

A ARTE DE MODELAR

O desafio criativo diante da forma e da matéria.

Raissa Valéria de Almeida Amorim¹
Breno Vinicius de Castro²
Camila Almeida Ribeiro³
Débora de Paiva Macedo⁴
Heloisa Helena Ribeiro de Oliveira⁵
Juliane Dias de Sousa⁶
Marcela Gomides Batista Valle⁷
Rosana Ferreira de Azevedo⁸
Aline Marques Costa⁹

RESUMO

Modelar é uma arte manual que acompanha os hábitos humanos na história e sua capacidade de dar forma a matéria no processo de construção da roupa através da modelagem. Considerada uma técnica que articula saberes que abrange múltiplas atividades de caráter técnico, científico, criativo e artístico, no qual a arte e a técnica da transformação dão forma a matéria. Sobre a perspectiva do design de moda contemporâneo, de acordo com as etapas teórica e prática da modelagem que funcionam como ferramenta criativa, auxiliando o designer em seus processos de configuração dos produtos do vestuário. Tornando-se uma ferramenta capaz de potencializar o processo criativo e determinar a transformação dos materiais, no qual o emprego de determinada matéria, através das técnicas de drapeados, pode converter-se

¹ Discente do Curso de Tecnologia em Design de Moda do Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora – CES/JF. E-mail: raissaamorimm@gmail.com

² Discente do Curso de Tecnologia em Design de Moda do Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora – CES/JF. E-mail: brenovcastro@hotmail.com

³ Discente do Curso de Tecnologia em Design de Moda do Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora – CES/JF. E-mail: millaalmeida.96@hotmail.com

⁴ Discente do Curso de Tecnologia em Design de Moda do Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora – CES/JF. E-mail: deborahmacedop@outlook.com

⁵ Discente do Curso de Tecnologia em Design de Moda do Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora – CES/JF. E-mail: hhrosantos@hotmail.com

⁶ Discente do Curso de Tecnologia em Design de Moda do Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora – CES/JF. E-mail: julia16sousa@outlook.com

⁷ Discente do Curso de Tecnologia em Design de Moda do Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora – CES/JF. E-mail: marcela_gomides@hotmail.com

⁸ Discente do Curso de Tecnologia em Design de Moda do Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora – CES/JF. E-mail: rahomefashion@gmail.com

⁹ Docente do Curso de Tecnologia em Design de Moda do Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora - CES/JF. Coordenadora do projeto. E-mail: alinecosta@cesjf.br

em um recurso criativo, capaz de fundamentar o produto levando em conta as especificidades de ambas. A arte de modelar é considerada um agente transformador, que viabiliza as construções que são estruturadas pelos recursos de intervenção na superfície têxtil a inserção de elementos independentes e diferentes resoluções de confecção, no qual a matéria é constantemente transformada para a configuração do produto.

Palavras-chave: Modelagem. Design de moda. Processo criativo.

1 INTRODUÇÃO

Historicamente, a modelagem surge da necessidade do homem de cobrir-se, ainda no período paleolítico. Cronologicamente, a linha do tempo dessa técnica acompanha o desenvolvimento de seu criador e evolui, refletindo processos de desenvolvimento tecnológico e social. Atualmente, a modelagem integra o amplo campo do design, especialmente no que diz respeito ao design de moda, contribuindo no desenvolvimento de produtos.

Nesse sentido, a modelagem contempla uma gama de conhecimentos que atuam de forma simultânea, combinando atividades de caráter técnico, científico, criativo e artístico a fim de alcançar seu objetivo final. Se em sua origem, a modelagem serve apenas à necessidade, hoje, ela atua de forma decisiva no processo criativo do designer de moda transformando as formas através da matéria e suas intervenções, em um processo de contínua adaptação e evolução.

Assim, o objetivo desse artigo é analisar a técnica da modelagem que atua como objeto transformador, levando em conta a importância e especificidades de ambas em conjunto com a dinâmica que compreende a modelagem.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

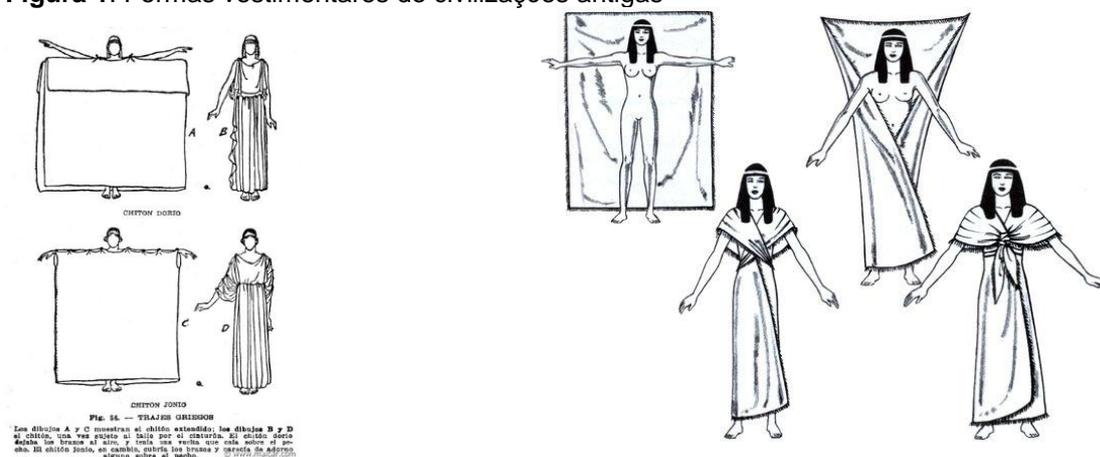
As primeiras manifestações do ato de modelar, a capacidade do ser humano em moldar o objeto diante da necessidade de configurar objetos, surge

ainda no período Paleolítico: o homem usando somente peles jogadas sobre o corpo, descobre a técnica do curtimento de peles há mais de 30 mil anos. Segundo Pires (2008), a modelagem é considerada uma arte manual que acompanha os hábitos humanos na história de acordo com a tecnologia disponível em cada época.

Laver (1996) afirma que tais descobertas tornaram possíveis cortar com pedras afiadas e costurar com agulha de osso de marfim, moldando-as ao corpo. Já a descoberta da tecelagem demorou um pouco mais para aparecer, cerca de cinco mil anos, no período Neolítico, o qual fica estabelecida a manufatura de tecidos de lã, algodão, linho e cânhamo, dando início ao que se pode chamar significativamente de vestimenta. As antigas civilizações oriental e clássica, principalmente os egípcios, os gregos e os romanos, criavam suas vestes através de formas geométricas, no qual abusavam da técnica primitiva da modelagem tridimensional, em forma de drapeados de tecidos sobre o corpo, auxiliados por cordões, faixas ou broches, dentre outros elementos que pudessem sustentar o tecido sobre o corpo, utilizando-se da forma e da matéria para realizar intervenções criativas ao vestuário.

Abaixo, a figura 01 traz exemplos de formas nas vestimentas das civilizações antigas, egípcias e gregas.

Figura 1: Formas vestimentares de civilizações antigas



Fonte: Pinterest. Acesso em: 26/11/2018

No design de moda contemporâneo, a modelagem tem uma importante contribuição para a configuração de produtos de moda, através de seus processos que determinam a transformação dos materiais em formas tridimensionais, no qual a modelagem funciona como uma ferramenta criativa que auxilia o designer em seus processos criativos através de técnicas e elementos, visando desenvolver a capacidade de transformar formas através da matéria e suas intervenções (SOUZA, 2008).

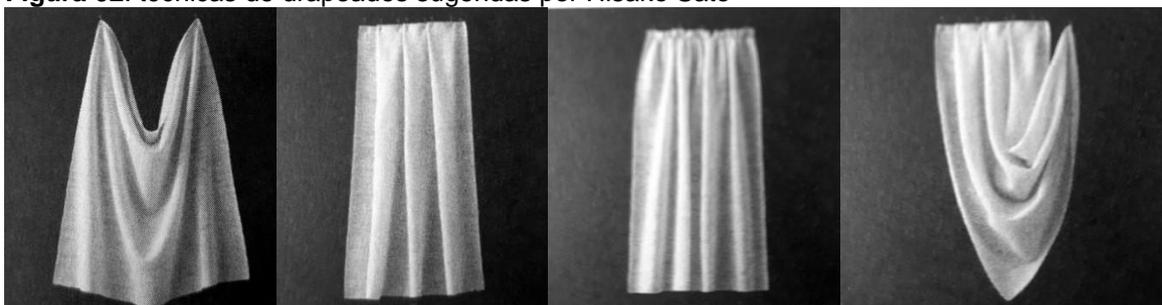
Levando em conta o campo da modelagem que abrange múltiplas atividades de caráter técnico, científico, criativo e artístico, é uma técnica que articula saberes, onde a arte e a técnica da transformação dão forma a matéria, sendo encaradas como um desafio criativo, elementos constantes nos projetos e estéticas vinculadas ao conceito e prática do Design de Moda. O exercício profissional da modelagem bem como o ato de modelar, funciona como ferramenta criativa que auxilia o designer neste “fazer” que integra conhecimentos e sensibilidade para configurar e conceber produtos do vestuário. (PIRES, 2008)

O objetivo de analisar a técnica da modelagem que atua como objeto transformador através da forma e da matéria, que constantemente sofre transformação para a configuração do produto, levando em conta a importância e especificidades de ambas em conjunto com a dinâmica que compreende a modelagem, vamos investigar a aplicação de diferentes recursos construtivos aos materiais têxteis, conduzido pela expressão tridimensional, o que permite que as etapas de criação e materialização aconteçam de modo simultâneo. As técnicas de modelagem tridimensional viabilizam as construções que são estruturadas pelos recursos de intervenção na superfície têxtil, inserção de elementos independentes e diferentes resoluções de confecção (SOUZA, 2008).

Apresentaremos exemplos de técnicas contidas no livro do autor Hisako Sato (2014), utilizando técnicas de drapeados, no qual analisaremos a forma e

a matéria de acordo com o caimento e o posicionamento adequado do tecido. Nas imagens abaixo, observamos quatro exemplos de possibilidades criativas, através da arte de modelar roupas, de acordo com a preparação do tecido e seu caimento, que são: a prega frouxa, a dobra, a franzida e dobra drapeada, apresentadas na figura 02 abaixo.

Figura 02: técnicas de drapeados sugeridas por Hisako Sato



Fonte: SATO, 2014.

De acordo com Pires (2008), a arte de modelar precisa de fundamentação teórica e está intrinsecamente vinculada ao design, sendo a modelagem um desafio criativo que articula saberes e extrapolam o domínio técnico de um traçado a associação dos métodos da modelagem plana e do moulage potencializam a solução da prática na configuração do vestuário, analisando detalhadamente características do corpo do usuário e sua anatomia e escolhendo e adequando os tecidos diante de todas as implicações projetuais e estéticas. O processo dinâmico da ação criativa que o profissional da arte de modelar realiza, consiste em analisar a forma e o caimento do tecido através da matéria, que continuamente é transformada para a formação do produto. Munido de ferramentas e de elementos que possam contribuir para a realização do trabalho, diante da arquitetura corporal e do princípio geométrico, experimentações e possibilidades estéticas inovadoras, projeta-se formas no vestuário através de uma forma têxtil. Gradativamente, organiza-se e configura-se a viabilidade da materialização do produto diante da uma forma pensada.

Visando analisar o resultado das formas através da matéria, um vestido com técnicas de drapeado foi extraído do livro, Drapeados - A arte de modelar

roupas, de Hisako Sato (2014), o qual contém um mapa de moldes das peças representadas, acompanhado do processo técnico de fechamento e acabamento de vários modelos. Iremos nos ater a análise desta peça que em formas de drapeados, a matéria se transforma, visando a importância da técnica de modelagem no processo criativo do design de moda.

Abaixo, vemos na figura 03, uma proposta de vestido drapeado com mangas pregueadas, seguido das figuras do desenho técnico da peça, finalizando com a última imagem do diagrama de corte deste vestido, o desenho técnico frente e lateral do vestido e o diagrama de corte .

Figura 03: vestido drapeado com mangas pregueadas:



Fonte: SATO, 2014.

Segundo Gomes Filho (2000) a configuração de um formato seja ele em duas ou três dimensões pressupõe o emprego de determinada matéria, no qual formas e metades de modelagem podem converter-se em um recurso criativo, capaz de fundamentar o produto, levando em conta as especificidades de ambas, em conjunto com outras intervenções, costuras, acabamentos e demais beneficiamentos.

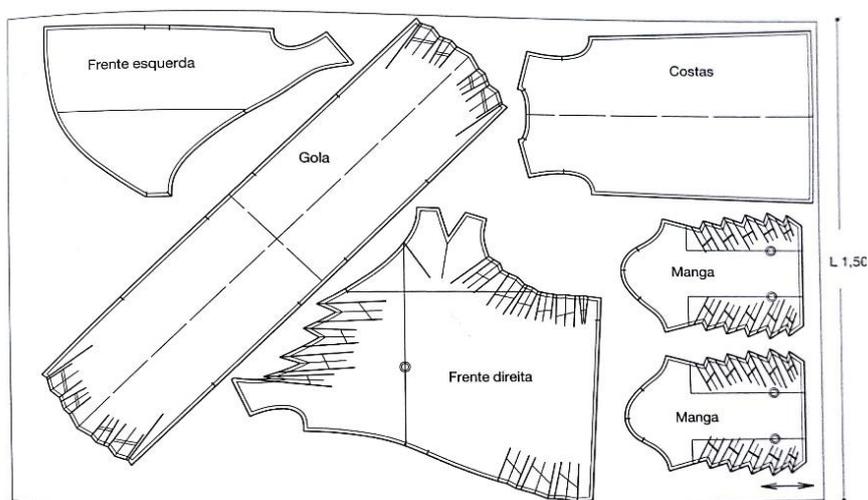
Figura 04: desenho técnico:



Fonte: SATO, 2014.

Moldar ou moldear consiste em confeccionar uma forma, que em sentido duplo, Wong (2001), define forma com tudo que tenha formato, tamanho, cor, textura e que ocupe espaço.

Figura 05: diagrama de corte



Fonte: SATO, 2014.

A modelagem é a ferramenta para a configuração de produtos do vestuário, uma vez que é capaz de potencializar o processo criativo. A sistematização dos saberes que implicam o exercício da modelagem, integram conhecimento de técnicas e requer sensibilidade para conceber e configurar produtos do vestuário. Pode-se afirmar que, segundo Hekett (2006), modelar está intimamente ligado a definição do design, que pode definir-se como uma capacidade humana para dar forma sem precedentes, na natureza ao nosso redor, para servir as nossas necessidades e dar sentido as nossas vidas.

3 METODOLOGIA

Em relação à metodologia empregada na pesquisa, trabalhamos o levantamento bibliográfico a respeito do tema. Assim, tomamos como base escritos e argumentações que buscam compreender como a modelagem evoluiu e se adaptou às necessidades do design de moda contemporâneo. Hisako Sato, Dorotéia Baduy Pires, e Patrícia de Mello Sousa são alguns dos autores que serviram de base para essa pesquisa.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Em torno da discussão abordada, a modelagem é considerada um recurso, que no ponto de vista técnico e prático, inova e soluciona problemas do vestuário. O papel deste “fazer” integra conhecimentos e sensibilidade para configurar e conceber produtos do vestuário. O ato de modelar, funciona como ferramenta criativa que auxiliam o design de moda. A abordagem da relação entre forma e matéria, diante do desafio criativo da modelagem, atuando como objeto transformador, no qual através de tecidos, costuras e inúmeros elementos que compõem uma peça do vestuário.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Levando em conta o campo da modelagem que abrange múltiplas atividades de caráter técnico, científico, criativo e artístico, considerada uma técnica que articula saberes, onde a arte e a técnica da transformação dão forma a matéria. Em sendo uma etapa necessária para a configuração do vestuário e seus recursos criativos que fundamentam o design de moda, encarada como um desafio criativo, diante da forma e da matéria, elementos constantes nas implicações projetuais e estéticos vinculadas ao conceito e prática do Design de Moda. Considera-se que a modelagem atua como agente transformador dos materiais planos bidimensionais em tridimensionais, utilizando formas e transformando a matéria.

ABSTRACT

Modeling is a manual art that accompanies human habits in history and its ability to form matter in the process of building clothing through modeling. Considered a technique that articulates knowledge that encompasses multiple activities of a technical, scientific, creative and artistic character, in which the art and technique of transformation give form to matter. About the perspective of contemporary fashion design, according to the theoretical and practical stages of modeling that function as a creative tool, assisting the designer in their processes of configuring the products of clothing. Becoming a tool capable of potentiating the creative process and determining the transformation of materials, in which the use of a certain material, through the techniques of draping, can become a creative resource, able to base the product taking into account the specificities of both. The art of modeling is considered a

IV SEMINÁRIO DE EXTENSÃO E PESQUISA

05 A 07 DE NOVEMBRO DE 2018



transforming agent, which enables the constructions that are structured by the intervention resources on the textile surface, the insertion of independent elements and different manufacturing resolutions, in which matter is constantly transformed into the product configuration.

Keywords: Modeling. Fashion design. Creative process.

REFERÊNCIAS

DUBURG, Anette; VAN DER TOL, Rix. **Moulage**: arte e técnica no design e moda. Porto alegre: Bookman, 2012.

FISHER, Anette. **Construção do Vestuário**. Porto Alegre: Bookman, 2010.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo. Cosac Naify, 2007.

GOMES FILHO, João. **Gestalt do objeto**: sistema de leitura visual da forma. São Paulo: Escritura, 2000.

HEKKET, John. **El diseño en la vida cotidiana**. Barcelona: Gustavo Gili, 2005.

LAVER, James. **A roupa e a moda**: uma história concisa. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

NAKAO, Jum. **A costura do invisível**. São Paulo: SENAC, 2005.

OSTROWER, Faiga. **Criatividade e processos de Criação**. Petrópolis: Vozes, 1987.

PEZZOLO, Dinah Bueno. **Tecidos**: história, tramas, tipos e usos. 3. ed. São Paulo: SENAC São Paulo, 2007.

PIRES, Doroteia Baduy (org.); et al. **Design de moda**: olhares diversos. Barueri, SP: Estação das Letras e Cores, 2008.

SATO, Hisako. **Drapeados a arte de modelar roupas**. São Paulo: Gustavo Gilli, 2014.

SORCINELLI, Paolo (Org). **Estudar a moda**: corpos, vestuários, estratégias. São Paulo: SENAC SP, 2008.

WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.