreendido como a própria dinâmica de construção da sociabilidade moderna, que tem na aparência a essência desse universo. Considera-se o trabalho de Sant'Anna (2007, p.88), que afirma ser a moda o “ethos das sociedades modernas e individualistas, que, constituído em significante, articula as relações entre os sujeitos sociais a partir da aparência e instaura o novo como categoria de hierarquização dos significados”. Para outras definições e aprofundamento teórico, consideradas na pesquisa mas que fogem ao escopo deste trabalho, consultar os trabalhos de Gilles Lipovetsky (1989), George Simmel (2000), Alexandre Bergammo (1998), Roland Barthes (1979), Umberto Eco (1989). Quando escrito em letra minúscula designará a cadeia produtiva da Moda, pautada por ciclos sazonais de produção, distribuição e consumo de produtos.

² *Moulage*, do francês *mouler*. Em inglês, significa *draping*.

³ Em termos gerais, a alfaiataria é a arte de criar roupas masculinas sob medida. Não serão aprofundadas aqui as especificidades deste ofício por não abranger o objetivo da presente pesquisa

⁴ Do verbo francês *bourrer*, significa encher, acolchoar, preencher (YAMASHITA, 2008, p. 5)

⁵ Do francês, *soutache*: Galão estreito formado de pequena trança feita de algodão, lã, seda ou material sintético. Utilizado para debruar golas, bordas em geral ou delimitar uma parte do vestuário, criando um efeito decorativo. (CATELLANI, Regina M. Moda Ilustrada de A a Z, Barueri, SP: Manole, 2003, p. 475)