

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA**  
**INSTITUTO DE ARTES E DESIGN**  
**BACHARELADO EM MODA**

**Sara de Souza Januario**

**Modelagem e experimentação: Estudos para desenvolvimento de roupas transformáveis**

Juiz de Fora  
2025

**Sara de Souza Januario**

**Modelagem e experimentação: Estudos para desenvolvimento de roupas transformáveis**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à Comissão Examinadora do Curso de Bacharelado em Moda, do Instituto de Artes e Design, da Universidade Federal de Juiz de Fora, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Moda.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Gabriela Andrade de Oliveira

Juiz de Fora

2025

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Januario, Sara de Souza.

Modelagem e experimentação: Estudos para desenvolvimento de roupas transformáveis : Estudos para desenvolvimento de roupas transformáveis / Sara de Souza Januario. -- 2025.

40 p.

Orientador: Gabriela Andrade de Oliveira

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design, 2025.

1. Moda. 2. Processo criativo. 3. Modelagem bidimensional. 4. Roupas transformáveis. I. de Oliveira, Gabriela Andrade, orient. II. Título.

**Sara de Souza Januario**

**Modelagem e experimentação: Estudos para desenvolvimento de roupas transformáveis**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à Comissão Examinadora do Curso de Bacharelado em Moda, do Instituto de Artes e Design, da Universidade Federal de Juiz de Fora, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Moda.

Aprovado em 17 de março de 2025.

**BANCA EXAMINADORA:**

---

Dr.<sup>a</sup> Gabriela Andrade de Oliveira – Orientador  
Universidade Federal de Juiz de Fora

---

Dr.<sup>a</sup> Débora Pinguello Morgado  
Universidade Federal de Juiz de Fora

---

Dr. Javer Wilson Volpini  
Universidade Federal de Juiz de Fora

Dedico aos meus pais que me deram a vida e sempre acreditaram em mim.

## **RESUMO**

Partindo de uma investigação anterior, realizada em Projeto de Iniciação Artística (PIBIART) sobre modelagem bidimensional, no qual foi desenvolvida uma manga com potencial transformável a partir da manipulação e observação de usuários externos, o presente trabalho objetiva a construção de peças do vestuário transformáveis concebidas a partir da combinação entre a modelagem bidimensional, o uso da materialidade, manipulação têxtil e experimentação como métodos criativos, ampliando a investigação primeira. Após sete experimentações que resultaram em uma blusa, uma saia e um vestido que podem ser manipulados e transformados pelo usuário, a pesquisa resultou em reflexões sobre a relação do usuário com a roupa, os métodos criativos de moda e como as peças transformáveis podem influenciar no valor imaterial das roupas, ampliando as formas de ver e desenvolver produtos de moda. Além disso, o trabalho também procurou documentar o passo a passo para o desenvolvimento dos protótipos, apontando problemas e soluções e trazendo indicações para ampliações futuras da pesquisa aqui desenvolvida.

**Palavras-chave:** Moda. Processo criativo. Modelagem bidimensional. Roupa transformável.

## **ABSTRACT**

Based on a previous investigation, which applied two-dimensional modeling to the creation of a sleeve with transformable potential that was identified from the manipulation and observation of external users, the present work aimed to build transformable garments conceived from the combination of two-dimensional modeling, the use of materiality, textile manipulation and experimentation as creative methods, expanding the first investigation. After seven experiments that resulted in a blouse, a skirt and a dress that can be manipulated and transformed by the user, the research resulted in reflections on the user's relationship with clothing, creative fashion methods and how transformable pieces can influence the intangible value of clothing, expanding the ways of seeing and developing fashion products. In addition, the work also sought to document the step-by-step process for the development of prototypes, pointing out problems and solutions and providing indications for future expansions of the research developed here.

**Keywords:** Fashion. Creative process. Two-dimensional modeling. Transformable clothing.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Método de modelagem de Tomoko Nakamichi.....	19
Figura 2: Método de modelagem adaptado para a manga.....	19
Figura 3 - Resultado inicial da manga.....	20
Figura 4: Parte da manga que precisou ser franzida.....	20
Figura 5 - Algumas possibilidades da manga Selene.....	21
Figura 6 - Manga Selene aplicada em blusa confeccionada em crepe acetinado (Amanda).....	22
Figura 7 - Broches em cerâmica.....	23
Figura 8 - Modelagem da saia.....	24
Figura 9 - Excessos de tecidos não solucionados da saia.....	25
Figura 10 - Modelagem da saia com recorte.....	25
Figura 11 -Resultado da saia pós ajustes.....	26
Figura 12 - Possibilidades de amarrações.....	27
Figura 13 - Modelagem da blusa com aplicação do método em posicionamento inadequado no molde.....	28
Figura 14 - Resultado da blusa com aplicação do método em posicionamento inadequado do molde.....	28
Figura 16 - Modelagem da blusa com protuberância lateral e recorte na linha do busto.	30
Figura 17 - Resultado da blusa após confecção e ajustes.....	31
Figura 18 - Modelagem da frente do vestido.....	31
Figura 19 - Modelagem da lateral frente do vestido.....	32
Figura 20 - Modelagem da lateral costas do vestido.....	32
Figura 21 - Correção da modelagem feita no manequim.....	33
Figura 22 - Testes de movimentação do vestido.....	34
Figura 23 - Testes de movimentação do vestido.....	34
Figura 24 - Resultado final do vestido após ajustes.....	35
Figura 25 - Resultado final do vestido após ajustes.....	36

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>8</b>
<b>2 CRIATIVIDADE E MATERIALIDADE.....</b>	<b>10</b>
<b>3 APLICABILIDADE DO MÉTODO DISPOSTO NOS MODOS DE PRODUÇÃO CONTEMPORÂNEA.....</b>	<b>14</b>
<b>4 METODOLOGIA.....</b>	<b>19</b>
<b>5 EXPERIMENTAÇÕES.....</b>	<b>24</b>
5.1 EXPERIMENTAÇÃO 1: SAIA.....	24
5.2 EXPERIMENTAÇÃO 2: BLUSA COM LAÇO.....	27
5.3 EXPERIMENTAÇÃO: BLUSA COM PROTUBERÂNCIA LATERAL.....	30
<b>6 ANÁLISE DOS RESULTADOS.....</b>	<b>37</b>
<b>7 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>38</b>
REFERÊNCIAS.....	39

## 1 INTRODUÇÃO

O estilista enfrenta circunstâncias impostas por um mundo globalizado e com demandas de consumo cada vez mais aceleradas, o que implica num ritmo de criação e produção que também seja rápido. Para atender às tendências que emergem no mercado, essas demandas impactam seu processo criativo ao desenvolver produtos de moda. A fim de satisfazer as novas necessidades de consumo, o estilista, ou criador de moda, se vê imerso em um ambiente que nem sempre o apoia na criação de inovações, mas que o leva à repetição, buscando responder às exigências de consumo da atualidade.

Ao buscar por outros métodos de criação, o estilista se depara com uma moda lenta que se opõe às demandas do *fast fashion*. Trata-se do que se convencionou chamar de *slow fashion*, que atende a uma produção mais vagarosa, que considera a importância do processo de maturação das ideias, oferecendo ao profissional criativo tempo para desenvolver suas criações e experimentar novas possibilidades, elaborando peças com mais originalidade. É nesse segundo tipo de produção que entendemos que a proposta deste trabalho se encaixa, uma vez que ela se dedica à experimentação e inovação na criação de moda, a partir de metodologias pouco aplicáveis à produção em larga escala.

Mais especificamente, este projeto é derivado de uma pesquisa anterior, realizada a partir de um projeto de iniciação artística (PIBIART) intitulado “Modelagem plana do vestuário: processos em modelagem de mangas criativas”, que originou uma blusa com manga transformável. O objetivo era criar mangas que não fossem convencionais. Ao longo do processo de desenvolvimento do projeto de iniciação artística foram feitos desenhos, modelagem e costura e, ao final, percebeu-se a necessidade de ajustes. Enquanto os ajustes eram realizados, foram notadas as possibilidades que tal manga oferecia. A manga em questão recebeu o nome de Selene e se destacou pelo seu potencial transformativo. Ao final do processo, a manga foi disponibilizada para a experimentação, pessoas a manipularam e criaram suas próprias formas de uso, o que provocou reflexões sobre o assunto e a escrita de um artigo<sup>1</sup> já publicado no 18º Colóquio de Moda, tendo como coautora a professora Dra<sup>o</sup> Débora Pinguello Morgado, que também orientou o projeto desde o início.

Nessa direção, passamos a pensar nas possibilidades do uso da modelagem como ponto de partida para o processo criativo, que é o que motivou a realização deste trabalho.

---

<sup>1</sup> MODELAGEM COMO PROCESSO CRIATIVO PARA UM VESTÍVEL TRANSFORMÁVEL  
Januário, Sara de Souza; Morgado, Débora Pinguello  
XVIII Colóquio de Moda - 2023 - IC 12

Aqui chamaremos de materialidade o próprio tecido, o ato de manipular os materiais usados para confecção das roupas e, também, a modelagem. A experiência do fazer permite ao criador se dedicar mais ao processo criativo e à inovação, além de explorar novas formas, texturas e materiais. Exploraremos as possibilidades oferecidas através da modelagem combinada à materialidade como método criativo. Ao longo do trabalho, veremos que tanto o método criativo quanto o método aplicado na modelagem, exige mais tempo do estilista, dessa forma, o processo criativo que parte dessa materialidade oferece ao criador de moda a possibilidade de se conectar com o conceito do *slow fashion* e atuar dentro de um nicho de mercado que atende demandas de uma moda lenta e, possivelmente, mais original, oferecendo produtos que expressam significados.

O objetivo central deste estudo consiste em aplicar o método de modelagem utilizado na manga Selene em outras peças do vestuário como blusa, saia e vestido, a fim de testar a aplicabilidade do método. Nessa fase da pesquisa, protótipos foram desenvolvidos para investigar outras possibilidades de criar peças transformáveis, compreender melhor o funcionamento do método, demonstrar a importância da experimentação a partir do uso da modelagem e experimentação têxtil e como aplicá-las futuramente.

Este trabalho está dividido em sete capítulos, sendo o primeiro é para a introdução do tema; o segundo é dedicado à discussão sobre a criatividade e uso da materialidade como ponto de partida para o processo criativo; o terceiro capítulo discute sobre os métodos de produção contemporânea e a aplicabilidade do método aqui discutido, bem como sua relação com o *slow fashion*; o quarto capítulo aponta a metodologia utilizada; já o quinto capítulo relata o desenvolvimento dos protótipos, problemas e soluções que surgiram ao longo do caminho. O sexto capítulo traz a análise dos resultados obtidos e, por fim, no capítulo sete, apresentamos as considerações finais e possíveis desdobramentos da pesquisa para um andamento posterior.

## 2 CRIATIVIDADE E MATERIALIDADE

Para Salles (2010), a criatividade eclode de uma virtude de conhecimentos recuperados e estruturados da memória por conexões inesperadas da mente estimulando, a partir daí, soluções criativas. Para Ostrower (1993), o processo criativo ocorre no âmbito da intuição, mas se integra a toda a experiência possível do indivíduo.

Ostrower (1993) cita que o homem cria por necessidade, e considera os processos criativos na interligação dos dois níveis de existência humana: nível individual e nível cultural. O nível individual diz respeito às potencialidades de um ser único, e o nível cultural, por sua vez, às potencialidades dentro de uma certa cultura. A autora se ampara em estudos que indicam que o ser humano surge na história como ser cultural e, ao agir, age culturalmente, apoiado na cultura e dentro de uma cultura. Para Ostrower (1993), a cultura orienta o ser sensível e ao mesmo tempo o ser consciente.

Parte do ato de criar surge de associações, a maioria de forma inconsciente. Ostrower (1993), aborda o tema e considera as associações como espontâneas, que embora fluam da mente com velocidade e pareçam mais coincidências, há entre elas coerência. As associações, ainda que de forma inconsciente, são feitas a partir da nossa habilidade em combinar nossas experiências e conhecimentos adquiridos ao longo da vida, elas nos transportam para o que a autora considera como “mundo da imaginação”, ou seja, um mundo experimental onde pensamos e agimos, criando hipóteses do que seria possível e nem sempre provável, associar e manipular tudo mentalmente sem precisar de algo físico, mas que nos conduzem a encontrar as prioridades interiores e encaminham o nosso fazer e o que queremos.

Em seu livro sobre criatividade, Ostrower (1993), de forma exploratória, aponta a tensão psíquica como parte importante do processo criativo. A tensão psíquica é a noção de renovação do potencial criador, é descrita como parte de uma movimentação interior que nos induz a criar, ordenar e interpretar os fenômenos, ela não é descarregada durante a criação, mas ao manter a tensão ela se renova e se recarrega para criações futuras. A movimentação interior é a intensidade psíquica, é ela a responsável por propor e impelir o fazer. O ato de criar não deve ser considerado um esvaziamento pessoal, mas sim uma intensificação do viver. A tensão psíquica também é apontada como conflito emocional em alguns casos, e o conflito para a autora é considerado como algo positivo, pois sem conflito não há crescimento. No caso do conflito emocional, ele se torna um potencializador, ficando responsável por propor a temática do artista, encaminhando todo o processo criativo e conduzindo parte do conteúdo expressivo artístico.

Quando a movimentação interior não é mais suficiente para testar as hipóteses advindas das ideias, passamos para o campo do fazer de modo material: experimentar e construir o que até então estava retido no imaginário. Esse processo, para o estilista, normalmente se inicia com pesquisas, referências imagéticas e desenhos: é no papel que ele inicia a materialização de sua criação. Pode ser nessa etapa que ele percebe a viabilidade ou não do projeto, também é nessa etapa que podem surgir novos insights, mais detalhes podem ser inseridos ou até mesmo retirados, ajustes e modificações também podem ser feitos. O ato de desenhar para ilustrar suas ideias é parte do processo criativo e pode ser parte da experiência do fazer.

Para Yamashita (2008) existe uma importância na adequação dos elementos e informações já existentes e dos que estão por vir, a partir desta afirmação a autora considera que os estilistas procuram, na experiência do fazer, descobrir novas maneiras de organizar suas próprias referências, adicionando outras e dando um novo sentido à sua estética. No entanto, considerando a experiência do fazer, Yamashita (2008) afirma que o plano bidimensional já não dá conta do novo, e no que se trata do processo criativo não se deve ater-se apenas ao aspecto bidimensional, pois podemos perder as infinitas possibilidades que surgem dessa relação corpo-matéria-desenho.

A relação entre corpo-matéria-desenho nos proporciona uma experiência ampla do produto que está sendo criado, pois algumas percepções só surgem no contato direto com a materialidade, ao manusear os materiais e o produto, tanto em construção, quanto finalizado. É possível perceber coisas que no desenho por si só não conseguimos nos atentar, compreender melhor as proporções do corpo e as possibilidades que a matéria tem a nos oferecer. Nosso objetivo aqui é tratar o termo corpo-matéria-desenho considerando o corpo como suporte, usuário ou manequim; a matéria como sendo a materialidade, isto é, o tecido, a modelagem; a experiência do fazer como o ato de manipular o material utilizado, tendo como foco o próprio tecido; e o desenho como sendo a ilustração de moda.

De acordo com Monçores e Spada (2022) o termo materialidade condensa em si aquilo que podemos perceber, ver e fazer para que a ideia possa existir em um contexto visível e físico, e apontam que a materialidade faz uma passagem para o simbólico. Ao manipular os tecidos, seja antes da confecção, durante ou depois que a roupa está pronta, novas alternativas podem emergir do manuseio e experimentação. A exploração do tecido pode ser considerada como material de estímulo criativo, enquanto se manipula os tecidos, os simbolismos contidos neles podem gerar novas percepções a partir dos conhecimentos que já

adquirimos e, assim, nos proporcionar novas ideias, ainda que seja com uma materialidade já conhecida.

Um recurso que pode nos proporcionar essa experimentação através da materialidade é o uso da modelagem que pode ser aplicado como experiência do fazer. Para Spaine e Menezes (2014) a modelagem tem como objetivo adaptar a criação à produção, por meio do desenvolvimento dos moldes, baseando-se no design do modelo, numa base de dados de moldes básicos, componentes normalizados e famílias ou blocos de moldes que representam o corpo humano. E é o modelista o responsável por desempenhar essa função de adaptação da criação ao corpo, por meio de um plano de representação do corpo humano que, segundo Spaine e Menezes (2014), se forma pelo posicionamento das linhas verticais e horizontais em ângulos, que se relacionam com o plano de equilíbrio do corpo, simetria, alturas, comprimentos e relações de proporções entre as partes.

A modelagem do vestuário, quando feita corretamente, ao sair do papel assume sua versão tridimensional, o que se adapta a uma nova perspectiva e se adequa ao corpo, proporcionando beleza à criação. Deve-se pensar nos movimentos feitos pelo corpo, nas expressões corporais, sensoriais e sua relação com a matéria-prima utilizada. Spaine e Menezes (2014) explicam que o corpo como suporte da vestimenta habita e ocupa seu interior, estabelecendo com ele uma leitura social e estética. Deve-se considerar ainda o vestuário como uma segunda pele do ser humano, ser humano este que Spaine e Menezes (2014) consideram mais que um conjunto de órgãos, tratando-o como uma permanente vivência que se move com objetivos sociais. Assim, é possível considerar a modelagem do vestuário um instrumento necessário para a criação desta segunda pele e meio de identificação social do indivíduo, construção de identidade individual e de signos de pertencimento.

De acordo com Cietta (2017), o produto moda é um bem de experiência. Ao oferecer ao usuário um produto que se transforma a cada vez que se usa, possibilita um novo olhar e uma nova experiência tanto quanto ao tempo de uso, às percepções em seu próprio corpo, à expressão da individualidade e à construção de identidade.

Posto isso, e considerando as observações aqui trazidas, a respeito da criatividade em geral e da criação de moda em específico, bem como a discussão sobre o uso da materialidade como possibilidade criativa, que se relaciona diretamente com a experiência do fazer, entendemos que tomar a modelagem do vestuário como ponto de partida para a criação pode ser entendido como um meio de criação que parte da materialidade, da experiência do fazer, para colocar em ação a tensão criativa de que fala Ostrower, por exemplo. Tomando

essa vivência do sujeito criador, o estilista neste caso, como ponto de partida para modificações estéticas e significação.

### **3 APLICABILIDADE DO MÉTODO DISPOSTO NOS MODOS DE PRODUÇÃO CONTEMPORÂNEA**

Ao pensar em um ser que cria se apoiando na cultura em que está inserido, é possível citar Caldas (2013), que considera que as tendências possibilitam a construção dos fluxos de orientação que determinam a moda o que, conseqüentemente, aponta o caminho que o estilista deve seguir em suas criações. A produção ininterrupta de “novas modas”, tornando as anteriores automaticamente obsoletas, deixou de ser uma característica exclusiva do universo da aparência, para tornar-se o paradigma dominante da sociedade pós-industrial (Caldas, 2013). Conforme o autor, a tendência só poderá existir se houver uma predisposição dos indivíduos à crença naquilo que a tendência representa. Sendo assim, podemos considerar a crença como algo que se torna comum a um grupo, o que contribui para o fortalecimento da tendência e, até mesmo, para a cultura de determinado lugar. Dessa forma, podemos considerar que o consumo exacerbado se tornou um aspecto cultural enraizado em nossa sociedade contemporânea, refletindo, não apenas a busca por novidades, mas também a incessante necessidade de autoafirmação e pertencimento. Essa dinâmica influencia, não somente a indústria da moda, mas também as relações sociais e a identidade individual. Em uma retroalimentação, a indústria também incentiva esse consumo desenfreado e oferece, cada vez mais, e por meios mais rápidos, novidades instantâneas.

Essa necessidade de autoafirmação e pertencimento reforça a ideia de Souza e Menezes (2011) de que a moda é especialmente o consumo, seja de objetos, seja de ideias. Por muitas vezes desfavorável a questões utilitárias, o produto da moda assume caráter identitário, expressando individualidade e afinidades, mediando a relação de distinção e identificação entre os sujeitos e seus grupos no cenário urbano e virtual. Essa dinâmica contribui para a rápida massificação de tendências, onde novas modas surgem e se espalham rapidamente, alimentadas por ferramentas de marketing que, segundo Caldas (2013), fez do sistema da moda um modelo de gestão e controle do lançamento de novos produtos, serviços e bens culturais.

De algumas décadas para cá, a velocidade de produção e a quantidade de coleções anuais apresentadas ao público aumentou muito, o que transformou também as práticas de criação e desenvolvimento do produto (Martins; Cipiniuk, 2007). Essas transformações influenciam diretamente no trabalho do estilista que, em muitos momentos, se vê pressionado a responder de forma ágil às demandas criativas e de vendas do mercado.

Segundo Neder, Volpini e Simão (2016), o que importa é a resposta rápida entre a demanda e oferta de produtos, que impacta diretamente no processo criativo.

Na fabricação em massa, os estilistas são induzidos a ejetar de seus cérebros, desenhos e mais desenhos, em uma repetição frenética e padronizada, que pode levar o criador à cópia disfarçada pela “releitura” e até mesmo pela autocópia. Isto significa que, quando esgotados pela demanda da prensa, lançam mão de criações anteriores para introduzi-las no mercado com novas cores, estampas ou detalhes que as diferenciam (Neder; Volpini; Simão, 2016, p. 2).

Esse é o papel do que se denomina de “estilista industrial”, que é o profissional que está inserido na linha de frente do mundo do *fast fashion*. Avelar (2011) cita o surgimento do estilista industrial como forma de criar estilo para uma roupa feita em série, uma linguagem particular da indústria de massas. Assim, o estilista industrial tinha, no início do desenvolvimento dessa indústria, o papel de traduzir as “tendências” vindas da alta-costura para versões que pudessem ser assimiladas pelo público e que fossem passíveis de serem produzidas em larga escala e de maneira padronizada, mas com elementos de estilo mais elaborados do que o que se via até então. Uma oposição aos sistemas de cópias vividos até a metade do século XX com os criadores de moda. Para a autora, as várias tendências de moda não mais se originavam apenas da alta-costura – passaram a ser propostas também pelo estilo industrial. Tal acontecimento estreitou laços entre o que chamavam de escritórios de estilo (locais onde os estilistas desenvolviam os novos produtos para as indústrias de massas), que eram os produtores de novas modas para a indústria de massa e a indústria têxtil, que se alinhou à nova demanda e passou a atender às tendências propostas pelos estilistas industriais e seus respectivos escritórios.

É imperativo que o homem especule sobre o que está por vir, pois fazer previsões é uma forma de controlar a vida e de confrontar a experiência da morte que trazemos no inconsciente (Caldas, 2013). Um meio de fazer previsões é a partir das tendências, e o sentimento de prever o futuro pode nos trazer a sensação de estabilidade e controle. No entanto, essa busca por previsibilidade pode nos induzir ao consumismo, impulsionado pelo surgimento de tendências que se modificam com rapidez. Essa dinâmica pode nos levar a uma obsessão por possuir coisas, resultando em um ciclo de compra e descarte que não apenas afeta nosso bem-estar emocional, mas também tem implicações ambientais significativas.

Esse modo de produção que envolve lançamentos cada vez mais rápidos e mais volumosos vem se intensificando desde o surgimento da indústria de massas. As previsões, antes feitas pelos escritórios de estilo, hoje podem ser feitas de forma muito mais veloz com a utilização de dados instantâneos gerados por tráfego pago em redes sociais, dados de vendas de e-commerce, entre outras formas de coletar e tratar dados de vendas, que servem para orientar as equipes de estilo industriais da contemporaneidade a criar somente aquilo que será sucesso de vendas (Cietta, 2012). Assim, se nos primórdios da indústria de massa não cabia o que não podia ser padronizado e produzido em larga escala, hoje cabe cada vez menos aquilo que não pode ser produzido em massa e rapidamente.

Para Frade et al (2022) a velocidade não leva necessariamente a um maior volume de produtos de sucesso, visto que o processo criativo é o ponto inicial de um projeto bem-sucedido e é necessário que se tenha um período de “maturação” das ideias, onde se possa refletir e analisar aspectos que podem passar despercebidos em uma abordagem superficial.

Diante da perspectiva de um processo criativo mais lento e um tempo de reflexão sobre o produto que está sendo desenvolvido, é possível repensar os métodos criativos de moda. O criador que se dispõe a desenvolver produtos de moda através de uma moda lenta e aplicar o uso da materialidade, usar a manipulação têxtil como um dos recursos e até mesmo o corpo como suporte e parte de seu método criativo, além de desenhos e painéis semânticos, se encaixa dentro do contexto do *slow fashion*.

Devido às formas produtivas de mercado tradicional, Berlim (2021) considera que o *slow fashion* proporciona uma nova percepção aos designers, gestores e consumidores. A autora aponta os novos mercados que emergem das necessidades, moralidades, valores e desejos da sociedade e que há uma crescente alteração na forma como as pessoas veem o mundo, novas narrativas que podem ser atendidas e incorporadas ao mercado do *slow fashion*.

A moda lenta propõe a conexão entre consumo e produção, para Berlim (2021) este movimento não é apenas um descritor de velocidade, mas um conceito que constrói uma visão reabilitada da moda, em que o prazer se atrela à consciência ética de cada ator e às práticas de responsabilidade socioambiental. O movimento também nos leva a revisitar nossa percepção de tempo que, com a modernidade, se torna sinônimo de velocidade e incentiva a construir uma visão que deseja qualidade acima da quantidade.

Entretanto, Cietta (2017) considera que *slow* e *fast fashion* são conceitos relativos e subjetivos que podem ser usados de acordo com critérios próprios de quem os define.

Todavia, Cietta (2017) define *slow* como ritmo de compra adequado à exigência de reabastecer o próprio guarda-roupa, com base no uso dos produtos e, conseqüentemente, seu desgaste. Segundo o autor, quanto maior o consumo, maior é a propagação da cultura e de seu simbolismo e indica que no *slow* há uma abordagem que consiste na perda do significado, ao buscar a redução do consumo.

Outro ponto importante citado por Berlim (2021), é a visão de que a qualidade está acima da quantidade, o que, para Cietta, só se pode identificar verdadeiramente produtos de qualidade quando são experimentados, isto é, não há como perceber o nível de qualidade de uma roupa sem comprá-la. Logo, podemos considerar que, antes de reduzir o consumo e focar em peças de qualidade, é preciso reconhecê-las. Há também a discussão sobre a qualidade das peças de *fast fashion*, frequentemente consideradas de qualidade inferior pelos críticos desse sistema de produção e consumo. No entanto, conforme atesta Cietta (2017), muitas redes de *fast fashion* oferecem peças de qualidade e que tem um período de duração considerável.

Para Cietta (2017), a grande questão não está na qualidade em si das peças, mas no simbolismo que elas carregam. Segundo ele, as roupas possuem valor material e valor imaterial, sendo o valor material o custo e a duração do produto, e o valor imaterial os simbolismos e valores culturais da peça. Se fosse o valor material a manter as roupas em uso, elas seriam usadas enquanto estivessem em bom estado, porém, o que ocorre é que o valor imaterial está acima do material, portanto, as roupas normalmente são usadas enquanto se tem valor simbólico e cultural, se tornando obsoletas e sendo descartadas, ainda que em bom estado de uso.

O valor imaterial do produto é o que nos condiciona a acreditar que o criador de moda disposto a desenvolver produto através da materialidade se apoia em uma moda dentro do *slow fashion*. Além da lentidão, a construção de uma peça com valor simbólico e cultural cria uma ligação entre a roupa e o usuário, prolongando o uso e evitando o descarte excessivo.

Com base nas considerações de Berlim (2021) e Cietta (2017), conclui-se que o conceito de *slow fashion* possui um caráter mercadológico, voltado para atender aos novos mercados que emergem das necessidades e desejos sociais, conforme citado por Berlim (2021). Cietta (2017), por sua vez, destaca a importância do consumo e define o *slow* como um ritmo de compra adequado, ainda que capaz de se configurar como uma moda promotora de cultura. Tal classificação revela-se especialmente relevante para esta pesquisa, uma vez que compreendemos o consumo adequado como aquele que permite um tempo maior para o

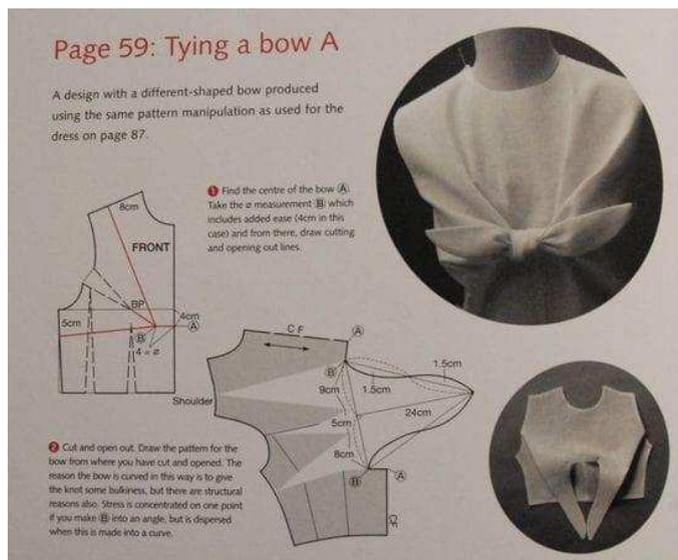
desenvolvimento dos produtos, aspecto essencial para a criação de peças significativas, que conduzam o indivíduo à construção de um valor imaterial em sua relação com o vestuário.

Estar atento ao tempo e reconhecê-lo como um agente transformador é o que buscamos neste trabalho, não só o tempo associado ao consumo, mas, principalmente, à criação, dando ao estilista a oportunidade de propor inovações. O objetivo é desenvolver uma moda lenta que permita ao criador tempo para experimentar. Como já mencionado anteriormente, é fundamental ter tempo para a maturação das ideias, além de perceber os recursos utilizados e como melhorá-los. Essa abordagem propõe um aprimoramento contínuo, incentivando a aplicação de técnicas de maneiras inovadoras. Ao valorizar o processo criativo e a reflexão sobre o que foi produzido, podemos criar peças que não apenas atendam às demandas do mercado, mas que também respeitem o tempo e a essência de cada criação.

## 4 METODOLOGIA

A manga Selene, desenvolvida anteriormente em projeto de pesquisa que originou este trabalho, foi desenhada e idealizada para ser uma manga com laço. O método aplicado na modelagem plana foi desenvolvido a partir da metodologia já aplicada no livro *Pattern Magic*, vol. 1 (2010), de Tomoko Nakamichi (p. 59).

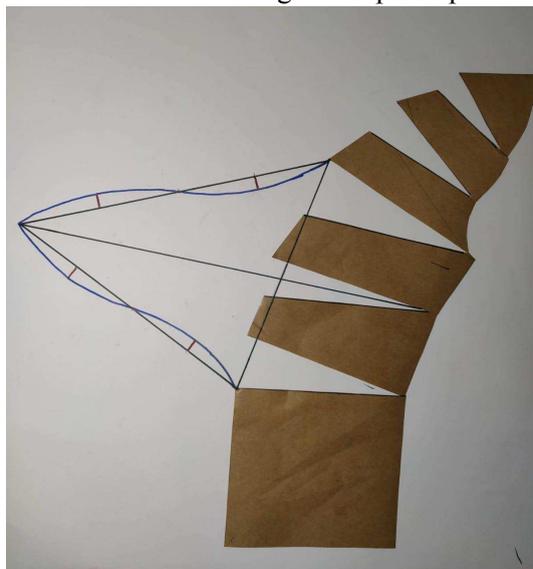
Figura 1 - Método de modelagem de Tomoko Nakamichi



Fonte: *Pattern Magic*, vol. 1, p. 59, Ed. Laurence King, 2010.

No entanto, o método proposto por Nakamichi era aplicado no centro da frente da blusa e foi adaptado para a manga, como o resultado mostrado na figura 2.

Figura 2: Método de modelagem adaptado para a manga



Fonte: Acervo pessoal.

Após o desenvolvimento da modelagem, corte e costura, o resultado não foi satisfatório, pois a cabeça da manga pareceu “caída”. Isso se deu, devido às partes protuberantes penduradas que puxavam a manga para baixo e, esteticamente, não agradou muito.

Figura 3 - Resultado inicial da manga



Fonte: Acervo pessoal.

Para solucionar os problemas descritos, alguns ajustes foram necessários, tais como: franzir a cabeça da manga para dar mais volume, franzir a costura que unia as duas partes do centro da manga para ter mais sustentação na cabeça da manga e adicionar elástico na bainha também para dar mais sustentação e volume necessário para a manga.

Figura 4: Parte da manga que precisou ser franzida



Fonte: Acervo pessoal.

Enquanto os ajustes eram feitos, percebeu-se a possibilidade de a manga não ser apenas uma manga com laço. Isso se deu a partir da observação de um indivíduo externo ao processo de concepção e produção da peça, que manipulava a manga. Enquanto essa pessoa manipulava a manga, notou-se que ela foi criando suas próprias maneiras de uso, confirmando o potencial transformativo da manga que agora, além de laço, se tornava uma manga com possibilidades de interação com o usuário.

Figura 5 - Algumas possibilidades da manga Selene



Fonte: Acervo pessoal.

A descoberta do potencial transformativo da Selene, nos levou a refletir sobre o quanto ela ainda poderia se transformar, o que nos trouxe à presente pesquisa. Por isso, é importante adaptar e testar o método em outras partes do corpo, começando por blusas, saias e chegando a um vestido.

Os protótipos eram costurados e, a cada parte do processo da costura, eram colocados no manequim, possibilitando perceber os ajustes necessários para serem adicionados ou corrigidos na modelagem. Alguns excessos de tecidos e volumes surgiram, parte deles foram corrigidos e, outros, mantidos, pois eram importantes para a peça, já que favoreciam a movimentação dela. Outros não foram possíveis de corrigir dentro do que foi proposto para este trabalho, ficando como um encaminhamento futuro.

Todo o processo foi registrado em fotos e as necessidades de ajustes foram realizadas imediatamente, quando possível, ou anotadas para correção posterior.

Figura 6 - Manga Selene aplicada em blusa confeccionada em crepe acetinado (Amanda)<sup>2</sup>



Fonte: Acervo pessoal.

---

<sup>2</sup> Tema editorial: Selene. Ano: 2023. Modelo: Yasmin Moravia. Produção de moda: Camila Fassheber, Fabiana Lima, João Vitor Rosa, Sara de Souza e Yasmin Moravia Fotografia: Era fotografia. Roupas, sapatos e acessórios: Acervo pessoal. Locação: Studio Viga.

Para prender as partes protuberantes da manga Selene, foram usados quatro broches bordados de pérola, possibilitando que o usuário ao fazer o manuseio da peça, consiga posicionar as protuberâncias em qualquer parte da roupa, além de agregar valor estético à peça confeccionada. Para este trabalho, também foram feitos broches em cerâmica, com formato de lua e estrela.

Figura 7 - Broches em cerâmica



Fonte: Acervo pessoal.

## 5 EXPERIMENTAÇÕES

Nesta seção mostramos o resultado das mangas desenvolvidas, observando aspectos práticos do desenvolvimento, desde a concepção inicial de cada peça, passando pelo processo de modelagem bidimensional, confecção e ajustes, até o resultado final, bem como abordando dificuldades e soluções quando encontradas.

### 5.1 EXPERIMENTAÇÃO 1: SAIA

A concepção inicial desta peça, previa uma saia na qual a modelagem fosse aplicada a fim de possibilitar amarrações na lateral do quadril, cintura e tronco. Para isso, foi realizado o processo de modelagem bidimensional a partir da base de saia reta, em seguida a confecção e seus respectivos ajustes.

O resultado deste experimento não foi satisfatório como se esperava devido ao volume de tecido próximo a cintura, além dos excessos de tecido contidos nas costuras do centro da frente e centro das costas que impossibilitaram a colocação de zíper, botões ou outro material para o fechamento da saia, e esteticamente não obteve um resultado desejado. A seguir, nas figuras 8, podem ser observados os excessos de tecido da saia.

Figura 8 - Modelagem da saia



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 9 - Excessos de tecidos não solucionados da saia.



Fonte: Acervo pessoal.

A solução encontrada para corrigir os problemas nesta experimentação, foi criar um recorte na saia, transferindo a costura que estava no centro para a direção da linha da pence. Parte do volume foi reduzido adicionando franzido no recorte da lateral e frente da saia, mesma solução aplicada no método para solucionar os problemas que surgiram na manga Selene.

Figura 10 - Modelagem da saia com recorte



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 11 -Resultado da saia pós ajustes



Fonte: Acervo pessoal.

O resultado foi satisfatório, no entanto, ainda há um pequeno excesso entre a cintura e o quadril que não foi solucionado, mesmo com os ajustes. Quanto às partes protuberantes, quando são projetadas em direção ao tronco o volume acentua, mas neste caso não impede que um zíper seja adicionado para o fechamento da peça, solucionando parte dos problemas que surgiram no primeiro teste com a saia. A saia também não oferece variações como a manga Selene oferece.

Figura 12 - Possibilidades de amarrações

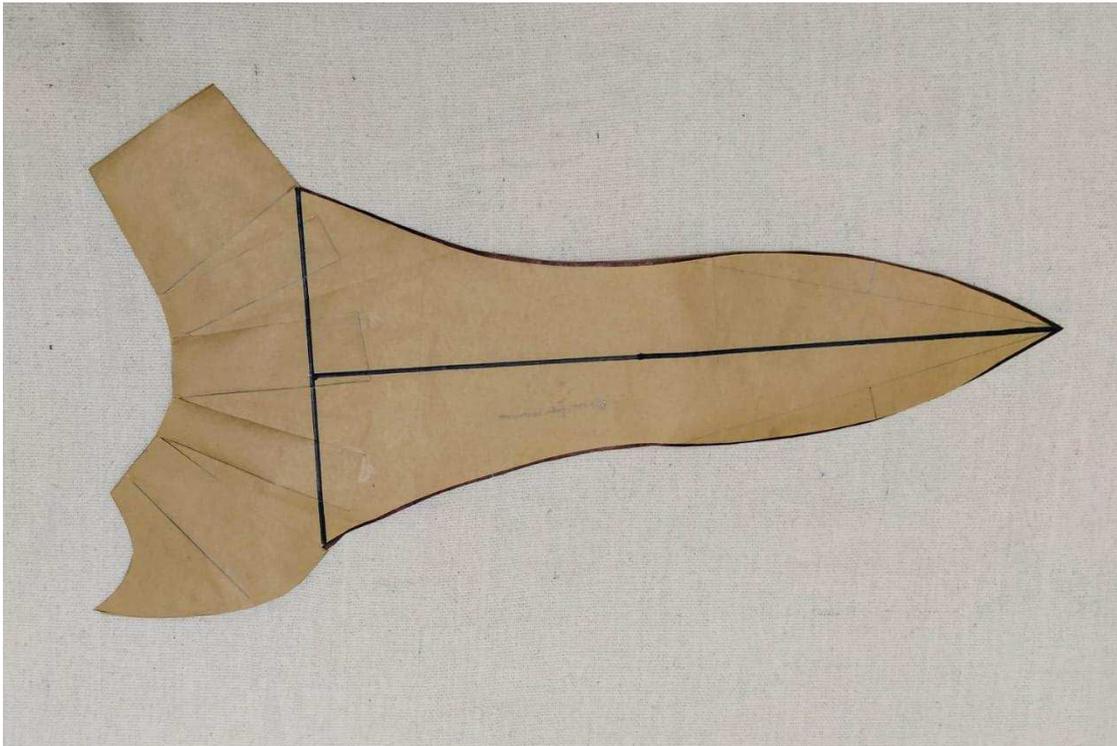


Fonte: Acervo pessoal

## 5.2 EXPERIMENTAÇÃO 2: BLUSA COM LAÇO

A concepção inicial era uma blusa com recorte na linha da princesa e protuberâncias mais curtas, próximo ao método original que foi adaptado. Depois de costurado, a posição em que foram feitas as aberturas para dar volume à peça estava muito abaixo do busto, deixando as partes protuberantes com aspecto caído. Sendo assim, a blusa não teve um resultado satisfatório e foi necessário fazer uma nova, corrigindo os erros identificados na modelagem.

Figura 13 - Modelagem da blusa com aplicação do método em posicionamento inadequado no molde



Fonte: Acervo pessoal.

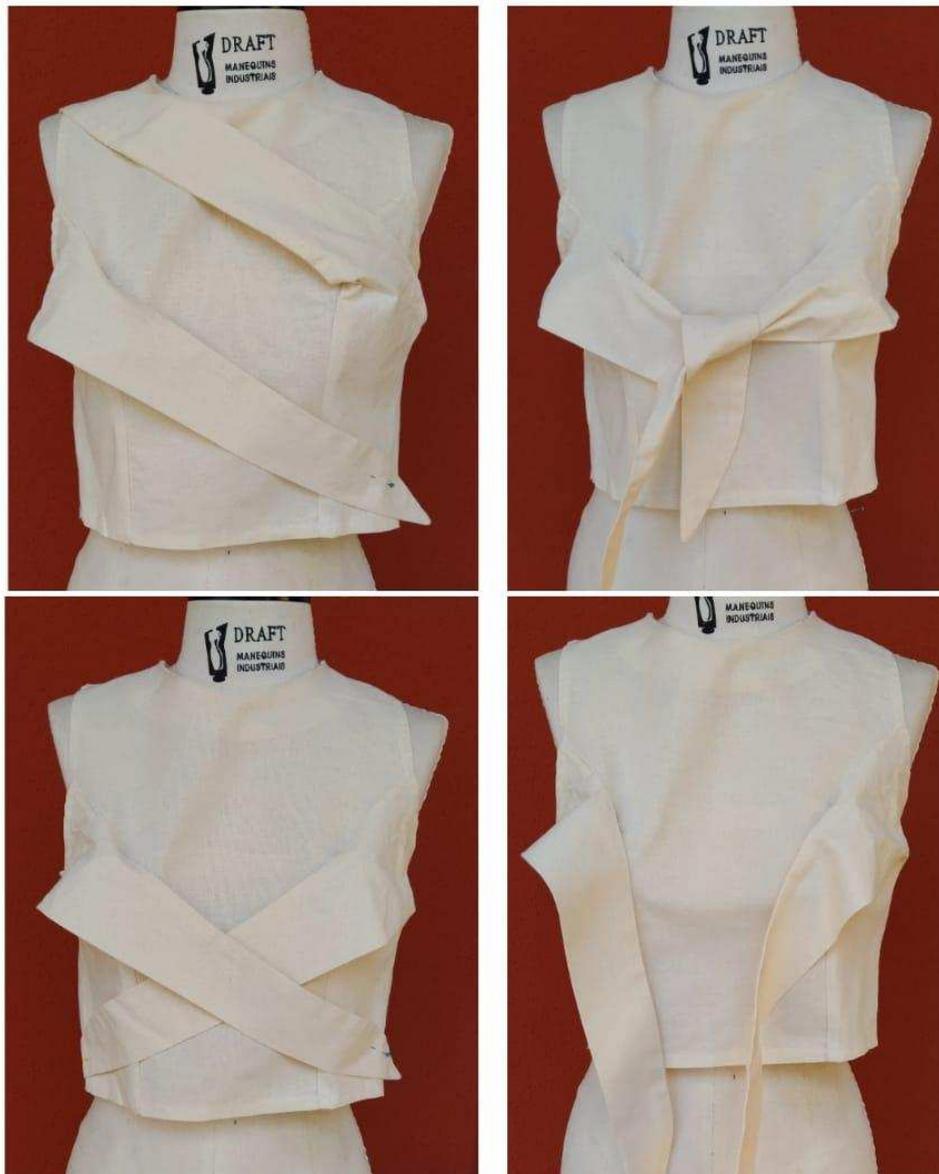
Figura 14 - Resultado da blusa com aplicação do método em posicionamento inadequado do molde



Fonte: Acervo pessoal.

Para a correção da modelagem bidimensional, os recortes feitos no molde para dar volume à peça foram reposicionados, começando acima do centro do busto para que as protuberâncias não ficassem com aspecto caído, mas sim com o efeito desejado, que consiste em fazer com que as protuberâncias se encontrem em posição esteticamente agradável e funcionais para a movimentação. O resultado obtido com a blusa oferece mais de uma opção de uso, no entanto, devido à posição do recorte e tamanho das partes protuberantes não há muitas variações.

Figura 15 - Resultado da blusa após ajustes.

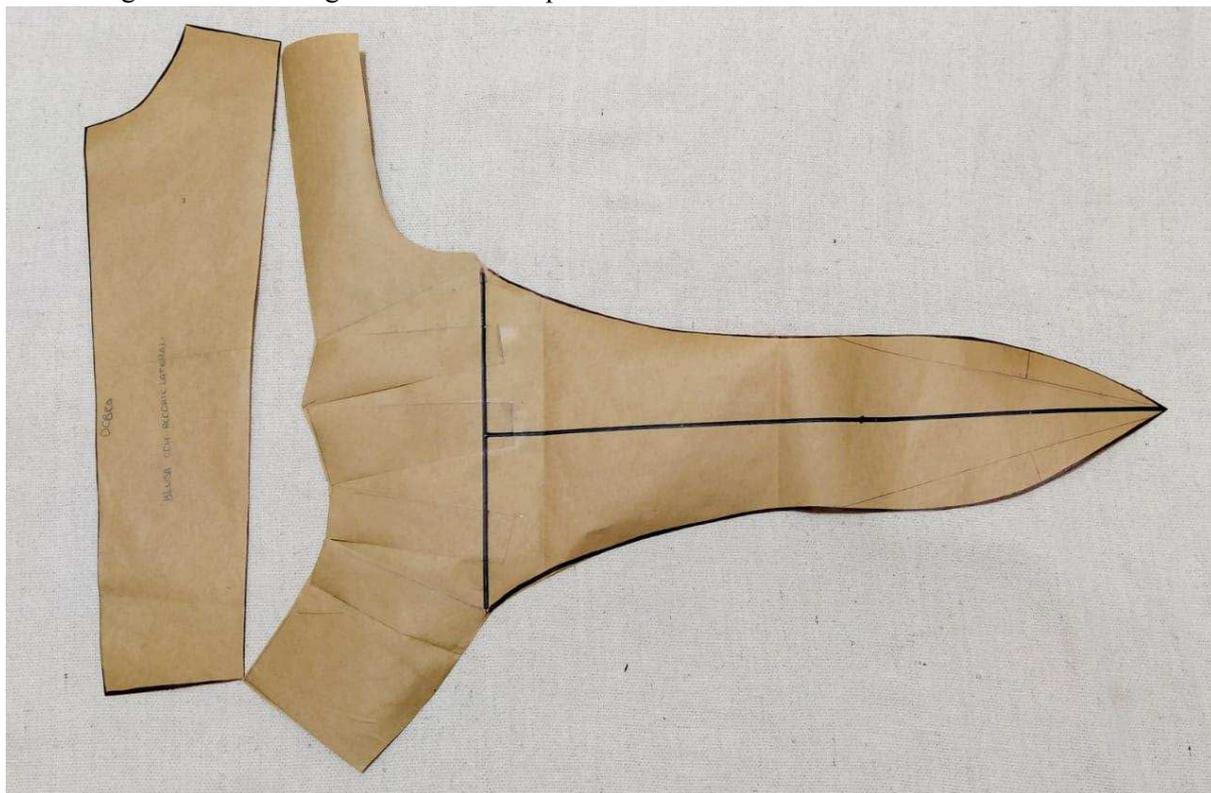


Fonte: Acervo pessoal.

### 5.3 EXPERIMENTAÇÃO: BLUSA COM PROTUBERÂNCIA LATERAL

A concepção inicial foi fazer uma blusa com recorte na linha do busto e protuberâncias na lateral da frente. Durante a confecção foi identificado a necessidade de ajustes, que precisaram ser feitos para o encaixe correto das laterais frente e costas, além do franzido que precisou ser adicionado somente na região do busto, na parte do recorte lateral para corrigir o excesso de volume.

Figura 16 - Modelagem da blusa com protuberância lateral e recorte na linha do busto.



Fonte: Acervo pessoal.

A blusa obteve resultado satisfatório, porém o posicionamento lateral possibilita às partes protuberantes mobilidade reduzida, para tal posição o ideal é que tenham um bico maior que 45 cm de comprimento.

Figura 17 - Resultado da blusa após confecção e ajustes



Fonte: Acervo pessoal.

#### 5.4 EXPERIMENTAÇÃO 4: VESTIDO

A concepção inicial foi um vestido idealizado com recorte assimétrico na frente e três partes protuberantes, sendo uma no centro frente da peça, uma na lateral frente em recorte princesa e uma na lateral das costas.

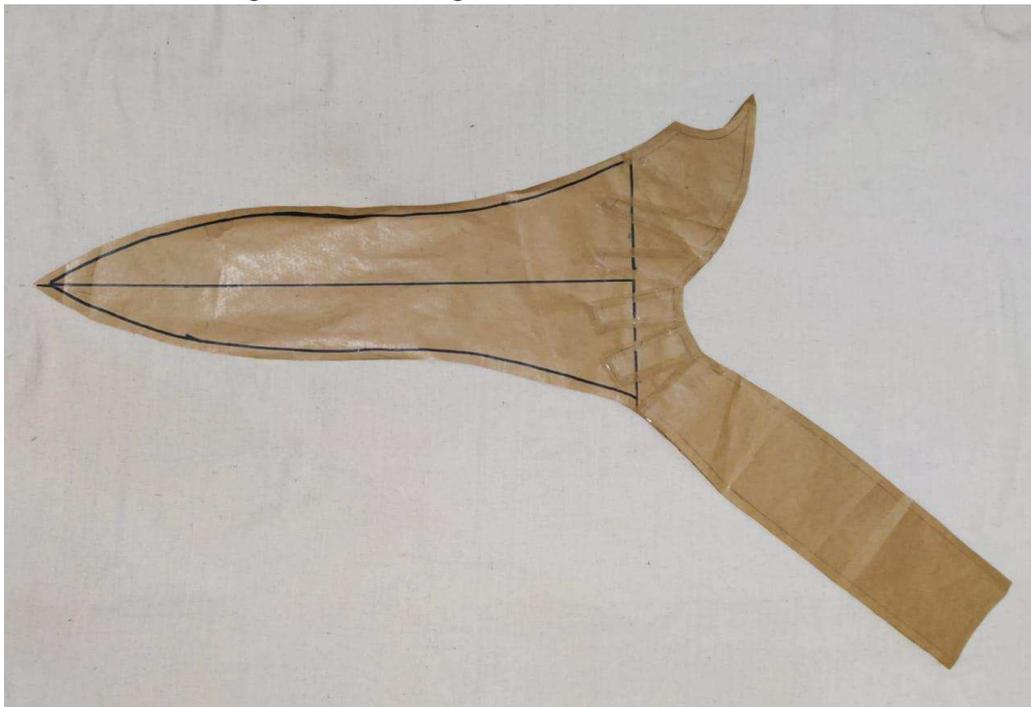
O processo de modelagem bidimensional foi pensado a partir de um recorte assimétrico que foi desenhado diretamente na base do vestido, depois as partes do molde foram recortadas. No recorte do centro da frente foi aplicado o método, assim como na lateral direita da frente e costas.

Figura 18 - Modelagem da frente do vestido



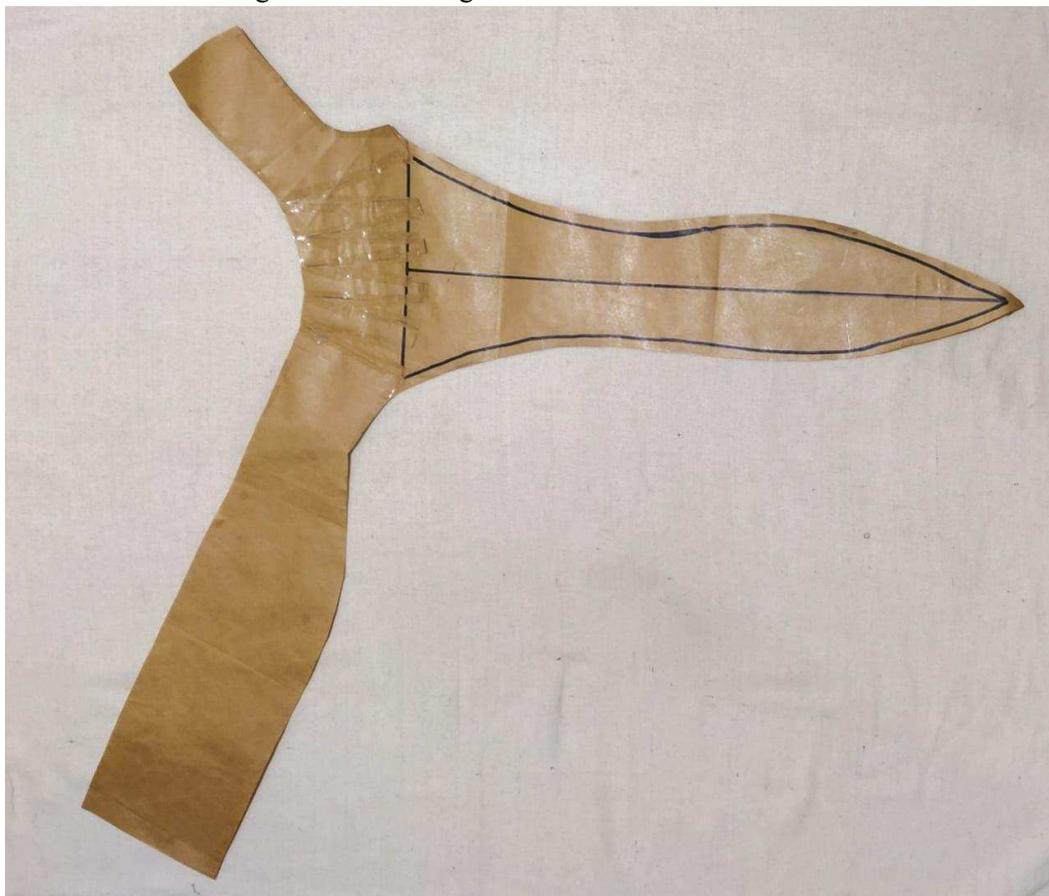
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 19 - Modelagem da lateral frente do vestido



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 20 - Modelagem da lateral costas do vestido



Fonte: Acervo pessoal.

Os ajustes necessários na modelagem só puderam ser corrigidos diretamente no manequim, fazendo uma combinação entre modelagem plana e tridimensional, aplicando técnicas moulage para ajustar o vestido. A primeira peça confeccionada foi o forro, processo que auxiliou nos ajustes da modelagem para o desenvolvimento das demais partes do vestido. Depois, a costura do forro foi desfeita e usada como molde para cortar todas as partes do vestido. Durante os ajustes, o recorte feito para separar as duas partes do centro da frente perdeu parte do desenho inicial, pois não estava anatômico no busto.

Figura 21 - Correção da modelagem feita no manequim



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 22 - Testes de movimentação do vestido



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 23 - Testes de movimentação do vestido



Fonte: Acervo pessoal.

A lateral das costas precisou ser franzida para melhor ajuste e os recortes da frente tiveram uma pequena folga de tecido, que não precisou de ajustes pois é essa folga que possibilita a mobilidade da peça.

As partes protuberantes do vestido foram feitas com 60cm, o que oferece maior mobilidade para a peça, além das três partes colocadas de forma assimétrica proporcionarem um aspecto mais criativo e diferenciado à peça e oferece ainda mais opções do que as observadas nas blusas.

Figura 24 - Resultado final do vestido após ajustes



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 25 - Resultado final do vestido após ajustes



Fonte: Acervo pessoal.

## 6 ANÁLISE DOS RESULTADOS

A nosso ver, os resultados foram satisfatórios e o método aplicado com a modelagem bidimensional provou ser adaptável a outras partes do corpo além das mangas. É importante ressaltar que algumas peças como a blusa com recorte na linha do busto e a saia, possuem movimentações, no entanto, bastante limitadas. Enquanto peças como o vestido e a blusa com recorte princesa oferecem mais alternativas de uso.

O potencial criativo identificado durante o desenvolvimento dos protótipos foi maior que o esperado, no entanto, não houve tempo hábil para explorar todas as possibilidades que foram surgindo ao longo do processo, o que também fugiria do nosso objetivo inicial. O planejamento primário buscava testar se o método se aplicava a outras peças além de mangas. As expectativas foram atendidas e, ao longo do processo, percebeu-se a possibilidade de trabalhar com assimetrias, o que resultou no vestido.

O potencial transformável das peças oferece ao usuário, ainda que seja a mesma peça, formas diferentes de uso, o que favorece a interação entre consumidor e produto. O usuário torna-se co-criador, explorando as possibilidades oferecidas pela peça desenvolvida pelo criador de moda. A colaboração ativa do consumidor amplia e proporciona qualidade na experiência do usuário, além de estar em consonância com o conceito de *slow fashion*. A valorização da personalização promovida pelo potencial transformável das peças, encaminha o usuário à busca por novas ideias, além do desejo de identificação, de modo que as peças transformáveis contribuem para a construção de uma identidade única e agregam valor imaterial para as roupas.

Os ganhos no desenvolvimento do método provaram sua eficácia e aplicabilidade em outras peças de roupas além de mangas, e gerou novas reflexões sobre a criação de produtos de moda através da experimentação e uso da materialidade. O desenvolvimento para além do desenho proporcionou maior interação com as peças e, conseqüentemente, novas percepções sobre o tema.

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento de produtos de moda, fundamentado na combinação entre materialidade, modelagem e a utilização do corpo como suporte para a criação de vestíveis, requer um tempo considerável de experimentação. Apesar de demandar um processo criativo e de desenvolvimento mais longo, essa abordagem favorece a exploração de novas possibilidades de vestuário. Além disso, ao posicionar o usuário como co-criador, amplia-se sua experiência com a peça e fomenta-se a construção de um valor imaterial, o que contribui para a extensão de seu tempo de uso.

Os resultados obtidos na pesquisa geraram novas perspectivas e avanço para o método, demonstrando sua eficácia e aplicabilidade. A pesquisa contribuiu gerando reflexões sobre o uso da materialidade como método criativo, relação do usuário com a manipulação e uso das roupas, além do uso da modelagem bidimensional como meio criativo para o desenvolvimento de produtos de moda.

O tempo para a realização da pesquisa não foi suficiente para criar um método sistematizado o bastante e esgotar as possibilidades oferecidas ao aplicar o método em diferentes peças de roupas, assim como suas formas de uso. No entanto, a pesquisa pode ser continuada em um trabalho posterior, podendo, a nosso ver, resultar inclusive em um projeto de mestrado, com o objetivo de estruturar melhor o método, explorando novas possibilidades, compreendendo melhor as formas de manipulação dos usuários, além de pesquisar o método criativo de outros criadores, a fim de encontrar contribuições para uma maior estruturação de um método criativo a partir da materialidade combinada à modelagem bidimensional.

## REFERÊNCIAS

BERLIM, L. Contribuições para a construção do conceito Slow Fashion: um novo olhar sobre a possibilidade da leveza sustentável. **dObras] – revista da Associação Brasileira de Estudos de Pesquisas em Moda**, [S. l.], n. 32, p. 130–151, 2021. DOI: 10.26563/dobras.i32.1370.

CALDAS, D. **Observatório de sinais**. São Paulo, E-ODES, 2013.

CIETTA, E. **A economia da moda**. 1º Edição. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2017.

CIETTA, E. **A revolução do fast fashion**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2012.

FRADE, J; LIBRELOTTO, L; FERROLI, P; LEAL, RUI, M. Modelagem tridimensional no design: de que forma materiais e técnicas construtivas influenciam no processo criativo?, p. 133-158. **Design & narrativas criativas nos processos de prototipagem**. São Paulo: Blucher, 2022.

GOMES, S. **Moda: globalização e novas tecnologias**. Barueri: Estação das Letras e Cores, 2009.

MARTINS, J; CIPINIUK, A. Ideologia, divisão capitalista do trabalho e papel social do designer: um estudo sobre a produção de materialidade no design de moda. **ModaPalavra e-periódico**, núm. 19, janeiro-junho, 2017, pp. 39-53 Universidade do Estado de Santa Catarina Florianópolis, Brasil.

MONÇORES, A; SPADA, D. A materialidade têxtil na criação do designer de moda. **Modapalavra e-periódico**, Florianópolis, v. 15, n. 35, 2022. DOI: 10.5965/1982615x15352022203.

NEDER, M; VOLPINI, J; SIMÃO, L. Processo criativo: Tempo para experimentar. **IARA Revista de Moda, Cultura e Arte** Vol. 8 no 2– Janeiro de 2016, São Paulo: Centro Universitário Senac.

OSTROWER, F. **Criatividade e processos de criação**. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 1993.

SALLES, M. Reflexões sobre a criatividade contemporânea. – **revista da Associação Brasileira de Estudos de Pesquisas em Moda**, [S. l.], v. 4, n. 10, p. 85–89, 2010.

SOUZA, P; MENEZES, M; Estratégias Construtivas para a Configuração do Produto de Moda. **Projética Revista Científica de Design I Universidade Estadual de Londrina**, V.2 N.1, Junho 2011.

MENEZES; M; SPAINE, P. **Modelagem plana industrial do vestuário: diretrizes para a indústria do vestuário e o ensino-aprendizado**. 2010. 109 f. Dissertação (mestrado) Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, São Paulo, 2010.

YAMASHITA, Y; **A Moulage como processo criativo do estilista contemporâneo**. SENAC, São Paulo, 2008.