

Modelagem como Veículo de Expressão da Identidade do Designer

Joaquim Afonso Pinho Trindade

Dissertação para obtenção do Grau de Mestre em
Design de Moda
(2º ciclo de estudos)

Orientadora: Prof.^a Doutora Maria Madalena Rocha Pereira

outubro de 2022

Declaração de Integridade

Eu, Joaquim Afonso Pinho Trindade, que abaixo assino, estudante com o número de inscrição m10707 de Design de Moda da Faculdade de Artes e Letras, declaro ter desenvolvido o presente trabalho e elaborado o presente texto em total consonância com o **Código de Integridades da Universidade da Beira Interior.**

Mais concretamente afirmo não ter incorrido em qualquer das variedades de Fraude Académica, e que aqui declaro conhecer, que em particular atendi à exigida referenciação de frases, extratos, imagens e outras formas de trabalho intelectual, e assumindo assim na íntegra as responsabilidades da autoria.

Universidade da Beira Interior, Covilhã 31 / 10 / 2022

A handwritten signature in black ink that reads "Joaquim Pinho Trindade." The signature is written in a cursive, flowing style.

Dedicatória

Para a minha mãe que acredita em mim pelos dois.

Agradecimentos

O desenvolvimento desta dissertação não teria sido possível sem o apoio, incentivo e ajuda de uma série de pessoas às quais estarei eternamente grato.

Em primeiro lugar tenho de agradecer à minha mãe pelo seu apoio incondicional, que tem sido uma constante na minha vida e, sem o qual não teria sido capaz de atingir todos os meus sucessos ou ultrapassado todos os dissabores que encontrei ao longo da vida. Talvez sejam poucos os que têm um apoio desta força descomunal que me permitiu seguir os meus sonhos mesmo quando as dúvidas em mim mesmo tentavam falar mais alto. Tenho também de agradecer ao resto a minha família, de realçar a minha madrinha Rute, os meus tios Bela e Manuel, e ao eu avô Manuel que são sempre os primeiros a aplaudir a minhas vitórias. E, à minha avó Alice, de quem segui os paços ao me aventurar na moda, quem me ensinou a escrever, desenhar e coser quando era mais pequeno e que não teve a oportunidade de ver que a pessoa em quem me tornei foi graças a ela.

Não posso prescindir de agradecer a minha orientadora, a Professora Doutora Maria Madalena Rocha Pereira, que aceitou orientar-me e o desafio do tema que lhe propus. Agradeço-lhe a disponibilidade para responder a todas as minha dúvidas e questões, as propostas e conselhos para obter o melhor resultado no final e, pela confiança nas minhas capacidades enquanto estudante.

Agradeço a disponibilidade dos designers Arturo Obegero e Julian Roberts para fazerem parte da minha investigação e responderem de bom grado às minhas perguntas.

Quero também agradecer à Viviana, à Bela e à Dona Naia por terem sido sempre prestáveis e ajudarem-me ao longo do meu percurso académico na Universidade da Beira Interior.

Agradeço também ao meu tio Vítor Pinho e à Ana Vendeiro por me terem ajudado a rever e corrigir a dissertação.

Tenho que singular um especial e carinhoso obrigado à minha amiga Helena Carvalho que percorreu esta etapa em paralelo comigo. A vontade de ver o sucesso do outro, os desabafos a qualquer hora, as palavras de encorajamento e, a sua amizade tornaram este trajeto menos solitário. E, à minha amiga Luana Sousa que completa o nosso trio.

O meu enorme obrigado

Resumo

Existe alguma falta de interesse e motivação pelos designers de moda na aquisição de conhecimento e competências em modelagem de vestuário. No entanto a importância deste conhecimento é referida por especialistas, designers e empresas do sector. Esta investigação tem o objetivo de não só documentar e demonstrar a importância desta temática com exemplos de sucesso e reconhecidos na História da Moda, que se diferenciaram por uma aposta clara em diferentes abordagens à modelagem, mas também mostrar como a modelagem de vestuário pode ser utilizada para construir e expressar a identidade de um designer de moda. Para além da história da modelagem de vestuário, os diferentes tipos de modelagem foram identificados e tiveram as suas vantagens e possibilidades explicadas. A criatividade foi abordada e relacionada com o Design de Moda. Também a identidade e expressão artística tiveram uma abordagem semelhante para aprofundar e contribuir para o objetivo desta investigação.

Como metodologia da componente prática da investigação recorre-se à recolha de dados qualitativos através de entrevistas a designers de moda como forma de contribuir e validar a importância da modelagem na formação, carreira e na identidade do designer. Numa segunda parte recorre-se a uma metodologia projetual para desenvolver um projeto. Após uma análise dos trabalhos já desenvolvidos pelo autor e, identificando pontos comuns ao longo dos trabalhos, foi desenvolvido um projeto de autor de criação e experimentação com o objetivo de desenvolver arquétipos e modos de modelar que contribuíssem na construção de um código não-verbal da assinatura enquanto designer do autor.

Conclui-se que existe um conjunto de designers que usaram a modelagem para desenvolver uma identidade própria coordenada com outros fatores e princípios que não são âmbito desta investigação. O exemplo de projeto do autor Joaquim Trindade aqui apresentado pretendeu demonstrar um exemplo onde são acompanhadas todas as fases projetuais de modelagem de vestuário de forma a contribuir para a construção de uma identidade e expressão artística. A não generalização destes resultados foi clara, mas a contribuição para futuras investigações nesta área e novas formas de abordar a modelagem de vestuário ficou evidente nos exemplos apresentados e analisados.

Palavras-chave

Design de autor;criatividade;novos métodos de modelagem;expressão artística.

Abstract

There is some lack of interest and motivation by fashion designers to acquire knowledge and skills in clothing patternmaking. However, specialists, designers, and companies in the sector mention the importance of this knowledge. This investigation aims not only to document and demonstrate the importance of this subject with successful and recognized examples in the Fashion History, which have distinguished themselves by a clear commitment to different approaches to patternmaking but also to show how patternmaking can be used to build and express the identity of a fashion designer. In addition to the history of clothing patternmaking, the different types of patternmaking were identified, and their advantages and possibilities were explained. Creativity was approached and related to Fashion Design. Also, identity and artistic expression had a similar approach to deepen and contribute to the objective of this investigation.

As a methodology of the practical component of the investigation, it was resorted to the collection of qualitative data through interviews with fashion designers as a way of contributing to and validating the importance of patternmaking in the schooling, career, and identity of the designer. In the second part, a design methodology was used to develop a project. After an analysis of the works already developed by the author and, identifying common points throughout the works, an author project of creation and experimentation with the objective of developing archetypes and ways of patternmaking that would contribute to the construction of a non-verbal code of the author's design signature.

It was concluded that there is a group of designers who used patternmaking to develop their own identity coordinated with other factors and principles that are not in the scope of this investigation. The example of a project by the author Joaquim Trindade presented here intended to demonstrate an example where all the design phases of clothing patternmaking are followed to contribute to the construction of an identity and artistic expression. The non-generalization of these results was clear, but the contribution to future investigations in this area and new ways of approaching clothing patternmaking was evident in the examples presented and analyzed.

Keywords

Authorial design;creativity;new patternmaking methods;artistic expression.

Índice

Introdução.....	1
Capítulo 1 – Enquadramento Teórico	
1.1. Modelagem.....	6
1.1.1. Uma breve compilação da modelagem ao longo da história.....	6
1.1.2. Os diferentes tipos de modelagem.....	14
1.2. Criatividade.....	20
1.2.1. Definição da Criatividade.....	20
1.2.2. Criatividade no Design e na Moda.....	25
1.3. Identidade e Expressão Artística.....	29
1.3.1. Identidade.....	29
1.3.2. Expressão artística como conceito e na Moda.....	29
1.4. Mestres do Corte e da Forma.....	33
1.4.1. Madame Vionnet.....	33
1.4.2. Cristóbal Balenciaga.....	35
1.4.3. Madame Grès.....	38
1.4.4. Christian Dior.....	40
1.4.5. Charles James.....	42
1.4.6. Azzedine Alaïa.....	48
1.4.7. Issey Miyake.....	50
1.4.8. Rei Kawakubo.....	52
1.4.9. Yohji Yamamoto.....	54
1.4.10. Alexander McQueen.....	56
1.4.11. Iris van Herpen.....	59
Capítulo 2 – Desenvolvimento Prático	
2.1. Objetivos Específicos.....	63
2.2. Metodologia.....	64
2.3. Recolha e Análise de Dados: Novos Designers de Autor.....	68
2.3.1. Di Petsa.....	68
2.3.2. Peter Do.....	70
2.3.3. Robert Wun.....	73
2.3.4. Recolha de Dados: Entrevistas.....	77
2.4. Análise de projetos do percurso enquanto estudante.....	88

2.5. Criatividade.....	94
2.5.1. Identidade, Códigos e Elementos de Design.....	94
2.5.2. Painéis de Conceito.....	95
2.6. Desenvolvimento do Elementos de Design de Autor.....	97
2.6.1. Bloco Base de Moldes.....	97
2.6.2. Lapelas, Golas e Colarinhos.....	99
2.6.3. Silhueta de ombros.....	103
2.7. Ilustrações.....	106
2.8. Processo de Modelagem.....	112
2.8.1. Modelagem dos Elementos de Design.....	112
2.8.2. Modelagem das Peças a Confeccionar.....	120
2.9. Prototipagem.....	125
2.9.1. <i>Toiles</i>	125
2.9.2. Peças Finais.....	128
2.10. Fichas Técnicas.....	134
3. Análise dos Resultados, Discussão e Conclusões.....	137
Bibliografia.....	141
Apêndices.....	148

Lista de Figuras

Figura 1 – Exemplo de construção de moldes do século XVI. Fonte: *Drei Schnittbücher: Three Austrian Master Tailor Books of the 16th Century* de Katherine Barich e Marion McNealy (2015).

Figura 2 – Exemplo de modelagem do século XVIII. Fonte: *The Tailor's Complete Guide or a Comprehensive Analysis of Beauty and Elegance in Dress* (1796).

Figura 3 – Vestido da década de 1860. Fonte: Fashion History Timeline.

Figura 4 – Vestido da década de 1890. Fonte: Fashion History Timeline.

Figura 5 – Exemplo de modelagem plana. Fonte: *Patternmaking for Fashion Design* de Helen Joseph Armstrong (2014).

Figura 6 – Exemplo de modelagem por draping. Fonte: *Draping: The Complete Course* de Karolyn Kiisel (2013).

Figura 7 – Simulação de modelagem 2D para 3D num programa CAD. Fonte: Lectra.com

Figura 8 – Relação entre Criatividade e Conhecimento. Fonte: *Design Creativity in Product Innovation* de Xian Li, Jian Wang, Xianglong Li e Wu Zhao (2005) traduzido pelo autor.

Figura 9 – Vestidos de noite de Madeleine Vionnet para a revista Vogue fotografados por Edward Steichen (1930). Fonte: Victoria and Albert Museum.

Figura 10 – Detalhe traseiro de um vestido de Vionnet de 1932. Fonte: Getty Images.

Figura 11 – Vestido-saco de Balenciaga (1957). Fonte: Victoria and Albert Museum.

Figura 12 – Vestido e capa balão de Balenciaga (1950). Fonte: Victoria and Albert Museum.

Figura 13 – Vestido de noite Balenciaga (1965). Fonte: Victoria and Albert Museum.

Figura 14 – Raio-X do vestido de noite Balenciaga (1965) da figura 13. Fonte: Victoria and Albert Museum.

Figura 15 – Vestido de noite Madame Grès (1939). Fonte: National Gallery of Victoria.

Figura 16 – Vestido de noite Madame Grès (1958). Fonte: National Gallery of Victoria.

Figura 17 – Vestido de noite Madame Grès (1976). Fonte: National Gallery of Victoria.

Figura 18 – Vestido de noite Madame Grès (1980). Fonte: National Gallery of Victoria.

Figura 19 – “The Bar Suit” (1947) de Christian Dior. Fonte: The Met Museum.

Figura 20 – Vestido “Junon” (1947-50) de Christian Dior. Fonte: The Met Museum.

Figura 21 – Casaco Christian Dior (1953). Fonte: The Met Museum.

Figura 22 – Vestido “Eventail” (1956-57) de Christian Dior. Fonte: The Met Museum.

Figura 23 – Toile de Charles James (1946). Fonte: The Met Museum.

Figura 24 – Casaco de noite acolchoado Charles James (1937). Fonte: Victoria and Albert Museum.

Figura 25 – Vestido “Clover Leaf” Charles James (1953). Fonte: The Met Museum.

Figura 26 – Plátitudes criadas por Charles James na exposição Charles James: The Couture Secrets of Shape (2019). Fonte: Fondazione Sozzani.

Figura 27 – Páginas do livro Charles James: The Couture Secrets of Shape (2019) de Mink e Layne.

Figura 28 – Páginas do livro Charles James: The Couture Secrets of Shape (2019) de Mink e Layne.

Figura 29 – Vestido Azzedine Alaïa da coleção Primavera/Verão 2003. Fonte: The Met Museum.

Figura 30 – Vestido Azzedine Alaïa da coleção Outono/Inverno 1986-87. Fonte: The Met Museum.

Figura 31 – Vestido “La Sirène” (1939) de Charles James. Fonte: The Met Museum.

Figura 32 – Vestido Azzedine Alaïa da coleção Primavera/Verão 1994. Fonte: The Met Museum.

Figura 33 – Vestido “Staircase Pleats” da coleção Outono/Inverno 1994-95. Fonte: The Met Museum.

Figura 34 – Vestido “Flying Saucer” da coleção Primavera/Verão 1994. Fonte: The Met Museum.

Figura 35 – Algumas peças de Kawakubo em exposição no The Met Museum. Fonte: The Met Museum.

Figura 36 – Algumas peças de Kawakubo em exposição no The Met Museum. Fonte: The Guardian.

Figura 37 – Coordenado da coleção ready-to-wear Outono/Inverno 1981. Fonte: Shutterstock.

Figura 38 – Coordenado da coleção ready-to-wear Primavera/Verão 2021. Fonte: Vogue.com

Figura 39 – Coordenado da coleção Primavera/Verão 1994. Fonte: Vogue.com

Figura 40 – Saia “bumster” da coleção Outono/Inverno 1995. Fonte: Another Mag.com

Figura 41 – Coordenados da coleção “Plato’s Atlantis” Primavera/Verão 2010. Fonte: Victoria and Albert Museum.

Figura 42 – Vestido “The Infinity Dress” (2019). Fonte: ftcftcftc.com

Figura 43 – Vestido de vidro “Dimensionism” (2022). Fonte: SHOWstudio.com

Figura 44 – Coordenados da coleção primavera couture 2020. Fonte: K Mag.com

Figura 45 – Coordenados da coleção outono couture 2022. Fonte: Vogue.pt

Figura 46 – Performance “Wetness” (2018) Fonte: dipetsa.com

Figura 47 – Coordenado da coleção Primavera/Verão 2019. Fonte: Vogue Runway.

Figura 48 – Coordenado da coleção Outono/Inverno 2020. Fonte: Vogue Runway.

Figura 49 – Coordenado da coleção Outono/Inverno 2022. Fonte: Vogue Runway.

- Figura 50 – Coordenado da coleção Outono/Inverno 2019. Fonte: peterdo.com
- Figura 51 – Coordenado da coleção Outono/Inverno 2019 feito com charmeuse duplo. Fonte: peterdo.com
- Figura 52 – Coordenado da coleção Primavera/Verão 2020. Fonte: peterdo.com
- Figura 53 – Coordenado da coleção Primavera/Verão 2021. Fonte: peterdo.com
- Figura 54 – Coordenado da coleção Primavera/Verão 2021 feito com charmeuse duplo. Fonte: peterdo.com
- Figura 55 – Coordenado da coleção Primavera/Verão 2022. Fonte: peterdo.com
- Figura 56 – Coordenado da coleção “Burnt” Primavera/Verão 2012. Fonte: robertwun.com
- Figura 57 – Coordenado da coleção Outono/Inverno 2015. Fonte: robertwun.com
- Figura 58 – Coordenado da coleção Primavera/Verão 2017. Fonte: robertwun.com
- Figura 59 – Coordenado da coleção Primavera/Verão 2019. Fonte: robertwun.com
- Figura 60 – Coordenado da coleção Outono/Inverno 2019. Fonte: robertwun.com
- Figura 61 – Coordenado da coleção Outono/Inverno 2020. Fonte: robertwun.com
- Figura 62 – Coordenado a) da coleção Primavera/Verão 2021. Fonte: robertwun.com
- Figura 63 – Coordenado b) da coleção Primavera/Verão 2021. Fonte: robertwun.com
- Figura 64 – Coordenado da coleção “Nordeste”. Fonte: arturoobegero.com
- Figura 65 – Coordenado da coleção “Puro Teatro”. Fonte: arturoobegero.com
- Figura 66 – Coordenado da coleção “Euphoria”. Fonte: arturoobegero.com
- Figura 67 – Coordenado da coleção “Rue de Rome”. Fonte: arturoobegero.com
- Figura 68 – Coordenado da coleção “Palmira”. Fonte: arturoobegero.com
- Figura 69 – Demonstração da técnica do túnel em workshop. Fonte: Free Cutting de Julian Roberts (2013).
- Figura 70 – Método de modelagem em túnel de Roberts. Fonte: Free Cutting de Julian Roberts (2013).
- Figura 71 – Método de corte por subtração. Fonte: Free Cutting de Julian Roberts (2013).
- Figura 72 – Método de corte por subtração. Fonte: Free Cutting de Julian Roberts (2013).
- Figura 73 – Método de corte por subtração. Fonte: Free Cutting de Julian Roberts (2013).
- Figura 74 – Projeto “Epicene” (2018), desenvolvido da Unidade Curricular de Laboratório de Modelagem e Confeção III. Autoria Própria.
- Figura 75 – Projeto “367-ADDISON” (2019), desenvolvido da Unidade Curricular de Design de Sportswear. Autoria Própria.
- Figura 76 – Projeto “Not Found” (2020), desenvolvido da Unidade Curricular de Laboratório de Design de Moda. Autoria Própria.
- Figura 77 – Projeto “Ropes” para o concurso Sangue Novo (2020). Autoria Própria.
- Figura 78 – Projeto de casaco sem título (2020), desenvolvido da Unidade Curricular de Atelier de Confeção. Autoria Própria.

Figura 79 – Projeto “Encenações Melodramáticas” (2020), desenvolvido da Unidade Curricular de Projeto de Design de Moda I. Autoria Própria.

Figura 80 – Projeto “Dalísm” (2021), desenvolvido da Unidade Curricular de Projeto de Design de Moda II. Autoria Própria.

Figura 81 – Projeto “nato dalla frutta” para o concurso Novos Criadores Portuguese Fashion News (2022). Autoria Própria.

Figura 82 – Moodboard 1. Montagem de autoria própria. Fontes das imagens: Pinterest, WGSN, Unsplash e Vogue.

Figura 83 – Moodboard 2. Montagem de autoria própria. Fontes das imagens: Pinterest, WGSN, Unsplash e Vogue.

Figura 84 – Blocos de moldes base para vestuário feminino. Fonte: Pattern Cutting de Dennic Lo (2011).

Figura 85 – Blocos de moldes base de vestuário masculino. Fonte: Pattern Cutting for Menswear de Gareth Kershaw (2013).

Figura 86 – Esquema anatômico da musculatura. Fonte: Shutterstock. Autoria: Linda Bucklin.

Figura 87 – Plano de bloco de moldes base. Autoria Própria.

Figura 88 – Exemplo de vários tipos de colarinhos e golas. Fonte: Fashionary.

Figura 89 – Exemplo de vários tipos de lapelas. Fonte: Fashionary.

Figura 90 – Esboços de lapelas. Autoria Própria.

Figura 91 – Esboços de colarinhos. Autoria Própria.

Figura 92 – Pierre Cardin em 1978 a usar um fato com ombros pagode. Fonte: Getty Images.

Figura 93 – Modelos da coleção de Cardin de 1981 com ombros quadrados. Fonte: Pinterest.

Figura 94 – Desenho técnico de um casaco do projeto “Dalísm”. Autoria Própria.

Figura 95 – Vista 1 do ombro do casaco do projeto “Dalísm”. Autoria Própria.

Figura 96 – Vista 2 do ombro do casaco do projeto “Dalísm”. Autoria Própria.

Figura 97 – Esquema da silhueta dos enchumaços. Autoria Própria.

Figura 98 – Coordenado 1. Autoria Própria.

Figura 99 – Coordenado 2. Autoria Própria.

Figura 100 – Coordenado 3. Autoria Própria.

Figura 101 – Coordenado 4. Autoria Própria.

Figura 102 – Coordenado 5. Autoria Própria.

Figura 103 – Coordenado 6. Autoria Própria.

Figura 104 – Ilustração do blazer a confeccionar. Autoria Própria.

Figura 105 – Ilustração da camisa a confeccionar. Autoria Própria.

Figura 106 – Ilustração das calças a confeccionar. Autoria Própria.

Figura 107 – Diferentes perspectivas do manequim preparado para draping do bloco base. Autoria Própria.

Figura 108 – Processo de draping do bloco base. Autoria Própria.

Figura 109 – Processo de draping do bloco base. Autoria Própria.

Figura 110 – Esquematização do bloco base (frente e costas). Autoria Própria.

Figura 111 – Esquematização do bloco base (manga). Autoria Própria.

Figura 112 – Diferentes vistas do toile do bloco base. Autoria Própria.

Figura 113 – Colarinho e lapela torcida simples. Autoria Própria.

Figura 114 – Colarinho e lapela torcida dupla. Autoria Própria.

Figura 115 – Colarinho e lapela dobrada variante 1. Autoria Própria.

Figura 116 – Colarinho e lapela dobrada variante 2. Autoria Própria.

Figura 117 – Colarinho variante 1. Autoria Própria.

Figura 118 – Colarinho variante 2. Autoria Própria.

Figura 119 – Moldes para o enchumaço digitalizados. Autoria Própria.

Figura 120 – Mock-up em cartão do enchumaço. Autoria Própria.

Figura 121 – Enchumaço final em feltro. Autoria Própria.

Figura 122 – Esquema das alterações feitas ao bloco base. Autoria Própria.

Figura 123 – Esquematização de moldes de um blazer de construção clássica. Autoria Própria.

Figura 124 – Esquematização dos moldes finais do blazer a confeccionar. Autoria Própria.

Figura 125 – Esquematização da modelagem da “gola virada” da camisa a confeccionar. Autoria Própria.

Figura 126 – Diferentes vistas do toile do blazer. Autoria Própria.

Figura 127 – Detalhe da lapela e colarinho do toile do blazer. Autoria Própria.

Figura 128 – Detalhe dos recortes do toile do blazer. Autoria Própria.

Figura 129 – Diferentes vistas do toile da camisa. Autoria Própria.

Figura 130 – Detalhe da gola do toile da camisa. Autoria Própria.

Figura 131 – Vistas do toile da camisa com o trespasse traseiro desabotoado. Autoria Própria.

Figura 132 – Diferentes vistas do toile das calças. Autoria Própria.

Figura 133 – Detalhe da traseira do toile das calças. Autoria Própria.

Figura 134 – Detalhe do bolso do toile das calças. Autoria Própria.

Figura 135 – Processo de confecção do blazer. Autoria Própria.

Figura 136 – Diferentes vistas do blazer final. Autoria Própria.

Figura 137 – Detalhes do blazer final. Autoria Própria.

Figura 138 – Processo de confecção da camisa. Autoria Própria.

Figura 139 – Diferentes vistas da camisa final. Autoria Própria.

Figura 140 – Detalhes da camisa final. Autoria Própria.

Figura 141 – Processo de confecção do blazer. Autoria Própria.

Figura 142 – Diferentes vistas das calças finais. Autoria Própria.

Figura 143 – Detalhes das calças finais. Autoria Própria.

Figura 144 – Fichas técnicas. Autoria Própria.

Figura 145 – Fichas técnicas. Autoria Própria.

Figura 146 – Fichas técnicas. Autoria Própria.

Lista de Tabelas

Tabela 1 – Metodologia de Munari adaptada. Autoria Própria.

Lista de Acrónimos

CAD – Computer Aided Drafting

CAM – Computer Aided Manufacturing

CSM – Central Saint Martins

MIT – Massachusetts Institute of Technology

LVMH – Louis Vuitton Moet Hennessy

FIT - Fashion Institute of Technology

Introdução

Já muito foi escrito sobre a História da Moda e a sua evolução ao longo dos séculos. Acadêmicos e escritores têm vindo a documentar o fator social da História da Moda, os indivíduos que ajudaram a moldar os gostos e práticas de vestir e a evolução da indústria, como é conhecida atualmente.

No contexto do estudo da moda contemporânea e dos seus criadores/designers de moda, as análises raramente fazem menção à componente da modelagem. Pontualmente, depara-se com alguma frase que faça menção a como tal designer era/é ou não versado na prática da modelagem. No entanto ela é fundamental no processo de criação e materialização validada pela vestibilidade da peça de vestuário no corpo humano.

Tanto a história como teorias sobre a modelagem são tópicos poucos explorados e integrados no demais estudo da História da Moda. A presente investigação pretende demonstrar como a modelagem de uma peça de vestuário pode ser uma parte integral do processo de design na moda de autor, e contribuir deste modo para a motivação na aquisição de conhecimento na formação dos designers de moda.

A exploração da modelagem, sob uma lente histórica e teórica, abre uma nova perspetiva no estudo da Moda ao incluir uma competência que é ao mesmo tempo técnica e criativa. Além de que é a área capaz de tornar as ideias e esboços dos designers em algo materializado, usável e tangível.

A modelagem é uma etapa essencial para o desenvolvimento de qualquer projeto de Design de Moda que tenha o intuito de ser produzido em peça única ou industrializado. Um processo por meio de fórmulas geométricas e matemáticas em junção com medidas corporais do qual resultam moldes planos capazes de se adaptarem à forma tridimensional do corpo humano e aos diferentes tipos de anatomia.

Mesmo que não seja algo que o designer tenha de desenvolver ele próprio na sua carreira profissional, o conhecimento de modelagem é algo imprescindível no repertório de competências de qualquer designer.

Independentemente da área em questão a base de conhecimentos que se possui pode limitar o que se consegue fazer ou também pode servir como uma plataforma para a inovação. Só quebra as regras quem as sabe, só testa os limites quem os conhece, e a inovação surge muitas vezes do desejo por novos métodos, quando os que existem não satisfazem, de descobrir novos caminhos e limites. Um bom designer de moda sabe como uma peça de roupa nasce, como é feita e como veste.

Ainda assim, a modelagem é, na maior parte das vezes, entendida como algo metódico, despersonalizado e estéril de criatividade. Mas sem a fase da modelagem o vestuário não possui vestibilidade e não pode ser usado.

No entanto, é uma área que os designers não consideram apelativa e estimulante para a sua atividade de designer de moda. Pode essa tendência mudar? Esta investigação tem como objetivo analisar e justificar como as competências de modelagem são fundamentais no processo criativo do Design de Moda e como pode ser um veículo de expressão da identidade do trabalho de um designer de autor.

O desenvolvimento de novas silhuetas, processos de desenvolvimento de modelagem e outros elementos, apresenta a oportunidade de criar uma assinatura visual reconhecível, singular e própria notada em vários designers ao longo da História.

A motivação deste trabalho de investigação é demonstrar como a modelagem não tem necessariamente de ser algo apenas “técnico” e está também associada na hipótese de exploração na materialização de ideias inovadoras e exequíveis. Desta forma foram colocadas as questões de investigação e objetivos.

Questões da Investigação

As questões da presente investigação são:

- Como podemos contribuir para o interesse e desenvolvimento de competências em modelagem de vestuário sem a tradicional abordagem meramente técnica da maioria dos manuais, mas também histórica, criativa e relacionada com exemplos de designers de autor que a usaram para criar a sua identidade e criatividade?
- De que forma a modelagem pode integrar a criação da identidade de um designer de autor?
- Como desenvolver um projeto cuja modelagem possa contribuir para desenvolver uma identidade própria e elementos de Design indicativos da mesma que reflitam a identidade e criatividade do autor?

Objetivos Gerais

Os objetivos gerais, pilares nos quais assenta a investigação, são (1) compreender melhor a modelagem, enquanto matéria de estudo no Design de Moda, a sua evolução ao longo da história e a forma como tem vindo a integrar a identidade dos designers de moda e (2) desenvolver um projeto que demonstre que a identidade de design do autor pode ser criada e desenvolvida com foco numa pesquisa, exploração e execução pelo próprio de uma modelagem diferenciadora refletida na estética do produto de Moda.

Com estes objetivos pretende-se entender a modelagem como uma possível ferramenta na construção da identidade (visual) do designer de moda por meio de uma análise mais holística da disciplina, usando como exemplo designers de renome e outros emergentes contemporâneos para a elaboração do projeto que se propõe para a segunda parte de desenvolvimento prático desta dissertação.

Estrutura da Dissertação

Em relação à estrutura da dissertação, esta divide-se em dois capítulos distintos: um primeiro de componente teórica sobre a temática e o segundo de desenvolvimento e experimentação para projeto.

Detalhando o primeiro capítulo, este abre com um ponto de pesquisa sobre modelagem, a sua história e os diferentes tipos. Segue-se um ponto de pesquisa sobre a criatividade. E a completar a parte de pesquisa teórica, surge um ponto sobre a identidade e a expressão artística onde se explora como esses conceitos podem-se relacionar com o Design de Moda de autor.

Ainda no seguimento do capítulo teórico desta dissertação são apresentados para análise onze exemplos de designers do passado à atualidade, quais as suas modelagens, e outros aspetos os diferenciam dos demais.

O segundo capítulo começa por identificar e descrever a metodologia utilizada na componente prática e projetual. Seguido por um ponto de análise de três novos designers de autor, que é por sua vez seguido por uma série de curtas entrevistas a designers emergentes de autor com ou sem marcas próprias que evidenciam uma preocupação com vários aspetos associados à modelagem no seu trabalho. As perguntas, centram-se na

modelagem para perceber que papel mais concretamente tem no processo criativo e como estes designers a usam para dar voz à visão que têm para o seu trabalho.

Mas o foco do segundo capítulo da dissertação é desenvolver um projeto de autoria própria de criação e experimentação a fim de desenvolver arquétipos e modos de modelar que ajudem a construir um código não-verbal da assinatura enquanto designer do autor. Seguindo-se das conclusões, limitações e futuras investigações.

Capítulo 1 – Enquadramento Teórico

1.1. Modelagem

1.1.1. Uma breve compilação da modelagem ao longo da história

A História da Modelagem não é algo que se encontre com facilidade, prontamente disponível como, por exemplo, é possível encontrar a História da Moda com as evoluções tecnológicas que refletem os valores estéticos e avanços tecnológicos. A dificuldade acresce quanto mais no tempo se tenta recuar.

Mas é possível inferir que o início da História da Modelagem e o momento em que o ser humano começa a cobrir o corpo não são coincidentes. Pois, nem sempre a modelagem como a compreendemos ou uma versão mais rudimentar foram necessárias para o ser humano se vestir.

A invenção da agulha de costura manual permitiu ao homem melhorar a forma como se protegia através da roupa, pois pode agora utilizar o couro justo ao corpo e de forma reforçada, em vez de o usar só colocado por cima do corpo, em jeito de poncho primitivo. Não é possível dizer em que momento exato na História da Humanidade ocorreu ao Homem a ideia de se cobrir com pele e porquê. O frio e o conforto térmico são duas das razões especuladas, mas outras possibilidades são admitidas pelos historiadores. A pele de um animal simplesmente colocada nos ombros não só atrapalhava os movimentos como deixava exposta grande parte do corpo. Com a agulha foi possível unir diferentes partes de couro e produzir uma peça de vestuário rudimentar, porém suficiente para proteger o Homem do frio (Laver, 1989). Com o Homem pré-histórico nasceu também o início da modelagem tridimensional (Toussaint-Samat, 1990). A invenção da agulha foi, entre outras, uma invenção que permitiu que o Homem melhorasse drasticamente as suas condições de sobrevivência.

Consideremos as túnicas e peplos gregos, estes eram conseguidos com grandes segmentos retangulares diretos dos teares com as proporções determinadas em parte pela tecnologia de tecelagem disponível e em parte por tradições de uma dada cultura, num determinado momento no tempo (Burnham, 1973). No mundo antigo os teares produziam estes retângulos com o tamanho do futuro usuário ou para ser cosido a outro painel de forma a obter o tamanho final pretendido, ou tecido para ser dividido para a criação de alças ou mangas quase sem desperdício (Moore, 2020).

Datta e Seal (2018) referem que no fim do período medieval eram usados pedaços de tecido de formato retangular para a construção de roupas e assim minimizar o desperdício.

A arte seminal de modelagem começou no século XV. No lugar do tecido retangular sem cortes, as peças foram cuidadosamente cortadas conforme o tamanho e o contorno do corpo. A arte da modelagem antes da revolução industrial era extremamente reverenciada (Singh, 2017).

Também Moore (2020) refere que através de referências textuais e códigos legais é possível inferir que no século XV apareceram leis que tinham o propósito de regular a confecção da roupa. As leis sumptuárias designavam os limites de expressão das classes mais baixas, isso incluía decretos que estipulavam o uso de certas cores, tipos de tecido, aviamentos e acabamentos. E, mais importante ainda, o corte. O corte, algo que inclui neste contexto também a modelagem, era tão importante para o restringimento de manifestações ostensivas por parte das classes mais baixas que certas leis eram incrivelmente detalhadas. Logo, quem fazia roupa nesta altura tinha de seguir estas regras na execução do seu trabalho.

Os poucos livros e manuais de modelagem que sobreviveram ao tempo são a melhor fonte para tentar estabelecer uma cronologia da modelagem. As investigadoras Katherine Barich e Marion McNealy (2015) analisaram três manuais de alfaiataria que datam do século XVI, sendo o mais antigo de 1560. Estes manuais incluíam desenhos dos moldes, mas pouca informação textual, seja ela de como construir os moldes de raiz ou de montagem. As ilustrações mostram os moldes dentro de retângulos que correspondem às proporções de tecido requerido, quase sem nomenclaturas nenhuma ou medidas (Figura 1).

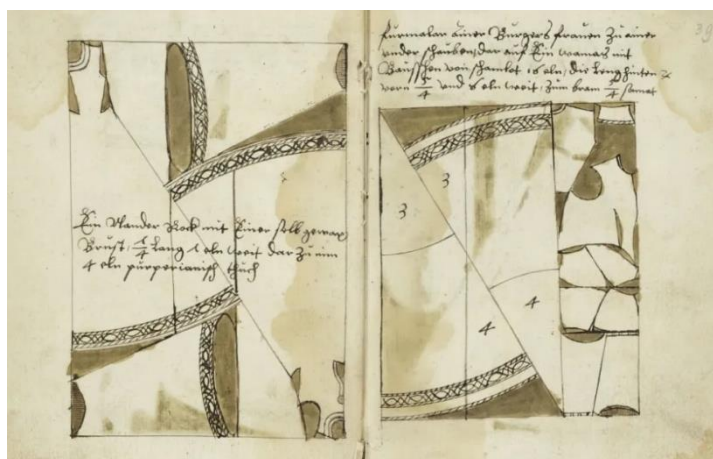


Figura 1 – Exemplo de construção de moldes do século XVI. Fonte: *Drei Schnittbücher: Three Austrian Master Tailor Books of the 16th Century* de Katherine Barich e Marion McNealy (2015).

Barich e McNealy (2015) notam que estes manuais eram produzidos como uma referência a ter nos espaços de trabalho ou para servirem como guias de estudo a aprendizes, ou seja, este material visava um público já com algum entendimento técnico e não instruir o público comum. Pode ser inferido então que o ensino de modelagem era transmitido principalmente em pessoa. As mãos dos alfaiates eram ferramentas flexíveis, constantemente mutáveis para se ajustarem aos caprichos da moda e aos gostos pessoais.

Outro manual da história da modelagem é o manuscrito *Libro de Geometrica y Pratica* (1589) de Juan de Alcega. Jennifer Moore (2020) refere Edward Giles, um alfaiate do século XIX, que foi um dos primeiros a realizar uma revisão formal deste manual, sobre o qual comenta o seguinte: “The instructions it contains are of the most meager description... It furnishes no instructions for measuring much less any method for constructing garments of various kinds for different figures.” (p. 14)

Em meados do século XVI estabeleceram-se os alicerces do ofício de alfaiataria, como é compreendida hoje. Mas já a partir do século XIII se registava um pouco por toda a Europa Ocidental o agrupamento de alfaiates em guildas, à semelhança de outros tipos de artesãos, para proteger os seus interesses. Este fenómeno resulta na estruturação das regras, condições e duração de programas de aprendizagem, garantindo a passagem de um certo padrão de qualidade que um aprendiz a alfaiate deveria ter antes de se tornar mestre (Arnold, 1985).

Até ao período tardio do século XVII os alfaiates faziam tanto roupa para homem como para mulher, em geral com a especialização num determinado artigo de vestuário como por exemplo casacos, calças, etc. Enquanto camisas de linho, rufos e itens deste género eram realizados pelas costureiras (Arnold, 1985).

Há bastante informação disponível sobre dois alfaiates ingleses, em particular, Walter Fyshe e William Jones, que estavam encarregues de fazer o guarda-roupa da Rainha Elizabeth I, entre 1559 e 1603, o que permite saber como os alfaiates faziam o seu trabalho. O alfaiate requer pouco equipamento, uma área de trabalho de boa amplitude, uma mesa para o corte, giz ou sabão para fazer as marcações no tecido, tiras de papiro ou papel para anotar as medidas, um pau com o comprimento de uma jarda que servia de régua, uma tesoura, uma segunda tesoura de picotar, um ferro, alfinetes, agulhas, linha, tecido de linho para *toiles* e papel para os moldes finais (Arnold, 1985). Nisto, pouco mudou ao longo dos tempos e hoje podemos ver todos estes materiais no arsenal dos alfaiates modernos sem grandes diferenças e completado com pouco mais.

Outros dois exemplares do século XVIII elucidam o processo de modelagem, o manual *Instructions for Cutting out Apparel for the Poor* (1789) e *The Tailor's Complete Guide or a Comprehensive Analysis of Beauty and Elegance in Dress* (1796) produzido por The

Society of Adepts (Figura 2). Estes manuais foram também escritos por pessoas já experientes em modelagem e corte em mente e incluíam desenhos que podiam ser copiados e redimensionados à escala real, indicações de como medir o corpo de forma eficaz e direções para estender o tecido e fazer a planificação dos moldes em cima do mesmo, de forma a otimizar a conservação de tecido (Moore, 2020).

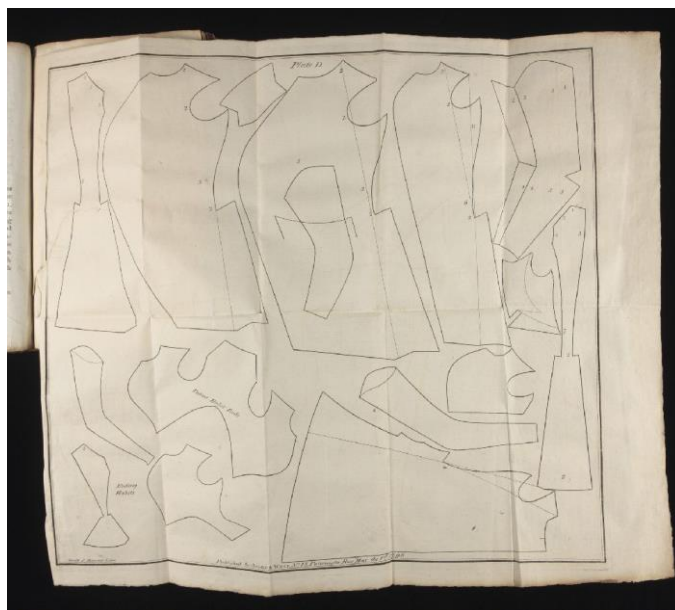


Figura 2 – Exemplo de modelagem do século XVIII. Fonte: *The Tailor's Complete Guide or a Comprehensive Analysis of Beauty and Elegance in Dress* (1796).

É aceite na comunidade académica que a maioria do “saber fazer”, no âmbito da modelagem e corte nestes séculos era transmitida por panfletos que não foram especialmente conservados, daí serem raros de encontrar exemplares e era sobretudo transmitida por experiência e prática em programas de aprendizagem e sob tutela. A começar no século XVIII técnicas conhecidas como “*rock of eye*” e “*rule of thumb*” foram implementadas e aprimoradas nestes sistemas de aprendizagem e, evidentemente, ao longo do tempo foram evoluindo e melhorando através de experiência e erro. Os registos dos alfaiates que demonstram esta evolução estão incompletos, mas dois métodos são universalmente reconhecidos. Alguns alfaiates seguiam uma lista longa e meticulosa de medidas para construir moldes, enquanto outros usavam apenas uma pequena seleção de medidas como peito, ombros e cintura e desenhavam à mão livre com base nessas proporções (Moore, 2020).

É difícil encontrar informação detalhada sobre modelagem e o ofício de fazer roupa que recue muito além dos finais do século XVIII. Janet Arnold, historiadora com especialização em roupa, escreve no primeiro volume de *Patterns of Fashion* (1977) que nesse período vários moldes de roupa para senhora eram disponibilizados para aqueles desejosos de fazer “bons trabalhos” em panfletos. Já moldes direcionados a profissionais da época, ao invés de modistas recreativos, podem ser encontrados mais cedo anunciados no periódico *The World of Fashion* de outubro de 1836.

O segmento da alfaiataria pouco mudou nos últimos 200 anos. O processo começa com a recolha de uma série de informações, a atual moda, a ocasião em que o fato vai ser usado, o gosto pessoal do cliente acerca de determinados elementos como a lapela, o bolso, a postura do cliente é considerada, etc. e depois podem ser então construídos os moldes. O alfaiate corta e monta as peças para depois moldar com vapor para que as peças se conformem ou melhorem os contornos do corpo do cliente (Roy, 2020).

A modelagem é o passo mais crucial na alfaiataria, combinando conhecimento sobre anatomia, geometria e as nuances para o *fitting* perfeito. Ela pode ser feita diretamente no tecido marcada com giz usando algumas medidas cruciais e um olho treinado, ou primeiro em papel usando um complexo sistema de medidas, proporções e regras geométricas. Independentemente do método usado, a modelagem é o elemento que determina o sucesso final do fato (Roy, 2020).

A segunda prioridade do alfaiate é a proporção dos elementos no corpo do cliente, a altura é usada para determinar a linha da cintura e o comprimento do casaco. Outros elementos podem ser ajustados para que no final as proporções do cliente sejam otimizadas, o peito pode ser ligeiramente maior para mascarar uma caixa torácica estreita ou o comprimento dos ombros alterado para compensar, no caso de escassez ou exagero das medidas do cliente. O casaco deve estar suspenso pelos ombros e cobrir o tronco sem dobras, pregas ou linhas diagonais que mostram que o tecido está a ser repuxado. O alfaiate sabe onde deve acrescentar ou suprimir em largura e comprimento de forma a esculpir o efeito desejado (Roy, 2020).

Os sistemas de modelagem em alfaiataria no século XVIII começam de forma informal e conversacional com instruções breves e o sucesso do uso dos manuais estava dependente da familiaridade que o alfaiate tinha com as formas dos moldes. Pois, depois de marcados certos pontos no tecido, a construção dos moldes era feita de forma instintiva e para acomodar possíveis defeitos e diferentes corpos. No final desse século, a modelagem é desenvolvida de forma mais científica, com instruções passo-a-passo e diagramas detalhados. Muitos dos sistemas tinham informações complementares que endereçaram

diferentes posturas e tamanhos corpulentos para melhorar o *fitting* do molde padrão (Roy, 2020).

Na primeira metade do século XIX os sistemas de construção de moldes dependiam de medidas diretas do corpo, de um sistema de proporções corporais ou de um sistema híbrido entre os dois. Este último veio substituir as práticas antigas menos sistemáticas e mais árduas e o novo sistema é fácil de replicar de forma metódica e concreta ao invés de ser um processo intuitivo de cada indivíduo. O resultado deste sistema eram peças que requerem, com sorte, pouco ou nenhum *fitting*. Pois, apesar de ser bastante de acordo com uma fórmula, era preciso na mesma ter-se conhecimento na área com especial atenção para medição, cálculo e compreensão (Moore,2020).

Com maior incidência na última metade do século XIX após o boom na área de publicação literária, vários novos sistemas apareceram no mercado em livros, jornais e manuais de labores. Em adição ocorreu a comercialização de moldes de papel já prontos a usar, algo que está bem documentado. Começam por ser vendidos os componentes em separado e só mais tarde as peças completas. Estes moldes no seu começo não eram graduados como tal requerem um certo grau de perícia em *fitting* (Moore,2020).

Até este ponto todas as referências a modelagem são ao tipo de modelagem plana. No entanto, um outro tipo de modelagem começa a ser documentado desde o século XIX. O tipo que em contraste trabalha em três dimensões, o *draping*, também conhecido como *moulage*. Neste processo de modelagem, o tecido musselina ou pano cru, sendo eles os mais usados, são seguros temporariamente a um manequim com alfinetes até obter a silhueta e efeito pretendido. São em seguida feitas marcações das costuras, pregas, pinças para que toda a informação possa depois ser transferida para papel (Moore,2020).

Esta abordagem tem um uso prevalente quando se pretende fazer uma peça, um vestido por exemplo, singular. Sobretudo antigamente os moldes e o produto final conseguido através deste método de modelagem eram indistinguíveis, este último era os moldes cosidos, pois era recorrente fazer *draping* já com o tecido dito final.

O ponto de origem deste método não é passível de se determinar concretamente. Observam-se exemplos no século XIX e está bem documentado no século seguinte com o trabalho de *couturières* como Madame Grès e Pauline Trigère que faziam emprego do *draping*. Mas é possível especular que também tenha sido usado em período antecessor, pelo menos no século XVI onde os complexos volumes das saias parecem ter sido conseguidos apenas com esta técnica. Pois, a quantidade de papel necessária para a sua modelagem plana resultaria numa quantidade proibida, como num valor exorbitante. É então seguro admitir que pelo menos uma versão talvez menos complexa de *draping* tinha

tido origem quando as linhas da silhueta da roupa se afastaram do corpo e de linhas retas (Moore,2020).

Nos séculos XX e XXI a modelagem começa a ser conseguida através de várias formas que podem ser conjugadas entre si, caso esse casamento de método faça sentido.

A costura manual só é substituída de forma quase homogênea por meios mecanizados por volta de 1860. A primeira máquina de costura de ponto preso teve o seu advento patenteado em 1846 por Elias Howe, e em 1851 surgiu a de Issac Singer. Mas após o ano de 1860 é raro encontrar algum artefacto de moda construído por inteiro à mão. Esta invenção possibilita aos fazedores de moda da época, como os alfaiates e modistas, a oportunidade de fazer vestidos e roupa com modelagens de léguas mais complexas (Arnold, 1977).

O período de 80 anos que precede à Segunda Guerra Mundial revela ser um dos mais interessantes para o estudo da história do vestuário. Não só é observável um incrível desenvolvimento na área da modelagem e corte como é também neste intervalo de tempo que os modistas tomam estatuto de *couturier* e passam a ditar as modas. Os estilos evoluem a partir do que o antecede, a silhueta encolhe e cresce, a linha da cintura sobe e desce. De Worth a Dior, o *couturier* tem a intuição do que o público quer a seguir. Descrições e ilustrações dos vestidos criados por estes indivíduos apareciam regularmente nas revistas e serviam de base às modistas locais da classe média que usavam moldes de jornais. Mas anúncios a escolas de corte e modelagem só começam a ser mais frequentes a partir de 1880 (Arnold, 1977).



Figuras 3 e 4 – Da esquerda para a direita: Vestido da década de 1860; Vestido da década de 1890. Fonte: Fashion History Timeline.

Com a observação e estudo de moldes e das instruções que os acompanhavam em revistas e livros é evidente a evolução das linhas e métodos de construção da roupa. Exemplos que sobreviveram ao tempo revelam como por exemplo uma saia de 1860 (Figura 3) tem um cair diferente a uma saia de 1890 (Figura 4) (Arnold, 1977).

Em 1860 as saias passam de ser construídas a partir de grandes metragens retas de tecido com pregas ou franzidos para conseguir o volume desejado por vários painéis em godê. Assim, as saias podiam manter o volume na bainha e o excesso na zona da cintura foi reduzido. Esta técnica de godê também contornava as limitações de um tecido construído num tear mais estreito. No entanto, a utilização de godês já podia ser observada quase trezentos anos antes no livro de Juan Alcega, *Libro de Geometria Practica, y Traça*. Mas em 1860 painéis em godê eram cortados de forma mais subtil conduzindo à diversificação de formas (Arnold, 1977).

Muitos manuais de modelagem seguindo métodos científicos para a sua elaboração começaram a ser escritos a partir de 1880. Este método em particular é um dos que perdura ainda na atualidade, conhecido como modelagem plana. Os moldes são desenhados em papel de acordo com uma lista de medidas e adaptadas ao design que se pretende (Arnold, 1977).

A partir de 1920, o corte completo de uma peça em viés foi um novo desenvolvimento, pois até então a construção de vestidos era pensada em termos retos (Arnold, 1977). Ou seja, com a colocação dos moldes paralelos ou perpendiculares à ourela do tecido. Era recorrente no século XIX as mangas serem cortadas em viés, curiosamente, enquanto em 1800 esta prática resultava numa manga justa ao braço, em 1825-36 o facto era usado para criar volume na cabeça da manga (Arnold, 1977).

Mas a inovação mais significativa é a modelagem construída por *computer-aided drafting* (CAD), ou assistida por computador. CAD é tanto um *software* como *hardware* que facilita a construção e gradação de moldes em formato plano e também 3D mais recentemente. Teve início na década de 70 com programas concebidos para gerar e gradar moldes derivados de blocos básicos. Com o tempo evoluiu para também ser capaz de fazer a planificação do *layout* para corte rentabilizando os materiais. Estes sistemas são coloquialmente chamados pelas diferentes empresas que os têm vindo a desenvolver com a Gerber e a Lectra, entre outros (Moore, 2020).

As novas tecnologias digitais impactam a modelagem na sua conceção, mas também na sua publicação e distribuição. Agora os designers e *patternmakers* podem fazer chegar os seus moldes diretamente ao público (Moore, 2020).

Existe ainda outro método de modelagem ainda não mencionado, modelagem por decalque ou cópia. Não existe documentação histórica deste método, mas certamente que este processo foi usado ao longo da história. Os moldes podem ser copiados de diversas formas, a mais exata é a desconstrução total ou parcial de uma peça já existente para a extração dos moldes e todas as informações necessárias complementares, como o fio direito, picas, etc. (Moore, 2020).

No entanto, apesar da escassa documentação, há no século XX várias evidências do uso deste método para uso comercial. Na década de 20 existiam *maisons* francesas de “boas” cópias. Estas cópias eram apelidadas de boas pois usavam este método de modelagem com as peças do design original que eram compradas ou emprestadas de clientes privados das *maisons de couture*. Inclusive, Christian Dior tinha conhecimento que um dos seus vestidos tinha sido submetido a este processo (Moore, 2020).

A História da Modelagem de roupa e acessórios tem pelo menos seiscentos anos, mas é sem dúvida um registo incompleto. As inovações neste âmbito abundam no século XIX e continuam a desenvolver-se até à atualidade.

Só recentemente surgiu a obra de Emery (2014) dedicada à história da Indústria da Modelagem, *A History of the Paper Pattern Industry*. No entanto, não são abordadas análises dos designers de Moda ao longo das suas coleções deixando mais uma vez um vazio na matéria. Os museus por sua vez, salvo pequenas exceções, como a *Catalog Patterns* em 2003 no MoMa Antwerp e *Dreams on Paper: Home Sewing in America* em 1997 não abordaram a temática da Modelagem de Vestuário. Surge mais recentemente a obra de Moore (2020) também associada apenas à história da modelagem.

1.1.2. Os diferentes tipos de modelagem

A modelagem é uma técnica utilizada para a construção de peças de vestuário, através da interpretação de um modelo específico para o desenvolvimento dos moldes (Rosa, 2008). Este procedimento implica o estudo da forma, da silhueta humana, conhecimento dos tecidos, entre outros elementos para uma materialização fidedigna ao esboço/flat/desenho técnico.

Para Rongh e Rongh, (2017) e Seal (2018), a criação de moldes é a arte de desenhar moldes em que a partir dos quais se criam peças que podem ser costuradas e vestidas. Referem ainda que o processo de modelagem pode ajudar o designer na imaginação desde

o esboço ao produto real e final. Na perspectiva destes os criadores de moldes originais e exemplares para a fase da confecção são designados de “designers técnicos”.

Seal (2018) refere ainda que a modelagem de vestuário é constituída por três elementos principais: interpretação, técnica e tecnologia.

Os moldes são mais que um *template* usado para cortar as peças do tecido, são um documento crucial que abunda em informações conscritas numa linguagem universal. O fio direito, os picas, os valores de costura, as pinças e pregas, marcações de bolsos, etc. são detalhes que têm toda a sua simbologia indicada de forma clara e estabelecem um padrão de produção global (Stott, 2014).

O processo de modelagem não acaba assim que o tecido é cortado. O *toile* é cosido para verificar o *fitting* e o estilo, ajustes são feitos, registados e os moldes alterados até que o efeito pretendido seja conseguido (Baytar & Sanders, 2020). Tendo os moldes na sua forma final, o próximo passo é o da sua gradação. Este passo é muito importante para a produção em massa pois é com ele que se obtém a gama dos vários tamanhos para as diferentes populações e indivíduos. O modelo base normalmente é um tamanho do meio da escala que é reduzido e aumentado (Stott, 2014).

O ser humano está em constante movimento, além do fator ergonómico quando se desenvolve modelagem é preciso também ter em consideração o fator da gravidade. A roupa deve ter pontos de suspensão no corpo para que sejam funcionais. Os ombros, pescoço e peito para peça superiores (camisas, tops, casacos, vestidos, etc.), e a cintura ou parte superior da anca para as peças inferiores (calças, saias, etc.). Ao suspender a roupa nesses pontos a gravidade trabalha para puxar a roupa, mas não faz com que ela caia completamente (Lo, 2011).

Borbas e Brusagim (2007) definem que modelagem de roupa pode ser feita manualmente numa “base industrial com dois métodos geométricos, a técnica bidimensional (modelagem plana) e a técnica tridimensional (*draping*)” (p.157). E ainda a digital incorporada na bidimensional e tridimensional.

Como já referido, a modelagem é habitualmente abordada por uma ou pela agregação de duas técnicas. A criação de padrões planos, ou bidimensionais, e drapeados, ou tridimensionais. Na verdade, é claro que a origem das técnicas e a sua aplicação acabam por implicar significados e usos potenciais distintos, porém complementares em vários fatores. Emídio (2018) organiza estas técnicas em duas dimensões e finalidades: a dimensão técnico-criativa, ligada ao processo de criação e a dimensão técnico-produtiva, ligada à planificação, predominante no ambiente produtivo e ligada à produção industrial em série.

Modelagem Plana

A modelagem plana tanto pode ser utilizada no âmbito de alfaiataria por medida, como de produção em massa.

A modelagem bidimensional, ou plana, consiste na técnica de construção de moldes a partir do estudo anatômico do corpo, pondo em uso princípios da geometria de forma que os moldes resultantes sejam vestíveis.

Este tipo de modelagem usa princípios geométricos seguindo uma tabela de medida corporais, sendo as mais importantes a circunferência do peito, cintura e quadril e a altura.

Modelagem plana, ou bidimensional, requer o emprego de medidas exatas, cálculos, o uso de proporções e a aptidão de imaginar o efeito que os moldes vão produzir em três dimensões. (Figura 5)

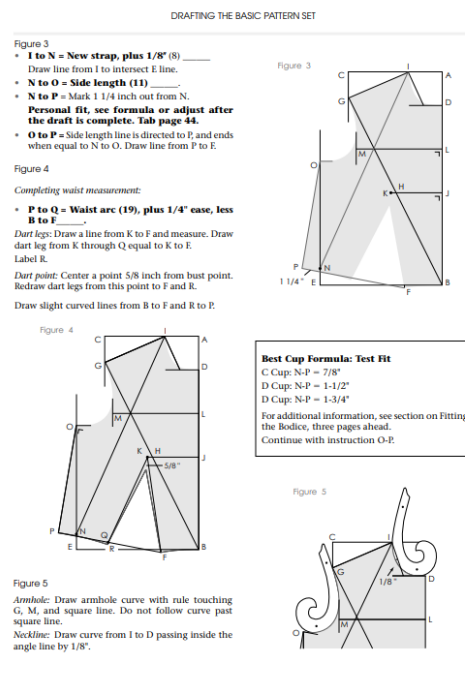
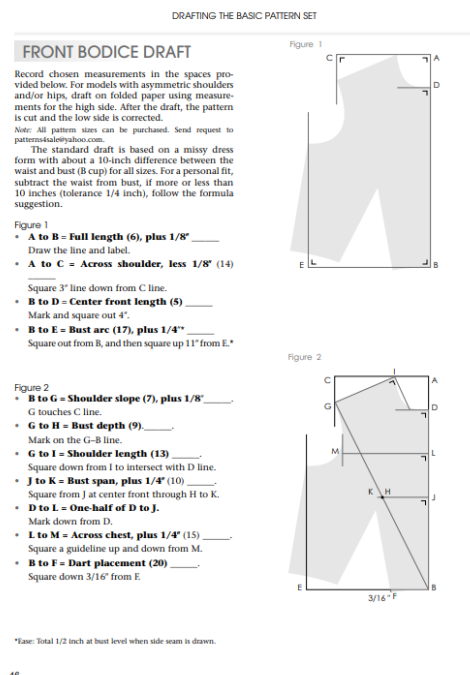


Figura 5 – Exemplo de modelagem plana. Fonte: *Patternmaking for Fashion Design* de Helen Joseph Armstrong (2014).

Modelagem Tridimensional

Na vertente tridimensional, a técnica é conhecida como *moulage*, derivada da palavra francesa que significa forma, ou *draping*, denominação com origem na língua inglesa que faz alusão ao caimento do tecido.

A base a ser trabalhada nesta técnica é o próprio tecido ou tela sobre a forma do corpo, que é maioritariamente substituído por manequins neste processo (Jones, 2005). Esta técnica de modelagem é muito utilizada atualmente no setor de *evening wear* e *haute couture*, ou simplesmente quando o efeito desejado vai além das possibilidades do que se consegue com a modelagem plana. *Moulage* ou *draping* pode ser feito logo no tecido final, caso este tenha propriedades físicas muito singulares, mas geralmente é feito em pano-cru. (Figura 6)

Quando terminado o processo de *moulage* é fácil extrair e aprimorar os moldes planos para diversos fins, como por exemplo, a gradação para reprodução industrial, digitalização em programas CAD/CAM ou arquivação.

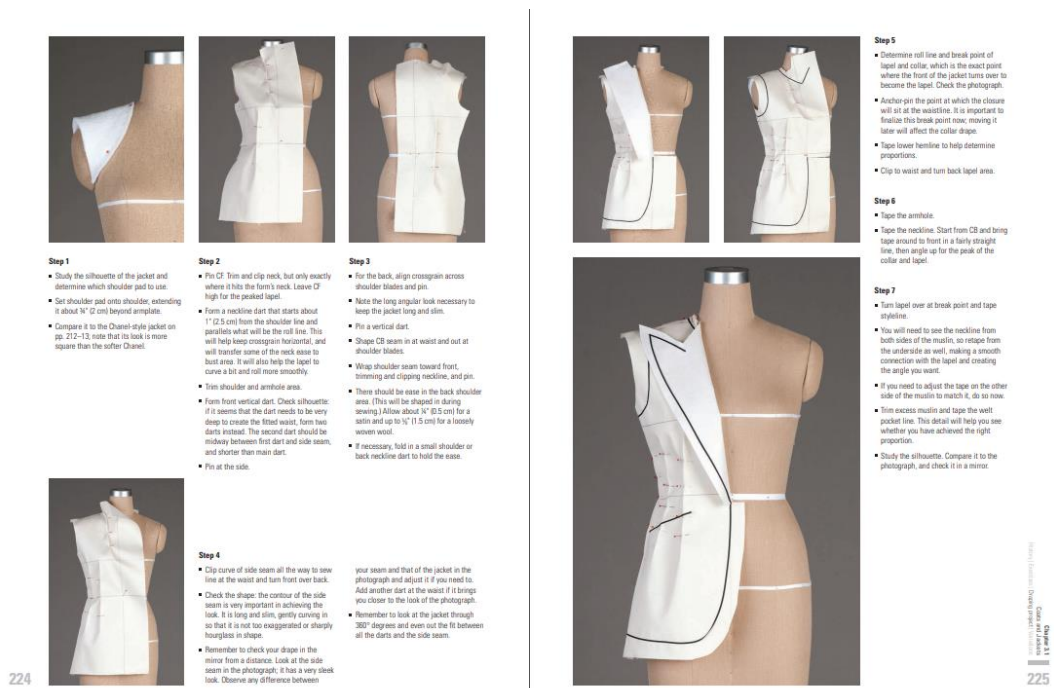


Figura 6 – Exemplo de modelagem por *draping*. Fonte: *Draping: The Complete Course* de Karolyn Kiisel (2013).

Modelagem Digital

Os alicerces para as tecnologias CAD foram estabelecidos inicialmente na década de 50 no Massachusetts Institute of Technology (MIT) para preencher a necessidade de automatizar as máquinas que tinham de manufaturar as complexas peças para a indústria de aviação. O grande fator contribuidor para esta inovação tecnológica foi a Guerra Fria que promoveu a tecnologia e os computadores a uma posição chave para obter poder político e militar. Provando que as inovações não se podem separar do esquema político, social e cultural (Baytar & Sanders, 2020).

A primeira fase de evolução de CAD ocorreu entre 1960 e 70, quando Ivan Sutherland introduziu gráficos de computador interativos e um sistema de Sketchpad onde os usuários podiam desenhar num monitor com uma caneta de luz. Bézier introduz também a representação matemática de uma família de curvas (Horváth & Vroom, 2015).

A segunda fase ocorreu entre 1971 e 1982 e envolveu a introdução de simulações de 2D para 3D (Horváth & Vroom, 2015).

A terceira fase de desenvolvimento dá-se de 1982 a 1996 onde há um pico na necessidade de aumentar a produtividade industrial recorrendo a sistemas CAD/CAM. A quarta fase situou-se entre 1996 e 2005 quando as ferramentas 2D e 3D tornaram-se mais sofisticadas. A quinta fase de evolução começou em 2006 e estende-se até ao presente com a aplicação de sistemas CAD a novos setores (Horváth & Vroom, 2015).

Os softwares CAD têm como base vetores gráficos 2D compostos de blocos de construção básicos (i.e., linhas, curvas de Bézier, círculos, etc.) que ligam pontos em determinadas coordenadas cartesianas (x, y, z) para formar polígonos e outras formas. As formas desenhadas em sistemas CAD podem ser facilmente editadas e guardadas digitalmente (Baytar & Sanders, 2020).

Modelagem é tanto um processo criativo como de engenharia, é um processo que pega numa ilustração e transforma-a nas componentes para confeccionar numa peça material e tangível ao corpo humano (Stott, 2014). A tradução de uma ideia do designer num produto 3D faz da modelagem a atividade mais importante na indústria da moda (Chan et al., 2013).

A modelagem em CAD apresenta também em si vários métodos de construir os moldes. Os moldes digitais podem ser criados diretamente de raiz em programas CAD ou através da digitalização de moldes físicos para o *software*, ou ainda pela alteração de moldes base digitais já disponíveis em alguns dos programas CAD. A modelagem 2D digital é mais

rápida, fácil e mais exata nas medidas quando comparada com a modelagem plana feita à mão (Baytar & Sanders, 2020).

Os sistemas CAD avançaram as possibilidades da modelagem digital ao incorporar a vertente de 3D. A abordagem 2D para 3D permite a visualização em três dimensões no *software* tendo os moldes 2D prontos. Os moldes são cosidos virtualmente e é possível lhes atribuir propriedades mecânicas que os tecidos têm na sua forma física. Os designers podem assim visualizar uma simulação da sua criação de todos os ângulos possíveis sem a necessidade de criar um protótipo físico para o processo de *fitting*. Estes protótipos virtuais cortam o tempo para tomar decisões e aprovar alterações, além de poupar tecido e o seu desperdício (Sayem et al., 2010). (Figura 7)

Também é possível o inverso, fazer uma abordagem 3D para 2D. A modelagem é feita a desenhar diretamente sobre um avatar, as formas desenhadas são automaticamente transformadas em moldes bidimensionais. Esta técnica é especialmente útil à conceção de roupa justa ao corpo, como por exemplo roupa interior e roupa técnica de proteção (Shin et al., 2010).

Com o constante evoluir das tecnologias computadorizadas e métodos de abordagem à produção, prevê-se que mais desenvolvimentos estarão para vir. Liu e Yuen (2010) propuseram duas direções possíveis para o futuro da modelagem digital. A primeira é o uso de inteligência artificial que pode, por exemplo, usar uma ilustração ou esboços de um designer e fazer automaticamente a modelagem. A outra direção envolve a possibilidade de colaboração, em tempo real, de equipas em lados opostos do globo.



Figura 7 – Simulação de modelagem 2D para 3D num programa CAD. Fonte: Lectra.com

1.2. Criatividade

1.2.1. Definição da Criatividade

A criatividade é marcada pela capacidade ou poder de criar, materializar ou teorizar novas formas e soluções produzidas através da habilidade imaginativa.

Existem muitas definições para o conceito de criatividade. Por exemplo, Amabile (1983) define criatividade como um processo pelo qual algo julgado, para ser criativo, é produzido. Torrance (2010) expressa-o como fluência, flexibilidade, originalidade e, às vezes, elaboração.

Sarkar e Chakrabarti (2008) analisaram mais de 160 definições do conceito de criatividade e a partir delas, propuseram uma definição “comum” de criatividade, definem-na como soluções ou produtos que são novos e valiosos. Aqui quando se fala em “valor”, no contexto de produtos técnicos, de engenharia ou de design, assume-se o seu grau de utilidade.

Definições semelhantes de criatividade foram também expressas por outros investigadores, nomeadamente, Sternberg e Lubart (1999) que definem criatividade como “aquilo” que produz trabalhos que são novos, ou seja, originais, inesperados e apropriados ao problema que procuram resolver, sendo uma solução útil e adaptável às restrições existentes.

Weisberg (1993) define criatividade como “produtos novos e valiosos, a capacidade de produzir tais obras e a atividade de gerar tais produtos”.

A criatividade, pode ainda ser entendida como um dom divino. A ideia de talento inato só recentemente foi substituída por uma visão que aponta para a possibilidade de que cada um, qualquer um, possa desenvolver-se criativamente. Através de vivências do quotidiano ou por esforço pessoal, ou por meio de educação formal ou informal. Ou seja, é possível desenvolver a criatividade através de um processo contínuo que ocorre ao longo da vida (Kehrwald, 2002).

A criatividade é um aspeto cativante e estimulante do pensamento humano. Tem sido definida como a capacidade de estruturar ideias antigas para produzir invenções singulares e aplicar o pensamento original (Heap, 1989; Coyne, 1997). O pensamento criativo também está associado à capacidade de olhar criticamente para a realidade, explorar alternativas não convencionais e perceber situações sob perspetivas inovadoras.

A inovação é definida por Milgram e Davidovich (2006) como algo incomum ou estatisticamente pouco frequente, notável, valioso e de alta qualidade. O pensamento criativo estende-se aos processos cognitivos relacionados com a solução inovadora de problemas.

A criatividade permite que um designer talentoso transcenda o domínio do conhecimento convencional para investigar novas ideias e conceitos que possam levar a soluções inovadoras (Casakin, 2007).

Um produto ou solução criativa não pode ser simplesmente uma resposta nova, deve também ser igualmente adaptada, ou seja, ser adaptável às situações diferentes das pessoas. Além disso, não existem normas absolutas para avaliar e classificar a criatividade. Os juízos sobre a criatividade teriam certamente de implicar um consenso social. Um juiz único com um grau reconhecido por várias pessoas, ou uma sociedade que pense como um todo para avaliar e determinar os seus graus de criatividade em relação ao de outros produtos (Lubart, 2007).

Segundo os psicólogos Sternberg e Lubart (1995), a criatividade pessoal está relacionada com inteligência, conhecimento, estilos de pensamento, personalidade, motivação e contexto ambiental de uma pessoa. Portanto, pode ser expresso como uma equação:

$$C = f(I, K, TS, P, M, E)$$

Onde C é criatividade, I é inteligência, K é conhecimento, TS é estilos de pensamento, P personalidade, M motivação e E o contexto ambiental.

No entanto, a teoria de Sternberg e Lubart é uma generalidade que se aplica a qualquer pessoa. A criatividade para o design criativo deve ter algumas peculiaridades.

Num estudo, conduzido por Getzels e Jackson propõe que até um QI de 120, a criatividade e QI individual são equiparáveis, mas acima desse nível de QI, a criatividade e inteligência individual divergem. Em geral, um designer individual, tem sem dúvida a inteligência necessária para que pareça haver pouca correlação entre a inteligência e a criatividade do indivíduo (Li et al, 2005).

Uma pessoa que tem uma personalidade criativa tende a mostrar um conjunto particular de atributos de personalidade, como tendência a correr riscos. O design criativo de produto envolve sempre um trabalho de equipa que pode compensar as desvantagens dos indivíduos, e o pensamento em grupo tende a assumir mais riscos.

A motivação é o desejo do indivíduo para criar, é também um requisito básico e característico dos designers de produto.

O contexto ambiental implica que alguns ambientes estimulam a criatividade e outros reprimem-na. O ambiente global da atualidade está virado para a incentivação da inovação, mas há grandes diferenças em diferentes áreas e empresas (Li et al, 2005).

O conhecimento é um atributo chave da criatividade e estabelece uma base substancial para a mesma. No entanto, se um designer confiar apenas nos seus próprios conhecimentos e experiências está a restringir a própria criatividade. O conhecimento é o material a partir do qual novas ideias são criadas. No entanto, por si só não torna ninguém numa pessoa criativa. Há uma famosa citação de Einstein (1929) que sintetiza o sentimento que este parágrafo procura exprimir, “*Imagination is more important than knowledge. Knowledge is limited. Imagination encircles the world.*” O que se traduz para: a imaginação é mais importante que o conhecimento. O conhecimento é limitado. A imaginação circunda o mundo.

Isto pode ser interpretado como que a fonte da criação é a imaginação. O conhecimento é importante, mas precisa ser combinado com o pensamento criativo. Aquele que tem um conhecimento vasto pode estar acostumado a resolver um problema com base nas suas experiências, mas dificilmente vê o problema de diferentes perspetivas. Uma pessoa criativa precisa ir além do seu conhecimento (Li et al, 2005).

O estilo de pensamento é o atributo mais importante da criatividade. O poder criativo não depende apenas de uma aptidão e inteligência especiais, mas do estilo de pensamento quando a capacidade necessária é alcançada (Bono, 1992). O pensamento criativo é o alicerce da criatividade. O pré-requisito para a criatividade não é simplesmente seguir o estilo de pensamento habitual aquando da resolução de um problema, mas da busca de um novo caminho, mesmo que desconstrua o estilo de pensamento habitual (Li et al, 2005).

Para o design criativo do produto, conhecimento e estilo de pensamento são dois atributos chave de maior relevância. O conhecimento pode ser um fator positivo ou negativo para a criatividade dependendo do estilo de pensamento do designer. (Figura 8)

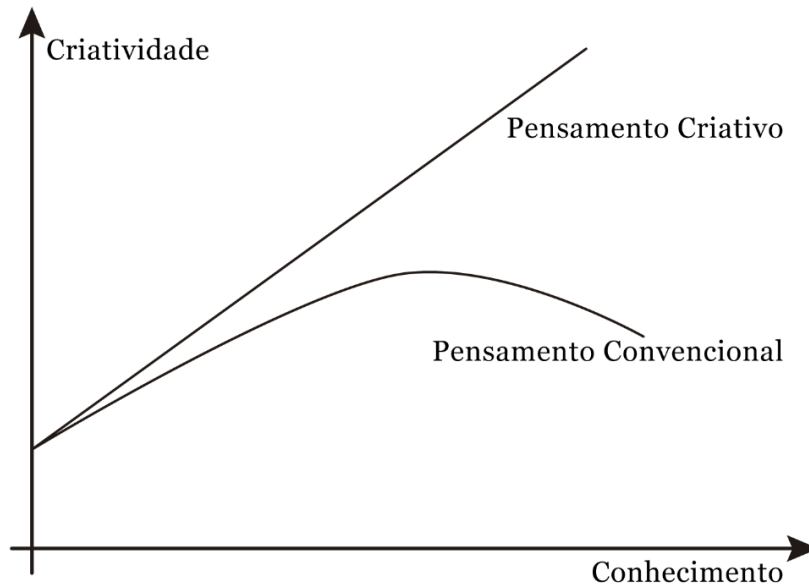


Figura 8 – Relação entre Criatividade e Conhecimento. Fonte: *Design Creativity in Product Innovation* de Xian Li, Jian Wang, Xianglong Li e Wu Zhao (2005) traduzido pelo autor.

Com o aumento do conhecimento, é provável que a criatividade aumente. No entanto, quando o conhecimento continua a aumentar, por causa da inércia psicológica, o designer pode ficar preso aos seus conhecimentos ou experiências levando à diminuição da criatividade. O pensamento criativo pode superar a inércia do pensamento para que o designer utilize com flexibilidade todo o seu conhecimento adquirido e as experiências vividas, deste modo, a criatividade do designer cresce à medida que o seu conhecimento aumenta (Li et al, 2005).

Mas a teoria de Sternberg e Lubart não teve em conta os efeitos da informação, embora esta seja muito útil para fomentar a inspiração do designer e amplificar a sua imaginação.

Informação é diferente de conhecimento. A informação fornece respostas às perguntas “quem?”, “o quê?”, “onde?” e “quando?”. O conhecimento contém todas as qualidades da informação e vai mais além da informação ao fornecer respostas para perguntas do tipo “como?”, “porquê?”. As informações podem estar diretamente relacionadas com um produto, como informações do mercado ou do mesmo tipo ou de produtos similares.

No entanto, também pode ser completamente irrelevante para o produto. O pensamento lateral de Bono (1992) enfatizou o poder do pensamento em usar informações irrelevantes para encontrar soluções para os problemas. Na era da informação, a informação é fácil de obter e tem maiores efeitos sobre a criatividade do que o conhecimento.

Os métodos de design têm um grande impacto no design criativo. A metodologia de design projetual adequada pode inspirar a criatividade dos designers. Por exemplo, é essencial definir e apresentar os problemas de projeto corretamente. Além disso, adotar estratégias adequadas é um bom começo para enfrentar os problemas. Adicionalmente, a representação e a construção efetivas do projeto conceitual, como o método função-comportamento-estrutura (FBS), etc., dão aos designers o dobro do resultado com metade do esforço (Li et al, 2005).

Outro fator que afeta a criatividade no design criativo de produto é a tecnologia da informação (*TI*) e as ferramentas de suporte de computador. Com o advento da tecnologia dos computadores e da internet, os designers passaram a poder melhorar a sua criatividade usando tecnologia de base de conhecimento, tecnologia de busca de informações, tecnologia de inteligência artificial e tecnologia CAD, etc. O que se tornou numa base substancial para o desenvolvimento de métodos de design criativo assistidos por computador e baseados nos humanos (Li et al, 2005).

De acordo com a análise apresentada acima, o modelo de criatividade para inovação de produto pode ser expresso como:

$$DC = f(K, I, TS, DM, ST, U)$$

Onde, *DC* é a criatividade de design em inovação de produto, *K* é conhecimento, *I* é informação, *TS* é estilos de pensamento, *DM* é métodos de design e *ST* é as ferramentas de suporte de computador e *U* é o fator incontrollável e inalterável, como por exemplo, o meio ambiente ou a cultura. Logo, *U* não é considerado como um ponto chave nesta pesquisa. No entanto, a pesquisa de incerteza pode originar um componente importante da metodologia de design criativo (Li et al, 2005).

O fator *ST* pode ainda ser expandido e expresso pela equação:

$$ST = \{KB, IR, CAT\}$$

Aqui *KB* é a base do conhecimento, *RI* são os recursos de informação e *CAT* é o pensamento auxiliado por computador.

Comparando agora o modelo de criatividade para inovação de produtos com a teoria de Sternberg, pode sumarizar-se que embora a inteligência, personalidade individual, motivação e outros fatores sejam enfraquecidos, por outro lado fatores como metodologia de design, tecnologia da informação e as suas ferramentas de apoio são incluídas. A incorporação de todos os atributos-chave no design criativo é a base do aprimoramento da criatividade para a inovação do produto (Li et al, 2005).

Além de conhecimento e experiência, os problemas de design exigem criatividade. O pensamento criativo permite entender um problema a partir de perspectivas pouco ortodoxas e inovadoras (Casakin & Kreitler, 2005). Para aumentar a criatividade, os designers usam diferentes tipos de princípios, ferramentas e heurísticas, como metáforas (Casakin, 2007).

As metáforas afetam a maneira como o mundo é percebido, as experiências categorizadas e os pensamentos organizados. Estes dispositivos têm um papel fundamental, pois não apenas orientam o raciocínio como também potencializam o pensamento inovador. Permitem que o designer pense de forma não convencional e incentivam a aplicação de novas ideias para resolver problemas. O emprego de metáforas por arquitetos está bem documentado na literatura através de um grande número de exemplos (Casakin, 2007).

No entanto, poucas investigações empíricas verificaram a contribuição de metáforas para o design. Casakin (2004) descobre num estudo por ele elaborado que as metáforas ajudam a identificar e capturar conceitos de design, bem como a definir objetivos e requisitos. Noutra pesquisa, conclui-se que o emprego de metáforas ajuda no desenvolvimento de soluções não convencionais sobretudo nas etapas iniciais do processo de projeto, conhecido como projeto conceitual. O uso de metáforas nas etapas finais do processo de design é mais complexo e, conseqüentemente, exige mais experiência (Casakin, 2006).

1.2.2. Criatividade no Design e na Moda

Puccio (1997) descreve doze razões para o estudo científico da criatividade, entre elas a contribuição para uma liderança mais eficaz, a descoberta de novas e melhores maneiras de resolver problemas, o uso eficaz dos recursos humanos e o rápido crescimento da concorrência nos negócios e na indústria. Matlin (2002) observou que de todas as várias abordagens ao estudo da criatividade, duas foram particularmente significativas.

A produção divergente, que enfatiza a importância do estilo de pensamento divergente e mede a criatividade em termos do número de variedades de respostas dadas a um determinado problema (Mayer, 1999). O pensamento divergente é ainda considerado um aspecto importante da criatividade.

E, a teoria do investimento da criatividade. Uma perspectiva de ver a criatividade como uma combinação complexa de atributos e com cinco atributos essenciais. Inteligência, conhecimento, motivação, ambiente encorajador, estilos de pensamento apropriados e

personalidade apropriada. Esta abordagem cativou particularmente os interessados no elemento social, como o design, as engenharias, etc. Há um forte destaque dos fatores intrínsecos e extrínsecos ao indivíduo, como por exemplo a motivação e o ambiente de trabalho respetivamente (Sternberg & Lubart, 1995). Investigadores de design, notavelmente de arquitetura e engenharia foram atraídos por esta abordagem, pois os interesses estão em como o designer pensa e o esforço foi direcionado para *software* de computador que auxilia ou imita o processo de tomada de decisão (Lloyd & Scott, 1994).

O estudo científico da criatividade na moda é escasso, na maior parte das vezes o que é possível de encontrar são vislumbres das fontes de inspiração dos designers de moda conhecidos por meio de relatos biográficos ou reportagens e artigos de imprensa da área. O estudo da criatividade na moda mais a fundo realizado até ao momento incluiu um exame do ambiente em que os designers podem trabalhar (Greenberg, 1994) e da comunicação em ateliers de trabalho para ajudar a criar ferramentas de computador ou *softwares* para auxiliar a comunicação entre designers (le Pechoux et al, 2001) ou entre designers e os membros da sua equipa técnica (Eckert, 2000, 2002).

A criatividade tem sido considerada como um tipo de resolução de problemas (Matlin, 2002).

Os psicólogos têm distinguido diferentes tipos de processos mentais envolvidos na resolução de problemas. Processos mentais determinadores em nenhuma etapa exigem que escolhas sejam feitas. Em contraste, problemas de design requerem processos mentais que envolvem escolhas e liberdade de vontade. As características dos problemas de projeto são, nomeadamente, as restrições que a eles são impostas, a dificuldade de definir e o facto de estarem inter-relacionados com a solução (Johnson-Laird, 1988).

As restrições em problemas de design têm duas vertentes, por um lado estão orientadas para o problema e relacionadas ao problema em si (externas), são impostas pelos clientes, pelos usuários, legislações, etc., bem como na outra vertente, restrições autónomas ou independentes (internas) que são impostas pelo designer (Lawson, 1990). Estas mesmas restrições servem pragmaticamente para garantir uma solução de design que atenda a todos os requisitos do problema, de forma prática ou simbólica.

Os problemas de projeto são difíceis de definir, e por tal razão foram classificados de acordo com o nível de definição. Os problemas bem definidos ou “mansos” (Rittel, 1972) são aqueles que têm os objetivos já prescritos e aparentes (Rowe, 1991), por exemplo, equações de álgebra com dois valores desconhecidos, palavras cruzadas, movimentos de xadrez, etc. Rowe (1991) descreveu os problemas que são o oposto, ou seja, os mal definidos como o típico problema de arquitetura, e descreve como a solução destes é uma quantidade desconhecida e requer muito tempo gasto em esclarecer o problema com o cliente.

Refletindo sobre este tipo de problemas, Lawson (1994) sentiu que esta definição sugeria que "[...] o design envolve encontrar e identificar problemas tanto quanto resolvê-los" (p.136).

Lawson (1990) já tinha equacionado que a própria dificuldade em concluir qual o problema implicava muitas soluções para o mesmo, ou seja, relaciona o estado inter-relacionado do problema de projeto e a sua solução.

O tipo final de problema também é mal definido, mas tanto quanto desafia a definição e perguntas adicionais sobre o problema podem ser sempre feitas levando a uma "reformulação contínua". Estes problemas não têm regras de limite, não existem soluções certas ou erradas e são chamados de "problemas perversos" (Rowe 1991).

Como os produtos de design de moda são itens de consumo, são um meio de construção e comunicação de identidade. Os valores dos signos de moda não têm nenhum significado na forma em si, apenas em relação uns aos outros (Davis, 1994). O problema do Design de Moda parece ser tanto sobre o consumidor pretendido quanto sobre o produto, a solução de design ao problema em si, implicando que o problema e a solução do Design de Moda estão também inter-relacionados. Parece ainda que o consumidor pretendido que constitui parte do problema do design desafia a definição do mesmo por causa das constantes mudanças na sociedade, estilos e gostos.

Psicólogos sociais de moda e profissionais de marketing têm usado cada vez mais a construção de uma identidade pessoal, a criação e posterior comunicação de valores para entender o comportamento de compra do consumidor (Kaiser et al, 1995). Parece assim, apropriado entender o problema de design de moda como um "problema malvado" (Rowe, 1991).

Ginny Frings (1991) descreveu o designer de moda como um criador de ideias de moda. O *UK Fashion Report* descreveu o designer como sendo alguém envolvido nas coleções criativas e individuais, nas tendências e refrescando o visual na rua (EMAP, 1997).

Em contraste, Pamela Stecker (1996) argumentou que qualquer definição do designer de moda moderno depende da experiência do designer, da empresa, do tipo de vestuário produzido e das restrições ao design. Norman Potter (1989), tendo em conta as dificuldades associadas à definição do termo "designer" que observou, descreveu as habilidades exigidas a qualquer designer como a capacidade de estabelecer e concordar exaustivamente sobre o melhor curso de ação, a capacidade de fornecer instruções, a capacidade de trabalhar em equipa e ser particularmente capaz de analisar e reunir informações relacionadas ao problema do projeto.

O designer de moda deve ser um investigador de mercado, de dados visuais e qualitativos, um analista de dados, um intérprete de significados e um negociador em constante modo de tomada de decisão expansiva (Cooper & Press, 1995).

Foi reconhecido que o designer deve conhecer as necessidades e desejos de seus clientes para entender os dados de mercado, bem como o ambiente social, cultural, económico e político (Stecker, 1996).

A quantidade de pesquisa e análise de muitas áreas semelhantes por várias pessoas muitas vezes resulta em que diferentes designers de moda produzam coleções com temas subjacentes semelhantes, mesmo que o trabalho tenha sido realizado independente e em sigilo (Carr & Pomeroy 1992).

O designer de moda também é um analista que faz previsões de tendências, desejos e humores, agindo como um canal para expressar as faltas atuais (Potter, 1989).

Na Moda, o processo criativo refere-se ao conjunto de influências e interações, mudanças e adaptações, a sistematização de pessoas, organizações e instituições que dão vida ao ciclo do início ao fim (Conti, 2008).

Ao considerar a modelagem plana ou bidimensional, a primeira associação mental que se faz é ao método técnico através do qual é conseguida. Pois a modelagem de roupa é feita segundo regras e parâmetros bem estabelecidos para o desenvolvimento de um produto. Trata-se de desenhar o molde em papel com todas as medidas tiradas da pessoa ou de tabelas, pinças, linhas retas e curvas. Neste caso, geometria e matemática são usadas para o efeito, a criatividade na modelagem não está tão associada a este tipo de construção de moldes (Barreto, 2018).

Mas o draping ou modelagem tridimensional, é o inverso do processo de modelagem plana. Um manequim serve de base ao drapeado ou *moulage* e a peça é construída sobre ele, possibilitando que a peça seja vista em três dimensões ao mesmo tempo. Pode dizer-se que esta técnica de modelagem confere maior liberdade e exploração criativa do designer de moda devido ao contato imediato proporcionado pela visualização tridimensional direta do produto, o que confere maior controlo sobre a criação da forma e facilita os ajustes finais (Barreto, 2018). Neste tipo de modelagem a criatividade está bem mais explícita.

1.3. Identidade e Expressão Artística

1.3.1. Identidade

Como Butler (1993) argumenta, a identidade só pode existir no ponto de desempenho de uma interação social e, portanto, é contingente dos caprichos temporais da interação social.

Nayak e Kehily (2006), avaliaram as teorias sobre identidade de Butler, e explicam que a identificação é um processo parcial, facetado e ambivalente que quando alguém se declara como uma certa identidade, por exemplo com proclamações comuns como “como homem negro tenho tal opinião” ou “dando a minha perspectiva como feminista” o indivíduo esconde a sua multiplicidade incurável e a contingência precária de identidade. A este respeito Nayak e Kehily sumarizam o ato de identificação como sendo sempre uma aproximação.

Wenger (2005) teoriza a identidade na prática em termos de produção de narrativas e papéis sociais, e defende ainda um conceito de identidade contingente e experiencial em constante fluxo. Acrescenta que a identidade na prática é definida socialmente não simplesmente porque é reiterar em discurso social e em categorias sociais, mas também porque é produzida através de experiências vividas por meio de participação em comunidades específicas.

1.3.2. Expressão artística como conceito e na Moda

Expressão artística pode ser definida como uma atividade do artista que decorre durante o processo de criação, expressar é algo que o artista faz. Vários argumentos foram e são feitos para descrever exatamente o que o artista faz quando se expressa. Esses argumentos diferem consideravelmente uns dos outros. A maior parte deles descreve o processo expressivo enfatizando a confusão e o caos com que o processo começa na mente do artista e gradualmente é substituído por clareza e ordem à medida que se aproxima da conclusão (Hospers, 1955).

Expandindo na definição, a expressão do sentimento deve ser distinguida claramente da produção deliberada dele, os argumentos são bastante unânimes neste ponto. Um escritor de ficção, por exemplo, pode deliberadamente tentar despertar nos seus leitores sentimentos que ele mesmo não experienciou. Neste cenário, não está a ter qualquer

expressão, mas emprega todos os artifícios que lhe valem para despertar os sentimentos que intenta nos outros, permanecendo impassível (Hospers, 1955).

O artista, quando exprime os seus sentimentos está a esclarecer-se para si mesmo, não antecipa, não verbaliza o que vai exprimir antes de o sentir primeiramente. Ou seja, não pode calcular de antemão quais os efeitos que deseja produzir para depois então proceder a produzi-los. Se pudesse, não teria a necessidade de se expressar, pois a emoção já estaria clara para ele. Collingwood (1938) afirma que, um homem quando expressa as suas emoções ainda não sabe o que essas emoções são. O ato de expressá-las é, portanto, uma exploração das suas próprias emoções. É uma tentativa de descobrir o que essas emoções são.

O escritor de ficção que tenta deliberar e conscientemente despertar certas emoções nos seus leitores, logo, não pode segundo a teoria da expressão ser um artista. A expressão é a atividade de um artista, enquanto a fabricação de emoções é a atividade de um artesão inteligente ou de um técnico treinado (Hospers, 1955).

As teorias de expressão artística falam geralmente de emoções como o que está a ser expresso, embora às vezes a frase "expressão de sentimentos" seja empregada. Qual o significado destes dois termos e sua relação um com o outro, maioritariamente não é deixado por esclarecer (Hospers, 1955).

A moda tem sido sistematicamente considerada pelos filósofos como um assunto digno de pesquisa. A falta de intelectualização ou estudo da inteligência a respeito do tema da moda foi bastante criticado por Gilles Lipovetsky (2010) que avança ser uma consequência da modernidade que tem focado o estudo, apesar de ser considerado, uma perspectiva mais superficial. Lars Svendsen (2010) justifica o facto de, em geral, os filósofos não se terem mostrado também muito conscientes da moda.

Alison Lurie mostrou ter uma opinião diferente que Elizabeth Wilson (2003) descreve como considerando as roupas uma forma de expressão de aspetos psíquicos individuais, ou de grupo, ocultos e em grande parte inconscientes. Ou seja, a roupa acaba por ser uma forma de comunicação não-verbal não-intencional. Mesmo quando as pessoas intencionalmente se vestem com o objetivo de fazer uma declaração, estas são apenas uma exposição de aspetos psíquicos seus, em vez das mesmas. A autora frisa assim a sua afirmação do aspeto irracional da moda.

Gillo Dorfles (1984) diz que a moda não é apenas um fenómeno frívolo, epidérmico, superficial, mas o espelho dos hábitos, do comportamento psicológico do indivíduo, da profissão, da orientação política, do gosto, etc.

Segundo Giorgio Riello (2013) a moda é um processo conseguido através de individualização e socialização, um meio de representação de mobilidade social, uma relação entre consumo e produção e, por fim, um meio de género e idade.

Em 1995 Michael Rock iniciou a contestação do assunto da Moda como expressão artística com o artigo *The Designer as Author*. O designer nesta altura já tinha ultrapassado o título e junções de meramente um "projetista" (Sales, 2018).

No entanto anteriormente Ken Gerland em 1994 com o seu manifesto *First First* demonstra uma preocupação com os designers e a sua necessidade de uma nova visão sobre o design. O manifesto foi assinado por um total de trinta e três artistas das áreas de design gráfico, diretores de arte e comunicadores visuais insatisfeitos com o incremento da vertente consumista que começava a sobrepor-se aos objetivos e métodos de produção de arte e design. A expressão do designer, ou design de autor como assim o entende, começou a ser defendido em primeiro no design gráfico, daí criativos nesta vertente do design serem os que em maior número assinaram o manifesto comparando com outros tipos de designers (Sales, 2018).

Sales (2018) argumenta que:

O design de Autor remete para um senso de originalidade e ação. Na perspetiva de autor, o designer deve ser defendido como um produtor de conteúdos, e não abordado como soluções às questões dos clientes, a concentração na criatividade do autor, mas sim, usar uma liberdade criativa em todo o processo e marcar a sua posse sobre o projeto, pois é ele quem decide a sua origem, objetivo e finalidade. (p. 16-17)

O design de autor deve englobar três critérios:

1. Demonstrar conhecimento técnico;
2. Uma assinatura estilística cimentada;
3. Uma consistência na visão durante a carreira do designer.

Sales (2018) defende ainda que:

Uma identidade do autor pode ser criada, como "imagem de marca", pela peculiaridade do seu método, por vezes mais importante é alvo de curiosidade do público que o produto final. No entanto, este último, por ser associado a um determinado autor, adquirirá qualidades de inovação e exclusivas. Conferir o estatuto de designer de autor a determinado criador, irá causar uma imagem associada à linha do seu trabalho, do seu método e imbuir um valor artístico. Em

Moda, o design de autor, distancia-se da moda democratizada, mas o designer de autor, consegue também destacar-se entre os seus semelhantes. (p. 17)

1.4. Mestres do Corte e da Forma

1.4.1. Madame Vionnet (1876 – 1975)

Madeleine Vionnet foi uma das maiores e mais importantes designers da Europa no início do século XX. Pioneira na maneira revolucionária de cortar vestidos em viés, drapeados habilmente sobre o corpo mudando a moda feminina. (Figuras 9 e 10)

Nasce em Chilleurs-aux-Bois, França, e começa a trabalhar como aprendiz de rendeira desde os 12 anos. Por volta de 1897 encontra emprego como costureira com a designer Kate Reilly em Londres. Com os novos conhecimentos adquiridos, decide fazer a sua marca no mundo da moda como designer e retorna a Paris em 1900, onde começa por trabalhar para as prestigiosas casas de alta-costura Callot Soeurs e Douçet. Em 1912 abre sua própria casa na Rue de Rivoli sob o nome de “Vionnet”.

Vionnet tinha métodos pouco comuns de produção de roupas, possivelmente por não saber desenhar. Para evitar o desenho, Vionnet trabalha, desenvolve e modifica as suas ideias diretamente num manequim de madeira articular de meia escala, dando assim a forma aos vestidos. O seu processo criativo crescia a partir de formas geométricas básicas como triângulos e quadrados. E usava tecidos leves e fluidos (Barreto, 2018).

Vionnet tinha mais interesse pela estrutura do que pela estética. É possível ver o início de uma tecnologia de modelagem completamente nova no seu trabalho. Comprovado pela forma em como muda completamente a silhueta do vestido.



Figuras 9 e 10 – Da esquerda para a direita: Vestidos de noite de Madeleine Vionnet para a revista Vogue fotografados por Edward Steichen (1930). Fonte: Victoria and Albert Museum; Detalhe traseiro de um vestido de Vionnet de 1932. Fonte: Getty Images.

1.4.2. Cristóbal Balenciaga (1895 – 1972)

Cristóbal Balenciaga é um dos mais importantes designers do século XX cujo trabalho tem sido um fator determinante na evolução da moda deste século. Ele nasceu em 1895, numa pequena vila de pescadores na costa norte da Espanha, Guetaria. Desde muito jovem que decidiu o que queria fazer de sua carreira, pelo que estudou a fundo todos os materiais relativos à arte de vestir. Naturalmente dotado de uma sensibilidade requintada e qualidades pessoais vantajosas para desenvolver o seu ofício, aos onze anos fez os seus primeiros trabalhos de moda para a patrona que tinha na altura, a Marquesa de Casa Torres (Lorenzo, 2014).

Em 1907 muda-se para San Sebastian e aí dá início à sua aprendizagem como alfaiate nas melhores casas de moda. Em pouco tempo, Balenciaga já trabalhava como alfaiate num prestigioso estabelecimento parisiense que tinha sede em San Sebastian, e ficava encarregue do departamento de roupas femininas.

Em 1917 abre a sua primeira loja, à qual chamou de C. Balenciaga.

Balenciaga tinha paixão pelos tecidos e tinha noção de que a conquista do volume das suas silhuetas inovadoras dependia da escolha de materiais e das suas qualidades estruturais. Ele analisava, procurando a melhor orientação, a forma e a flexibilidade.

O designer espanhol tinha uma predileção por tecidos com qualidades esculturais, usou tanto tecido conseguido a partir de fibras naturais como artificiais. Entre os tecidos mais utilizados por Balenciaga destacam-se o veludo, *faille*, cetim duquesa, tafetá, gazar, e outros mais. A partir do final dos anos 50 passou a usar tecidos sintéticos como o *lurex*, sendo pioneiro no uso de seda com acabamento metalizado.

Balenciaga foi um designer que dedicou tempo a investigar a construção e a queda das mangas (Figura 11). Quis desmistificar o desenho tradicional das axilas e para tal inovou com novas formas de modelagem para o corte de vestidos e casacos. Minuciosamente obtinha os resultados que pretendia com alterações quase impercetíveis, uma questão de milímetros que na verdade fazia toda a diferença (Barreto, 2018).

Ele foi responsável pela criação do vestido-balão, do fato feminino *semi-fit*, a camisola de marinheiro, o vestido *babydoll* e o vestido-saco só para nomear alguns. As silhuetas que criou eram estruturadas, e emolduravam o corpo ao invés de restringir.

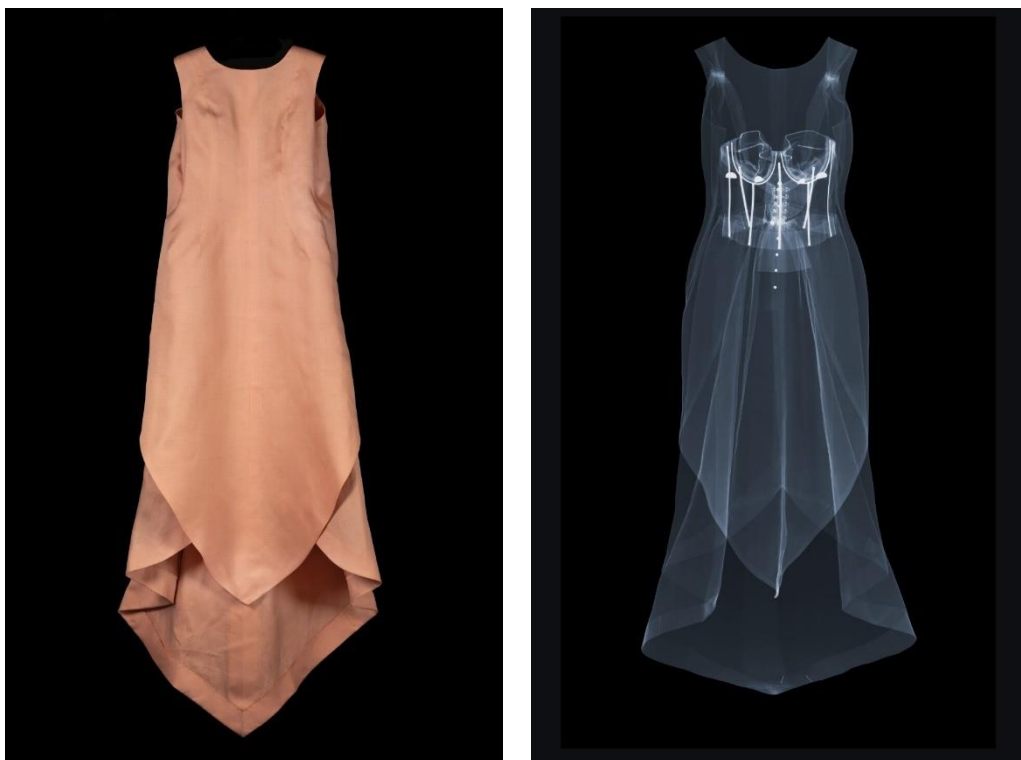
Ele usou e jogou com o volume como nunca ninguém até então e as suas criações levantavam dúvidas devido à sua construção pouco ortodoxa e complexa que, no entanto, pareciam naturais ao mesmo tempo.

Balenciaga fez uso da precisão matemática no seu trabalho e a modelagem teve um papel vital em seu processo criativo. Balenciaga criava volumes e formas pouco convencionais, mas sempre extremamente refinadas, que garantiram o caráter absolutamente atemporal de seu trabalho (Barreto, 2018). (Figura 12)

A mestria de Balenciaga venerada tanto no passado como no presente foi ainda mais vinculada recentemente quando radiografias de algumas das suas mais icônicas peças foram feitas pelo museu Victoria and Albert para uma exposição em 2018. Descobriu-se que ele usava pesos estrategicamente posicionados para alterar o cair do tecido, arcos flexíveis e *boning* em peças que não aparentavam ter nada desse gênero. (Figuras 13 e 14)



Figuras 11 e 12 – Da esquerda para a direita: Vestido-saco de Balenciaga (1957); Vestido e capa balão de Balenciaga (1950). Fonte: Victoria and Albert Museum.



Figuras 13 e 14 – Da esquerda para a direita: Vestido de noite Balenciaga (1965); Raio-X do vestido de noite Balenciaga (1965) da Figura 13. Fonte: Victoria and Albert Museum.

1.4.3. Madame Grès (1903 – 1993)

Nasceu em França, a 30 de novembro de 1903, sob o nome Germaine Emilie Krebs, mas acabou por ficar para sempre lembrada na história da Moda como Madame Grès.

A sua primeira casa de alta-costura teve o nome *La Maison Alix* e manteve-se aberta por pouco mais de uma década. Posteriormente, essa casa de *couture* foi vendida e Grès abriu então a sua *maison* homónima.

A obra de Grès é inconfundível, o seu desejo por fazer arte começou por manifestar-se na escultura. Grès chegou a considerá-la como uma opção profissional, mas eventualmente trocou o barro e argila por tecido. No entanto manteve a mentalidade escultórica o que fez com que os seus vestidos de inspiração clássica fossem peças dignas de museu.

O seu processo criativo era muito elaborado e moroso, à semelhança de Balenciaga, Grès não desenhava os seus vestidos antes de os elaborar e criava-os diretamente sobre manequins vivos, resultando em vestidos esculpidos à forma feminina. A assinatura de Madame Grès é caracterizada principalmente pela componente escultural embutida nas suas peças, assimétricas e drapeadas que evocam uma estética neoclassicista. (Figuras 15, 16, 17 e 18)

A mestria de Grès eram indiscutivelmente os plissados e as pregas. Os vestidos de deusa tinham milhares de pregas nas quais Grès perdia horas a aperfeiçoar. Um único vestido podia ter entre 13 e 21 metros de tecido. Seda jersey era a sua tela de eleição e podia demorar até 300 horas até finalizar um vestido. Grès podia pegar em 3 metros e reduzi-los a 7 centímetros. Os vestidos aparentam ser simples, pois são minimalistas, monocromáticos e com linhas atemporais. A beleza da construção de Grès torna-se maior quando se percebe que os vestidos não tinham quase nenhum suporte por baixo, como por exemplo, um corpete integrado.

Grès manipulava e dobrava o tecido em formas estruturais em vez de cortá-lo. Talvez mais claramente expresso nos seus vestidos brancos de deusa. Minimalistas e simplistas à primeira vista, disfarçam as habilidades de alta-costura complexas e sutilmente escondidas que foram incorporadas em cada peça. Um escrutínio e análise mais minuciosos revelam os truques técnicos altamente sofisticados e meticulosos que foram utilizados na sua construção (Martin & Koda, 1994).



Figuras 15 e 16 – Da esquerda para a direita: Vestido de noite Madame Grès (1939); Vestido de noite Madame Grès (1958). Fonte: National Gallery of Victoria.



Figuras 17 e 18 – Da esquerda para a direita: Vestido de noite Madame Grès (1976); Vestido de noite Madame Grès (1980). Fonte: National Gallery of Victoria.

1.4.4. Christian Dior (1905 – 1957)

Christian Dior nasceu na cidade de Granville, na costa da Normandia, em 1905. Filho de um rico fabricante de fertilizantes e um dos cinco filhos. Dior tinha inclinação artística e começou a vender os seus esboços nas ruas de Paris para ganhar dinheiro.

Em 1947, Dior estabeleceu a sua *maison* com uma coleção que abalou o mundo do pós-guerra através de seu romantismo representado em quantidades extravagantes de tecidos antes racionados.

Criava uma silhueta a cada seis meses, e passou a ser a voz dominante na moda por dez anos, até à sua morte em 1957. Dior restaurou as grandes silhuetas, e também restabeleceu o luxo artesanal. O trabalho de Dior demonstra um deleite com o paradoxo do natural e do sofisticado.

O curto documentário com imagens de arquivo “*The world of Monsieur Dior in his own words*”, disponibilizado em 2021 na plataforma Youtube no canal da marca, permite um olhar íntimo ao processo criativo do Senhor Dior. Os seguintes parágrafos descrevem o processo de Dior descrito nesse documentário.

Dior começava por desenhar com um lápis as ideias essenciais para a coleção, que serviam de base para infinitas variações.

O croqui de linhas fortes dava, no atelier, origem a um *toile* que era colocado depois num manequim de madeira, cujas formas e medidas tinham sido completamente remodeladas por Dior. Após a aprovação desta etapa, o *toile* era apresentado desta vez numa modelo a Dior, cujo olho deteta rapidamente as modificações a serem feitas, analisando e experimentando várias silhuetas.

Era nos tecidos que Christian Dior, por vezes, buscava inspiração, o toque do material, a cor, o brilho e em poucos minutos improvisava as peças sob o manequim, deixado levar-se pela imaginação. Dobrava, franzia, quebrava e manipulava o tecido, construindo assim a parte superior, as mangas e por fim o essencial: o drapeado da saia.

Segundo Dior, a primeira coisa em que uma mulher deveria pensar era na sua silhueta.

Antes da finalização dos modelos da coleção, Christian Dior fazia uma última revisão detalhada, ele sabia melhor que ninguém como imprimir um toque leve a uma manga com um cair despojado que garantirá sua elegância, as curvas que precisam ser corrigidas, etc.

Incansavelmente, Christian Dior examinava, formulava críticas, reconstruía modelos, e depois modificava os seus croquis.

As figuras 19 a 22 representam alguns exemplos das criações mais emblemáticas de Dior.



Figuras 19 e 20 – Da esquerda para a direita: “The Bar Suit” (1947) de Christian Dior; Vestido “Junon” (1947-50) de Christian Dior. Fonte: The Met Museum.



Figuras 21 e 22 – Da esquerda para a direita: Casaco Christian Dior (1953); Vestido “Eventail” (1956-57) de Christian Dior. Fonte: The Met Museum.

1.4.5. Charles James (1906 – 1978)

O designer britânico-americano Charles James, nascido a 18 de julho de 1906 no Reino Unido, foi considerado o primeiro *couturier* da América, é aclamado pelos seus vestidos de noite extraordinariamente elegantes que criou entre as décadas de 30 e 50 para as mulheres da alta sociedade de ambos os lados do Atlântico. James também criou estilos unissexo revolucionários, e por isso é considerado um pensador visionário no mundo da moda. Apresentando inovações duradouras tanto a nível técnico, quanto da metodologia.

Foi reconhecido mesmo no seu auge como um génio na arte de esculpir com tecido, embora tenha produzido menos de mil peças ao longo de quarenta anos de carreira.

Reconhecido pela sua abordagem iconoclasta da costura e moda, socializava em círculos artísticos com os seus contemporâneos como Cecil Beaton, Stephen Tennant, Pavel Tchelitchew, Jean Cocteau e Salvador Dalí, Paul Poiret, Elsa Schiaparelli, Cristobal Balenciaga e Christian Dior.

James acreditava na importância de documentar o seu processo de design idiossincrático e técnicas para as gerações futuras. Como parte da sua estratégia de construção de um legado, produziu *toiles* de musselina (Figura 23) marcados com linhas de orientação e costuras demarcadas como ferramentas de estudo que elucidam as particularidades do seu corte e construção (Koda & Reeder, 2014).



Figura 23 – Toile de Charles James (1946). Fonte: The Met Museum.

A principal preocupação de James não era a criação, mas comunicar o seu conhecimento acumulado de construção e modelagem, adquirido através de anos de estudo, tentativa e erro (DeGregorio, 2015).

A técnica de construção de James pode ser dividida em quatro categorias:

- Espiral e envoltória;
- Dobras e drapeados;
- Formas platônicas (platitudes);
- Corte anatómico.

Todas estas características dos seus projetos não são só técnicas, como também motes que se veem repetidos ao longo da sua obra. De certa forma, James parece ter sido obcecado por estas ideias, silhuetas e moldes revisitando e corrigindo-as ao longo da carreira. A construção de James também poderia ser discreta, escondendo os seus cortes inovadores como um segredo só para o usuário da peça (DeGregorio, 2015). James nutriu um fascínio ao longo da vida por cortes e costuras complexas, criando elementos-chave de design e formas às quais ele retomava.

O livro *Charles James: The Couture Secrets of Shape* (2019) descreve e ensina o método de Charles e relata a sua vida na comunidade artística do Chelsea Hotel, onde viveu de 1964 até à sua morte em 1978. E conta com o prefácio escrito pelo designer Rick Owens. Os dois editores do livro são Dorothea Mink, professora de Design de Moda e moda experimental no departamento de Design Integrado da University of the Arts Bremen desde 2002. E, Homer Layne que foi o último assistente de confiança e pupilo do renomado designer americano Charles James.

Este volume acima mencionado encontra-se dividido em três partes, sendo a primeira, *The Sound of Shape and Design*. Esta parte mais académica em natureza, relata a abordagem de James que torna as suas criações tão especiais e como os seus princípios de design inovadores podem ser utilizados de forma a compreender a sua filosofia de trabalho.

A segunda parte, *The Design Practice of a Fashion Genius*, refere-se ao repertório de James do começo dos anos 80. De forma a explicar passo-a-passo como os designers da atualidade podem trabalhar incutindo o método de Charles. Ilustrado com fotografias do material original dessa década.

A terceira e última parte do livro, *The Legacy of Charles James: Perfect Jenny Dress Form*, é composta por imagens e pela pesquisa de James pelo seu corpo ideal que serve de musa ao seu trabalho. Nesta parte do livro, também é incluída a pesquisa e processo

inventado por Mink e Layne para criar um próprio manequim para que os designers interessados possam mimetizar o processo de James a aprender sob o corpo humano.

O livro conta com mais de 400 fotografias e imagens, desde Charles James e a equipa em momentos de camaradagem ou com os modelos em momentos de *fittings*, ao seu atelier no Chelsea Hotel, às listas que o designer fazia no final do dia com observações ao trabalho dos assistentes e o que deviam melhorar no dia seguinte, a ilustrações de Antonio Lopez das peças de James.

E também, evidentemente, de algumas das criações mais emblemáticas de James. Como o casaco de noite acolchoado (Figura 24) que foi usado tanto por mulheres como por homens, algo revolucionário na época. O fato de banho do qual o sutiã ficou conhecido por não ter copa. O *taxi dress*, o *clover leaf dress* (Figura 25), entre outros. Também inúmeras fotos de *toiles* ainda a meio do processo de experimentação que mostram o processo de construção das peças, os mesmos já finalizados e fotos até do processo de modelagem.



Figuras 24 e 25 – Da esquerda para a direita: Casaco de noite acolchoado Charles James (1937). Fonte: Victoria and Albert Museum; Vestido “Clover Leaf” Charles James (1953). Fonte: The Met Meseum.

Para melhor explicar o método de James que tanto caracteriza o seu trabalho, Mink e Layne (2019) comentam a importância que o corpo tinha para Charles James e o jogo que fazia com as bolsas de ar entre a pele e o tecido e as formas que surgem dessa conversa entre suporte e tela. Falam de como Charles James mandava fazer os seus próprios manequins,

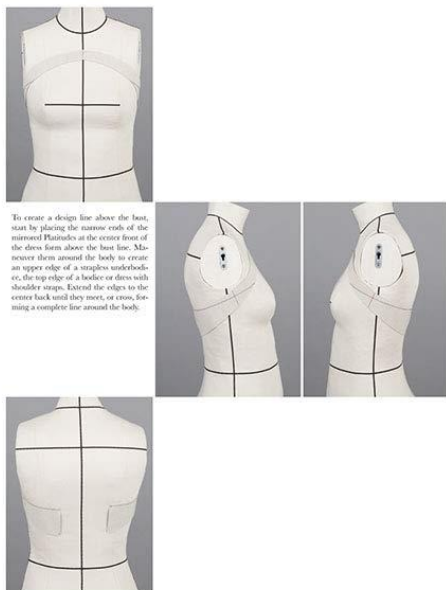
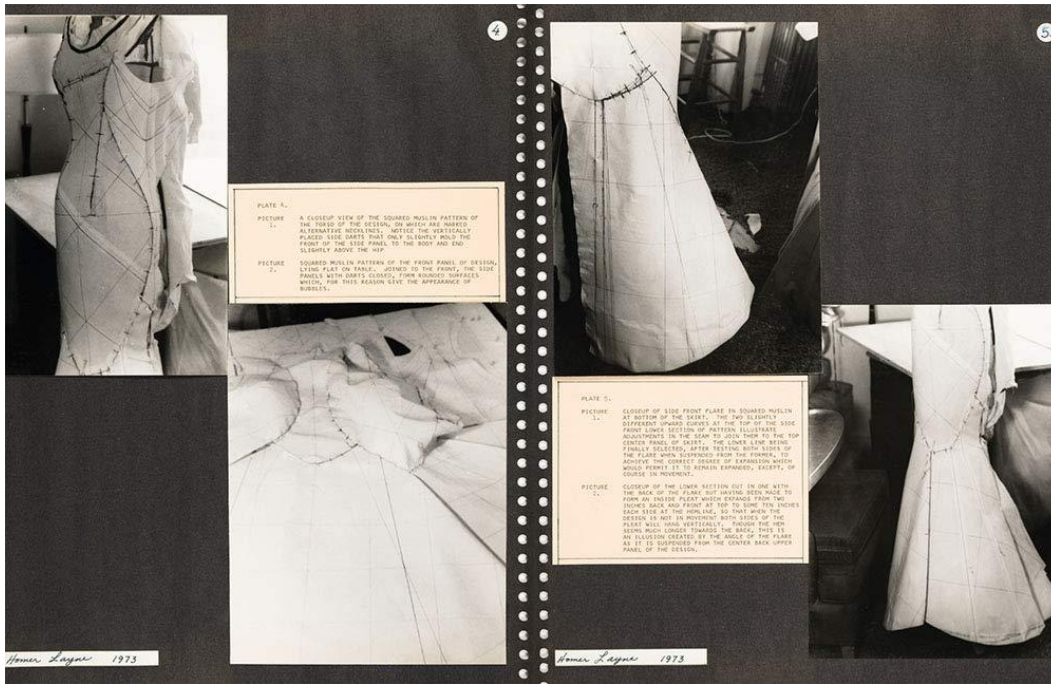
que concebia de forma bastante arquitetônica com medidas que tinham de ser exatamente as por ele determinadas.

Mink e Layne explicam o que são platitudes, e como são uma parte integrante do método de Charles. Explica que a definição aceita de platitude não era exatamente partilhada por James, em vez de significar algo plano para o designer era o estado de estar plano. James pegava nos seus moldes enrijecidos, as platitudes, e usava-os como réguas sob a forma tridimensional do manequim para criar linhas de estilo, costuras e bainhas. James podia pegar no cós de uma calça assimétrica e tornar essa curva numa platitude e reutilizar essa linha numa manga ou num decote, por exemplo, segundo o reconto dos editores. Ajudam a criar uma costura moldada ou linha de design que circule suavemente em redor do corpo e, evita costuras em ângulo reto.

As platitudes (Figura 26) podem ser aplicadas a alças de ombro, a um cós que contorna a curva natural da cintura ou qualquer seção de um padrão que tenha uma forma curvilínea suave. Todas as costuras, para James, têm significado e enfatizam algo sobre o corpo. (Figuras 27 e 28)



Figura 26 – Platitudes criadas por Charles James na exposição *Charles James: The Couture Secrets of Shape* (2019) montada por Rick Owens em Milão. Fonte: Fondazione Sozzani.



Figuras 27 e 28 – (Ambas) Páginas do livro *Charles James: The Couture Secrets of Shape* (2019) de Mink e Layne.

Layne, revela que James aprendeu a fazer modelagem de forma autodidata e com os *patternmakers* que empregava para criar o próprio sistema de modelagem para refletir a forma pela qual gostava de trabalhar e criar. E que a principal fonte de inspiração de Charles James era a arquitetura.

Mink e Layne descrevem também dois conceitos inerentes ao trabalho de James, a “cintura mágica” e o “triângulo mágico”. A cintura na traseira sobe para a cintura natural e na frente desce para baixo da cintura que na vista lateral resulta numa linha diagonal. Essa curva natural era depois usada para as platitudes. O triângulo refere-se ao triângulo imaginário que une a nuca aos pontos inferiores dos dois triângulos deltopeitorais, pois para James era sob o músculo do trapézio que deveria cair o peso da roupa como casacos, vestidos, etc. E, esse triângulo era a forma visual que assegurava essa distribuição de peso quando fazia a modelagem por *draping*.

1.4.6. **Azzedine Alaïa (1935 – 2017)**

Azzedine Alaïa nasceu a 7 de junho de 1939, na capital da Tunísia, Tunis. Alaïa, à semelhança de outros designers incluídos neste ponto, desde tenra idade demonstrou uma paixão pelas artes. Estudou escultura na École des Beaux-Arts em Túnis.

Em 1957, mudou-se para Paris e trabalhou para alguns dos maiores nomes da indústria da moda na altura, como Christian Dior, Guy Laroche e Thierry Mugler. No final dos anos 70, abriu o seu primeiro atelier no seu pequeno apartamento, onde criou vestidos para celebridades como Marie-Hélène de Rothschild e Greta Garbo.

Foi apelidado de "*Titan of Tight*" e "*King of Cling*" por Georgina Howell e Women 's Wear Daily, respetivamente pela forma como as suas criações abraçam a figura (Figura 29) (Chun & Park, 2013). As suas criações mostram uma maior preocupação com a forma como as roupas eram usadas, criando roupas que mantêm firmemente a forma do corpo, enquanto são capazes de acomodar os movimentos.

Alaïa é conhecido por usar uma paleta de cores minimal, preto, branco e outros tons neutros para expressar a suavidade das mulheres.

Azzedine não esperava que fossem os vendedores de tecidos a introduzir novidades no mercado, e foi direto às fábricas para pesquisar e desenvolver os próprios tecidos e malhas. Foi assim que refinou a fina malha de viscose que usava como entretela nos vestidos justos ao corpo. O processo de criação era a paixão de Alaïa, a sua mesa tinha sempre alfinetes que usava para montar e encaixar protótipos, cortava e cosia a noite toda no seu atelier, e ele mesmo engomava a peça acabada (Horwell, 2017).

Fez o emprego da técnica de corte em viés, introduzida por Madeleine Vionnet, e através de drapeados repetidos, encaixes e recortes no corpo de uma modelo real, desenvolveu caimentos que realçam e enfatizam o corpo curvilíneo das mulheres (Chun & Park, 2013). (Figura 30)

Outro aspeto de design de Alaïa é que ele misturava diversos tecidos, como o tecido *skashi*, uma malha computadorizada que deu um novo visual às peças com a sua assinatura.

Azzedine Alaïa é também conhecido pelos padrões exigentes que tinha e pela sua combinação de técnicas tradicionais de alta-costura com materiais inovadores.

Estudou o trabalho de outros mestres, como Charles James, cujo vestido "La Sirène" (Figura 31) inspirou o design do vestido da figura 32.



Figuras 29 e 30 – Da esquerda para a direita: Vestido Azzedine Alaïa da coleção Primavera/Verão 2003; Vestido Azzedine Alaïa da coleção Outono/Inverno 1986-87. Fonte: The Met Museum.



Figuras 31 e 32 – Da esquerda para a direita: Vestido “La Sirène” (1939) de Charles James; Vestido Azzedine Alaïa da coleção Primavera/Verão 1994. Fonte: The Met Museum.

1.4.7. Issey Miyake (1938 – 2022)

Miyake nasceu a 22 de abril de 1938 em Hiroshima, Japão. Estudou design gráfico na Tama Art University, em Tóquio, formando-se em 1964. Concluída a formação, trabalhou em Paris e Nova Iorque. Regressando a Tóquio em 1970, quando fundou o Miyake Design Studio.

Miyake teve o cognome de “o Picasso da moda” lhe atribuído, pela diversidade do seu trabalho, a propensão para descobrir novas metodologias artísticas e a sua contestação de conceitos tradicionais de design. Miyake explora tanto técnicas artesanais e novas tecnologias para explorar o esperado e o inesperado (English, 2011).

A sua estética explora a beleza da simplicidade que transcende o gosto e a breve temporalidade de tendências, o significado das suas peças expande a imaginação dos limites literais de roupa.

Algo que se tornou sinónimo do trabalho de Miyake foram as pregas e plissados. Com base na técnica de Fortuny, que reavivou da técnica de plissado da antiguidade grega, Miyake vai um passo além e combina essa técnica com a tecnologia industrial e tecidos de polímeros sintetizados pela primeira vez (Figuras 33 e 34). Estas peças plissadas são originalmente cortadas entre duas e meia a três vezes maiores que o tamanho final e cosidas primeiro, assemelhando-se a grandes peças tubulares. Depois são colocadas entre camadas de papel e a seguir numa prensa que termofixa as dobras no tecido. Este processo permite que tanto forma e textura sejam aplicadas à peça. O plissado vertical, horizontal ou em zig-zag criam efeitos arquitetónicos que dão vida e individualidade às peças mesmo tendo sido conseguidos num processo de manufatura em massa (Saiki, 1992).

Miyake trabalha no espírito do kimono que diz que entre o corpo e o tecido somente existe um contacto aproximado. É este conceito que em japonês se chama de *ma*, que cria a liberdade e flexibilidade de movimento numa peça de roupa (English, 2011). Vestuário japonês é visto pela própria cultura como uma forma de embalar o corpo. A envoltura em camadas, *draping*, pregas e plissados, técnicas tradicionais do kimono, têm vindo a ser um fio contínuo na carreira de Miyake.

O seu trabalho procura comentar a recontextualização do kimono como meio de criar uma estética. No início da sua carreira rejeitou as formas de moda parisienses tradicionais, e desenvolveu um conceito de moda baseado no uso de tecido em vez da essência da roupa. Assim criou uma anti estrutura orgânica com uma qualidade estrutural que sugere uma liberdade natural expressa na simplicidade do corte (English, 2011).



Figuras 33 e 34 – Da esquerda para a direita: Vestido “Staircase Pleats” da coleção Outono/Inverno 1994-95; Vestido “Flying Saucer” da coleção Primavera/Verão 1994. Fonte: The Met Museum.

1.4.8. Rei Kawakubo (1942 –)

Rei Kawakubo nasceu a 11 de outubro de 1942, em Tóquio. Embora não tenha sido formalmente treinada como designer de moda, Kawakubo estudou artes plásticas e literatura na Universidade de Keio, em 1960. Após a formação em 1964, Kawakubo trabalhou no departamento de publicidade da empresa têxtil Asahi Kasei e passou a trabalhar como *freelance stylist* em 1967. Dois anos depois, começou a marca Comme des Garçons em 1973.

O trabalho de Rei Kawakubo tem ao seu significado uma subjacente ideologia feminista, que tende em divergir de restrições e convenções sociais da imagem corporal estereotipada do ocidente. E, apresenta uma forma de vestir que abraça a noção de dignidade e perseverança através da roupa que se usa (English, 2011).

Kawakubo desafia todas as noções de moda em termos de *styling*, construção, manufatura e apresentação. E, está na vanguarda da discussão de neutralidade de género, na desconstrução e reconstrução de estilo e de ideias novas pela novidade e engenho. (Figura 35)

Muitas vezes desconstrói as convenções de forma com secções acolchoadas que distorcem os contornos naturais do corpo, especialmente nas zonas dos ombros, costas e ancas, visando criticar a noção do corpo feminino perfeito. É assim um dos processos pelos quais reconstrói proporções, na exploração de espaço e volume, constantemente alterando a relação ombro para cintura e cintura para a bainha, sem dar atenção ao corpo ao qual a roupa se sobrepõe (Figura 36). A sua modelagem raramente corresponde à anatomia convencional e os moldes, quando vistos de forma bidimensional, são extremamente não-convencionais e complexos. O que não só reduziu as cópias, mas também significou um treino próprio para as costureiras da Comme des Garçons.



Figura 35 – Algumas peças de Kawakubo em exposição no The Met Museum. Fonte: The Met Museum.



Figura 36 – Algumas peças de Kawakubo em exposição no The Met Museum. Fonte: The Guardian.

1.4.9. Yohji Yamamoto (1943 –)

Nascido em Tóquio em 1943, Yamamoto formou-se em Direito na Universidade de Keio, em 1966. Desistiu de uma futura carreira promissora para auxiliar a mãe no seu negócio de moda, onde aprendeu as suas habilidades de costura. Mais tarde, estudou moda na Faculdade de Moda de Bunka, formando-se em 1969.

Yamamoto estreou-se como designer em Paris, em 1981.

Yamamoto no final da década de 80 começou a contribuir em força para o novo padrão de *menswear*. Ele literalmente desconstrói o fato tradicional ocidental, começando pela eliminação dos chumaços nos ombros e dos forros. Mudou volumes e proporções com o intuito de produzir casacos e fatos mais leves e mais confortáveis. A silhueta dos ombros foi arredondada, as cavas e comprimento das mangas aumentadas, os botões colocados mais em baixo, as lapelas foram esticadas ao comprido, as calças encurtadas e as costuras e pespontos eram em cores contrastantes. A estética final era assimétrica, distorcia o balanço visual e quase aparentava que as peças não tinham sido terminadas (English, 2011).

O trabalho de Yamamoto conta com humor que faz troça do sistema de moda através do exagero da forma. E, a sua filosofia de design celebra a estética da pobreza. Mas não é por isso que deixa de ser um mestre de alfaiataria, no decorrer da sua carreira sempre propalou a ideia de *menswear* mais suave e drapeada, e é-lhe atribuído ter começado a tendência de sobrepor um fato preto simples a uma t-shirt branca. Usa formas de alfaiataria clássicas, mas o seu corte é assimétrico de inspirações arquitetónicas e em filosofias de design japonesas, com o emprego de técnicas de *couture*. (Figura 37)

Yamamoto tece com o seu trabalho comentários à natureza paradoxal dos atritos entre o lado masculino versus lado feminino das mulheres. Outra dualidade que emprega é a produção de peças que na sua natureza são castas e monásticas, mas ao mesmo tempo são provocadoramente eróticas. O seu interesse por dualidades simbióticas estende-se também à escolha de tecidos e métodos de construção. Yamamoto começa o seu processo de design, à semelhança de Kawakubo, com o tecido. É o tecido, o seu caimento, peso e movimento que ditam a modelagem. Independentemente de estar a criar para homem ou mulher, Yamamoto começa a construir a partir do dois pontos acima das omoplatas e deixa que seja o tecido a guiar a forma final.

Yohji Yamamoto é um designer que consistentemente encontra beleza na forma como envolve o corpo com tecido drapeado de forma assimétrica, e na textura dos materiais que selecciona. Descartando os artificios de decoração aplicados. Tornando-se renomado por silhuetas longas e largas, a antítese do conceito da forma feminina ocidental.

O seu estilo pode resumir-se em “japonês arquitetônico” que explora novas formas de vestir que vão contra o estabelecimento e a moda tradicional. O que se traduz em várias camadas, na adição de abas, alças, cós e bolsos em aglomerados ilógicos. Detalhes assimétricos, mangas mal colocadas e cinturas ajustáveis (Trebay, 2005). (Figura 38)



Figuras 37 e 38 – Da esquerda para a direita: Coordenado da coleção ready-to-wear Outono/Inverno 1981. Fonte: Shutterstock; Coordenado da coleção ready-to-wear Primavera/Verão 2021. Fonte: Vogue.com

1.4.10. Alexander McQueen (1969 – 2010)

Lee Alexander McQueen nasceu em Londres, no dia 17 de março de 1969. Dotado de uma mestria imensa na manipulação de tecidos e de outros materiais mais inabituais para comunicar a sua visão, McQueen indiscutivelmente foi um criativo complexo, apaixonado e pode até dizer-se visionário.

As suas coleções exsudam emoções sobre temas que o fascinavam, sob uma lente visceral, o próprio descreveu o seu trabalho como autobiográfico. Tudo o que Lee experienciou, ele digeriu e repeliu de volta para a sociedade, em forma de roupa que ilustrava essas vivências (Bolton, 2011)

A visão de McQueen, embora com uma originalidade alarmante, era evidente que havia algo tradicionalmente londrino na sua conceção. A formação em alfaiataria que teve em Savile Row, conferiu-lhe a habilidade de cortar tecido com precisão e rapidez. No tempo em que trabalhou para Huntsman, McQueen produziu fatos com um corte mais estreito e mais definido, com mangas mais estreitas também e lapelas de linhas mais extremas.

Esses fatos evidenciam a constante referência à anatomia presente no trabalho de McQueen. Em vez de colocarem ênfase no estreitamento na cintura, punham-no no *fitting* na curvatura da coluna, redefinindo o centro de gravidade na zona lombar inferior. A tensão que o tecido exercia, coagia os ombros a manterem-se numa postura reta, e as linhas verticais acentuavam as linhas subtis da musculatura masculina. A técnica de McQueen tinha a tendência a tombar para um *draping* que abraçava o corpo de forma mais suave ao invés de o restringir (Bolton, 2011).

A abordagem ao corte de Lee tem também as suas raízes no historicismo e em romanticismo negro que sugere uma estética de crueldade e que observa a sexualidade feminina. Produzindo peças de linhas afiadas, que parecem seguir os contornos do corpo como incisões cirúrgicas, de forma a produzir lapelas pontiagudas e ombros retos, ele pega em ideias do passado e sabota-as com o seu corte para torná-las completamente nova e no contexto do hoje. É a complexidade e severidade da sua abordagem ao corte que o torna tão moderno (Evans, 2003).

Um dos feitos mais ousados da sua exploração dos limites da alfaiataria foi o re-imaginar das proporções do corpo, através da descida radical do cócix de calças que passam a quase alcançar o osso púbico e o cóccix (Figuras 39 e 40). Esta nova iteração de calças ficou conhecida como “*bumster*”, o objetivo não era realçar as nádegas, mas sim a parte inferior da coluna assim como as fossas sacras que para Lee era a zona mais erótica do corpo de qualquer pessoa. Para o feitio e uso deste par de calças a sua fabricação requereu grande

ingenuidade e a aplicação de um forro com borracha para se segurarem à pele (Bolton, 2011).



Figuras 39 e 40 – Da esquerda para a direita: Coordenado da coleção Primavera/Verão 1994. Fonte: Vogue.com; Saia “bumster” da coleção Outono/Inverno 1995. Fonte: Another Mag.com

Em 1990 McQueen encontra-se desempregado, mas com quatro anos de experiência formal de alfaiataria ganha em Savile Row, e também já tinha trabalhado para o *costumier* Berman's & Nathan's, assim como para o designer avant-garde Koji Tatsuno e o italiano Romeo Gigli. É com este currículo que se candidata a uma vaga de emprego na Central Saint Martin's (CSM), no entanto, a então diretora do curso oferece-lhe uma vaga como estudante após reconhecer o seu talento ao folhear o portfólio de Lee. A CSM providenciou um ambiente criativamente estimulante e Lee aproveitou ao máximo essa oportunidade.

Antes de começar qualquer coleção McQueen elaborava painéis de inspiração que eram uma mistura eclética de imagens em relação a um tema em particular. Desde referências da natureza, pinturas dos mestres antigos e de novos artistas, referências históricas, técnicas têxteis, etc. Mas para *Plato's Atlantis* (Figura 41), desemprega esta pesquisa prévia do seu trabalho para criar algo completamente novo e original à direção artística (Bolton, 2011).

Para essa coleção, McQueen fez a maioria da modelagem das peças por draping a partir de uma única extensão de tecido para cada. A complexidade do caimento, dobras e volta ao

corpo que os moldes davam foi tal que a equipa de McQueen teve de fazer miniaturas em papel para conseguir compreender a sua montagem.

Em outubro de 1996 é apontado como diretor criativo de *womenswear* na Givenchy. Para Lee o processo de design era intelectualmente estimulante, mas sempre foi a trabalhar manualmente sob o corpo que se deixava absorver. Nas suas palavras a experiência mais valorizadora que ganhou na Givenchy foi o trabalho no atelier de *couture*. Ele até esse ponto considerava-se alfaiate, no atelier aprendeu a perceber leveza e a suavizar a sua estética severa. Foi algo fundamental para a sua carreira, foi algo educacional pois ajudou-o a compreender o seu ofício (Alexander, 2001).

Um dos componentes mais constantes ao longo da carreira de McQueen é o alongamento do tronco, uma silhueta claramente evidenciada com a infame calça “*bumster*”. McQueen explica o seu processo de design com origem no tronco e coluna, e que começava com a visão lateral. Lee considerava esse o pior ângulo do corpo, onde as imperfeições estão mais evidentes. Ao construir as peças a partir da lateral, pode proporcionar e criar uma silhueta que funciona a toda a volta do corpo (McQueen, 2003).



Figura 41 – Coordenados da coleção “*Plato’s Atlantis*” Primavera/Verão 2010 exibidos na exposição Savage Beauty no V&A Museum. Fonte: Victoria and Albert Museum.

1.4.11. Iris van Herpen (1984 –)

Iris van Herpen é uma designer holandesa nascida em 1984, reconhecida como um ícone pioneiro da moda. Depois de ter sido treinada como bailarina, Herpen mudou o seu rumo em direção ao design de moda e formou-se na Fashion Academy ArTEZ em Arnhem, em 2007.

No mesmo ano começou sua marca, que nasce da combinação do artesanato meticuloso com inovações tecnológicas.

O trabalho de Herpen reflete sempre uma simbiose entre arte, moda e tecnologia. A sua carreira conta com colaborações com cientistas de instituições de prestígio, como por exemplo o MIT Media Lab e CERN, bem como com artistas, considerando aqui o termo mais geral, tais como os arquitetos Daniel Widrig, Philip Beesley e Benthem Crouwel, o artista fotográfico Kim Keever, o artista cinético Anthony Howe (Figura 42) e o artista soprador de vidro Bernd Weinmayer (Figura 43).



Figuras 42 e 43 – Da esquerda para a direita: Vestido “The Infinity Dress” de Iris van Herpen feito em colaboração com o artista cinético Anthony Howe com a instalação do artista no desfile da coleção “*Hypnosis*” couture O/I 2019. Fonte: ftcftc.com; Vestido de vidro “Dimensionism” (2022) de Iris van Herpen feito em colaboração com o artista soprador de vidro Bernd Weinmayer. Fonte: SHOWstudio.com

Herpen apesar de trabalhar com tecnologias avançadas, é uma designer prática e intuitiva. Isto é, é conduzida pelos materiais por meio de uma interação com o design. Durante o processo criativo experimenta as coisas e as suas propriedades, descobre como o material se quer comportar. A sua abordagem é artesanal, usando as suas habilidades manuais enquanto desenvolve novos conhecimentos e técnicas, muitas vezes combinando diferentes técnicas e muitas vezes em colaboração com outros artistas ou técnicos de diferentes disciplinas. As silhuetas que cria são muitas vezes bastante femininas, e orgânicas no sentido que se deixa ser instintivamente conduzida pelo material e pelo que ele permite fazer, ou não (Smelik, 2020).

Simultaneamente às experimentações e manipulação das amostras de material sob o manequim, Herpen e a sua equipa criam uma silhueta ou peça, usando uma miríade de programas de computador, como o Illustrator, Fusion 360, Photoshop, Rhino, Grasshopper ou Marvelous Designer (Smelik, 2020).

A impressão 3D é uma técnica muito usada no trabalho de Herpen, mais apta para a arquitetura do que para a moda, a impressão 3D impõe restrições como quase qualquer outro processo, mas mesmo assim Herpen contorna essas condicionantes e tenta que o processo de design seja orgânico. Para tal, Herpen insiste no processo de *moulage*, a modelagem e moldagem dos materiais e amostras num manequim físico deixando que o toque a guie (Smelik, 2020). Embora alguns designs possam parecer desenhados por computador, na verdade eles são feitos à mão, cada projeto de Iris é montado por trabalho manual minucioso, tal como se pode observar nos diversos *fashion films* disponíveis na plataforma digital Youtube no canal da designer. Para Iris van Herpen é sempre importante ver como o material se comporta no corpo em movimento. O movimento é tão ou mais importante que o aspeto no seu estado estático.

Herpen desenvolve peças que são apenas drapeadas com tecidos “normais”, outras que são feitas no computador, outras com uma combinação desses processos, mas depois desmontado e drapeado novamente, misturado com outras técnicas, e depois refeito (Smelik, 2020). Um vestido de Herpen pode consistir em 1100 painéis diferentes, numerados, finalizados à mão e aplicados um a um à base que os suporta. No interior tem ainda um forro que o torna confortável de usar.

As Figuras 44 e 45 representam exemplos de coordenados que mostram a identidade de design de Iris van Herpen.



Figura 44 – Coordenados da coleção primavera *couture* 2020. Fonte: K Mag.com



Figura 45 – Coordenados da coleção outono *couture* 2022. Fonte: Vogue.pt

Capítulo 2 – Desenvolvimento Prático

2.1. Objetivos Específicos

Para o cumprimento dos objetivos gerais, estes requerem o seu desdobramento em objetivos específicos, que se consideram ser os seguintes:

- Realizar um compêndio cronológico para compreender a evolução das técnicas e métodos de modelagem e, posteriormente, listar e descrever as mais usadas atualmente;
- Analisar que relação tem a criatividade com a modelagem e com a Moda;
- Definir os conceitos de identidade e de expressão artística;
- Selecionar alguns designers que se destacam pela inovação, criatividade e identidade expressa na sua forma de fazer modelagem, corte e forma para análise;
- Pesquisar e apresentar exemplos do trabalho de alguns designers contemporâneos que recentemente se destacaram, no âmbito da construção de uma identidade também através da modelagem;
- Questionar designers, recorrendo a entrevistas para análise de diferentes opiniões da importância da modelagem e como esta pode integrar a identidade de design de autor;
- Analisar projetos do autor para estudar e conseguir enumerar as semelhanças de design e identidade subjacentes;
- Fazer o trabalho de definição e construção da identidade do autor (i.e. valores, elemento de design e formas de modelar próprias);
- Demonstrar através de um projeto próprio como o desenvolvimento da modelagem pode contribuir para expressar a identidade de um designer de autor.

2.2. Metodologia

Bruno Munari (1981) em “*Das Coisas nascem Coisas*” defende que para a execução de um produto é necessário seguir uma metodologia composta por várias etapas óbvias, organizadas por uma ordem lógica, em prol do melhor resultado através do menor esforço. Munari afirma que projetar é fácil quando se sabe o que fazer, e para se saber o que fazer é preciso delinear todo um método que vá de encontro ao objetivo final.

Ao desenvolver a sua metodologia projetual, Bruno Munari reconhece a necessidade de uma metodologia projetual como método que conduz a realização de um produto, composto por uma série de etapas devidamente organizadas por estudos lógicos, cujo objetivo é atingir o resultado (Munari, 1981).

Para alcançar a solução é necessário um processo projetual que se inicia com a definição do problema e termina com a sua eventual resolução.

O método de Bruno Munari é explicado pelas seguintes etapas:

1. Problema – Um problema é o início de muitos projetos. Pode ser um problema funcional ou ergonómico, ou mesmo emocional;
2. Definição do problema – Esta é uma parte fundamental de qualquer projeto. Este é o momento em que o designer precisa dar um passo atrás e definir o problema, abstendo-se de propor ou pensar em soluções;
3. Componentes do Problema – Munari aqui sugere “desmontar” o problema nas partes que o compõem. Seccionando o problema em problemas menores, permitindo que eles sejam resolvidos mais facilmente;
4. Recolha de dados – Aqui Munari sugere investigar o mercado, os concorrentes, os componentes e as soluções existentes. Embora seja muito importante, a abordagem de Munari é mais apropriada para projetos que exigem apenas uma melhoria de um objeto existente, em vez de um projeto verdadeiramente inovador, onde um novo produto ou serviço é inventado do zero, caso em que a pesquisa deve abranger muito mais. Como mercados paralelos, ecossistemas de produtos, novas tendências, etc.;
5. Análise de Dados – Esta etapa exige que o designer analise todos os dados recolhidos;
6. Criatividade – Munari usa a palavra criatividade e não 'ideia' para expressar que o designer deve propor uma solução que tenha em conta os aspetos técnicos/rationais de um projeto, evitando propor apenas ideias, que podem não estar fundamentadas na realidade;

7. Materiais e tecnologias – Uma vez proposta uma solução criativa, Munari sugere pensar nos materiais e tecnologias de fabricação mais adequados a serem utilizados;

8. Experimentação – A experimentação é essencial na escolha do melhor material e tecnologia para uma solução, devendo o designer experimentar materiais existentes e tradicionais, mas também aventurar-se na criação de materiais ou técnicas inovadoras;

9. Protótipos/Modelos – Amostras e protótipos são criados como resultado da experimentação, e a solução é refinada;

10. Validação – Este é o momento de apresentar os protótipos mais apelativos a alguns utilizadores. Na indústria, isto é chamado de Teste de Validação;

11. Desenhos técnicos – Neste ponto, Munari explica que os designers terão que 'traduzir' o projeto em desenhos técnicos para o fabricante;

12. Solução – A solução é então apresentada e comunicada a todas as partes interessadas.

Para o designer, o método projetual não é algo absoluto nem definitivo, mas sim algo que pode ser adaptado a outros valores para um melhoramento do processo, não atrapalhando a criatividade do designer, pelo contrário, incentivando-o a descobrir novos caminhos (Munari, 1981).

Tabela 1 – Metodologia de Munari adaptada. Autoria Própria.

Introdução	Problema	<ul style="list-style-type: none"> Falta de interesse, e conhecimento pelos designers de moda pela modelagem e sua potencialidade na utilização para criação de uma identidade própria.
	Definição do Problema	<ul style="list-style-type: none"> Entender que papel e de que modo a modelagem pode auxiliar na construção da identidade do designer de moda e motivar o interesse para a aquisição de conhecimentos e competências de técnicas de modelagem e da forma de utilização e contribuição

		para a construção de uma identidade.
	Componentes do Problema	<ul style="list-style-type: none"> • Compreender e conhecer a modelagem ao longo da história da moda e a relação que tem vindo a ter com a criatividade e identidade dos designers de moda, que na atualidade é bastante reduzida em conteúdos da história da moda e manuais técnicos de modelagem. • Como desenvolver uma identidade de designer de autor baseada na exploração de técnicas de modelagem e moldes diferenciadores.
Enquadramento Teórico	Recolha e Análise de Dados (relevantes à componente teórica)	<ul style="list-style-type: none"> • Pesquisa e análise da modelagem ao longo da história e os tipos de modelagem. • Pesquisa e análise do conceito de criatividade e como integra o design de moda. • Pesquisa e análise de identidade e expressão artística na moda. • Pesquisa e análise do trabalho de designers de moda que se destacam no âmbito da modelagem desenvolvida.
Desenvolvimento Prático	Recolha e Análise de Dados (relevantes ao desenvolvimento prático)	<ul style="list-style-type: none"> • Pesquisa e análise de designers da atualidade que se destacam na utilização da modelagem na contribuição de uma identidade como designers de autor.

		<ul style="list-style-type: none"> • Entrevistas a designers que se destacam pela modelagem/identidade. • Recolha e análise de projetos realizados pelo autor.
	Criatividade	<ul style="list-style-type: none"> • Painéis de conceito/<i>Moodboards</i>. • Definição e construção de uma identidade, valores e elementos de design do autor.
	Tecnologias	<ul style="list-style-type: none"> • Desenvolvimento dos elementos de modelagem de autor.
	Experimentação	<ul style="list-style-type: none"> • Esboços de peças. • Desenvolvimento da modelagem.
	Protótipos/Modelos	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar os <i>toiles</i> das peças com a modelagem desenvolvida.
	Verificação	<ul style="list-style-type: none"> • Validar os <i>toiles</i> e desenvolver os protótipos finais.
	Desenhos Técnicos	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar os desenhos técnicos finais das peças selecionadas.
	Solução	<ul style="list-style-type: none"> • Apresentação do projeto.

2.3. Recolha e Análise de Dados: Novos Designers de Autor

2.3.1. Di Petsa

Dimitra Petsa cresceu em Atenas, onde nutriu o interesse precoce pela moda, principalmente instigado pelo facto de ter uma avó costureira e professora de alfaiataria. Com ela aprendeu a desenvolver uma conexão forte com o material têxtil e a compreender o valor do vínculo íntimo e afetivo entre a psique humana e o estado de vestir físico que serviu de base ao seu processo criativo (Baconsky, 2018).

Começou a desenvolver as suas peças e coleções em atelier com as suas modelos que ficavam nuas a maior parte do tempo. Dançavam, gritavam, riam e choravam juntas e isso criou uma ligação muito pessoal assente na performance no seu trabalho. E, desencadeou um processo contínuo de desconstrução e exploração criativa para Petsa (Baconsky, 2018).

Na parte da biografia do seu website, Petsa descreve-se a si e ao seu trabalho com o texto poético. *“A woman cries, she wipes the tears with her hands and then licks her fingertips. Handmade, handheld, process based. Interdisciplinary artist working in the mediums of fashion, performance, and film. The wearer as performer, the garment as script. To experience the purest form of intimacy, that of strangers.”* Que se traduz para: Uma mulher chora, ela limpa as lágrimas com as suas mãos e depois lambe as pontas dos dedos. Feito à mão, de mãos dadas, com base no processo. Artista a trabalhar por meios interdisciplinares de moda, performance e filme. O usuário enquanto performer, a peça de roupa enquanto guião. Para experienciar a mais pura forma de intimidade, aquela de estranhos.

A designer incute o movimento e a fisicalidade da performance no seu método de trabalho e, criou uma relação muito íntima com a câmara e o espelho à frente dos quais costuma criar as suas peças por draping sobre o seu próprio corpo. Passa horas no vestir e despir, ocasionalmente chegando ao ponto de não saber mais o que fazer. Muitas das suas peças são o resultado desse processo e dos “acidentes” que dele ocorrem. Como por exemplo um vestido que revela o seio é o resultado de um deslize durante o processo (Banconsky, 2018).

A contribuição para o mundo da moda pela qual ficou conhecida é o seu repertório do *“wet look”*. Um método proprietário de draping, coser e combinar tecidos transparentes, até então maioritariamente brancos, para fazer roupas que parecem estar encharcadas de água que se colam ao corpo.

A técnica do “*wet look*” é uma técnica que usa um tecido original, que desenvolveu durante o mestrado na Central Saint Martins. A ideia tem berço numa das performances da designer que realizou enquanto estudava design de performance na CSM, onde uma mulher vestida de água caminhava por Atenas (Kim, 2020).

Petsa levou seis meses para desenvolver a técnica final do tecido “molhado”, pouco revela sobre a forma técnica de obter este feito. Mas adianta que o processo envolveu performances da designer, amigos seus e modelos, para as quais molhavam tecido e envolviam-se para ver como o tecido caía naturalmente sobre o corpo. Essas formas fluidas e orgânicas que obteve das performances é o que recria com draping à mão para criar movimento na silhueta do “*wet look*” (Kim, 2020). (Figura 46)

A técnica de draping de efeito molhado já é sinónima com a designer e, indiscutivelmente um fator identificador do seu trabalho (Figuras 47 a 49). Petsa recorre à sua utilização em todas as suas coleções diversificando o tipo de peças às quais aplica a técnica, nas coleções mais recentes começou a variar o tipo de tecido e cores além do clássico branco.



Figuras 46 e 47 – Da esquerda para a direita: Performance “*Wetness*” (2018) Fonte: dipetsa.com; Coordenado da coleção Primavera/Verão 2019. Fonte: Vogue Runway.



Figuras 48 e 49 – Da esquerda para a direita: Coordenado da coleção Outono/Inverno 2020; Coordenado da coleção Outono/Inverno 2022. Fonte: Vogue Runway.

2.3.2. Peter Do

Nascido em Biên Hòa, no Vietnã, Do emigrou para os subúrbios da Filadélfia aos 14 anos. Estudou Design de Moda no Fashion Institute of Technology (FIT) em Nova York e recebeu o prémio *LVMH Graduate Prize* em 2014. Antes de lançar a sua marca, destacou-se sob os mentores Phoebe Philo (Celine) e Derek Lam (Derek Lam) para os quais trabalhou.

Peter Do estabeleceu a marca homónima em 2018, em Nova York, tendo como cofundadores um grupo de amigos de longa data.

A estética da marca articula uma abordagem jovem ao design baseado em alfaiataria precisa habilmente cortada com elementos de subversão, construção arquitetónica e tecidos honestos. Menos é mais na marca Peter Do, o design passa por um processo de redução, cada detalhe é testado e refinado para criar um futuro na moda através de um design cuidadoso. As coleções incluem silhuetas inspiradas na moda masculina e cortes inovadores que demonstram a sua habilidade de trabalhar com o tecido (Davidson, 2022).

A sua herança vietnamita sempre o influenciou, de forma mais subtil inicialmente, mas ultimamente as homenagens tornaram-se um pouco mais evidentes. Como por exemplo, a

adaptação de um *áo dài*, o tradicional traje vietnamita de túnica usada sobre calças compridas (Schneier, 2021).

Do descreve a sua estética como limpa e minimal, focada principalmente na alfaiataria, já que é no que ele se especializou no FIT. A peça pela qual é mais reconhecido, e que já teve múltiplas reiteraões em várias temporadas é um casaco com influências de blazer ajustável que se separa num bolero e num colete sem costas. Outro elemento importante do casaco é o botão único que fecha em trespasse descentralizado no tronco (Phelps, 2019).

O fato de quatro peças, tornou-se uma das suas assinaturas, composto por uma saia plissada sobre calças com um casaco (em muitos casos híbrido podendo argumentar que é na realidade um fato de cinco peças) e uma camisa (Phelps, 2022). (Figura 50)

Outro elemento de design recorrente nas coleções de Do é uma risca contrastante regularmente encontrada nos artigos de malha que começa no punho da manga esquerda e se estende até ao colarinho e gola, caso a peça a tenha. Que espelha a tatuagem de Do que começa no pescoço, percorrendo o seu braço esquerdo até as costas da mão e acabando no dedo do meio. Phelps (2020) num artigo para a Vogue Runway refere este elemento de design como um identificador de marca e *branding* de próximo nível.

Do também desenvolveu um tecido próprio com um fabricante japonês, um *charmeuse* colado ou duplo, de aparência semitransparente que pode ser encontrado em várias coleções (Figura 51). Desenvolvido inspirado no material dos estofos de carros, na busca de um material que simbolizasse o sentimento de segurança que Do passou a sentir nos carros depois de imigrar. De textura esmagada e consistência rígida, mas leve o tecido aparece usado em todo o tipo de peças de vestuário, liso ou plissado (Do & Phelps, 2021).

As Figuras 52 a 55 representam a reutilização de elementos sinónimos com a marca ao longo dos anos em diferentes coleções.



Figuras 50, 51, 52 e 53 – Da esquerda para a direita, de cima para baixo: Coordenado da coleção Outono/Inverno 2019; Coordenado da coleção Outono/Inverno 2019 feito com *charmeuse* duplo; Coordenado da coleção Primavera/Verão 2020; Coordenado da coleção Primavera/Verão 2021. Fonte: peterdo.com



Figuras 54 e 55 – Da esquerda para a direita: Coordenado da coleção Primavera/Verão 2021 feito com *charmeuse* duplo; Coordenado da coleção Primavera/Verão 2022. Fonte: peterdo.com

2.3.3. Robert Wun

O designer de moda Robert Wun nasceu em Hong Kong e é diretor criativo e fundador da marca homónima. Formado pela London College of Fashion em *womenswear* em 2012, lançou a sua marca em 2014, com foco em moda feminina provida da sua alfaiataria única de inspiração extraída de ficção científica e da natureza, defende uma estética ultramoderna. Através da interação entre silhuetas esculpidas e uma abordagem futurista aos materiais, pretende potenciar a ideia de feminilidade na moda com formas fortes e um toque de novidade.

Wun favorece uma abordagem narrativa ao design, de uma perspetiva global que honra sua herança, mas recusa noções preconcebidas de identidade asiática. Recorre à natureza para informar o seu trabalho, relacionando a assimetria das formas orgânicas à complexidade do ser humano. Usa pregas e cortes precisos para imitar a forma de animais como por exemplo o rabo da andorinha nativa à sua cidade natal. Recorre muito frequentemente a contrastes entre a suavidade delicada dos elementos plissados e fluidos com camadas de espartilhos, peplos estruturados e arneses que se assemelham a

armaduras. Wun traduz ideias conceituais ousadas em peças tecnicamente rigorosas (Kessler, 2021).

A curiosidade pelos laços entre a Natureza e o Homem foi motivada pela descoberta das falhas simétricas na natureza que conduziram a uma atração mais profunda por fotografias de borboletas e traças a nível microscópico. Insetos que são percebidos como simétricos e, conseqüentemente, belos. No entanto, foram as falhas na natureza que lhe despertaram interesse, a natureza projeta muitas coisas em simetria, mas os lados esquerdo e direito são ligeiramente diferentes (Ariz, 2013). Para alcançar essa ideia, usa técnicas nas quais não pode controlar o resultado, como queimar e derreter, nomeadamente na coleção *Burnt*.

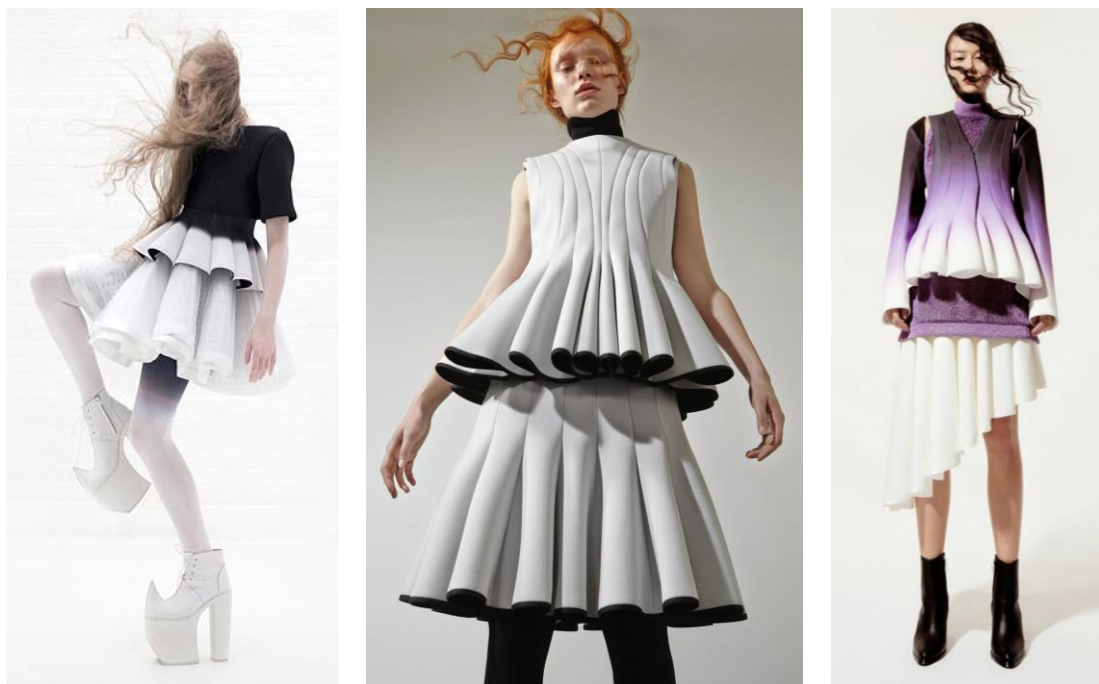
Utiliza tecidos e materiais muito artificiais como o *neoprene*, a *organza*, a *Lycra*, espuma e enchimento para os contrapor com a ideia de natureza, para a qual emprega métodos de trabalho orgânicos, simbolizando assim a relação entre Homem e Natureza. Combina efeitos degradê por impressão digital com outros degradês tingidos à mão que funcionam como uma harmonia entre dois extremos. Homem e Natureza, preto e branco, algo que sempre o fascinou e inspirou (Ariz, 2013).

Wu descreve na sua perspetiva que sente a moda como um meio-termo entre arte e praticidade. Algo de fantasia, tudo que está “no meio”, as áreas cinzentas, vê muita magia nisso. Pode fazer algo inspirado em algo tão macio e leve como penas de pássaros e a isso junta a ideia da armadura, há equilíbrio no contraste, na precisão (Castro, 2021).

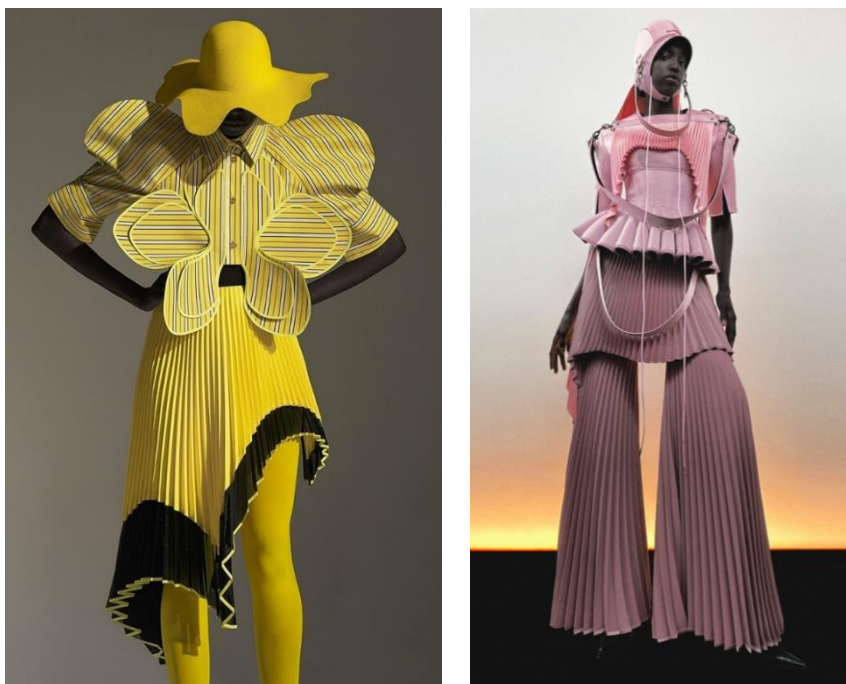
Com todas as coleções Wu faz um processo de limpeza de ideias e direção, e começa a experimentar novas formas, cortes e modelagem, procurando novos recursos, tecidos e materiais. A direção da ideia da coleção para a qual esta a trabalhar começa a mudar ao longo de todo o processo de descobrir o lado técnico da coleção. Descobre novas técnicas e, de alguma forma, organicamente, toda a coleção encaixa (Castro, 2021).

A cor é um elemento com o qual tem de se conectar. Muito orientado pelas cores antes dos esboços, coloca amostras de tecido cortadas em pequenas formas, espalhadas na sua mesa. Em vez de desenho, começa o processo de design com formas e cores. Wu diz que a sua mente funciona assim às vezes, baseada em cores. Olha para as cores e vê como elas se alinham e combinam com a história (Castro, 2021).

As Figuras 56 a 63 representam a reutilização de elementos sinónimos com a marca ao longo dos anos em diferentes coleções.



Figuras 56, 57, 58, 59 e 60 – Da esquerda para a direita, de cima para baixo: Coordenado da coleção “Burnt” Primavera/Verão 2012; Coordenado da coleção Outono/Inverno 2015; Coordenado da coleção Primavera/Verão 2017; Coordenado da coleção Primavera/Verão 2019; Coordenado da coleção Outono/Inverno 2019. Fonte: robertwun.com



Figuras 61, 62 e 63 – Da esquerda para a direita, de cima para baixo: Coordenado da coleção Outono/Inverno 2020; Coordenado a) da coleção Primavera/Verão 2021; Coordenado b) da coleção Primavera/Verão 2021. Fonte: robertwun.com

2.3.4. Recolha de Dados: Entrevistas

Durante a componente experimental projetual e com o objetivo de conhecer a opinião de designers de moda relativamente ao conhecimento e importância da modelagem, foi elaborada uma listagem de designers e elaborado um guião prévio. Assim foram contactados e solicitado a resposta às questões da forma que considerassem ser a mais confortável (plataformas digitais, e-mail, telefone).

O objetivo que se pretende atingir com as entrevistas a diferentes designers está relacionado com o problema identificado nesta investigação: Falta de interesse e conhecimento pelos designers de moda pela modelagem e sua potencialidade na utilização para criação e uso da modelagem na criação de uma identidade própria.

O guião para as entrevistas semiestruturadas foi previamente testado. Selecionou-se um conjunto de designers identificados com elevado conhecimento da modelagem e que a utilizam para o desenvolvimento de criações diferenciadoras. As entrevistas foram criadas e enviadas no Google Forms e enviadas aos designers selecionados para que estes pudessem responder quando lhes fosse mais conveniente tendo em conta a sua falta de disponibilidade para agendamento de entrevistas via zoom, telefone ou teams. (Ver apêndice 1)

Com um total de 12 perguntas elaboradas previamente a entrevista/questões para resposta foi centrada, evidentemente, no processo de design e na modelagem. Questionando sobre o que inicia o processo de design, que papel e importância a modelagem tem nele. Quem nas suas respetivas marcas faz de facto a modelagem, qual o tipo (e.g. modelagem plana, draping, modelagem digital em CAD, etc.). A importância de construir uma identidade de design do autor por meio da modelagem. E qual a opinião sobre a temática que a esta investigação se centra.

Os critérios de seleção dos designers a contactar foram os seguintes:

- Terem no presente ou terem tido na última década uma marca de design de autor;
- Terem formação em universidade ou institutos de Design de Moda conhecidos por um plano de estudos e divulgação de trabalhos dos alunos focados numa componente de modelagem intensa;
- Demonstrarem (na opinião do autor) uma identidade visual consistente que hipoteticamente possa ser conseguida pela modelagem ou elementos de design recorrentes no trabalho do designer.

No total foram contactados 22 designers: Andrea Brocca; Arturo Obegero; Ashlyn New York; Boy Kloves; Cecilie Bahnsen; Di Petsa; Dion Lee; Feng Chen Wang; Harris Reed;

Johannes Warnke; Julian Roberts; Melita Baumeister; Miss Sohee; Mole'Neration; Palomo Spain; Peter Do; Poster Girl; Robert Wun; Stephanie Uhart; Tomo Roizumi; Viviano Studio; Vivien Canadas.

Do grupo de designers selecionados apenas dois responderam ao pedido e concordaram com a entrevista: Arturo Obegero e Julian Roberts. As entrevistas e uma breve introdução dos mesmos são apresentadas nos próximos pontos e, as entrevistas não traduzidas estão incluídas nos apêndices 2 e 3.

Entrevista 1: Arturo Obegero

Arturo Obegero cresceu em Tapia de Casariego, uma vila de pescadores no norte de Espanha, cercado pela natureza. A sua infância e adolescência na cidade que descreve como melancólica, causou-lhe um impacto significativo que influencia também a sua estética pessoal. Descreve ambas como sendo cativantes, poéticas e agressivamente belas.

Encorajado a seguir as artes cénicas, que alimentaram a sua sensibilidade, Obegero adquiriu também competências que lhe iriam valer no seu futuro na moda. Incluindo o corte de moldes, antes de se matricular no prestigiado programa de mestrado na Central Saint Martins, em Londres, onde começou a desenvolver a sua narrativa criativa.

O seu trabalho tem como fonte de inspiração o mundo da dança, os movimentos surrealistas e a estética *neo-noir*. Arturo Obegero cria coleções românticas, sensuais e severas para homens e mulheres.

Desde o início da sua carreira que se autoproclamou como defensor do artesanato e do saber fazer passado de geração em geração, grande respeitador da tradição da moda espanhola e amante dos grandes designers do seu país, Cristóbal Balenciaga em particular.

Por sua vontade de assumir um compromisso com a sustentabilidade Obegero trabalha com as sobras de tecidos das grandes casas de alta-costura. A sua coleção, *Puro Teatro* (Figura 65), foi ainda feita com o uso de cortinas de veludo de teatros de todo o mundo. Desta forma as suas coleções nunca são manufaturadas em massa. Mas para Obegero o foco é a consciência de que esforço e dedicação são pré-requisitos para o sucesso. E, a busca pela alma da moda, evitando tendências passageiras para criar peças únicas e exclusivas que as pessoas possam guardar para sempre (Alarcón, 2021). (Figuras 64 a 67)



Figuras 64, 65, 66 e 67 – Da esquerda para a direita, de cima para baixo: Coordenado da coleção “Nordeste”; Coordenado da coleção “Puro Teatro”; Coordenado da coleção “Euphoria”; Coordenado da coleção “Rue de Rome”. Fonte: arturoobegero.com

A entrevista:

Qual é a sua fonte de inspiração para criar?

Arturo Obegero: Mundo da alta-costura, performance, dança, fotografia, a natureza, a minha família.

O que inicia o seu processo de design? (O tecido, a silhueta, a ideia, etc.)

AO: A silhueta é fundamental no meu trabalho. Pode mudar, dependendo do projeto ou do humor da coleção. Normalmente, começo com a silhueta e depois encontro os materiais. No caso da nossa próxima coleção, SS23, encontrei primeiro os tecidos certos e as cores certas, que mais tarde informaram a silhueta.

Qual é a importância da modelagem no seu processo de design?

AO: É uma das partes mais importantes. Se não tiver um bom molde/silhueta, o resto cai por terra.

Os designers, na sua opinião, deveriam priorizar a modelagem?

AO: Sim.

Qual é a importância da silhueta? E tem uma silhueta de assinatura? Se sim, pode descrevê-la?

AO: Sim, a nossa silhueta de assinatura é nosso uniforme AO (Figura 68). Com as nossas calças de cintura subida “Gades”, o casaco bolero *cropped* “Boris” e as nossas camisas de seda fluidas “Pedro”.



Figura 68 – Coordenado da coleção “*Palmira*” composto pelas calças “*Gades*”, o casaco “*Boris*” e a camisa “*Pedro*”. Fonte: arturoobegero.com

A modelagem é feita por si ou é feita por terceiros?

AO: Eu antes fazia tudo sozinho, agora é 50/50.

Como aborda a modelagem, através de uma perspectiva criativa ou utilitária?

AO: No meu caso é sempre um equilíbrio. Eu não sou um designer utilitário *per se*, então para mim a perspectiva criativa ou a visão para a coleção é o que mais importa inicialmente, mas depois tento encontrar um equilíbrio entre a fantasia e a realidade, então tentamos adaptar essa visão numa abordagem mais usável.

O que integra no seu processo de modelagem? E qual é o seu método preferido? Modelagem plana, draping, modelagem CAD, etc.

AO: Sempre modelagem plana. Eu faço *draping* em manequim às vezes, mas só para ver a ideia. Além disso, eu não desenho muito, normalmente minhas ideias vêm enquanto faço a modelagem, pois enquanto estou no processo, percebo o que funciona e o que não funciona, ou o que poderia funcionar.

É, ou foi, importante desenvolver arquétipos/técnicas de modelagem ou elementos de design que possam ser reconhecidos como seus?

AO: Claro. Eu acho que os designers têm de ter a sua assinatura, seja ela qual for, pode ser em termos de cor, silhueta, bordado, *styling*, etc.

A modelagem pode ajudar a criar a identidade de um designer?

AO: Sim.

Como expressa a sua identidade através da modelagem?

AO: Eu acho que a personalidade, a formação e o gosto próprio saem com o corte. Acho que gosto de expressar os contrastes da minha personalidade através do meu corte. A minha parte sensível, romântica e vulnerável em contraste com meu lado sério e mais elegante.

Na sua opinião, é possível utilizar a modelagem como ferramenta na construção de uma identidade visual/expressão de identidade no design?

AO: Sim, claro! Como mencionado anteriormente, os cortes que se criam podem tornar-se as peças *statement* e o toque reconhecível.

Entrevista 2: Julian Roberts

Julian Roberts é designer de moda britânico, *cutter* e cineasta, que já mostrou 12 coleções na London Fashion Week e ganhou cinco vezes o Prémio Nova Geração do British Fashion Council. É também, e talvez seja mais conhecido por esta vertente profissional, professor com um histórico impressionante de aulas, palestras e demonstrações dadas no Reino Unido e um pouco por toda a Europa e América.

Roberts desenvolveu um método de “construção oca”, essa técnica de corte é mais conhecida como *subtraction cutting*, ou corte por subtração em português. O objetivo desta técnica é aproveitar ao máximo os espaços negativos que podem ser abertos no tecido. Quase que pode ser descrito como um meio termo entre a modelagem plana e o *draping*, do qual resultam peças que quebram com os limites das formas usuais de roupas. A técnica é habitualmente construída a partir de formas com o tecido em plano liso que depois é então

cortado ou aberto com furos, permitindo que o material seja torcido sobre si mesmo, passado através de si mesmo ou acrescentado com mais pedaços de tecido para obter o volume e forma desejada. As peças resultantes parecem muitas vezes incrivelmente complexas e fazem lembrar muito o trabalho dos designers japoneses como Rei Kawakubo e Yohji Yamamoto (The Cutting Class, 2013).

Esta técnica de modelagem e corte é o que Roberts ensina nos seus workshops e palestras por todo o mundo (Figura 69), mas está também compilada em formato de e-livro de título *Free Cutting* disponível para download, totalmente gratuito. (Figura 70 a 73)



Figura 69 – Demonstração da técnica do túnel em workshop na Universidade da Beira Interior (Covilhã).
Fonte: *Free Cutting* de Julian Roberts (2013).

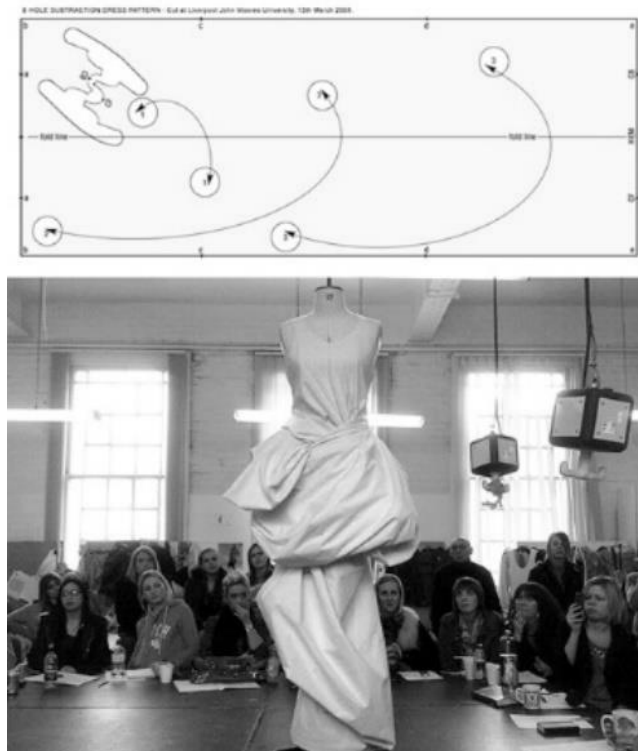


Figura 70 – Método de modelagem em túnel de Roberts. Fonte: *Free Cutting* de Julian Roberts (2013).

A entrevista:

Qual é a sua fonte de inspiração para criar?

Julian Roberts: Explorações em corte abstrato e acidental.

O que inicia o seu processo de design? (O tecido, a silhueta, a ideia, etc.)

JR: Um processo de corte que segue o volume e fluir do tecido.

Qual é a importância da modelagem no seu processo de design?

JR: Modelagem é design. Para mim, cortar fisicamente os tecidos é o primeiro passo e uma forma de design em ação. Este processo precede um design cognoscível ou previamente elaborado (desenho), pois a peça/design acabado vem por último na sequência da confecção, evoluindo através de uma mistura de experiências (prática profunda) e acidentais (risco).

Os designers, na sua opinião, deveriam priorizar a modelagem?

JR: Sim.

Qual é a importância da silhueta? E tem uma silhueta de assinatura? Se sim, pode descrevê-la?

JR: A silhueta é estilisticamente essencial na definição de uma estética identificável. Eu tenho uma estética de assinatura definida principalmente por outros que me testemunham cortar ao vivo e usar as minhas técnicas. Como o ensino de demonstração exige resultados bastante rápidos num nível iniciante, tornei-me conhecido por demonstrar um corte de roupas que é fácil de alcançar e reconhecível pelas técnicas que compartilho. Claro que, essas silhuetas são pontos de partida para usuários que muitas vezes avançam e personalizam as técnicas que ensino, assim como eu. Então, meu trabalho e sua influência também instigam variações de silhueta muito diferentes e menos reconhecíveis. Assim, a assinatura é escrita em muitas mãos e estilos.

A modelagem é feita por si ou é feita por terceiros?

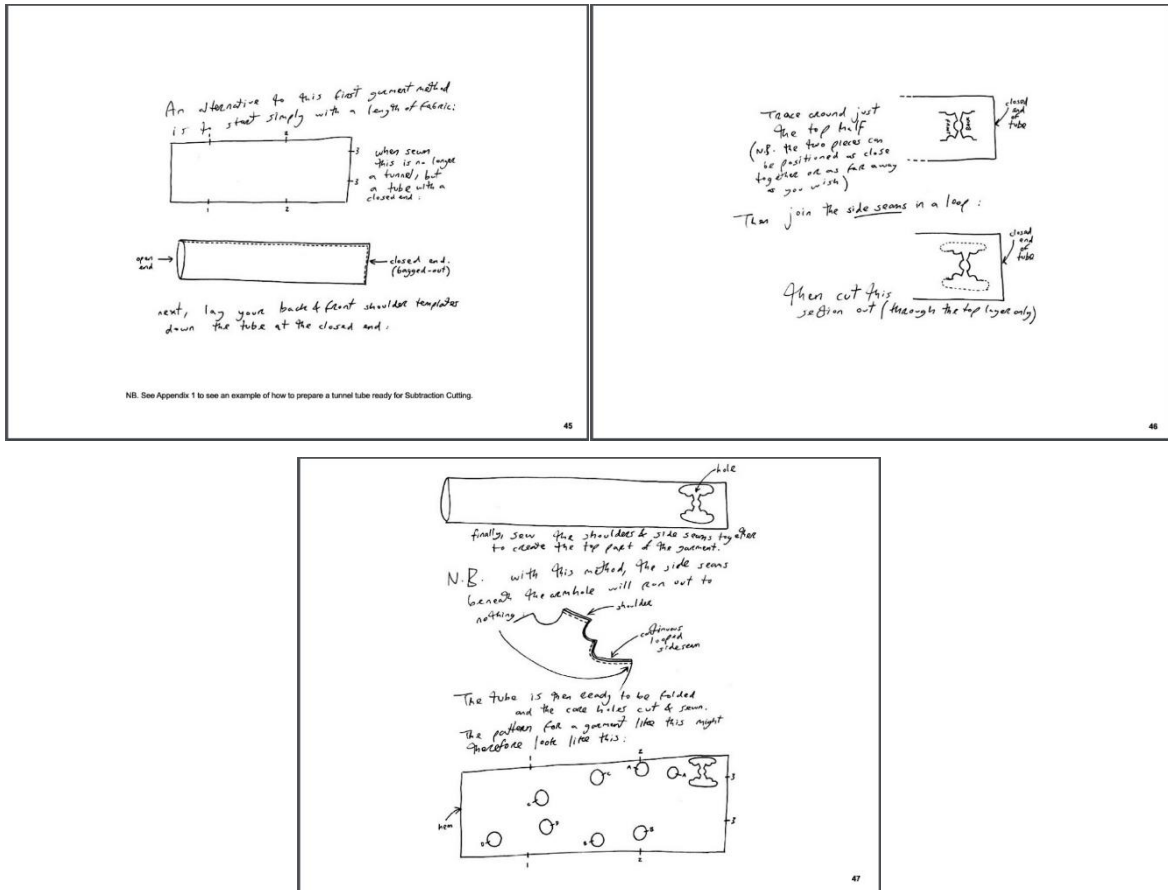
JR: Eu faço a minha própria modelagem.

Como aborda a modelagem, através de uma perspectiva criativa ou utilitária?

JR: Ambas. A criatividade é apenas um efeito do processo, mas a utilidade e a preocupação com o uso/conforto/função são essenciais para cada peça de roupa.

O que integra no seu processo de modelagem? E qual é o seu método preferido? Modelagem plana, draping, modelagem CAD, etc.

JR: Corte por subtração, adicionalmente algum draping e a ocasional modelagem plana. Tudo analógico, embora o digital possa me influenciar.



Figuras 71, 72 e 73 – (Todas) Método de corte por subtração. Fonte: *Free Cutting* de Julian Roberts (2013).

É, ou foi, importante desenvolver arquétipos/técnicas de modelagem ou elementos de design que possam ser reconhecidos como seus?

JR: Sim, é crucial que os designers cortem e costurem para se tornarem melhores e mais cuidadosos. Os designers podem comunicar melhor e respeitar os “cutters” de moldes e fabricantes se eles próprios dominarem os processos de construção. Este conhecimento e respeito pelo ofício de fazer são reconhecíveis nos produtos finais apresentados e vendidos.

A modelagem pode ajudar a criar a identidade de um designer?

JR: Sim.

Como expressa a sua identidade através da modelagem?

JR: Eu sou o molde, e o molde sou eu. Ele é desenhado em tecido e cortado pela minha mão, e medido espacialmente em relação ao meu corpo, membros, humor e ações físicas. O molde é, portanto, um autorretrato do designer, bem como do usuário pretendido (real ou esperado). O molde liga o corpo do fabricante ao corpo do usuário.

Na sua opinião, é possível utilizar a modelagem como ferramenta na construção de uma identidade visual/expressão de identidade no design?

JR: Através de muitos anos de prática isso torna-se possível. Expresso a minha identidade através do corte e da forma como ensino e compartilho técnicas. Passei a reconhecer-me pela maneira como corto e como os outros que usam as minhas técnicas cortam. Eu entendo os meus pontos fortes e os limites do meu conhecimento através do corte: não posso cortar nada, não sou bom em muitos outros estilos de corte além do meu, então aprecio mais a experiência das outras pessoas à medida que a minha própria experiência se formou. O corte é muitas vezes muito pessoal, então a identidade faz parte disso.

2.4. Análise de projetos do percurso enquanto estudante

Este ponto tem a função de fazer uma retrospectiva e análise de projetos desenvolvidos até à data do autor visando descrever e analisar a evolução da estética de design e relacionar com a modelagem ou componentes de modelagem, e observar que elementos contribuem para a criação de uma identidade de design do autor.

Foram assim considerados os projetos desenvolvidos no âmbito da licenciatura, mestrado e concursos (Figuras 74 a 81). Dos projetos considerados: três tinham como perfil de público o segmento *genderless*, 4 de moda masculina e 1 de moda feminina.

Em termos de evolução, em geral, é notável a crescente mistura de elementos femininos com elementos masculinos nos projetos, independentemente do sexo ou género do público a que se destinam. O foco torna-se o perfil psicológico e não um biótipo físico. Ou seja, pode-se considerar a estética do autor algo como geralmente andrógena.

Ainda na evolução é observável um gradual conforto do autor com o uso de cor nos projetos ao longo dos anos, estas são cada vez mais diversificadas e vibrantes do que é habitual nas coleções de *genderless*. Esta estética vai de encontro aos resultados obtidos por Reis (2020).

Na silhuetas, modelagem e design das peças observam-se semelhanças ao longo dos trabalhos desenvolvidos. Observa-se o contraste e jogo de linhas curvas e retas. Presente em bainhas, cós, costuras e como elementos decorativos. Convencionalmente formas mais retas estão associadas à masculinidade e em oposição, formas curvas estão mais relacionadas com a feminilidade. A articulação entre as duas pode ser uma ligação ao tema da androgenia.

Outra semelhança é o continuo interesse em alfaiataria. Trabalhada por vezes em peças que tradicionalmente não tem nada a ver com alfaiataria como Alexander McQueen o fez ou, outras vezes repensadas de forma a modificar a formas tradicionais do fato, sobretudo e blazer. O alfaiate é definido como o profissional especializado na confeção de calças, coletes, blazers e fatos masculinos sob medida de uma qualidade de confeção exemplar. A alfaiataria na atualidade ainda é a base da identidade da cultura *british* observada nos *ateliers* e lojas da Saville Row. Destaca-se por uma modelagem exemplar feita à medida de cada cliente (Sabino, 2007).



Figura 74 – Projeto “Epicene” (2018), desenvolvido da Unidade Curricular de Laboratório de Modelagem e Confeção III. Autoria Própria.



Figura 75 – Projeto “367-ADDISON” (2019), desenvolvido da Unidade Curricular de Design de Sportswear. Autoria Própria.

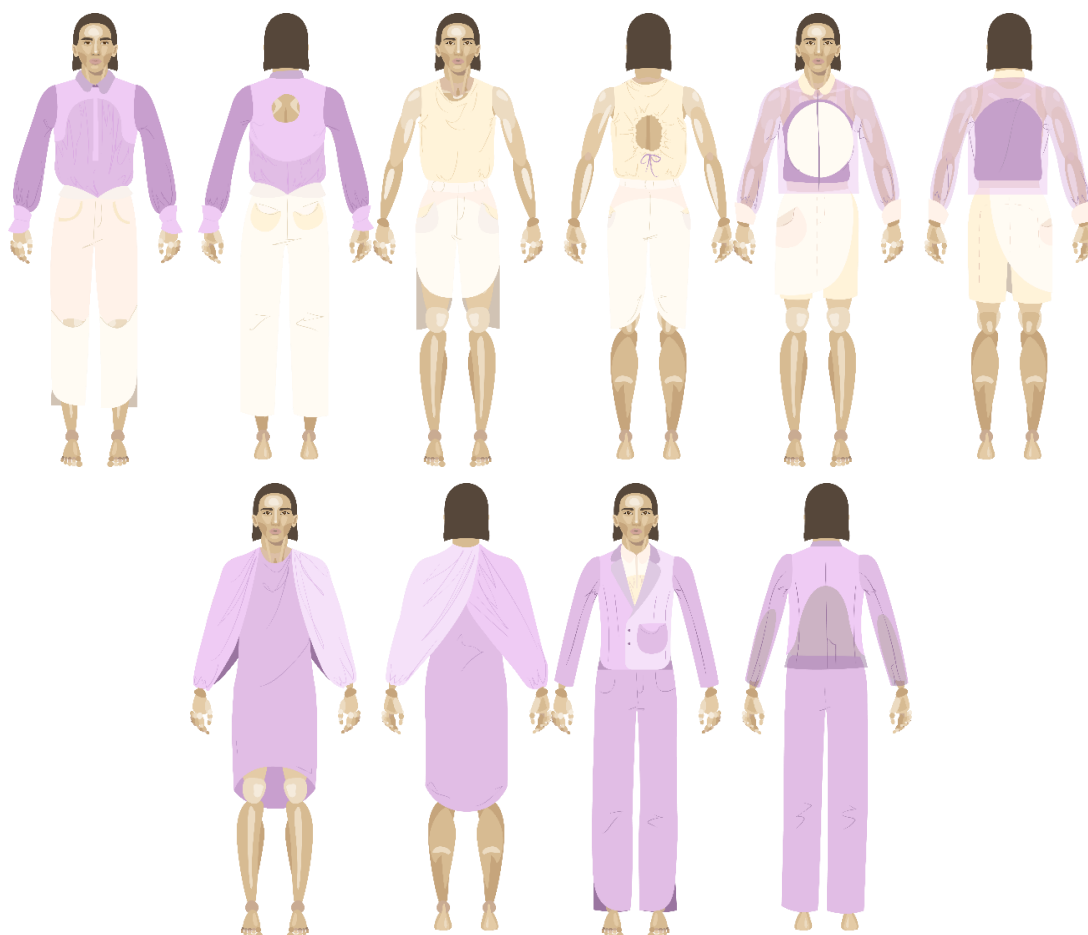


Figura 76 – Projeto “Not Found” (2020), desenvolvido da Unidade Curricular de Laboratório de Design de Moda. Autoria Própria.



Figura 77 – Projeto “Ropes” para o concurso Sangue Novo (2020). Autoria Própria.



Figura 78 – Projeto de casaco sem título (2020), desenvolvido da Unidade Curricular de Atelier de Confeção. Autoria Própria.



Figura 79 – Projeto “Encenações Melodramáticas” (2020), desenvolvido da Unidade Curricular de Projeto de Design de Moda I. Autoria Própria.



Figura 80 – Projeto “Dalísm” (2021), desenvolvido da Unidade Curricular de Projeto de Design de Moda II. Autoria Própria.



Figura 81 – Projeto “*nato dalla frutta*” para o concurso Novos Criadores Portuguese Fashion News (2022).
Autoria Própria.

2.5. Criatividade

2.5.1. Identidade, Códigos e Elementos de Design

Neste ponto, o pretendido é definir a estética de design do autor, refinar a voz, enquanto designer de moda, para o exercício de desenvolvimento da identidade e códigos de design que se vão manifestar na conceção do projeto da coleção cápsula, que se pretende realizar nesta segunda parte da dissertação.

A estética de um designer ou marca é basicamente o estilo que foi cultivado com o *ethos* da marca, o perfil do cliente e a visão do diretor criativo.

Os códigos do designer ou marca podem ser formas específicas, cores, tecidos, detalhes, etc. usados repetidamente e intencionalmente para ajudar a estabelecer visualmente a sua estética para o mundo, especialmente para os clientes. Usados para distinguir a autoria das peças instintivamente pela identificação destes códigos.

Os códigos nas marcas mais antigas são a herança estética das marcas, embutidos de significado e história os códigos das marcas fazem referência à musa e aos clientes do designer. Os códigos da marca definem-na visualmente por meio da repetição, independentemente de quem é o diretor criativo.

A identidade de um designer pode, por vezes, ser resumida numa palavra que se vê traduzida nos códigos que emprega no seu trabalho.

Para este caso a identidade de design do autor pode ser definida pela harmonia, interpolação e conjugação de elementos femininos e masculinos. A esta identidade acrescenta-se o perfil do consumidor ideal: jovens, quer em idade ou em espírito, que gostem de moda interessante que se destaca pelos pormenores distintos, mas que não deixa de ser prática.

Parece ser irrealista querer criar uma miríade de códigos e elementos de design no curto tempo em que se desenvolve uma dissertação. Mas marcas mais conhecidas com listas de códigos definidos, definiram-nos ao longo dos anos. É também irrealista considerar que a identidade e estética dos designers é algo estático no tempo. Talvez o ponto de vista se mantenha único e imutável.

Tendo isto compreendido pode-se afirmar que os códigos e elementos de design a desenvolver não serão definitivos, são a base de um ponto de vista num determinado momento no tempo.

Como o assunto em estudo é a modelagem os códigos e elementos de design a desenvolver focam-se todos nesse aspeto.

Os códigos da identidade do autor que resultaram da análise no ponto anterior e por um exercício de reflexão e *brainstorming* são:

- Alfaiataria repensada com elementos diferenciadores;
- Masculinidade e Feminilidade trabalhadas com moldes e cortes com as formas retas e curvas;
- Inspiração da arte, sobretudo no surrealismo de Salvador Dalí;
- Peças que se destacam sem deixar de serem práticas e vestíveis.

Os elementos de design/modelagem que se pretendem desenvolver são:

- Um bloco base de moldes com linhas de costura, pinças, etc. na tentativa de serem diferenciadores dos existentes;
- Lapelas, golas e colarinhos de assinatura de autor;
- Silhueta de ombros diferenciadora e própria.

2.5.2. Painéis de Conceito

Foram efetuados dois *moodboards* com imagens que representam ou fazem alusão a todas as ideias preliminares, ao gosto do autor e aos elementos a desenvolver. (Figuras 82 e 83)

Os painéis têm a função de ilustrar visualmente os conceitos e ideias que são a génese para o desenvolvimento da coleção. E, também servem para mostrar o ambiente imaginário no qual a coleção se insere.

Nos painéis apresentados é possível ver que vários elementos são representados de forma repetida, que demonstram a sua importância, como peças de alfaiataria sobretudo com ênfase colocado na zona da gola e lapela. Também é observável o tipo de tecidos que se quer usar, leves e fluidos. São também apresentados modelos masculinos e femininos que relembram a androgenia que se pretende ter na coleção.

E a cor também é algo muito presente nos painéis pois a coleção que se pretende desenvolver também esta se quer colorida.



Figura 82 – Moodboard 1. Montagem de autoria própria. Fontes das imagens: Pinterest, WGSN e Vogue.



Figura 83 – Moodboard 2. Montagem de autoria própria. Fontes das imagens: Pinterest, WGSN e Vogue.

2.6. Desenvolvimento de Elementos de Design de Autor

2.6.1. Bloco Base de Moldes

Um bloco base de moldes (Figuras 84 e 95) é o que o nome indica, é um conjunto de moldes que servem de base e sem qualquer interesse estilístico focando-se no *fitting standard* no corpo, apresentando somente os detalhes estruturais nos locais clássicos e a construção de moldes tradicional (Araújo, 1996). Nomeadamente a curva da gola, da cava e as pinças mais comuns, por exemplo do peito, cintura e ombro.

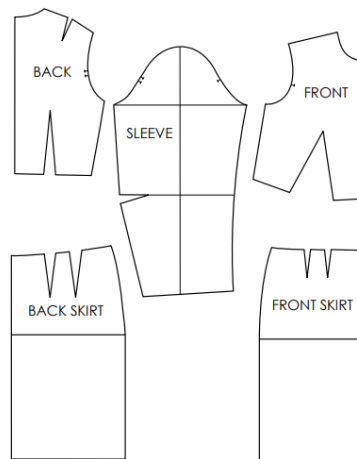


Figura 84 – Blocos de moldes base para vestuário feminino. Fonte: *Pattern Cutting* de Dennic Lo (2011).

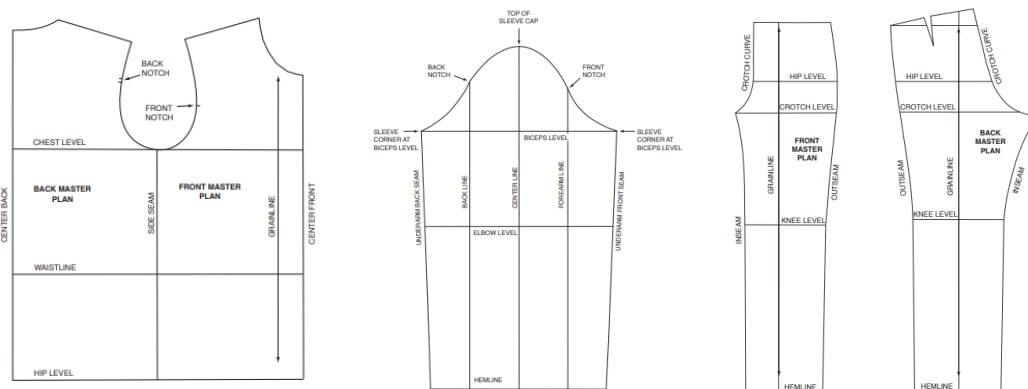


Figura 85 – Blocos de moldes base de vestuário masculino. Fonte: *Pattern Cutting for Menswear* de Gareth Kershaw (2013).

Os blocos de moldes base têm como razão de existir a consistência no ajustamento ao corpo de acordo com tabelas de medidas estandardizadas, neles estão conscritas as folgas apropriadas do vestuário e são um base para desenvolver modelos (Araújo, 1996).

Estes blocos são o que, por meio da modelagem plana, são modificados e manipulados para dar origem aos diversos estilos pretendidos pelos designers. Não é usual que os designers desenvolvam o próprio bloco de moldes base que se desvie muito do bloco *standard*, a razão mais recorrente é quando o designer se especializa num segmento de nicho, cujo público-alvo tem medidas corporais não representadas nas tabelas *standard*. Por exemplo, um designer que satisfaça as necessidades dos indivíduos *plus size* de estatura baixa ou com diferenças nas proporções mais acentuadas da medida da anca para a cintura.

No entanto, o que se pretende desenvolver em concreto neste ponto é a esquematização de um bloco de moldes base de raiz para a parte superior do corpo (frente, traseira e manga) que reflita a identidade do autor. Este bloco não será a base de todas as peças, mas quer-se que este sirva por si só como um identificador da assinatura do autor, na ausência de outros elementos de design do autor. Será idealmente a base para peças mais estruturadas como blazers, outros tipos de casacos e, potencialmente, camisas.

A ideia é desenvolver um bloco segmentado que implemente a dinâmica de linhas retas *versus* linhas curvas e que envolva o corpo de forma ergonómica. Para tal, uma das referências que se vai considerar são esquemas anatómicos da musculatura corporal (Figura 86), pois responde ao desejo do bloco envolver o corpo de forma ergonómica e a própria musculatura tem em si um jogo de linhas curvas e outras mais retas. O uso desta referência, por outro lado, também faz menção ao surrealismo, funcionando como uma metáfora de usar os músculos no exterior do corpo.



Figura 86 – Esquema anatómico da musculatura masculina. Fonte: Shutterstock. Autoria: Linda Bucklin.

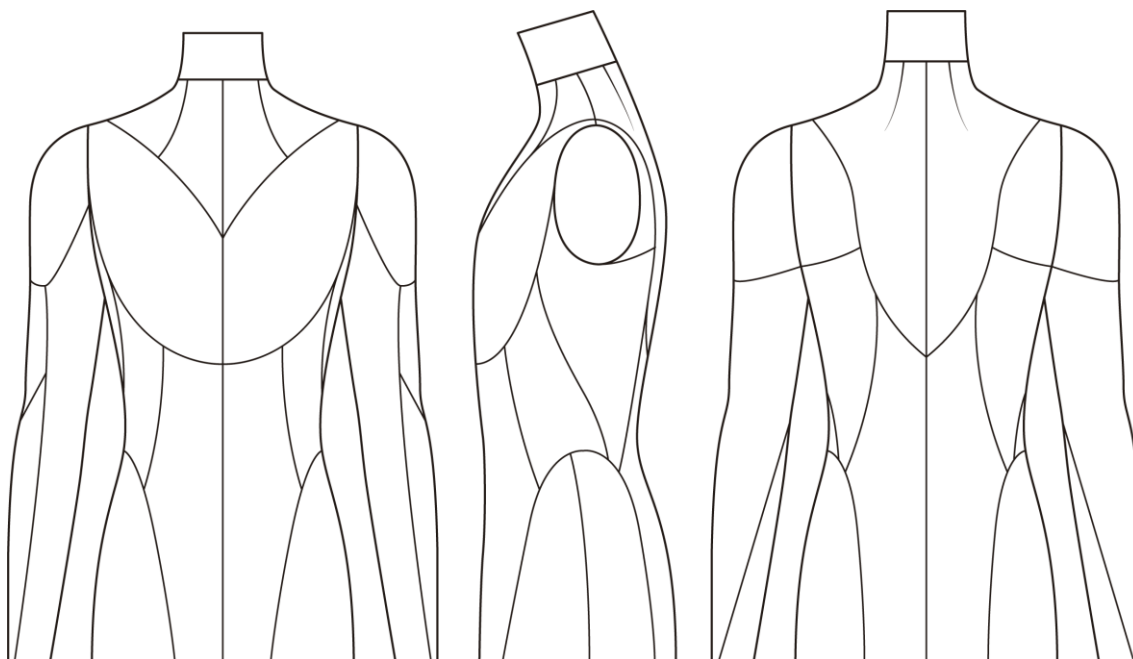


Figura 87 – Plano de bloco de moldes base. Autoria Própria.

A figura 87 representa o esquema que será a orientação para realizar a modelagem do bloco base do autor no ponto 2.8.1. Para a sua elaboração foram consideradas, escolhidas e simplificadas as linhas dos músculos principais.

2.6.2. Lapelas, Golas e Colarinhos

As mudanças de estilo, para estilo em lapelas e colarinhos têm, historicamente, ocorrido em conjunto com as restantes alterações nos ciclos na Moda, de estilo para estilo, e não necessariamente associadas a um designer em particular (Figuras 88 e 89). O comum é os designers fazerem adaptações, alterar proporções para que sejam coniventes com o tema da coleção ou com a estética do designer ou marca.

3.2 COLLAR

Peter Pan Collar

The Peter Pan collar is named after the costume of Maurice Aram who starred as Peter Pan in the 1905 play, Peter and Wendy. It has been mainly associated with children's wear since the 1920s.

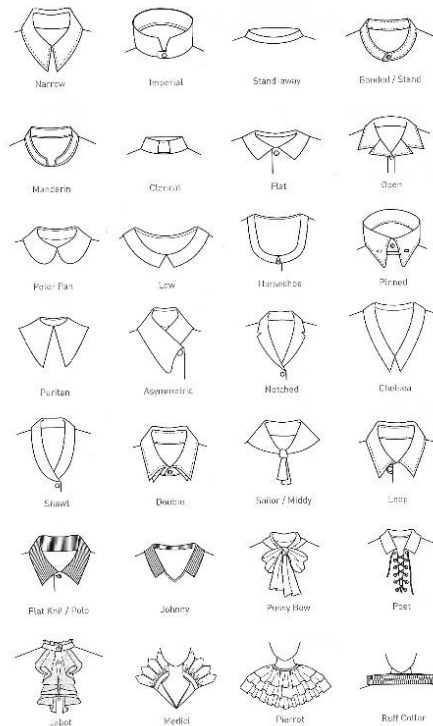
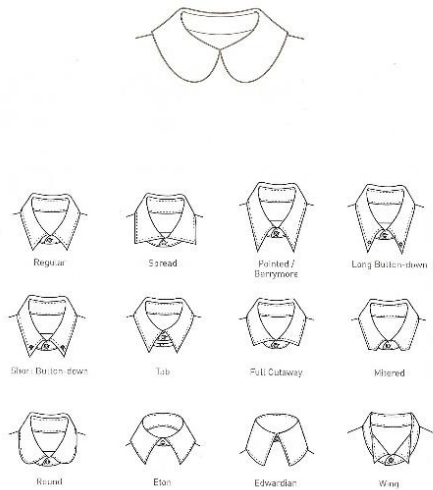


Figura 88 – Exemplo de vários tipos de colarinhos e golas. Fonte: Fashionary.

3.3 LAPEL

Notched Lapel

A lapel which is sewn to the collar at an angle and creates a skewed effect is called a notched lapel. Notched lapels are always found on single-breasted suit jackets.



Figura 89 – Exemplo de vários tipos de lapelas. Fonte: Fashionary.

Neste ponto foram desenvolvidas as ideias para: quatro combinações de lapela com golas, três simples e outra dupla (para, por exemplo, blazers e casacos); e dois colarinhos, (por exemplo para camisas).

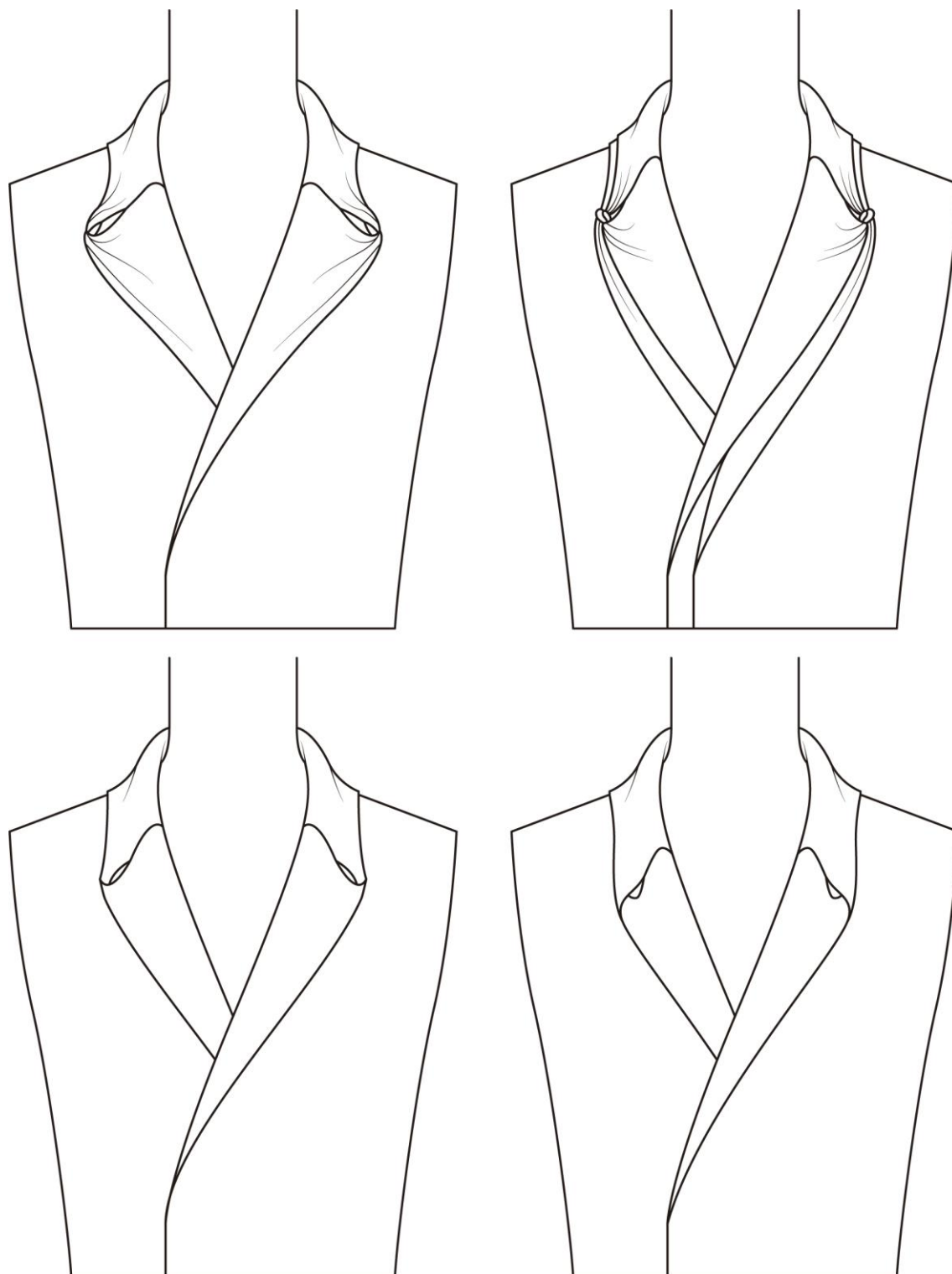


Figura 90 – Esboços de lapelas. Autoria Própria.

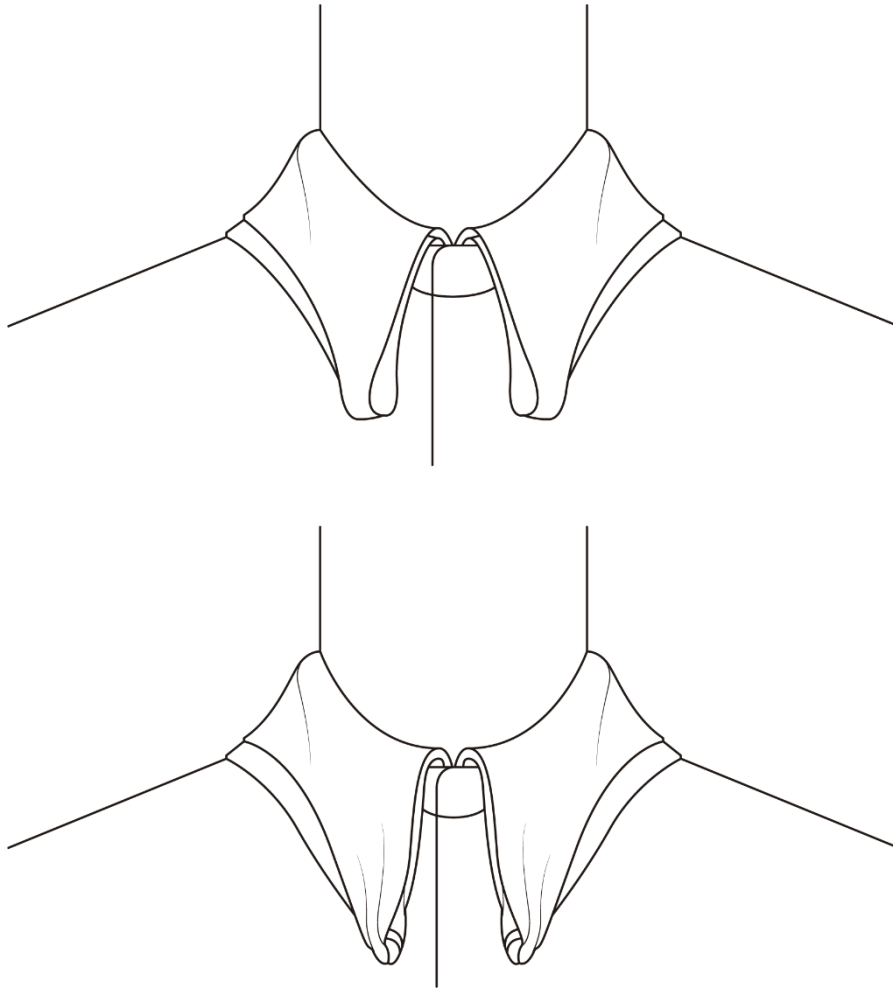


Figura 91 – Esboços de colarinhos. Autoria Própria.

O efeito que se pretende criar é a ligação entre a lapela e a gola com uma modelagem torcida e outra modelagem em que um elemento se dobra para o outro (Figura 90). A modelagem de efeito torcido é talvez mais uma ideia aplicada a tecidos mais finos e fluidos e a de dobra mais conivente a tecidos de maior gramagem ou de tecelagem mais densa.

Nos casos de apenas colarinho (Figura 91) segue a mesma linha de pensamento da junção das lapelas com as golas, mas é funcionalmente um colarinho duplo que tem o seu ponto de torção ou dobra no sítio onde tradicionalmente se situa o vértice da frente.

A dinâmica entre a masculinidade e feminilidade dos elementos a desenvolver também aqui esta presente. As opções de dobra são mais estruturadas, de linhas mais severas enquanto as de torção acentuam o movimento de forma fluida. Apesar de uma peça não poder ter as duas opções ao mesmo tempo, quando peças distintas as têm e são conjugadas essa relação é estabelecida.

2.6.3. Silhueta de ombros

A silhueta de ombros parece ser um elemento de construção e modelagem pelo qual vários designers mostraram e continuam a mostrar interesse em inovar e desenvolver uma silhueta de ombros de autor, desde mais estreitos ou *oversized*, mais espessos ou dramáticos, a curvos ou retos. Um exemplo que se pode considerar é Pierre Cardin que desenvolveu duas silhuetas de ombros que se destacam das silhuetas tradicionais. Uma foi a silhueta de ombros, inspirada nos tetos de pagodes da arquitetura chinesa e japonesa (figura 92) e a outra, uma silhueta de ombros que interpreta o perfil da forma do ombro com a forma de um quadrado (figura 93).

A forma da silhueta dos ombros é usada para transmitir vários significados, um ombro mais estruturado transmite a ideia de assertividade e poder enquanto um ombro desconstruído é mais casual e transmite um maior à vontade. Com a silhueta desenvolvida pretendeu-se transmitir um forte caráter com o perfil da frente, uma ideia surrealista com a forma quadrada, mas que também tem a sua suavidade demonstrada com os cantos arredondados.



Figuras 92 e 93 – Da esquerda para a direita: Pierre Cardin em 1978 a usar um fato com ombros pagode. Fonte: Getty Images; Modelos da coleção de Cardin de 1981 com ombros quadrados. Fonte: Pinterest.

A silhueta que se pretende desenvolver segue por um lado as linhas do ombro quadrado de Cardin que, por acaso não foi uma inspiração, mas uma descoberta no seguimento de pesquisar se algum designer já teria feito algo parecido à ideia do autor. A ideia surgiu inicialmente do decorrer da elaboração de um projeto anterior, *Dalísm* (Figura 80), que teve como inspiração única as obras de Salvador Dalí.

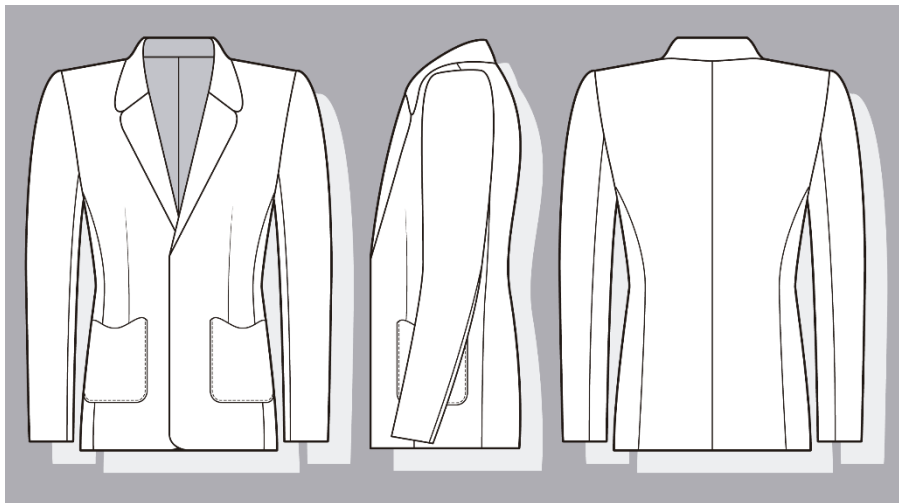


Figura 94 – Desenho técnico de um casaco do projeto “*Dalísm*”. Autoria Própria.



Figuras 95 e 96 – Da esquerda para a direita: Vista 1 do ombro do casaco do projeto “*Dalísm*”; Vista 2 do ombro do casaco do projeto “*Dalísm*”. Autoria Própria.

Para o projeto *Dalísm* foi desenvolvido e construído um tipo de enchumaço feito de raiz feito com uma carapaça de feltro, enchido com esponja e revestido com tecido de forro. Esta iteração será a base para a silhueta de ombros a desenvolver para este projeto, ligeiramente alterada na forma, mas com o mesmo método de construção.

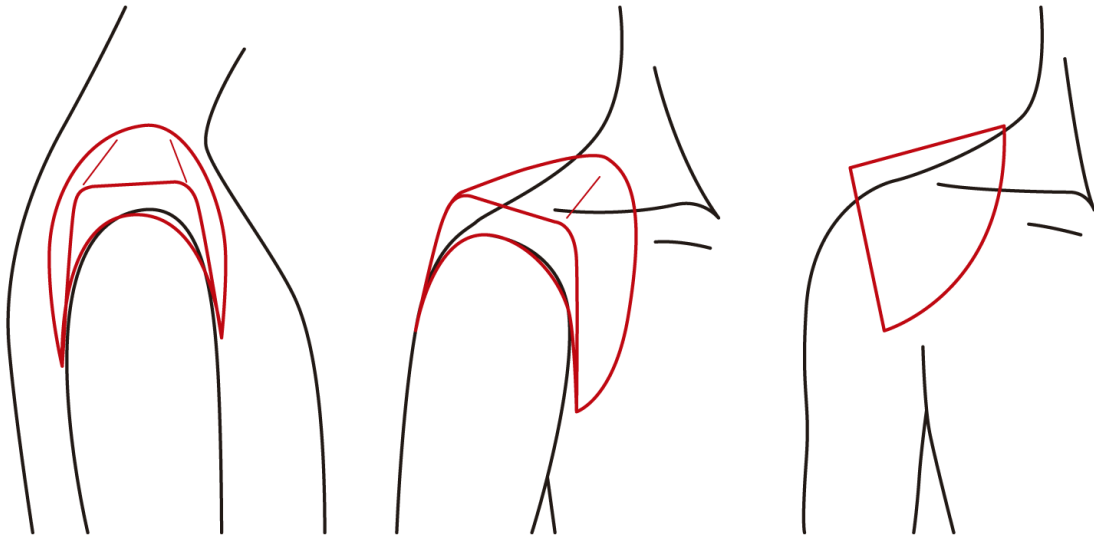


Figura 97 – Esquema da silhueta dos enchumaços. Autoria Própria.

As alterações que se efetuaram do projeto *Dalísm* são: a suavização do ângulo da vista frontal e a acentuação do perfil quadrado, presentes no esquema acima. O desenvolvimento do enchumaço está detalhado no ponto 2.8.1.

2.7. Ilustrações

Os coordenados foram desenhados com a pesquisa e o desenvolvimento em pontos anteriores referidos como componente da modelagem que contribuirão para a identidade do designer. Para a sua conceção tentou-se cumprir a visão que foi criada para a identidade de designer do autor com a harmonia entre linhas retas e curvas, assim como nos toques masculinos *versus* femininos espalhados pelas diferentes peças.

A coleção destina-se ao segmento de moda *genderless*, no entanto a modelagem foi feita tendo em base o biótipo do sexo masculino. Idealmente cada peça de alfaiataria, justa ou que é de alguma forma estruturada deveria ter a sua modelagem feita sobre a forma dos corpos dos diversos sexos pois o bloco desenvolvido parte da anatomia e da musculatura. Assim a peça é *genderless* nos seu aspeto e design, mas a modelagem seria feita para acomodar um tipo de anatomia corporal em específico. Por motivos de limitação de tempo a modelagem dessas peças em questão foi feito só para o biótipo de um corpo de sexo masculino. No entanto as peças largas e sem estrutura foram feitas para terem um *fit* universal.

Todos os elementos de design que se começaram a desenvolver no ponto 2.6. foram incorporados: o bloco base foi usado nas peças de alfaiataria e em tops; a silhueta de ombros quadrada está presente em quase todas as peças na categoria de casacos; e os colarinhos e lapelas foram utilizados na maioria das peças que fazia sentido tê-los.

Além das ideias apresentadas para o desenvolvimento da coleção, também se considerou o conceito de roupa que envolve o corpo. Isto em particular foi abordado numa perspetiva bastante literal e várias peças dão várias voltas ao corpo. Como por exemplo, o cós do coordenado 3 que devido ao seu longo comprimento é capaz de circundar a cintura múltiplas vezes ou a aba do blazer do coordenado 6, cujo trespasse dá uma volta de 360 graus ao tronco.

Os fatores de torção e dobra presentes nas combinações de colarinho e lapela foram também transpostos para detalhes, em outras partes das peças, para delinear um fio condutor ao longo da coleção mais estabelecido.

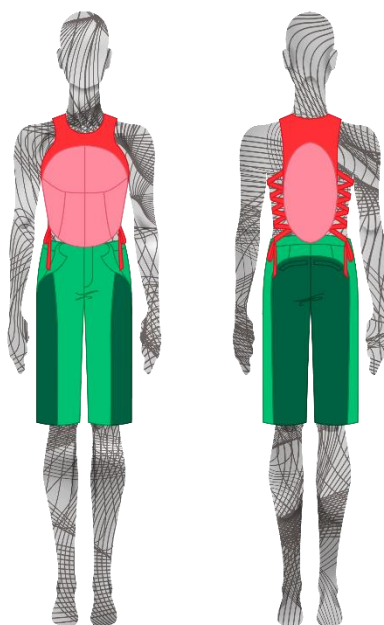


Figura 98 – Coordenado 1. Autoria Própria.

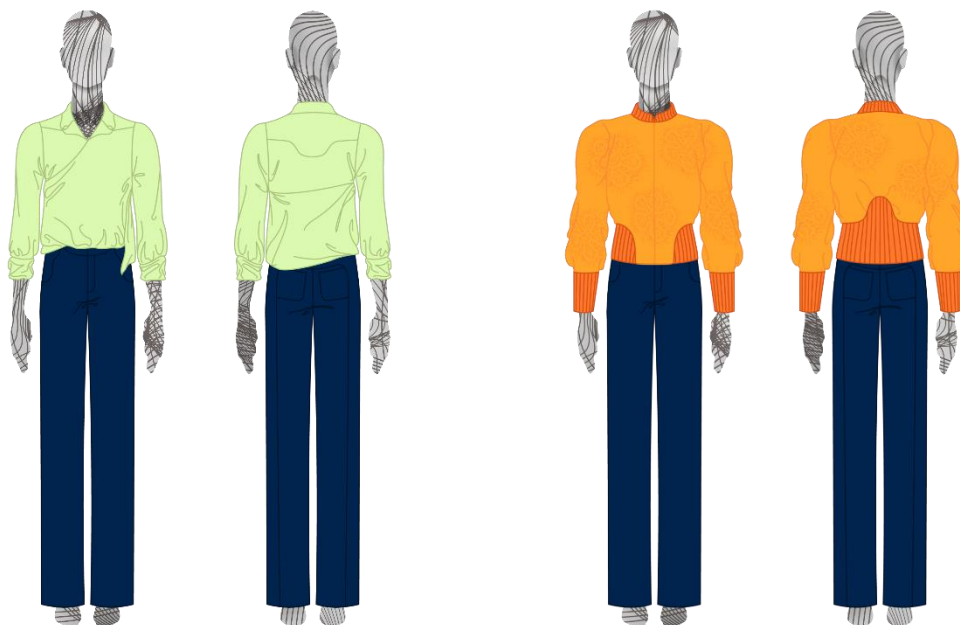


Figura 99 – Coordenado 2. Autoria Própria.

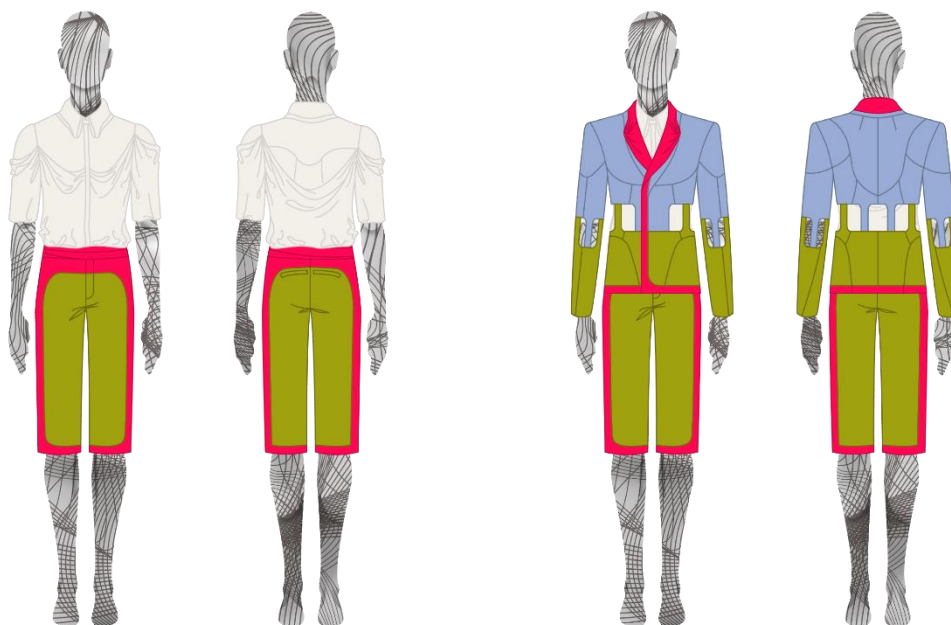


Figura 100 – Coordenado 3. Autoria Própria.

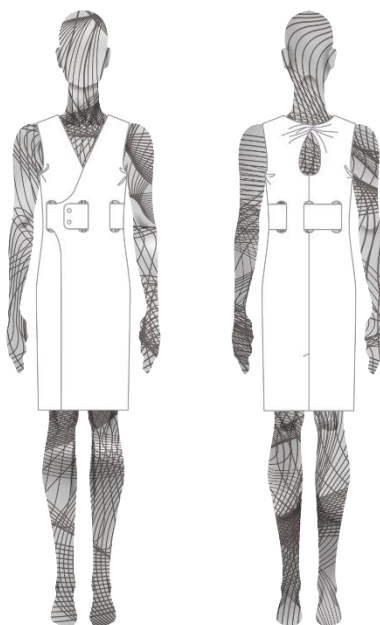


Figura 101 – Coordenado 4. Autoria Própria.



Figura 102 – Coordenado 5. Autoria Própria.

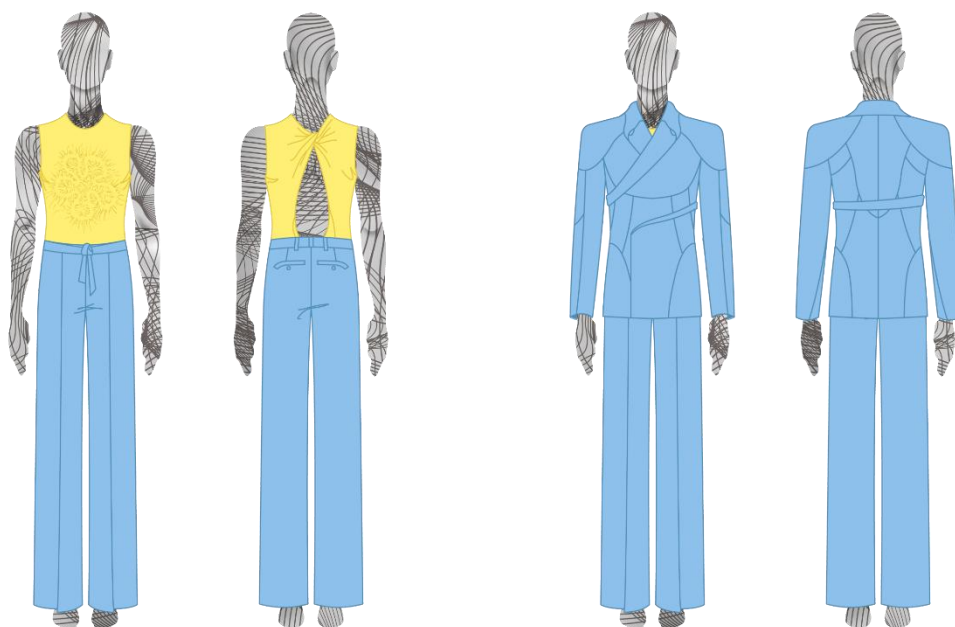


Figura 103 – Coordenado 6. Autoria Própria.

Para confeccionar, não foi selecionado um coordenado, mas três peças, cada uma de seu coordenado. Esta decisão foi tomada para materializar um maior número de ideias e elementos de design do autor em desenvolvimento. Para todos os efeitos, funciona como um sétimo coordenado, pois algumas alterações foram feitas para que as três peças conjugassem entre si.

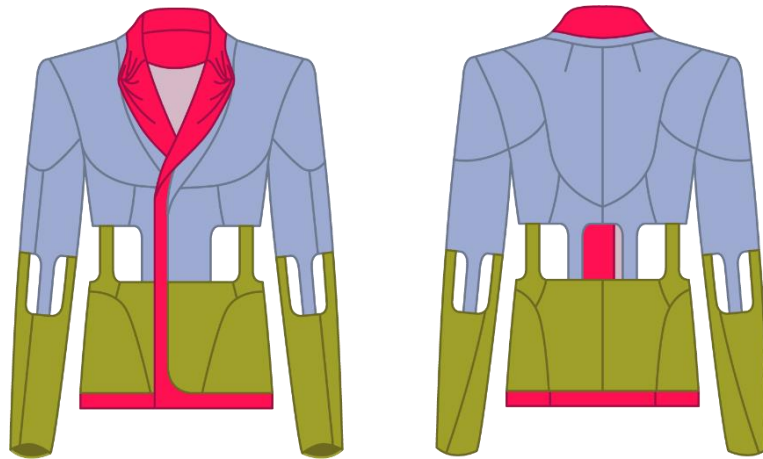


Figura 104 – Ilustração do blazer a confeccionar. Autoria Própria.

A primeira peça selecionada foi o blazer do coordenado 3. Nele é usado a combinação de colarinho e lapela com torção dupla e o bloco base. Esta peça vai ser confeccionada, tal como apareceu na ilustração.

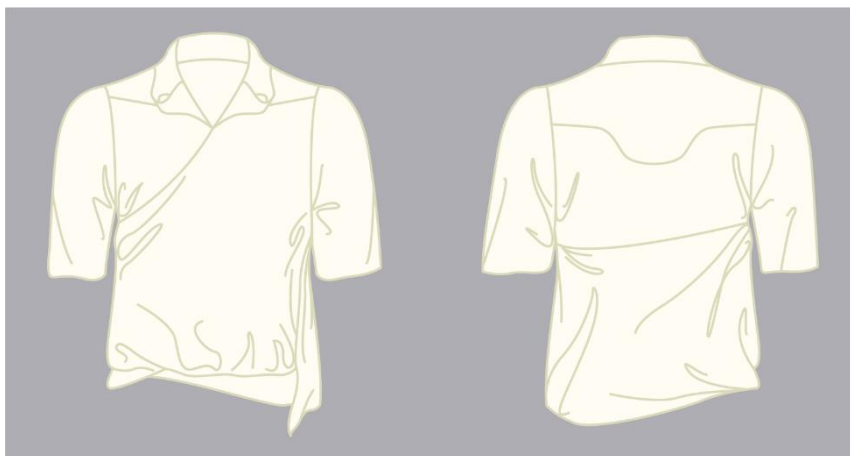


Figura 105 – Ilustração da camisa a confeccionar. Autoria Própria.

A segunda peça escolhida foi a camisa do coordenado 2, que conta com uma variante do colarinho de dobra e um trespasse de 270 graus. O comprimento das mangas foi encurtado para não serem visíveis nas aberturas das mangas do blazer e a cor também foi mudada.

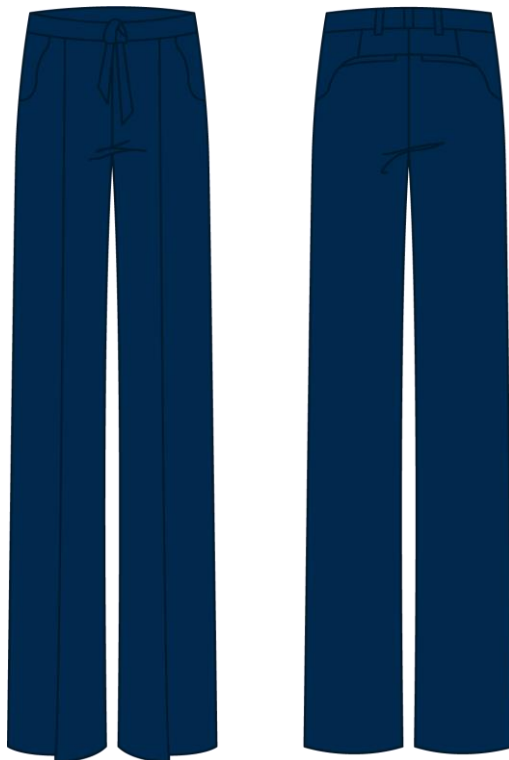


Figura 106 – Ilustração das calças a confeccionar. Autoria Própria.

A terceira e última peça a confeccionar foi a calça do coordenado 5. A peça inclui um cinto duplo embutido, capaz de dar várias voltas à cintura e atar de diversas maneiras. E, tem o jogo entre as linhas curvas e retas, particularmente na zona do escapulário. A cor foi alterada do bege acastanhado para um azul-escuro, conforme ilustração.

2.8. Processo de Modelagem

2.8.1. Modelagem dos Elementos de Design

Bloco de Moldes Base

A planificação do bloco de moldes base (Figura 87) serviu como guia para a modelagem do mesmo por *draping* em manequim. As linhas das costuras foram marcadas no manequim, algumas foram alteradas para que melhor seguissem os contornos das formas do manequim (Figura 107). Depois, as diferentes secções foram transferidas para tecido de *toile* que foi colocado em várias orientações sobre o manequim, experimentando qual a melhor direção do fio direito para o tecido se adaptar melhor à forma (Figuras 108 e 109). Seguidamente, as formas dos moldes foram passadas para papel, os traços aperfeiçoados e as medidas verificadas.



Figura 107 – Diferentes perspetivas do manequim preparado para draping do bloco base. Autoria Própria.



Figuras 108 e 109 – Processo de draping do bloco base. Autoria Própria.



Figura 110 – Esquemática do bloco base (frente e costas). Autoria Própria.

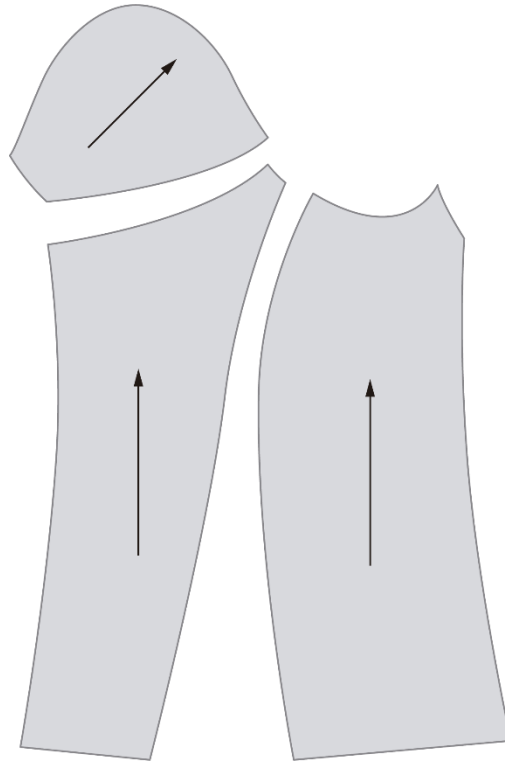


Figura 111 – Esquematização do bloco base (manga). Autoria Própria.

As figuras 110 e 111 representam a digitalização dos moldes base com a indicação do fio direito com uma seta preta. Feita a construção da sua modelagem por *draping* e posterior aprimoramento em papel, o passo seguinte foi a sua verificação com a elaboração de um *toile*.

Uma vez cosido e vestido no manequim (tamanho 40) verificou-se que não havia muitas alterações a fazer. Todavia, foram corrigidas duas situações: a folga na zona lateral da cintura à anca, da qual foi retirado 1 cm de cada lado da costura vertical e a curva dessa mesma costura menos acentuada; e a costura que une o painel traseiro superior aos painéis que formam a porção posterior da cava.

Como é possível observar na Figura 112, um dos lados já acomoda um enchumaço, que foi desenvolvido na realidade antes, mas para manter a continuidade pela qual os elementos de design foram apresentados no ponto 2.6. deste capítulo, o seu processo de modelagem é descrito mais à frente neste ponto.

Retomando ao *toile*, este foi feito em duas metades. Uma com os moldes, tal como foram feitos e a outra metade onde os painéis que formam a costura do ombro foram expandidos, para que se pudesse por *draping* determinar a nova costura do ombro, assim como o contorno da cava tendo o enchumaço e o *toile* no manequim.



Figura 112 – Diferentes vistas do toile do bloco base. Autoria Própria.

Lapelas, Golas e Colarinhos

Conforme as propostas apresentadas no ponto 2.6. foram realizadas várias amostras das combinações de colarinho e lapela e somente colarinho. A modelagem destas pequenas amostras foi concebida não para ser a utilizada nas peças a confeccionar, mas sim para ilustrar melhor as ideias propostas. Serviram também para determinar quais resultam melhor quando materializadas.



Figura 113 – Colarinho e lapela torcida simples. Autoria Própria.



Figura 114 – Colarinho e lapela torcida dupla. Autoria Própria.



Figura 115 – Colarinho e lapela dobrada variante 1. Autoria Própria.



Figura 116 – Colarinho e lapela dobrada variante 2. Autoria Própria.



Figura 117 – Colarinho variante 1. Autoria Própria.



Figura 118 – Colarinho variante 2. Autoria Própria.

Silhueta de Ombros

Como já foi mencionado, a silhueta de ombros tem um ponto de partida numa anterior iteração feita para um outro projeto do autor. Para a verificação da silhueta, foi primeiro efetuado um *mock-up* de cartão (Figura 120), feito com moldes derivados de uma modelagem inicial da alteração dos moldes feitos para o projeto *Dalísm*.

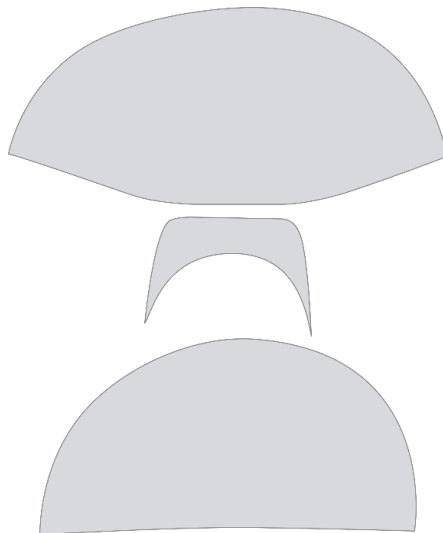


Figura 119 – Moldes para o enchumaço digitalizados. Autoria Própria.



Figura 120 – *Mock-up* em cartão do enchumaço. Autoria Própria.

Depois da aprovação do *mock-up* de cartão, os enchumaços finais foram construídos, tal como já referido, em feltro para formar a “carapaça” com espuma de grande densidade esculpida por dentro para suportar a forma e o peso do tecido da peça que acabará por integrar.

Ainda sobra um último passo que é forrar o enchumaço com o tecido de forro do blazer para diminuir a sua perceção e o atrito com as camadas de construção interiores do casaco (crina e feltro).



Figura 121 – Enchumaço final em feltro. Autoria Própria.

2.8.2. Modelagem das Peças a Confeccionar

Blazer

Para a modelagem do blazer foi necessário fazer uma série de transformações ao bloco base desenvolvido para construir os moldes de blazer. O primeiro passo foi aumentar as medidas dos moldes nas zonas do peito, cintura e anca para corresponder às medidas (com a vestibilidade) do tamanho 50 (tamanho que se decidiu fazer).

Em seguida, o painel da zona do peito e os dois mais pequenos da zona do pescoço foram unidos para formar um único molde para que o próximo passo fosse possível. Passo esse que consistiu no desenho da nova cava, baseado no encaixe de manga modelado na fase de verificação dos moldes já detalhado. Depois, a forma da gola dianteira foi retificada e alongada para iniciar a construção da lapela. Esta modificação teve por base o molde apresentado da Figura 123, desenvolvido pelo autor e seguindo as regras de construção de um blazer clássico para a elaboração do blazer representado nas Figuras 95 e 96. Todas estas alterações são compreensíveis no esquema abaixo apresentado (Figura 122) onde os moldes do bloco base foram sobrepostos aos moldes alterados.

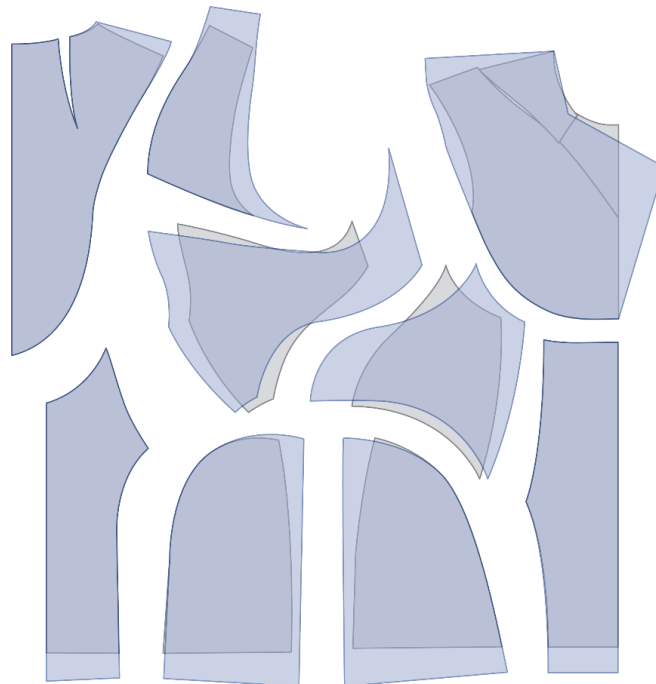


Figura 122 – Esquema das alterações feitas ao bloco base. Autoria Própria.



Figura 123 – Esquematização de moldes de um blazer de construção clássica. Autoria Própria.

As transformações não ficaram por aí. Fez-se a construção da modelagem da gola e do pé de gola para que fosse possível fazer a modelagem final da junção da lapela com o colarinho para o efeito torcido. Faz-se desta forma e não com peças de molde separadas para que não haja um acréscimo de volume que uma costura e o excedente de tecido no interior causam. Isto significa também que haverá uma costura no centro traseiro da gola.

A cabeça de manga também foi alterada, embora o molde original seja usado no forro, para acomodar a silhueta de ombro quadrada que se quer criar. Mais uma vez, os moldes representados na Figura 123 foram o ponto de partida, pois estes foram feitos para instalar uma versão anterior dos enchumaços feitos para outro projeto. Para o blazer em desenvolvimento, o perfil superior foi mudado para ser mais direito, mas mantiveram-se os cantos arredondados, sendo que os ângulos que estes formam passaram a ser mais fechados, mais perceptivelmente no canto da parte da frente.

A modelagem que se fez em seguida foi a da segunda camada do blazer que fica por baixo e cuja lapela e colarinho vão torcer com os da primeira camada, conferindo assim o caráter duplo a este pormenor do blazer. A modelagem desta parte foi relativamente simples, o mais trabalhoso foi mesmo a parte da lapela que não só foi avançada 2,5 cm, mas o ângulo da costura superior também foi mudado para que quando ambas rebaterem, o vértice fosse coincidente. Ainda para esta camada, a largura traseira da gola foi aumentada para que este ficasse mais elevado do que o da primeira camada no seu estado dobrado.

Sobra as linhas de estilos dos recortes no corpo do blazer e nas mangas e fazer os moldes de todas as vistas do casaco.

Todas estas modificações podem ser observadas na digitalização dos moldes representada na Figura 124, que está também codificada com as cores dos tecidos escolhidos.



Figura 124 – Esquematização dos moldes finais do blazer a confeccionar. Autoria Própria.

Camisa

Para a modelagem da camisa, começou por ser feita a construção de um bloco base semelhante ao da Figura 85 (frente, traseira e manga) para posteriores alterações. A modelagem da camisa foi toda feita com modelagem plana ou bidimensional.

O elemento que se trabalhou mais foi a gola que é baseada numa das combinações de lapela e gola (Variante 1 representada na Figura 115).

Para melhor entender o processo de modelagem deste elemento foi criado um esquema (Figura 125) para o demonstrar.

Na construção desta “gola virada” que em vez de dobrar sobre si mesma, da lapela para a gola, já que a camisa não tem lapela, ela vira da parte da frente da camisa para a gola, formando a “virada”.

O primeiro passo foi alterar o desenho curvo da gola do molde base para um mais angular, não dessemelhante à do blazer. Seguidamente, o desenho final da gola pretendido foi esboçado diretamente sobre este molde para definir as dimensões e a sua disposição. Este desenho foi depois “desdobrado” pelas linhas assinaladas a tracejado para fazer o molde final.

A área sombreada a amarelo representa o que foi considerado a parte da frente do molde e a azul a gola em si. O ângulo da parte da frente foi suavizado com uma curva.

A gola, à semelhança da gola do blazer, também irá ter uma costura no centro traseiro pela mesma razão. A curva inferior na traseira da gola foi também acentuada para que no final o efeito fosse mais circular. Curva essa que foi mimetizada no escapulário.

O comprimento das mangas foi definido de forma que estas não fossem visíveis quando alguém usar a camisa e o blazer ao mesmo tempo.

O penúltimo passo feito foi o trespasse, a frente direita (quando vestida) foi prolongada até à costura lateral e a da frente esquerda foi prolongada em comprimento 1,5 vezes a medida total da largura do peito. Mantendo mais ou menos a diagonal descendente que vem desde a gola. Para terminar as vistas das frentes foram feitas.

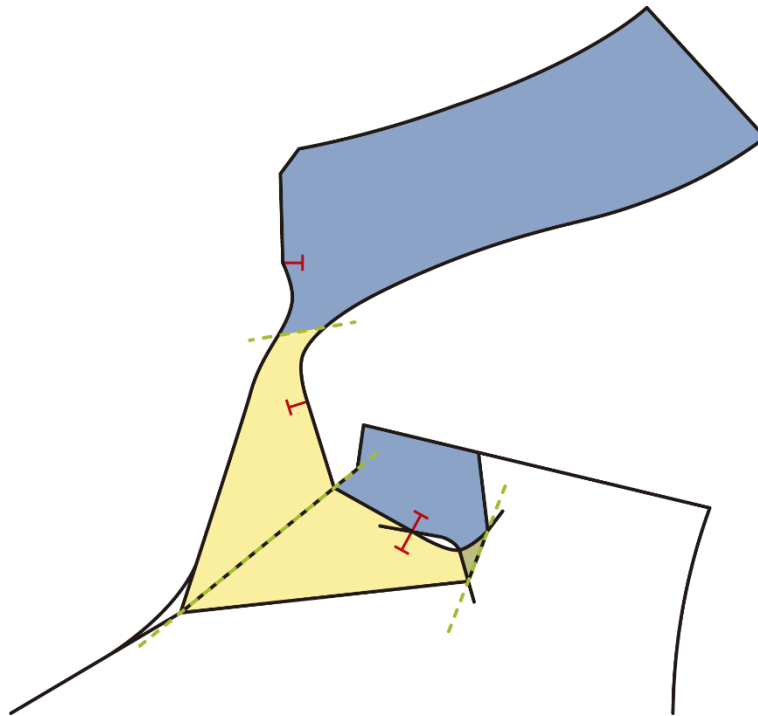


Figura 125 – Esquematização da modelagem da “gola virada” da camisa a confeccionar. Autoria Própria.

Calças

A modelagem das calças também foi feita com o emprego da modelagem plana. Teve início, tal como a camisa, num bloco base de calças (para uma representação visual - ver Figura 85) feito de raiz pelo autor de acordo com as instruções de modelagem de um manual.

O tamanho elegido foi o 40. No entanto, este modelo em particular é ajustável e dá para apertar para o tamanho 38 ou alargar para o 42, pois a profundidade da prega na frente é controlada por botões.

O escapulário na traseira faz alusão à interação de linhas retas e curvas que se tem vindo a frisar e essa costura serve também como abertura ao bolso.

O elemento que mais se destaca é o cinto duplo integrado no cós, que tem o comprimento da largura total de um rolo *standard* de tecido. E, como tal, pode ser atado de várias maneiras e enrolar-se à cintura várias vezes satisfazendo a ideia de criar peças que envolvem o corpo.

2.9. Prototipagem

2.9.1. Toiles

Blazer



Figura 126 – Diferentes vistas do *toile* do blazer. Autoria Própria.



Figuras 127 e 128 – Da esquerda para a direita: Detalhe da lapela e colarinho do *toile* do blazer; Detalhe dos recortes do *toile* do blazer. Autoria Própria.

A única correção feita foi no comprimento das tiras da abertura que não ficavam esticadas, como se pode verificar na Figura 128.

Camisa



Figura 129 – Diferentes vistas do *toile* da camisa. Autoria Própria.



Figuras 130 e 131 – Da esquerda para a direita: Detalhe da gola do *toile* da camisa; Vistas do *toile* da camisa com o trespasse traseiro desabotoado. Autoria Própria.

Ao *toile* da camisa não foram efetuadas quaisquer alterações.

Calças



Figura 132 – Diferentes vistas do *toile* das calças. Autoria Própria.



Figuras 133 e 134 – Da esquerda para a direita: Detalhe da traseira do *toile* das calças; Detalhe do bolso do *toile* das calças. Autoria Própria.

A única alteração feita foi o acréscimo de mais dois passadores situados nas costuras laterais, perfazendo um total de seis passadores. A forma do bolso de faca também foi mudada, em vez de ser ondulado ficou sem a “onda” do meio, pois esta não assentava como deve de ser nas calças e ficava ligeiramente levantado, criando uma silhueta indesejável na zona da anca.

2.9.2. Peças Finais

Blazer



Figura 135 – Processo de confecção do blazer. Autoria Própria.



Figura 136 – Diferentes vistas do blazer final. Autoria Própria.



Figura 137 – Detalhes do blazer final. Autoria Própria.

Camisa



Figura 138 – Processo de confecção da camisa. Autoria Própria.



Figura 139 – Diferentes vistas da camisa final. Autoria Própria.



Figura 140 – Detalhes da camisa final. Autoria Própria.

Calças



Figura 141 – Processo de confecção do blazer. Autoria Própria.


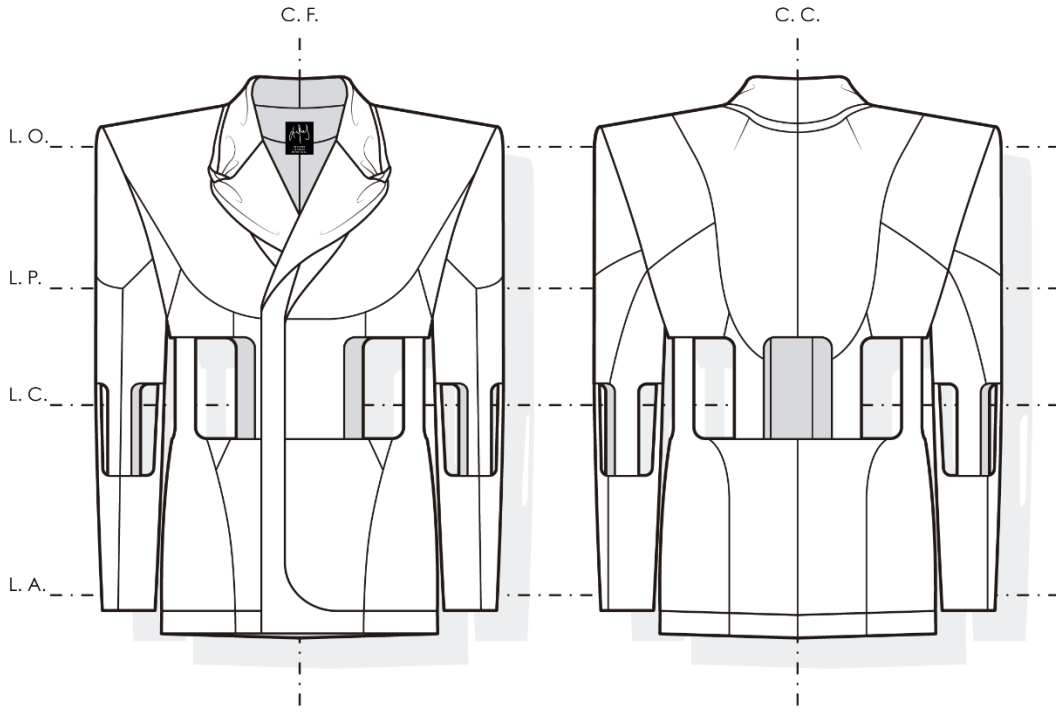
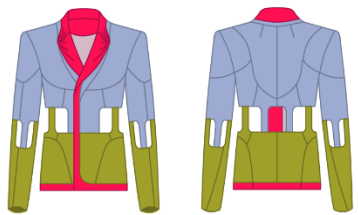




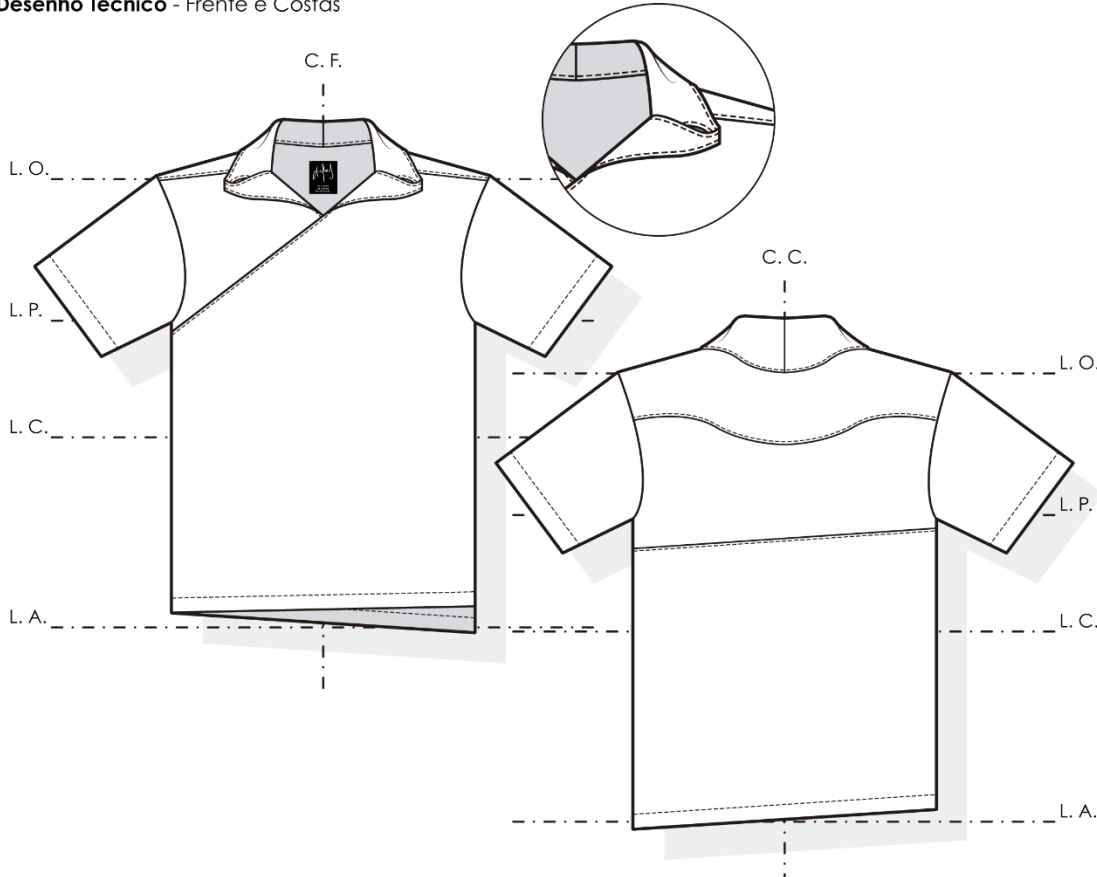
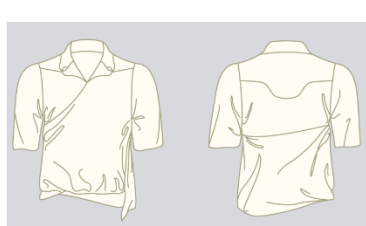
Figura 142 – Diferentes vistas das calças finais. Autoria Própria.



Figura 143 – Detalhes das calças finais. Autoria Própria.

2.10. Fichas Técnicas

		Caderno Técnico		
		Especificações Técnicas - Ficha Técnica		
Designer: Joaquim Trindade	Estação: Primavera/Verão 23	Modelo: Blazer 001		
Tamanho: 50	Data de entrega: 10/10/2022	Página: 01 de 03		
Desenho Técnico - Frente e Costas				
				
Legenda: C. F. - centro frente L. O. - linha do ombro L. C. - linha da cintura L. J. - linha do joelho C. C. - centro costas L. P. - linha do peito L. A. - linha da anca L. T. - linha do tornozelo				
Descrição Técnica: Blazer multicolor de lapela e gola dupla torcida, ombros quadrados e com recortes no corpo e mangas. Fecho com molas de pressão.				
Ilustração: 	Cores: 	Materiais e Aviamentos: - Tecido 98% Lã 2% Elastano nas cores Azul 001, Verde 001 e Rosa 001 - Tecido forro 100% Poliéster - Entretela termocolante a metro e em fita de 10 mm e 30 mm - Crina sintética - Feltro - Enchumaços - 2 unds - Molas de pressão 25 mm (de coser) - 2 unds - Etiqueta - 1 und		

Caderno Técnico										
<i>Especificações Técnicas - Ficha Técnica</i>										
	Designer: Joaquim Trindade	Estação: Primavera/Verão 23								
Tamanho: L	Data de entrega: 10/10/2022	Modelo: Camisa 001								
Página: 02 de 03										
Desenho Técnico - Frente e Costas										
										
<p>Legenda:</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td>C. F. - centro frente</td> <td>L. O. - linha do ombro</td> <td>L. C. - linha da cintura</td> <td>L. J. - linha do joelho</td> </tr> <tr> <td>C. C. - centro costas</td> <td>L. P. - linha do peito</td> <td>L. A. - linha da anca</td> <td>L. T. - linha do tornozelo</td> </tr> </table>			C. F. - centro frente	L. O. - linha do ombro	L. C. - linha da cintura	L. J. - linha do joelho	C. C. - centro costas	L. P. - linha do peito	L. A. - linha da anca	L. T. - linha do tornozelo
C. F. - centro frente	L. O. - linha do ombro	L. C. - linha da cintura	L. J. - linha do joelho							
C. C. - centro costas	L. P. - linha do peito	L. A. - linha da anca	L. T. - linha do tornozelo							
Descrição Técnica: Camisa fluída de manga curta, gola dobrada e trespasse de 180 graus.										
<p>Ilustração:</p> 	<p>Cores:</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 20px; height: 20px; background-color: #f0e68c; border: 1px solid black; margin-right: 5px;"></div> Branco 001 </div>	<p>Materiais e Aviamentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tecido 100% Tencel na cor Branco 001 - Entretela termocolante a metro - Mola de pressão metálica 10 mm (de coser) – 1 und - Botões de plástico 13 mm – 2 unds - Etiqueta - 1 und 								

Caderno Técnico										
<i>Especificações Técnicas - Ficha Técnica</i>										
	Designer: Joaquim Trindade	Estação: Primavera/Verão 23								
Tamanho: 40	Data de entrega: 10/10/2022	Modelo: Calça 001								
Página: 03 de 03										
Desenho Técnico - Frente e Costas										
<p>Legenda:</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td>C. F. - centro frente</td> <td>L. O. - linha do ombro</td> <td>L. C. - linha da cintura</td> <td>L. J. - linha do joelho</td> </tr> <tr> <td>C. C. - centro costas</td> <td>L. P. - linha do peito</td> <td>L. A. - linha da anca</td> <td>L. T. - linha do tornozelo</td> </tr> </table>			C. F. - centro frente	L. O. - linha do ombro	L. C. - linha da cintura	L. J. - linha do joelho	C. C. - centro costas	L. P. - linha do peito	L. A. - linha da anca	L. T. - linha do tornozelo
C. F. - centro frente	L. O. - linha do ombro	L. C. - linha da cintura	L. J. - linha do joelho							
C. C. - centro costas	L. P. - linha do peito	L. A. - linha da anca	L. T. - linha do tornozelo							
<p>Descrição Técnica: Calças com prega ajustáveis com botões, bolsos de faca na frente e bolsos de costura na traseira. Com cinto duplo incorporado no cóc.</p>										
<p>Ilustração:</p>	<p>Cores:</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 20px; height: 20px; background-color: #003366; margin-right: 5px;"></div> Azul 002 </div>	<p>Materiais e Aviamentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tecido 98% Lã 2% Elastano na cor Azul 002 - Tecido forro 100% Algodão - Entretela termocolante em fita 10 mm e 30 mm - Entretela de cóc 60 mm - Fita de viés - Botões de plástico 19 mm – 9 unds - Colchete – 1 und - Etiqueta – 1 und 								

Figuras 144, 145 e 146 – (Todas) Fichas técnicas. Autoria Própria.

3. Análise dos Resultados, Discussão e Conclusões

Esta dissertação teve o objetivo de analisar e investigar como a modelagem e seus elementos podem contribuir no processo de desenvolvimento da identidade de um designer de moda. Como documento permitir que os estudantes se motivem para o conhecimento mais aprofundado desta componente identificada como técnica, mas também podendo contribuir para o desenvolvimento criativo do designer de moda.

A revisão bibliográfica permite concluir a existência na história de designers de moda e na atualidade que repetem os elementos, técnicas de modelagem e suas componentes ao longo da sua obra e carreira contribuindo para a sua identidade.

Conclui-se que a cronologia da modelagem permitiu compreender que a modelagem passa de uma utilização por necessidade de elaborar peças de vestuário para cobrir o corpo sem ter em conta as suas curvas na elaboração dos moldes, para uma modelagem que tem em conta as curvas do corpo humano, seguida de desenvolvimento de diferentes técnicas e elementos como uma componente criativa e de expressão do indivíduo que a faz.

Conclui-se ainda a influência que a imprensa teve na democratização de moldes e sua acessibilidade estudo e utilização mundial. Observa-se a transformação na atualidade para a digitalização e o desenvolvimento da modelagem virtual/digital em 2D e 3D, alterando a forma de abordagem do desenvolvimento de moldes, um draping digital sem toque físico. Analisou-se as vantagens e desvantagens das diferentes técnicas (plana, draping e digital) e conclui-se que os designers de autor recorrem na maioria a técnicas de draping. Também durante o projeto se optou por esta técnica.

Ainda na parte de componente teórica estabeleceram-se as relações que a modelagem tem com a criatividade e com a expressão artística para compreender a importância desta disciplina.

Através dos exemplos de designers apresentados verifica-se como estes indivíduos altamente qualificados utilizaram a modelagem na contribuição da sua identidade ao longo do seu trabalho e carreira. Desde Madame Grès que desenvolveu até à perfeição a sua técnica de plissar o tecido; a alfaiataria que foi a base da carreira de McQueen; a Iris van Herpen que utiliza as recentes tecnologias, como modelagem digital 3D e impressão 3D, na sua modelagem e vincularam a sua identidade de designer; a Charles James que desenvolveu o seu próprio método de modelagem.

Aparentemente estes designers e a sua relação com a modelagem foi crucial no seu processo para a construção de uma identidade visual diferenciadora. Muitos dos designers apresentados não desenhavam as suas peças previamente à fase de modelagem, era através desta que o seu processo criativo começava, era por meio dela que expressavam as suas ideias para o mundo material e criar a sua identidade enquanto designers de autor. Pode-se assim responder à questão colocada que a modelagem pode contribuir para a criação de uma identidade própria ao longo da sua carreira, no entanto não generalizada a todos os designers.

Concluimos ainda que tal como é possível identificar os artistas pelas suas técnicas de pincelar, é perfeitamente argumentável que os designers apresentados para análise são facilmente diferenciados e identificados pelos seus métodos de construção das peças e evidentemente pela sua modelagem e contribuir para motivar os designers de moda na aquisição de conhecimento e competências nesta área.

Quando apresentados os exemplos da atualidade dos designers Di Petsa, Peter Do e Robert Wun, assim como, as entrevistas a Arturo Obegero e Julian Roberts, exemplificam como os novos designers de autor fazem um excelente uso a modelagem e estão interessados em desenvolver elementos próprios que sirvam como assinatura nos seus trabalhos ao longo das suas coleções e projetos. E, como muito desses elementos estão relacionados com a modelagem e o desenvolvimento de técnicas próprias e, em certos casos patenteadas também. Estes resultados confirmam que na atualidade se mantêm a utilização e repetição de técnicas e elementos de modelagem pelos designers de autor na contribuição de uma identidade ao longo das suas coleções e carreiras respondendo à questão colocada: De que forma a modelagem pode integrar a criação da identidade de um designer de autor?

O objetivo nunca foi provar que o argumento de como a modelagem é usada para a criação de uma identidade de design é universal. Pois isso seria absurdo, considerar que todos os designers colocam a mesma importância na modelagem durante o seu processo criativo.

No entanto, muitos designers utilizam a modelagem para se expressarem e destacarem de um mar de centenas e, milhares de designers no passado e na atualidade.

A criação de uma identidade pelos designers de moda de autor é fundamental para a sua diferenciação e coerência de trabalhos desenvolvidos ao longo da sua carreira podendo fidelizar clientes que admiram as suas abordagens, jornalistas entre outros do mundo profissional.

As narrativas, categorias, papéis e posições passam a traduzir-se em experiência de participação, algo que deve ser trabalhado na prática. Da mesma forma que o significado

existe na sua negociação, a identidade existe não como um objeto estático no tempo, mas em constante trabalho de negociação do “eu”. É nesta interação sucessiva de participação e reiteração que a experiência de vida se torna uma experiência de identidade (Wenger, 2005).

Há meio século que se nota uma apropriação de emblemas masculinos pelas mulheres marcando assim a masculinização do vestuário feminino, mas a feminização do vestuário masculino não acompanhou a apropriação anterior (Lipovetsky, 2018). No desenvolvimento e consolidação da identidade do autor o tema de androgenia surgiu representado pelas linhas retas e curvas da modelagem, e é algo que a vincula. Isso deve-se ao facto de o autor ter verificado que o tema masculino *versus* feminino era recorrente no seu trabalho. Esse jogo entre conceitos não advém do desejo de desafiar convenções sociais, mas sim de uma democratização de géneros logo nas ideias como elas surgem ao autor. Um pormenor, a ideia para uma lapela, para uma silhueta, etc. surgem ao autor de forma desprovida de qualquer associação a um ou outro género, pois o autor entende e deseja que quem quiser usar as suas peças o fará independentemente do seu género. O importante é a ideia, o design e não a identidade de quem usa. A preocupação por esse aspeto é apenas focada na modelagem, e não é de todas as peças só, mas mais estruturadas que tem de ter em conta diferentes biótipos anatómicos.

Com o projeto práticos desenvolvido e análise de projetos do autor já realizados pretendeu-se demonstrar que determinados elementos da modelagem relacionados com a anatomia do corpo humano podem contribuir, para o desenvolvimento de modelagens próprias para a expressão da identidade de design do autor, que servirá de base para o futuro, indo de encontro ao que Sales (2018) refere: “Uma identidade do autor pode ser criada, como “imagem de marca”, pela peculiaridade do seu método, por vezes mais importante é alvo de curiosidade do público que o produto final. No entanto, este último, por ser associado a um determinado autor, adquirirá qualidades de inovação e exclusivas”.

Arturo Obegero referiu que faz a sua modelagem de forma a criar um equilíbrio entre a perspectiva utilitária da modelagem com a abordagem criativa, e entre a realidade e a fantasia. No projeto realizado houve também um trabalho de manter o equilíbrio entre o universo masculino e feminino, entre as linhas curvas e retas, entre o prático e o surreal.

Julian Roberts refere como a modelagem pode ser um autorretrato do designer quando é feito pela própria mão. Diz que o “corte é muitas vezes muito pessoal, então a identidade faz parte disso”, é essa dimensão de fazer com as próprias mãos que ajuda a entender como a modelagem reflete a identidade. O facto é que cada designer de autor tem a sua técnica e a forma como inova e se diferencia, mesmo que não seja uma total reinvenção da modelagem em si. Com por exemplo, a forma do decote, o ângulo das pinças, costuras,

plissados, volumes, golas, entre outros. Há algo difícil de ser quantificável nesse ato, ao fazer algo de algum aspeto criativo num ato genuíno de sermos nós sem tentar copiar alguém haverá sempre a transmissão da nossa identidade feita de forma consciente e inconsciente.

Pode-se assim afirmar que existem formas de desenvolver um projeto cuja modelagem possa contribuir para uma identidade própria e elementos de design indicativos da mesma com base em modelagens própria que reflitam a identidade e criatividade do autor, indo de encontro ao já referido por Sales (2018).

Limitações e Futuras Investigações

Durante a realização desta investigação surgiram algumas limitações como a disponibilidade dos designers em serem entrevistados e recolher a informação primária através das mesmas. Pretende-se assim no futuro desta investigação conseguir entrevistar um maior número de designers de autor, e também entrevistar outros designers de forma a analisar de uma forma mais global o que cada um destaca na construção da sua identidade como designer de autor.

Na componente projetual face ao espaço temporal para a realização da dissertação não foi possível a materialização de um maior número de peças da coleção. Pretende-se no futuro desenvolver a coleção e inserir a mesma na classe profissional de moda para que seja analisada, criticada. Numa fase seguinte mais ambiciosa a realização e produção da coleção para o mercado e plataformas destinadas a designers de autor como NOT JUST A LABEL, entre outras.

Bibliografia

- Alarcón, D. (8 de fevereiro de 2021). *Arturo Obegero: Letting fashion speak for itself*. Obtido de METAL Magazine: <https://metalmagazine.eu/en/post/interview/arturo-obegero>
- Alexander, H. (2001). *Daily Telegraph*.
- Almond, K. (2011). *Madame Grès: Goddess of Shape*. Paris: Musee Bourdelle.
- Amabile, T. (1983). *The social psychology of creativity*. Nova Iorque: Springer-Verlag.
- Araújo, M. d. (1996). *Tecnologia do Vestuário*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Ariz, E. (22 de fevereiro de 2013). *Robert Wun: Nature, Architecture and Fashion*. Obtido de METAL Magazine: <https://metalmagazine.eu/en/post/interview/robert-wun-nature-architecture-and-fashion>
- Arnold, J. (1977). *Patterns of Fashion, vol. 1*. Londres: Macmillan / QSM.
- Arnold, J. (1977). *Patterns of Fashion, vol. 2*. Londres: Macmillan / QSM.
- Arnold, J. (1985). *Patterns of Fashion, vol. 3*. Londres : Macmillan / QSM.
- Baconsky, I. (27 de setembro de 2018). *The Masters: Dimitra Petsa*. Obtido de 1GRANARY: <http://1granary.com/designers-3/schools/central-saint-martins/the-masters-dimitra-petsa/>
- Barich, K., & McNealy, M. (2015). *Drei Schnittbücher: Three Austrian Master Tailor Books of the 16th Century*. Kennewick: WA: Nadel and Faden Press.
- Bateman, K. (18 de junho de 2021). *Meet Di Petsa, The Designer Making Waves With Wet-Look Fabrics*. Obtido de W Magazine: <https://www.wmagazine.com/fashion/di-petsa-dress-designer-interview>
- Bayta, F., & Sanders, E. (2020). Computer-Aided Patternmaking: A Brief History of Technology Acceptance from 2D Pattern Drafting to 3D Modeling. Em J. Moore, *Patternmaking History and Theory* (pp. 109-126). Londres: Reino Unido.
- Bolton, A. (2011). *Alexander McQueen: Savage Beauty*. Nova Iorque: Metropolitan Museum of Art.
- Bono, E. (1992). *Serious creativity: Using the power of lateral thinking to greart new ideas*. Londres: HarperCollings.

- Borbas, M., & Bruscatim, R. (jan/dez de 2007). Modelagem plana e tridimensional – moulage – na indústria do vestuário. *UNIPAR*, pp. 155-167.
- Burnham, D. (1973). *Cut My Cote*. Toronto: Royal Ontario Museum.
- Butler, J. (1993). *Bodies That Matter: On the Discursive Limits of Sex*. Londres: Routledge.
- Casakin, P. (2004). Metaphors in the Design Studio: Implications for education. *International Engineering and Product Design Education Conference*, 265-273.
- Casakin, P. (2005). The determinants of Creativity: Flexibility in Design. Em P. Rodgers, L. Brodhurst, & D. Hepburn, *Proceedings of the 3th Engineering & Product Design Education International Conference* (pp. 303-307). Londres: Taylor & Francis.
- Casakin, P. (2006). Assessing the use of metaphors in the design process. *Environment and Planning B: Planning and Design*, pp. 253-268.
- Casakin, P. (2007). Factors of metaphors in design problem-solving: Implications for design creativity. *International Journal of Design*, 23-35.
- Castro, L. (22 de novembro de 2021). *Robert Wun: A Discussion on Fashion Futures*. Obtido de METAL Magazine: <https://metalmagazine.eu/en/post/interview/robert-wun>
- Chan, C., Luximon, A., Yang, J., & Peng, S. (2013). Mannequin System of Interactive Smart Body Mapping for Real Time CAD Pattern Design. *International Journal of Arts & Science*, 501.
- Chun, H., & Park, J. (junho de 2013). A Study on the Characteristics of Knitwear Fashion Design. *International Journal of Costume and Fashion*, pp. 23-34.
- Collingwood, R. (1938). *The Principle of Art*. Oxford: The Clarendon Press.
- Cooper, R., & Press, M. (1995). *The Design Agenda: A guide to Successful Design Management*. Inglaterra: Wiley and Sons.
- Coyne, R. (1997). Creativity as commonplace. *Design Studies*, 135-141.
- Datta, D., & Seal, P. (16 de janeiro de 2018). Various approaches in pattern making for garment sector. *Journal of Textile Engineering & Fashion Technology*, pp. 29-34.
- Davidson, E. (14 de março de 2022). *Meet Peter Do, new York's best in show*. Obtido de DAZED: <https://www.dazeddigital.com/fashion/article/55671/1/peter-do-is-best-in-show-new-york-fashion-week-aw22-fw22-celine-phoebe-phil>

- Davidson, E. (21 de abril de 2022). *Peter Do: "My best memories revolve around food"*. Obtido de AnOther Magazine: <https://www.anothermag.com/fashion-beauty/14049/peter-do-my-best-memories-revolve-around-food>
- DeGregorio, W. (29 de julho de 2015). The Architecture of Woman: Charles James. *Fashion Theory*, pp. 491-503.
- Do, P., & Phelps, N. (24 de agosto de 2021). *Peter Do Fall 2019 ready-To-Wear*. Obtido de Vogue Runway: <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2019-ready-to-wear/peter-do>
- Dorfles, G. (1984). *A Moda da Moda*. Lisboa: Edições 70, Lda.
- English, B. (2011). *Japanese fashion designers: The work and influence of Issey Miyake, Yohji Yamamoto and Rei Kawakubo*. Oxford: Berg.
- Evans, C. (2003). *Fashion at the Edge: Spectacle, Modernity and Deathliness*. Londres: Yale University Press.
- Frings, G. (1991). *Fashion: From Concept to Consumer*. Prentice Hall.
- Greenberg, E. (1994). The Importance of Autonomy in Encouraging Creativity: Managerial Implications from a Study in Fashion Design. *Creativity and Innovation Management*, pp. 167-176.
- Heap, J. (1989). *The management of innovation and design*. Londres: Cassell.
- Horváth, I., & Vroom, R. (2015). Ubiquitous Computer Aided Design: A Broken Promise or a Sleeping Beauty? *Computer-Aided Design* 59, no. C, 75-161.
- Horwell, V. (20 de novembro de 2017). Azzedine Alaïa obituary. *The Guardian*.
- Hospers, J. (1955). The Concept of Artistic Expression. *Proceedings of the Aristotelian Society*, 313-344.
- Johnson-Laird, P. (1988). Freedom and Constraint in creativity. Em R. Sternberg, *The nature of Creativity* (pp. 202-220). Londres: Cambridge university Press.
- Jones, S. (2005). *Fashion design: O manual do estilista*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Kessler, A. (5 de abril de 2021). "I Wanted To Create An Army To Go To Heaven With Her": Robert Wun's Futuristic AW21 Collection Is An Ode To His Grandmother. Obtido de Vogue UK: <https://www.vogue.co.uk/fashion/article/robert-wun-interview>
- Kim, Y. (18 de setembro de 2020). *Di Petsa's "Wet Look" Dresses Highlight the Female Body*. Obtido de Hypebae: <https://hypebae.com/2020/9/di-petsa-wet-looks-gigi>

hadid-kylie-jenner-fka-twigs-emerging-designer-central-saint-martins-london-fashion-week-interview

Koda, H., & Reeder, J. (2014). *Charles James: Beyond Fashion*. Connecticut: Yale University Press.

Laver, J. (1989). *A Roupa e a moda: uma história concisa*. São Paulo: Companhia das Letras.

Lawson, B. (1990). *How designers Think: the design process demystified*. Londres: Architectural Press.

Lawson, B. (1994). *Design in Mind*. Londres: Butterworth Architecture.

LePechoux, B., Little, T., & Istook, C. (2001). Innovation Management in Creating New Fashions. Em T. Hines, & M. Bruce, *Fashion Marketing, contemporary issues* (pp. 136-164). Oxford: Butterworth-Heinemann.

Li, Y., Wang, J., Li, X., & Zhao, W. (2005). *Design Creativity in Product Innovation*. Londres: Springer-Verlag.

Lipovetsky, G. (2010). *O Império Efêmero: A Moda e o seu destino nas sociedades modernas*. Alfragide: Dom Quixote.

Lipovetsky, G. (2018). *Da Leveza Para Uma Civilização Do Ligeiro*. Lisboa : Edições 70.

Liu, Y., & Yuen, M. (2010). A Survey on CAD Methods in 3D Garment Design. *Computers in Industry, Volume 61*, 576-593.

Lo, D. (2011). *Patternmaking*. Londres: Reino Unido.

Lorenzo, A. (novembro de 2014). The fabrics as the protagonist in the Balenciaga silhouette. *Global Fashion*.

Lubart, T. (2007). *Psicologia da Criatividade*. Porto Alegre: Artmed.

Martin, R., & Koda, H. (1994). *Madame Grès*. Nova Iorque: MetPublications.

Matlin, M. (2002). *Cognition*. Orlando: Harcourt College Publishers.

Mayer, R. (1999). Fifty Years of Creativity Research. Em R. Sternberg, *Handbook of Creativity* (pp. 449-460). Nova Iorque: Cambridge University Press.

Milgram, R., & Davidovich, N. (2006). Creative thinking as a predictor of teacher effectiveness at three levels: Elementary, secondary, and higher education. *Proceedings of the 26th International Congress of Applied Psychology*.

- Mink, D., & Layne, H. (2019). *Charles James: The Couture Secrets of Shape*. Alemanha: Spector Books.
- Moore, J. (2020). A Brief History of Patternmaking. Em J. Moore, *Patternmaking History and Theory* (pp. 11-29). Londres: Reino Unido .
- Munari, B. (1981). *Das Coisas Nascem Coisas*. Lisboa: Edições 70.
- Nayak, A., & Kehily, M. (2006). Gender Undone: Subversion, Regulation and Embodiment in the Work of Judith Butler. *British Journal of Sociology of Education*, 459-472.
- Phelps, N. (30 de outubro de 2019). *Peter Do Spring 2020 Ready-To-Wear*. Obtido de Vogue Runway: <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2020-ready-to-wear/peter-do>
- Phelps, N. (9 de fevereiro de 2020). *Peter Do Fall 2020 Ready-To-Wear*. Obtido de Vogue Runway: <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2020-ready-to-wear/peter-do>
- Phelps, N. (8 de março de 2021). *Peter Do Fall 2021 Ready-To-Wear*. Obtido de Vogue Runway: <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2021-ready-to-wear/peter-do>
- Phelps, N. (15 de fevereiro de 2022). *Peter Do Fall 2022 Ready-To-Wear*. Obtido de Vogue Runway: <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2022-ready-to-wear/peter-do>
- Potter, N. (1989). *What is Designer: things, places, messages*. Londres: Hyphen Press.
- Puccio, G. (1997). Why Study Creativity? Em M. Joyce, *An Introduction to Creativity* (pp. 43-50). Massachusetts: Copley Custom.
- Riello, G. (2013). *História da Moda: da idade média aos nossos dias*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, Lda.
- Rittel, H. (1972). Second Generation Design Methods. Em P. Rowe, *Design Thinking* (pp. 317-327). Londres: MIT Press.
- Rosa, S. (2008). *Alfaiataria - Modelagem Plana Masculina*. São Paulo : SENAC.
- Roy, C. (2020). The Tailor's Voice: Pattern Drafting Systems and the State of the Art. Em J. Moore, *Patternmaking History and Theory* (pp. 91-107). Londres: Reino Unido.
- Saiki, M. (julho-agosto de 1992). Issey Miyake: photographs by Irving Penn. *Graphis*, p. 48.

- Sarkar, P., & Chakrabarti, A. (2008). Studying engineering design creativity - developing a common definition and associated measures . Em J. Gero, *Studying Design Creativity*. Nova Iorque: Springer-Verlag.
- Sayem, A., Kennon, W., & Clarke, N. (2010). 3D CAD Systems of the Clothing Industry. *International Journal of Fashion Design, Technology and Education*, 45-53.
- Schneier, M. (2 de setembro de 2021). *Spotting Peter Do: The Designer's first-ever runway show will anchor the return of New York Fashion Week*. Obtido de The CUT: <https://www.thecut.com/2021/09/peter-do-fashion-designer.html?regwall-newsletter-signup=true>
- Shin, K., Ng, S. P., & Liang, M. (2010). A Geometrically Based Flattening Method of Three-Dimensional to Two-Dimensional Bra Pattern Conversion. *International Journal of Fashion Design, Technology and Education*, 3-4.
- Singh, S. (4 de maio de 2017). Development of a CAD tool for pattern making of garments. *International Journal of Research Science & Management*, pp. 11-15.
- Smelik, A. (8 de dezembro de 2020). Fractal Folds: The Posthuman Fashion of Iris van Herpen. *Fashion Theory*, pp. 5-26.
- Spratley, B. (21 de dezembro de 2020). *Di Petsa: Wet Ass Performativity*. Obtido de METAL Magazine: <https://metalmagazine.eu/en/post/interview/di-petsa>
- Stecker, P. (1996). *The Fashion Design Manual*. Australia: Macmillan Education.
- Sternberg, R., & Lubart, T. (1995). *Defying the crowd: Cultivating creativity in a culture of conformity*. Nova Iorque: Free Press.
- Sternberg, R., & Lubart, T. (1996). Investing in Creativity. *American Psychologist*, 677-688.
- Sternberg, R., & Lubart, T. (1999). The concept of creativity: projects and paradigms. Em R. Sternberg, *Handbook of Creativity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Stott, M. (2014). How to Use Lectra Modaris Pattern Cutting Software. Em P. C. CAD. Cambridge: Woodhead Publishing Ltd.
- Svendsen, L. (2010). *Moda: Uma Filosofia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, Ltda.
- The Cutting Class. (25 de outubro de 2013). *Subtraction Pattern Cutting with Julian Roberts*. Obtido de The Cutting Class: <https://www.thecuttingclass.com/subtraction-pattern-cutting-with-julian-roberts/>

- Toussaint-Samat, M. (1990). *Histoire Technique & Morale du Vêtement*. Paris: Bordas.
- Trebay, G. (2005). Mr. Yamamoto's Blue Period. *New York Times*.
- Weisberg, R. (1993). *From Creativity - Beyond the myth of genius*. Londres: Freeman and Co.
- Wenger, E. (2005). *Communities of Practice: Learning Meaning and Identity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wilcox, C. (2015). *Alexander McQueen*. London: V&A Publishing.
- Wilson, E. (2003). *Adorned in Dreams: Fashion and Modernity*. Londres: I.B. Tauris & Co Ltd.
- Yotka, S. (21 de dezembro de 2020). *For Designer Pi Petsa, There's Something in the Water*. Obtido de Vogue: <https://www.vogue.com/article/di-petsa-wet-look>
- Barreto, A. (2018). *Amalgamated Pattern Making as a Creative Resource (Case Study)*, dissertação para obtenção do grau de mestre pela Universidade da Beira Interior.
- Reis, B. (2020). *Questões de Género no Vestuário Sem Género*, tese para obtenção do grau de doutor pela Universidade da Beira Interior.
- Sales, M. (2018). *Moda como Comunicação e Expressão Artística: O Design de Autor em Dino Alves*, dissertação para obtenção do grau de mestre pela Faculdade de Arquitetura (Universidade de Lisboa).
- www.dipetsa.com
- www.peterdo.net
- www.robertwun.com
- www.arturoobegero.com
- <https://subtractioncutting.tumblr.com/>

Apêndices

Apêndice 1 – Guião de perguntas para entrevistas

1. What is your source of inspiration for creating?
2. What initiates your design process? (The fabric, the silhouette, the idea, etc.)
3. What is the importance of patternmaking in your design process?
4. Should designers, in your opinion, prioritize patternmaking?
5. What is the importance of silhouette? And do you have a signature silhouette? (If yes, can you describe it?)
6. Do you do the patternmaking yourself or is it done by a third party?
7. How do you approach patternmaking, through a creative perspective or a utilitarian perspective?
8. What involves your process of patternmaking? And what is your preferred method? (Manual pattern drafting, draping, CAD pattern making, etc.)
9. Is (or was) important to develop patternmaking archetypes/techniques or design elements that can be recognizable as your own?
10. Can patternmaking help create a designer's identity?
11. How do you express your identity through patternmaking?
12. In your opinion, is it possible to utilize patternmaking as a tool in constructing a visual identity/expressing your design identity?

Apêndice 2 – Entrevista Arturo Obegero (não traduzida)

What is your source of inspiration for creating?

Arturo Obegero: World of haute couture, performance, dance, photography, nature, my family.

What initiates your design process? (The fabric, the silhouette, the idea, etc.)

AO: Silhouette is key in my work. It can change depending on the project or the mood of the collection. Normally I start with the silhouette and then find the materials, in this case with our upcoming SS23 collection, I first found the right fabrics and the right colors, which later informed the silhouette.

What is the importance of patternmaking in your design process?

AO: One of the most important parts. If you don't have a good pattern/silhouette, the rest falls.

Should designers, in your opinion, prioritize patternmaking?

AO: Yes.

What is the importance of silhouette? And do you have a signature silhouette? (If yes, can you describe it?)

AO: Our signature silhouette is our AO uniform. With our *Gades* high waisted trousers, *Boris* cropped bolero jacket and our *Pedro* fluid silk shirts.

Do you do the pattern making yourself or is it done by a third party?

AO: I used to make everything myself, now it's 50/50.

How do you approach pattern making, through a creative perspective or a utilitarian perspective?

AO: In my case it's always a balance. I'm not a utilitarian designer per se, so for me the creative perspective, or the vision for the collection is what matters most initially, but then I try to find a balance between fantasy and reality, so we try to adapt this vision to a more wearable approach.

What involves your process of pattern making? And what is your preferred method? (Manual pattern drafting, draping, CAD pattern making, etc.)

AO: Always on flat paper. I drape on the mannequin sometimes, but just to see the idea. Also, I don't draw a lot, normally my ideas come while I'm making patterns, as while I'm in the process, I realize what works and what doesn't, or what could work.

Is (or was) important to develop patternmaking archetypes/techniques or design elements that can be recognizable as your own?

AO: Of course. I think you must have your signature, whatever it is, could be color wise, silhouette wise, embroidery wise, styling wise, etc.

Can patternmaking help create a designer's identity?

AO: Yes.

How do you express your identity through patternmaking?

AO: I think your personality, your background and your taste comes out with your cutting. I think I like to express the contrasts of my personality through my cutting. My sensitive, romantic, and vulnerable part in contrast to my serious and more sleek side.

In your opinion, is it possible to utilize pattern making as a tool in constructing a visual identity/expressing your design identity?

AO: Yes, of course! As previously mentioned, the cuts you create can become your statement pieces and your recognizable touch.

Apêndice 3 – Entrevista Julian Roberts (não traduzida)

What is your source of inspiration for creating?

Julian Roberts: Explorations in abstract and accidental cutting.

What initiates your design process? (The fabric, the silhouette, the idea, etc.)

JR: A process of cutting which follows the fabric volume and flow.

What is the importance of patternmaking in your design process?

JR: Pattern cutting *IS* design. For me physically cutting cloth is the first step and a form of design-in-action. This process precedes a knowable or previously devised design (drawing), as the finished garment/design comes last in the sequence of making, evolving through a mixture of experience (deep practice) and accident (risk).

Should designers, in your opinion, prioritize patternmaking?

JR: Yes.

What is the importance of silhouette? And do you have a signature silhouette? (If yes, can you describe it?)

JR: Silhouette is essential stylistically in defining an identifiable aesthetic. I have a signature aesthetic mainly defined by others who witness me cut live and use my techniques. As teaching demonstration requires quite fast results at a novice level, I become known for demonstrating garment cutting that is easy to achieve and recognizable by the techniques I share. Of course, these silhouettes are starting points for users who often advance and personalize the techniques I teach, as do I. So, my work and its influence does instigate very different silhouette variations too which are less recognizable. So, the signature is written in many hands and styles.

Do you do the pattern making yourself or is it done by a third party?

JR: I make my own pattern making.

How do you approach pattern making, through a creative perspective or a utilitarian perspective?

JR: Both. Creative is just an effect of the process, but utility and concerns for wear/comfort/use is essential to every garment.

What involves your process of pattern making? And what is your preferred method? (Manual pattern drafting, draping, CAD pattern making, etc.)

JR: Subtraction Cutting, plus some draping and occasional drafting. All analogue though digital may influence me.

Is (or was) important to develop patternmaking archetypes/techniques or design elements that can be recognizable as your own?

JR: Yes, it is crucial for designers to cut and sew to become better and more careful. Designers can better communicate with and respect pattern cutters and manufacturers if they master the processes of the construction themselves. This knowledge and respect for the craft of making are recognizable in the end products shown and sold.

Can patternmaking help create a designer's identity?

JR: Yes.

How do you express your identity through patternmaking?

JR: I am the pattern, and the pattern is me. It is drawn onto cloth and cut by my hand, and measured spatially in relation to my body, limbs, mood, and physical actions. The pattern is therefore a self-portrait of the designer, as well as that of the intended (real or hopeful) wearer. The pattern links the maker's body to the wearer's body.

In your opinion, is it possible to utilize pattern making as a tool in constructing a visual identity/expressing your design identity?

JR: Through many years of practice this becomes possible. I express my identity through cutting and the way I teach and share techniques. I have become to recognize myself through the way I cut, and how others who use my techniques cut. I understand my strengths and the limits of my knowledge through cutting: I can't cut anything, I'm not good at many other styles of cutting other than my own so I appreciate other people's expertise more as my own expertise has formed. Cutting is often very personal, so identity is part of it.