Vestimenta no País das Maravilhas

Um Estudo de Modelagem

Clothing in Wonderland

A study of modeling

Leidy Cristina Nogueira Soares; Design de Moda

Universidade Tuiuti do Paraná

e-mail: leidysoares@hotmail.com

RESUMO

O projeto ‘’Vestimenta no País das Maravilhas (Um estudo de modelagem)’’ que tem como tema o conto ‘’Alice no País das Maravilhas’’ visa pesquisar e desenvolver uma modelagem diferenciada. A metodologia utilizada foi feita através de pesquisas práticas e teóricas, embasadas em livros, revistas e internet referente aos temas abordados e produtos similares disponíveis no mercado. A coleção prioriza a idéia de diversificação e versatilidade bem como a ergonomia em cada peça criada, pois além de possuir sua função básicas de vestimenta, também atende ao princípio de retirar a objetividade da roupa e transmitir a idéia fantasiosa que provem do tema, e a partir disso dando sentido a função de mudança. Que interage com o indivíduo, levando ele ao seu próprio país das maravilhas através das formas, estampas e cores do projeto.

Palavras – chave: Modelagem, País das Maravilhas, Lúdico.

ABSTRACT

The project "Study of Alternative modeling" which has the theme" the story Alice in Wonderland" is aimed at researching and developing a differentiated modeling. The methodology used was made through practical and theoretical research, based on books, magazines and Internet referring to the themes addressed and similar products available on the market. The collection prioritizes the idea of diversification and versatility and ergonomics in each piece created, as well as have their basic function of clothing, also meets the principle of removing the objectivity of clothes and fancy forward the idea that comes from the theme, and from that the task of giving direction change. What interacts with the individual, leading him to his country through the wonders of shapes, colors and prints of the project.

Key -Words: Modeling, Land of Wonders, Playful.

INTRODUÇÃO

O projeto ‘’Estudo de Modelagem Alternativa’’ tem como tema o ‘’País das Maravilhas’’ da obra de Lewis Carroll, vem estabelecer uma conexão entre moda, imaginação e modelagem, bem como suas similaridades enquanto desenvolvimento. Vem propor um estudo da modelagem padrão a fim de modificá-la em busca de novos modelos, buscando mais praticidade e versatilidade, visa trazer uma reflexão prática sobre os padrões de moldes fazendo testes do que é possível modificar, transformando a roupa de tal maneira que ela vire duas em uma, como por exemplo, uma calça que vire blusa. A estrutura do projeto se dá a partir da composição, expressão e interação, sempre presente em ambos os assuntos. E com o objetivo de transmitir esta relação de imaginação aplicada à coleção foi escolhido o País das Maravilhas que é composição de um dos mais belos contos infantis, um mundo onde tudo é possível.

A problemática do projeto se dá a partir da proposta de desenvolver o estudo de uma modelagem diferenciada, ou seja, a pesquisa desenvolvida mostra como é possível a modificação dos moldes padrões conhecidos, de maneira que uma peça possa transformar-se em duas. Mostrará também qual será a relação de interação e aceitação deste novo corte pelo público alvo. Em termos conceituais buscará a relação entre cultura, imaginação e design, ou seja, até onde é aceito um padrão de vestimenta pela sociedade. Em termos funcionais buscará o desenvolvimento de uma modelagem diferenciada, explorará até onde a modelagem padrão pode ser modificada, porém buscando sempre a funcionalidade e o conforto. A tecnologia aplicada consiste em desenvolver experimentações e modificações dos moldes padrão, visando buscar uma peça com aspectos ergonômicos, onde consistem os fatores de conforto térmico, toque, tipos de costura e linha, e estudo de materiais. Esta relação baseada em moda, arte, imaginação com um toque de humor insólito presente no conto, resultou em uma coleção de peças diversificadas e diferenciadas.

O design do projeto se da a partir da modelagem desenvolvida e da elaboração da geração de alternativas, pois é possível afirmar que o projeto possui processo criativo, onde também contém qualidade e funcionalidade. Consiste em uma coleção com característica inovadora e expressiva, presente nas formas diferenciadas, trabalhadas juntamente com as cores e estampas, onde como conseqüência possui comunicação visual e interativa. Assim como também pode-se afirmar que este projeto tem influência total da moda tendo a moda como espelho, pois pesquisa na teoria e na pratica o comportamento do consumidor, analisa

seus similaridades em relação a produtos, tanto os que foram lançados por tendências atuais ou anteriores. De maneira a poder lançar uma proposta nova, buscando despertar desejo de consumo e julgamentos, observar caimentos, cortes, modelos e tudo que acompanha a roupa. Pois a moda de vestuário é desenvolvida para julgar e ser julgada, explorar o passado e o presente a fim de sempre ter aspecto de ciclo, de mudança, do novo.

O projeto tem como referencial teórico pesquisas sobre, design e moda, pesquisas sobre o autor Lewis Carroll (vida e obra), sobre contextos históricos de modelagem e criação e pesquisas sobre draping / moulage, modelagem plana, estudo de bases modeladoras e cores.

O conceito vem da inspiração no conto Alice no País das Maravilhas, onde transmite o lúdico, as sensações de surpresa, a curiosidade e fantasia, estimulando a imaginação através do país das maravilhas, descobrindo uma fuga e distração da realidade buscando aspectos excêntricos acrescentando novos valores a modelagem. Os produtos têm como público alvo, consumidoras que tem espírito jovem, que apreciam uma moda diferenciada e inovadora, são exóticas, gostam de informações, leitura e arte. Valorizam estilo, gostam de ousadia. Freqüentadoras de bares, shows e espetáculos em teatros, classe média.

A coleção teve o preceito básico de cobrir o corpo, porém busca o conforto do usuário, por este motivo são confeccionados em materiais de toque agradável e bom conforto térmico, possuem antropometria baseadas na tabela de medidas padrão (ABNT), porém todas as peças são feitas com a técnica moulage, onde tem finalidade de adaptare-se melhor ao corpo. As costuras são de excelente acabamento pois o fio selecionado trabalha com o tecido, possibilitando conforto e durabilidade. Os aviamentos são todos de acetato para que evitem possíveis alergias. As peças são em geral de fácil manuseio e segura, pensada para garantir o conforto do usuário. A cartela de materiais consistia em produtos de composição variada, os tecidos escolhidos foram a viscolycra lisa (preta e roxa), lã de algodão(estampada), moleton (preto e roxo) e tricoline 100% algodão (estampado), os aviamentos são botões coloridos de acetato, aplicações em formato de xícaras e bufes (60% poliéster, 40% poliamida), zíper, cursor duplo, puxador de metal e fio de setanil (100%poliamida, que trabalha melhor com os tecidos) para dar melhor acabamento. A cartela de cores consiste em vermelho, amarelo, laranja, azul claro e escuro, verde, lilás, branco, cinza e preto.

Os testes realizados com a técnica moulage obtiveram eficácia, porém quando o processo de costurado costura foi iniciado as linhas para costura que inicialmente eram de 100% algodão foram subtituidas pelas de 100% poliamida (que possui mais resistencia e trabalha melhor com o tecido), pois na coleção algumas peças são dupla face, onde a linha de algodão não aguentava o esforço e acabava cedendo facilmente. Os demais aviamentos foram

mantidos. O conceito de cada peça é demostrado pelas estampas dos tecidos e pelas estampas desenvolvidas de acordo com o tema, onde seis personagens foram desenhados para ilustrar e dar mais sentido e beleza a coleção. Os personagens escolhidos foram a Alice, o gato, o coelho branco, a lagarta, o rei e a rainha.

Na geração de alternativas foram desenvolvidas peças que atendem ao conceito e a problemática do projeto, de onde foram selecionadas três peças para confeccção. Os critérios para seleção de alternativas foram, os modelos de melhor caimento com os tecidos da cartela de materiais, as peças que representaram melhor as características de qualidades, versatilidade e conforto e também as que mais se encaixam a proposta do conceito.

Concluiu-se que a coleção resultante como produto do projeto, teve como objetivo tridimensionalizar a teoria da relação entre moda e design em relação à modelagem enquanto composição, a partir da inspiração no conta Alice no País das Maravilhas. Analisando assim o conjunto, os seguintes pontos foram estabelecidos: a coleção conseguiu atingir o objetivo proposto. Representou a teroria e o conceito do projeto, abtendo sucesso em sua imagem e representação visual, onde apresentou beleza e identidade, a escolha das cores facilitou a identificação das composições, pode-se apontar o bom desenvolvimento das peças selecionadas para confecção, a técnica de moulage escolhida para desenvolver o projeto facilitou sua realização, pois pode dar noções de visão do produto em desenvolvimento. Os tecidos escolhidos ajudaram no desenvolvimento dos modelos, pois possuem cores relacionadas ao conceito e são de bom manuseio, assim podendo concluir que o projeto atendeu a sua proposta inicial de unir versatilidade e ergonomia. Como pontos negativos, porém, a modelagem de algumas peças da geração de alternativas não obtiveram sucesso por motivos de falta de caimento, ergonomia e excesso de tecido, no desenvolvimento dessas peças foi possível à mudança de uma peça em duas, no entanto, acabaram por não atender as funções estéticas do projeto. Apesar disso, as peças que não obtiveram seu desenvolvimento concluído obtiveram interesse de profissionais da área, onde com mais tempo de estudo elas possam ser finalizadas devidamente finalizadas.

E em relação aos custos de confecção dos modelos são aceitáveis, sendo acessível ao público alvo facilmente pela oferta de versatilidade e poder de escolha que oferece. O custo total dos looks confeccionados varia entre oitenta reais a duzentos reais, incluindo material e confecção.

Uma roupa para muitos é um simples pedaço de pano, com o qual se protege o corpo ou adorna. Mas este projeto convida e mostra como é possível olhar uma roupa de outra perspectiva, olhar de tal maneira a ponto de visualizar modificações quase impossíveis. Com esta idéia inicial fez-se esta pesquisa que deixa como recomendação a continuidade do estudo sobre modelagem feminina, o projeto apresentou soluções satisfatórias, porém que podem ser aprimoradas, buscando melhorar e achar saídas ao que não foi viável. E recomenda-se a a possibilidade de serem usados tecidos naturais, pois na coleção foram escolhidos materiais de tempo de decomposição extensa, porém o projeto deixa claro que é preciso e necessário preocupar-se com o ambiente, onde os materiais devem ser devidamente reciclados e também o desenvolvimento deste estudo voltado para a modelagem masculina.

Ilustração 1: Foto dos produtos.

Fonte: Arquivo pessoal. Trabalho de conclusão de curso.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AZEVEDO, Wilton. O que é Design ?. São Paulo: Brasiliense, 1998. (Primeiros Passos).

GRAVE, Maria de Fátima. A Modelagem: sob a óptica da ergonomia. São Paulo: Zennex Publishing, 2004.

LIPOVETSKY, Gilles, 1994 – O império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas / Gilles Lipovetsky; tradução Maria Lucia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

ROCHE, Daniel. A cultura das aparências: uma história da indumentária (séculos XVII-XVIII); tradução Assef Kfouri. São Paulo: Editora Senac São Paulo 2007.

SAMPAIO LEITE, Adriana. Desenho Técnico de Roupa Feminina. Editora Senac São Paulo.

Sobre Modelista. Disponível em: http://www.revistasintetica.com.br/carreiraInterna.asp?carreiraSubID=23, acessado dia 07 ago.2007.

Sobre Ergonomia, design e modelagem para o mercado da moda globalizada. Disponível em: http://www.mabfortuna.com.br/noticia.asp, acessado dia 07 ago.2007.

Sobre Lewis Carroll. Disponível em: http://www.vidaslusofonas.pt/lewis_carroll.htm, acessado dia 26 de fev. 2008.

Como surgiu Alice. Disponível em: http://www.educ.fc.ul.pt/docentes/opombo/seminario/alice/comosurgiu.htm, acessado dia 03 de mar. 2008.

CURRÍCULO

Tem conhecimentos na área de moda direcionados à confecção. É graduanda de Design de Moda pela Universidade Tuiuti do Paraná, concluindo a graduação no primeiro semestre de 2008.